



INBJUDAN TILL FÖRVÄRV AV B-AKTIER I THQ NORDIC AB (PUBL)

GLOBAL COORDINATOR AND SOLE BOOKRUNNER

VIKTIG INFORMATION

Detta prospekt ("Prospektet") har upprättats med anledning av THQ Nordic AB:s (publ) erbjudande av B-aktier till allmänheten i Sverige och till institutionella investerare ("Erbjudandet") och upptagande till handel av B-aktierna på Nasdaq First North i Stockholm ("Nasdaq First North") som är en MTF (Multilateral Trading Facility) och inte en reglerad marknad. Med "THQ Nordic" eller "Bolaget" avses, beroende på sammanhanget, THQ Nordic AB (publ) (ett svenskt publikt aktiebolag), eller den koncern vari THQ Nordic AB (publ) är moderbolag ("Koncernen"). Med de "Säljande Aktieägarna" avses Lars Wingefors genom Lars Wingefors AB, Erik Stenberg genom Xagonus AB, Mikael Brodén genom CMB Holding AB, Per-Ola Lundborg genom Lumarisimo AB och Klemens Kreuzer genom Gerado AB. Med ("Global Coordinator and Sole Bookrunner" eller "Pareto Securities") avses Pareto Securities AB. Se avsnitt "Definitioner" för definitionerna av dessa och andra termer i Prospektet. Erbjudandet riktas inte till allmänheten i något annat land än Sverige. Erbjudandet riktas inte heller till sådana personer vars deltagande förutsätter ytterligare prospekt, registrerings- eller andra åtgärder än de som följer av svensk rätt. Inga åtgärder har vidtagits eller kommer att vidtas i någon annan jurisdiktion än Sverige som tillåter att B-aktierna erbjuds till allmänheten, eller som tillåter innehav och spridning av Prospektet eller några andra dokument som rör Bolaget eller B-aktier i en sådan jurisdiktion. Ansökningar om att förvärva B-aktier som strider mot sådana regler kan komma att ogiltigförklaras. Personer som tar del av Prospektet uppmanas av Bolaget och Pareto Securities att skaffa information om och att iaktta sådana restriktioner. Varken Bolaget eller Pareto Securities påtar sig juridiskt ansvar för överträdelse av någon person, vare sig potentiell investerare eller inte, av sådana restriktioner. B-aktierna i Erbjudandet har inte granskats av någon federal eller delstatlig värdepapperskommission eller reglerande myndighet i USA. De ovan nämnda myndigheterna har heller inte bekräftat riktigheten i eller bedömt lämpligheten av Prospektet. Eventuella påståenden om motsatsen utgör ett brott i USA. B-aktierna i Erbjudandet har inte registrerats och kommer inte att registreras enligt den amerikanska Värdepapperslagen från 1933 i dess ändrade lydelse, ("Securities Act") eller enligt någon värdepapperslag i en amerikansk delstat och erbjuds och säljs i USA enbart till kvalificerade institutionella köpare enligt definitionen och i enlighet med Rule 144A i Securities Act och till vissa non-U.S. persons i transaktioner utanför USA i enlighet med Regulation S i Securities Act. Potentiella köpare som är kvalificerade institutionella köpare meddelas härmed att säljarna av B-aktierna i Erbjudandet kan omfattas av undantaget från bestämmelserna i Section 5 i Securities Act enligt Rule 144A. B-aktierna får endast erbjudas, säljas, belånas eller på annat sätt överföras inom USA som resultat av ett undantag från, eller genom en transaktion som inte omfattas av, registreringskraven i Securities Act och i enlighet med tillämplig värdepapperslag i någon delstat. Informationen i Prospektet har tillhandahållits av Bolaget och andra källor som identifieras här. Spridning av Prospektet till annan än mottagaren som specificeras av Pareto Securities eller dess representanter är förbjuden, likaså till personer som eventuellt har anlitats för att underrätta mottagaren om ärendet, och varje röjande av innehållet som saknar föregående skriftligt tillstånd från Bolaget är förbjudet. All reproduktion eller spridning av Prospektet i USA, i sin helhet eller delar därunder, och allt röjande av innehållet till andra personer är förbjudet. Prospektet är personligt för varje mottagare och utgör inte ett erbjudande till andra personer eller till allmänheten att förvärva B-aktier i Erbjudandet.

Prospektet har godkänts och registrerats av Finansinspektionen i enlighet med kapitel 2, 25 § och 26 § i lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument. Domstolarna i Sverige har exklusiv jurisdiktion att avgöra konflikt eller tvist som uppstått ur eller i anslutning till Erbjudandet eller Prospektet. Prospektet finns tillgängligt på THQ Nordics hemsida (www.thqnordic-investors.com), Finansinspektionens hemsida (www.fi.se) samt European Securities and Markets Authority:s hemsida (www.esma.europa.eu).

STABILISERING

I anslutning till Erbjudandet kan Pareto Securities utföra transaktioner med syfte att stödja marknadspriset på B-aktierna till nivåer över dem som annars kan råda på den öppna marknaden. Sådan stabiliseringstransaktion kan utföras på Nasdaq First North, OTC-marknad eller annat sätt, vid valfri tidpunkt under perioden som inleds den första dagen som handel i B-aktierna sker på Nasdaq First North och med avslutning senast 30 kalenderdagar därefter. Pareto Securities är emellertid inte förpliktade att genomföra någon stabilisering och det finns ingen garanti för att stabilisering kommer att genomföras. En stabilisering, om sådan genomförs, kan upphöra när som helst under den aktuella stabiliseringsperioden utan föregående meddelande. Under inga omständigheter kommer transaktioner att genomföras på nivåer ovanför det pris till vilket B-aktier erbjuds i Erbjudandet ("Erbjudandepriset"). Inom en vecka efter stabiliseringsperiodens slut ska Pareto Securities offentliggöra huruvida en stabilisering har skett eller inte, datum då stabiliseringen påbörjades, datum då stabilisering senast ägde rum och prisintervallet där stabilisering genomfördes för vart och ett av de datum då stabiliseringstransaktioner har genomförts.

FRAMÅTRIKTADE UTTALANDEN

Prospektet innehåller vissa framåtriktade uttalanden och åsikter. Framåtriktade uttalanden är uttalanden som inte relaterar till historiska fakta och händelser och sådana uttalanden och åsikter som rör framtiden och som, till exempel, innehåller formuleringar som "antar", "anser", "avser", "bedömer", "beräknar", "borde", "bör", "enligt uppskattningar", "förutser", "förutsäger", "förväntar", "har åsikten", "kan", "kommer att", "planerar", "planlägger", "potentiell", "prognostiserar", "skulle kunna", "såvitt känt", "tror" eller liknande uttryck, där avsikten är att identifiera ett uttalande som framåtriktat. Detta gäller, framförallt, uttalanden och åsikter i Prospektet som behandlar kommande ekonomisk avkastning, planer och förväntningar för Bolagets verksamhet och styrning, framtida tillväxt och lönsamhet samt den generella ekonomiska och juridiska miljön och andra frågeställningar som rör Bolaget. Framåtriktade uttalanden baseras på nuvarande beräkningar och antaganden som görs på grundval av vad Bolaget känner till. Sådana framåtriktade uttalanden påverkas av risker, osäkerheter och andra faktorer som kan leda till att de faktiska resultaten, inklusive Bolagets kassaflöde, finansiella ställning och rörelseresultat, kommer att skilja sig uttalat från resultaten, eller inte uppfylla de förväntningar som uttryckligen eller underförstått har antagits eller beskrivits i dessa uttalanden. På motsvarande sätt bör potentiella investerare inte såta orimligt hög tilltro till dessa framåtriktade uttalanden och de rekommenderas starkt att läsa Prospektet i sin helhet. Varken Bolaget, de Säljande Aktieägarna eller Pareto Securities kan lämna garantier för den framtida riktigheten hos de presenterade åsikterna eller huruvida de förutspådda utvecklingarna faktiskt kommer att inträffa.

Med anledning av de risker, osäkerheter och antaganden som sammanhänger med framåtriktade uttalanden, är det möjligt att de i Prospektet nämnda framtida händelserna inte kommer att inträffa. De framåtriktade uppskattningar och förhandsberäkningar som härstammar från tredjepartsstudier och hänvisas till i Prospektet kan visa sig vara inkorrekta. Faktiska resultat, genomförande eller händelser kan skilja sig i betydande grad från vad som angetts i sådana uttalanden till följd av, utan begränsning: ändringar av allmänna ekonomiska förhållanden, framförallt ekonomiska förhållanden på marknader där Bolaget verkar, ändrade räntenivåer, ändrade valutakurser, ändrade konkurrensnivåer, ändringar i lagar och förordningar samt förekomsten av olyckor eller miljöskador.

Efter Prospektets datum åtar sig varken Bolaget, de Säljande Aktieägarna eller Pareto Securities, om det inte föreskrivs enligt lag eller i Nasdaq First Norths regelverk för emittenter, att uppdatera framåtriktade uttalanden eller anpassa dessa framåtriktade uttalanden efter faktiska händelser eller utvecklingar.

BRANSCH- OCH MARKNADSINFORMATION

Prospektet innehåller bransch- och marknadsinformation hänförlig till THQ Nordic verksamhet och den marknad som THQ Nordic är verksamt på. Om inte annat anges är sådan information baserad på Bolagets analys av flera olika källor. Branschpublikationer eller -rapporter anger vanligtvis att informationen i dem har erhållits från källor som bedöms vara tillförlitliga, men att korrektheten och fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Bolaget har inte på egen hand verifierat, och kan därför inte garantera korrektheten i, den bransch- och marknadsinformation som finns i Prospektet och som har hämtats från eller härrör ur dessa branschpublikationer eller -rapporter. Bransch- och marknadsinformation är till sin natur framåtblickande, föremål för osäkerhet och speglar inte nödvändigtvis faktiska marknadsförhållanden.

Sådan information är baserad på marknadsundersökningar, vilka till sin tur är baserade på urval och subjektiva bedömningar, däribland bedömningar om vilken typ av produkter och transaktioner som borde inkluderas i den relevanta marknaden, både av de som utför undersökningarna och respondenterna. Information som kommer från tredje man har återgivits korrekt och såvitt Bolaget kan känna till och förvissa sig om genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av berörd tredje man har inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

PRESENTATION AV FINANSIELL INFORMATION

De siffror som redovisas i Prospektet har, i vissa fall, avrundats och därför summerar inte nödvändigtvis tabellerna i Prospektet. Alla finansiella belopp anges i svenska kronor ("SEK"), om inte annat anges. Om inget annat uttryckligen anges, har ingen finansiell information i Prospektet reviderats eller granskats av Bolagets revisor.

Finansiell information i Prospektet som rör Bolaget och som inte ingår i den reviderade informationen eller har granskats av Bolagets revisor enligt vad som anges här, härstammar från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem.

Nasdaq First North är en alternativ marknadsplats som drivs av de olika börserna som ingår i Nasdaq-koncernen. Bolag på Nasdaq First North är inte föremål för samma regler som ställs på bolag som är noterade på den reglerade huvudmarknaden. De är istället föremål för mindre omfattande regler och regleringar som är anpassade för mindre tillväxtbolag. En investering i ett bolag som handlas på Nasdaq First North kan därför vara mer riskfylld än en investering i ett börsnoterat bolag. Samtliga bolag vars aktier är upptagna till handel på Nasdaq First North har en Certified Adviser som övervakar att regelverket efterlevs. Det är börsen (Nasdaq Stockholm AB) som godkänner ansökan om upptagande till handel.

INNEHÅLL

Sammanfattning	2	Kapitalstruktur, skuldsättning och annan finansiell information	78
Risikfaktorer	19	Styrelse, ledande befattningshavare och revisor	80
Inbjudan till förvärv av B-aktier i THQ Nordic	25	Bolagsstyrning	83
Bakgrund och motiv	26	Aktiekapital och ägarförhållanden	86
Grundarord – Berättelsen om THQ Nordic	28	Bolagsordning	89
Villkor och anvisningar	29	Legala frågor och kompletterande information	92
Marknadsöversikt	33	Vissa skattefrågor i Sverige	97
Verksamhetsbeskrivning	42	Information införlivad genom hänvisning	99
Spelportfölj och pipeline	53	Definitionslista	100
Utvald finansiell information	64	Adresser	101
Kommentarer till den utvalda finansiella informationen	70		

ERBJUDANDET I SAMMANDRAG

Erbjudandet:

Detta prospekt ("Prospektet") har upprättats med anledning av erbjudandet till allmänheten i Sverige och till institutionella investerare i Sverige och internationellt att förvärva B-aktier i THQ Nordic AB (publ) ("THQ Nordic" eller "Bolaget") och upptagande till handel av Bolagets B-aktier på Nasdaq First North ("Erbjudandet").

Antal aktier som erbjuds:

Erbjudandet omfattar 20 000 000 B-aktier i THQ Nordic varav 10 000 000 nyemitterade B-aktier och 10 000 000 befintliga B-aktier som erbjuds av de Säljande Aktieägarna. För att täcka en möjlig övertilldelning i samband med Erbjudandet har, på begäran av Pareto Securities AB ("Pareto Securities"), Bolaget åtagit sig att emittera ytterligare högst 2 000 000 nya B-aktier ("Övertilldelningsoptionen").

Erbjudandepreis:

Det pris till vilket B-aktier erbjuds i Erbjudande uppgår till 20 SEK per B-aktie ("Erbjudandepriiset").

Övrigt:

- Kortnamn (ticker) på Nasdaq First North:
- ISIN-kod för B-aktie:

THQN B
SE0009241706

Preliminär tidsplan:

- | | |
|--|--------------------|
| • Anmälningssperiod för allmänheten i Sverige: | 8–17 november 2016 |
| • Anmälningssperiod för institutionella investerare: | 8–18 november 2016 |
| • Första dag för handel på Nasdaq First North Stockholm: | 22 november 2016 |
| • Likviddag: | 23 november 2016 |

Finansiell kalender:

- | | |
|--|------------------|
| • Bokslutskommuniké för 2016: | 15 februari 2017 |
| • Delårsrapport för perioden 1 januari – 31 mars 2017: | 16 maj 2017 |
| • Årsstämma 2017: | 16 maj 2017 |
| • Delårsrapport för perioden 1 april – 30 juni 2017: | 15 augusti 2017 |
| • Delårsrapport för perioden 1 juli – 30 september 2017: | 14 november 2017 |

SAMMANFATTNING

Sammanfattningen ställs upp efter informationskrav i form av ett antal "punkter" som ska innehålla viss information. Dessa punkter är numrerade i avsnitt A–E (A.1 – E.7). Denna sammanfattning innehåller alla de punkter som ska ingå i en sammanfattning för denna typ av värdepapper och emittent. Eftersom vissa punkter inte behöver ingå, kan det finnas luckor i numreringen av punkterna. Även om en viss punkt ska ingå i sammanfattningen för denna typ av värdepapper och emittent kan det förekomma att det inte finns någon relevant information att ange beträffande sådan punkt. I sådant fall innehåller sammanfattningen en kort beskrivning av aktuell punkt tillsammans med angivelsen "ej tillämplig".

Avsnitt A – Introduktion och varningar

A.1	<i>Introduktion och varningar</i>	Denna sammanfattning bör läsas som en introduktion till Prospektet. Varje beslut om att investera i värdepapperen ska baseras på en bedömning av Prospektet i sin helhet från investerarens sida. Om yrkande avseende information i ett prospekt anförs vid domstol, kan den investerare som är kärande i enlighet med medlemsstaternas nationella lagstiftning bli tvungen att svara för kostnaderna för översättning av prospektet innan de rättsliga förfarandena inleds. Civilrättsligt ansvar kan endast åläggas de personer som lagt fram sammanfattningen, inklusive översättningar därav, men endast om sammanfattningen är vilseledande, felaktig eller oförenlig med de andra delarna av Prospektet, eller om den inte, tillsammans med andra delar av Prospektet, ger nyckelinformation för att hjälpa investerare när de överväger att investera i sådana värdepapper.
A.2	<i>Samtycke till finansiella mellanhänders användning av Prospektet</i>	Ej tillämplig; Bolaget använder inga finansiella mellanhänder för återförsäljning eller slutlig placering av B-aktier efter offentliggörandet av Prospektet.

Avsnitt B – Emittent och eventuella garantigivare

B.1	<i>Firma och handelsbeteckning</i>	Bolagets firma (tillika handelsbeteckning) är THQ Nordic AB (publ).
B.2	<i>Emittentens säte och bolagsform</i>	THQ Nordic är ett publikt aktiebolag bildat i Sverige och registrerat vid Bolagsverket den 30 december 1999. Bolagets organisationsnummer är 556582-6558. THQ Nordic har sitt säte i Karlstad och dess verksamhet bedrivs i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551).
B.3	<i>Beskrivning av emittentens verksamhet</i>	<p>THQ Nordic förvärvar, utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden och merparten av dess slutkonsumenter har historiskt funnits i Nordamerika och Europa. Kärnaffärsmodellen består i att förvärva etablerade men tillfälligt underpresterande spelvarumärken och successivt förädla dem.</p> <p>Bolaget har en global närvaro med koncernhuvudkontor i Karlstad, Sverige och operationellt huvudkontor i Wien, Österrike. Per den 31 oktober 2016 hade Bolaget fyra interna spelutvecklingsstudios, två i Sverige, en i Tyskland och en i USA, samt kontrakt med 19 externa spelstudios i flera olika länder. Bolaget sysselsatte samma datum över 370 personer, varav cirka 30 medarbetare inom förlagsverksamheten, cirka 70 medarbetare inom den interna spelutvecklingen och över 270 externa spelutvecklare under kontrakt. ("Medarbetare" kan referera till både anställd medarbetare och medarbetare under kontrakt.)</p>

B.3	Beskrivning av emittentens verksamhet (forts)	<p>THQ Nordics spelportfölj består av både ägda varumärken och förlagstitlar. Bolagets fokus är att äga sina egna varumärken och utveckla och förlägga dessa, och hade per den 31 oktober 2016 cirka 75 ägda varumärken i portföljen. Bolaget förlägger även speltitlar åt olika strategiska partners och hade samma datum cirka 60 förlagstitlar i portföljen. Under 2015 genererade ägda varumärken 76% av försäljningen och 82% av bruttovinsten, medan förlagstitlar genererade 22% av försäljningen och 18% av bruttovinsten.</p> <p>Bolagets marknadsföringsstrategi fokuserar på relationsbyggande med ledande digitala distributionskanaler såsom Steam, med över 125 miljoner användare under 2015 och en marknadsandel om 75% för digitala PC-spel¹⁾²⁾, marknadsföring via sociala medier såsom Facebook och YouTube, och tät interaktion med och förståelse för fansen exempelvis genom att medverka på spelmässor och aktivt underhålla forum.</p> <p>Bolaget har en global fysisk distributionskapacitet via återförsäljare såsom Walmart, Gamestop och Amazon, samt en omfattande digital distributionskapacitet med etablerade relationer och avtal med cirka 40 digitala distributionskanaler, till exempel Steam, Playstation Store och Xbox Live.</p> <p>THQ Nordic har haft en stark finansiell utveckling de senaste åren. Nettoomsättnings-tillväxten under de nio första månaderna 2016 var 52% jämfört med motsvarande period 2015 och den genomsnittliga årliga tillväxten under 2014 och 2015 var 44%. Den underliggande EBIT-marginalen var 31% under de nio första månaderna 2016 och 37% under 2015.</p> <p>1) Edwards, Cliff (4 november 2013). "Valve Lines Up Console Partners in Challenge to Microsoft, Sony". Bloomberg. Hämtad 23 oktober 2016</p> <p>2) Saed, Sherif (24 februari 2015). "Steam has over 125 million active users, 8.9 concurrent peak". VG247. Hämtad 23 oktober 2016</p>
B.4a	Tendenser	<p>Trender på den globala spelmarknaden</p> <p>Avsnittet nedan behandlar de trender och drivkrafter som THQ Nordic har identifierat och bedömer är särskilt relevanta, särskilt inom de segment där Bolaget är verksamt.</p> <p>Nya generationens plattformar</p> <p>Framförallt inom konsolmarknaden drivs spelbranschen av utvecklingen av den senaste generationens plattformar. Sony (Playstation), Microsoft (Xbox) och Nintendo är de tre största plattformstillverkarna och hade en gemensam marknadsandel om närmare 100% under 2015¹⁾. En ny generations plattform lanseras vanligtvis med omkring 7 års mellanrum. Den senaste generationens konsoler består av Playstation 4 från Sony och Xbox One från Microsoft vilka lanserades under 2013. Tekniken i den senaste generationens plattformar sätter tonen för spelutvecklingen under den generationens livscykel. Bland PC-spel finns inte samma tydliga livsrytmer och utvecklingen av spelen är mer flytande. Nintendo utannonserade sin nya generation, Switch, under oktober 2016.</p> <p>(Kvalitets)-innehåll blir allt viktigare</p> <p>Utveckling av stora "kioskvälta"-titlar ökar hos de största förläggarna, så som Activision-Blizzard, Electronic Arts och Ubisoft, och utvecklingsprojekt med stora budgetar är numera regel snarare än undantag²⁾. De största förläggarna väljer att fokusera på utvecklingen av ett mindre antal stora speltitlar och uppföljare på samma varumärke. Denna utveckling lämnar samtidigt en möjlighet för mindre förlag så som THQ Nordic samt mindre oberoende spelutvecklingsstudios med en affärsmodell bestående av att själva digitalt förlägga sina utvecklade spel.</p> <p>Inom mobilsegmentet är konkurrensen allt hårdare på grund av de låga inträdesbarriärerna som kommer av lägre utvecklingskostnader inom segmentet. Marknadsföringskostnaderna för att bibehålla spelbasen inom segmentet är emellertid höga. Högkvalitativt spelinnehåll blir således allt viktigare. Inom hardcore-segmentet ställer fans allt högre krav på spelets utformning och utveckling. För att vara framgångsrik inom hardcore-segmentet och kunna konkurrera med andra titlar inom samma genre är det därför särskilt viktigt att leverera spelinnehåll av hög kvalitet som lever upp till fansens förväntningar.²⁾</p> <p>1) VGChartz., (www.vgchartz.com., Hämtad 17 mars 2016.</p> <p>2) Megaw, Nicholas (29 april 2016). "Console games makers defy predictions of doom". Financial Times. Hämtad 23 oktober 2016.</p>

B.4a	Tendenser (forts)	<p>Passionerade fans</p> <p>Framför allt inom hardcore-segmentet är fansen av spelen särskilt hängivna, passionerade och lojala. Utformningen av karaktärerna och spelets utveckling mellan olika uppföljare är av stor vikt för att ett spels fans ska uppleva att spelet förvaltas väl. Detta skiljer sig mycket från mobil- och casual-segmenten där spelare inte är lika involverade i spelet och därmed även mindre benägna att vara lojala till en särskild titel.</p> <p>Digital distribution allt vanligare men fysiskt kvarstår</p> <p>Introduktionen och framväxten av digitala distributionskanaler är en tydlig trend inom spelbranschen. Denna utveckling har lett till att nedladdningsbart spelinnehåll och tilläggsförsäljning har blivit den viktigaste inkomstkällan för spelutvecklare och förläggare. Plattformar som Steam är idag en självklarhet och traditionella plattformsoperatörer som Sony, Microsoft och Nintendo erbjuder i större utsträckning möjligheten att ladda ner spel digitalt och via streamingtjänster.</p> <p>Trots detta skifte mot en mer digital spelindustri består den fysiska marknaden. Särskilt inom konsolsegmentet i västvärlden utgör de fysiska intäkterna fortfarande en betydande del av den totala marknaden.</p> <p>Konsolidering</p> <p>Den globala spelmarknaden blir allt mer konsoliderad. I USA uppskattar marknadsundersökningsfirman NPD Group att tio bolag står för närmare 90% av fysisk spelförsäljning, varav de fyra stora västerländska förläggarna (Activision-Blizzard, Electronic Arts, Take-Two och Ubisoft) står för över hälften av den totala försäljningen.¹⁾</p> <p>1) Megaw, Nicholas (29 april 2016). "Console games makers defy predictions of doom". Financial Times. Hämtad 23 oktober 2016.</p> <p>Trender i Bolagets verksamhet</p> <p>Ökande investeringar i spelutvecklingsprojekt, både i absoluta tal och som andel av EBITDA</p> <p>THQ Nordics nuvarande pipeline av kommande produkter är den mest välinvesterade som Bolaget har haft hittills. Under de nio första månaderna 2016 investerades totalt 87,3 MSEK i spelutveckling ("färdiga spel" och "pågående projekt") och per 30 september 2016 hade Bolaget totalt 153,8 MSEK balanserade utvecklingskostnader relaterat till spelutveckling. Investeringstakten under de nio första månaderna 2016 motsvarade 122% av EBITDA vilket var en ökning jämfört med helåret 2015 då motsvarande siffra uppgick till 60%. Investeringar i utvecklingsprojekt har ökat markant sedan 2013, både i absoluta tal och som andel av EBITDA. En bidragande faktor till de ökade investeringsnivåerna är de många attraktiva investeringsmöjligheter som följde av varumärkesförvärven från THQ under 2013.</p> <p>Bolagets totala investeringar består både av investeringar i så kallade Asset Care-projekt samt investeringar i nya utvecklingsprojekt. Asset Care-projekten utgörs av vida-reutveckling av Bolagets befintliga portföljtitlar. Investeringar av nya utvecklingsprojekt innefattar utvecklingen av uppföljare och utgör en stor del av THQ Nordics nuvarande utvecklingspipeline.</p> <p>THQ Nordic utforskar Asset Care för mobilspel</p> <p>Som ett led i sin tillväxtstrategi och för att bredda sin kunskap inom branschen har Bolaget under hösten 2016 startat den interna spelutvecklingsstudio THQ Nordic Mobile AB unät Foxglove Studios AB ("Foxglove Studios"), med fokus mot mobilspel. Studio leds av Senta Jacobsen som tidigare har haft ledande roller på bland annat Electronic Arts (DICE) och Crytek. Utöver kompetens inom mobilspelsutveckling har utvecklingsteamet på Foxglove Studios även lång erfarenhet och bred kompetens för spel på övriga plattformar. Foxglove Studios kommer därför även att bidra till utveckling av Bolagets Asset Care. Foxglove Studios har för närvarande två mobiltitlar under utveckling. Bolaget äger inte rättigheterna till dessa två titlar och förlägger inte heller spelen, istället samarbetar Bolaget med två externa förläggare. Ett av spelen testlanserades i Filippinerna, Malaysia och Indonesien i slutet av september 2016.</p>
------	-------------------	---

B.4a	Tendenser (forts)	<p><i>Bolagets egenutveckling blir mer omfattande</i></p> <p>De senaste åren har Bolagets interna spelutveckling ökat med uppstartandet av två interna spelutvecklingsstudios: Grimlore Games under 2014 och Rainbow Studios i december 2015. Under 2016 har denna utveckling fortsatt med uppstartandet av ytterligare två interna spelutvecklingsstudios: Wingefors Depå Åtta unät Mirage Game Studios AB ("Mirage Game Studios") i Karlstad och Foxglove Studios i Stockholm. Per den 31 oktober 2016 sysselsatte Mirage Game Studios 4 personer och Foxglove Studios 15 personer.</p> <p><i>Bolaget bedömer att nuvarande pipeline kommer vara drivande i nettoomsättningstillväxten under kommande år</i></p> <p>THQ Nordic gör bedömningen att en betydande del av omsättningstillväxten under de närmaste åren kommer drivas av Bolagets nuvarande pipeline av spelutvecklingsprojekt. THQ Nordic har för närvarande totalt 10 utannonserade och 19 icke utannonserade utvecklingsprojekt i sin pipeline. Tre projekt har en utvecklingsbudget i storleksordningen 65–125 MSEK vardera och ytterligare tre utannonserade projekt har en spelutvecklingsbudget om 15–30 MSEK vardera. Spelen i Bolagets nuvarande pipeline är planerade att lanseras mellan sista kvartalet 2016 och 2018. Framförallt utvecklingen av uppföljare och det helt nya varumärket Elex innebär en tydlig förändring och är någonting som Bolaget hittills inte har gjort.</p> <p><i>Prissättningen av Bolagets spel rör sig uppåt</i></p> <p>På grund av att Bolagets historiska försäljning primärt har utgjorts av flera år gamla speltitlar och uppgraderade versioner av gamla titlar har prisbilden varit relativt låg. Med Bolagets nuvarande pipeline av nyutvecklade projekt med en relativt hög utvecklingsbudget kommer även prisbilden att förändras. De sex för närvarande största utvecklingsprojekten i Bolagets pipeline kommer vid lansering ha ett konsumentpris motsvarande den högsta priskategorin bland spel (59,99 EUR/USD på konsol och 49,99 EUR/USD på PC/Steam). Övriga spel kommer relativt sin utvecklingsbudget även de av Bolaget anses vara prissatta högt på marknaden. Prisbilden för spel, särskilt på digitala distributionskanaler som Steam, är dock rörlig. Det är vanligt att Bolaget försöker maximera försäljningen genom att via vissa kampanjer under begränsade perioder sänka priset på spelet och/eller lämna rabatter.</p> <p><i>På grund av Bolagets många konsoltitlar finns inte en lika tydlig trend av digitalisering som på spelmarknaden i stort</i></p> <p>Den inom spelbranschen tydliga trenden mot en digitalisering är inte lika påtaglig för THQ Nordic som enskilt bolag. Detta beror huvudsakligen på Bolagets omfattande utbud av konsolspel. Inom konsolsegmentet utgörs den totala försäljningen fortfarande av en betydande andel fysisk försäljning och digitaliseringen är inte lika tydlig som inom PC- och mobil-segmenten. Detta återspeglas i THQ Nordics försäljning fördelat per kanal.</p>
B.5	Beskrivning av koncernens och bolagets plats i koncernen	<p>THQ Nordic AB (publ) är moderbolag till nio dotterbolag, vilka är belägna i Sverige, Österrike, USA, Storbritannien och Tyskland. Dotterbolagen är följande: THQ Nordic GmbH (AT), THQ Nordic Inc (US), Grimlore Games GmbH (DE), Rainbow Studios Inc (US), We Sing Holding AB, We Sing Company AB, We Sing Production Ltd (UK), THQ Nordic Mobile AB unät Foxglove Studios AB och Mirage Game Studios. Samtliga dotterbolag är helägda. Bolaget har en global närvaro med koncernhuvudkontor i Karlstad, Sverige och operationellt huvudkontor i Wien, Österrike.</p>

B.6

Större aktie-ägare, kontroll över bolaget och anmälningspliktiga personer

I nedanstående tabell beskrivs THQ Nordics ägarstruktur vid tidpunkten för detta Prospekt och direkt efter Erbjudandet, och det antal B-aktier som de Säljande Aktieägarna förväntas sälja i Erbjudandet, under antagandet att Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo. Vid tidpunkten för detta Prospekt hade Bolaget nio aktieägare.

Ägarförhållanden innan Erbjudandet

Ägare	Innan Erbjudandet			
	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Andel kapital	Andel röster
Lars Wingefors AB ^{1), 5)}	6 501 467	36 841 644	72,20%	72,22%
Xagonus AB ^{2), 5)}	1 407 724	7 977 105	15,63%	15,64%
CMB Holding AB ⁵⁾	483 378	2 739 143	5,37%	5,37%
Lumarisimo AB ⁵⁾	289 966	1 643 139	3,22%	3,22%
Gerado AB ^{3), 5)}	201 784	1 143 445	2,24%	2,24%
Gigalomaniac Holding AB ⁴⁾	115 681	655 524	1,28%	1,29%
Maria Segolsson	0	15 000	0,02%	0,01%
Kicki Wallje Lund	0	12 500	0,02%	0,01%
Pia Rosin	0	5 000	0,01%	0,004%
Övriga aktieägare	0	0	0,00%	0,00%
Totalt	9 000 000	51 032 500	100,00%	100,00%

Ägarförhållanden efter Erbjudandet

Ägare	Förändring i Erbjudandet	Efter Erbjudandet			
		Antal A-aktier	Antal B-aktier	Andel kapital	Andel röster
Lars Wingefors AB ^{1), 5)}	-7 317 912	6 501 467	29 523 732	50,01%	61,78%
Xagonus AB ^{2), 5)}	-1 584 505	1 407 724	6 392 600	10,83%	13,38%
CMB Holding AB ⁵⁾	-544 080	483 378	2 195 063	3,72%	4,59%
Lumarisimo AB ⁵⁾	-326 379	289 966	1 316 760	2,23%	2,76%
Gerado AB ^{3), 5)}	-227 124	201 784	916 321	1,55%	1,92%
Gigalomaniac Holding AB ⁴⁾	0	115 681	655 524	1,07%	1,18%
Maria Segolsson	0	0	15 000	0,02%	0,01%
Kicki Wallje Lund	0	0	12 500	0,02%	0,01%
Pia Rosin	0	0	5 000	0,01%	0,003%
Övriga aktieägare	22 000 000	0	22 000 000	30,54%	14,38%
Totalt	12 000 000	9 000 000	63 032 500	100,00%	100,00%

1) Lars Wingefors äger samtliga aktier i Lars Wingefors AB.

2) Erik Stenberg äger samtliga aktier i Xagonus AB.

3) Klemens Kreuzer äger samtliga aktier i Gerado AB.

4) Reinhard Pollice äger samtliga aktier i Gigalomaniac Holding AB.

5) Säljande Aktieägare.

Per dagen för Prospektet föreligger ett aktieägaravtal mellan aktieägare som representerar 100% av aktierna och rösterna i Bolaget. Detta aktieägaravtal upphör dock att gälla i samband med att THQ Nordics B-aktier noteras på Nasdaq First North.

Såvitt Bolagets styrelse känner till finns inga andra aktieägaravtal eller andra avtal mellan Bolagets aktieägare som syftar till att gemensamt påverka Bolaget. Bolagets styrelse känner inte heller till några avtal eller motsvarande som kan leda till att kontrollen över Bolaget förändras.

De sex investerarna Didner & Gerge Fonder, Swedbank Robur Fonder AB, Handelsbanken Fonder AB, RAM ONE AB, Novobis AB och Lancelot Asset Management ("Cornerstone Investors") har åtagit sig att under vissa villkor, innan den första handelsdagen i Bolagets B-aktier, och till samma pris som övriga investerare, förvärva 10 500 000 B-aktier för totalt 210 MSEK, motsvarande 14,6% av aktierna och 6,9% av rösterna i THQ Nordic efter Erbjudandet om bland annat Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo.

B.7

Utvald finansiell information i sammandrag

Tabellerna nedan presenterar utvald finansiell information hämtad från THQ Nordics reviderade koncernredovisning för de räkenskapsår som slutade den 31 december 2014 och 2015, upprättad enligt Årsredovisningslagen (1995:1554) och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning, K3 ("BFNAR").

Tabellerna nedan presenterar också utvald finansiell information hämtad från THQ Nordics koncernredovisning för niomånadersperioden 1 januari – 30 september 2016 (översiktligt granskad) och motsvarande period 2015 (ej översiktligt granskad), upprättad enligt Årsredovisningslagen (1995:1554), Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning, K3 ("BFNAR"), samt Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2007:1 Frivillig delårsrapportering.

De siffror som redovisas i Prospektet har, i vissa fall, avrundats och därför summerar inte nödvändigtvis tabellerna i Prospektet. Alla finansiella belopp anges i svenska kronor ("SEK"), om inte annat anges. Om inget annat uttryckligen anges, har ingen finansiell information i Prospektet reviderats eller granskats av Bolagets revisor. Finansiell information i Prospektet som rör Bolaget och som inte ingår i den reviderade informationen eller har granskats av Bolagets revisor enligt vad som anges här, härstammar från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem.

Prospektet innehåller vissa alternativa nyckeltal som inte har definierats eller specificerats enligt BFNAR ("Alternativa Nyckeltal"), inklusive men inte enbart nyckeltal såsom "EBITDA", "EBITDA-marginal", "Underliggande EBIT", "Underliggande EBIT-marginal", "EBIT-marginal" samt "nettoomsättningstillväxt". THQ Nordic bedömer att dessa Alternativa Nyckeltal används av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter som kompletterande mått på resultatutveckling och finansiell ställning. Dessa Alternativa Nyckeltal har, om inget annat anges, inte reviderats och ska inte betraktas enskilt eller som ett alternativ till nyckeltal framtagna i enlighet med BFNAR. Dessutom bör sådana Alternativa Nyckeltal, såsom THQ Nordic har definierat dem, inte jämföras med andra nyckeltal med liknande namn som används av andra bolag. Detta beror på att dessa Alternativa Nyckeltal inte alltid definieras på samma sätt och andra bolag kan ha beräknat dem på ett annat sätt än THQ Nordic.

Koncernens resultaträkning i sammandrag

	Jan–sep 2016 Översiktligt granskad	Jan–sep 2015 Ej översiktligt granskad	Jan–dec 2015 Reviderad	Jan–dec 2014 Reviderad
MSEK				
Nettoomsättning	173,7	114,5	212,9	178,0
Aktiverat arbete för egen räkning	23,8	5,1	–	–
Övriga rörelseintäkter	6,0	3,5	5,0	4,1
Summa rörelseintäkter	203,5	123,1	217,9	182,1
Handelsvaror	–68,1	–37,5	–70,1	–57,5
Övriga externa kostnader	–27,5	–13,7	–28,3	–15,2
Personalkostnader	–35,1	–16,5	–14,4	–14,2
Avskrivningar av materiella- och immateriella anläggningstillgångar	–27,2	–21,4	–38,5	–27,1
Övriga rörelsekostnader	–1,2	–2,6	–	–
Summa rörelsekostnader	–159,1	–91,7	–151,3	–114,0
Rörelseresultat	44,4	31,4	66,6	68,1
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0,0	0,0	0,0	0,3
Räntekostnader och liknande resultatposter	–1,1	–0,6	–0,6	–1,3
Summa finansiella poster	–1,1	–0,6	–0,6	–1,0
Resultat efter finansiella poster	43,3	30,8	66,0	67,1
Bokslutsdispositioner	–	–	–0,5	0,0
Resultat före skatt	43,3	30,8	65,5	67,1
Skatt på periodens resultat	–9,4	–7,1	–14,2	–15,0
Periodens resultat	34,0	23,6	51,2	52,2

B.7	Utvald finansiell information i sammandrag (forts)	Koncernens balansräkning i sammandrag				
			30 sep 2016	30 sep 2015	31 dec 2015	31 dec 2014
		MSEK	Översiktligt granskad	Ej översiktligt granskad	Reviderad	Reviderad
TILLGÅNGAR						
Färdiga spel (egenutvecklade)			11,7	8,0	26,6	20,0
Domänrättigheter/webshop mm			0,0	0,0	0,0	0,1
IP-rättigheter			19,3	29,8	26,6	34,3
Pågående projekt			142,1	67,3	51,3	20,4
Summa immateriella anläggningstillgångar			173,1	105,1	104,5	74,8
Inventarier			3,2	1,5	1,8	0,8
Summa materiella anläggningstillgångar			3,2	1,5	1,8	0,8
Långfristig fordran			1,4	1,4	0,0	3,0
Summa finansiella anläggningstillgångar			1,4	1,4	0,0	3,0
Summa anläggningstillgångar			177,7	108,0	106,3	78,5
Varulager			13,8	10,9	12,8	8,4
Kortfristiga fordringar			39,8	19,4	30,7	26,5
Kassa och bank			12,2	4,1	25,6	17,6
Summa omsättningstillgångar			65,8	34,4	69,1	52,5
SUMMA TILLGÅNGAR			243,5	142,3	175,4	131,1
EGET KAPITAL OCH SKULDER						
Aktiekapital			0,5	0,1	0,1	0,1
Övrigt tillskjutet kapital			–	–	0,0	0,0
Annat eget kapital inklusive årets resultat			78,3	57,2	84,1	58,6
Summa eget kapital			78,8	57,3	84,2	58,7
Uppskjuten skatteskuld			7,5	4,5	7,5	4,5
Summa avsättningar			7,5	4,5	7,5	4,5
Skulder till koncernföretag			–	2,5	1,4	0,0
Skulder till kreditinstitut			–	–	0,0	10,0
Summa långfristiga skulder			–	2,5	1,4	10,0
Skulder till kreditinstitut			–	10,0	10,0	12,6
Checkräkningskredit			83,4	–	–	–
Skulder till koncernföretag			–	25,0	27,5	17,6
Förskott från kunder			5,2	2,5	0,8	0,0
Leverantörsskulder			19,4	4,2	1,9	4,3
Aktuell skatteskuld			9,5	16,2	16,6	11,4
Övriga skulder			5,0	1,0	0,3	0,1
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter			34,6	19,1	25,2	12,0
Summa kortfristiga skulder			157,1	78,0	82,3	57,9
Summa skulder			157,1	80,5	83,7	67,9
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER			243,5	142,3	175,4	131,1
Ställda säkerheter			130,0	30,0	60,0	30,0
Ansvarsförbindelser			Inga	Inga	Inga	Inga

B.7	Utvald finansiell information i sammandrag (forts)	Koncernens kassaflöde i sammandrag			
		Jan–sep 2016 Översiktligt granskad	Jan–sep 2015 Ej översiktligt granskad	Jan–dec 2015 Reviderad	Jan–dec 2014 Reviderad
		MSEK			
	Resultat efter finansiella poster	43,3	30,8	66,0	67,1
	Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:			0,0	0,0
	Av- och nedskrivningar	27,2	21,4	38,5	27,1
	Realisationsresultat anläggningstillgångar	–	–	0,1	0,0
	Aktuell skatt	–18,6	0,0	–11,2	–11,7
	Övriga justeringar	–	–	0,3	0,0
	Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	51,9	52,1	93,6	82,5
	Ökning (–) / Minskning (+) varulager	–0,3	–2,2	–4,4	–2,8
	Ökning (–) / Minskning (+) kortfristiga fordringar	–12,6	6,1	–1,7	–1,0
	Ökning (+) / Minskning (–) kortfristiga skulder	8,9	–9,4	22,5	–18,2
	Kassaflöde från den löpande verksamheten	47,9	46,6	109,9	60,4
	Förvärv av dotterbolag	0,0	–	–0,9	0,0
	Förvärv av immateriella- & materiella anläggningstillgångar	–92,2	–52,4	–70,5	–35,9
	Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	–	2,2	3,0	–3,0
	Kassaflöde från investeringsverksamheten	–92,2	–50,2	–68,5	–38,9
	Ökning (+) / Minskning (–) av räntebärande skulder	73,5	–10,1	–8,6	–10,0
	Lämnad utdelning	–43,0	–	–25,0	0,0
	Kassaflöde från finansieringsverksamheten	30,4	–10,1	–33,6	–10,0
	PERIODENS KASSAFLÖDE	–13,8	–13,7	7,8	11,5
	Likvida medel vid årets början	25,6	17,6	17,6	6,2
	Omräkningsdifferens i likvida medel	0,4	0,2	0,2	0,0
	Likvida medel vid årets slut	12,2	4,1	25,6	17,6

B.7

Utvald finansiell information i sammandrag (forts)

Nyckeltal

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR

	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
	Översiktligt granskad	Ej översiktligt granskad	Reviderad	Reviderad
Nettoomsättning, MSEK	173,7	114,5	212,9	178,0
Rörelseresultat (EBIT), MSEK	44,4	31,4	66,6	68,1
Lämnad utdelning, MSEK ¹⁾	0	0	40,0	25,0
Antal utestående aktier vid periodens slut, st ²⁾	500 000	500 000	500 000	500 000
Medelantal heltidsanställda under perioden	66	34	38	20

1) Lämnad utdelning avser den för året föreslagna utdelningen, inte den utbetalda utdelning som återfinns i koncernens kassaflöde.

2) Under 2016 har en fondemission om 499 000 aktier genomförts, samtliga perioder har justerats såsom om fondemissionen hade varit genomförd 1 januari 2014.

Alternativa Nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR – Ej reviderade

	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
Nettoomsättningstillväxt %	52%	5%	20%	74%
EBITDA, MSEK	71,6	52,8	105,1	95,2
Underliggande EBIT, MSEK	54,4	40,5	78,9	79,9
Avskrivningar av IP-rättigheter, MSEK	-10,0	-9,1	-12,3	-11,8
EBITDA-marginal %	41%	46%	49%	53%
Underliggande EBIT-marginal %	31%	35%	37%	45%
EBIT-marginal %	26%	27%	31%	38%
Soliditet %	32%	40%	48%	45%
Utdelning per aktie, SEK ^{1), 2)}	0	0	80,0	50,0
Justerad utdelning per aktie, SEK ³⁾	0	0	0,56	0,35

1) Lämnad utdelning avser den för året föreslagna utdelningen, inte den utbetalda utdelning som återfinns i koncernens kassaflöde.

2) Under 2016 har en fondemission om 499 000 aktier genomförts, samtliga perioder har justerats såsom om fondemissionen hade varit genomförd 1 januari 2014.

3) Justerad utdelning per aktie avser utdelning per aktie under antagande att antalet aktier var det samma som det hade varit efter Erbjudandet förutsatt att övertilldelningsoptionen utnyttjas i sin helhet, d.v.s. 72 032 500 aktier.

B.7	Utvald finansiell information i sammandrag (forts)	<p>Nyckeltalsdefinitioner</p> <p>Nettoomsättningstillväxt Procentuell förändring i nettoomsättning mellan perioderna. Nettoomsättningstillväxten redovisas av Bolaget eftersom detta nyckeltal anses bidra till investerares förståelse för Bolagets historiska utveckling.</p> <p>EBITDA Rörelseresultat före avskrivningar av materiella- och immateriella anläggningstillgångar. EBITDA redovisas då det är ett, av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter, vanligen använt mått på företags finansiella resultat. Bolaget anser att EBITDA bidrar till investerares förståelse för Bolagets finansiella utveckling under perioden.</p> <p>Underliggande EBIT Rörelseresultat före avskrivningar av IP-rättigheter. Underliggande EBIT anses av Bolagets ledning bättre återspegla Bolagets operativa resultat än Rörelseresultat (EBIT). Detta beror på att av- och nedskrivningarna av Bolagets IP-rättigheter inte på ett rättvisande sätt återspeglar värdeutvecklingen av dessa IP-rättigheter.</p> <p>Avskrivningar av IP-rättigheter Avskrivningar för perioden av Bolagets i balansräkningen upptagna immateriella anläggningstillgångar klassificerade som IP-rättigheter. IP-rättigheter avser vissa av Bolagets immateriella rättigheter, exempelvis spelvarumärken etc. Avskrivningar av IP-rättigheter presenteras för att underlätta läsarens förståelse för hur Underliggande EBIT och Underliggande EBIT-marginal har beräknats.</p> <p>EBITDA-marginal EBITDA dividerat med nettoomsättningen. EBITDA-marginal redovisas då det är ett, av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter, vanligen använt mått på företags finansiella resultat. Bolaget anser att EBITDA-marginalen bidrar till investerares förståelse för Bolagets finansiella utveckling under perioden.</p> <p>Underliggande EBIT-marginal Underliggande EBIT dividerat med nettoomsättningen. Underliggande EBIT-marginal anses av Bolagets ledning bättre återspegla Bolagets operativa resultat än EBIT-marginal. Detta beror på att av- och nedskrivningarna av Bolagets IP-rättigheter inte på ett rättvisande sätt återspeglar värdeutvecklingen av dessa IP-rättigheter.</p> <p>EBIT-marginal Rörelseresultat (EBIT) dividerat med nettoomsättningen. EBIT-marginal redovisas då det är ett, av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter, vanligen använt mått på företags finansiella resultat. Bolaget anser att EBIT-marginalen bidrar till investerares förståelse för Bolagets finansiella utveckling under perioden.</p> <p>Soliditet Eget kapital i procent av balansomslutningen. Soliditet anges då Bolaget anser att det är ett, av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter, vanligen använt mått på Bolagets finansiella ställning. Bolaget anser att soliditet bidrar till investerares förståelse för Bolagets finansiella ställning vid utgången av perioden.</p> <p>Lämnad utdelning per aktie Lämnad utdelning dividerat med antalet utestående aktier vid senast avslutad föregående period. Utdelning per aktie anges i Prospektet för att illustrera den direktavkastning Bolagets tidigare aktieägare har haft.</p>
-----	--	---

B.7	Utvald finansiell information i sammandrag (forts)	<p>Väsentliga händelser under perioden 1 januari 2014 – 30 september 2016</p> <p>Under augusti 2014 startade Bolagets helägda dotterbolag THQ Nordic GmbH (då Nordic Games GmbH) upp en spelutvecklingsstudio i Tyskland genom det helägda dotterbolaget Grimlore Games GmbH.</p> <p>I december 2015 startade Bolaget genom det helägda dotterdotterbolaget Rainbow Studios Inc. upp den interna spelutvecklingsstudion Rainbow Studios i Phoenix, AZ, USA. Rainbow Studios sysselsatte per den 31 oktober 2016 21 personer och är huvudsakligen verksam med att förvalta och utveckla Bolagets varumärke MX vs. ATV.</p> <p>Under december 2015 förvärvade Bolaget samtliga aktier i We Sing Company Holding AB, ett svenskt aktiebolag vilket äger samtliga rättigheter till den av Bolaget nu helägda speltiteln We Sing.</p> <p>I tillägg har Bolaget under perioden 1 januari 2014 – 30 september 2016 startat två mindre interna studios (Foxglove Studios i Stockholm samt Mirage Game Studios i Karlstad).</p> <p>Bolaget har även under perioden påbörjat utvecklingen av tre av Bolagets hittills största utvecklingsprojekt med utvecklingsbudgetar om 65–125 MSEK vardera.</p> <p>Väsentliga händelser sedan den 30 september 2016</p> <p>Under oktober 2016 förvärvade Bolaget alla domäner, varumärken samt samtliga immateriella rättigheter till befintliga och ännu ej lanserade spelprojekt från den amerikanska förläggaren NovaLogic. NovaLogic grundades 1985 och bland de mest välkända varumärkena återfinns Delta Force, Comanche, Tachyon: The Fringe, Armored Fist, Wolfpack samt Joint Operations. Förvärvet är i linje med THQ Nordics Asset Care-strategi som bygger på förädling av befintliga spel. Bolaget har inlett arbetet med att utvärdera förvärvade programkoder för att inom några månader börja vidareutveckla spelen. Totalt inkluderade förvärvet cirka 30 spel baserade på omkring fem spelvarumärken.</p> <p>I oktober 2016 har styrelsen i THQ Nordic AB förstärkts genom inval av tre nya medlemmar: Kicki Wallje-Lund, som även har utsetts till styrelsens ordförande, samt Pia Rosin och Maria Segolsson.</p> <p>Under oktober 2016 genomfördes en aktiesplit som ett led i förberedelserna för kommande ägarspridning. Efter aktiespliten uppgår antalet aktier till 60 000 000 varav 9 000 000 A-aktier med 10 röster per aktie och 51 000 000 B-aktier med 1 röst per aktie.</p> <p>Vid extra bolagsstämma den 1 november 2016 beslutades om nyemission av 32 500 B-aktier till de nya styrelsemedlemmarna Kicki Wallje-Lund, Pia Rosin och Maria Segolsson. Den riktade nyemissionen kommer genomföras till Erbjudandepriiset om 20 SEK per aktie.</p>
B.8	Proforma-redovisning	Ej tillämplig; Prospektet innehåller ingen proformaredovisning.
B.9	Resultatprognos	Ej tillämplig; Prospektet innehåller ingen resultatprognos.
B.10	Anmärkningar i revisionsberättelsen	Ej tillämplig; inga anmärkningar finns i revisionsberättelserna för den historiska finansiella informationen inkluderad i Prospektet.
B.11	Otillräckligt rörelsekapital	<p>Styrelsen gör bedömningen att befintligt rörelsekapital (det vill säga rörelsekapital före genomförandet av Erbjudandet) inte är tillräckligt för Bolagets aktuella behov under den kommande tolv månadersperioden.</p> <p>Bolagets befintliga rörelsekapital bedöms räcka till och med andra kvartalet 2017. Bolaget uppskattar att underskottet i rörelsekapital för den kommande tolv månadersperioden uppgår till cirka 25 MSEK givet nuvarande affärsplan.</p>

B.11	<i>Otillräckligt rörelsekapital (forts)</i>	<p>Rörelsekapitalbehovet för de kommande tolv månaderna förväntas kunna tillgodoses genom den nyemission som genomförs som en del av Erbjudandet vilken förväntas tillföra Bolaget cirka 200 MSEK före emissionskostnader om Övertilldelningsoptionen inte utnyttjas och cirka 240 MSEK om Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo. Styrelsen hyser en stark tilltro till att Erbjudandet (och dess sammankopplade nyemission) kommer att fullföljas – i synnerhet beaktat att Cornerstone Investors har åtagit sig att förvärva B-aktier motsvarande totalt 210 MSEK i Erbjudandet – och att Bolagets rörelsekapitalbehov för den kommande tolv månadersperioden således kommer att tillgodoses.</p> <p>I det fall Erbjudandet och dess sammankopplade nyemission ej skulle komma att fullföljas kan Bolaget tvingas söka alternativa finansieringsmöjligheter i form av exempelvis en företrädesemission, en riktad nyemission eller långsiktig lånefinansiering från existerande eller nya investerare. Styrelsen hyser stark tilltro även till att endera av dessa lösningar, för det fall Erbjudandet ej skulle fullföljas, skulle vara genomförbar. För det fall Bolaget inte lyckas säkerställa tillräckligt rörelsekapital för att på sikt bedriva verksamheten enligt gällande affärsplan skulle styrelsen behöva se över och justera affärsplanen så att planerade aktiviteter, inklusive den fortsatta utvecklingen av Bolagets befintliga och planerade utvecklingsprojekt, rymms inom tillgänglig finansiering.</p>
-------------	---	--

Avsnitt C – Värdepapper

C.1	<i>Slag av värdepapper</i>	B-aktier i THQ Nordic (ISIN-kod SE0009241706).
C.2	<i>Valuta</i>	Aktierna är denominerade i SEK.
C.3	<i>Totalt antal aktier i bolaget</i>	Per dagen för Prospektet finns 60 032 500 aktier utestående i Bolaget varav 9 000 000 är A-aktier och 51 032 500 är B-aktier. Aktierna har emitterats i enlighet med svensk rätt. Samtliga emitterande B-aktier är fullt betalda. Varje aktie har ett kvotvärde om ca 0,008333 SEK.
C.4	<i>Rättigheter som sammanhänger med värdepapperen</i>	<p>B-aktierna i Erbjudandet är av samma slag. Rättigheterna förenade med B-aktier emitterade av Bolaget, inklusive de som följer av bolagsordningen, kan endast ändras enligt de förfaranden som anges i aktiebolagslagen (2005:551). Aktierna i Bolaget har emitterats i enlighet med svensk rätt.</p> <p>Rösträtt</p> <p>Varje B-aktie som omfattas av Erbjudandet berättigar innehavaren till en röst och varje A-aktie berättigar innehavaren till tio röster på bolagsstämmor. Varje aktieägare är berättigad till att rösta för det antal röster motsvarande innehavarens totala antal A och B-aktier i Bolaget. Förutsatt att Erbjudandet utnyttjas i sin helhet, inklusive fullt utnyttjande av Övertilldelningsoptionen, kommer A-aktierna i Bolaget att totalt representera 58,81% av rösterna och B-aktierna i Bolaget att representera 41,19% av rösterna.</p> <p>Företrädesrätt</p> <p>Beslutar Bolaget att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut nya aktier av serie A och serie B, ska ägare till aktier av serie A och serie B äga företrädesrätt att teckna nya aktier av samma aktieslag i förhållande till det antal aktier innehavaren förut äger (primär företrädesrätt). Aktier som inte tecknats med primär företrädesrätt ska erbjudas samtliga aktieägare till teckning (subsidiär företrädesrätt). Om inte sålunda erbjudna aktier räcker för den teckning som sker med subsidiär företrädesrätt, ska aktierna fördelas mellan tecknarna i förhållande till det antal aktier de förut äger och i den mån detta inte kan ske, genom lottnings.</p>

C.4	<i>Rättigheter som sammanhänger med värdepapperen</i>	<p>Beslutar Bolaget att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut aktier endast av serie A eller endast av serie B, ska samtliga aktieägare, oavsett om deras aktier är av serie A eller serie B, äga företrädesrätt att teckna nya aktier i förhållande till det antal aktier de förut äger.</p> <p>Rätt till vinstutdelning och behållning vid likvidation</p> <p>Samtliga aktier ger lika rätt till utdelning samt till Bolagets tillgångar och eventuella överskott i händelse av likvidation. Rätt till utdelning tillfaller den som på av bolagsstämman beslutad avstämningsdag är registrerad som innehavare av aktier i den av Euroclear Sweden AB ("Euroclear Sweden") förda aktieboken. Utdelningen utbetalas normalt till aktieägarna som ett kontant belopp per aktie genom Euroclear Sweden, men betalning kan även ske i annat än kontanter (sakutdelning).</p>
C.5	<i>Inskränkningar i den fria överlåtbarheten</i>	Ej tillämplig; Samtliga emitterade B-aktier är fritt överlåtbara.
C.6	<i>Uptagande till handel på reglerad marknad</i>	Ej tillämplig; Styrelsen för THQ Nordic har ansökt om notering av Bolagets B-aktier på Nasdaq First North, en multilateral handelsplats som inte har samma juridiska status som en reglerad marknad. Bolag som är noterade på Nasdaq First North regleras av Nasdaq First Norths regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. Under förutsättning att Nasdaq First North beviljar Bolagets ansökan beräknas första dagen för handel ske den 22 november 2016. Ett villkor för godkännande är att spridningskravet för Bolagets B-aktier är uppfyllt senast den dag då handeln inleds. Kortnamnet på Nasdaq First North för Bolagets aktie är THQN B.
C.7	<i>Utdelningspolicy</i>	Ej tillämplig; THQ Nordics styrelse har inte antagit en utdelningspolicy. Tidigare lämnad utdelning har varit och kommer även fortsättningsvis att vara baserad på Bolagets lönsamhet, framtida utveckling, förvärmöjligheter och finansiella ställning.

Avsnitt D – Risker

D.1	<i>Huvudsakliga risker avseende emittenten och dess verksamhet</i>	<p>Huvudsakliga bransch- och verksamhetsrelaterade risker innefattar:</p> <p>Bolagets spelprojekt som utvecklas internt och av externa spelutvecklare kan komma att försenas</p> <p>Bolaget utvecklar spel både internt och genom samarbeten med externa spelutvecklare. Om ett eller flera av Bolagets internt eller externt utvecklade spelprojekt försenas kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets lönsamhet, resultat och ekonomiska ställning.</p> <p>THQ Nordic är beroende av externa spelutvecklare</p> <p>THQ Nordic bedriver spelutveckling och testning av Bolagets interna såväl som externa spelprojekt. Skulle intresset från spelutvecklare minska eller om THQ Nordic skulle misslyckas ingå nya samarbeten och erhålla nya spelutvecklingsuppdrag i samma omfattning som tidigare skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets framtida tillväxt och finansiella ställning.</p> <p>Lansering av nya speltitlar kan generera lägre intäkter än bedömt</p> <p>Vid lanseringar av nya speltitlar finns risken att dessa inte mottas positivt av marknaden. Detta kan leda till intäktsbortfall, sämre marginaler och minskade kassaflöden. Det gäller såväl egenfinansierade projekt men även spel där Bolaget agerar förläggare och står för en väsentlig andel av finansieringen. Även aktiverade utvecklingskostnader riskerar att behöva skrivas ned. Om en spellansering resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentlig negativ effekt på Bolagets lönsamhet, resultat och ekonomiska ställning.</p>
------------	--	--

D.1	<p><i>Huvudsakliga risker avseende emittenten och dess verksamhet (forts)</i></p>	<p>THQ Nordic är beroende av ett fåtal väsentliga distributörer av sina speltitlar Bolagets försäljning av digitala och fysiska speltitlar sker till stor del genom ett fåtal väsentliga distributörer. Om någon väsentlig distributör av någon anledning skulle tvingas att ta ned sin digitala distributionskanal eller om en fysisk distributör skulle behöva avbryta sin försäljning skulle det på kort sikt innebära intäktsbortfall och om ett avbrott blir långvarigt kan det på ett väsentligt negativt sätt påverka Bolagets finansiella ställning och resultat.</p> <p>THQ Nordic måste utveckla nya spel och förbättra befintliga spel THQ Nordic fortsatta tillväxt kommer bland annat att bero på förmågan att regelbundet utveckla nya spel, förbättra befintliga spel på ett sätt som förbättrar spelupplevelsen samt att ingå nya spelutvecklingsuppdrag. Om det aktuella spelets utvecklingsmodell upphör från att vara effektiv kan nuvarande utvecklingskostnader öka och rörelseresultatet därmed påverkas negativt. Det finns risk att inga eller endast ett fåtal kommande spel blir framgångsrika och genererar betydande intäkter. Om THQ Nordic misslyckas med att utveckla nya, samt förbättra befintliga spel som genererar betydande intäkter, kan det komma att få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.</p> <p>Bolaget är beroende av sina immateriella rättigheter THQ Nordic är ett bolag som, likt andra bolag verksamma inom samma bransch som Bolaget, är beroende av sina immateriella rättigheter och att dessa skyddas på ett adekvat sätt. Om de produkter som Bolaget innehar eller framgent förvärvar eller utvecklar inte erhåller erforderligt immaterialrättsligt skydd, eller om befintligt immaterialrättsligt skydd inte kan vidmakthållas eller om befintligt immaterialrättsligt skydd visar sig otillräckligt för att tillvarata Bolagets rättigheter och marknadsposition, kan Bolagets möjlighet att bedriva verksamhet, dess finansiella ställning och resultat påverkas negativt.</p> <p>Potentiella framtida förvärv kan misslyckas med att till fullo uppnå förväntade finansiella och strategiska synergier För att fullt ut uppnå de förväntade finansiella och strategiska synergier av framtida förvärv måste THQ Nordic rationalisera, samordna och integrera all verksamhet som den förvärvade verksamheten bedriver. Det kan hända att THQ Nordic inte kommer att uppnå de förväntade fördelarna från sådana investeringar eller förvärv, och att dessa transaktioner kan komma att bli olönsamma och belasta den övriga verksamheten. Om THQ Nordic förvärvar verksamheter, kan Bolaget på motsvarande sätt få svårigheter att integrera personal och verksamhet, eller så kan nyckelpersoner inom den förvärvade verksamheten besluta sig för att säga upp sig. THQ Nordic kan även drabbas av svårigheter om teknologi eller produkter ska integreras i Bolagets verksamheter. Om någon av dessa risker skulle inträffa kan det få väsentlig negativ effekt på Bolagets verksamhet, finansiella ställning eller resultat.</p> <p>Skatterisker bland annat till följd av att THQ Nordic är verksamt och har dotterbolag i flera länder THQ Nordic bedriver sin huvudsakliga operationella verksamhet i Österrike och i Sverige. Verksamheten bedrivs i enlighet med Bolagets tolkning av gällande skattelagar, skatteavtal och bestämmelser i de aktuella länderna samt berörda skattemyndigheters krav. Om det skulle visa sig att THQ Nordics tolkning av tillämpliga lagar, skatteavtal och bestämmelser inte är korrekt, eller berörda myndigheter gör en annan tolkning, inför en administrativ praxis alternativt bedömer att inkomster ska omallokeras inom Koncernen, eventuellt med retroaktiv verkan, skulle det kunna förändra THQ Nordics nuvarande och tidigare skattesituation vilket riskerar att inverka negativt på Bolagets resultat och finansiella ställning.</p>
-----	---	--

D.3	Huvudsakliga risker avseende värdepapperen	<p>Alla investeringar i värdepapper är förknippade med risker. Sådana risker kan leda till att priset på Bolagets B-aktier faller avsevärt och investerare riskerar att förlora hela eller delar av sin investering.</p> <p>Huvudsakliga risker relaterade till Erbjudandet och Bolagets B-aktier innefattar:</p> <p>En aktiv, likvid och fungerande marknad för Bolagets aktier kanske inte utvecklas Det har inte förekommit någon offentlig handel i THQ Nordic aktier före Erbjudandet. En placering i ett bolag vars aktier handlas på Nasdaq First North kan vidare vara mer riskfylld än en placering i ett bolag vars aktier handlas på en reglerad marknad. Det är inte möjligt att förutse i vilken utsträckning investerarnas intresse i THQ Nordic leder till en aktiv handel i aktien eller hur handeln med aktien kommer att fungera framgent. Det finns en risk för att en aktiv och likvid handel inte kommer att utvecklas eller, om en sådan utvecklas, att den inte kommer att bestå efter att Erbjudandet genomförts.</p> <p>Förekomst av röststark onoterad A-aktie Bolagets aktiekapital består, och kommer även efter att Erbjudandet har genomförts, av A- och B-aktier med skilda röstvärden. A-aktien, som medför tio röster, kommer inte att omfattas av Erbjudandet och det finns för närvarande inte några planer på att notera A-aktien på någon reglerad eller icke-reglerad marknadsplats i Sverige eller utomlands. A-aktieägarnas intressen kan komma att avvika från eller konkurrera med THQ Nordics intressen eller B-aktieägarnas intressen och det finns en risk för att A-aktieägarna kommer att utöva sitt inflytande över THQ Nordic på ett sätt som inte ligger i B-aktieägarnas intresse. Det finns således en risk att en investerares möjligheter att utöva inflytande genom innehav av B-aktier i praktiken blir begränsade.</p> <p>Åtagandena från Cornerstone Investors är inte säkerställda och kan därmed komma att inte infrias Sex investerare ("Cornerstone Investors") har åtagit sig att, under vissa villkor och till samma pris som övriga investerare, innan den första handelsdagen i Bolagets B-aktier, förvärva 10 500 000 B-aktier för totalt 210 MSEK, motsvarande 14,6% av aktierna och 6,9% av rösterna i THQ Nordic om Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo.</p> <p>Cornerstone Investorsåtaganden är emellertid inte säkerställda genom bankgaranti, spärmedel, pantsättning eller liknande arrangemang, varför det finns en risk för att Cornerstone Investors inte kommer att kunna infria sina åtaganden. Cornerstone Investors åtaganden är vidare förenade med vissa villkor avseende bland annat att en viss spridning av Bolagets aktier uppnås i samband med Erbjudandet. För det fall något av dessa villkor inte uppfylls finns det en risk för att Cornerstone Investors inte uppfyller sina åtaganden, vilket skulle kunna få en negativ effekt på Erbjudandets genomförande.</p>
-----	--	--

Avsnitt E – Erbjudande

E.1	<i>Emissionsbelopp och emissionskostnader</i>	Under antagandet att Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo förväntar sig THQ Nordic att erhålla en nettolikvid om cirka 222 MSEK från den nyemission av B-aktier som genomförs i samband med Erbjudandet efter avdrag för transaktionskostnader, inklusive provision och avgifter till Pareto Securities och andra rådgivare, vilka beräknas uppgå till cirka 18 MSEK. THQ Nordic kommer inte att erhålla några intäkter från försäljningen av B-aktier som erbjuds av de Säljande Aktieägarna.
E.2a	<i>Motiv och användning av emissionslikviden</i>	<p>Styrelsen bedömer att THQ Nordic sedan 2011 har etablerat en stark plattform från vilken Bolaget kan accelerera sin tillväxt, och att noteringen av THQ Nordics B-aktier på Nasdaq First North och det därmed förenade Erbjudandet är ett logiskt nästa steg i Bolagets utveckling. Styrelsen bedömer att noteringen och Erbjudandet bland annat kommer att:</p> <ul style="list-style-type: none"> • finansiera ytterligare tillväxt (se nedan specificering av vad THQ Nordic primärt avser att använda nettolikviden till) • underlätta möjligheten för THQ Nordic att använda sina aktier som betalningsmedel vid framtida förvärv • bredda och förstärka THQ Nordics aktieägarbas samt att erbjuda en likvid marknad för B-aktierna • stärka THQ Nordics profil och varumärke hos investerare, kunder och inom sektorn generellt <p>Nyemissionen i Erbjudandet förväntas inbringa en bruttolikvid om cirka 240 MSEK, och en nettolikvid om cirka 222 MSEK, under antagandet att Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo. THQ Nordic kommer inte att erhålla någon likvid från de Säljande Aktieägarnas försäljning av befintliga B-aktier. THQ Nordic avser primärt att använda likviden för att finansiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utveckling och marknadsföring av nuvarande pipelineprojekt • utveckling av ytterligare uppföljare till existerande varumärken • nya förvärv av varumärken, spelutvecklingsstudios eller annat objekt som kompletterar verksamheten <p>Styrelsen gör bedömningen att befintligt rörelsekapital (det vill säga rörelsekapital före genomförandet av Erbjudandet) inte är tillräckligt för Bolagets aktuella behov under den kommande tolv månadersperioden. Bolagets befintliga rörelsekapital bedöms räcka till och med andra kvartalet 2017. Bolaget uppskattar att underskottet i rörelsekapital för den kommande tolv månadersperioden uppgår till cirka 25 MSEK givet nuvarande affärsplan. Rörelsekapitalbehovet för de kommande tolv månaderna förväntas kunna tillgodoses genom den nyemission som genomförs som en del av Erbjudandet vilken förväntas tillföra Bolaget cirka 200 MSEK före emissionskostnader om Övertilldelningsoptionen inte utnyttjas och cirka 240 MSEK om Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo.</p> <p>I det fall Erbjudandet och dess sammankopplade nyemission ej skulle komma att fullföljas kan Bolaget tvingas söka alternativa finansieringsmöjligheter eller behöva se över och justera affärsplanen så att planerade aktiviteter, inklusive den fortsatta utvecklingen av Bolagets befintliga och planerade utvecklingsprojekt, ryms inom tillgänglig finansiering.</p>
E.3	<i>Villkor</i>	<p>Allmänt – Erbjudandet omfattar 10 000 000 nyemitterade B-aktier som erbjuds av Bolaget och 10 000 000 befintliga B-aktier som erbjuds av de Säljande Aktieägarna. Vid utnyttjande av Övertilldelningsoptionen kan Erbjudandet dessutom komma att utökas med ytterligare upp till 10% av det totala antalet B-aktier som omfattas av Erbjudandet. Erbjudandet riktar sig till allmänheten i Sverige samt institutionella investerare i Sverige och internationellt.</p> <p>Priset i Erbjudandet – 20 SEK per B-aktie.</p>

E.3	Villkor (forts)	<p>Anmälningssperiod – Allmänheten i Sverige ska anmäla sig för förvärv av B-aktier inom ramen för Erbjudandet under perioden 8–17 november 2016. Institutionella investerare i Sverige och internationellt ska anmäla sig för förvärv av B-aktier inom ramen för Erbjudandet under perioden 8–18 november 2016.</p> <p>Anmälan – Anmälan för allmänheten i Sverige ska avse lägst 500 och högst 50 000 B-aktier, i jämna poster om 100 B-aktier. Institutionella investerare i Sverige och internationellt anmäler sig för förvärv i Erbjudandet i enlighet med särskilda instruktioner.</p> <p>Tilldelning – Beslut om tilldelning av B-aktier fattas av styrelsen i THQ Nordic och de Säljande Aktieägarna i samråd med Pareto Securities varvid målet är att uppnå en god institutionell ägarbas och bred spridning av B-aktierna bland allmänheten för att möjliggöra en regelbunden och likvid handel med Bolagets B-aktie på Nasdaq First North.</p> <p>Likviddag – Planerad likviddag är den 23 november 2016.</p> <p>Villkor för Erbjudandets fullföljande: Investerare uppmärksammas på att handeln i B-aktierna från första dag för handel fram till dess att likvid har skett på likviddagen är villkorad och kan, under vissa omständigheter, komma att avbrytas. Om Erbjudandet avbryts kommer detta att offentliggöras senast den 23 november 2016 via pressmeddelande och inkomna anmälningar kommer att bortses från.</p>
E.4	Intressen och intressekonflikter	<p>Ett antal av Bolagets befintliga aktieägare, de Säljande Aktieägarna, har beslutat ett bjuda delar av sina innehav i THQ Nordic till försäljning. THQ Nordics finansiella rådgivare i samband med Erbjudandet och noteringen är Pareto Securities som agerar Global Coordinator and Sole Bookrunner i Erbjudandet. Pareto Securities (samt till dem närstående företag) har tillhandahållit, och kan i framtiden komma att tillhandahålla, tjänster inom ramen för den ordinarie verksamheten och i samband med andra transaktioner åt THQ Nordic för vilka de erhållit, respektive kan komma att erhålla, ersättning.</p>
E.5	Säljande aktieägare/Lock-up avtal	<p>De Säljande Aktieägarna samt styrelse och ledande befattningshavare har åtagit sig att inte sälja sina respektive kvarvarande aktieinnehav i Bolaget under Lock-up perioden, vilket sammantaget motsvarar 100% av befintliga såväl A- som B-aktier i Bolaget exkluderat för de aktier som säljs i Erbjudandet. Lock-up perioden för samtliga är 360 dagar. Efter utgången av Lock-up perioden kan aktierna komma att bjudas ut till försäljning vilket kan påverka marknadspriset på aktien. Pareto Securities kan även komma att medge undantag från gjorda lock-up åtaganden. Medgivande av undantag från gjorda lock-up åtaganden avgörs från fall till fall och kan vara av såväl personlig som affärsmässig karaktär. Bolaget har vidare gentemot Pareto Securities bland annat åtagit sig att, med vissa förbehåll, under en period av 360 dagar från första dagen för handel i Bolagets B-aktier på Nasdaq First North, inte utan skriftligt medgivande från Pareto Securities, besluta eller föreslå bolagsstämma att besluta om ökning av aktiekapitalet genom emission av aktier.</p>
E.6	Utspädningseffekt	<p>Nyemissionen i samband med Erbjudandet kan, under förutsättning av att Övertilldelningsoptionen inte utnyttjas, medföra att antalet aktier i THQ Nordic ökar med 10 000 000 aktier till sammanlagt 70 032 500 aktier, vilket motsvarar en utspädning om cirka 14%.</p> <p>Nyemissionen i samband med Erbjudandet kan, under förutsättning av att Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo, medföra att antalet aktier i THQ Nordic ökar med 12 000 000 aktier till sammanlagt 72 032 500 aktier, vilket motsvarar en utspädning om cirka 17%.</p>
E.7	Kostnader som åläggs investerare	<p>Ej tillämpligt. Courtage utgår ej.</p>

RISKFAKTORER

En investering i värdepapper är förenad med risk. Inför ett eventuellt investeringsbeslut är det viktigt att noggrant analysera de riskfaktorer som bedöms vara av betydelse för Bolagets och aktiens framtida utveckling. Nedan beskrivs riskfaktorer som bedöms vara av betydelse för THQ Nordic, utan särskild rangordning. Det gäller risker både vad avser omständigheter som är hänförliga till THQ Nordic eller branschen och sådana som är av mer generell karaktär samt risker förenade med aktien och Erbjudandet. Vissa risker ligger utanför Bolagets kontroll. Uppställningen nedan gör inte anspråk på att vara fullständig och samtliga riskfaktorer kan av naturliga skäl inte förutses eller beskrivas i detalj, varför en samlad utvärdering även måste innefatta övrig information i Prospektet samt en allmän omvärldsbedömning. Nedanstående risker och osäkerhetsfaktorer kan ha en väsentligt negativ inverkan på THQ Nordics verksamhet, finansiella ställning och/eller resultat. De kan även medföra att aktierna i THQ Nordic minskar i värde, vilket skulle kunna leda till att aktieägare i THQ Nordic förlorar hela eller delar av sitt investerade kapital. Ytterligare faktorer som för närvarande inte är kända för THQ Nordic, eller som för närvarande inte bedöms utgöra risker, kan också komma att ha motsvarande negativ påverkan.

BRANSCH- OCH VERKSAMHETSRELATERADE RISKER

Bolagets spelprojekt som utvecklas internt och av externa spelutvecklare kan komma att försenas

Bolaget utvecklar spel både internt och genom samarbeten med externa spelutvecklare. Förseningar i planerade och pågående spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöden, intäkter och rörelsemarginaler. Förseningar kan äga rum för såväl internt som externt utvecklade projekt. Färdigställandet av ett spelprojekt kan även komma att kräva mer resurser än vad som ursprungligen beräknats och då måste vanligen, främst i det fall det gäller ett internt projekt, kostnaden bäras av THQ Nordic. Om ett eller flera av Bolagets internt eller externt utvecklade spelprojekt försenas kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets lönsamhet, resultat och ekonomiska ställning.

THQ Nordic är beroende av externa spelutvecklare

THQ Nordic bedriver spelutveckling och testning av Bolagets interna såväl som externa spelprojekt. Utveckling kopplat till projekt där extern part är den primära utvecklaren men där THQ Nordic är förläggare sker bland annat i USA och Europa. För att verksamheten även fortsättningsvis ska kunna bedrivas med både internt och externt utvecklade spel är det en förutsättning att THQ Nordic lyckas erhålla nya externa spelutvecklingsuppdrag. Skulle intresset från spelutvecklare minska eller om THQ Nordic skulle misslyckas ingå nya samarbeten och erhålla nya spelutvecklingsuppdrag i samma omfattning som tidigare skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets framtida tillväxt och finansiella ställning.

Lansering av nya speltitlar kan generera lägre intäkter än bedömt

Vid lanseringar av nya speltitlar finns risken att dessa inte mottas positivt av marknaden. Detta kan leda till intäktsbortfall, sämre marginaler och minskade kassaflöden. Det gäller såväl egenfinansierade projekt men även spel där Bolaget agerar förläggare och står för en väsentlig andel av finansieringen. Även aktiverade utvecklingskostnader riskerar att behöva skrivas ned. Om en spelansering resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentlig negativ effekt på Bolagets lönsamhet, resultat och ekonomiska ställning.

THQ Nordic är beroende av ett fåtal väsentliga distributörer av sina speltitlar

Bolagets försäljning av digitala och fysiska speltitlar sker till stor del genom ett fåtal väsentliga distributörer. Att distributörerna kan fortsätta att tillhandahålla de digitala och fysiska distributionskanalerna är en förutsättning för att THQ Nordic ska kunna fortsätta att generera intäkter från dessa. THQ Nordic är även beroende av att den finansiella information som digitaldistributörerna tillhandahåller är fullständig och Bolaget förlitar sig i stor utsträckning på att intäkterna speglar spelarnas faktiska inköp. Om någon väsentlig distributör av någon anledning skulle tvingas att ta ned sin digitala distributionskanal eller om en fysisk distributör skulle behöva avbryta sin försäljning skulle det på kort sikt innebära intäktsbortfall och om ett avbrott blir långvarigt kan det på ett väsentligt negativt sätt påverka Bolagets finansiella ställning och resultat.

THQ Nordic kan komma att misslyckas med att utvecklas och anpassa sig efter ny teknik och konsumenternas preferenser och krav och ändrad reglering

Utvecklingen inom spelindustrin drivs till stor del av önskemål och krav från slutanvändare, spelutvecklare och förlag, vilket innebär att operatörer ständigt måste erbjuda nya produkter och tjänster i syfte att attrahera och behålla ett brett spektrum av slutanvändare. I en bransch som kännetecknas av den snabba uppkomsten och utvecklingen av nya produkter, teknik och slutanvändarpraxis, är det viktigt att Bolaget kontinuerligt uppdaterar och utvecklar nya och befintliga produkter och teknologi. Utbrett införande av ny internetteknik, ny hårdvara, nya typer spelplattformar och högre standarder kan kräva att Bolaget måste tillföra betydande medel för att ersätta, uppgradera, ändra eller anpassa sitt erbjudande. Som ett led i den snabba teknikutvecklingen medför det även att en del teknik inte får fäste på marknaden eller utkonkurreras av andra lösningar. Det finns en risk att THQ Nordic investerar resurser och pengar i att anpassa sitt erbjudande till en teknik som inte blir så framgångsrik som Bolaget bedömt. Om någon av dessa risker skulle realiseras skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

THQ Nordic fortsätta tillväxt är beroende av att de kan fortsätta utveckla nya spel och förbättra befintliga spel

THQ Nordic fortsätta tillväxt kommer bland annat att bero på förmågan att regelbundet utveckla nya spel, förbättra befintliga spel på ett sätt som förbättrar spelupplevelsen samt att ingå nya spelutvecklingsuppdrag. Om det aktuella spelets utvecklingsmodell upphör att att vara effektiv kan nuvarande utvecklingskostnader öka och rörelseresultatet därmed bli lidande. Det finns en risk att inga eller endast ett fåtal kommande spel blir framgångsrika och genererar betydande intäkter.

Om THQ Nordic misslyckas med att utveckla nya och förbättra befintliga spel som genererar betydande intäkter, kan det komma att få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Bolaget är beroende av sina immateriella rättigheter

THQ Nordic är ett bolag som, likt andra bolag verkssamma inom samma bransch som Bolaget, är beroende av sina immateriella rättigheter och att dessa skyddas på ett adekvat sätt. Bolagets immateriella rättigheter skyddas främst genom upphovsrättsligt skydd, varumärken, lagstiftning till skydd för företagshemligheter och/eller avtal. Om de produkter som Bolaget innehar eller framgent förvärvar eller utvecklar inte erhåller erforderligt immaterialrättsligt skydd, eller om befintligt immaterial-

rättsligt skydd inte kan vidmakthållas eller om befintligt immaterialrättsligt skydd visar sig otillräckligt för att tillvarata Bolagets rättigheter och marknadsposition, kan Bolagets möjlighet att bedriva verksamhet, dess finansiella ställning och resultat påverkas negativt. Vidare kan Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat påverkas negativt för det fall att Bolaget blir föremål för intrång i dess immateriella rättigheter eller gör intrång i annans immateriella rättigheter.

Varumärken och webbdomäner med särskild betydelse ägs av THQ Nordic, dess dotterbolag eller av tredje parter som genom avtal försäkrar att de immaterialrättsliga rättigheterna bibehålls inom THQ Nordics kontroll. Det finns en risk att det immaterialrättsliga skyddet inte är tillräckligt och att eventuella anspråk, kontraktsbrott eller förlust av upphovsrätt eller annan immateriell rättighet inträffar vilket skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

THQ Nordic är beroende av att behålla och kunna rekrytera nyckelpersoner

Bolagets framgång bygger på, och är beroende av, befintliga medarbetares kunskap och erfarenhet samt THQ Nordics förmåga att i framtiden kunna rekrytera och behålla nyckelpersoner. Det är därför av stor vikt att Bolaget lyckas locka till sig och behålla nyckelpersonal samt att dessa upplever Bolaget som en stimulerande arbetsgivare. Förlust av viktiga nyckelpersoner kan leda till att verksamhetsutvecklingen går långsammare och blir mer kostsam, vilket kan komma att få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

THQ Nordic är beroende av välfungerande it-system och är därtill exponerat för risker relaterat till dataintrång, virus, sabotage och andra cyberbrott

THQ Nordic är beroende av en effektiv och oavbruten drift hos olika IT-system för att driva de olika verksamheterna, inklusive spelutveckling, försäljning, lagring och distribution. Ett omfattande haveri eller annan störning i IT-systemen kan påverka förmågan att bedriva verksamhet avseende att utveckla produkter, genomföra effektiv försäljning eller att fakturera och leverera produkter och tjänster till kunder. För det fallet THQ Nordic brister i att förse sina kunder med produkter och tjänster, kan THQ Nordic komma att ådra sig ansvar.

Bolagets verksamhet omfattar även användning och lagring av information om arbetstagare och kunder. Det finns en risk att Bolagets säkerhetsåtgärder avseende sina system samt andra säkerhetsrutiner inte förhindrar olovligt intrång eller att personuppgifter eller information skyddad av annan anledning röjs.

Den IT-miljö där THQ Nordic är verksam styrs även av omfattande lagar, regler och förordningar, inklusive, men inte begränsade till, skydd och hantering av personuppgifter som ofta genomgår ändringar. Ibland kan dessa lagar, regler och förordningar vara oförenliga mellan de jurisdiktioner där THQ Nordic är verksam. THQ Nordic riskerar även att påverkas negativt av aktiviteter såsom systemintrång, virusspridning och andra former av IT-brottslighet. Sådan verksamhet kan störa webbplatser och spelutveckling, orsaka systemfel och verksamhetsavbrott och kan skada datorer eller annan utrustning hos THQ Nordic, dess kunder eller slutanvändare.

Om någon av ovanstående risker skulle realiseras, kan det komma att skada THQ Nordics anseende och medföra att Bolaget blir skadeståndsansvarigt, och därmed resultera i ökade kostnader och/eller förlorade intäkter. Om någon av ovanstående händelser skulle inträffa skulle det kunna få en väsentlig negativ inverkan på THQ Nordics verksamhet, finansiella ställning och resultat.

THQ Nordic är verksam i en konkurrensutsatt marknad och bolaget kan komma att misslyckas med att konkurrera på ett framgångsrikt sätt

Bolaget har konkurrenter på alla sina marknader. Det finns risk för att THQ Nordics konkurrenter är bättre eller snabbare än Bolaget på att anpassa sig till och utveckla nya och/eller bättre spel, övriga produkter och/eller teknologier. Ökad konkurrens från såväl större som mindre aktörer kan bidra till lägre priser och minskad efterfrågan på Bolagets produkter och därmed försämrad marginal för THQ Nordic.

THQ Nordics ställning på befintliga marknader kan snabbt försvagas genom att Bolagets konkurrenter utvecklar nya, bättre och/eller billigare spelprodukter och teknologier. Nuvarande och potentiella konkurrenter kan även vara bolag som är mer välkända, har en mer omfattande kundkrets och kan nå framgång i att öka sina marknadsandelar genom exempelvis omfattande marknadsföringsinsatser. En för THQ Nordic försvagad marknadsposition och/eller ökad konkurrens skulle kunna få väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning eller resultat.

Bolaget riskerar att bli involverat i rättsliga och administrativa förfaranden, inklusive anspråk relaterade till THQ Nordics immateriella rättigheter samt krav avseende eventuellt intrång av THQ Nordic i tredje parts immateriella rättigheter

Inom spelbranschen förekommer ibland tvister om framförallt rätten till immateriella rättigheter. Följaktligen finns risk att THQ Nordic i framtiden involveras i rättsliga eller administrativa förfaranden, vilket kan avse omfattande skadeståndsanspråk eller andra krav på betalningar, inklusive skadeståndskrav från kunder eller konkurrenter. Förberedelser inför, bestridanden utav

samt utfallet av initierade förfaranden kan bli långvariga och kostsamma. Utfallet av sådana förfaranden är svåra att förutse. Vid negativt utfall i ett större rättsligt eller administrativt förfarande, oavsett om det grundas på en dom eller en förlikning, kan THQ Nordic åläggas betydande betalningsansvar. Dessutom kan kostnader i samband med tvister och skiljedomsförfaranden bli betydande.

THQ Nordics konkurrenter eller andra personer kan redan ha beviljats, eller kan i framtiden komma att beviljas rätten till immateriella rättigheter som Bolaget är beroende av. Om THQ Nordic stäms för intrång, kan Bolaget tvingas till omfattande kostnader för att bestrida talan och kan komma att föreläggas att stoppa försäljning av produkter som bygger på en ifrågasatt rättighet så länge som processen om rättigheten pågår. Om en tvist skulle resultera i ett domslut som innebär att THQ Nordic gjort intrång i någon annans rättigheter, kan en domstol ålägga Bolaget att betala betydande skadestånd eller licensavgifter till ägaren av rättigheten och/eller att sluta använda alla immateriella rättigheter eller teknologier och produkter som utgör intrång. Detta kan medföra väsentlig störning i THQ Nordics verksamhet och resultera i höga kostnader för att utveckla och implementera alternativa teknologier eller produkter som inte utgör intrång, alternativt att skaffa licens från rättighetsinnehavaren. Det kan även medföra att THQ Nordics licenstagare och kunder riktar garantikrav mot Bolaget. Det finns risk för att ett framgångsrikt anspråk rörande rättighetsintrång från en extern part medför att THQ Nordic inte till rimlig kostnad kan utveckla konkurrenskraftiga alternativ, eller att Bolaget misslyckas med att skaffa en licens från en rättighetsinnehavare till kommersiellt godtagbara villkor, eller inte alls.

Utöver tvister om immateriella rättigheter kan Bolaget även bli indraget i andra typer av tvister och rättsliga förfaranden. Om Bolaget blir indraget i tvister eller i andra typer av rättsliga förfaranden kan det medföra betydande kostnader och/eller skadestånd, vilket skulle kunna få väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning eller resultat.

Potentiella framtida förvärv kan misslyckas med att till fullo uppnå förväntade finansiella och strategiska synergier

För att fullt ut uppnå de förväntade finansiella och strategiska synergier av framtida förvärv måste THQ Nordic rationalisera, samordna och integrera all verksamhet som den förvärvade verksamheten bedriver. Denna process innefattar komplexa tekniska, driftsmässiga och personalrelaterade utmaningar som är tidskrävande och kostsamma och som kan komma att negativt påverka THQ Nordics ordinarie verksamhet. De svårigheter, kostnader och förseningar som kan uppstå kan, bland annat, inkludera: i) svårigheter, kostnader eller komplikationer av att förena bolagens verksamheter vilket kan medföra

att THQ Nordic inte uppnår de förväntade synergier, ii) bristande möjlighet att använda tillgångar effektivt för att utveckla verksamheten i det sammanslagna bolaget, iii) olika standarder, kontroller, rutiner och policyer, affärskulturer och ersättningsstrukturer, iii) ledningens fokus avleds från den operativa verksamheten och andra strategiska möjligheter, iv) bristfällig samordning mellan geografiskt separerade organisationer, v) potentiella skattekostnader eller ineffektivitet i skattehänseende i samband med integreringen av bolagens verksamheter och vi) omstruktureringskostnader och investeringar. Av ovannämnda skäl kan THQ Nordic få svårt att till fullo uppnå de finansiella och strategiska synergier som framtida förvärv förväntas medföra.

Eventuella faktiska kostnadsbesparingar och synergier kan dessutom bli lägre än vad THQ Nordic beräknat och ta längre tid att uppnå än vad THQ Nordic förväntar sig. Det kan hända att THQ Nordic inte kommer att uppnå de förväntade fördelarna från sådana investeringar eller förvärv, och att dessa transaktioner kan komma att bli olönsamma och belasta den övriga verksamheten. Om THQ Nordic förvärvar verksamheter, kan Bolaget på motsvarande sätt få svårigheter att integrera personal och verksamhet, eller så kan nyckelpersoner inom den förvärvade verksamheten besluta sig för att säga upp sig. THQ Nordic kan även drabbas av svårigheter om teknologi eller produkter ska integreras i Bolagets verksamheter.

Om någon av dessa risker skulle inträffa kan det få väsentlig negativ effekt på Bolagets verksamhet, finansiella ställning eller resultat.

Risk för utebliven tillväxt

För att uppnå intäkter och tillväxtnål måste Bolaget framgångsrikt hantera affärsmöjligheter, intäkter, produkt- och servicekvalitet som krävs för att möta kundernas efterfrågan där Bolaget är verksamt. Detta kräver också att THQ Nordic är framgångsrikt i att hitta kvalificerad personal. Bolaget kan utforska nya, diversifierade intäktsgenererande strategier och den ökande affärskomplexiteten av verksamheten kan medföra ytterligare krav på Bolagets system, kontroller, förfaranden och ledning. Det kan i sin tur påverka Bolagets förmåga att framgångsrikt hantera framtida tillväxt. Framtida tillväxt kommer också att innebära mer ansvar för ledningen, bland annat behovet av att identifiera, rekrytera, utbilda och integrera ytterligare medarbetare. Bolaget kan misslyckas med att framgångsrikt hantera sådan utveckling och tillväxt i framtiden. Om Bolaget är oförmöget att effektivt hantera sin tillväxt, eller misslyckas i att anpassa sig till förändringar och de ökade krav som följer av expansionen, kan det få en negativ inverkan på Bolagets tillväxt, vilket kan ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolagets verksamhet är förenad med kreditrisk

Kreditrisk eller motpartsrisk är risken för att motparten i en finansiell transaktion inte fullgör sina förpliktelser på förfallodagen. THQ Nordics kreditrisk innefattar banktillgodohavanden, finansiella placeringar, samt kundfordringar. Den övervägande finansiella risken i Bolaget är kreditrisken i utestående kundfordringar. Brister i hanteringen av Bolagets kreditkontroll innan lämnad kredit kan få en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning eller resultat.

Bolaget har intäkter i flera valutor vilket exponerar Bolaget för valutarisker

THQ Nordics valutarisk består av komponenterna transaktionsrisk och omräkningsrisk. Transaktionsrisk är risken för påverkan på Bolagets resultat och kassaflöde till följd av att värdet av flödena i utländska valutor ändras vid förändringar i växelkurserna. THQ Nordic har i normalfallet ett inflöde av EUR och USD samt ett nettoutflöde av bland annat EUR och USD. Detta innebär att Bolaget kontinuerligt är exponerat för transaktionsrisk.

Omräkningsrisken utgörs av en risk vid omräkning av utländska dotterbolags nettotillgångar till rapporteringsvalutan svenska kronor (SEK). Utländska dotterbolag finns i Österrike (EUR), Storbritannien (GBP), Tyskland (EUR) och USA (USD). Bolaget påverkas av att utländska dotterbolags resultat- och balansräkningar räknas om till SEK. Dessa exponeringar är inte säkrade.

Eftersom växelkursen för utländska valutor fluktuerar i förhållande till den svenska kronan finns det en risk att framtida valutakursförändringar kan få en negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning eller resultat.

Risker relaterat till bolagets långsiktiga finansiering och kapitalbehov

Styrelsen gör bedömningen att befintligt rörelsekapital (det vill säga rörelsekapital före genomförandet av Erbjudandet) inte är tillräckligt för Bolagets aktuella behov under den kommande tolv månadersperioden.

Bolagets befintliga rörelsekapital bedöms räcka till och med andra kvartalet 2017. Bolaget uppskattar att underskottet i rörelsekapital för den kommande tolv månadersperioden uppgår till cirka 25 MSEK givet nuvarande affärsplan.

Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande Bolagets långsiktiga kapitalbehov och finansieringsalternativ. Bolaget kan i framtiden behöva söka ytterligare finansiering, vilket då kan komma att ske på ofördelaktiga villkor eller inte alls. Om THQ Nordic i framtiden misslyckas med att anskaffa nödvändigt kapital på för Bolaget rimliga villkor, eller inte alls, kan detta inverka negativt på Bolagets resultat och finansiella ställning.

Skatterisker bland annat till följd av att THQ Nordic är verksam i flera länder

THQ Nordic bedriver sin huvudsakliga operationella verksamhet i Österrike och i Sverige. Verksamheten bedrivs i enlighet med Bolagets tolkning av gällande skattelagar, skatteavtal och bestämmelser i de aktuella länderna samt berörda skattemyndigheters krav. Om det skulle visa sig att THQ Nordics tolkning av tillämpliga lagar, skatteavtal och bestämmelser inte är korrekt, eller berörda myndigheter gör en annan tolkning, inför en administrativ praxis alternativt bedömer att inkomster ska omallokeras inom Koncernen, eventuellt med retroaktiv verkan, skulle det kunna förändra THQ Nordics nuvarande och tidigare skattesituation vilket riskerar att inverka negativt på Bolagets resultat och finansiella ställning.

RISKER BETRÄFFANDE ERBJUDANDET OCH BOLAGETS B-AKTIER

En aktiv, likvid och fungerande marknad för Bolagets aktier kanske inte utvecklas samt val av handelsplats

Det har inte förekommit någon offentlig handel i THQ Nordic aktier före Erbjudandet. Bolagets B-aktier kommer att handlas på Nasdaq First North som är en MTF och inte en reglerad marknad. Bolag på Nasdaq First North regleras av ett särskilt regelverk och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En investering i ett bolag som handlas på Nasdaq First North kan därmed vara mer riskfylld än en placering i ett bolag vars aktier handlas på en reglerad marknad. Det är inte möjligt att förutse i vilken utsträckning investerarnas intresse i THQ Nordic leder till en aktiv handel i aktien eller hur handeln med aktien kommer att fungera framgent. Det finns en risk för att en aktiv och likvid handel inte kommer att utvecklas eller, om en sådan utvecklas, att den inte kommer att bestå efter att Erbjudandet genomförts.

Erbjudandepriiset kommer nödvändigtvis inte att återspegla den kurs som investerare på marknaden kommer vara villiga att köpa och sälja aktierna till efter Erbjudandet. Investerare kanske således inte kan vidare-sälja aktierna till en kurs motsvarande eller överstigande Erbjudandepriiset.

Aktiekursen kan komma att vara mycket volatil

Det har förekommit extrema upp- och nedgångar i kurser och volymer på aktiemarknaden tidigare som ofta inte har haft någon koppling till, eller har varit oproportionerliga i förhållande till, de noterade bolagens resultat. Generella ekonomiska och industriella faktorer kan ha en påverkan på kursen för ett bolags aktier, inklusive Bolaget, oberoende av bolagets faktiska resultat. Dessa fluktuationer kan vara ännu mer uttalade i handeln med aktierna en kort tid efter Erbjudandet. En investerare som köper aktier i Erbjudandet eller på marknaden kan förlora en del av eller hela sin investering.

Ägare med betydande inflytande

Cirka 50,01% av kapitalet och 61,78% rösterna i THQ Nordic kommer efter Erbjudandet att ägas av Lars Wingefors AB. Lars Wingefors, som är styrelseledamot och VD i Bolaget, äger 100% av aktierna i Lars Wingefors AB. Lars Wingefors AB, och därigenom Lars Wingefors, har således möjlighet att utöva ett betydande inflytande i alla ärenden där samtliga aktieägare har rösträtt, innefattande exempelvis val av styrelseledamöter och fusioner eller försäljningar av alla eller väsentlig del av THQ Nordics tillgångar. Dessa frågor innefattar också emissioner av ytterligare aktier eller andra värdepapper i THQ Nordic, vilket kan spåda ut övriga aktieägares innehav i Bolaget, samt framtida vinstutdelningar. Lars Wingefors ABs intressen kanske inte är desamma som, och kan väsentligt avvika från eller strida mot, Bolagets intressen eller övriga aktieägares intressen och det är möjligt att Lars Wingefors AB utövar sitt inflytande i Bolaget på sätt som inte främjar övriga aktieägares intressen.

Förekomst av röststark onoterad A-aktie

Bolagets aktiekapital består, och kommer även efter att Erbjudandet har genomförts, av A- och B-aktier med skilda röstvärden. A-aktien, som medför tio röster, kommer inte att omfattas av Erbjudandet och det finns för närvarande inte några planer på att notera A-aktien på någon reglerad eller icke-reglerad marknadsplats i Sverige eller utomlands. När Erbjudandet slutförts kommer A-aktieägarna att kontrollera cirka 58,81% av rösterna i Bolaget. A-aktieägarna kommer således även fortsättningsvis att ha ett bestämmande inflytande i Bolaget och kommer att ha en stor möjlighet att påverka utgången av de flesta ärenden som beslutas genom omröstning på en bolagsstämma. Sådana ärenden är bland annat val av styrelseledamöter, emission av nya aktier och vinstutdelning. A-aktieägarnas intressen kan komma att avvika från eller konkurrera med THQ Nordics intressen eller B-aktieägarnas intressen och det finns en risk för att A-aktieägarna kommer att utöva sitt inflytande över THQ Nordic på ett sätt som inte ligger i B-aktieägarnas intresse. Till exempel kan det föreligga en konflikt mellan A-aktieägarnas intressen å ena sidan och Bolagets eller B-aktieägarnas intressen å andra sidan när det gäller vinstutdelningsbeslut. Det finns således en risk att en investerares möjligheter att utöva inflytande genom innehav av B-aktier i praktiken blir begränsade.

Försäljning av större poster av aktier i Bolaget kan komma att negativt påverka aktiekursen

Kursen för aktierna i Bolaget kan sjunka om det sker omfattande försäljning av aktier i Bolaget, särskilt försäljningar från Bolagets styrelseledamöter, ledande befattningshavare och större aktieägare eller när ett större antal aktier säljs. Försäljning av stora mängder av aktier

av Lars Wingefors AB eller av Cornerstone Investors, eller uppfattningen om att sådan försäljning kommer att ske, kan få kursen för aktierna i Bolaget att sjunka.

Utdelningar från Bolaget är beroende av många olika faktorer och kan komma att utebli eller variera

Storleken på en framtida utdelning till Bolagets aktieägare, om sådan lämnas, kommer att vara beroende av ett flertal faktorer, vilka kan innefatta framtida intjäning, finansiell ställning, kassaflöden, behov av rörelsekapital, kostnader för investeringar och andra faktorer. Bolaget kan komma att inte ha tillräckligt med utdelningsbara medel och Bolagets aktieägare kanske inte kommer att besluta om utdelning i framtiden.

Utspädning genom framtida nyemissioner

THQ Nordic kan i framtiden komma att genomföra nyemissioner av aktier och aktierelaterade instrument för att anskaffa kapital. Alla sådana emissioner kan minska det proportionella ägandet och röstandelen samt vinst per aktie för innehavare av aktier i Bolaget. Vidare kan eventuella nyemissioner få en negativ effekt på aktiernas marknadspris.

Valutakursdifferenser kan inverka på värdet av aktieinnehav eller betalda utdelningar

Aktier kommer endast att noteras i SEK och eventuella utdelningar kommer att betalas i SEK. Det innebär att aktieägare utanför Sverige kan få en negativ effekt på värdet av innehav och utdelningar när dessa omvandlas till andra valutor om den svenska kronan minskar i värde mot den aktuella valutan.

Åtagandena från Cornerstone Investors är inte säkerställda och kan därmed komma att inte infrias

Cornerstone Investors har genom avtal ingångna i oktober 2016 åtagit sig att, under vissa villkor och till samma pris som övriga investerare, förvärva B-aktier i Erbjudandet. Cornerstone Investors har åtagit sig att förvärva B-aktier i Erbjudandet för sammanlagt 210 MSEK, vilket motsvarar totalt 52,5% av aktierna och rösterna i Erbjudandet, eller totalt 47,7% av aktierna och rösterna i Erbjudandet givet antagandet om fullt utnyttjande av bland annat Övertilldelningsoptionen.

Cornerstone Investors åtaganden är emellertid inte säkerställda genom bankgaranti, spärrmedel eller pantsättning eller liknande arrangemang, varför det finns en risk för att Cornerstone Investors inte kommer att kunna infria sina åtaganden. Cornerstone Investors åtaganden är vidare förenade med vissa villkor avseende bland annat att en viss spridning av Bolagets aktier uppnås i samband med Erbjudandet. För det fall något av dessa villkor inte uppfylls finns det en risk för att Cornerstone Investors inte uppfyller sina åtaganden, vilket skulle kunna få en negativ effekt på Erbjudandets genomförande.

INBJUDAN TILL FÖRVÄRV AV B-AKTIER I THQ NORDIC

Styrelsen för THQ Nordic och de Säljande Aktieägarna har, i syfte att främja THQ Nordics fortsatta tillväxt och utveckling, beslutat att genomföra en ägarspridning av Bolagets aktier och anskaffa nytt kapital. Bolagets styrelse har därför ansökt om upptagande till handel av THQ Nordics B-aktier på Nasdaq First North och i samband därmed genomföra Erbjudandet.

Erbjudandet omfattar 20 000 000 B-aktier i THQ Nordic varav 10 000 000 nyemitterade B-aktier och 10 000 000 befintliga B-aktier som erbjuds av de Säljande Aktieägarna. Bland de Säljande Aktieägarna ingår Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Brodén, Pelle Lundborg och Klemens Kreuzer. Samtliga Säljande Aktieägare kan nås på Bolagets adress. För att täcka en möjlig övertilldelning i samband med Erbjudandet har, på begäran av Pareto Securities, Bolaget åtagit sig att emittera ytterligare högst 2 000 000 nya B-aktier, motsvarande högst 10% av det totala antalet B-aktier som omfattas av Erbjudandet. Övertilldelningsoptionen kan utnyttjas helt eller delvis under 30 kalenderdagar från den första dagen för handel i Bolagets B-aktier på Nasdaq First North. Priset för B-aktier i Övertilldelningsoptionen kommer att vara detsamma som Erbjudandepriset.

Erbjudandepriset har av styrelsen och de Säljande Aktieägarna i samråd med Pareto Securities fastställts till 20 SEK per B-aktie och är detsamma för både institutionella investerare och allmänheten. Courtage utgår ej. Erbjudandepriset om 20 SEK per B-aktie har i huvudsak fastställts baserat på det anbudsförfarande som ägde rum under september och oktober 2016. Under detta anbudsförfarande erbjöds vissa institutionella investerare att indikera intresse för att teckna aktier i Bolaget och lämna anbud för den prisnivå på vilken de var intresserade att teckna aktier i Bolaget. Resultatet av detta anbudsförfarande var att Cornerstone Investors, genom avtal med Pareto Securities ingångna i oktober 2016, åtog sig att, under vissa villkor och till samma pris som övriga investerare, förvärva B-aktier i Erbjudandet motsvarande totalt 210 MSEK och mot bakgrund av detta bedöms Erbjudandepriset vara marknadsmässigt. Se avsnitt "*Legala frågor och kompletterande information – Åtaganden från Cornerstone Investors*" för mer information. I tillägg till detta anbudsförfarande är Erbjudandepriset i viss mån baserat på diskussioner mellan THQ Nordic och Pareto Securities kring THQ Nordics framtida, långsiktiga affärsutsikter och där en viss jämfö-

relse med marknadspriset för andra spelutvecklare och spelförläggare noterade på reglerade marknader och alternativa handelsplatser har också gjorts.

Om Övertilldelningsoptionen inte utnyttjas kommer Erbjudandet omfatta 20 000 000 B-aktier, motsvarande 28,6% av aktierna och 13,2% av rösterna i THQ Nordic efter Erbjudandet. Om Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo kommer Erbjudandet omfatta 22 000 000 B-aktier, motsvarande 30,5% av aktierna och 14,4% av rösterna i THQ Nordic efter Erbjudandet. Det totala värdet av Erbjudandet uppgår till 400 MSEK om Övertilldelningsoptionen inte utnyttjas, och 440 MSEK om Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo.

De nya B-aktierna i Erbjudandet emitteras av Bolaget med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, med stöd av ett styrelsebemyndigande från bolagsstämman som hölls den 6 oktober 2016. Rätt att teckna nya aktier ska tillkomma allmänheten i Sverige samt institutionella investerare i Sverige och internationellt. Styrelsen i THQ Nordic avser att öka aktiekapitalet med högst 100 000 SEK genom en nyemission av högst 12 000 000 B-aktier vilket kommer att inbringa THQ Nordic en likvid om högst cirka 240 MSEK före avdrag för transaktionskostnader.

Om maximalt antal B-aktier (12 000 000 stycken) emitteras kommer antalet aktier i THQ Nordic att öka med 12 000 000 till sammanlagt 72 032 500 och antalet röster i THQ Nordic att öka med 12 000 000 till sammanlagt 153 032 500, vilket motsvarar en utspädning om cirka 17% av kapitalet och cirka 8% rösterna.

Cornerstone Investors, Didner & Gerge Fonder, Swedbank Robur Fonder AB, Handelsbanken Fonder AB, RAM ONE AB, Novobis AB och Lancelot Asset Management, har åtagit sig att, under vissa villkor och till samma pris som övriga investerare, innan den första handelsdagen i Bolagets B-aktier, förvärva 10 500 000 B-aktier för totalt 210 MSEK, motsvarande 15% av aktierna och 7% av rösterna i THQ Nordic efter Erbjudandet om bland annat Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo.

Karlstad den 7 november 2016

THQ Nordic AB (publ)
Styrelsen
De Säljande Aktieägarna

BAKGRUND OCH MOTIV

THQ Nordic förvärvar, utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden. Kärnaffärsmodellen består i att förvärva etablerade men tillfälligt underpresterande spelvarumärken och successivt förädla dem. Bolagets fokus är att äga sina egna varumärken och utveckla och förlägga dessa, och hade per den 31 oktober 2016 cirka 75 ägda varumärken i portföljen. Bolaget förlägger även speltitlar åt olika strategiska partners och hade samma datum cirka 60 förlagstitlar i portföljen.

Bolaget har en global närvaro med koncernhuvudkontor i Karlstad, Sverige och operationellt huvudkontor i Wien, Österrike. Per den 31 oktober 2016 hade Bolaget fyra interna spelutvecklingsstudios, två i Sverige, en i Tyskland och en i USA, samt kontrakt med 19 externa spelstudios i flera olika länder. Bolaget sysselsatte samma datum över 370 personer, varav cirka 30 medarbetare¹⁾ inom förlagsverksamheten, cirka 70 medarbetare inom den interna spelutvecklingen och över 270 externa spelutvecklare under kontrakt.

Koncernens grundare, VD och störste ägare Lars Wingefors är stationerad på koncernhuvudkontoret i Karlstad och har över 20 års erfarenhet av datorspelsbranschen och som entreprenör – se avsnitt *”Grundarord – berättelsen om THQ Nordic”*.

Berättelsen om THQ Nordic började 2011 när samtliga varumärken förvärvades från den då börsnoterade österrikiska spelförläggaren JoWoD som hade kommit på obestånd. Ett nytt viktigt kapitel i berättelsen om THQ Nordic skrevs 2013 när ett flertal starka varumärken förvärvades från den amerikanska spelförläggaren THQ Inc. som även den hade kommit på obestånd.

THQ Nordic har haft en stark finansiell utveckling de senaste åren. Nettoomsättningstillväxten under de nio första månaderna 2016 var 52% i jämförelse med motsvarande period 2015 och den genomsnittliga årliga nettoomsättningstillväxten under 2014 och 2015 var 44%. Den underliggande EBIT-marginalen var 31% under de nio första månaderna 2016 och 37% under helåret 2015.

Styrelsen bedömer att THQ Nordic sedan 2011 har etablerat en stark plattform från vilken Bolaget kan accelerera sin tillväxt, och att noteringen av THQ Nordics B-aktier på Nasdaq First North och det därmed förenade Erbjudandet är ett logiskt nästa steg i Bolagets utveckling. Styrelsen bedömer att noteringen och Erbjudandet bland annat kommer att:

- finansiera ytterligare tillväxt (se nedan specificering av vad THQ Nordic primärt avser att använda nettolikviden till)
- underlätta möjligheten för THQ Nordic att använda sina aktier som betalningsmedel vid framtida förvärv
- bredda och förstärka THQ Nordics aktieägarbas samt att erbjuda en likvid marknad för B-aktierna
- stärka THQ Nordics profil och varumärke hos investerare, kunder och inom sektorn generellt

Nyemissionen i Erbjudandet förväntas inbringa en bruttolikvid om cirka 240 MSEK, och en nettolikvid om cirka 222 MSEK, under antagandet att Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo. THQ Nordic kommer inte att erhålla någon likvid från de Säljande Aktieägarnas försäljning av befintliga aktier. THQ Nordic avser primärt att använda nettolikviden för att finansiera:

- utveckling och marknadsföring av nuvarande pipelineprojekt – se avsnitt *”Spelportfölj och pipeline – Pipeline”* för mer information kring Bolagets viktigaste pipelineprojekt
- utveckling av ytterligare uppföljare till existerande varumärken
- nya förvärv av varumärken, spelutvecklingsstudios eller annat objekt som kompletterar verksamheten

1) Medarbetare kan referera till både anställda medarbetare och medarbetare under kontrakt.

Styrelsen gör bedömningen att befintligt rörelsekapital (det vill säga rörelsekapital före genomförandet av Erbjudandet) inte är tillräckligt för Bolagets aktuella behov under den kommande tolv månadersperioden. Bolagets befintliga rörelsekapital bedöms räcka till och med andra kvartalet 2017. Bolaget uppskattar att underskottet i rörelsekapital för den kommande tolv månadersperioden uppgår till cirka 25 MSEK givet nuvarande affärsplan. Rörelsekapitalbehovet för de kommande tolv månaderna förväntas kunna tillgodoses genom den nyemission som genomförs som en del av Erbjudandet vilken förväntas tillföra Bolaget cirka 200 MSEK före emissionskostnader om Övertilldelningsoptionen inte utnyttjas och cirka 240 MSEK om Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo.

I det fall Erbjudandet och dess sammankopplade nyemission ej skulle komma att fullföljas kan Bolaget tvingas söka alternativa finansieringsmöjligheter eller behöva se över och justera affärsplanen så att planerade aktiviteter, inklusive den fortsatta utvecklingen av Bolagets befintliga och planerade utvecklingsprojekt, ryms inom tillgänglig finansiering.

I övrigt hänvisas till redogörelsen i föreliggande Prospekt, vilket har upprättats av styrelsen för THQ Nordic med anledning av ansökan om upptagande till handel av Bolagets B-aktier på Nasdaq First North samt det i samband därmed lämnade Erbjudandet.

Styrelsen för THQ Nordic är ansvarig för innehållet i Prospektet. Härmed försäkras att alla rimliga försiktighetsåtgärder har vidtagits för att säkerställa att uppgifterna i Prospektet, såvitt styrelsen vet, överensstämmer med faktiska förhållanden och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd.

Karlstad den 7 november 2016

THQ Nordic AB (publ)
Styrelsen

GRUNDARORD – BERÄTTELSEN OM THQ NORDIC

JOWOOD: BERÄTTELSEN OM THQ NORDIC INLEDS

Det är bara fem år sedan berättelsen om THQ Nordic inleddes i samband med varumärkesförvärven från den österrikiska spelförläggaren JoWood. Dels fick vi en kickstart in i utvecklings- och förläggarverksamheten med fina spelvarumärken som SpellForce, The Guild och Painkiller. Men viktigast av allt var att det svenska teamet bakom Nordic Games (Erik, Pelle, Mikael, Tommy och undertecknad) fann österrikarna Klemens Kreuzer, Reinhard Pollice och flera andra nyckelpersoner på JoWood. Vi teamade upp och inledde tillsammans berättelsen om THQ Nordic. Vi har sedan dess utgjort ett starkt team som kompletterar varandra väldigt väl.

THQ: VÅRT "DEFINING MOMENT"

Vårt "defining moment" kom 2013 i och med THQ-förvärven som gav oss rubriker runt om i spelvärlden som "Who the F* is Nordic Games?", "Darksiders Gets Bought By... Nordic Games?", och "Nordic Games explains who the f they are, plans for THQ assets". THQ var en amerikansk spelförläggare, en gång en av världens tio största spelförläggare, som 2013 hamnade på obestånd och "lilla Nordic Games" lyckades förvärva viktiga spelvarumärken från dess konkursbo, exempelvis Darksiders, MX vs. ATV, Red Faction och Titan Quest – spel som sålts i miljontals exemplar världen över.

VI SKALAR UPP OCH BYGGER PIPELINE

Efter THQ-affären satt vi med en rad stora och välkända varumärken och insåg att vi var tvungna att skala upp för att kunna dra nytta av dem fullt ut. Och det var precis vad vi gjorde. Vi började metodiskt bygga upp såväl vår interna förläggarverksamhet som vår interna och externa spelutvecklingskapacitet. I dag har vi över 30 medarbetare som arbetar inom förläggarverksamheten och över 330 medarbetare som arbetar med spelutveckling i någon av våra 4 interna och 19 externa spelstudios.

Vi har förädlat vår befintliga spelportfölj med remasters, plattformsportningar, DLC-paket och distributions-expansion. Dessutom har vi sjösatt en rad stora utvecklingsprojekt i form av uppföljare på befintliga varumärken och har även ett helt nytt spelvarumärke, Elex, under utveckling tillsammans med Piranha Bytes. Vi har dock ännu inte lanserat någon av dessa uppföljare utan de ligger under utveckling i vår pipeline.



THQ NORDIC REBRANDING

I samband med gamescom-spelmässan i augusti i år genomförde vi en total rebranding från Nordic Games till THQ Nordic och uppmärksamheten kring "återupplivandet av THQ" har varit omfattande i media. Responsen från gamers och spelutvecklare vi träffade på gamescom var också övervägande positiv. Även inom vår egen organisation har rebrandingen skapat positiv energi och ses som en indikation att någonting nytt och spännande väntar runt hörnet.

NU SKRIVER VI VÅRT NÄSTA KAPITEL

Sedan 2011 har vi lyckats etablera en stark plattform med över 370 fantastiska medarbetare och externa spelutvecklare, en attraktiv spelportfölj och en stark och välinvesterad pipeline. Samtidigt har vi uppvisat stark tillväxt under god lönsamhet vilket vi ser som bevis för att vår affärsmodell fungerar väl.

Nu är vi redo för nästa kapitel i berättelsen om THQ Nordic. Vi siktar mot att accelerera vår affärsmodell och tillväxt genom att utnyttja vår etablerade plattform. Den nyligen genomförda rebrandingen och den förestående börsnoteringen kommer att stödja oss i vår tillväxtstrategi.

Lars Wingefors
Grundare och koncernchef, THQ Nordic

VILLKOR OCH ANVISNINGAR

I syfte att underlätta beskrivningen av Erbjudandet görs i detta avsnitt ingen åtskillnad mellan de nyemitterade B-aktier som erbjuds av Bolaget och de befintliga B-aktier som erbjuds till försäljning av de Säljande Aktieägarna.

ERBJUDANDET

Erbjudandet omfattar 10 000 000 nyemitterade B-aktier som erbjuds av Bolaget och 10 000 000 befintliga B-aktier som erbjuds av de Säljande Aktieägarna. De nya B-aktierna i Erbjudandet emitteras av Bolaget med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt.

Erbjudandet är uppdelat i två delar:

1. Erbjudandet till allmänheten i Sverige¹⁾; och
2. Erbjudandet till institutionella investerare i Sverige och internationellt²⁾

Utfallet av Erbjudandet förväntas offentliggöras genom pressmeddelande omkring den 21 november 2016.

ÖVERTILLDELNINGSOPTION

För att täcka en möjlig övertilldelning i samband med Erbjudandet har, på begäran av Pareto Securities, styrelsen, med stöd av bemyndigande från extra bolagsstämma den 6 oktober 2016, åtagit sig att emittera ytterligare högst 2 000 000 nya B-aktier, motsvarande högst 10% av det totala antalet B-aktier som omfattas av Erbjudandet. Övertilldelningsoptionen kan utnyttjas helt eller delvis under 30 kalenderdagar från den första dagen för handel i Bolagets B-aktier på Nasdaq First North. Priset för B-aktier i Övertilldelningsoptionen kommer att vara detsamma som Erbjudandepriiset.

FÖRDELNING AV B-AKTIER

Fördelning av B-aktier till respektive del i Erbjudandet kommer att ske på basis av efterfrågan. Fördelningen kommer att beslutas av styrelsen och de Säljande Aktieägarna i samråd med Pareto Securities.

ERBJUDANDEPRISET

Erbjudandepriiset har av styrelsen och de Säljande Aktieägarna i samråd med Pareto Securities fastställts till 20 SEK per B-aktie och är detsamma för både institutionella investerare och allmänheten. Courtage utgår ej. Erbjudandepriiset om 20 SEK per B-aktie har i huvudsak fastställts baserat på det anbudsförfarande som

ägde rum under september och oktober 2016. Under detta anbudsförfarande erbjöds vissa institutionella investerare att indikera intresse för att teckna aktier i Bolaget och lämna anbud för den prisnivå på vilken de var intresserade att teckna aktier i Bolaget. Resultatet av detta anbudsförfarande var att Cornerstone Investors, genom avtal med Pareto Securities ingångna i oktober 2016, åtog sig att, under vissa villkor och till samma pris som övriga investerare, förvärva B-aktier i Erbjudandet motsvarande totalt 210 MSEK och mot bakgrund av detta bedöms Erbjudandepriiset vara marknadsmässigt. Se avsnitt "*Legala frågor och kompletterande information – Åtaganden från Cornerstone Investors*" för mer information. I tillägg till detta anbudsförfarande är Erbjudandepriiset i viss mån baserat på diskussioner mellan THQ Nordic och Pareto Securities kring THQ Nordics framtida, långsiktiga affärsutsikter och där en viss jämförelse med marknadspriset för andra spelutvecklare och spelförläggare noterade på reglerade marknader och alternativa handelsplatser har också gjorts.

ERBJUDANDE TILL ALLMÄNHETEN

Anmälan

Anmälan om förvärv av B-aktier ska avse lägst 500 B-aktier och högst 50 000 B-aktier,³⁾ i jämna poster om 100 B-aktier. Anmälan är bindande.

Anmälan om förvärv av B-aktier kan ske under perioden 8–17 november 2016.

Anmälan om förvärv av B-aktier kan göras antingen 1) via en särskilt upprättad anmälningssedel som lämnas till Pareto Securities, eller 2) via Avanzas internetjänst av de som är depåkunder hos Avanza.

För sent inkommen anmälan, liksom ofullständig eller felaktigt ifyllt anmälningssedel, kan komma att lämnas utan avseende. Inga tillägg eller ändringar får göras i den på anmälningssedeln förtryckta texten. Endast en anmälan per investerare får göras. Om fler anmälningar görs förbehåller sig Pareto Securities rätten att endast beakta den först mottagna.

Om du har en depå med specifika regler för värdepapperstransaktioner, exempelvis IPS-depå, ISK-depå, eller depå i kapitalförsäkring, bör du kontrollera med din depåbank eller förvaltare om och hur du kan förvärva B-aktier i Erbjudandet. I dessa fall skall även anmälan ske via respektive förvaltare.

1) Till allmänheten räknas privatpersoner och juridiska personer som anmäler sig för teckning av högst 50 000 B-aktier.

2) Till institutionella investerare räknas privatpersoner och juridiska personer som anmäler sig för teckning av fler än 50 000 B-aktier.

3) Den som anmäler sig för förvärv av fler än 50 000 B-aktier måste kontakta Pareto Securities i enlighet med vad som anges i avsnittet "*Villkor och anvisningar – Erbjudande till institutionella investerare*".

Anmälan via Pareto Securities

Den som anmäler sig för förvärv av B-aktier genom Pareto Securities måste ha ett VP-konto/servicekonto eller värdepappersdepå hos valfritt svenskt konförende institut, eller värdepappersdepå alternativt investeringssparkonto hos Pareto Securities. Anmälan om förvärv av B-aktier kan göras via en särskilt upprättad anmälningsedel som finns tillgänglig på THQ Nordics hemsida ((www.)thqnordic-investors.com) och Pareto Securities hemsida ((www.)paretosec.com/corp/thqnordic). Anmälningssedeln kan även hämtas på THQ Nordics eller Pareto Securities respektive kontor. Anmälningar ska vara Pareto Securities tillhanda senast den 17 november 2016 klockan 17:00. Anmälningar ska skickas alternativt lämnas till:

Pareto Securities AB
 Issuer Service/THQ Nordic
 Box 7415
 103 91 Stockholm
 Besöksadress: Berzelii Park 9, Stockholm
 Tfn: +46 8 402 51 40
 Fax: +46 8 402 51 41
 E-post: issueservice.se@paretosec.com (inskränkt anmälningsedel)

Anmälan via Avanza

De som är depåkunder hos Avanza kan anmäla sig via Avanzas internetjänst. Anmälan hos Avanza kan göras från och med den 8 november 2016 till och med den 17 november 2016 klockan 17:00. För att inte förlora rätten till tilldelning ska depåkunder hos Avanza ha likvida medel tillgängligt på depån från och med sista anmälningsdag den 17 november 2016 till och med likviddagen den 23 november 2016. Mer information finns tillgänglig på (www.)avanza.se.

Tilldelning

Beslut om tilldelning av B-aktier fattas av styrelsen och de Säljande Aktieägarna i samråd med Pareto Securities varvid målet är att uppnå en god institutionell ägarbas och bred spridning av B-aktierna bland allmänheten för att möjliggöra en regelbunden och likvid handel med Bolagets B-aktie på Nasdaq First North. Tilldelningen är inte beroende av när under anmälningsperioden anmälan inges. I händelse av överteckning kan tilldelning komma att utebli eller ske med ett lägre antal B-aktier än vad anmälan avser, varvid tilldelning helt eller delvis kan komma att ske genom slumpmässigt urval. Anmälningar från anställda, affärspartners och andra närstående till THQ Nordic samt vissa kunder till Pareto Securities kan komma att särskilt beaktas vid tilldelning. Tilldelning kan ske till anställda hos Pareto Securities och Avanza, dock utan att dessa prioriteras. Tilldelningen sker i sådant fall i enlighet med Svenska Fondhandlareföreningens regler och Finansinspektionens föreskrifter.

Besked om tilldelning**Via Pareto Securities**

Tilldelning för de som har anmält sig via anmälningsedel till Pareto Securities beräknas ske omkring den 21 november 2016. Så snart som möjligt därefter kommer avräkningsnota att sändas ut till de som erhållit tilldelning i Erbjudandet. De som inte tilldelats B-aktier får inget meddelande.

Via Avanza

De som är depåkunder hos Avanza och har anmält sig via Avanzas internetjänst erhåller besked om tilldelning genom upprättande av nota på angivet konto, vilket beräknas ske omkring den 21 november 2016.

Betalning**Via Pareto Securities**

Full betalning för tilldelade B-aktier ska vara Pareto Securities tillhanda kontant senast den 23 november 2016 enligt anvisningar på utsänd avräkningsnota.

Via Avanza

För den som är depåkund hos Avanza kommer likvid för tilldelade B-aktier dras från angivet konto senaste på likviddagen den 23 november 2016. Observera att likvida medel för betalning av tilldelade B-aktier ska finnas på depån från sista anmälningsdag den 17 november 2016 till och med likviddagen den 23 november 2016.

Bristande eller felaktig betalning

Om tillräckliga medel inte finns tillgängliga på bankkonto, värdepappersdepå eller Investeringssparkonto på likviddagen, eller om full betalning inte sker i rätt tid, kan tilldelade B-aktier komma att överlåtas eller säljas till annan part. Skulle försäljningspriset vid en sådan överlåtelse komma att understiga Erbjudandepriiset enligt Erbjudandet kan den som ursprungligen erhölet tilldelning av dessa B-aktier komma att få svara för mellanskillnaden.

ERBJUDANDE TILL INSTITUTIONELLA INVESTERARE**Anmälan**

Anmälningsperioden för institutionella investerare i Sverige och internationellt äger rum under perioden den 8–18 november 2016. Anmälan ska ske till Pareto Securities i enlighet med särskilda instruktioner. THQ Nordic förbehåller sig rätten att förkorta och förlänga anmälingstiden i det institutionella erbjudandet. Sådant förkortning eller förlängning av anmälingstiden kommer offentliggöras av Bolaget genom pressmeddelande före anmälningsperiodens utgång.

Tilldelning

Beslut om tilldelning av B-aktier fattas av styrelsen och de Säljande Aktieägarna i samråd med Pareto Securities varvid målet är att uppnå en god institutionell ägarbas och bred spridning av B-aktierna bland allmänheten för att möjliggöra en regelbunden och likvid handel med Bolagets B-aktie på Nasdaq First North. Tilldelningen kommer att beslutas helt diskretionärt och någon garanti för tilldelning lämnas inte. Cornerstone Investors är emellertid garanterade tilldelning i enlighet med sina respektive åtaganden.

Besked om tilldelning

Institutionella investerare beräknas i särskild ordning erhålla besked om tilldelning omkring den 21 november 2016 varefter avräkningsnota utsänds.

Betalning

Full betalning för tilldelade B-aktier ska erläggas kontant i enlighet med avräkningsnotan och mot leverans av B-aktier senast den 23 november 2016.

Bristande eller felaktig betalning

Observera att om full betalning inte erläggs inom föreskriven tid kan tilldelade B-aktier komma att överlåtas till annan. Skulle försäljningspriset vid en sådan överlåtelse komma att understiga ErbjudandepriSET enligt Erbjudandet, kan den som ursprungligen erhöLL tilldelning av dessa B-aktier komma att få svara för mellanskillnaden.

REGISTRERING AV TILLDELADE OCH BETALDA B-AKTIER

Registrering av tilldelade och betalade B-aktier hos Euroclear Sweden beräknas, för såväl institutionella investerare som för allmänheten i Sverige, ske omkring den 23 november 2016, varefter Euroclear Sweden sänder ut en VP-avi som utvisar det antal B-aktier i THQ Nordic som har registrerats på mottagarens VP-konto/servicekonto. Avisering till aktieägare vars innehav är förvaltarregistrerat sker i enlighet med respektive förvaltares rutiner.

Observera att de förvärvare tillhörande allmänheten som betalar tilldelade B-aktier i enlighet med instruktioner på avräkningsnota till angivet bankkonto, dvs. inte har angivit depå hos Pareto Securities, kommer att få förvärvade B-aktier till anvisat VP-konto eller värdepappersdepå först när full betalning har mottagits av Pareto Securities. Detta kan beroende på var, hur, och vid vilken tidpunkt på dagen betalning görs, komma att ta två till tre bankdagar från inbetalningstidpunkten, vilket kan påverka möjlighet till handel.

NOTERING AV B-AKTIERNA PÅ NASDAQ FIRST NORTH

Styrelsen för THQ Nordic har ansökt om notering av Bolagets B-aktier på Nasdaq First North, en multilateral handelsplats som inte har samma juridiska status som en reglerad marknad. Under förutsättning att Nasdaq First North beviljar Bolagets ansökan beräknas första dagen för handel ske den 22 november 2016. Ett villkor för godkännande är att spridningskravet för Bolagets B-aktier är uppfyllt senast den dag då handeln inleds. Kortnamnet på Nasdaq First North för Bolagets B-aktie är THQN B.

STABILISERING

I samband med Erbjudandet kan Pareto Securities komma att genomföra transaktioner i syfte att hålla marknadspriset på B-aktierna på en nivå högre än den som i annat fall kanske hade varit rådande på marknaden. Sådana stabiliseringstransaktioner kan komma att genomföras på Nasdaq First North, OTC-marknaden eller på annat sätt, och kan komma att genomföras när som helst under perioden som börjar på första dagen för handel i B-aktien på Nasdaq First North och avslutas senast 30 kalenderdagar därefter. Se avsnitt "*Legala frågor och kompletterande information – Stabilisering*" för mer information.

OFFENTLIGGÖRANDE AV UTFALLET I ERBJUDANDET

Det slutliga utfallet av Erbjudandet kommer att offentliggöras genom ett pressmeddelande som även kommer att vara tillgängligt på Bolagets webbplats (www.thqnordic-investors.com), omkring den 21 november 2016.

RÄTT TILL UTDELNING

De erbjudna aktierna medför rätt till vinstutdelning första gången på den avstämningsdag för utdelning som infaller närmast efter Erbjudandets genomförande. Utdelning, om någon, betalas efter beslut från årsstämman. Betalning kommer att administreras av Euroclear Sweden AB ("Euroclear Sweden"), eller, för förvaltarregistrerade innehav, i enlighet med respektive förvaltares rutiner. För mer information, se avsnitt "*Aktiekapital och ägarförhållanden – Utdelningspolicy*".

VIKTIG INFORMATION RÖRANDE MÖJLIGHET ATT SÄLJA TILLDELADE B-AKTIER

Besked om tilldelning till allmänheten i Sverige sker genom utskick av avräkningsnota, vilket beräknas ske omkring den 21 november 2016. Efter det att betalning för tilldelade B-aktier hanterats av Pareto Securities kommer betalda B-aktier att överföras till av förvärvaren anvisad värdepappersdepå eller VP-konto. Den tid som erfordras för överföring och registrering av betalning samt överföring av betalda B-aktier till förvärvarna av B-aktier i THQ Nordic kan medföra att dessa förvärvare inte kommer att ha förvärvade B-aktier tillgängliga på anvisad värdepappersdepå eller VP-konto förrän tidigast den 23 november 2016. Handel i THQ Nordics B-aktier på Nasdaq First North beräknas komma att påbörjas omkring den 22 november 2016. Investerare uppmärksammas på att det kan hända att B-aktier inte finns tillgängliga på förvärvarens VP-konto eller värdepappersdepå förrän tidigast 23 november 2016, vilket kan innebära att förvärvaren inte har möjlighet att sälja dessa B-aktier över handelsplatsen från och med den dag då handeln i B-aktien påbörjats utan först när B-aktierna finns tillgängliga på VP-kontot eller värdepappersdepån.

VILLKOR FÖR ERBJUDANDETS FULLFÖLJANDE

Bolaget och de Säljande Aktieägarna i samråd med Pareto Securities avser att besluta om tilldelning av B-aktier i Erbjudandet omkring den 21 november 2016 och avräkningsnotor beräknas skickas till investerare som erhållit tilldelning omkring samma dag. Handel i THQ Nordics B-aktier på Nasdaq First North beräknas komma att påbörjas omkring den 22 november 2016.

Erbjudandet är villkorat av att intresset för Erbjudandet enligt Pareto Securities bedöms vara tillräckligt stort för tillfredställande handel i B-aktien, att Nasdaq godkänner styrelsens ansökan om notering av Bolagets B-aktier på Nasdaq First North samt att inga händelser inträffar som har så väsentligt negativ inverkan på Bolaget att det är olämpligt att genomföra Erbjudandet ("Väsentliga negativa händelser"). Sådana Väsentliga negativa händelser kan exempelvis vara av ekonomisk, finansiell eller politisk karaktär och kan avse såväl Väsentliga negativa händelser i Sverige som utomlands. Vid bedömning om intresset är tillräckligt stort för tillfredställande handel i B-aktien tas till exempel antalet

inkomna tecknare och det aggregerade beloppet som tecknats i beaktande. Denna bedömning görs i övrigt diskretionärt av Pareto Securities. Om ovan angivna villkor ej uppfylls kan Erbjudandet avbrytas. I sådant fall kommer varken leverans av eller betalning för B-aktier genomföras under Erbjudandet. Om Erbjudandet avbryts kommer detta att offentliggöras senast den 23 november 2016 via pressmeddelande och inkomna anmälningar kommer att bortses från.

INFORMATION OM BEHANDLING AV PERSONUPPGIFTER

Den som förvärvar B-aktier i Erbjudandet kommer att lämna in personuppgifter till Pareto Securities. Personuppgifter som lämnas till Pareto Securities kommer att behandlas i datasystem i den utsträckning som behövs för att tillhandahålla tjänster och administrera kundengagemang. Även personuppgifter som inhämtas från annan än den kund som behandlingen avser kan komma att behandlas. Det kan också förekomma att personuppgifter behandlas i datasystem hos företag eller organisationer med vilka Pareto Securities samarbetar.

ÖVRIGT

Att Pareto Securities är emissionsinstitut innebär inte i sig att Pareto Securities betraktar den som anmält sig i Erbjudandet ("Förvärvaren") som kund hos Pareto Securities för placeringen.

Pareto Securities mottagande och hantering av anmälningssedlar leder inte till att det uppstår ett kundförhållande mellan förvärvare i Erbjudandet och Pareto Securities. Förvärvaren betraktas för placeringen som kund hos Pareto Securities endast om Pareto Securities har lämnat råd till Förvärvaren om placeringen eller annars har kontaktat Förvärvaren individuellt angående placeringen. Följden av att Pareto Securities inte betraktar Förvärvaren som kund för placeringen är att reglerna om skydd för investerare i lagen (2007:528) om värdepappersmarknaden inte kommer att tillämpas på placeringen. Detta innebär bland annat att varken så kallad kundkategorisering eller så kallad passandebedömning kommer att ske beträffande placeringen. Förvärvaren ansvarar därmed själv för att denne har tillräckliga erfarenheter och kunskaper för att förstå de risker som är förenade med placeringen.

MARKNADSÖVERSIKT

Informationen i detta Prospekt rörande marknadens storlek, tillväxt, övriga karaktärsdrag och THQ Nordics marknadsposition i förhållande till sina konkurrenter utgör Bolagets allmänna bedömning baserad både på interna och externa källor. Dessa källor består bland annat av information från oberoende nyhetskällor och marknadsrapporter från till exempel Newzoo¹⁾. Uppgifter och bedömningar som lämnas i detta avsnitt utgör, om inte annat anges, Bolagets egna bedömningar och uppskattningar. THQ Nordic har strävat efter att använda den senaste tillgängliga informationen från relevanta källor. Denna information består bland annat av viss information inhämtad från tredje man. Denna information har återgivits exakt och – såvitt Bolaget kan känna till och försäkra genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av berörd tredje man – har inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande. Även fast Bolaget anser att dessa källor är tillförlitliga har ingen oberoende verifiering av informationen gjorts, varför riktigheten och fullständigheten inte kan garanteras. Läsare av detta Prospekt bör även ta hänsyn till att de prognoser och de framåtriktade uttalanden som anges i detta avsnitt inte utgör garantier för framtida utfall och faktiska händelser och omständigheter kan komma att avvika väsentligt från nuvarande förväntningar. Viss information i detta avsnitt har sammanställts av THQ Nordic, i somliga fall baserat på olika antaganden. På grund av detta bör läsaren beakta att marknadsstatistik som presenteras i detta Prospekt är osäker och inga garantier kan lämnas om dess riktighet eller fullständighet.

INTRODUKTION

THQ Nordic verkar på den globala spelmarknaden som utvecklare och förläggare av PC- och konsolspel och merparten av dess slutkonsumenter har historiskt funnits i Nordamerika och Europa.

Några av de enligt Bolaget viktigaste egenskaperna hos den globala spelmarknaden som är relevanta för THQ Nordic är sammanfattat nedan och därefter förklarade mer ingående i resten av denna sektion.

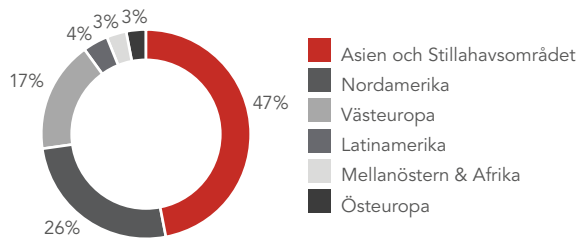
- Under 2015 uppgick spelmarknadens totala storlek till omkring 92 miljarder USD med en förväntad tillväxt om cirka 7% i genomsnitt per år fram till 2019.¹⁾
- Asien och Stilla-havsområdet utgör omkring 47% av den globala spelmarknaden, och Nordamerika och Europa (där THQ Nordic har störst marknadsnärvaro) utgör tillsammans omkring 46%.¹⁾
- Traditionella PC- och konsolspel är mest populära i västvärlden (Nordamerika och Europa) medan spel med andra affärsmodeller har en starkare ställning i Asien.
- Spelintäkter per capita är betydligt högre i västvärlden än i Asien. Under 2016 förväntas spelintäkter per capita uppgå till 70 USD i Nordamerika, 43 USD i Europa och 12 USD i Asien och Stilla-havsområdet.¹⁾

1) Hänvisningar till Newzoo avser "Newzoo – 2016 Global Games Market Report: An overview of trends & insights"

SPELMARKNADENS STORLEK OCH TILLVÄXT GLOBALT

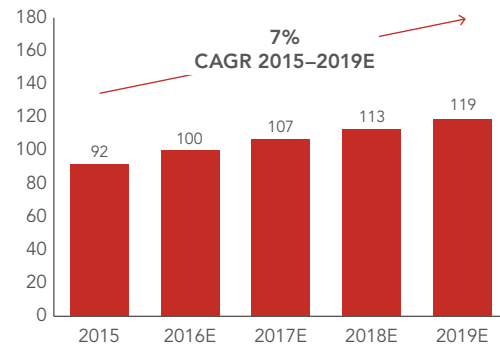
TV- och datorspel är en av de största digitala underhållningsmarknaderna globalt. Under 2015 uppgick spelmarknadens totala storlek till omkring 92 miljarder USD, vilket förväntas ha vuxit till ungefär 100 miljarder USD under 2016. Tillväxten i marknaden förväntas vara stark de kommande åren med cirka 7% genomsnittlig årlig tillväxt ("CAGR") mellan 2015 och 2019 då marknaden uppskattas till omkring 119 miljarder USD.¹⁾

GLOBALA SPELMARKNADENS STORLEK PER REGION 2016



Källa: Newzoo

GLOBALA SPELMARKNADENS STORLEK 2015–2019E (MILJARDER USD)



Källa: Newzoo



1) Newzoo

DEN GLOBALA SPELMARKNADEN PER GEOGRAFISKT OMRÅDE

Inom den globala spelmarknaden finns det skillnader mellan geografiska regioner. THQ Nordics spel har historiskt och fortsätter idag att primärt rikta sig mot och vara populära bland spelare i västvärlden (Europa och Nordamerika). Nedan tabell visar spelmarknadens storlek och tillväxt uppdelat på olika geografiska områden, och respektive regions spelintäkter per capita¹⁾.

Marknadsdata per geografiskt område, 2016

	Spelintäkter (USD miljarder)	Tillväxt (%, 2015–2016)	Intäkter/Capita (USD)	Antal spelare (miljoner)
Nordamerika		25	4%	70
Västeuropa		17	4%	43
Asien och Stillahavsområdet		47	11%	12
Östeuropa		3	7%	8
Latinamerika		4	20%	6
Mellanöstern och Afrika		3	26%	2

Källa: Newzoo

Spelmarknadens storlek och tillväxt i olika geografiska områden

Asien och Stillahavsområdet utgör den största geografiska marknaden med cirka 47% av den globala spelmarknaden och över 1 miljard totalt antal spelare. Mellan 2015 och 2016 förväntas tillväxten i detta område uppgå till cirka 11%.²⁾

Nordamerika och Europa, där THQ Nordic har störst marknadsnärvaro, utgör tillsammans omkring 43% av den globala marknaden och tillväxten mellan 2015 och 2016 förväntas uppgå till omkring 4% i båda geografierna. Det totala antalet spelare i Nordamerika och Europa uppskattas under 2016 uppgå till omkring 535 miljoner, varav omkring 198 miljoner befinner sig i Nordamerika och omkring 337 miljoner befinner sig i Europa.²⁾

Spelintäkter per capita i olika geografiska områden

Spelintäkter per capita i Nordamerika och Europa är de högsta globalt och beräknas under 2016 uppgå till omkring 70 USD i Nordamerika, respektive 43 USD i Europa. Spelintäkter per capita i Asien och Stillahavsområdet uppskattas under 2016 uppgå till 12 USD.²⁾

Jämfört med Asien har PC- och konsolspel en stark ställning i västvärlden där spelare i större utsträckning är intresserade av så kallade hardcore-spel³⁾. I USA genererade PC- och konsolspel under 2016 omkring 17 miljarder USD i intäkter, vilket motsvarar drygt 71% av de totala spelintäkterna i USA det året, varav konsolspel stod för drygt 11 miljarder USD, eller 48% av de totala intäkterna.²⁾

Jämfört med PC- och konsolspel har mobilspel en betydligt starkare ställning i Asien än i västvärlden. Under 2015 utgjorde mobilspel omkring 34% av den totala spelmarknaden i Sydostasien. Denna andel uppskattas växa till omkring 47% under 2018. Konsolspel vilka i västvärlden utgör en betydande del av spelmarknaden utgjorde under 2015 endast omkring 6% av den totala spelmarknaden i Sydostasien.⁴⁾

THQ Nordics bedömning är att bland hardcore-spel har så kallade MMO-spel (Massive Multiplayer Online-spel)⁵⁾ en starkare ställning i Asien än i västvärlden. Intäktsmodellerna från denna typ av spel är oftare baserade på månatliga betalningar och köp inne i spelen snarare än de högre engångspriserna som vanligtvis betalas för hardcore-spel inom PC- och konsolsegmentet.

1) Spelintäkter per capita är beräknat som totala uppskattade spelintäkter i spelindustrin inom respektive geografiskt område under 2016 dividerat med den totala populationen i respektive geografiskt område under 2016. Detta bör inte förväxlas med spelintäkter per spelare vilka är högre.

2) Newzoo

3) Hardcore-spel spelas ofta på PC eller konsolplattformar och karaktäriseras ofta av en omfattande handling, långa speltider och högt engagemang från spelaren.

4) Newzoo 2015 Report: Introduction to the South East Asian Games Market

5) "Massive Multiplayer Online-spel" är en typ av spel som spelas av många spelare samtidigt, med eller emot varandra, ofta över internet.

DEN GLOBALA SPELMARKNADEN PER SPELSEGMENT

Bolaget är av uppfattningen att spelmarknaden kan delas upp i två segment inom vilka dynamiken är liknande: PC/konsolspel och mobilspel. Dessa två segment utgjorde tillsammans 91%¹⁾ av den totala spelmarknaden under 2015²⁾. THQ Nordic är i dagsläget så gott som uteslutande verksamt inom PC- och konsolsegmentet.

Det finns tydliga skillnader mellan de två segmenten när det kommer till vilka spel som är lämpliga i respektive segment, vilka fans segmenten attraherar och hur intäktsmodellerna i de olika segmenten ser ut.

För att förstå de olika spelsegmenten är det även viktigt att förstå de huvudsakliga konsumenterna inom varje segment. Inom spelindustrin är det vanligt att karaktärisera slutkonsumenterna i en av två kategorier: "Hardcore-spelare" och "Casual-spelare". Spel som attraherar hardcore-spelare benämns vanligtvis "hardcore-spel" och spel som attraherar casual-spelare benämns ofta "casual-spel". De två konsumentgrupperna skiljer sig åt när det kommer till vilken typ av spel de spelar, hur mycket och hur ofta de spelar samt på vilket sätt och hur mycket de är villiga att betala för ett spel. Casual- och hardcore-spelare kan sägas utgöra två ytterligheter av spelare. Till skillnad från casual-spelare kan hardcore-spelare definieras enligt följande karaktärsdrag:

- Är tekniskt intresserade och kunniga
- Äger de senaste och mest exklusiva datorerna/konsolerna
- Är mer benägna att betala ett högre pris för en spelupplevelse
- Föredrar spel som har ett större djup och komplexitet
- Spelar ett spel över många och längre perioder
- Är intresserade av spelrelaterad information och nyheter
- Diskuterar spel med vänner och i olika forum
- Spelar för upplevelsen att vinna spelet
- Engagerar sig i tävlingar mot sig själv, spelet och andra spelare

Avsnittet nedan behandlar skillnader och karaktärsdrag hos de två segmenten.

PC- och konsolspel

PC- och konsolsegmentet var under 2015 det största segmentet och generade omkring 53 miljarder USD i intäkter, motsvarande cirka 58% av den totala spelmarknaden. Tillväxten i PC-segmentet förväntas uppgå till i genomsnitt 4% per år mellan 2015 och 2019, medan konsolsegmentet förväntas växa med i genomsnitt 3% per år under samma period. Värdet av PC- och konsolsegmenten förväntas ha vuxit till cirka 61 miljarder USD under 2019, motsvarande 51% av den totala marknaden.²⁾

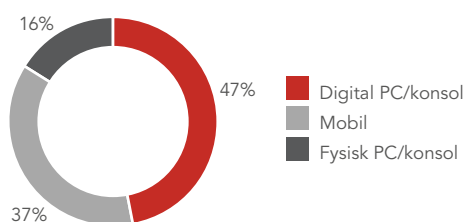
De senaste åren har sett en tydlig trend av digitalisering av distributionen av PC- och konsolspel. Under 2016 förväntas digitala PC- och konsolspel utgöra omkring 47% av den totala spelmarknaden, medan fysiska PC- och konsolspel förväntas utgöra cirka 16%. Utvecklingen mot digital distribution drivs till stor del av framväxten av renodlade digitala plattformar som till exempel Steam och framtagandet av digitala tjänster hos traditionella fysiska distributionskanaler som Playstation och Xbox. Trots denna trend utgör den fysiska marknaden fortfarande en betydande del av den totala spelmarknaden, och förväntas under 2016 uppgå till omkring 16 miljarder USD.²⁾

Bolaget anser att dynamiken och karaktärsdragen inom PC- och konsolsegmenten gör det särskilt lämpligt för förläggare att vara verksamma inom denna del av spelmarknaden. Spel för PC och konsol är oftast så kallade hardcore-spel vilka vanligtvis har en betydligt högre utvecklingsbudget och längre utvecklingstid än så kallade casual-spel³⁾ vilka är vanligare inom mobilsegmentet. THQ Nordics bedömning är att de höga utvecklingskostnaderna och långa utvecklingstiderna av spelen gör det svårt för mindre spelutvecklingsstudios att utan hjälp av en förläggare på egen hand lansera nya spel. Bolaget menar därför att inträdesbarriärerna i detta segment är höga då mindre förlag kan ha svårigheter att ta betydande marknadsandelar på grund av att aktörer med en större portfölj av intäktsbringande spel har en fördel när det kommer till deras möjlighet att på ett diversifierat sätt finansiera och genomföra ett större antal utvecklingsprojekt.

1) Resterande 9% utgörs av webbaserade casual-spel samt handhållna konsolspel. Dessa två kategorier utgjorde under 2015 omkring 6% respektive 3% av den totala globala spelmarknaden.

2) Newzoo

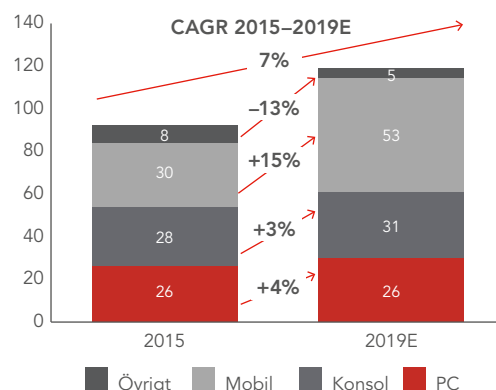
3) Casual-spel är vanliga på mobila plattformar, men finns även på PC- och konsol. Casual-spel är ofta av pussel-karaktär och karaktäriseras av kortare speltider och en mindre omfattande handling vilket leder till att engagemanget bland spelare är lägre än för till exempel hardcore-spel.

GLOBALA SPELMARKNADENS INTÄKTER
PER KANAL 2016¹⁾

Källa: Newzoo

Mobilspel

Mobilsegmentet utgjorde under 2015 omkring 33% av den totala spelmarknaden vilket motsvarade cirka 30 miljarder USD. Jämfört med PC- och konsolspel är mobilsegmentet relativt ungt och växer kraftigt. En stor del av den tillväxt som spås för spelmarknaden som helhet förväntas komma från tillväxten i mobilspel. Mellan 2015 och 2019 förväntas mobilspelssegmentet växa med i genomsnitt 15% per år för att under 2019 uppgå till omkring 53 miljarder USD, motsvarande 45% av den totala spelmarknaden.²⁾

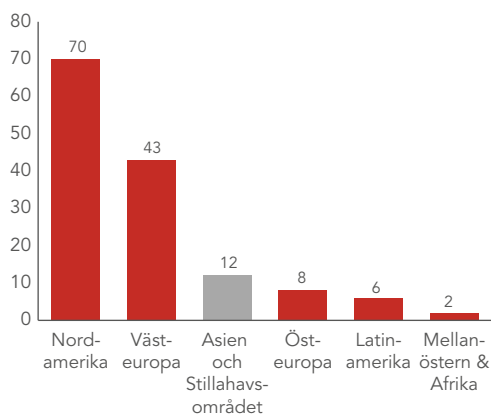
GLOBALA SPELMARKNADENS STORLEK PER SEGMENT
2015–2019 (MILJARDER USD)

Källa: Newzoo

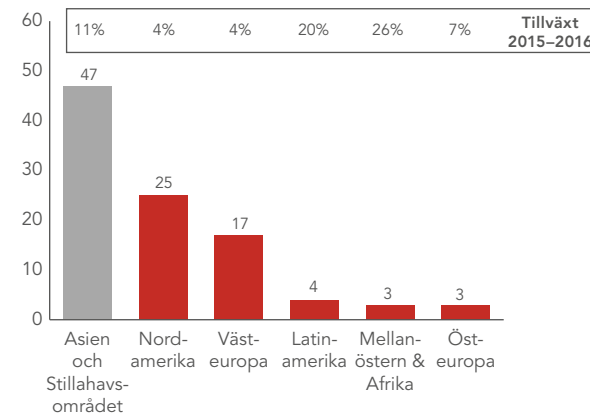
Till skillnad från PC- och konsolspel utgörs mobilsegmentet i större utsträckning av casual-spel. Denna typ av spel kan vanligtvis utvecklas på mycket kortare tid och med betydligt knappare resurser än hardcore-spel inom PC- och konsolsegmentet. Inträdesbarriärerna till detta segment är således lägre än i PC- och konsolsegmentet.

Mobilspel är till sin natur mindre avancerade och inte lika engagerande som PC- och konsolspel. Detta bidrar till att livscyklerna för mobilspel ofta är kortare och antalet mobilspelsutvecklare som har lyckats repetera sin framgång är relativt begränsat³⁾.

SPELINTÄKTER PER CAPITA, 2016 (USD)



Källa: Newzoo

GLOBALA SPELMARKNADENS STORLEKT OCH TILLVÄXT
PER REGION 2016 (MILJARDER USD)

Källa: Newzoo

1) Digital PC/konsol och Fysisk PC/konsol innefattar i denna graf även webbaserade casual-spel samt handhållna konsolspel. Dessa två kategorier utgör tillsammans posten "Övrigt" i grafen "Globala spelmarknadens storlek per segment 2015–2019 (miljarder USD)".

2) Newzoo

3) "Console games makers defy predictions of doom", Financial Times, 2016-04-29. Hämtad 2016-09-23. (www.ft.com/content/0d5f2e4a-0e0c-11e6-b41f-0beb7e589515)

INTÄKTSMODELLER

Intäktssmodellen för PC/konsolspel och mobilspel skiljer sig ofta åt. Detta gör att dynamiken hos utvecklare och förläggare av de olika spelen ser olika ut. Avsnittet nedan behandlar några av de vanligare intäktssmodellerna i de båda segmenten.

Fullprisspel

Hardcore-PC- och konsolspel är vanligtvis av typen fullprisspel vilket innebär att de säljs till ett relativt högt engångspris, normalt mellan 150 SEK och 600 SEK. Majoriteten av intäkterna från ett nytt PC- eller konsolspel realiseras vanligtvis under det första året efter lansering. Fullprissförsäljning kompletteras ofta av tilläggsförsäljning (se rubrik "Tilläggsköp").

Tilläggsköp

I tillägg till intäkter från försäljning av originalspelet finns det goda möjligheter för kring- och tilläggsförsäljning för fullprisspel. Den ökande digitala distributionen möjliggör försäljning av nedladdningsbart innehåll ("DLC") samt tekniska och grafiska uppgraderingar av redan lanserade spel ("remaster"). Ökande möjligheter för kring- och tilläggsförsäljning bidrar till att livscyklerna för spelen blir längre och den tid som spelen genererar intäkter förlängs ytterligare.

Prenumerations- och streamingspel

Prenumerationsbaserad spelförsäljning och streaming av spel är en modell som hittills har varit relativt oexploaterad. Vissa aktörer har lanserat tjänster inom prenumeration och streaming, till exempel Sony med Playstation Now. Likt tilläggsköp drivs streaming och prenumera-tionsförsäljning av spel av en ökande digital distribution.

Free-to-play, Pay-to-win och Freemium

Mobilspel är vanligtvis av typen "free-to-play", "pay-to-win" eller "freemium" vilket innebär att spelet är gratis att ladda ner, eller kan laddas ner mot en mycket låg betalning jämfört med fullprisspel. Intäkterna för mobilspel genereras istället via annonser i spelet eller köp inne i spelet (Eng. "in game purchases") av till exempel ytterligare funktioner eller digital valuta att använda i spelet. Denna intäktssmodell ställer högre krav på att det finns en återkommande kundbas av betalande spelare och mått som MAU (Monthly Active Users, sv. månatligt antal användare), DAU (Daily Active Users, sv. dagligt antal användare) och ARPU (Average Revenue Per User, sv. Genomsnittlig intäkt per användare) är vanligt förekommande för denna typ av spel. Löpande investeringar i marknadsföring och kampanjer är därför viktiga för att bibehålla antalet betalande spelare.

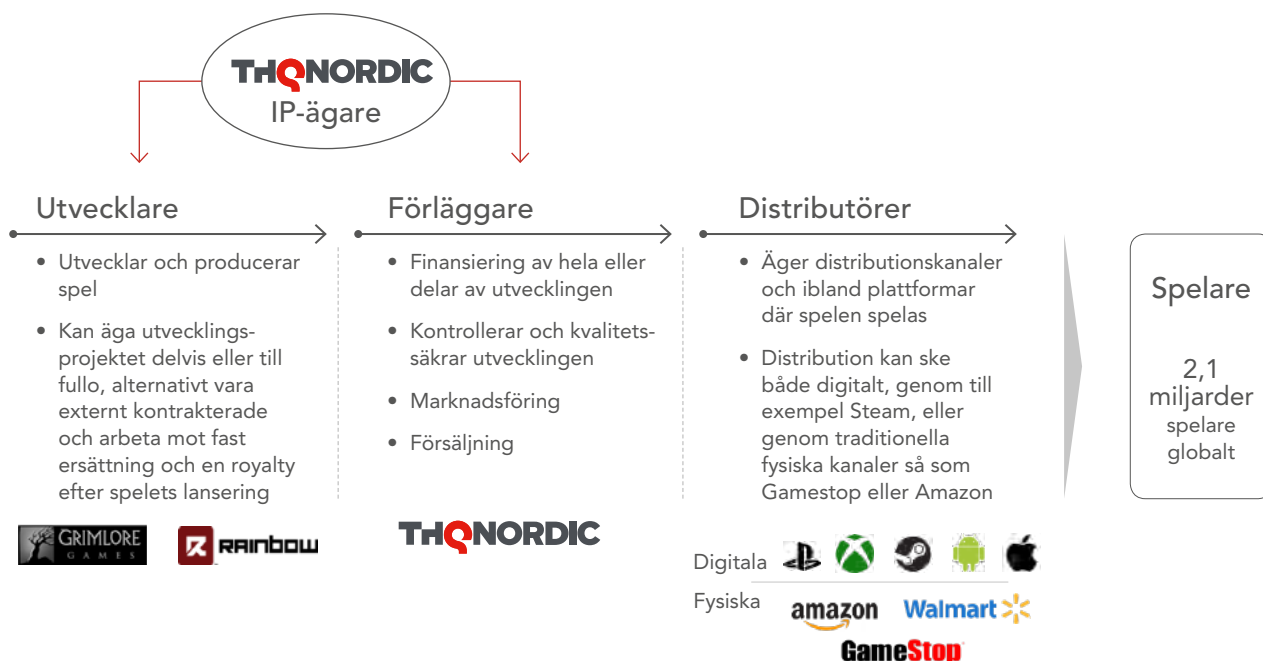


SPELMARKNADENS VÄRDEKEDJA

Den globala spelmarknadens värdekedja kan delas in i fyra olika steg innan ett färdigt spel når slutkonsumenten. THQ Nordic är primärt verksamt som ägare av varumärkesrättigheter ("IP-ägare") och förläggare men har även fyra interna spelutvecklingsstudios som utvecklar spel åt förlagsverksamheten (se avsnitt "Verksamhetsbeskrivning" för ytterligare information om THQ Nordics verksamhet).

Avsnittet nedan redogör för Bolagets syn på värdekedjans olika delar och dess roll på den globala spelmarknaden.

THQ NORDICS POSITION I SPELMARKNADENS VÄRDEKEDJA



Utvecklare

Spelutvecklarna är kreatörerna av ett spel. Det är ofta spelutvecklarna som hittar på spelkonceptet, utvecklar spelets karaktärer och historien kring spelet, och slutligen är det spelutvecklaren som rent tekniskt skriver koden och utvecklar spelet.

Spelutvecklarstudios kan vara både små och stora. Storleken på en utvecklarstudio kan vara allt från relativt små studios med bara ett fåtal utvecklare, till större spelutvecklingsstudios med hundratals utvecklare.

Spelutvecklingsstudios kan vara antingen externa och oberoende eller interna. Externa spelutvecklingsstudios agerar självständigt och utvecklar spel antingen åt en större förläggare alternativt förlägger de spelet själva i mindre skala. Interna spelutvecklingsstudios ägs av en förläggare och arbetar mer eller mindre uteslutande med den ägande förläggarens spelutvecklingsprojekt.

Förläggare

Förläggare är nästa steg i spelmarknadens värdekedja och det är inom denna del som THQ Nordic, utöver att äga varumärken, till största del är verksamt.

Förläggarens roll innefattar att finansiera, delvis eller helt, utvecklingsprojektet samt att kontrollera utvecklingsprocessen, innehållet och kvaliteten på det spel som utvecklas. När spelet är färdigt för lansering är det förläggaren som marknadsför spelet och ser till att spelet distribueras via rätt distributörer och kanaler.

Förläggare kan äga hela eller delar av utvecklingsprojektet, alternativt agerar de enbart förläggare åt tredje part som äger alla varumärkesrättigheter.

Distributörer

Det sista steget i värdekedjan innan spelet når slutkonsumenten är distributörer av spel. Distributörerna äger de kanaler via vilka spelen distribueras och/eller de plattformar som spelen spelas på. Distributörer kan vara fysiska och/eller digitala. Exempel på fysiska distributörer är klassiska återförsäljare så som Walmart, Amazon och Gamestop. Digitala distributörer inkluderar Sony och Microsoft som även äger de två största plattformarna för konsolspel (Playstation och Xbox) som gemensamt stod för 73% av spelkonsoler sålda globalt under 2015¹⁾. Den enskilt största digitala distributionskanalen för PC-spel är Steam som har en marknadsandel om 75% för digitala PC-spel²⁾. Steam, som ägs av Valve Corporation, hade under 2015 över 125 miljoner registrerade spelare.³⁾

IP-Ägare⁴⁾

Ytterligare en viktig del i spelmarknadens värdekedja utgörs av ägaren till varumärket (IP-ägaren) på vilket spelet är baserat. IP-ägaren kontrollerar vilka spelprojekt som de vill ska genomföras baserade på varumärket. IP-ägare kan vara en spelutvecklingsstudio som själva har utvecklat en speltitel, en förläggare som äger en portfölj av varumärken, eller till exempel upphovsrättsinnehavaren till en film- eller boktitel på vilken ett spel skall baseras. THQ Nordic är ett exempel på en förläggare som äger en portfölj av varumärken och därför även utgör en IP-ägare.

MARKNADENS TRENDER OCH DRIVKRAFTER

Avsnittet nedan behandlar de trender och drivkrafter som THQ Nordic har identifierat och bedömer är särskilt relevanta, särskilt inom de segment där Bolaget är verksamt.

Nya generationens plattformar

Framförallt inom konsolmarknaden drivs spelbranschen av utvecklingen av den senaste generationens plattformar. Sony (Playstation), Microsoft (Xbox) och Nintendo är de tre största plattformstillverkarna och hade en gemensam marknadsandel om närmare 100% under 2015¹⁾. En ny generations plattform lanseras vanligtvis med omkring 7 års mellanrum. Den senaste generationens konsoler består av Playstation 4 från Sony och Xbox One från Microsoft vilka lanserades under 2013. Tekniken i den senaste generationens plattformar sätter tonen för spelutvecklingen under den generationens livscykel. Bland PC-spel finns inte samma tydliga livscyklar och utvecklingen av spelen är mer flytande. Nintendo utanför sin nya generation, Switch, under oktober 2016.

(Kvalitets)-innehåll blir allt viktigare

Utveckling av stora "kioskvälta"-titlar ökar hos de största förläggarna, så som Activision-Blizzard, Electronic Arts och Ubisoft, och utvecklingsprojekt med stora budgetar är numera regel snarare än undantag.⁵⁾ De största förläggarna väljer att fokusera på utvecklingen av ett mindre antal stora speltitlar och uppföljare på samma varumärke. Denna utveckling lämnar samtidigt en möjlighet för mindre förläggare så som THQ Nordic samt mindre oberoende spelutvecklingsstudios med en affärsmodell bestående av att själva digitalt förlägga sina utvecklade spel.

Inom mobilsegmentet är konkurrensen allt hårdare på grund av de låga inträdesbarriärerna som kommer av lägre utvecklingskostnader inom segmentet. Marknadsföringskostnaderna för att bibehålla spelarbasen inom segmentet är emellertid höga. Högkvalitativt spelinnehåll blir således allt viktigare. Inom hardcore-segmentet ställer fans allt högre krav på spelets utformning och utveckling. För att vara framgångsrik inom hardcore-segmentet och kunna konkurrera med andra titlar inom samma genre är det därför särskilt viktigt att leverera spelinnehåll av hög kvalitet som lever upp till fansens förväntningar.⁵⁾

Passionerade fans

Framförallt inom hardcore-segmentet är fansen av spelen särskilt hängivna, passionerade och lojala. Utformningen av karaktärerna och spelets utveckling mellan olika uppföljare är av stor vikt för att ett spels fans ska uppleva att spelet förvaltas väl. Detta skiljer sig mycket från mobil- och casual-segmenten där spelare inte är lika involverade i spelet och därmed även mindre benägna att vara lojala till en särskild titel.

Digital distribution allt vanligare men fysiskt kvarstår

Introduktionen och framväxten av digitala distributionskanaler är en tydlig trend inom spelbranschen. Denna utveckling har lett till att nedladdningsbart spelinnehåll och tilläggförsäljning har blivit den viktigaste inkomstkällan för spelutvecklare och förläggare. Plattformar som Steam är idag en självklarhet och traditionella plattformsoperatörer som Sony, Microsoft och Nintendo erbjuder i större utsträckning möjligheten att ladda ner spel digitalt och via streamingtjänster.

Trots detta skifte mot en mer digital spelindustri består den fysiska marknaden. Särskilt inom konsolsegmentet i västvärlden utgör de fysiska intäkterna fortfarande en betydande del av den totala marknaden.

1) VGChartz., (www.vgchartz.com., Hämtad 17 mars 2016.

2) Edwards, Cliff (4 november 2013). "Valve Lines Up Console Partners in Challenge to Microsoft, Sony". Bloomberg. Hämtad 23 oktober 2016.

3) Saed, Sherif (24 februari 2015). "Steam has over 125 million active users, 8.9M concurrent peak". VG247. Hämtad 23 oktober 2016.

4) "IP" är en förkortning för den engelska termen "Intellectual Property". Inom spelbranschen används "IP" ofta som samlingsnamn på ett särskilt varumärke, speltitel eller annat upphovsrättsskyddat material.

5) Megaw, Nicholas (29 april 2016). "Console games makers defy predictions of doom". Financial Times. Hämtad 23 oktober 2016.

Konsolidering

Den globala spelmarknaden blir allt mer konsoliderad. I USA uppskattar marknadsundersökningsfirman NPD Group att tio bolag står för närmare 90% av fysisk spelförsäljning, varav de fyra stora västerländska förläggarna (Activision-Blizzard, Electronic Arts, Take-Two och Ubisoft) står för över hälften av den totala försäljningen.¹⁾

KONKURRENSSITUATION

THQ Nordic konkurrerar i all väsentlighet enbart på marknaden för PC- och konsolspel medan mobilsegmentet fram till i dag har förblivit nästan helt outforskat för Bolaget. Höga utvecklingsbudgetar och höga förväntningar från fans bland PC- och konsolspel bidrar till att inträdesbarriärerna inom PC- och konsolsegmentet är högre än för aktörer verksamma inom mobilspel. Konsolidering bland förläggare av PC- och konsolspel har resulterat i att THQ Nordic konkurrerar med en relativt liten grupp förläggare inom segmentet. De två bolag som THQ Nordic ser som sina närmaste

konkurrenter inom branschen är tyska Koch Media med förlagsvarumärket "Deep Silver" samt japanska Bandai Namco Entertainment. Spelmarknaden är emellertid i allra högsta grad global och Bolaget konkurrerar med förläggare såväl från Asien, till exempel Nintendo, Square Enix, Konami, Capcom och Koei Tecmo som de fyra stora förläggarna i västvärlden: Activision-Blizzard, Electronic Arts, Take-Two och Ubisoft. Utöver dessa finns det ett litet antal framgångsrika mindre förläggare så som till exempel polska CD Projekt Red.

Inom mobilsegmentet finns det ett fåtal större aktörer som till exempel svenska King, finska Supercell och kinesiska Tencent. På grund av de låga inträdesbarriärerna och låga utvecklingskostnaderna finns det inom detta segment därutöver en stor mängd mindre utvecklare med ett eller ett fåtal spel.

Figuren nedan illustrerar Bolagets syn på den globala spelmarknaden och ett urval av aktörernas relativa positionering.

KONKURRENSLANDSKAP OCH THQ NORDICS POSITION



1) Megaw, Nicholas (29 april 2016). "Console games makers defy predictions of doom". Financial Times. Hämtad 23 oktober 2016.



ELEX

VERKSAMHETSBESKRIVNING

INTRODUKTION

THQ Nordic förvärvar, utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden. Kärnaffärsmodellen består i att förvärva etablerade men tillfälligt underpresterande spelvarumärken och successivt förädla dem.

Bolaget har en global närvaro med koncernhuvudkontor i Karlstad, Sverige och operationellt huvudkontor i Wien, Österrike. Per den 31 oktober 2016 hade Bolaget fyra interna spelutvecklingsstudios, två i Sverige, en i Tyskland och en i USA, samt kontrakt med 19 externa spelstudios i flera olika länder. Bolaget sysselsatte per samma datum över 370 personer, varav cirka 30 medarbetare¹⁾ inom förlagsverksamheter, cirka 70 medarbetare inom den interna spelutvecklingen och över 270 externa spelutvecklare under kontrakt.

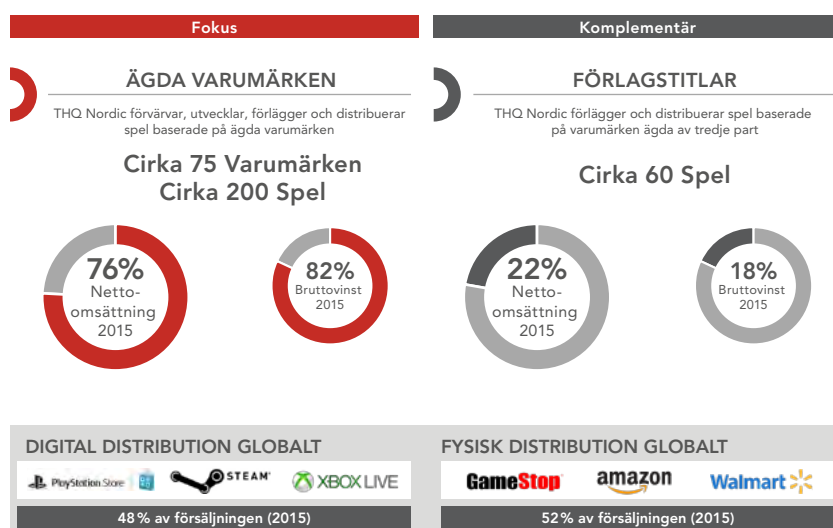
THQ Nordics spelportfölj består av både ägda varumärken och förlagstitlar. Bolagets fokus är att äga sina egna varumärken och utveckla och förlägga dessa, och hade per den 31 oktober 2016 cirka 75 ägda varumärken i portföljen. Bolaget förlägger även speltitlar åt olika strategiska partners och hade samma datum cirka 60 förlagstitlar i portföljen. Under 2015 genererade ägda varumärken 76% av försäljningen och 82% av brutto-

vinsten, medan förlagstitlar genererade 22% av försäljningen och 18% av bruttovinsten (2% av försäljningen var övrigt).

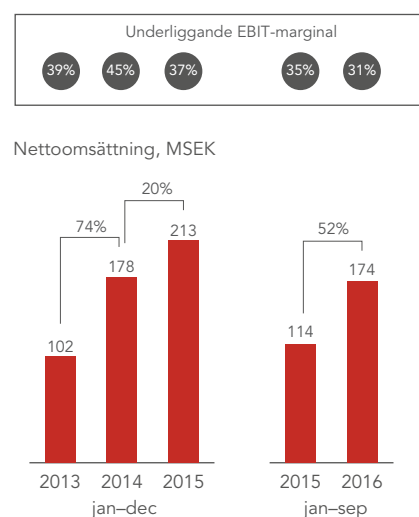
Bolagets marknadsföringsstrategi fokuserar på relationsbyggande mot ledande digitala distributionskanaler såsom Steam för att erhålla fördelaktig positionering och placering, marknadsföring via sociala medier såsom Facebook och YouTube, och tät interaktion med och förståelse för fansen exempelvis genom att medverka på spelmässor och aktivt underhålla forum.

Bolaget har en global fysisk distributionskapacitet via återförsäljare såsom Walmart, Gamestop och Amazon samt en omfattande digital distributionskapacitet med etablerade relationer och avtal med cirka 40 digitala distributionskanaler, till exempel Steam, Playstation Store och Xbox Live.

THQ Nordic har haft en stark finansiell utveckling de senaste åren. Tillväxten under de nio första månaderna 2016 var 52% jämfört med motsvarande period 2015 och den genomsnittliga årliga tillväxten under 2014 och 2015 var 44%. Den underliggande EBIT-marginalen var 31% under de nio första månaderna 2016 och 37% under helåret 2015.

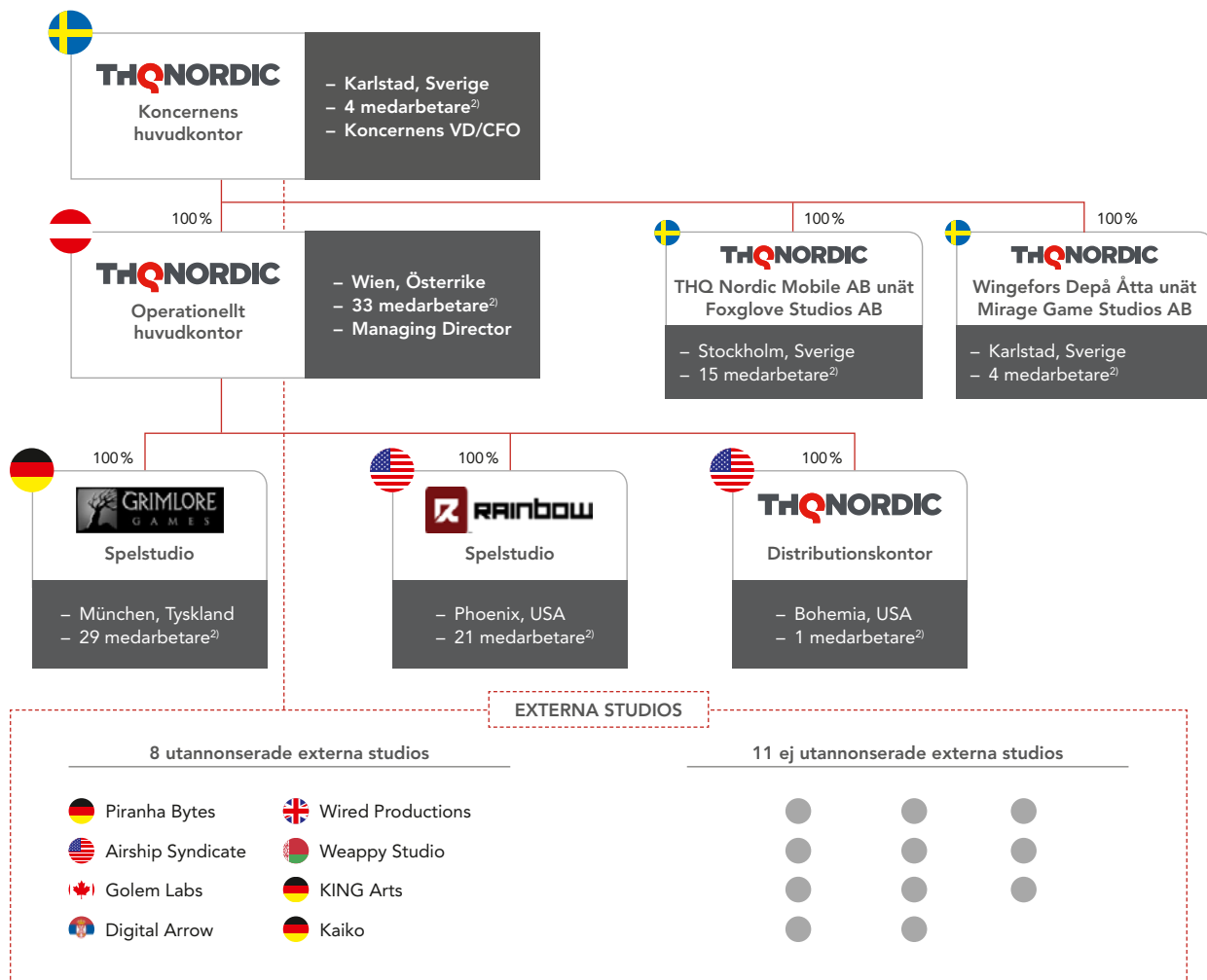


Finansiell data i figuren ovan är hämtad från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem. 2% av försäljningen var övrigt.



Finansiell data i graferna ovan avseende räkenskapsåret 2013 är hämtad från jämförelsetalen i Bolagets reviderade årsredovisning för räkenskapsåret 2014. Se "Nyckeltal – Nyckeltalsdefinitioner" för definitionen av underliggande EBIT och Underliggande EBIT-marginal.

1) Medarbetare kan referera till både anställda medarbetare och medarbetare under kontrakt.

ORGANISATION OCH GEOGRAFISK NÄRVARO¹⁾

Koncernens huvudkontor finns i Karlstad, Sverige, där Koncernens VD Lars Wingefors och Koncernens CFO Erik Stenberg är stationerade.

THQ Nordics operationella huvudkontor finns i Wien, Österrike där, per den 31 oktober 2016, 33 medarbetare var sysselsatta inom förlagsverksamheten under Managing Director Klemens Kreuzers ledning. Även Reinhard Pollice, affärs- och produktutvecklingsdirektör, är officiellt stationerad i Wien även om han företrädesvis spenderar sin tid ute på Bolagets interna och externa spelutvecklingsstudios.

Per den 31 oktober 2016 hade THQ Nordic fyra interna spelutvecklingsstudios: Grimlore Games i München, Tyskland; Rainbow Studios i Phoenix, USA;

Foxglove Studios i Stockholm, Sverige; och Mirage Game Studios i Karlstad, Sverige. Per den 31 oktober 2016 sysselsatte Grimlore Games 29 medarbetare, Rainbow Studios 21 medarbetare, Foxglove Studios 15 medarbetare och Mirage Game Studios 4 medarbetare. Se avsnitt "Verksamhetsbeskrivning – Interna spelutvecklingsstudios" för mer information.

I sina spelutvecklingsprojekt arbetar THQ Nordic främst med externa spelstudios under avtal. Per den 31 oktober 2016 hade Bolaget avtal med 19 externa spelutvecklingsstudios och fler än 270 spelutvecklare på dessa externa spelstudios. Av Bolagets 19 externa spelstudios var 8 utannonserade per den 31 oktober 2016.

1) Koncernstrukturen i detta avsnitt är något förenklad av illustrativa skäl. Se avsnitt "Legala frågor och kompletterande information – Legal koncernstruktur" för en komplett redogörelse för den legala koncernstrukturen.

2) Medarbetare kan referera till både anställda medarbetare och medarbetare under kontrakt.

HISTORIK

THQ Nordic har sedan 2011, under god tillväxt och lönsamhet, lyckats etablera en stark plattform för ytterligare tillväxt med, per den 31 oktober 2016, cirka 100 medarbetare och över 270 utvecklare under kontrakt, cirka 75 ägda spelvarumärken och en välinvesterad pipeline. Det som har lagt grunden för denna plattform är huvudsakligen de betydande IP-förvärven från JoWoOD och THQ som gjordes 2011 respektive 2013. Därutöver har Bolaget sedan 2011 gjort sammanlagt 17 varumärkesförvärv, och fortsätter att göra denna typ av förvärv löpande.

2011: Förvärv av samtliga varumärken från JoWoODs konkursbo

Berättelsen om THQ Nordic började 2011 när bland annat samtliga varumärken förvärvades från den då börsnoterade österrikiska spelförläggaren JoWoOD som hade kommit på obestånd. De viktigaste spelvarumärken som förvärvades var SpellForce, The Guild och Painkiller.

Bolaget lyckades i samband med tillgångsförvärvet även rekrytera ett antal nyckelpersoner från JoWoOD, däribland Klemens Kreuzer som är Managing Director på THQ Nordics operationella huvudkontor i Wien, Österrike, och Reinhard Pollice som är affärs- och produktutvecklingsdirektör.

2013: Förvärv av viktiga varumärken från THQs konkursbo

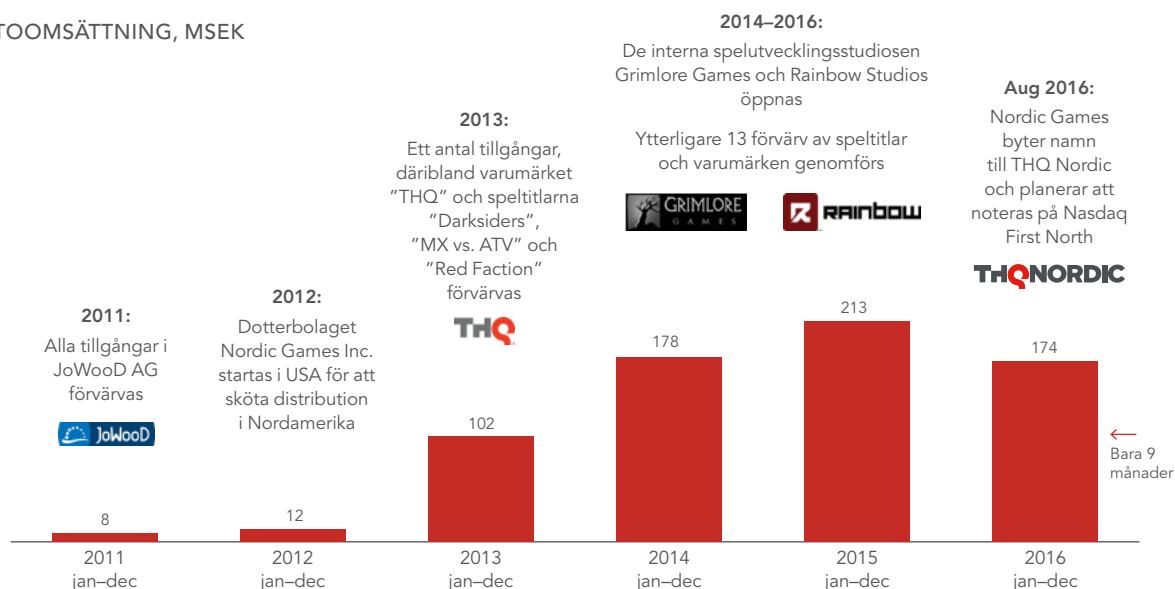
Ett nytt viktigt kapitel i berättelsen om THQ Nordic skrevs 2013 när ett flertal starka varumärken förvärvades från THQ Inc. som då hade kommit på obestånd, bland annat på grund av för hög belåning. THQ var en amerikansk spelförläggare, noterad på Nasdaq-börsen i New York, som när företaget var som störst var en av världens tio största spelförläggare med ett marknadsvärde på över 2 miljarder USD.¹⁾

Totalt förvärvades fler än 20 spelvarumärken samt varumärket THQ, för köpeskillingen 40 MSEK. De viktigaste spelvarumärkena som förvärvades var Darksiders, MX vs. ATV, Red Faction och Titan Quest. Under 2015 genererade de spelvarumärken som härrör från THQ tillsammans ungefär 65% av Bolagets försäljning.

2016: Namnändring till THQ Nordic

Bolaget offentliggjorde sin namnändring från Nordic Games till THQ Nordic den 12 augusti 2016, strax före gamescom-spelmässan i Köln, Tyskland. Uppmärksamheten kring namnbytet och "återupplivandet" av THQ har varit stort i media över hela världen. Bolagsledningen tror att namnändringen till THQ Nordic kommer att stärka Bolagets kultur, och öka dess igenkänning och kredibilitet i spelbranschen, vilket i sin tur kan förbättra Bolagets möjligheter att attrahera nya och behålla befintliga medarbetare, fans och partners.

NETTOOMSÄTTNING, MSEK



Finansiell data i grafen ovan avseende perioder som sträcker sig längre bak i tiden än den historiska finansiella informationen är hämtad från Bolagets reviderade årsredovisningar för räkenskapsåren 2012 och 2013.

1) Nasdaq, BATS Exchange, SEC and Xignite Inc. EDGAR online.

AFFÄRSMODELL

De huvudsakliga komponenterna i THQ Nordics affärsmodell summeras nedan och förklaras därefter mer utförligt.

Bygga och löpande förädla en attraktiv spelportfölj:

- 1) **Kärnaffärsmodellen** består i att förvärva etablerade men tillfälligt underpresterande spelvarumärken och successivt förädla dem. Se avsnitt "Verksamhetsbeskrivning – Affärsmodell – Kärnaffärsmodell".
- 2) **Komplementärt till kärnaffärsmodellen – selektiv nyutveckling:** Komplementärt till kärnaffärsmodellen kan Bolaget, väldigt selektivt, komma att utveckla egna helt nya spelvarumärken. Se avsnitt "Verksamhetsbeskrivning – Affärsmodell – Komplementärt till kärnaffärsmodellen: Selektiv nyspelutveckling".
- 3) **Komplementärt till kärnaffärsmodellen – förlagstitlar:** Komplementärt till kärnaffärsmodellen förlägger Bolaget även speltitlar åt olika strategiska partners. Se avsnitt "Spelportfölj och spelpipeline – Stora, globala förlagstitlar stärker THQ Nordics spelportfölj".

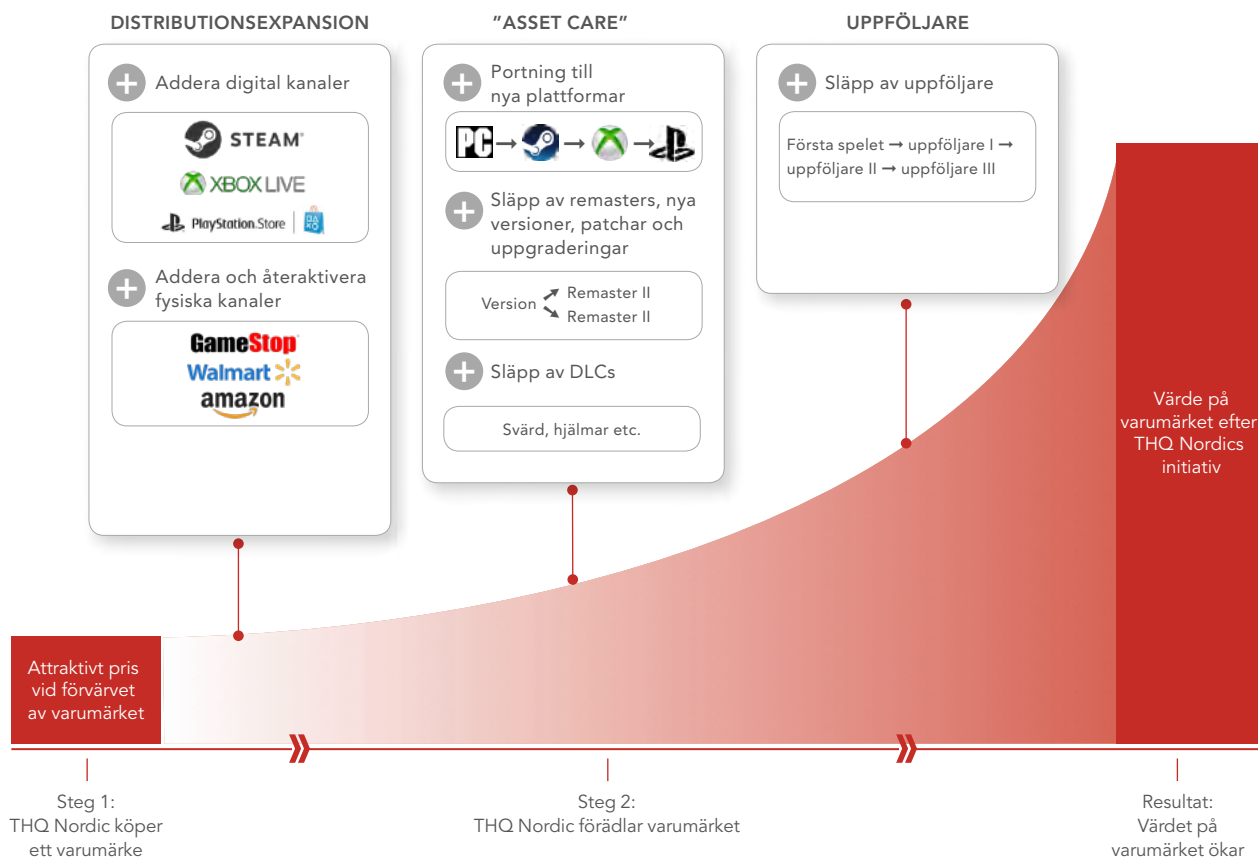
Förlägga och distribuera spelen i portföljen:

- 4) **Marknadsföring** – Bolagets marknadsföringsstrategi fokuserar på relationsbyggande med ledande digitala distributionskanaler, marknadsföring via sociala medier, och tät interaktion med och förståelse för fansen. Se avsnitt "Verksamhet – Marknadsföring".
- 5) **Distribution** – Bolaget har en global fysisk distributionskapacitet och en omfattande digital distributionskapacitet. Se avsnitt "Verksamhetsbeskrivning – Distribution".

I tillägg till ovan kan THQ Nordic framgent komma att göra andra typer av investeringar och förvärv inom spelbranschen där bolagsledningen tror att Bolaget kan skapa värde genom att utnyttja sin befintliga kompetens och organisation. Detta skulle exempelvis kunna handla om att addera nya spelutvecklingsstudios, förvärva mindre förläggare, och utforska IP-licensiering och mobilspel. Se avsnitt "Verksamhetsbeskrivning – Tillväxtstrategi" för ytterligare information.

Kärnaffärsmodell

THQ Nordics kärnaffärsmodell består av att förvärva etablerade men tillfälligt underpresterande spelvarumärken och sedan successivt förädla värdet av dessa spelvarumärken i följande tre steg: 1) Distributionsexpansion, 2) Asset Care och 3) Uppföljare, vilket illustreras och förklaras nedan. Nedan figur illustrerar överskådligt dessa tre aktiviteter som Bolaget generellt utför med målsättningen att förädla värdet på förvärvade spelvarumärken. Figuren är ej skalenlig.



Distributionsexpansion

Det första steget i att förädla värdet av ett förvärvat spelvarumärke är "distributionsexpansion". Detta steg tar vanligtvis mellan några få månader och upp till ett år att slutföra. Distributionsexpansion består av att expandera distributionen av ett förvärvat spel så att det finns tillgängligt för slutkonsumenten via fler lämpliga fysiska och digitala distributionskanaler. Till exempel kan ett förvärvat spel vid förvärvet inte längre finnas tillgängligt på marknaden och om det då anses lämpligt görs spelet tillgängligt via alla eller en del av Bolagets cirka 40 digitala kanaler, samt via alla lämpliga fysiska distributionspartners. Detta gör att spelet åter blir tillgängligt för fler konsumenter och kan bidra till att försäljningen ökar relativt fort.

Asset Care

Det andra steget i att förädla värdet på ett förvärvat varumärke är vad Bolaget kallar "Asset Care". Asset Care består av att förbättra själva spelet på olika sätt och omfattar: Portning till nya plattformar, lansering av tekniskt och grafiskt uppgraderade versioner ("remaster"), och lansering av nedladdningsbart innehåll ("Downloadable Content" ("DLC") på engelska).

Portning till nya plattformar består av att göra ett spel tillgängligt på en ny plattform. Exempelvis kan ett spel endast vara kompatibelt med plattformen Playstation 3. Då utvecklas spelet så att det även går att spela på, till exempel, den senare generationens plattformar Playstation 4 och Xbox One.

Lansering av remasters innebär att ett befintligt spel poleras och uppgraderas grafiskt och/eller tekniskt. En grafisk uppgradering kan vara en HD-version som ser grafiskt bättre ut men spelets övriga innehåll förblir oförändrat. En teknisk uppgradering kan bestå av att buggar i spelet fixas, eller att en ny funktion i spelet läggs till. I övrigt behålls den underliggande koden och spelet förblir oförändrat.

Lansering av DLC består av olika typer av tilläggsförsäljning till det befintliga spelet. Denna typ av tilläggsförsäljning kräver att man redan äger grundspelet. DLC laddas ned digitalt och består vanligtvis av till exempel en ny motorcykel, ett nytt vapen eller en ny bana att använda sig av i spelet. Denna typ av kringförsäljning lämpar sig olika bra beroende på vilken typ av spel det handlar om.

Utveckling och lansering av uppföljare

Att utveckla och lansera helt nya speltitlar i en redan etablerad spelserie är det tredje och sista steget i processen att öka värdet på ett förvärvat varumärke. Att utveckla en uppföljare innebär att man använder sig av ett etablerat spelkoncept, men utvecklar ett helt nytt spel, med ny kod, en ny handling och nytt innehåll. Lansering av helt nya spel är vanligtvis förknippade med viss risk eftersom det är svårt att på förhand bedöma vilket bemötande det nya spelet kommer få av slutkonsumenten. THQ Nordic bedömer att de har lyckats minska denna risk eftersom de företrädesvis utvecklar nya spel baserade på redan beprövade spelkoncept och varumärken med befintliga fans.

THQ Nordic har sedan slutet av 2014 påbörjat utvecklingen av ett antal uppföljare på några av sina förvärvade spelvarumärken. Bolaget har dock ännu inte lanserat några av dessa uppföljare utan de finns fortfarande under utveckling i Bolagets pipeline. Bolaget bedömer att det är detta steg som har störst potential och kan generera mest värde i form av ökad försäljning.

Kärnaffärsmodellen i praktiken:

Fallstudie på MX vs. ATV

Ett av THQ Nordics mest framgångsrika exempel på kärnaffärsmodell är förvärvet och förädlingen av off-road racing-spelet MX vs. ATV. Exemplet utgör endast ett av många förvärvade och förädlade varumärken och är inte representativt för samtliga av Bolagets förvärvs- och förädlingsaktiviteter.

Förvärv: Spelet förvärvades för 0,6 MEUR i juni 2013 från THQs konkursbo.

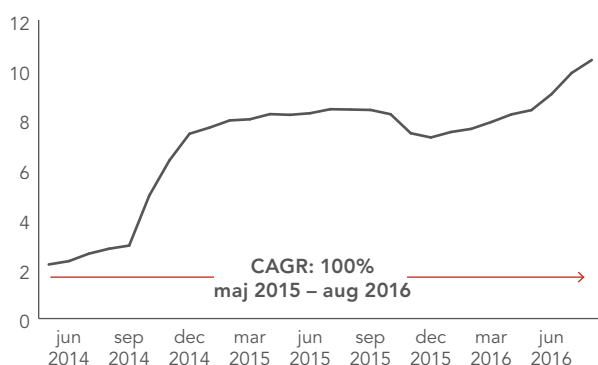
Förädling: THQ Nordic har utöver köpeskillingen om 0,6 MEUR investerat 3,6 MEUR i lanserade produkter sedan förvärvet (juni 2013–augusti 2016). Dessa investeringar har främst finansierats nedan angivna förädlingsaktiviteter:

- **Distributionsexpansion:** Tätt in på förvärvet av MX vs. ATV började spelet distribueras via nya digitala och fysiska kanaler runtom i världen.
- **Asset Care:** Fem portningar till nya plattformar har utförts och två remasters har lanserats (två exempel är MX vs. ATV Supercross som har portats från Playstation 3 till Xbox 360 samt MX vs. ATV Supercross Encore som har portats från Playstation 4 till Xbox One).
- **Uppföljare:** Ingen fullskalig uppföljare på MX vs. ATV-varumärket hade lanserats per Prospektets datum.

Resultat: Sedan förvärvet (juni 2013 – augusti 2016) har den ackumulerade försäljningen och bruttovinsten efter marknadsföringskostnader uppgått till 22 MEUR respektive 15 MEUR. Släpande 12 månaders försäljning har mellan juni 2014 och augusti 2016 ökat med en genomsnittlig årstakt om 100% och hade sin högsta notering i augusti 2016.

En stor del av försäljningen relaterat till MX vs. ATV är tilläggförsäljning i form av DLC. Bolaget bedömer att MX vs. ATV har en stark ställning bland motocross-fans i USA, och dessa fans är trogna varumärket. Spelarna spelar spelet under en lång tid vilket gör att multiplayer-lägen och tävlingar är vanliga. På grund av detta lämpar sig tilläggförsäljning av till exempel nya motorcyklar, nya hjälmar och nya banor väldigt väl för att utöka spelupplevelsen och därmed spelets livslängd. Nedan graf illustrerar släpande försäljningsutveckling för spelet MX vs. ATV mellan maj 2015 och augusti 2016. Den genomsnittliga årliga tillväxttakten ("CAGR") uppgick till 100% mellan maj 2015 och augusti 2016.

MX VS. ATV: SLÄPANDE 12 MÅNADER, FÖRSÄLJNING (EURM)



Försäljningsdaten härstammar från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem. Den genomsnittliga årliga tillväxttakten ("CAGR") anges i detta exempel för att Bolaget anser att detta mått ger investerare ytterligare insikt i hur försäljningen av spelet MX vs. ATV har utvecklats över tid och hur Bolagets kärnaffärsmodell kan fungera.

Komplementärt till kärnaffärsmodellen:

Selektiv ny spelutveckling

Komplementärt till kärnaffärsmodellen kan THQ Nordic, väldigt selektivt, komma att utveckla egna helt nya spelvarumärken. Bolaget bedömer att den befintliga spelportföljen med cirka 75 ägda, etablerade spelvarumärken innebär flera möjligheter att utveckla uppföljare på dessa och att Bolaget därför inte har samma behov av att kontinuerligt utveckla helt nya varumärken som förläggare med mindre spelvarumärkesportföljer. Detta i sin tur innebär att THQ Nordic kan vara väldigt selektivt i valet av eventuella utvecklingsprojekt av helt nya spelvarumärken. Förutom att själva vara övertygade

om spelkonceptet, relaterar THQ Nordics viktigaste urvalskriterier för att gå vidare med ett nyutvecklingsprojekt till själva spelstudio som måste ha en stark historik och representera en liknande företagskultur som THQ Nordic. Bolagsledningen tror också att stora och spännande nyutvecklingsprojekt såsom Elex inspirerar hela THQ Nordic-organisationen och stärker bolagskulturen.

THQ Nordics första egenutvecklade spelvarumärke är Action-rollspelet "Elex" som utvecklas i samarbete med spelutvecklingsstudio Piranha Bytes. Elex är ett av Bolagets tre största utvecklingsprojekt hittills, med en utvecklingsbudget om 65–125 MSEK. Se avsnitt "Spelportfölj och pipeline – pipeline – Elex" för mer information.

Marknadsföring och försäljning

Marknadsföring och försäljning är en viktig framgångsfaktor för THQ Nordic. Bolaget bedömer att de genom sitt operationella huvudkontor i Wien har en effektiv organisation för att internt genomföra dessa aktiviteter. Per den 31 oktober 2016 hade Bolaget cirka 10 medarbetare inom marknadsföring och försäljning. Bolaget arbetar därutöver med ett flertal externa partners inom olika marknadsföringsrelaterade aktiviteter.

THQ Nordics marknadsföringsstrategi sammanfattas av nedan samverkande komponenter.

- Relationsbyggande med ledande digitala distributionskanaler för att erhålla fördelaktig positionering och placering
- Marknadsföring på sociala medier (inklusive trailers och "streamers")
- Interaktion med och förståelse för fans genom till exempel spelmässor, forum och sociala medier
- Täta samarbeten med spelutvecklarna som är avgörande för spelspecifika marknadsföringsstrategier
- Bra betyg och recensioner genom passande kvalitetsspel

Relationsbyggande med viktiga digitala distributionskanaler för att erhålla fördelaktig positionering och placering

Att erhålla fördelaktig positionering och placering på de viktigaste digitala kanalerna är avgörande för THQ Nordic. Bolaget bedömer att detta, på grund av den ökande framväxten av digitala kanaler, sannolikt kommer att bli ännu viktigare i framtiden. Således är effektiv hantering av och försäljning till digitala kanaler avgörande för THQ Nordic. Bolaget hade per den 31 oktober 2016 tre medarbetare dedikerade att arbeta med detta.

En av de viktigaste digitala kanalerna är Steam som är den största globala återförsäljaren av PC-spel. Därför har bolaget en medarbetare nästan helt dedikerad åt just denna återförsäljare. Ett färskt exempel på en framgångsrik Steam-lansering är Titan Quest Anniversary Edition som Bolaget släppte på Steam 31 augusti 2016, där spelet under en hel vecka låg på Steams topplista över försäljning.

Marknadsföring på sociala medier (inklusive trailers och "streamers")

Utöver hantering av och försäljning till digitala kanaler, är THQ Nordics viktigaste marknadsföringskanaler sociala medier såsom Facebook, Google och YouTube. Bolaget anser att det finns många fördelar med marknadsföring på sociala medier för THQ Nordic, till exempel:

- Det är enkelt att länka till trailers (t.ex. på YouTube eller Twitch) vilket ofta är det mest kraftfulla mediet för marknadsföring av spel.
- Omfattande möjligheter att rikta reklam enbart mot utvalda kunder för olika spel och sedan mäta utfallet av en specifik marknadsföringskampanj (särskilt på Facebook).
- Möjligheterna att interagera med fans. När Bolaget i framtiden lanserar uppföljare förväntar man sig att "streamers" på YouTube och Twitch kommer att vara en viktig marknadsföringskanal.

Interaktion med och förståelse för fans genom till exempel spelmässor, forum och sociala medier

För att THQ Nordic ska kunna utveckla passande kvalitetspel för sina fans, måste Bolaget ha kontinuerlig interaktion med dem och förstå dem. Bolaget försöker att åstadkomma detta genom att vara närvarande vid mässor såsom gamescom, E3, Pax, Twitchcon och Igromir, liksom genom att sköta en rad forum som är specifika för THQ Nordics spel.

Täta samarbeten med spelutvecklarna som är avgörande för spelspecifika marknadsföringsstrategier

För att säkerställa att marknadsföringsstrategin är i linje med spelkonceptet bedömer Bolaget att det är viktigt att de viktigaste utvecklarna av ett visst spel är med och formar marknadsföringsstrategin inför och under lanseringen av spelet. Det är också viktigt att de viktigaste spelutvecklarna engagerar sina fans i marknadsföringen av en stor lansering eftersom fansen är mest intresserade av utvecklarna snarare än förläggaren.

Bra betyg och recensioner genom passande kvalitetsspel

Att erhålla bra betyg och recensioner, till exempel på Metacritic och Steam, är mycket viktigt för att uppnå en framgångsrik lansering. Detta ämnar Bolaget uppnå främst genom att utveckla spännande spel av hög kvalitet och genom att ha en djup förståelse för vad fans vill ha.

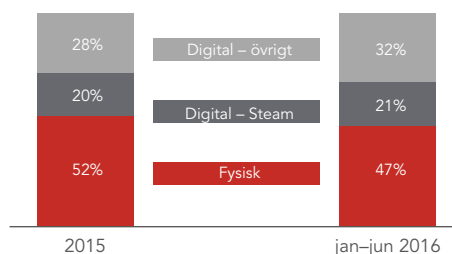
Distribution

THQ Nordic har en global fysisk distributionskapacitet via återförsäljare såsom Walmart, Gamestop, och Amazon. Under 2015 genererades 52% av Koncernens försäljning via fysisk distribution. Trots att marknaden rör sig mer och mer mot digital distribution står den fysiska distributionen fortfarande för en betydande del av den totala marknaden, främst bland konsolspel. Se avsnitt "Marknadsöversikt" för ytterligare information om den globala spelmarknaden.

Bolaget har även en omfattande digital distributionskapacitet med etablerade relationer och avtal med cirka 40 digitala distributionskanaler, till exempel Steam, Playstation Network och Xbox Live. Under 2015 genererades 48% av Koncernens försäljning via digital distribution varav 20 procentenheter var digital distribution via Steam och 28 procentenheter var digital distribution via övriga digitala kanaler tillsammans.

Bruttomarginalerna är normalt högre för digital distribution än fysisk distribution.

FÖRSÄLJNING PER KANAL



Försäljningens fördelning per kanal ovan härstammar från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem.

STYRKOR OCH KONKURRENSFÖRDELAR

Bevisad kärnaffärsmodell

THQ Nordics kärnaffärsmodell består i att först förvärva etablerade men tillfälligt underpresterande spelvarumärken och sedan successivt förädla dem i de tre stegen distributionsexpansion, Asset Care och utveckling och lansering av uppföljare. Kärnaffärsmodellen har de senaste åren bevisats fungera väl vilket bland annat indikeras av Bolagets starka tillväxt under lönsamhet sedan 2013 och kan exemplifieras med en fallstudie på off-road racing-spelet MX vs. ATV. THQ Nordic förvärvade MX vs. ATV för 0,6 MEUR i juni 2013 av THQs konkursbo och hade sedan dess och fram till i augusti 2016 investerat 3,6 MEUR i utveckling av lanserat innehåll, samtidigt som den ackumulerade försäljningen och bruttovinsten efter marknadsföringskostnader uppgick till 22 MEUR respektive 15 MEUR. Släpande 12 månaders försäljning har mellan juni 2014 och augusti 2016 ökat med en genomsnittlig årstakt om 100% och hade sin högsta notering i augusti 2016. MX vs. ATV utgör endast ett exempel och är ett av många förvärvade och förädlade varumärken. Exemplet är därför inte representativt för samtliga av Bolagets förvärvs- och förädlingsaktiviteter.

Attraktiv spelportfölj

Bolaget har en attraktiv spelportfölj med bland annat följande styrkor: Spelportföljen finns tillgänglig på samtliga viktiga spelplattformar, är väl distribuerad och stor på Steam. Spelportföljen innehåller flera kvalitetsspel med ett stort antal fans och flera spelvarumärken har signifikant potential. Som komplement stärker stora, globala förlagstitlar THQ Nordics spelportfölj. Dessutom kan Bolagets spelportfölj anses vara diversifierad på åtminstone fyra områden. Se avsnitt *"Spelportfölj och pipeline – spelportföljen är diversifierad"* för ytterligare information.

Stark och välinvesterad pipeline

THQ Nordics pipeline är stark och välinvesterad med 10 utannonserade projekt och 19 icke utannonserade projekt – inklusive Bolagets tre största utvecklingsprojekt hittills med en uppskattad utvecklingsbudget om 65–125 MSEK vardera. Under de nio första månaderna 2016 investerade Bolaget 87,3 MSEK i spelutveckling ("färdiga spel" och "pågående projekt") och per 30 september 2016 hade Bolaget totalt 153,8 MSEK balanserade utvecklingskostnader relaterat till spelutveckling.

Marknadsföring, försäljning och distributionskapacitet

Bolagets marknadsföringsstrategi fokuserar på relationsbyggande med ledande digitala distributionskanaler såsom Steam, med över 125 miljoner användare under 2015 och en marknadsandel om 75% för digitala PC-spel¹⁾, för att erhålla fördelaktig positionering och placering, marknadsföring via sociala medier såsom Facebook och YouTube, och tät interaktion med och förståelse för fansen exempelvis genom att medverka på spelmässor och aktivt underhålla forum. Bolaget har en global fysisk distributionskapacitet via återförsäljare såsom Walmart, Gamestop, och Amazon samt en omfattande digital distributionskapacitet med etablerade relationer och avtal med cirka 40 digitala distributionskanaler, till exempel Steam, Playstation Store och Xbox Live.

Stark finansiell utveckling

THQ Nordic har haft en stark finansiell utveckling de senaste åren. Tillväxten under de nio första månaderna 2016 var 52% i jämförelse med motsvarande period 2015 och den genomsnittliga årliga tillväxten under 2014 och 2015 var 44%. Den underliggande EBIT-marginalen var 31% under de nio första månaderna 2016 och 37% under helåret 2015.

Stark bolagsledning

THQ Nordics bolagsledning har gedigen branscherfarenhet, med över 50 års gemensam erfarenhet av spelbranschen, och kompletterande förmågor och kompetens inom ledarskap, förvärvsstrategi, marknadsföring, och affärsutveckling. Bolagsledningen har dessutom starka incitament att skapa aktieägarvärde med ett gemensamt ägande om 91% av Bolaget före Erbjudandet.

Attraktivt segment av en attraktiv marknad

Den globala spelmarknaden förväntas under 2016 omsätta ungefär 100 miljarder USD årligen och uppvisar stark tillväxt med en förväntad årlig tillväxttakt om 7% mellan 2015 och 2019. THQ Nordic verkar främst inom PC- och konsolsegmenten. Försäljning av PC/MMO- och konsolspel förväntas under 2016 utgöra ungefär 58% av den totala marknaden. THQ Nordics slutkonsumenter finns främst i Nordamerika och Europa. Västvärlden förväntas under 2016 utgöra ungefär 50% av den totala marknaden. Se avsnitt *"Marknadsöversikt"* för ytterligare information om den globala spelmarknaden.

1) Edwards, Cliff (4 november 2013). "Valve Lines Up Console Partners in Challenge to Microsoft, Sony". Bloomberg. Hämtad 23 oktober 2016

2) Saed, Sherif (24 februari 2015). "Steam has over 125 million active users, 8.9 concurrent peak". VG247. Hämtad 23 oktober 2016

FINANSIELLA MÅL

Finansiella mål

Tillväxt

THQ Nordics mål är att på medellång sikt uppnå en betydande tillväxt av nettoomsättningen, primärt drivet av:

- **Pipeline:** Lansering av de spel som för närvarande ligger i Bolagets pipeline
- **Accelerering av kärnaffärsmodellen:** accelerering av Bolagets Asset Care av den befintliga spelportföljen och lansering av uppföljare, samt att fortsatt förvärva ytterligare varumärkesrättigheter att integrera i den befintliga kärnaffärsmodellen

THQ Nordic har beslutat att inte kommunicera ett tillväxtnål uttryckt i procent eller absoluta tal beroende på flera olika faktorer, bland annat: Det är svårt att uppskatta framtida försäljning från lanseringen av nya spel. Det är svårt att precist uppskatta utvecklingskostnader och lanseringsdatum för större utvecklingsprojekt, som ofta sträcker sig över flera år. Takten av utveckling och förändring i spelbranschen är hög.

Lönsamhet

THQ Nordic har beslutat att inte kommunicera lönsamhetsmål uttryckt i marginalprocent eller absoluta tal beroende på flera olika faktorer, bland annat: Det är svårt att uppskatta framtida försäljning från lanseringen av nya spel. Det är svårt att precist uppskatta utvecklingskostnader och lanseringsdatum för större utvecklingsprojekt, som ofta sträcker sig över flera år. Takten av utveckling och förändring i spelbranschen är hög. Bruttomarginalen för ägda spelvarumärken och förlagstitlar skiljer sig vanligtvis väsentligt och det är svårt att precist uppskatta hur Bolagets spelportfölj kommer att vara sammansatt framgent, även om Bolagets fokus är att äga sina egna varumärken.

Utdelningspolicy

THQ Nordics styrelse har inte antagit en utdelningspolicy. Tidigare lämnad utdelning har varit och kommer även fortsättningsvis vara baserad på trenden i Bolagets lönsamhet, framtida utveckling, förvärvsmöjligheter och finansiella ställning.

TILLVÄXTSTRATEGI

Styrelsen bedömer att THQ Nordic sedan 2011 har etablerat en stark plattform med stark tillväxt och lönsamhet från vilken Bolaget kan accelerera sin tillväxt under lönsamhet, och att detta kommer att understödjas genom noteringen av B-aktierna på Nasdaq First North och det därmed förenade Erbjudandet, och det nyligen utförda namnbytet till THQ Nordic.

Styrelsen har identifierat nedan strategiska prioriteringar.

Huvudsakligt fokus – accelerera den nuvarande kärnaffärsmodellen:

- Accelerera Asset Care och utveckling och lansering av uppföljare
- Ytterligare förvärv av varumärken

Komplementärt fokus:

- Addera spelutvecklingsstudios
- Förvärva mindre förläggare
- Utforska licensiering av varumärken
- Påbörja Asset Care av varumärken för mobilspe

Accelerera Asset Care och utveckling och lansering av uppföljare

THQ Nordic kommer framgent att ha ett tydligt fokus på att fortsätta investera i ytterligare lansering av uppföljare på Bolagets redan väletablerade varumärken. Därutöver kommer ett tydligt fokus ligga på att fortsätta med och accelerera Bolagets befintliga kärnaffärsmodell av att vidareutveckla och skapa värde i den befintliga spelportföljen.

Ytterligare förvärv av varumärken

THQ Nordic kommer fortsätta sin nuvarande kärnaffärsmodell baserad på att förvärva varumärken. Tiltänkta säljare kan till exempel utgöras av: bolag med finansiella svårigheter som inte har möjlighet att själv vidareutveckla varumärket; en säljare som inte har för avsikt att vidareutveckla varumärket på grund av att säljaren har valt att fokusera på ett annat/andra varumärken.

Addera spelutvecklingsstudios

Bolaget ser tillväxtpotentialer i att addera ytterligare interna och externa spelutvecklingsstudios till sin befintliga verksamhet. Dessa tillägg kan ske både organiskt genom att Bolaget startar egna spelutvecklingsstudios, alternativt genom förvärv av befintliga externa spelutvecklingsstudios.

Förvärva mindre förlag

THQ Nordic ser tillväxtpotentialer i att förvärva delar av eller hela varumärkesportföljer från mindre förlag och integrera dessa produkter i Bolagets befintliga verksamhet.

Utforska IP-licensiering och mobilspel

Som ett led i sin tillväxtstrategi och för att bredda sin kunskap inom branschen har Bolaget under hösten 2016 startat en intern spelutvecklingsstudio med fokus mot mobilspel. Spelstudion leds av Senta Jacobsen som tidigare har haft ledande roller på bland annat Electronic Arts (DICE) och Crytek. Utöver kompetens inom mobilspelsutveckling har utvecklingsteamet på Foxglove Studios även lång erfarenhet och bred kompetens för spel på övriga plattformar. Foxglove Studios kommer därför även att bidra till utveckling av Bolagets Asset Care. Foxglove Studios har för närvarande två mobiltitlar under utveckling. Bolaget äger inte rättigheterna till dessa två titlar och förlägger inte heller spelen, istället samarbetar Bolaget med två externa förläggare. Ett av spelen testlanserades i Filippinerna, Malaysia och Indonesien i slutet av september 2016.

Vidare ser Bolaget tillväxtpotentialer i att utforska licensiering av Bolagets varumärken för utveckling av nya spel och till nya geografiska marknader. Där bland ser THQ Nordic möjligheter för licensiering av till exempel mobilversioner av Bolagets befintliga spel, och licensiering av lämpliga titlar i Bolagets nuvarande portfölj för distribution på den asiatiska marknaden.

Se avsnitt *"Bakgrund och motiv"* för information hur emissionslikviden från Erbjudandet avses användas.

INTERNA SPELUTVECKLINGSSTUDIOS

THQ Nordic har för närvarande fyra interna spelutvecklingsstudios. Två är belägna i Sverige (Stockholm och Karlstad), en i Tyskland (München), och en i USA (Phoenix, AZ). Nedan följer en kort beskrivning av respektive studio.

Rainbow Studios

Rainbow Studios är en av Bolagets fyra interna spelutvecklingsstudios, belägen i Phoenix, Arizona. Spelstudion sysselsatte per den 31 oktober 2016 21 personer och är helt dedikerad till att utveckla ett av Bolagets största spelvarumärken: MX vs. ATV.

Rainbow Studios var ursprungligen en datorgrafik- och animationsstudio med en historia som sträcker sig tillbaka till början av 1990-talet. 1996 skiftade fokus för studion som då började utveckla TV-spel. 1998 lanserade Rainbow Studios spelet Motocross Madness som utvecklades i samarbete med Microsoft. Sedan dess har studion fortsatt att utveckla off-road racing-spel och tänja på de visuella och fysiska gränserna inom spelen de utvecklar.

2001 förvärvades Rainbow Studios av spelförläggaren THQ Inc. och påbörjade utvecklingen av spelserien MX vs. ATV. Under THQ Inc:s ägo fortsatte Rainbow Studios att utveckla spel, så som Disney-Pixars "Cars", "Splashdown" och "Deadly Creatures". Över åren växte studion till över 200 anställda och var den största spelutvecklaren i sydvästra USA.

Under 2013 gick THQ Inc. i konkurs och ett antal av dess varumärken, inklusive MX vs. ATV, Splashdown, Deadly Creatures och Rainbow Studios blev förvärvade av Nordic Games, det som idag är THQ Nordic. I december 2015 startade THQ Nordic återigen upp studion med så många av originalutvecklarna som var möjligt.

Grimlore Games

Grimlore Games startades under 2014 och är en av Bolagets interna spelutvecklingsstudios. Spelstudion är belägen i München, Tyskland och sysselsatte per den 31 oktober 2016 29 personer. Grimlore Games utvecklar spelet SpellForce, ett av Bolagets största helägda varumärken. För närvarande arbetar studion med utvecklingen av spelet SpellForce III vilket är Bolagets första uppföljare inom serien och är planerat att lanseras under 2017.

Foxglove Studios

Foxglove Studios är en av Bolagets interna spelutvecklingsstudios med kunskap om mobilspelsutveckling. Studion startades under hösten 2016 och är baserad i Stockholm. Foxglove Studios sysselsatte per den 31 oktober 2016 totalt omkring 15 utvecklare i Stockholm och Holland samt externt kontrakterade utvecklare. Foxglove Studios har för närvarande två mobiltitlar under utveckling. Bolaget äger inte rättigheterna till dessa två titlar och förlägger inte heller spelen, istället samarbetar Bolaget med två externa förläggare. Ett av spelen testlanserades i Filippinerna, Malaysia och Indonesien i slutet av september 2016.

Studion leds av Senta Jacobsen som tidigare har haft ledande roller på bland annat Electronic Arts (DICE) och Crytek. Utöver kompetens inom mobilspelsutveckling har utvecklingsteamet på Foxglove Studios även lång erfarenhet och bred kompetens för spel på övriga plattformar. Bolaget bedömer därför att Foxglove Studios kommer bidra till utveckling av Bolagets befintliga Asset Care.

Mirage Game Studios

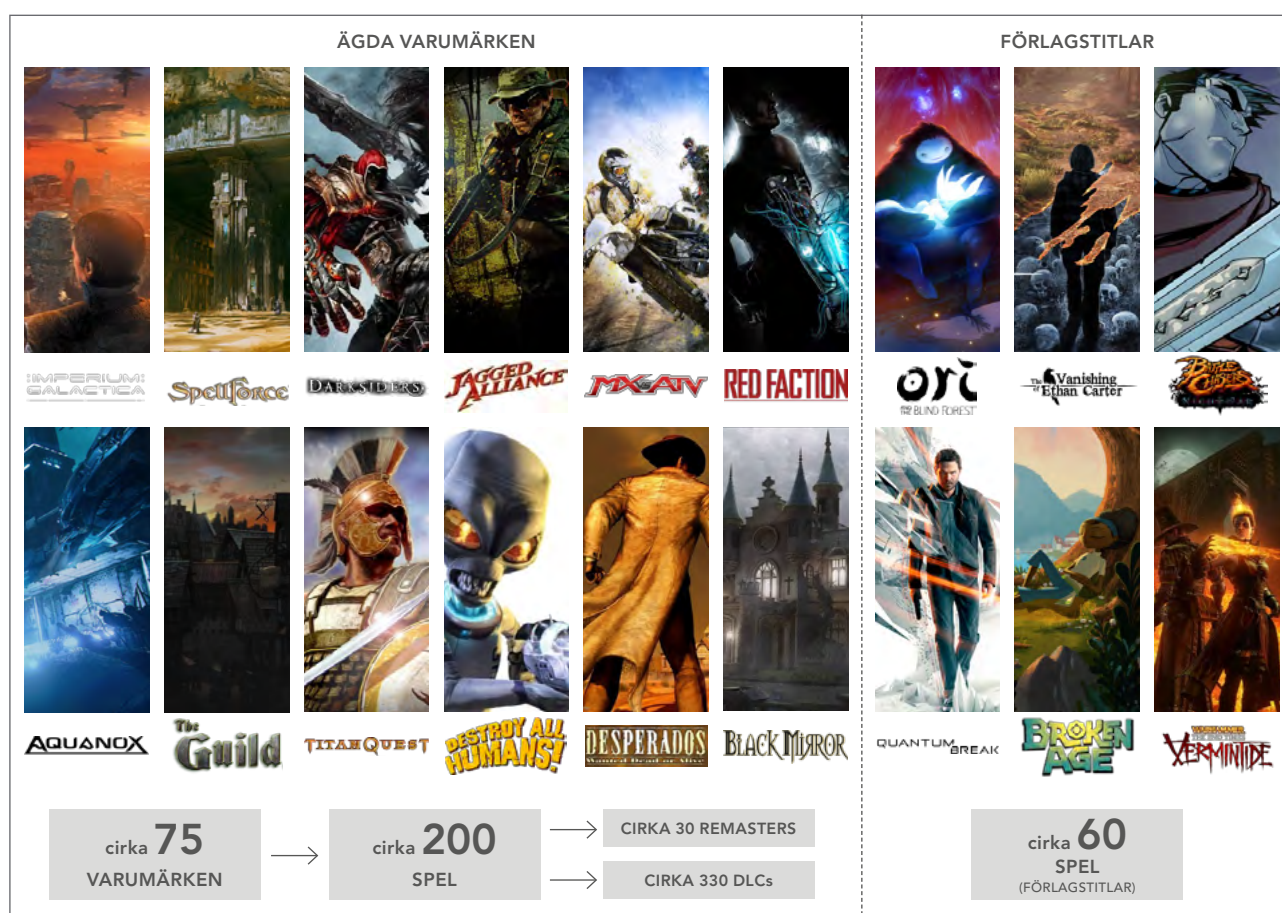
Mirage Game Studios startades under 2016 och är belägen i Karlstad, Sverige. Studion sysselsatte per den 31 oktober 2016 fyra personer utvecklare som för närvarande utvecklar ett spel för PC, där Bolaget äger alla rättigheter relaterat till spelet.

SPELPORTFÖLJ OCH PIPELINE

SPELPORTFÖLJ

THQ Nordics spelportfölj kan delas upp i "ägda varumärken" och "förlagstitlar". Ägda varumärken består av spelvarumärken som THQ Nordic själva äger alla rättigheter till och därmed själva kontrollerar hur varumärket ska utvecklas framöver. Förlagstitlar utgörs av speltitlar som THQ Nordic inte äger varumärkesrättigheterna till, men helt eller delvis äger förläggarrättigheterna till och därmed förlägger titlarna åt olika partners. Per den 31 oktober 2016 ägde och förlade THQ Nordic cirka 75 spelvarumärken, 200 spel, 30 remaster och 330 DLCs. Därtill förlade Bolaget cirka 60 förlagstitlar åt olika partners.

THQ NORDICS SPELPORTFÖLJ I ÖVERSIKT



Sex styrkor med THQ Nordics spelportfölj listas nedan och förklaras därefter mer ingående:

- Spelportföljen finns tillgänglig på samtliga viktiga spelplattformar
- Spelportföljen är väldistribuerad och stor på Steam
- Spelportföljen innehåller flera kvalitetsspel med ett stort antal fans
- Flera av spelvarumärkena bedöms ha signifikant potential
- Stora, globala förlagstitlar stärker THQ Nordics spelportfölj
- Spelportföljen är diversifierad

Förklaring av spelvarumärke, spel, remaster och DLC:

Ett spelvarumärke är det varumärke som används för en serie spel. På ett spelvarumärke kan sedan flera olika spel släppas. Varje spelvarumärke har ett övergripande spelkoncept men varje spel en egen handling som rymmer inom spelvarumärkets övergripande spelkoncept. En remaster är en grafisk eller teknisk uppgradering av ett tidigare släppt spel men utan att spelets handling förändras. På varje spel och remaster kan sedan DLC (nedladdningsbart innehåll) utvecklas och säljas såsom svärd, hjälmar och nya banor.

Spelportföljen är tillgänglig på samtliga viktiga spelplattformar

THQ Nordics spelportfölj är till stor del tillgänglig på de tre viktiga plattformarna för PC- och konsolspel: Xbox, Playstation och PC. Flera av THQ Nordics viktigaste spelvarumärken finns tillgängliga på samtliga tre plattformar vilket delvis beror på flertalet utförda portningar under Bolagets Asset Care-program. Av Bolagets 18 viktigaste spelvarumärken finns 63% tillgängliga på Xbox, 63% på Playstation och 88% på PC.







Spelportföljen är väldistribuerad och stor på Steam

THQ Nordics spelportfölj är väl distribuerad både fysiskt och digitalt tack vare Bolagets globala fysiska distributionskapacitet och etablerade relationer och avtal med cirka 40 digitala distributionskanaler per den 31 oktober 2016. Av de 18 viktigaste spelvarumärkena är 72% fysiskt distribuerade och 89% är digitalt distribuerade med en median om 33 olika digitala plattformar per spelvarumärke.

Av THQ Nordics totala spelportfölj (spel baserade på ägda varumärken och förlagstitlar) finns 89 tillgängliga på Steam där över 22 miljoner kopior av Bolagets spel ägs.¹⁾

Spelportföljen innehåller flera kvalitetsspel med ett stort antal fans

Flera av varumärkena i THQ Nordics spelportfölj har historiskt fått höga betyg från kritiker och fans, sålt i många miljoner exemplar och har fått god uppmärksamhet i olika sociala medier, vilket indikerar att spelportföljen innehåller flera kvalitetsspelvarumärken med ett stort antal fans. Det genomsnittliga högsta betyget för de 18 viktigaste spelvarumärkena är 77 av 100 för Metacritic Metascore, 8,5 av 10 för Metacritic Userscore och 85% av 100% för Steam Userscore²⁾. Alla dessa betyg motsvarar respektive betygssystems högsta kategori, dvs. Metacritics kategori "grön" och Steams kategori "Väldigt positivt".

			Utvalda 6 viktiga spelvarumärken	Utvalda 18 viktiga spelvarumärken
Spelportföljen är tillgänglig på samtliga viktiga plattformar	PLATTFORMAR ¹⁾			
	XBOX	  	50%	44%
	PlayStation		50%	39%
	PC		100%	89%
Spelportföljen är väl distribuerad och stor på Steam	DISTRIBUTION			
	Fysisk distribution		100%	72%
	Digital distribution		100%	89%
	Steam		100%	78%
	Antal digitala plattformar (median)		35	33
Spelportföljen innehåller flera kvalitetsspel med ett stort antal fans	BETYG			
	Metacritic Metascore	 	82	77
	Metacritic Userscore		8,4	8,5
	Steam Userscore		88%	85%

1) Andel av THQ Nordics ägda spelvarumärken som finns tillgängliga på XBOX, PlayStation och PC. För att räknas som tillgänglig ska minst en speltitel finnas tillgänglig på minst en version av respektive plattform.

1) Steamspy (www.steamspy.com/dev/THQ+Nordic), denna siffra inkluderar även så kallade expansionspaket (Eng. "expansion pack").

2) Metacritic Metascore och Metacritic Userscore är spelbetyg lämnade av recensenter respektive spelare på hemsidan (www.metacritic.com). Dessa betyg anses av Bolaget vara viktiga indikatorer på hur konsumenterna och recensenter mottar Bolagets utgivna spel. Steam Userscore är användarbetyg lämnade på Steam och fyller en liknande funktion som Metacritic Metascore och Metacritic Userscore.

Ett urval av varumärken med signifikant potential

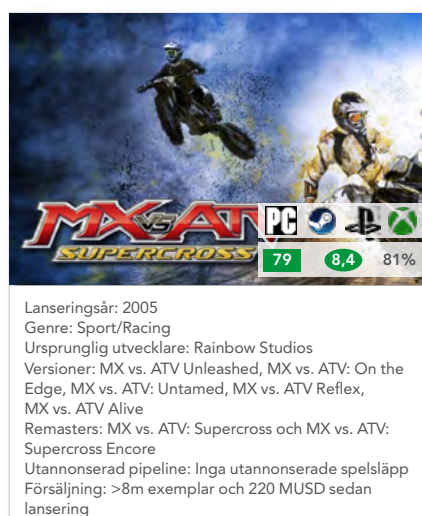
Ett urval av Bolagets varumärken är kort beskrivna nedan. Dessa varumärken har tillsammans sålt flera miljoner exemplar historiskt och har ofta fått goda eller väldigt goda recensioner av kritiker och/eller fans vilket gör att Bolaget bedömer att det föreligger en betydande potential i att lansera uppföljare på dessa varumärken. THQ Nordic har, som nämnts ovan, inte lanserat en enda uppföljare ännu, men har flera stora uppföljare under utveckling i sin pipeline – se avsnitt "Spelportfölj och pipeline – Pipeline".



Darksiders är ett tredjepersons action-rollspel i öppen värld med ett komplext stridssystem och en stor arsenal av moderna och mytomspunna vapen. Utformat av den amerikanska serietecknaren Joe Madureira (X-Men, Battle Chasers, The Ultimates) utspelar sig Darksiders i en postapokalyptisk och demonhärjad värld där ondskans krafter i förtid har satt i rullning jordens undergång. Spelaren antar rollen som en av apokalypsens fyra ryttare för att hämnas de onda krafter som har förrått honom.

I pipeline finns Darksiders Warmastered Edition, en remaster på Darksiders I. Darksiders har sålt över 5 miljoner exemplar och för cirka 150 MUSD (nettoomsättning) under spelseriens livstid.

Darksiders har över 1 miljon likes på Facebook och cirka 20 YouTube-videoer dedikerade till att diskutera Darksiders har över 1 miljon visningar.



MX vs. ATV är ett off-road racing-spel för motocross och fyrhjulingsfans. Spelet innehåller ett stort antal inomhus- och utomhusbanor och flertalet officiella förare. Spelaren kan välja mellan motocrosscyklar och fyrhjulingar i en mängd spellägen inklusive: karriär, singel race samt ett stort antal lokala (split-screen) och online-multiplayer-lägen. Spelaren kan skräddarsy sin förare med utrustning från över 80 licensierade motocrossföretag.

Per Prospektets datum finns det inte några utannonserade projekt i Bolagets pipeline för spelserien MX vs. ATV.

MX vs. ATV har sålt i över 8 miljoner exemplar och för cirka 220 MUSD (nettoomsättning) under spelseriens livstid.

MX vs. ATV har omkring 150,000 likes på Facebook och har en särskilt stark ställning bland hängivna motocross-fans på den amerikanska marknaden.



Red Faction är ett Science-fiction första-personsskjutspel som med sin "Geo-Mod"-teknologi möjliggör att helt ändra på och förstöra omgivningen i realtid. Spelets handling tar sin början då tusentals människor har gett sig av till Mars för att efter löften om rikedom och ett bättre liv börja arbeta för gruvbolaget Ultor Corporation. Efter att en dödlig pest börjar svepa genom barackerna och våldsamheter från Ultors vakter är en revolution nära.

Bolaget har per Prospektets datum inte utannonserat några nya speltitlar baserade på varumärket Red Faction.

Red Faction har sålt i över 4 miljoner exemplar och för omkring 120 MUSD (nettoomsättning) under spelseriens livstid.



SpellForce är djupt rotat i sammanslagningen av Real-tids strategi (RTS) och rollspels (RPG) genrer. Spelaren leder sina trupper, levlar-upp och förbättrar utrustningen och färdigheterna i sitt kompani av hjältar, förstärker sina arméer, erövrar avgörande zoner för att expandera sitt territorium, och får uppleva på nära håll de världsomvälvande händelser som kommer leda till sammankomstritualet.

I pipeline finns SpellForce III vilken tillsammans med The Guild 3 och Aquanox: Deep Descent är Bolagets första uppföljare på befintliga portföljtitlar. SpellForce III är planerat att lanseras på PC och Steam under 2017.

Utöver tidigare fysisk försäljning ägs SpellForce på Steam i över 700 000 exemplar

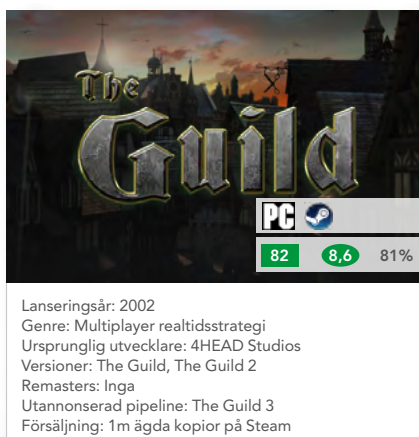


Action-rollspelet Titan Quest utspelar sig i antikens Grekland och Egypten. I denna visuella upplevelse ger sig spelaren ut på ett episkt äventyr i kampen mellan gott och ont. Titanerna, gudarna före gudarna, har brutit sig ut ur sin eviga fångelse för att härja i människornas värld. I denna jättelika kamp mellan gamla och nya gudar är det upp till mänsklighetens hjältar att avgöra all existens öde och finna de hemligheter som krävs för att återigen fångsla dessa antika gudar.

I september 2016 lanserade Bolaget en jubileumsutgåva av Titan Quest vilken under en hel vecka låg på Steams topplista över försäljning.

Det finns per Prospektets datum inga utannonserade speltitlar baserade på spelserien Titan Quest i Bolagets pipeline.

Utöver tidigare fysisk försäljning ägs Titan Quest i 1,6 miljoner exemplar enbart på Steam.



The Guild är en fascinerande handels- och livssimulator som utspelar sig under senmedeltiden. Spelaren kan bokstavligen talat uppleva medeltidens Europa och spela som en enskild karaktär eller en hel dynasti. Spelaren kan i The Guild förvärva företag och fastigheter, producera varor och handla med dem, engagera sig i politik och sin omgivning, uppvakta kvinnor eller män, och mycket mer.

I pipeline finns The Guild 3 som tillsammans med SpellForce III och Aquanox: Deep Descent utgör en av Bolagets första uppföljare på ett befintligt spelvarumärke. The Guild 3 förväntas lanseras på PC och Steam under 2017.

Utöver tidigare fysisk försäljning ägs spel ur serien The Guild i omkring 1 miljon exemplar på Steam.

Logotyperna i bilderna ovan anger vilka plattformar spelen finns tillgängliga på. De gröna rektanglarna visar det högsta betyg som något av spelvarumärkets spel har fått på Metacritic Metascore, de gröna ovalerna visar det högsta betyg som något av spelvarumärkets spel har fått på Metacritic Userscore och procentsatserna visar det högsta betyg som något av spelvarumärkets spel har fått på Steam Userscore

Stora, globala förlagstitlar stärker

THQ Nordics spelportfölj

Utöver THQ Nordics ägda spelvarumärken förlägger Bolaget även cirka 60 speltitlar åt olika typer av partners såsom spelutvecklarstudios eller andra, större eller mindre, spelförläggare. Bolaget anser att dessa förlagstitlar dels stärker THQ Nordics befintliga spelportfölj vilket är positivt för samarbetet med slutdistributörer såsom Walmart, GameStop och Steam. Dels kan de bidra med ett bra täckningsbidrag till Koncernen till relativt låg risk eftersom de förläggs på THQ Nordics befint-

liga förlagsorganisation och etablerade distributionsnätverk. I vissa fall kan det även finnas mer långsiktigt strategiska motiv bakom att Bolaget väljer att samarbeta med en specifik partner och förlägga en eller flera av deras titlar.

THQ Nordics förläggarsavtal kan se väldigt olika ut. Vissa inkluderar finansiering av utveckling och finansiering och ledning av marknadsföring. Andra begränsar sig till distribution på hela eller delar av THQ Nordics etablerade distributionsnätverk.

Nedan är tre exempel på förlagsavtal:

QUANTUM BREAK REMEDY Microsoft game studios



Quantum Break är en action- första-personsskjutare som utvecklas av den finska studion Remedy och är en av Microsofts senaste stora speltitlar.

Som en av Microsofts få externa partners har THQ Nordic exklusiva fysiska distributionsrättigheter samt icke-exklusive digitala distributionsrättigheter på utvalda kanaler för Quantum Break.

Bolaget har inte varit med i utvecklingen eller finansieringen av Quantum Break, men har betalat ett förskott för distributionsrätten som är återbetalbart mot royalties. Bolaget ser detta samarbete som viktigt ur en strategisk synvinkel. THQ Nordic bedömer att denna typ av samarbeten med en inom branschen stor aktör som Microsoft påvisar Bolagets starka ställning på spelmarknaden.

WARHAMMER
END TIMES
VERMINTIDE



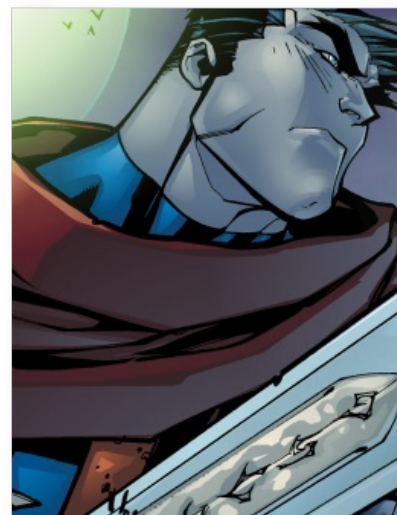
Den populära förstapersonsskjutaren Warhammer: End Times – Vermintide utvecklas av den svenska studion Fatshark.

THQ Nordic har global exklusiv fysisk distributionsrätt av spelet på Playstation 4, Xbox One och PC, samt icke-exklusiv digital distributionsrätt på utvalda PC-plattformar.

THQ Nordic har inte varit delaktig i utvecklingen eller finansieringen av Warhammer: End Times – Vermintide, men har betalat ett förskott för distributionsrätten som är återbetalbart mot royalties.

Bolaget ser väldigt positivt på denna typ av samarbeten med välrenommerade spelutvecklingsstudios och ser det som viktigt att ha goda relationer med utvecklare av högkvalitativa spel.

BATTLE CHASERS
NIGHTWAR



Battle Chasers: Nightwar är ett tur-baserat rollspel av typen JRPG vilket står för Japanese Role Playing Game. Spelet utvecklas av den amerikanska spelutvecklingsstudion Airship Syndicate. Bakom Battle Chasers: Nightwar ligger den amerikanska serietecknaren Joe Madureira som även har skapat spelserien Darksiders och den bästsäljande serietidningen Battle Chasers på vilken spelet är baserat.

THQ Nordic delfinansierar utvecklingen av Battle Chasers: Nightwar och har exklusiva förlagsrättigheter för spelet både fysiskt och digitalt.

THQ Nordic anser att detta samarbete är av särskild vikt bland annat på grund av kopplingen till ett av Bolagets viktigaste spelvarumärken: Darksiders.

Spelportföljen är diversifierad

THQ Nordics spelportfölj kan anses vara relativt diversifierad på åtminstone fyra olika områden: per spelvarumärke, per spelplattform, per distributionskanal (både digital och fysisk) och per slutkonsumentens geografiska tillhörighet. Detta illustreras nedan.

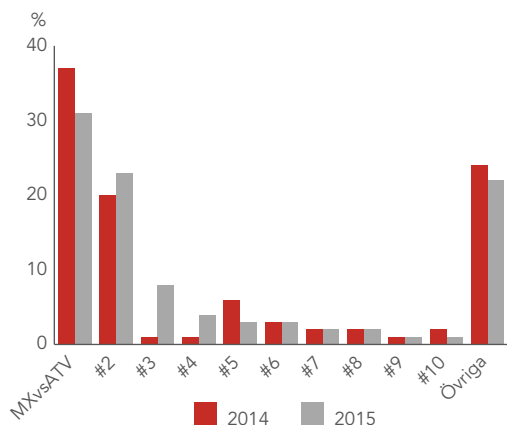
Diversifiering per spelvarumärke

MX vs. ATV var det ägda spelvarumärke som genererade mest intäkter under 2015, motsvarande cirka 31% av Koncernens totala intäkter. MX vs. ATV är det spelvarumärke som THQ Nordic har utfört mest Asset Care på 2014 och 2015. De ägda spelvarumärken som genererade näst mest och tredje mest av Koncernens totala intäkter under 2015 genererade 23% respektive 8% av Koncernens intäkter. De fjärde till tionde största ägda spelvarumärkena genererade i genomsnitt 2% vardera av Bolagets totala intäkter under 2015. Övriga cirka 60 ägda spelvarumärken genererade tillsammans cirka 22% av Bolagets totala intäkter under 2015.

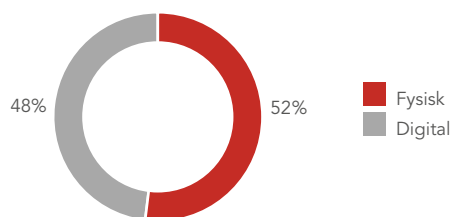
Diversifiering per plattform

PC-spel stod för 28% av Koncernens intäkter under 2015, Playstation-spel för 43%, Xbox-spel för 24%, och Nintendo-spel för 5%.

FÖRDELNING AV KONCERNENS INTÄKTER PER ÄGDA SPELVARUMÄRKEN



FÖRDELNING AV KONCERNENS INTÄKTER PER DIGITAL ELLER FYSISK DISTRIBUTIONSKANAL, 2015



Diversifiering per kanal

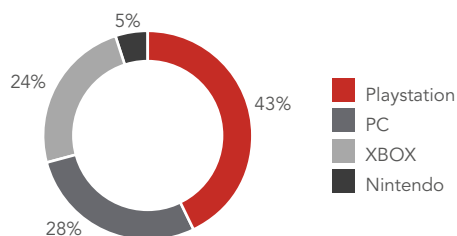
År 2015 genererades 52% av Koncernens försäljning genom fysisk distribution och 48% genom digital distribution. Bruttomarginalen är dock högre för digital än fysisk distribution.

Trots att marknaden rör sig mer och mer mot digital distribution står den fysiska distributionen fortfarande för en betydande del av den totala marknaden, främst bland konsolspel.

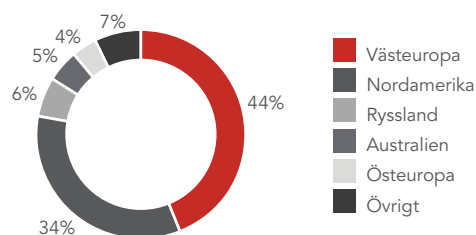
Diversifiering per geografi – siffror baserat på slutkonsument på Steam

THQ Nordics spel har historiskt och fortsätter idag att vara populära i Nordamerika och Europa. Under helåret 2015 fördelade sig slutkonsumenten av Bolagets spel 44% i Västeuropa, 34% i Nordamerika, 6% i Ryssland, 5% i Australien och Nya Zeeland, 4% i Östeuropa och 7% i resten av världen. Totalt såldes produkter till 192 olika länder varav Centralafrikanska Republiken stod för den minsta intäkten om 1 USD. Försäljning till svenska kunder uppgick under helåret 2015 till knappt 2% av Bolagets totala försäljning.

FÖRDELNING AV KONCERNENS INTÄKTER 2015 PER SPELPLATTFORM



FÖRDELNING AV KONCERNENS STEAM-INTÄKTER PER SPELARENS GEOGRAFI, 2015



Intäkternas fördelning i graferna ovan härstammar från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem.





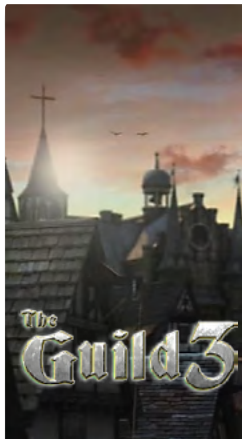




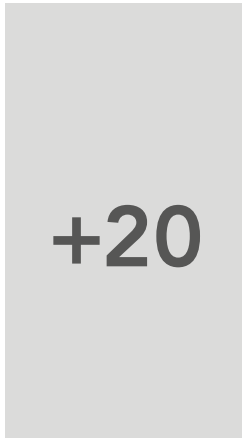
PIPELINE

THQ Nordic bedömer att de har en stark och välinvesterad pipeline med olika slags utvecklingsprojekt såsom uppföljare och remasters på ägda spelvarumärken och nya förlagstitlar. Totalt har Bolaget 29 projekt i pipeline varav 10 är utannonserade och 19 icke utannonserade. Pipelinen inkluderar THQ Nordics tre största utvecklingsprojekt hittills, med en utvecklingsbudget om 65–125 MSEK vardera.

Merparten av uppföljare i pipeline är budgeterade att sälja för "fullpris" dvs. 59.99 EUR/USD på konsol och 49.99 EUR/USD på PC/Steam.

THQ Nordic ser som en av de största framgångsfaktorerna att projekten utvecklas av välrenommerade och lämpliga kvalitetsstudios. Som utgångspunkt försöker Bolaget alltid arbeta tillsammans med hela eller delar av det ursprungliga utvecklingsteamet samt kreatörer som utvecklare av uppföljare.

Bolagets för närvarande nio viktigaste pipelineprojekt är översiktligt uppställda i nedan bild och beskrivs därefter kortfattat i löptext. Se avsnitt "Spelportfölj och pipeline – Översiktstabeller: Spelportfölj och pipeline" för ytterligare information.

 <p>"Elex is definitely the most ambitious game that we saw at E3 this year" – NewGameNetwork</p> <p>THQ Nordics första stora egna utvecklingsprojekt</p> <p>PC</p> <p>€\$59,99 Ägt, 70%</p>	 <p>Stort utvecklingsprojekt baserat på ett befintligt varumärke</p> <p>PC</p> <p>€\$59,99 Ägt, 100%</p>	 <p>Stort utvecklingsprojekt baserat på ett befintligt varumärke</p> <p>PC</p> <p>€\$59,99 Ägt, 100%</p>	 <p>Uppföljare på ett av THQ Nordics största spelvarumärken</p> <p>PC</p> <p>€\$49,99 Ägt, 100%</p>	 <p>Uppföljare på ett av THQ Nordics största spelvarumärken</p> <p>PC</p> <p>€\$49,99 Ägt, 100%</p>
 <p>Remaster på ett av THQ Nordics största varumärken, Darksiders</p> <p>Wii U PC</p> <p>€\$19,99 Ägt, 100%</p>	 <p>Helt nytt spel baserat på en bästsäljande serietidning</p> <p>PC</p> <p>€\$29,99 Förlagstitel</p>	 <p>Helt nytt spel baserat på en bästsäljande bokserie</p> <p>PC</p> <p>€\$39,99 Förlagstitel</p>	 <p>Uppföljare på ett av THQ Nordics största spelvarumärken</p> <p>PC</p> <p>€\$49,99 Ägt, 100%</p>	 <p>Plus ytterligare 20 pågående utvecklingsprojekt</p> <p>PC</p>

Elex – Rollspel i "öppen-värld"-miljö som utspelar sig i en postapokalyptisk värld

Elex är THQ Nordics första egenutvecklade spelvarumärke och ett av Bolagets tre största utvecklingsprojekt hittills. Med en utvecklingsbudget om 65–125 MSEK utgör Elex en betydande investering för Bolaget. Spelet är den första stora lanseringen ur Bolagets nuvarande pipeline och presenterades under spelmässan E3 i Los Angeles där det möttes av positiv kritik från såväl fans som journalister. Utvecklingen sker i samarbete med spelutvecklingsstudio Piranha Bytes, baserad i Tyskland. Piranha Bytes står bland annat bakom roll-spelsserien Gothic, från vilken utvecklingen av Elex har hämtat mycket inspiration.

Elex är ett så kallat rollspel i "öppen-värld"-miljö vilket innebär att spelarens friheter i spelet är näst intill obegränsade. Spelet utspelar sig i en postapokalyptisk värld där en avancerad civilisation slogs i bitar efter att en meteor har träffat dess planet. De få som överlevde är nu fast i en kamp om överlevnad. Elex är en blandning av Science-Fiction och Fantasy, något som kallas "Science-Fantasy", och innehåller över 100 timmar spelbart innehåll.

Lanseringen av Elex planeras till 2017 för plattformarna Xbox, Playstation och PC/Steam, med ett konsumentpris om 59,99 EUR/USD på konsol och 49,99 EUR/USD på PC/Steam.

Top secret x 2

De två utvecklingsprojekten benämnda "Top Secret" i översiktsskildern är två av THQ Nordics tre största utvecklingsprojekt hittills, med en utvecklingsbudget om 65–125 MSEK vardera. De är båda stora utvecklingsprojekt på befintliga spelvarumärken som THQ Nordic äger till 100%. Spelen är planerade att lanseras under 2018 på Xbox, Playstation och PC/Steam med ett budgeterat konsumentpris om 59,99 EUR/USD på konsol och 49,99 EUR/USD på PC/Steam.

SpellForce III – En blandning av Realtidsstrategi (RTS) och rollspel i fantasy-miljö

SpellForce III är tillsammans med The Guild 3 och Aquanox: Deep Descent THQ Nordics första uppföljare på ett av Bolagets största spelvarumärken, med en utvecklingsbudget om 15–30 MSEK. Spelet utvecklas internt av Bolagets tyska spelutvecklingsstudio Grimlore Games. THQ Nordic äger 100% av alla varumärkesrättigheter till spelet. SpellForce III är planerat att lanseras under 2017 på PC och Steam med ett budgeterat konsumentpris om 49,99 EUR/USD.

The Guild 3 – Politisk och ekonomisk simulator i Europeisk medeltidsmiljö

The Guild 3 är tillsammans med SpellForce III och Aquanox: Deep Descent THQ Nordics första uppföljare på ett av Bolagets största spelvarumärken, med en utvecklingsbudget om 15–30 MSEK. The Guild 3 utvecklas av den Kanadensiska studion GolemLabs. Spelet innehåller bland annat en AI-motor (artificiell intelligens). THQ Nordic äger 100% av alla varumärkesrättigheter till spelet. The Guild 3 är planerat att lanseras under 2017 på PC och Steam med ett budgeterat konsumentpris om 49,99 EUR/USD.

Darksiders Warmastered Edition – "Hacka och slå" Action-rollspel

Darksiders: Warmastered Edition är en remaster av det första spelet i Darksiders-serien. Spelet innehåller grafiska och tekniska uppgraderingar av den tidigare versionen och blir nu utöver PC och Steam tillgängligt på Xbox One, Playstation 4 och Nintendo Wii U. Spelet utvecklas av studion KAIKO i Tyskland och THQ Nordic äger 100% av alla varumärkesrättigheter till spelet. Darksiders: Warmastered Edition är planerat att lanseras under november 2016 med ett konsumentpris om 19,99 EUR/USD på både konsol och PC/Steam.

Battle Chasers: Nightwar – Turbaserat strategi-rollspel av typen JRPG (Japanese Role Playing Game) baserat på en bästsäljande serietidning

Battle Chasers: Nightwar är en av THQ Nordics utanannonserade förlagstitlar. THQ Nordic förlägger exklusivt Battle Chasers åt den amerikanska spelutvecklingsstudion Airship Syndicate. Bakom spelet ligger den amerikanska serietecknaren Joe "Joe Mad" Madureira som även har skapat spelserien Darksiders och den bästsäljande serietidningen Battle Chasers på vilken spelet är baserat. Battlechasers: Nightwar är planerat att lanseras under 2017 på Xbox One, Playstation 4, PC och Steam med ett budgeterat konsumentpris om 29,99 EUR/USD på både konsol och PC/Steam.

The Dwarves – Realtidsstrategispel i fantasy-miljö baserat på den bästsäljande bokserien Die Zwerge

THQ Nordic förvärvade under 2016 51% av spelrättigheterna till The Dwarves som förläggs tillsammans med tyska EuroVideo. Spelet är baserat på den bästsäljande tyska bokserien Die Zwerge och utvecklas av den tyska studion KING Art Games. The Dwarves är planerat att lanseras i december 2016 på Xbox One, Playstation 4, PC och Steam med ett budgeterat konsumentpris om 39,99 EUR/USD på både konsol och PC/Steam.

Aquanox: Deep Descent – Förstapersonsskjutare i undervattensmiljö

Aquanox: Deep Descent är tillsammans med SpellForce III och The Guild 3 THQ Nordics första uppföljare på ett av Bolagets befintliga spelvarumärken, med en utvecklingsbudget om 15–30 MSEK. Aquanox utvecklas av den serbiska spelutvecklingsstudio Digital Arrow och THQ Nordic äger 100% av alla varumärkesrättigheter till spelet. Aquanox: Deep Descent är planerat att lanseras under 2017 på Xbox One, Playstation 4, PC och Steam med ett budgeterat konsumentpris om 39,99 EUR/USD på PC/Steam och 49,99 EUR/USD på Xbox One och Playstation 4.

+20 ytterligare pipelineprojekt

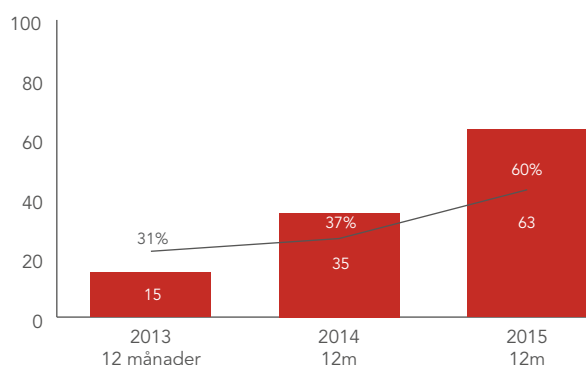
Utöver de ovan nämnda utvecklingsprojekten hade THQ Nordic per den 31 oktober 2016 20 ytterligare pågående utvecklingsprojekt. Projekten består av helt nya titlar, ytterligare uppföljare på befintliga portföljtitlar samt ett antal remaster- och portningsprojekt.

INVESTERINGAR I UTVECKLINGEN AV SPEL

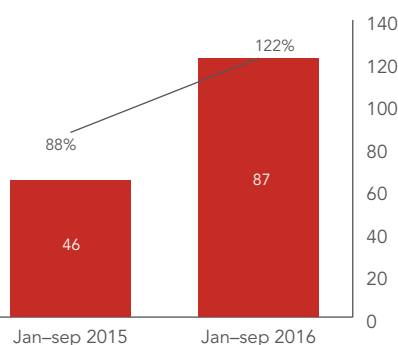
THQ Nordics pipeline är välinvesterad. Under de första nio månaderna 2016 investerades totalt 87,3 MSEK i spelutveckling ("färdiga spel" och "pågående projekt") och per 30 september 2016 hade Bolaget totalt 153,8 MSEK balanserade utvecklingskostnader relaterat till spelutveckling. Investeringstakten under de första nio månaderna 2016 motsvarade 122% av EBITDA vilket var en ökning jämfört med helåret 2015 då motsvarande siffra uppgick till 60%. Investeringar i utvecklingsprojekt har ökat markant sedan 2013, både i absoluta tal och som andel av EBITDA. Bolaget bedömer att en bidragande faktor till de ökade investeringsnivåerna är de många attraktiva investeringsmöjligheter som följde av varumärkesförvärven från THQ under 2013.

Bolagets totala investeringar består både av investeringar i så kallade Asset Care-projekt samt investeringar i nya utvecklingsprojekt. Asset Care-projekten utgörs av vidareutveckling av Bolagets befintliga portföljtitlar. Investeringar av nya utvecklingsprojekt innefattar utvecklingen av uppföljare och utgör en stor del av THQ Nordics nuvarande utvecklingspipeline.

Investeringar i spelutveckling, MSEK



Investeringar i spelutveckling som andel av EBITDA



Finansiell data i grafen ovan avseende räkenskapsåret 2013 är hämtad från jämförelsetalen i Bolagets reviderade årsredovisning för räkenskapsåret 2014. Finansiell information för perioderna januari–september 2015 samt januari–september 2016 är hämtad från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem. Se "Nyckeltal – Nyckeltalsdefinitioner" för definitionen EBITDA.

ÖVERSIKTSTABELLER: SPELPORTFÖLJ OCH PIPELINE

I tabellerna nedan presenteras en översikt av ett urval av några av Bolagets viktigaste ägda spelvarumärken, förlags-titlar och utvecklingsprojekt. Tabellerna har inte beaktat de varumärken som förvärvades av NovaLogic i oktober 2016. Informationen i tabellerna är inhämtad under september och oktober 2016. Informationen i tabellerna är inhämtad från Bolaget om inget annat anges. Varumärkeshögsta Metacritic Metascore, Metacritic Userscore och Betyg på Steam är det högsta betyg som något av spelvarumärkets spel har fått på Metacritic Metascore, Metacritic Userscore, respektive Steam Userscore. Källa för Metacritic Metascore och Metacritic Userscore är (www.)metacritic.com. Källa för Betyg på Steam är store.steampowered.com.

URVAL AV ÄGDA SPELVARUMÄRKEN

Spelvarumärket i korthet				Genre(r)	Plattformer				Distribution			Varumärkeshögsta			Försäljning		
Namn	Etablerat	Ursprung	IP ägande		PC/Steam	Playstation	Xbox	Wii	Digitala kanaler	Steam	Fysisk	Metacritic Metascore	Metacritic Userscore	Betyg på Steam	Försäljning sedan lansering	Sålda exemplar	Ägda exemplar (Steam)
Darksiders*	2010	THQ	100%	Action rollspel	✓	✓	✓	✓	36	✓	✓	85	8,2	89%	150 MUSD	>5m	3 000k
MX vs. ATV*	2005	THQ	100%	Sport/Racing	✓	✓	✓	✓	35	✓	✓	79	8,4	81%	220 MUSD	>8m	300k
Red Faction*	2001	THQ	100%	Science Fiction, första-personsskjutspel	✓	✓	✓		37	✓	✓	88	8,4	92%	120 MUSD	>4m	2 500k
Titan Quest*	2006	THQ	100%	Action-rollspel	✓				31	✓	✓	80	9,0	91%		na	na 1 600k
SpellForce*	2003	JoWooD	100%	Realtdsstrategi och rollspel	✓				35	✓	✓	80	8,0	86%		na	na 700k
The Guild*	2002	JoWooD	100%	Multiplayer realtdsstrategi	✓				34	✓	✓	82	8,6	81%		na	na 900k
We Sing	2009	Nordic Games	100%	Karaoke		✓	✓	✓	0		✓	na	na	na		na	na
Painkiller	2004	Dreamcatcher	100%	Action första-personsskjutspel	✓	✓	✓		38	✓	✓	81	8,1	93%		na	na 1 600k
Aquanox	2001	JoWooD	100%	Action, undervattenssimulator	✓	✓	✓		33	✓		67	7,9	75%		na	na 242k
Impossible Creatures	2003	THQ	100%	Realtdsstrategi	✓				33	✓	✓	73	8,0	97%		na	na 47k
Destroy all Humans	2005	THQ	100%	Action/äventyr		✓	✓	✓	1		✓	76	9,2	na		na	na
Desperados	2001	Atari	100%	Västern, realtdsstrategi	✓				29	✓	✓	78	8,8	69%		na	na 153k
Silver	1999	Atari	100%	Action-rollspel	✓				1	✓		na	na	na		na	na
Black Mirror	2003	DTP	100%	Äventyr	✓				33	✓	✓	75	8,5	88%		na	na 208k
Men of Valor	2004	Sierra	100%	Action, första-personsskjutspel	✓		✓		32	✓		73	8,1	74%		na	na 7k
Jagged Alliance	1994	Various	100%	Tur-baserat rollspel	✓				27	✓		64	9,0	87%		na	na 71k
Codename: Panzers	2004	CDV	100%	Realtdsstrategi	✓				32	✓	✓	81	8,9	90%		na	na 39k
Imperium Galactica	1997	Atari	100%	Realtdsstrategi	✓				0			na	8,8	na		na	na
Genomsnitt topp 6 (*)					100%	50%	50%	33%	35	100%	100%	82	8,4	87%			1 480k
Totalt topp 6 (*)																	9 000k
Genomsnitt topp 18					89%	39%	44%	22%	26	78%	72%	77	8,5	85%			751k
Totalt topp 18																	9 767k

URVAL AV FÖRLAGSTITLAR

Bolaget innehar och äger olika typer av rättigheter för andras varumärken. Det kan vara väldigt begränsade rättigheter för enbart fysisk distribution på enskilda format (t.ex. Quantum Break på PC) till fulla förlagsrättigheter för både digital och fysiskt försäljning (t.ex. The Book of Unwritten Tales).

Alan Wake (serie)	Dungeon Lords	Rio	The Vanishing of Ethan Carter
Battle Chasers: Nightwar	Giana Sisters	Shadowrun Chronicles	This is the Police
Battle Worlds: Kronos	Gothic (serie)	Silent Storm	Warhammer: End Times – Vermintide
Broken Age	Jeopardy	State of Decay Year One Edition	Wheel of Fortune
Conan	Ori and the blind forest	Super Dungeon Brothers	Zombie Driver
Dark Fall (serie)	Planetary Annihilation	Syberia	
Deadfall Adventures	Quantum Break	The Book of Unwritten Tales (serie)	

SPELUTVECKLINGSPROJEKT I PIPELINE

	Spelvarumärket i korthet			Spelstudio	Plattformer					Initialt listpris(1)		Varumärkeshögsta					
Namn	Utannonserat	Lanseringsdatum	Projekttyp	IP ägande		PC	Steam	Playstation	Xbox	Wii	Mobil (iOS/Android)	PC/Steam	Konsol	Metacritic Metascore	Metacritic Userscore	Betyg på Steam	Ägda kopior på Steam
Elex	✓	2017	Nytt IP	Ägd 70%	Piranha Bytes	✓	✓	✓	✓			€\$49,99	€\$59,99	na	na	na	na
tba (Top secret)		tba	På befintligt IP	Ägd 100%	tba (ursprungliga utvecklare)	✓	✓	✓	✓			€\$49,99	€\$59,99	tba	tba	tba	tba
tba (Top secret)		tba	På befintligt IP	Ägd 100%	tba (ursprungliga utvecklare)	✓	✓	✓	✓			€\$49,99	€\$59,99	tba	tba	tba	tba
Darksiders Warmastered Ed.	✓	Q4'16	Remaster	Ägd 100%	Kaiko	✓	✓	✓	✓	✓		€\$19,99	€\$19,99	85	8,2	89%	3 000k
We Sing	✓	Q4'16	Uppföljare	Ägd 100%	Wired Productions			✓	✓			na	€\$29,99	na	na	na	na
The Guild 3	✓	2017	Uppföljare	Ägd 100%	GolemLabs	✓	✓					€\$49,99	na	82	8,6	81%	900k
Spellforce 3	✓	2017	Uppföljare	Ägd 100%	Grimlore Games	✓	✓					€\$49,99	na	80	8,0	86%	700k
Aquanox – Deep Descent	✓	2017	Uppföljare	Ägd 100%	Digital Arrow	✓	✓	✓	✓			€\$39,99	€\$49,99	67	7,6	75%	242k
Battle Chasers: Nightwar	✓	2017	Nytt spelvarumärke	Förlagstitel	Airship Syndicate	✓	✓	✓	✓			€\$29,99	€\$29,99	na	na	na	na
The Dwarves	✓	Q4'16	Nytt spelvarumärke	Förlagstitel	KING Art	✓	✓	✓	✓			€\$39,99	€\$39,99	na	na	na	na
This is the Police	✓	tba	Port till konsol/mobil	Förlagstitel	Weappy Studio	(2)	(2)	✓	✓		✓	€\$14,99	€\$14,99	66	8,0	86%	95k
Book of Unwritten Tales	✓	tba	Portning till mobil	Förlagstitel	KING Art	(2)	(2)			✓	✓	€\$9,99	€\$9,99	82	8,2	91%	376k
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba
tba		tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba	tba

(2) Portningsprojekt som redan finns tillgängliga på PC/Steam har exkluderats från PC/Steam-statistiken (varken räknade som "Ja" eller "Nei", utan exkluderade)

UTVALD FINANSIELL INFORMATION

Tabellerna nedan presenterar utvald finansiell information hämtad från THQ Nordics reviderade koncernredovisning för de räkenskapsår som slutade den 31 december 2014 och 2015, upprättad enligt Årsredovisningslagen (1995:1554) och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning, K3 ("BFNR").

Tabellerna nedan presenterar också utvald finansiell information hämtad från THQ Nordics koncernredovisning för niomånadersperioden 1 januari – 30 september 2016 (översiktligt granskad) och motsvarande period 2015 (ej översiktligt granskad), upprättad enligt Årsredovisningslagen (1995:1554), Bokföringsnämndens allmänna råd BFNR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning, K3 ("BFNR"), samt Bokföringsnämndens allmänna råd BFNR 2007:1 Frivillig delårsrapportering.

De siffror som redovisas i Prospektet har, i vissa fall, avrundats och därför summerar inte nödvändigtvis tabellerna i Prospektet. Alla finansiella belopp anges i svenska kronor ("SEK"), om inte annat anges. Om inget annat uttryckligen anges, har ingen finansiell information i Prospektet reviderats eller granskats av Bolagets revisor. Finansiell information i Prospektet som rör Bolaget och som inte ingår i den reviderade informationen eller har granskats av Bolagets revisor enligt vad som anges här, härstammar från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem.

Den finansiella informationen i detta avsnitt bör läsas tillsammans med avsnitten "Kommentarer till den utvalda finansiella informationen", "Eget kapital, skuldsättning och övrig finansiell information" samt Bolagets finansiella information, med tillhörande noter, som har införlivats i Prospektet genom hänvisning.

Prospektet innehåller vissa Alternativa Nyckeltal som inte har definierats eller specificerats enligt BFNR ("Alternativa Nyckeltal"), inklusive men inte enbart nyckeltal såsom "EBITDA", "EBITDA-marginal", "Underliggande EBIT", "Underliggande EBIT-marginal", "EBIT-marginal" samt "nettoomsättningstillväxt". Se avsnitt "Utvald finansiell information – Nyckeltalsdefinitioner" för en beskrivning av dessa. THQ Nordic bedömer att dessa Alternativa Nyckeltal används av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter som kompletterande mått på resultatutveckling och finansiell ställning. Dessa Alternativa Nyckeltal har, om inget annat anges, inte reviderats och ska inte betraktas enskilt eller som ett alternativ till nyckeltal framtagna i enlighet med BFNR. Dessutom bör sådana Alternativa Nyckeltal, såsom THQ Nordic har definierat dem, inte jämföras med andra nyckeltal med liknande namn som används av andra bolag. Detta beror på att dessa Alternativa Nyckeltal inte alltid definieras på samma sätt och andra bolag kan ha beräknat dem på ett annat sätt än THQ Nordic.

KONCERNENS RESULTATRÄKNING I SAMMANDRAG

	Jan–sep 2016	Jan–sep 2015	Jan–dec 2015	Jan–dec 2014
	Översiktligt granskad	Ej översiktligt granskad	Reviderad	Reviderad
MSEK				
Nettoomsättning	173,7	114,5	212,9	178,0
Aktiverat arbete för egen räkning	23,8	5,1	–	–
Övriga rörelseintäkter	6,0	3,5	5,0	4,1
<i>Summa rörelseintäkter</i>	<i>203,5</i>	<i>123,1</i>	<i>217,9</i>	<i>182,1</i>
Handelsvaror	–68,1	–37,5	–70,1	–57,5
Övriga externa kostnader	–27,5	–13,7	–28,3	–15,2
Personalkostnader	–35,1	–16,5	–14,4	–14,2
Avskrivningar av materiella- och immateriella anläggningstillgångar	–27,2	–21,4	–38,5	–27,1
Övriga rörelsekostnader	–1,2	–2,6	–	–
<i>Summa rörelsekostnader</i>	<i>–159,1</i>	<i>–91,7</i>	<i>–151,3</i>	<i>–114,0</i>
Rörelseresultat	44,4	31,4	66,6	68,1
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0,0	0,0	0,0	0,3
Räntekostnader och liknande resultatposter	–1,1	–0,6	–0,6	–1,3
<i>Summa finansiella poster</i>	<i>–1,1</i>	<i>–0,6</i>	<i>–0,6</i>	<i>–1,0</i>
Resultat efter finansiella poster	43,3	30,8	66,0	67,1
Bokslutsdispositioner	–	–	–0,5	0,0
Resultat före skatt	43,3	30,8	65,5	67,1
Skatt på periodens resultat	–9,4	–7,1	–14,2	–15,0
Periodens resultat	34,0	23,6	51,2	52,2

KONCERNENS BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG

MSEK	30 sep 2016 Översiktligt granskad	30 sep 2015 Ej översiktligt granskad	31 dec 2015 Reviderad	31 dec 2014 Reviderad
TILLGÅNGAR				
Färdiga spel (egenutvecklade)	11,7	8,0	26,6	20,0
Domänrättigheter/webshop mm	0,0	0,0	0,0	0,1
IP-rättigheter	19,3	29,8	26,6	34,3
Pågående projekt	142,1	67,3	51,3	20,4
<i>Summa immateriella anläggningstillgångar</i>	<i>173,1</i>	<i>105,1</i>	<i>104,5</i>	<i>74,8</i>
Inventarier	3,2	1,5	1,8	0,8
<i>Summa materiella anläggningstillgångar</i>	<i>3,2</i>	<i>1,5</i>	<i>1,8</i>	<i>0,8</i>
Långfristig fordran	1,4	1,4	0,0	3,0
<i>Summa finansiella anläggningstillgångar</i>	<i>1,4</i>	<i>1,4</i>	<i>0,0</i>	<i>3,0</i>
Summa anläggningstillgångar	177,7	108,0	106,3	78,5
Varulager	13,8	10,9	12,8	8,4
Kortfristiga fordringar	39,8	19,4	30,7	26,5
Kassa och bank	12,2	4,1	25,6	17,6
Summa omsättningstillgångar	65,8	34,4	69,1	52,5
SUMMA TILLGÅNGAR	243,5	142,3	175,4	131,1
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Aktiekapital	0,5	0,1	0,1	0,1
Övrigt tillskjutet kapital	–	–	0,0	0,0
Annat eget kapital inklusive årets resultat	78,3	57,2	84,1	58,6
Summa eget kapital	78,8	57,3	84,2	58,7
Uppskjuten skatteskuld	7,6	4,5	7,5	4,5
Summa avsättningar	7,6	4,5	7,5	4,5
Skulder till koncernföretag	–	2,5	1,4	0,0
Skulder till kreditinstitut	–	–	0,0	10,0
Summa långfristiga skulder	–	2,5	1,4	10,0
Skulder till kreditinstitut	–	10,0	10,0	12,6
Checkräkningskredit	83,4	–	–	–
Skulder till koncernföretag	–	25,0	27,5	17,6
Förskott från kunder	5,2	2,5	0,8	0,0
Leverantörsskulder	19,4	4,2	1,9	4,3
Aktuell skatteskuld	9,5	16,2	16,6	11,4
Övriga skulder	5,0	1,0	0,3	0,1
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	34,6	19,1	25,2	12,0
Summa kortfristiga skulder	157,1	78,0	82,3	57,9
Summa skulder	157,1	80,5	83,7	67,9
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	243,5	142,3	175,4	131,1
Ställda säkerheter	130,0	30,0	60,0	30,0
Ansvarsförbindelser	Inga	Inga	Inga	Inga

KONCERNENS KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG

	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
	Översiktligt granskad	Ej översiktligt granskad	Reviderad	Reviderad
MSEK				
Resultat efter finansiella poster	43,3	30,8	66,0	67,1
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:			0,0	0,0
Av- och nedskrivningar	27,2	21,4	38,5	27,1
Realisationsresultat anläggningstillgångar	–	–	0,1	0,0
Aktuell skatt	–18,6	0,0	–11,2	–11,7
Övriga justeringar	–	–	0,3	0,0
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	51,9	52,1	93,6	82,5
Ökning (–) / Minskning (+) varulager	–0,3	–2,2	–4,4	–2,8
Ökning (–) / Minskning (+) kortfristiga fordringar	–12,6	6,1	–1,7	–1,0
Ökning (+) / Minskning (–) kortfristiga skulder	8,9	–9,4	22,5	–18,2
Kassaflöde från den löpande verksamheten	47,9	46,6	109,9	60,4
Förvärv av dotterbolag	0,0	–	–0,9	0,0
Förvärv av immateriella- & materiella anläggningstillgångar	–92,2	–52,4	–70,5	–35,9
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	–	2,2	3,0	–3,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–92,2	–50,2	–68,5	–38,9
Ökning (+) / Minskning (–) av räntebärande skulder	73,5	–10,1	–8,6	–10,0
Lämnad utdelning	–43,0	–	–25,0	0,0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	30,4	–10,1	–33,6	–10,0
PERIODENS KASSAFLÖDE	–13,8	–13,7	7,8	11,5
Likvida medel vid årets början	25,6	17,6	17,6	6,2
Omräkningsdifferens i likvida medel	0,4	0,2	0,2	0,0
Likvida medel vid årets slut	12,2	4,1	25,6	17,6

NYCKELTAL

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR

	Jan-sep 2016 Översiktligt granskad	Jan-sep 2015 Ej översiktligt granskad	Jan-dec 2015 Reviderad	Jan-dec 2014 Reviderad
Nettoomsättning, MSEK	173,7	114,5	212,9	178,0
Rörelseresultat (EBIT), MSEK	44,4	31,4	66,6	68,1
Lämnad utdelning, MSEK ¹⁾	0	0	40,0	25,0
Antal utestående aktier vid periodens slut, st ²⁾	500 000	500 000	500 000	500 000
Medelantal heltidsanställda under perioden	66	34	38	20

1) Lämnad utdelning avser den för året föreslagna utdelningen, inte den utbetalda utdelning som återfinns i koncernens kassaflöde.

2) Under 2016 har en fondemission om 499 000 aktier genomförts, samtliga perioder har justerats såsom om fondemissionen hade varit genomförd 1 januari 2014.

Alternativa Nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR – Ej reviderade

	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
Nettoomsättningstillväxt %	52%	5%	20%	74%
EBITDA, MSEK	71,6	52,8	105,1	95,2
Underliggande EBIT, MSEK	54,4	40,5	78,9	79,9
Avskrivningar av IP-rättigheter, MSEK	-10,0	-9,1	-12,3	-11,8
EBITDA-marginal %	41%	46%	49%	53%
Underliggande EBIT-marginal %	31%	35%	37%	45%
EBIT-marginal %	26%	27%	31%	38%
Soliditet %	32%	40%	48%	45%
Utdelning per aktie, SEK ^{1), 2)}	0	0	80,0	50,0
Justerad utdelning per aktie, SEK ³⁾	0	0	0,56	0,35

1) Lämnad utdelning avser den för året föreslagna utdelningen, inte den utbetalda utdelning som återfinns i koncernens kassaflöde.

2) Under 2016 har en fondemission om 499 000 aktier genomförts, samtliga perioder har justerats såsom om fondemissionen hade varit genomförd 1 januari 2014.

3) Justerad utdelning per aktie avser utdelning per aktie under antagande att antalet aktier var det samma som det hade varit efter Erbjudandet förutsatt att övertilldelningsoptionen utnyttjas i sin helhet, d.v.s. 72 032 500 aktier.

Härledning av vissa Alternativa Nyckeltal

De nyckeltalskomponenter som inte återfinns i "Härledning av vissa Alternativa Nyckeltal" återfinns i årsredovisningarna för åren 2014 och 2015 samt delårsrapporten för perioden 1 januari – 30 september 2016, vilka är införlivade genom hänvisning.

MSEK	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
Nettoomsättning	173,7	114,5	212,9	178,0
Aktiverat arbete för egen räkning	23,8	5,1	–	–
Övriga rörelseintäkter	6,0	3,5	5,0	4,1
Summa rörelseintäkter	203,5	123,1	217,9	182,1
Handelsvaror	-68,1	-37,5	-70,1	-57,5
Övriga externa kostnader	-27,5	-13,7	-28,3	-15,2
Personalkostnader	-35,1	-16,5	-14,4	-14,2
Övriga rörelsekostnader	-1,2	-2,6	–	–
EBITDA	71,6	52,8	105,1	95,2
Avskrivningar av materiella- och immateriella anläggningstillgångar exkl. avskrivningar av IP-rättigheter	-17,2	-12,3	-26,2	-15,2
Underliggande EBIT	54,4	40,5	78,9	79,9
Avskrivningar av IP-rättigheter	-10,0	-9,1	-12,3	-11,8
Rörelseresultat (EBIT)	44,4	31,4	66,6	68,1

EBITDA-marginal

	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
Rörelseresultat, MSEK	44,4	31,4	66,6	68,1
Avskrivningar av materiella- och immateriella anläggningstillgångar, MSEK	27,2	21,4	38,5	27,1
EBITDA, MSEK	71,6	52,8	105,1	95,2
Nettoomsättning, MSEK	173,7	114,5	212,9	178,0
EBITDA-marginal %	41%	46%	49%	53%

Underliggande EBIT-marginal

	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
Rörelseresultat (EBIT), MSEK	44,4	31,4	66,6	68,1
Avskrivningar av IP-rättigheter, MSEK	10,0	9,1	12,3	11,8
Underliggande EBIT, MSEK	54,4	40,5	78,9	79,9
Nettoomsättning, MSEK	173,7	114,5	212,9	178,0
Underliggande EBIT-marginal %	31%	35%	37%	45%

EBIT-marginal

	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
Rörelseresultat (EBIT), MSEK	44,4	31,4	66,6	68,1
Nettoomsättning, MSEK	173,7	114,5	212,9	178,0
EBIT-marginal %	26%	27%	31%	38%

Utdelning per aktie

	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Jan-dec 2015	Jan-dec 2014
Lämnad utdelning, MSEK ¹⁾	–	–	40,0	25,0
Antal utestående aktier vid periodens slut, st ²⁾	500 000	500 000	500 000	500 000
Utdelning per aktie, SEK	0,0	0,0	80,0	50,0

1) Lämnad utdelning avser den för året föreslagna utdelningen, inte den utbetalda utdelning som återfinns i koncernens kassaflöde.

2) Under 2016 har en fondemission om 499 000 aktier genomförts, samtliga perioder har justerats såsom om fondemissionen hade varit genomförd 1 januari 2014.

Nyckeltalsdefinitioner

Nedan anges THQ Nordics definitioner av ett antal Alternativa Nyckeltal som används i Prospektet.

Nettoomsättningstillväxt	Procentuell förändring i nettoomsättning mellan perioderna. Nettoomsättningstillväxten redovisas av Bolaget eftersom detta nyckeltal anses bidra till investerares förståelse för Bolagets historiska utveckling.
EBITDA	Rörelseresultat före avskrivningar av materiella- och immateriella anläggningstillgångar. EBITDA redovisas då det är ett, av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter, vanligen använt mått på företags finansiella resultat. Bolaget anser att EBITDA bidrar till investerares förståelse för Bolagets finansiella utveckling under perioden.
Underliggande EBIT	Rörelseresultat före avskrivningar av IP-rättigheter. Underliggande EBIT anses av Bolagets ledning bättre återspegla Bolagets operativa resultat än Rörelseresultat (EBIT). Detta beror på att av- och nedskrivningarna av Bolagets IP-rättigheter inte på ett rättvisande sätt återspeglar värdeutvecklingen av dessa IP-rättigheter.
Avskrivningar av IP-rättigheter	Avskrivningar för perioden av Bolagets i balansräkningen upptagna immateriella anläggningstillgångar klassificerade som IP-rättigheter. IP-rättigheter avser vissa av Bolagets immateriella rättigheter, exempelvis spelvarumärken etc. Avskrivningar av IP-rättigheter presenteras för att underlätta läsarens förståelse för hur Underliggande EBIT och Underliggande EBIT-marginal har beräknats.
EBITDA-marginal	EBITDA dividerat med nettoomsättningen. EBITDA-marginal redovisas då det är ett, av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter, vanligen använt mått på företags finansiella resultat. Bolaget anser att EBITDA-marginalen bidrar till investerares förståelse för Bolagets finansiella utveckling under perioden.
Underliggande EBIT-marginal	Underliggande EBIT dividerat med nettoomsättningen. Underliggande EBIT-marginal anses av Bolagets ledning bättre återspegla Bolagets operativa resultat än EBIT-marginal. Detta beror på att av- och nedskrivningarna av Bolagets IP-rättigheter inte på ett rättvisande sätt återspeglar värdeutvecklingen av dessa IP-rättigheter.
EBIT-marginal	Rörelseresultat (EBIT) dividerat med nettoomsättningen. EBIT-marginal redovisas då det är ett, av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter, vanligen använt mått på företags finansiella resultat. Bolaget anser att EBIT-marginalen bidrar till investerares förståelse för Bolagets finansiella utveckling under perioden.
Soliditet	Eget kapital i procent av balansomslutningen. Soliditet anges då Bolaget anser att det är ett, av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter, vanligen använt mått på Bolagets finansiella ställning. Bolaget anser att soliditet bidrar till investerares förståelse för Bolagets finansiella ställning vid utgången av perioden.
Lämnad utdelning per aktie	Lämnad utdelning dividerat med antalet utestående aktier vid senast avslutad föregående period. Utdelning per aktie anges i Prospektet för att illustrera den direktavkastning Bolagets tidigare aktieägare har haft.

KOMMENTARER TILL DEN UTVALDA FINANSIELLA INFORMATIONEN

Den finansiella informationen i detta avsnitt bör läsas tillsammans med avsnitten "Utvald finansiell information", "Eget kapital, skuldsättning och övrig finansiell information" samt Bolagets finansiella information, med tillhörande noter, som har införlivats i Prospektet genom hänvisning.

FÖRKLARING AV HUVUDSAKLIGA POSTER I RESULTATRÄKNINGEN

Nettoomsättning

Bolagets nettoomsättning utgörs av intäkter från försäljning av TV- och datorspel samt försäljning av diverse kringprodukter. Under helåret 2015 utgjordes de totala intäkterna av omkring 48% intäkter från digital försäljning och omkring 52% intäkter från fysisk försäljning. Försäljning av kringprodukter består huvudsakligen av försäljning av tekniska och grafiska uppdateringar av befintliga speltitlar samt försäljning av nedladdningsbart innehåll till befintliga speltitlar.

Aktiverat arbete för egen räkning

Bolaget har under 2016 ändrat hur de redovisar aktiverat arbete. Under helåren 2014 och 2015 aktiverades samtliga utvecklingskostnader för spelutveckling och redovisades som immateriella anläggningstillgångar under tillgångsposterna "Färdiga spel (egenutvecklade)" och "Pågående projekt". Under 2016 kommer Bolaget redovisa utvecklingskostnader hänförliga till Bolagets interna spelutvecklingsstudios (Grimlore Games, Rainbow Studios, Foxglove Studios och Mirage Game Studios) under intäktsposten "Aktiverat arbete för egen räkning" och motsvarande belopp kommer fördelas på relevant kostnadspost i resultaträkningen. Resultatet av denna förändring blir att totala intäkter ökar och påverkad kostnadspost ökar. Nettoeffekten kommer summera till noll.

Handelsvaror

Handelsvaror avser kostnader direkt relaterade till de produkter Bolaget säljer. Dessa kostnader innefattar huvudsakligen förpacknings-, lager- och transportkostnader för fysiska spel, licensavgifter till tredje part för användning av immateriella rättigheter i Bolagets produkter, royaltybetalningar till externa spelutvecklare samt kostnader för produktutveckling.

Övriga externa kostnader

Övriga externa kostnader utgörs i huvudsak av kostnader avseende marknadsföring, mässkostnader, resor, kontorshyra, kontorskostnader, försäkringar, konsultkost-

nader, kostnader för legal rådgivning, revisionskostnader, förvaltningskostnader och management fees.

Personalkostnader

Personalkostnader utgörs av kostnader för löner och ersättning till styrelse, VD och övriga anställda samt pensionskostnader och övriga sociala avgifter enligt lag och avtal.

Avskrivningar

Bolaget tillämpar linjär avskrivning över tillgångens bedömda nyttjandeperiod. De tillgångar som skrivs av är: Inventarier, IP-rättigheter och färdiga spel (egenutvecklade). Inventarier och IP-rättigheter skrivs av linjärt med 20% per år. Färdiga spel (egenutvecklade) skrivs av linjärt med 1/3 de tre första månaderna, 1/3 nästkommande nio månader och 1/3 följande 12 månader. Pågående projekt skrivs inte av, utan prövas årligen för nedskrivning.

Finansiella intäkter

Finansiella intäkter består huvudsakligen av ränteintäkter på likvida medel.

Finansiella kostnader

Finansiella kostnader utgörs av räntekostnader för lån från kreditinstitut samt räntor på kredit för bolagsskatt samt övriga finansiella kostnader.

Skatt

Skatt består av aktuell och uppskjuten skatt. Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Aktuell skatt värderas till det sannolika beloppet enligt de skattesatser och skatteregler som gäller på balansdagen.

Uppskjuten skatt är inkomstskatt som avser framtida räkenskapsår till följd av tidigare händelser. Redovisning sker enligt balansräkningsmetoden.

RESULTATRÄKNING

Jämförelse mellan perioden 1 januari – 30 september 2016 och 1 januari – 30 september 2015

Rörelsens intäkter

Bolagets nettoomsättning uppgick under perioden 1 januari 2016 – 30 september 2016 till 173,7 MSEK, vilket motsvarar en ökning med 59,2 MSEK, eller 52%, jämfört med perioden 1 januari 2015 – 30 september 2015 då nettoomsättningen uppgick till 114,5 MSEK.

Ökningen beror främst på fortsatt framgångsrik exekvering av Bolagets kärnaffärsmodell, onlineförsäljning samt lyckade lanseringar av bland annat MX vs ATV Supercross Encore för Xbox One och Titan Quest HD Anniversary. Tillväxten drevs också av flera lyckade lanseringar av förlagstitlar, så som "Quantum Break", "State of Decay: Year one survival edition", "This is the Police" samt "Warhammer: End Times – Vermintide".

Handelsvaror

Under perioden 1 januari 2016 – 30 september 2016 uppgick Bolagets kostnader för handelsvaror till 68,1 MSEK motsvarande en ökning om 30,6 MSEK, eller 81%, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015, då kostnader för handelsvaror uppgick till 37,5 MSEK. Som en andel av Bolagets nettoomsättning ökade kostnader för handelsvaror från 33% under perioden 1 januari – 30 september 2015 till 39% under perioden 1 januari – 30 september 2016.

Ökningen i handelsvaror beror främst på den under perioden ökade försäljningen jämfört med motsvarande period föregående år. Anledningen till att handelsvaror under perioden 1 januari – 30 september 2016 motsvarade en högre andel av nettoomsättningen jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015 beror på den under perioden större andelen försäljning hänförlig till förlagstitlar som vanligtvis har en lägre bruttomarginal än försäljning av spel baserade på ägda varumärken.

Övriga externa kostnader

Bolagets övriga externa kostnader ökade under perioden 1 januari – 30 september 2016 med 13,8 MSEK, eller 101%, till 27,5 MSEK, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015 då övriga externa kostnader uppgick till 13,7 MSEK. Som en andel av Bolagets nettoomsättning ökade övriga externa kostnader från 12% under perioden 1 januari – 30 september 2015 till 16% under perioden 1 januari – 30 september 2016.

Ökningen är huvudsakligen hänförlig till ökade kostnader för marknadsföring, konsultkostnader, management fees samt övriga kostnader

Personalkostnader

Personalkostnaderna i Bolaget ökade under perioden 1 januari – 30 september 2016 med 18,6 MSEK, eller 113%, till 35,1 MSEK, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015 då de uppgick till 16,5 MSEK.

Som en andel av Bolagets nettoomsättning ökade personalkostnaderna från 14% under perioden 1 januari – 30 september 2015 till 20% under perioden 1 januari – 30 september 2016.

Medelantalet anställda ökade till 66 personer, eller med 70% under perioden 1 januari – 30 september 2016, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015 då medelantalet anställda uppgick till 34 personer. Under perioden 1 januari – 30 september 2015, har aktiverat arbete för egen räkning minskat personalkostnaderna med 5 MSEK. Spelutvecklingsstudio Rainbow Studios har under 2016 haft inhyrd personal som ingår i personalkostnaden med ca 5 MSEK, den inhyrda personalen ingår inte i medelantalet anställda.

Avskrivningar

Bolagets avskrivningar av materiella- och immateriella anläggningstillgångar uppgick under perioden 1 januari – 30 september 2016 till 27,2 MSEK motsvarande en ökning om 5,8 MSEK, eller 27%, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015 då de uppgick till 21,4 MSEK. Avskrivningarnas andel av Bolagets nettoomsättning minskade från 19% under perioden 1 januari – 30 september 2015 till 16% under perioden 1 januari – 30 september 2016. Den absoluta ökningen av avskrivningar beror huvudsakligen på Bolagets ökade investeringar i spelutveckling och varumärkesförvärv.

Rörelseresultat (EBIT)

Under perioden 1 januari – 30 september 2016 uppgick Bolagets rörelseresultat till 44,4 MSEK vilket motsvarar en ökning om 13,0 MSEK, eller 42%, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015 då rörelseresultatet uppgick till 31,4 MSEK.

Finansiella poster

Bolagets finansiella kostnader ökade under perioden 1 januari – 30 september 2016 med 0,5 MSEK till 1,1 MSEK från 0,6 MSEK under perioden 1 januari – 30 september 2015. Ökningen är huvudsakligen hänförlig till ökade räntekostnader från räntebärande skulder.

Resultat före skatt

Bolaget redovisade för perioden 1 januari – 30 september 2016 ett resultat före skatt om 43,3 MSEK, vilket är en ökning om 12,6 MSEK, eller 41%, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015 då Bolaget redovisade ett resultat före skatt om 30,8 MSEK.

Skatt

Bolaget redovisade under perioden 1 januari – 30 september skatt på periodens resultat om 9,3 MSEK vilket motsvara en ökning om 2,2 MSEK, eller 32%, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2016 då Bolaget redovisade en skatt på periodens resultat om 7,1 MSEK.

Periodens resultat

Resultatet för perioden 1 januari – 30 september 2016 uppgick till 34,0 MSEK vilket motsvara en ökning om 10,3 MSEK, eller 44%, jämfört med perioden 1 januari – 30 september 2015 då periodens resultat uppgick till 23,6 MSEK.

Jämförelse mellan räkenskapsåren 2015 och 2014**Rörelsens intäkter**

Bolagets nettoomsättning uppgick under helåret 2015 till 212,9 MSEK vilket är en ökning med 34,9 MSEK, eller 20%, jämfört med helåret 2014 då nettoomsättningen uppgick till 178,0 MSEK. Ökningen i nettoomsättning härrör huvudsakligen från en framgångsrik exekvering av Bolagets kärnaffärsmodell. Bolaget har även under helåret 2015 haft två lyckade lanseringar av Asset Care-projekt på spelen "MX vs. ATV Supercross Encore" och "Darksiders II – Deathinitive Edition" vilka båda har bidragit positivt till nettoomsättningen under helåret 2015. Därutöver har Bolaget under helåret 2015 genomfört förvärv av sex olika varumärkesrättigheter med tillhörande speltitlar vilka har bidragit positivt till nettoomsättningens utveckling.

Handelsvaror

Under helåret 2015 uppgick Bolagets kostnader för handelsvaror till 70,1 MSEK vilket motsvarar en ökning om 12,6 MSEK, eller 22%, jämfört med helåret 2014. Som en andel av Bolagets nettoomsättning ökade handelsvaror marginellt från 32% under helåret 2014 till 33% under helåret 2015.

Ökningen i kostnader för handelsvaror beror främst på den under helåret 2015 ökade försäljningen jämfört med helåret 2014.

Övriga externa kostnader

Bolagets övriga externa kostnader ökade under helåret 2015 med 13,1 MSEK, eller 86%, till 28,3 MSEK jämfört med helåret 2014 då övriga externa kostnader uppgick till 15,2 MSEK. Som en andel av Bolagets nettoomsättning ökade övriga externa kostnader från 9% under helåret 2014 till 13% under helåret 2015.

Ökningen är huvudsakligen hänförlig till ökade kostnader för marknadsföring, konsultkostnader, management fees, valutakursförluster samt övriga kostnader.

Personalkostnader

Personalkostnaderna i Bolaget uppgick under helåret 2015 till 14,4 MSEK vilket motsvarar en ökning om 0,2 MSEK, eller 1%, jämfört med helåret 2014 då de uppgick till 14,2 MSEK. Som en andel av Bolagets nettoomsättning minskade personalkostnaderna något från 8% under helåret 2014 till 7% under helåret 2015.

Medelantalet anställda ökade under helåret 2015 med 18 personer, eller 90%, till 38 personer, jämfört med 20 personer under helåret 2014. Anledningen till att personalkostnaderna har förblivit relativt oförändrade

beror på att av redovisade löner och ersättningar har ett belopp om 4,7 MSEK balanserats som utvecklingskostnader, jämte sociala avgifter om 1,0 MSEK.

Avskrivningar

Bolagets avskrivningar av materiella- och immateriella anläggningstillgångar uppgick under helåret 2015 till 38,5 MSEK vilket är en ökning om 11,4 MSEK eller 42% från helåret 2014 då de uppgick till 27,1 MSEK. Som en andel av Bolagets nettoomsättning ökade avskrivningarna från 15% till 18% mellan helåret 2014 och helåret 2015.

Ökningen är huvudsakligen hänförlig till Bolagets ökade investeringstakt i egenutvecklade spel.

Rörelseresultat (EBIT)

Under helåret 2015 uppgick Bolagets rörelseresultat till 66,6 MSEK vilket var en minskning med 1,5 MSEK, eller 2%, jämfört med helåret 2014 då rörelseresultatet uppgick till 68,1 MSEK.

Finansiella poster

Bolagets finansiella intäkter minskade med 0,3 MSEK till 0,0 MSEK under helåret 2015 från 0,3 MSEK under helåret 2014. Minskningen beror huvudsakligen på att en fordran från en kommersiell partner under helåret 2014 återbetalades i helhet.

Bolagets finansiella kostnader uppgick under helåret till 0,6 MSEK vilket motsvarar en minskning om 0,7 MSEK, eller 52%, jämfört med helåret 2014 då de uppgick till 1,3 MSEK. Minskningen beror främst på att Bolaget under helåret 2015 amorterade en kredit med 12,6 MSEK.

Resultat före skatt

Bolaget redovisade för helåret 2015 ett resultat före skatt om 65,5 MSEK, vilket är en minskning om 1,7 MSEK, eller 2%, jämfört med helåret 2014 då Bolaget redovisade ett resultat före skatt om 67,1 MSEK. En del av minskningen är hänförlig till en bokslutsdisposition om 0,5 MSEK som redovisades under helåret 2015. Under helåret 2014 redovisades inga bokslutsdispositioner.

Skatt

Bolaget redovisade under helåret 2015 en skatt på årets resultat om 14,2 MSEK vilket motsvarar en minskning med 0,7 MSEK, eller 5%, jämfört med helåret 2014 då Bolaget redovisade en skatt på årets resultat om 15,0 MSEK.

Årets resultat

Under helåret 2015 redovisade Bolaget ett resultat för perioden om 51,2 MSEK vilket var en minskning om 0,9 MSEK, eller 2%, jämfört med helåret 2014 då periodens resultat uppgick till 52,2 MSEK.

TILLGÅNGAR**Jämförelse mellan perioden 1 januari – 30 september 2016 och 1 januari – 30 september 2015**

Balansposter angivna inom parenteser avser balansdatum 2015-09-30.

Totala tillgångar

Bolagets totala tillgångar uppgick per 2016-09-30 till 243,5 MSEK (142,3 MSEK) varav 177,7 MSEK (108,0 MSEK) utgjorde anläggningstillgångar och 65,8 MSEK (34,3 MSEK) utgjorde omsättningstillgångar.

Anläggningstillgångar

Per 2016-09-30 utgjordes Bolagets anläggnings-tillgångar av 173,1 MSEK (105,1 MSEK) immateriella anläggningstillgångar och 3,2 MSEK (1,5 MSEK) materiella anläggningstillgångar. Bolagets finansiella anläggningstillgångar uppgick per 2016-09-30 till 1,4 MSEK (1,4 MSEK).

Av de immateriella anläggningstillgångarna per 2016-09-30 uppgick färdiga spel (egenutvecklade) till 11,7 MSEK (8,0 MSEK), IP-rättigheter till 19,3 MSEK (29,8 MSEK) och pågående projekt till 142,1 MSEK (67,3 MSEK).

Omsättningstillgångar

Bolagets omsättningstillgångar bestod per 2016-09-30 av kortfristiga fordringar om 39,8 MSEK (19,4 MSEK), varulager om 13,8 MSEK (10,9 MSEK) och likvida medel om 12,2 MSEK (4,1 MSEK).

Jämförelse mellan räkenskapsåren 2015 och 2014

Balansposter angivna inom parenteser avser balansdatum 2014-12-31.

Totala tillgångar

Bolagets totala tillgångar uppgick per 2015-12-31 till 175,4 MSEK (131,1 MSEK) varav 106,3 MSEK (78,5 MSEK) utgjorde anläggningstillgångar och 69,1 MSEK (52,5 MSEK) utgjorde omsättningstillgångar.

Anläggningstillgångar

Per 2015-12-31 utgjordes Bolagets anläggningstillgångar av 104,5 MSEK (74,8 MSEK) immateriella anläggningstillgångar och 1,8 MSEK (0,8 MSEK) materiella anläggnings-tillgångar.

Av de immateriella anläggningstillgångarna per 2015-12-31 uppgick färdiga spel (egenutvecklade) till 26,6 MSEK (20,0 MSEK), domänrättigheter/webshop mm till 0 MSEK (0,1 MSEK), IP-rättigheter till 26,6 MSEK (34,3 MSEK) och pågående projekt till 51,3 MSEK (20,4 MSEK).

Omsättningstillgångar

Bolagets omsättningstillgångar bestod per 2015-12-31 till största del av kundfordringar om 29,9 MSEK (23,7 MSEK) och kassa & bank om 25,6 MSEK (17,6 MSEK).

EGET KAPITAL OCH SKULDER**Jämförelse mellan perioden 1 januari – 30 september 2016 och 1 januari – 30 september 2015**

Balansposter angivna inom parenteser avser balansdatum 2016-09-30.

Eget kapital

Eget kapital uppgick per 2016-09-30 till 78,8 MSEK (57,3 MSEK) motsvarande en ökning om 21,5 MSEK vilken är hänförlig till balanserade vinster minskat med utdelning.

Totala skulder

Bolagets totala skulder uppgick per 2016-09-30 till 157,1 MSEK (80,5 MSEK) varav 0,0 MSEK (2,5 MSEK) var långfristiga skulder och 157,1 MSEK (78,0 MSEK) var kortfristiga skulder.

Kortfristiga skulder

De kortfristiga skulderna bestod per 2016-09-30 till huvudsak av 83,4 MSEK (0,0 MSEK) checkräkningskredit, 34,6 MSEK (19,1 MSEK) upplupna kostnader och förutbetalda intäkter, 19,4 MSEK (4,2 MSEK) leverantörs-skulder, 5,0 MSEK (1,0 MSEK) övriga kortfristiga skulder, 9,5 MSEK (16,2 MSEK) aktuell skatteskuld och 5,2 MSEK (2,5 MSEK) förskott från kunder.

Jämförelse mellan räkenskapsåren 2015 och 2014

Balansposter angivna inom parenteser avser balansdatum 2014-12-31.

Eget kapital

Eget kapital uppgick per 2015-12-31 till 84,2 MSEK (58,7 MSEK), motsvarande en ökning om 25,5 MSEK vilken är hänförlig till årets resultat minskat med årets utdelning.

Totala skulder

Bolagets totala skulder uppgick per 2015-12-31 till 83,7 MSEK (68,0 MSEK) varav 1,4 MSEK (10,0 MSEK) var långfristiga skulder och 82,3 MSEK (57,9 MSEK) var kortfristiga skulder.

Kortfristiga skulder

De kortfristiga skulderna bestod per 2015-12-31 till huvudsak av 10,0 MSEK (12,6 MSEK) skulder till kreditinstitut, 27,5 MSEK (17,6 MSEK) skulder till koncernföretag, 16,6 MSEK (11,4 MSEK) aktuell skatteskuld och 25,2 MSEK (12,0 MSEK) upplupna kostnader och förutbetalda intäkter.

KASSAFLÖDE

Jämförelse mellan perioden 1 januari – 30 september 2016 och 1 januari – 30 september 2015

Kassaflöde från den löpande verksamheten

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick under perioden 1 januari – 30 september 2016 till 47,9 MSEK vilket motsvarar en ökning om 1,3 MSEK, eller 3%, jämfört med samma period föregående år då kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 46,6 MSEK. Förändringen är främst hänförligt till ett förbättrat resultat före avskrivningar om 12,6 MSEK samt ökad återläggning av avskrivningar om 5,8 MSEK, betalda skatter om 18,6 MSEK har dock minskat kassaflödet samt ett förbättrat rörelsekapital om 1,5 MSEK.

Kassaflöde från investeringsverksamheten

Under perioden 1 januari – 30 september 2016 uppgick Bolagets kassaflöde från investeringsverksamheten till –92,2 MSEK motsvarande en ökning med 42,0 MSEK, eller 84%, jämfört med samma period 2015 då kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till –50,2 MSEK. Ökningen beror huvudsakligen på Bolagets ökade investeringstakt i utvecklingen av spel samt ett antal mindre förvärv av immateriella tillgångar.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten

Kassaflödet från finansieringsverksamheten ökade under perioden 1 januari – 30 september 2016 med 40,5 MSEK till 30,4 MSEK jämfört med samma period 2015 då det uppgick till –10,1 MSEK. Ökningen beror till största delen av en upptagen checkkredit om 83,4 MSEK, lämnade utdelningar om 43,0 MSEK och amortering om 10,0 MSEK.

Jämförelse mellan räkenskapsåren 2015 och 2014

Kassaflöde från den löpande verksamheten

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick under helåret 2015 till 110,0 MSEK vilket motsvarar en ökning om 49,6 MSEK, eller 82%, jämfört med helåret 2014 då kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 60,4 MSEK. Ökningen är främst hänförlig till ett förbättrat resultat före avskrivningar samt en ökning av Bolagets kortfristiga skulder.

Kassaflöde från investeringsverksamheten

Under helåret 2015 uppgick Bolagets kassaflöde från investeringsverksamheten till –68,5 MSEK motsvarande en ökning med 29,6 MSEK, eller 76%, jämfört med helåret 2014 då kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till –38,9 MSEK. Ökningen beror huvudsakligen på Bolagets ökade investeringstakt i utvecklingen av spel samt ett antal mindre förvärv av immateriella tillgångar.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten

Kassaflödet från finansieringsverksamheten ökade under helåret 2015 med 23,6 MSEK till –33,6 MSEK jämfört med helåret 2014 då det uppgick till –10,0 MSEK. Ökningen beror till största del av en lämnad utdelning om 25 MSEK under helåret 2015.

INVESTERINGAR

Bolagets investeringar i pågående projekt och färdiga spel (egenutvecklade) består i all väsentlighet av kapitaliserade kostnader (till största del personalkostnader) relaterade till utveckling av nya spel samt vidareutveckling av Bolagets spel i den befintliga portföljen. Dessa investeringar fördelar sig på ett stort antal utvecklingsprojekt av varierande storlek. Bland de mindre projekten återfinns portningar av spel till nya plattformar, utveckling av DLC samt mindre omfattande remaster-projekt. Bolagets större investeringar relaterar till större remaster-projekt samt utveckling av helt nya spel.

Utöver investeringar i pågående projekt och färdiga spel (egenutvecklade) består Bolagets investeringar även av förvärv av immateriella rättigheter (IP-rättigheter), till exempel förvärv av spelvarumärken.

Historiskt har THQ Nordics investeringar varit finansierade med kassaflöden från verksamheten, och i mindre omfattning genom utnyttjande av Bolagets checkräkningskredit. I nedan tabell återges en överblick av Bolagets historiska investeringar.

MSEK	Jan–sep 2016	Jan–sep 2015	Jan–dec 2015	Jan–dec 2014
Pågående projekt	86	44	31	21
Färdiga spel (egenutvecklade)	1	2	32	14
IP-rättigheter	3	5	5	1
Domänrättigheter/ webshop m.m.	0	0	0	0
Inventarier	2	1	1	1
Totala investeringar	92	52	69	36

Jämförelse mellan perioden 1 januari – 30 september 2016 och 1 januari – 30 september 2015

Bolagets totala investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgick under perioden 1 januari – 30 september 2016 till 92,2 MSEK, vilket var en ökning med 39,8 MSEK eller 76% jämfört med samma period 2015 då totala investeringar uppgick till 52,2 MSEK. Under perioden 1 januari – 30 september 2015 avyttrades även en finansiell investering om 2,2 MSEK.

Bolagets investeringar består i huvudsak av investeringar i immateriella anläggningstillgångar bestående av färdiga spel (egenutvecklade), pågående projekt, samt förvärv av IP-rättigheter.

Under perioden 1 januari – 30 september 2016 uppgick Bolagets investeringar i immateriella anläggningstillgångar till 90,1 MSEK vilket motsvarar en ökning om 75% jämfört med samma period 2015 då Bolagets totala investeringar i immateriella anläggningstillgångar uppgick till 51,5 MSEK.

Investeringar i materiella anläggningstillgångar utgörs uteslutande av investeringar i inventarier och uppgick under perioden 1 januari – 30 september 2016 till 2,1 MSEK motsvarande en ökning om 1,2 MSEK, eller 134%, jämfört med samma period 2015 då investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till 0,9 MSEK.

Jämförelse mellan räkenskapsåren 2015 och 2014

Bolagets totala investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgick under helåret 2015 till 69,1 MSEK, vilket var en ökning med 32,8 MSEK eller 90% jämfört med helåret 2014 då totala investeringar uppgick till 36,3 MSEK.

Bolagets investeringar består i huvudsak av investeringar i immateriella anläggningstillgångar bestående av färdiga spel (egenutvecklade), pågående projekt, samt förvärv av IP-rättigheter.

Under helåret 2015 uppgick Bolagets investeringar i immateriella anläggningstillgångar till 67,6 MSEK vilket motsvara en ökning om 90% jämfört med helåret 2014 då Bolagets totala investeringar i immateriella anläggningstillgångar uppgick till 35,7 MSEK.

Investeringar i materiella anläggningstillgångar utgörs uteslutande av investeringar i inventarier och uppgick under helåret 2015 till 1,5 MSEK motsvarande en ökning om 0,8 MSEK, eller 120%, jämfört med helåret 2014 då investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till 0,7 MSEK.

Pågående och planerade investeringar

Bolagets nuvarande och planerade investeringar är huvudsakligen hänförliga till utveckling av spel i Bolagets nuvarande och kommande pipeline. De huvudsakliga framtida investeringar som ledningsorganen redan har gjort klara åtaganden om utgörs för närvarande av totalt 29 pågående utvecklingsprojekt i Bolagets pipeline vilka beräknas slutföras mellan fjärde kvartalet 2016 och 2018.

Bolagets pågående utvecklingsprojekt av spel utgörs huvudsakligen av tre projekt med en utvecklingsbudget om cirka 65–125 MSEK vardera samt ytterligare tre pågående utvecklingsprojekt med en utvecklingsbudget om 15–30 MSEK. Därutöver utgörs de planerade investeringarna av mindre utvecklingsprojekt i linje med

Bolagets kärnaffärsmodell av att förädla förvärvade varumärken. Bolaget genomför löpande denna typ av mindre investeringar i sin befintliga portfölj av spelvarumärken samt förvärv av nya varumärken att inkludera i portföljen.

Bolaget gör bedömningen att de investeringar som för närvarande görs och planeras kommer vara drivande i utvecklingen av Bolagets omsättningstillväxt framöver. Denna bedömning förutsätter att utvecklingsprojekten fortlöper enligt plan och lanseringen av de spel som utvecklas blir lyckad.

Under de nio första månaderna 2016 investerades totalt 87,3 MSEK i spelutveckling ("färdiga spel" och "pågående projekt") och per 30 september 2016 hade Bolaget totalt 153,8 MSEK balanserade utvecklingskostnader relaterat till spelutveckling. Investeringstakten under de nio första månaderna 2016 motsvarade 122% av EBITDA vilket var en ökning jämfört med helåret 2015 då motsvarande siffra uppgick till 60%. Investeringar i utvecklingsprojekt har ökat markant sedan 2013, både i absoluta tal och som andel av EBITDA. En bidragande faktor till de ökade investeringsnivåerna är de många attraktiva investeringsmöjligheter som följde av varumärkesförvärven från THQ under 2013.

MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets materiella anläggningstillgångar består uteslutande av inventarier. Bolaget har inga väsentliga materiella anläggningstillgångar. Det finns inga miljöfaktorer som kan påverka Bolagets användning av de materiella anläggningstillgångarna.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets immateriella anläggningstillgångar består av IP-rättigheter samt balanserade spelutvecklingskostnader. Balanserade spelutvecklingskostnader redovisas som pågående projekt under tiden spelet fortfarande är under utveckling. Vid spelets färdigställande och lansering omförs kostnader balanserade som pågående projekt till färdiga spel (egenutvecklade).

Immateriella anläggningstillgångar uppgick per 2015-12-31 till 104,5 MSEK (74,8 MSEK) och utgjorde 60% (57%) av Bolagets totala tillgångar.

Av de immateriella anläggningstillgångarna per 2015-12-31 uppgick färdiga spel (egenutvecklade) till 26,6 MSEK (20,0 MSEK), Domänrättigheter/webshop mm till 0 MSEK (0,1 MSEK), IP-rättigheter till 26,6 MSEK (34,3 MSEK) och pågående projekt till 51,3 MSEK (20,4 MSEK).

FINANSIELL KVARTALSDATA

Bolaget anser att nedanstående information är av väsentligt värde för investerare, eftersom den gör det möjligt att bättre bedöma Bolagets försäljningsutveckling och säsongsvariationer. Notera dock att tabellen har upprättats baserat på information som är hämtad från Bolagets internredovisningar och som ej omfattas av de revisionsberättelser som revisorerna angivit. För definitioner av nyckeltalen i tabellen nedan se avsnitt "Utvald finansiell information – Nyckeltal".

MSEK	2015				2016		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
Nettoomsättning	37,6	36,9	40,0	98,4	43,1	52,7	77,9
EBITDA	17,4	19,2	16,1	52,3	23,1	23,2	25,4
Underliggande EBIT	12,2	15,5	12,7	38,4	17,6	17,6	19,3
Rörelseresultat (EBIT)	9,3	12,5	9,6	35,2	14,2	14,2	16,0

Notera att försäljningen i fjärde kvartalet 2015 var stark på grund av många spellanseringar.

TRENDER I BOLAGETS VERKSAMHET

Ökande investeringar i spelutvecklingsprojekt, både i absoluta tal och som andel av EBITDA

THQ Nordics nuvarande pipeline av kommande produkter är den mest välinvesterade som Bolaget har haft hittills. Under de nio första månaderna 2016 investerades totalt 87,3 MSEK i spelutveckling ("färdiga spel" och "pågående projekt") och per 30 september 2016 hade Bolaget totalt 153,8 MSEK balanserade utvecklingskostnader relaterat till spelutveckling. Investeringstakten under de nio första månaderna 2016 motsvarade 122% av EBITDA vilket var en ökning jämfört med helåret 2015 då motsvarande siffra uppgick till 60%. Investeringar i utvecklingsprojekt har ökat markant sedan 2013, både i absoluta tal och som andel av EBITDA. En bidragande faktor till de ökade investeringsnivåerna är de många attraktiva investeringsmöjligheter som följde av varumärkesförvärven från THQ under 2013.

Bolagets totala investeringar består både av investeringar i så kallade Asset Care-projekt samt investeringar i nya utvecklingsprojekt. Asset Care-projekten utgörs av vidareutveckling av Bolagets befintliga portföljtitlar. Investeringar av nya utvecklingsprojekt innefattar utvecklingen av uppföljare och utgör en stor del av THQ Nordics nuvarande utvecklingspipeline.

THQ Nordic utforskar Asset Care för mobilspe

Som ett led i sin tillväxtstrategi och för att bredda sin kunskap inom branschen har Bolaget under hösten 2016 startat den interna spelutvecklingsstudio Foxglove Studios med fokus mot mobilspe. Studio leds av Senta Jacobsen som tidigare har haft ledande roller på bland annat Electronic Arts (DICE) och Crytek. Utöver kompetens inom mobilspeutveckling har utvecklingsteamet på Foxglove Studios även lång erfarenhet och bred kompetens för spel på övriga plattformar. Foxglove

Studios kommer därför även att bidra till utveckling av Bolagets Asset Care. Foxglove Studios har för närvarande två mobiltitlar under utveckling. Bolaget äger inte rättigheterna till dessa två titlar och förlägger inte heller spelen, istället samarbetar Bolaget med två externa förläggare. Ett av spelen testlanserades i Filippinerna, Malaysia och Indonesien i slutet av september 2016.

Bolagets egenutveckling blir mer omfattande

De senaste åren har Bolagets interna spelutveckling ökat med uppstartandet av två interna spelutvecklingsstudios: Grimlore Games under 2014 och Rainbow Studios i december 2015. Under 2016 har denna utveckling fortsatt med uppstartandet av ytterligare två interna spelutvecklingsstudios: Mirage Game Studios i Karlstad och Foxglove Studios i Stockholm. Per den 31 oktober 2016 sysselsatte Mirage Game Studios 4 personer och Foxglove Studios 15 personer.

Bolaget bedömer att nuvarande pipeline kommer vara drivande i nettoomsättningstillväxten under kommande år

THQ Nordic gör bedömningen att en betydande del av omsättningstillväxten under de närmaste åren kommer drivas av Bolagets nuvarande pipeline av spelutvecklingsprojekt. THQ Nordic har för närvarande totalt 10 utannonserade och 19 icke utannonserade utvecklingsprojekt i sin pipeline. Tre projekt har en utvecklingsbudget i storleksordningen 65–125 MSEK vardera och ytterligare tre utannonserade projekt har en spelutvecklingsbudget om 15–30 MSEK vardera. Spelen i Bolagets nuvarande pipeline är planerade att lanseras mellan sista kvartalet 2016 och 2018. Framför allt utvecklingen av uppföljare och det helt nya varumärket Elex innebär en tydlig förändring och är någonting som Bolaget hittills inte har gjort.

Prissättningen av Bolagets spel rör sig uppåt

På grund av att Bolagets historiska försäljning primärt har utgjorts av flera år gamla speltitlar och uppgraderade versioner av gamla titlar har prisbilden varit relativt låg. Med Bolagets nuvarande pipeline av nyutvecklade projekt med en relativt hög utvecklingsbudget kommer även prisbilden att förändras. De sex för närvarande största utvecklingsprojekten i Bolagets pipeline kommer vid lansering ha ett konsumentpris motsvarande den högsta priskategorin bland spel (59,99 EUR/USD på konsol och 49,99 EUR/USD på PC/Steam). Övriga spel kommer relativt sin utvecklingsbudget även de av Bolaget anses vara prissatta på marknaden. Prisbilden för spel, särskilt på digitala plattformar som Steam, är dock rörlig. Det är vanligt att Bolaget försöker maximera försäljningen genom att via vissa kampanjer under begränsade perioder sänka priset på spelet och/eller lämna rabatter.

På grund av Bolagets många konsoltitlar finns inte en lika tydlig trend av digitalisering som på spelmarknaden i stort

Den inom spelbranschen tydliga trenden mot en digitalisering är inte lika påtaglig för THQ Nordic som enskilt bolag. Detta beror huvudsakligen på Bolagets omfattande utbud av konsolspel. Inom konsolsegmentet utgörs den totala försäljningen fortfarande av en betydande andel fysisk försäljning och digitaliseringen är inte lika tydlig som inom PC- och mobil-segmenten. Detta återspeglas i THQ Nordics försäljning fördelat per kanal.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN 1 JANUARI 2014 – 30 SEPTEMBER 2016

Under augusti 2014 startade Bolagets helägda dotterbolag THQ Nordic GmbH (då Nordic Games GmbH) upp en spelutvecklingsstudio i Tyskland genom det helägda dotterbolaget Grimlore Games GmbH.

I december 2015 startade Bolaget genom det helägda dotterdotterbolaget Rainbow Studios Inc. upp den interna spelutvecklingsstudion Rainbow Studios i Phoenix, AZ, USA. Rainbow Studios sysselsatte per den 31 oktober 2016 21 personer och är huvudsakligen verksam med att förvalta och utveckla Bolagets varumärke MX vs. ATV.

Under december 2015 förvärvade Bolaget samtliga aktier i We Sing Company Holding AB, ett svenskt aktiebolag vilket äger samtliga rättigheter till den av Bolaget nu helägda speltiteln We Sing.

I tillägg har Bolaget under perioden 1 januari 2014 – 30 september 2016 startat två mindre interna studios (Foxglove Studios i Stockholm samt Mirage Game Studios i Karlstad). Bolaget har även under perioden påbörjat utvecklingen av tre av Bolagets hittills största utvecklingsprojekt med utvecklingsbudgetar om 65–125 MSEK vardera.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE SEDAN 30 SEPTEMBER 2016

Under oktober 2016 förvärvade Bolaget alla domäner, varumärken samt samtliga immateriella rättigheter till befintliga spel och ännu ej lanserade spelprojekt från den amerikanska förläggaren NovaLogic. NovaLogic grundades 1985 och bland de mest välkända varumärkena återfinns Delta Force, Comanche, Tachyon: The Fringe, Armored Fist, Wolfpack samt Joint Operations. Förvärvet är i linje med THQ Nordics Asset Care-strategi som bygger på förädling av befintliga spel. Bolaget har inlett arbetet med att utvärdera förvärvade programkoder för att inom några månader börja vidareutveckla spelen. Totalt inkluderade förvärvet cirka 30 spel baserade på omkring 5 spelvarumärken.

I oktober 2016 har styrelsen i THQ Nordic AB förstärkts genom inval av tre nya medlemmar: Kicki Wallje-Lund, som även har utsetts till styrelsens ordförande, samt Pia Rosin och Maria Segolsson.

Under oktober 2016 genomfördes en aktiesplit som ett led i förberedelserna för kommande ägarspridning. Efter aktiespliten uppgår antalet aktier till 60 000 000 varav 9 000 000 A-aktier med 10 röster per aktie och 51 000 000 B-aktier med 1 röst per aktie.

Vid en extra bolagsstämma den 1 november 2016 beslutades om nyemission av 32 500 B-aktier till de nya styrelsemedlemmarna Kicki Wallje-Lund, Pia Rosin och Maria Segolsson. Den riktade nyemissionen kommer genomföras till Erbjudandepriset om 20 SEK per aktie.

KAPITALSTRUKTUR, SKULDSÄTTNING OCH ANNAN FINANSIELL INFORMATION

Tabellerna i detta avsnitt beskriver Bolagets kapitalisering och skuldsättning på koncernnivå per den 30 september 2016. Tabellerna i detta avsnitt ska läsas tillsammans med avsnittet "Utvald finansiell information", "Kommentarer till den finansiella utvecklingen" samt Bolagets finansiella information med tillhörande noter som har införlivats i Prospektet genom hänvisning. Se avsnitt "Aktiekapital och ägarförhållanden" för mer information om Bolagets aktiekapital och aktier.

KAPITALSTRUKTUR

I tabellen nedan sammanfattas THQ Nordics kapitalstruktur per den 30 september 2016 (före Erbjudandet). Tabellen inkluderar endast räntebärande skulder.

MSEK	30 september 2016
Kortfristiga räntebärande skulder	
Mot garantier eller borgen	–
Mot säkerhet ¹⁾	83,4
Utan garanti/borgen eller säkerhet	–
Summa kortfristiga räntebärande skulder	83,4
Långfristiga räntebärande skulder	
Mot garanti eller borgen	–
Mot säkerhet	–
Utan garanti/borgen eller säkerhet	–
Summa långfristiga räntebärande skulder	–
Eget kapital	
Aktiekapital	0,5
Övrigt tillskjutet kapital	–
Annat eget kapital inklusive balanserad vinst	78,3
Summa eget kapital	78,8

1) Bolaget har en checkräkningskredit om 100 MSEK varav 83,4 MSEK är utnyttjad. Som säkerhet för denna checkräkningskredit har företagsinteckningar om 100 MSEK lämnats. Bolaget har därutöver utnyttjade företagsinteckningar om 30 MSEK.

NETTOSKULDSÄTTNING

I tabellen nedan sammanfattas THQ Nordics nettoskuld-sättning per den 30 september 2016 (före Erbjudandet). Tabellen inkluderar endast räntebärande skulder.

MSEK	30 september 2016
(A) Kassa	12,2
(B) Likvida medel	–
(C) Lätt realiserbara värdepapper	–
(D) Likviditet (A) + (B) + (C)	12,2
(E) Kortfristiga finansiella fordringar	–
(F) Kortfristiga räntebärande bankkulder	83,4
(G) Kortfristig del av långfristiga räntebärande skulder	–
(H) Andra kortfristiga räntebärande skulder	–
(I) Kortfristiga räntebärande skulder (F) + (G) + (H)	83,4
(J) Netto kortfristig räntebärande skuldsättning (I) – (E) – (D)	71,2
(K) Långfristiga räntebärande banklån	–
(L) Emitterade räntebärande obligationer	–
(M) Andra långfristiga räntebärande skulder	–
(N) Långfristig räntebärande skuldsättning (K) + (L) + (M)	–
(O) Nettoskuld-sättning (J) + (N)	71,2

RÖRELSEKAPITALUTLÅTANDE

Styrelsen gör bedömningen att befintligt rörelsekapital (det vill säga rörelsekapital före genomförandet av Erbjudandet) inte är tillräckligt för Bolagets aktuella behov under den kommande tolv månadersperioden.

Bolagets befintliga rörelsekapital bedöms räcka till och med andra kvartalet 2017. Bolaget uppskattar att underskottet i rörelsekapital för den kommande tolv månadersperioden uppgår till cirka 25 MSEK givet nuvarande affärsplan.

Rörelsekapitalbehovet för de kommande tolv månaderna förväntas kunna tillgodoses genom den nyemission som genomförs som en del av Erbjudandet vilken förväntas tillföra Bolaget cirka 200 MSEK före emissionskostnader om Övertilldelningsoptionen inte utnyttjas och cirka 240 MSEK om Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo. Styrelsen hyser en stark tilltro till att Erbjudandet (och dess sammankopplade nyemission) kommer att fullföljas – i synnerhet beaktat att Cornerstone

Investors har åtagit sig att förvärva B-aktier motsvarande totalt 210 MSEK i Erbjudandet – och att Bolagets rörelsekapitalbehov för den kommande tolv månadersperioden således kommer att tillgodoses.

I det fall Erbjudandet och dess sammankopplade nyemission ej skulle komma att fullföljas kan Bolaget tvingas söka alternativa finansieringsmöjligheter i form av exempelvis en företrädesemission, en riktad nyemission eller långsiktig lånefinansiering från existerande eller nya investerare. Styrelsen hyser stark tilltro även till att endera av dessa lösningar, för det fall Erbjudandet ej skulle fullföljas, skulle vara genomförbar. För det fall Bolaget inte lyckas säkerställa tillräckligt rörelsekapital för att på sikt bedriva verksamheten enligt gällande affärsplan skulle styrelsen behöva se över och justera affärsplanen så att planerade aktiviteter, inklusive den fortsatta utvecklingen av Bolagets befintliga och planerade utvecklingsprojekt, ryms inom tillgänglig finansiering.

STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR

STYRELSE

THQ Nordics styrelse består av fem ordinarie stämvalda ledamöter, inklusive styrelseordförande, vilka valts för tiden intill slutet av årsstämman 2017. Styrelseledamöterna, deras befattning, när de valdes första gången och om de anses vara oberoende i förhållande till Bolaget, de ledande befattningshavarna samt i förhållande till större aktieägare beskrivs i tabellen nedan.

Namn	Befattning	Ledamot sedan	Oberoende i förhållande till:	
			Bolaget och dess ledning	Större aktieägare
Kicki Wallje Lund	Styrelseordförande	2016	Ja	Ja
Lars Wingefors	Styrelseledamot	2002	Nej	Nej
Erik Stenberg	Styrelseledamot	2002	Nej	Nej
Maria Segolsson	Styrelseledamot	2016	Ja	Ja
Pia Rosin	Styrelseledamot	2016	Ja	Ja

Kicki Wallje Lund

Född: 1953

Styrelseordförande

Utbildning/bakgrund: Kicki Wallje Lund har erfarenhet av affärsutveckling från ett antal olika internationella företag, företrädesvis inom IT-sektorn. Hon har haft ledande positioner i bolag som NCR, Digital Equipment, AT & T, Philips, ICL och Unisys. För närvarande arbetar Kicki Wallje Lund som VD för Wellnet AB.

Pågående uppdrag: Styrelseledamot och VD i Wellnet AB. Styrelseledamot i C-Rad AB (publ), Betsson AB (publ) samt Linkura AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Styrelseledamot i Followit Holding Aktiebolag (publ) samt Värmlunda Gård Handelsbolag.

Innehav i Bolaget: Per dagen för Prospektet äger Kicki Wallje Lund 12 500 B-aktier i THQ Nordic AB (publ).

Lars Wingefors

Född: 1977

Grundare av THQ Nordic. Styrelseledamot och verkställande direktör

Utbildning/bakgrund: Lars Wingefors är grundare av och verkställande direktör för THQ Nordic-koncernen. Lars Wingefors startade sin första egna verksamhet vid tretton års ålder. Han har mångårig och bred erfarenhet av entreprenörskap och företagsledning.

Pågående uppdrag: Lars Wingefors är styrelseordförande i Game Stores Group Sweden AB och The Crate Inventors AB. Han är styrelseledamot och verkställ-

lande direktör i LW Comics AB och Lars Wingefors AB.

Lars Wingefors är även styrelseledamot i Inission AB, Handelskammaren Värmland Service AB, Calmark Sweden AB, Wingefors Venture AB, Hemänglarna AB, Bra mat Hemma BMH AB, Lars Wingefors Kapitalförvaltning AB, Zprinkler AB, Wingefors Industri AB, Wingefors Handel, Facit AB, Wingefors Depå Ett AB, Wingefors Depå Två AB, Wingefors Depå Tre AB, Wingefors Depå Fyra AB, Wingefors Depå Fem AB, Wingefors Depå Sex AB, Wingefors Depå Sju AB, Wingefors Depå Åtta AB och Wingefors Depå Nio AB. Han är även styrelsesuppleant i Karlstad Släggan 15 AB, Hammarö Nolgård 1:255 AB, Karlstad Klingan 2 AB, Bröderna Wingefors AB, Bröderna Wingefors Holding AB, Karlstad Släggan 14 AB, Air 4 You Sweden AB, Klockargård S145 AB, Karlstad Dagvinden 1 AB, Gigalomaniac Holding AB, Gerado AB, AB Värmlands Entreprenörer för Entreprenörer (svb) och BW Kvällen 3 AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Lars Wingefors har tidigare varit styrelseordförande i TV-spelsbörsen i Stockholm AB och Scandinavian New retail Concepts AB och styrelseledamot i Storytel AB (publ), Booforsen Holding AB och Karlstad Innovation Park ek. för. samt kommanditdelägare i Wingefors Invest Kommanditbolag.

Innehav i Bolaget: Per dagen för Prospektet äger Lars Wingefors, genom bolag, 6 501 467 A-aktier och 36 841 644 B-aktier i THQ Nordic AB (publ).

Erik Stenberg

Född: 1963

Medgrundare, styrelseledamot samt ekonomi- och finansdirektör

Utbildning/bakgrund: Erik Stenberg har en civilekonom-examen från Högskolan i Karlstad (numera Karlstads universitet) samt en lång och gedigen erfarenhet av företagsledning.**Pågående uppdrag:** Erik Stenberg är styrelseledamot i Xagonus Aktiebolag, Games Stores Group Sweden AB, Zagonus AB och Stonemountain Invest AB. Han är även styrelsesuppleant i Limax Sweden AB, Vital Health North AB och Billsviken Horse & Country Club AB.**Avslutade uppdrag (senaste fem åren):** Erik Stenberg har tidigare varit styrelseordförande i Bo Arnessons Betongsborrning Aktiebolag, Karlskoga Betongdemolering AB och Inission AB. Han har även varit styrelseledamot i Mercurius Finans AB, Mercurius Inkasso AB, TV-spelsbörsen i Stockholm AB, Scandinavian New retail Concepts AB, Concrete Demolition AB, Concrete Demolition Förvaltning AB, Bo Arnessons Betongborrning Håltagningsservice AB samt styrelsesuppleant i Inission Munkfors Aktiebolag och The Crate Inventors AB.**Innehav i Bolaget:** Per dagen för Prospektet äger Erik Stenberg, genom bolag, 1 407 724 A-aktier och 7 977 105 B-aktier i THQ Nordic AB (publ).**Maria "Mia" Segolsson**

Född: 1968

Styrelseledamot

Utbildning/bakgrund: Maria Segolsson har en treårig ekonomisk utbildning samt en utbildning inom reklam och marknadsföring från Berghs School of Communication. Maria Segolsson har mer än 15 års erfarenhet av den internationella musikbranschen både som marknadschef och General Manager.**Pågående uppdrag:** Maria Segolsson är General manager på Polar Music International AB och styrelseledamot i Ma & Ma Consulting AB och Stiftelsen ABBA The Museum.**Avslutade uppdrag (senaste fem åren):** Maria Segolsson har inga uppdrag som avslutats de senaste fem åren.**Innehav i Bolaget:** Per dagen för Prospektet äger Maria Segolsson 15 000 B-aktier i THQ Nordic AB (publ).**Pia Rosin**

Född: 1976

Styrelseledamot

Utbildning/bakgrund: Pia Rosin har en magisterexamen i ekonomi från Lunds universitet. Hon har många års erfarenhet av finansiell kommunikation i börsnoterade bolag, bl.a. Kinnevikgruppen, försvarsföretaget Saab samt ett IT-bolag noterat på Nasdaq First North. Pia Rosin är för närvarande kommunikationschef i Betsson AB.**Pågående uppdrag:** Pia Rosin är styrelseledamot i Rosinius Konsult AB.**Avslutade uppdrag (senaste fem åren):** Pia Rosin har tidigare varit styrelseledamot i IGT Interactive (Sweden) AB.**Innehav i Bolaget:** Per dagen för Prospektet äger Pia Rosin 5 000 B-aktier i THQ Nordic AB (publ).**LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE****Lars Wingefors**

Född: 1977

Grundare av THQ Nordic. Styrelseledamot och verkställande direktör

Se ovan under avsnittet "Styrelse".

Erik Stenberg

Född: 1963

Medgrundare, styrelseledamot samt ekonomi- och finansdirektör (CFO)

Se ovan under avsnittet "Styrelse".

Reinhard Pollice

Född: 1988

Medgrundare samt affärs- och produktutvecklingsdirektör

Utbildning/bakgrund: Reinhard Pollice har en kandidatexamen i projektledning och IT från University of Applied Sciences BFI i Wien. Han har erfarenhet av projektledning och produktutveckling.**Pågående uppdrag:** Reinhard Pollice har inga andra pågående uppdrag.**Avslutade uppdrag (senaste fem åren):** Reinhard Pollice har inga uppdrag som avslutats de senaste fem åren.**Innehav i Bolaget:** Per dagen för Prospektet äger Reinhard Pollice, genom bolag, 115 681 A-aktier och 655 524 B-aktier i THQ Nordic AB (publ).**Klemens Kreuzer**

Född: 1976

Medgrundare och managing director för THQ Nordic GmbH

Utbildning/bakgrund: Klemens Kreuzer har en masterexamen i företagsekonomi från Vienna University of Economics and Business. Han har erfarenhet av företagsledning.**Pågående uppdrag:** Klemens Kreuzer har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom THQ Nordic-koncernen.**Avslutade uppdrag (senaste fem åren):** Klemens Kreuzer har inga uppdrag som avslutats de senaste fem åren.**Innehav i Bolaget:** Per dagen för Prospektet äger Klemens Kreuzer, genom bolag, 201 784 A-aktier och 1 143 445 B-aktier i THQ Nordic AB (publ).

ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSE OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Inga styrelseledamöter eller medlemmar av koncernledningen har några familjeband till några andra styrelseledamöter eller medlemmar av koncernledningen. Det föreligger inga intressekonflikter eller potentiella intressekonflikter mellan styrelseledamöternas och ledande befattningshavares åtaganden gentemot THQ Nordic och deras privata intressen och/eller andra åtaganden. Dock har flera styrelseledamöter och ledande befattningshavare vissa finansiella intressen i THQ Nordic till följd av deras direkta eller indirekta aktieinnehav i Bolaget.

Lars Wingefors är styrelseordförande i Game Stores Group Sweden AB, som försattes i konkurs den 8 juni 2015 samt styrelseledamot Loviseberg Produktion AB, vars konkurs avslutades den 5 februari 2014. Erik Stenberg är styrelseledamot i Game Stores Group Sweden AB, som försattes i konkurs den 8 juni 2015.

Utöver vad som angetts ovan har ingen av styrelseledamöterna eller de ledande befattningshavarna under de senaste fem åren (i) varit ställföreträdare i något företag förutom i de befattningar som anges för respektive styrelseledamot och ledande befattningshavare, (ii) dömts i bedrägerirelaterade mål, (iii) representerat ett företag som försatts i konkurs eller ofrivillig likvidation, (iv) anklagats av myndighet eller organisation som företräder en viss yrkesgrupp och är offentligt rättsligt reglerad, eller (v) fått näringsförbud.

Styrelsen och de ledande befattningshavarna för THQ Nordic kan nås genom adressen till THQ Nordic som framgår i slutet av Prospektet.

REVISOR

THQ Nordics revisor är Ulrich Adolfsson (född 1965), Ernst & Young, sedan årstämman 2006. Ulrich Adolfsson är auktoriserad revisor och medlem i FAR. Ernst & Young ABs kontorsadress framgår i avsnittet "Adresser" i slutet av Prospektet.

BOLAGSSTYRNING

THQ Nordic är ett svenskt publikt aktiebolag. Före noteringen på Nasdaq First North grundades bolagsstyrningen i Bolaget på svensk lag samt interna regler och föreskrifter. I och med noteringen på Nasdaq First North kommer Bolaget även att följa Nasdaq First Norths regelverk för emittenter. THQ Nordic kommer, i vart fall inledningsvis, inte att tillämpa Svensk kod för bolagsstyrning.

BOLAGSSTÄMMA

I enlighet med aktiebolagslagen är bolagsstämman Bolagets högsta beslutsfattande organ och på bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i för stämman underställda frågor, till exempel fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av Bolagets vinst, beviljande av ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och verkställande direktören, val av styrelseledamöter och revisorer samt ersättning till styrelsen och revisorerna.

Utöver årsstämman kan extra bolagsstämma sammankallas. I enlighet med THQ Nordics bolagsordning sker kallelse till årsstämma respektive extra bolagsstämma genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt genom att kallelsen hålls tillgänglig på THQ Nordics webbplats. Att kallelse skett annonseras i Svenska Dagbladet.

Rätt att närvara vid bolagsstämma

Alla aktieägare som är direktregistrerade i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken fem vardagar före bolagsstämman och som har meddelat Bolaget sin avsikt att delta (med eventuella biträden) i bolagsstämman senast det datum som anges i kallelsen till bolagsstämman har rätt att närvara vid bolagsstämman och rösta för det antal aktier de innehar. Aktieägare kan delta i bolagsstämman personligen eller genom ombud och kan även biträdas av högst två personer. Normalt brukar aktieägare kunna registrera sig till bolagsstämman på flera olika sätt, vilka anges i kallelsen till stämman.

Initiativ från aktieägare

Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på bolagsstämman måste skicka in en skriftlig begäran till styrelsen. Begäran ska normalt ha tagits emot av styrelsen senast sju veckor före bolagsstämman.

STYRELSEN

Styrelsen är högsta beslutande organ efter bolagsstämman.

Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för Bolagets förvaltning och organisation, vilket betyder att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlopande utvärdera THQ Nordics finansiella ställning och resultat samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och koncernredovisningen samt delårsrapporterna upprättas i rätt tid. Dessutom utser styrelsen verkställande direktören.

Styrelseledamöterna väljs varje år på årsstämman, eller i förekommande fall extra bolagsstämma, för tiden fram till slutet av nästa årsstämma. Enligt Bolagets bolagsordning ska styrelsen till den del den väljs av bolagsstämman bestå av minst tre och högst tio ledamöter utan suppleanter.

Styrelseordförande väljs av årsstämman och har ett särskilt ansvar för ledningen av styrelsens arbete och att styrelsens arbete är välorganiserat och genomförs på ett effektivt sätt.

Styrelsen följer en skriftlig arbetsordning som revideras årligen och fastställs på det konstituerande styrelsemötet varje år. Arbetsordningen reglerar bland annat styrelsepraxis, funktioner och uppdelningen av arbetet mellan styrelseledamöterna och VD samt eventuella inrättade utskott. THQ Nordic har per dagen för detta Prospekt inga inrättade utskott. I samband med det första styrelsemötet fastställer styrelsen också instruktioner för finansiell rapportering och instruktioner för VD.

Styrelsen sammanträder enligt fastställt schema. Utöver dessa möten kan ytterligare möten anordnas för att hantera frågor som inte kan hänskjutas till ett ordinarie möte. Utöver styrelsemöten har styrelseordföranden och VD en fortlopande dialog rörande ledningen av Bolaget.

För närvarande består Bolagets styrelse av fem ordinarie stämموvalda ledamöter som presenteras mer detaljerat ovan i avsnittet "Styrelse, ledande befattningar och revisorer – Styrelse".

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR

VD utses av styrelsen och har främst ansvar för Bolagets löpande förvaltning och den dagliga driften. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och VD anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för VD. VD ansvarar också för att upprätta rapporter och sammanställa information från ledningen inför styrelsemöten och är föredragande av materialet på styrelsesammanträden.

Enligt instruktionerna för finansiell rapportering är VD ansvarig för finansiell rapportering i Bolaget och ska följaktligen säkerställa att styrelsen erhåller tillräckligt med information för att styrelsen fortlöpande ska kunna utvärdera THQ Nordics finansiella ställning.

VD ska fortlöpande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av THQ Nordics verksamhet, omsättningens storlek, Bolagets resultat och finansiella ställning, likviditets- och creditsituation, viktiga affärshändelser samt andra omständigheter som inte kan antas vara av oväsentlig betydelse för Bolagets aktieägare att styrelsen känner till (till exempel väsentliga tvister, uppsägning av avtal som är viktiga för THQ Nordic samt betydande omständigheter som rör THQ Nordic verksamhet).

VD och övriga ledande befattningshavare presenteras mer detaljerat ovan i avsnittet *”Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer – Ledande befattningshavare”*.

ERSÄTTNING TILL STYRELSEN, VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR OCH ÖVRIGA LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Ersättning till styrelseledamöter

Arvode till styrelseledamöter och annan ersättning till stämموالدا ledamöter, däribland ordföranden, fastställs av årsstämman eller i förekommande fall extra bolagsstämma.

På extra bolagsstämma den 6 oktober 2016 beslutades att ersättning till styrelsens ordförande skulle utgå med 500 000 kronor, d.v.s. lägst en nettoersättning om 245 457 kronor efter avdrag för sociala avgifter och skatt

för det fall att Bolaget betalar direkt till ordföranden. Vidare beslutades att styrelseordföranden får om skattemässiga förutsättningar finns för fakturering samt under förutsättning att det är kostnadsneutralt för Bolaget fakturera styrelsearvodet. Om ordföranden fakturerar styrelsearvode via företag ska arvodet ökas med ett belopp som motsvarar mervärdesskatt, d.v.s. 500 000 kronor plus mervärdesskatt. På extra bolagsstämma den 11 oktober 2016 beslutades att ersättning till Maria Segolsson och Pia Rosin skulle utgå med 250 000 kronor vardera, d.v.s. lägst en nettoersättning om 122 729 kronor vardera efter avdrag för sociala avgifter och skatt för det fall att Bolaget betalar direkt till styrelseledamöterna. Vidare beslutades att styrelseledamöterna får om skattemässiga förutsättningar finns för fakturering samt under förutsättning att det är kostnadsneutralt för Bolaget fakturera styrelsearvodet. Om Maria Segolsson och Pia Rosin fakturerar styrelsearvode via företag ska arvodet ökas med ett belopp som motsvarar mervärdesskatt, d.v.s. 250 000 kronor plus mervärdesskatt. Bolagets styrelseledamöter har inte rätt till några förmåner efter det att de avgått som medlemmar i styrelsen.

Riktlinjer för ersättning till VD och övriga ledande befattningshavare

Ersättning till verkställande direktören och andra ledande befattningshavare utgörs av grundlön, övriga förmåner samt pension. Med övriga ledande befattningshavare avses de fyra personer som tillsammans med VD utgör koncernledningen. För koncernledningens sammansättning, se *”Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer – Ledande befattningshavare”*.

Till VD och övriga ledande befattningshavare utgår en marknadsmässig månadslön samt sedvanliga anställningsförmåner. Någon rörlig ersättning utgår inte.

Individuell ersättning till VD godkänns av styrelsen, och den individuella ersättningen till övriga ledande befattningshavare bestäms av VD.

Ersättningar under 2015

I tabellen nedan presenteras en översikt över ersättningen till nuvarande styrelseledamöter, VD och övriga ledande befattningshavare för räkenskapsåret 2015.

Belopp i tusen SEK	Grundlön/ styrelsearvode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensions- kostnader	Övrig ersättning	Totalt
Styrelsen						
Kicki Wallje Lund	–	–	–	–	–	0
Lars Wingefors	–	–	–	–	–	0
Erik Stenberg	–	–	–	–	–	0
Maria Segolsson	–	–	–	–	–	0
Pia Rosin	–	–	–	–	–	0
Styrelsen totalt	0	0	0	0	0	0
VD ¹⁾	–	–	–	–	–	–
Övriga ledande befattningshavare ²⁾	1 891 ³⁾	–	–	–	–	1 891
Totalt ledande befattningshavare	1 891	–	–	–	–	1 891
Totalt styrelse och ledande befattningshavare	1 891	0	0	0	0	1 891

1) Ersättningen till Lars Wingefors redovisades inte lön som under 2015.

2) Ersättningen till Lars Wingefors och Erik Stenberg redovisades inte som lön under räkenskapsåret 2015. Nordic Games Group AB har fakturerat THQ Nordic AB samt dess dotterbolag en management fee för arbete utfört av Lars Wingefors och Erik Stenberg. För mer information om fakturering av management fee se avsnitt "Transaktioner med närstående".

3) Ersättningen till Klemens Kreutzer och Reinhard Pollice har betalats ut i EUR och uppgår till cirka 202 000 EUR. Summan i tabellen är angiven i SEK, avrundad och beräknad utifrån en genomsnittskurs EUR/SEK under 2015.

Anställningsvillkor för verkställande direktör samt ersättning till övriga ledande befattningshavare

Beslut om nuvarande ersättningsnivå och övriga anställningsvillkor för THQ Nordic verkställande direktör har fattats av styrelsen.

VD har enligt sitt anställningsavtal rätt till en månatlig ersättning om 80 000 SEK. Den verkställande direktören är inte berättigad till någon rörlig ersättning. Därutöver gör THQ Nordic varje månad pensionspremieavsättningar om 16 000 SEK till VD:s pensionsförsäkring. Både THQ Nordic och VD ska iakttä tre månaders uppsägningstid. Utöver uppsägningstiden har VD rätt till ett avgångsvederlag motsvarande tre månadslöner, beräknat på VD:s fasta månadslön, förutsatt att det är THQ Nordic som sagt upp anställningsavtalet och VD inte har blivit avskedad.

De övriga ledande befattningshavarna i THQ Nordic har en månadslön på mellan 60 000 – 156 000 SEK och är inte berättigade till rörlig ersättning. THQ Nordic ska iakttä uppsägningstid i enlighet med lagen om anställningsskydd (i Sverige) respektive Angestelltengesetz (för de ledande befattningshavare som är anställda i THQ Nordic GmbH). De ledande befattningshavarna ska iakttä samma uppsägningstid, dock längst tre månader. Utöver uppsägningstiden har Erik Stenberg rätt till ett avgångsvederlag motsvarande tre månadslöner, beräknat på Erik Stenbergs fasta månadslön, förutsatt att det är THQ Nordic som sagt upp anställningsavtalet och Erik Stenberg inte har blivit avskedad. Övriga ledande befattningshavare är därutöver berättigade till ersättning i anslutning till att deras anställning avslutas. Det finns inga avsatta eller upplupna kostnader avseende tidigare styrelseledamöter, VD, ledande befattningshavare eller revisorer som avträtt sin tjänst.

INTERN KONTROLL

Den interna kontrollen i Bolaget fullgörs av styrelsen.

Den interna kontrollen inbegriper kontroll över THQ Nordics organisation, rutiner och åtgärder. Syftet är att säkerställa att en tillförlitlig och korrekt finansiell rapportering sker, att Bolagets och Koncernens finansiella rapportering är upprättad i överensstämmelse med lag och tillämpliga redovisningsstandarder samt att övriga krav följs. Internkontrollen syftar även till att övervaka efterlevnaden av THQ Nordics policys, principer och instruktioner. Därutöver sker en övervakning av skyddet av Bolagets tillgångar samt att Bolagets resurser utnyttjas på ett kostnadseffektivt och lämpligt sätt. Vidare sker internkontroll genom uppföljning i implementerade informations- och affärssystem samt genom analys av risker.

REVISION

Revisorn ska granska Bolagets årsredovisning och räkenskaper samt styrelsens och VD:s förvaltning. Efter varje räkenskapsår ska revisorn lämna en revisionsberättelse och en koncernrevisionsberättelse till årsstämman.

Enligt Bolagets bolagsordning ska Bolaget utse högst två revisorer. THQ Nordics revisor är den auktoriserade revisorn Ulrich Adolfsson, Ernst & Young AB. Bolagets revisor presenteras närmare i avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor".

2015 uppgick den totala ersättningen till Bolagets revisor Ulrich Adolfsson, Ernst & Young AB till 307 000 SEK, varav 300 000 SEK avsåg revisionsuppdraget och revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget och 7 000 SEK avsåg skatterådgivning och övriga tjänster.

AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN

ALLMÄN INFORMATION

Enligt Bolagets nuvarande bolagsordning ska aktiekapitalet inte understiga 500 000 SEK och inte överstiga 2 000 000 SEK, och antalet aktier ska inte understiga 60 000 000 och inte överstiga 240 000 000. Vid tidpunkten för Prospektet uppgick Bolagets aktiekapital till 500 270,83 SEK fördelat på 60 032 500 aktier varav 9 000 000 A-aktier och 51 032 500 B-aktier. Aktierna är denominerade i SEK och varje aktie har ett kvotvärde om cirka 0,008333 SEK.

Aktierna i Bolaget har emitterats i enlighet med svensk lag. Samtliga emitterade B-aktier är fullt betalda och kommer per dagen för noteringen att vara fritt överlåtbara. A-aktiernas överlåtbarhet är begränsad genom en hembudsklausul i bolagsordningen som kommer att finnas kvar även efter dagen för noteringen.

De erbjudna B-aktierna är inte föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningsskyldighet. Inga offentliga uppköpsbudbjudanden har lämnats avseende de erbjudna B-aktierna under innevarande eller föregående räkenskapsår.

Vissa rättigheter förenade med aktierna

De erbjudna aktierna är av samma slag. Rättigheterna förenade med aktier emitterade av Bolaget, inklusive de som följer av bolagsordningen, kan endast ändras enligt de förfaranden som anges i aktiebolagslagen (2005:551).

Omvandlingsförbehåll för aktie av serie A

A-aktierna kan från och med 360 dagar efter att Bolagets aktier har blivit upptagna för handel på en reglerad marknad eller annan handelsplats, inklusive Nasdaq First North, omvandlas till B-aktier. Innehavare av A-aktie äger under januari, april och oktober månad varje år ("Omvandlingsperioderna"), rätt att påfordra att hela eller del av innehavet av A-aktier omvandlas till B-aktier. En (1) A-aktie kan omvandlas till en (1) B-aktie. Styrelsen ska efter utgången av varje Omvandlingsperiod behandla frågan om omvandling. Styrelsen ska därefter genast anmäla omvandling för registrering hos Bolagsverket. Omvandlingen är verkställd när registrering skett och omvandlingen antecknats i avstämningsregistret.

Rösträtt

Varje B-aktie berättigar innehavaren till en röst och varje A-aktie berättigar innehavaren till tio röster på bolagsstämmor. Varje aktieägare är berättigad till att rösta för det antal röster motsvarande innehavarens totala antal A och B-aktier i Bolaget.

Förutsatt att Erbjudandet utnyttjas i sin helhet, inklusive fullt utnyttjande av Övertilldelningsoptionen, kommer A-aktierna i Bolaget att totalt representera 58,82% av rösterna och B-aktierna i Bolaget att representera 41,18% av rösterna.

Företrädesrätt till nya aktier m.m.

Beslutar Bolaget att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut nya aktier av serie A och serie B, ska ägare till aktier av serie A och serie B äga företrädesrätt att teckna nya aktier av samma aktieslag i förhållande till det antal aktier innehavaren förut äger (primär företrädesrätt). Aktier som inte tecknats med primär företrädesrätt ska erbjudas samtliga aktieägare till teckning (subsidiär företrädesrätt). Om inte sålunda erbjudna aktier räcker för den teckning som sker med subsidiär företrädesrätt, ska aktierna fördelas mellan tecknarna i förhållande till det antal aktier de förut äger och i den mån detta inte kan ske, genom lottning.

Beslutar Bolaget att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut aktier endast av serie A eller endast av serie B, ska samtliga aktieägare, oavsett om deras aktier är av serie A eller serie B, äga företrädesrätt att teckna nya aktier i förhållande till det antal aktier de förut äger.

Vad som ovan sagts ska inte innebära någon inskränkning i möjligheten att fatta beslut om kontantemission eller kvittningsemission med avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt.

Beslutar Bolaget att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut teckningsoptioner eller konvertibler har aktieägarna företrädesrätt att teckna teckningsoptioner som om emissionen gällde de aktier som kan komma att nytecknas på grund av optionsrätten respektive företrädesrätt att teckna konvertibler som om emissionen gällde de aktier som konvertiblerna kan komma att bytas ut mot.

Vid ökning av aktiekapitalet genom fondemission ska nya aktier emitteras av varje aktieslag i förhållande till det antal aktier av samma slag som finns sedan tidigare. Därvid ska gamla aktier av visst aktieslag medföra rätt till nya aktier av samma aktieslag i förhållande till sin andel i aktiekapitalet. Vad nu sagts ska inte innebära någon inskränkning i möjligheten att genomföra fondemission och, efter erforderlig ändring av bolagsordningen, ge ut nya aktier av nytt slag.

Rätt till utdelning och behållning vid likvidation

Samtliga aktier ger lika rätt till utdelning samt till Bolagets tillgångar och eventuella överskott i händelse av likvidation. Beslut om vinstutdelning i aktiebolag fattas av bolagsstämman. Rätt till utdelning tillfaller den som på av bolagsstämman beslutad avstämningsdag är registrerad som innehavare av aktier i den av Euroclear Sweden förda aktieboken. Utdelningen utbetalas normalt till aktieägarna som ett kontant belopp per aktie genom Euroclear Sweden, men betalning kan även ske i annat än kontanter (sakutdelning). Om aktieägare inte kan nås genom Euroclear Sweden, kvarstår aktieägarens fordran på Bolaget avseende utdelningsbeloppet och begränsas i tiden genom regler om tioårig preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget.

Det finns inga restriktioner avseende rätten till utdelning för aktieägare bosatta utanför Sverige. Aktieägare som inte har skattemässig hemvist i Sverige är normalt föremål för svensk kupongskatt, se även avsnittet "Skattefrågor i Sverige".

Utdelningspolicy

THQ Nordics styrelse har inte antagit en utdelningspolicy. Tidigare lämnad utdelning har varit och kommer även fortsättningsvis vara baserad på Bolagets lönsamhet, framtida utveckling, förvärvsmöjligheter och finansiella ställning.

CENTRAL VÄRDEPAPPERSFÖRVARING

THQ Nordics aktier är registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument. Kontoförande institut är Euroclear Sweden AB, Box 7822, 103 97 Stockholm. Inga aktiebrev har utfärdats för Bolagets aktier. ISIN-koden för THQ Nordics B-aktier är SE0009241706.

AKTIEKAPITALET UTVECKLING

Nedanstående tabell visar den historiska utvecklingen för Bolagets aktiekapital sedan 1999 fram till och med efter Erbjudandets genomförande.

Registreringsdatum	Händelse	Antal aktier (serie A och serie B)		Aktiekapital (SEK)	
		Förändring	Totalt	Förändring	Totalt
2016-11-28 ¹⁾	Nyemission	2 000 000	72 032 500	16 666,67	600 270,83
2016-11-28 ²⁾	Nyemission	10 000 000	70 032 500	83 333,33	583 604,17
2016-11-07 ³⁾	Nyemission	32 500	60 032 500	270,83	500 270,83
2016-10-14 ⁴⁾	Uppdelning 1:120	59 500 000	60 000 000	0	500 000
2016-09-30	Fondemission	499 000	500 000	400 000	500 000
1999-12-30	Nybildning	1 000	1 000	100 000	100 000

1) Styrelsen kommer, med stöd av bemyndigande lämnat vid extra bolagsstämma i Bolaget den 6 oktober 2016, besluta om nyemission av ytterligare maximalt 2 000 000 B-aktier i enlighet med Övertilldelningsoptionen som lämnats till Pareto Securities. Datumet för när denna nyemission registreras är endast en uppskattning och kommer att vara beroende huruvida Övertilldelningsoptionen utnyttjas eller inte.

2) Styrelsen kommer, med stöd av bemyndigande lämnat vid extra bolagsstämma i Bolaget den 6 oktober 2016, besluta om nyemission av maximalt 10 000 000 B-aktier i samband med Erbjudandet enligt Prospektet. Aktiekapitalet förändring har angivits som om samtliga dessa aktier emitteras. Datumet för när denna nyemission registreras är endast en uppskattning.

3) Vid extra bolagsstämma den 1 november 2016 beslutades om nyemission av 32 500 B-aktier.

4) Vid extra bolagsstämma den 6 oktober 2016 beslutades att antalet aktier i Bolaget ska ökas genom att genomföra en uppdelning av aktier (1:120), varigenom en (1) befintlig aktie i Bolaget delas upp på hundratjugo (120) nya aktier, varvid arton (18) ska utgöra A-aktier och hundratvå (102) ska utgöra B-aktier.

KONVERTIBLER, TECKNINGSOPTIONER, BEMYNDIGANDEN ATT EMITTERA VÄRDEPAPPER M.M.**Konvertibler, teckningsoptioner m.m.**

Bolaget har per dagen för Prospektet inga utgivna konvertibler, teckningsoptioner eller skuldebrev.

Bemyndigande

Vid extra bolagsstämma den 6 oktober 2016 beslutade aktieägarna om att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen, inom bolagsordningens gränser, besluta om emission av aktier med eller utan företrädesrätt för aktieägarna att betalas kontant, genom kvittning och/eller med apportegendom.

ÄGARSTRUKTUR FÖRE OCH EFTER ERBJUDANDET

I nedanstående tabell beskrivs THQ Nordics ägarstruktur vid tidpunkten för detta Prospekt och direkt efter Erbjudandet, och det antal B-aktier som de Säljande Aktieägarna förväntas sälja i Erbjudandet, under antagandet att Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo. Vid tidpunkten för detta Prospekt hade Bolaget nio aktieägare.

Ägare	Innan Erbjudandet				Förändring i Erbjudandet	Efter Erbjudandet			
	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Andel kapital	Andel röster	Antal B-aktier	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Andel kapital	Andel röster
Lars Wingefors AB ^{1),5)}	6 501 467	36 841 644	72,20%	72,22%	-7 317 912	6 501 467	29 523 732	50,01%	61,78%
Xagonus AB ^{2), 5)}	1 407 724	7 977 105	15,63%	15,64%	-1 584 505	1 407 724	6 392 600	10,83%	13,38%
CMB Holding AB ⁵⁾	483 378	2 739 143	5,37%	5,37%	-544 080	483 378	2 195 063	3,72%	4,59%
Lumarisimo AB ⁵⁾	289 966	1 643 139	3,22%	3,22%	-326 379	289 966	1 316 760	2,23%	2,76%
Gerado AB ^{3), 5)}	201 784	1 143 445	2,24%	2,24%	-227 124	201 784	916 321	1,55%	1,92%
Gigalomaniac Holding AB ⁴⁾	115 681	655 524	1,28%	1,29%	0	115 681	655 524	1,07%	1,18%
Maria Segolsson	0	15 000	0,02%	0,01%	0	0	15 000	0,02%	0,01%
Kicki Wallje Lund	0	12 500	0,02%	0,01%	0	0	12 500	0,02%	0,01%
Pia Rosin	0	5 000	0,01%	0,004%	0	0	5 000	0,01%	0,003%
Övriga aktieägare	0	0	0,00%	0,00%	22 000 000	0	22 000 000	30,54%	14,38%
Totalt	9 000 000	51 032 500	100,00%	100,00%	12 000 000	9 000 000	63 032 500	100,00%	100,00%

1) Lars Wingefors äger samtliga aktier i Lars Wingefors AB.

2) Erik Stenberg äger samtliga aktier i Xagonus AB.

3) Klemens Kreuzer äger samtliga aktier i Gerado AB.

4) Reinhard Pollice äger samtliga aktier i Gigalomaniac Holding AB.

5) Säljande Aktieägare.

Åtagande att avstå från att sälja aktier

De Säljande Aktieägarna samt styrelsen och ledande befattningshavare har åtagit sig att inte sälja sina respektive kvarvarande aktieinnehav i Bolaget under Lock-up perioden, vilket sammantaget motsvarar 100% av befintliga såväl A- som B-aktier i Bolaget exkluderat för de aktier som säljs i Erbjudandet. Lock-up perioden för samtliga är 360 dagar. Efter utgången av Lock-up perioden kan aktierna komma att bjudas ut till försäljning vilket kan påverka marknadspriset på aktien. Pareto Securities kan även komma att medge undantag från gjorda lock-up åtaganden. Medgivande av undantag från gjorda lock-up åtaganden avgörs från fall till fall och kan vara av såväl personlig som affärsmässig karaktär. Bolaget har vidare gentemot Pareto Securities bland annat åtagit sig att, med vissa förbehåll, under en period av 360 dagar från första dagen för handel i Bolagets B-aktier på Nasdaq First North, inte utan skriftligt medgivande från Pareto Securities, besluta eller föreslå bolagsstämma att besluta om ökning av aktiekapitalet genom emission av aktier.

Aktieägaravtal

Per dagen för Prospektet föreligger ett aktieägaravtal mellan aktieägare som representerar 100% av aktierna och rösterna i Bolaget. Detta aktieägaravtal upphör dock att gälla i samband med att THQ Nordics B-aktier noteras på Nasdaq First North.

Såvitt Bolagets styrelse känner till finns inga andra aktieägaravtal eller andra avtal mellan Bolagets aktieägare som syftar till att gemensamt påverka Bolaget. Bolagets styrelse känner inte heller till några avtal eller motsvarande som kan leda till att kontrollen över Bolaget förändras.

BOLAGSORDNING

BOLAGSORDNING FÖR THQ NORDIC AB

Org. nr 556582-6558

Antagen på extra bolagsstämma den 6 oktober 2016

§ 1 Firma

Bolagets firma är THQ Nordic AB. Bolaget är publikt (publ).

§ 2 Säte

Styrelsen ska ha sitt säte i Karlstad kommun, Värmlands län.

§ 3 Verksamhet

Bolagets verksamhet ska vara att bedriva handel med data- och TV-spel såsom distributör, licensinnehavare och tillverkare till återförsäljare samt att bedriva en on-line portal på Internet för dataspel och intressegrupper samt som moderbolag leda och administrera sådan verksamhet samt förvalta fast och lös egendom och idka med ovanstående därmed förenlig verksamhet.

§ 4 Aktiekapital

Aktiekapitalet ska vara lägst 500 000 och högst 2 000 000 kronor.

§ 5 Antal aktier

Antalet aktier ska vara lägst 60 000 000 och högst 240 000 000.

§ 6 Aktieslag

Aktierna kan utges i två serier, serie A och serie B. Antalet aktier av respektive slag får motsvara högst hela antalet aktier i bolaget. Aktie av serie A medför tio (10) röster och aktie av serie B medför en (1) röst.

Beslutar bolaget att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut nya aktier av serie A och serie B, ska ägare till aktier av serie A och serie B äga företrädesrätt att teckna nya aktier av samma aktieslag i förhållande till det antal aktier innehavaren förut äger (primär företrädesrätt). Aktier som inte tecknats med primär företrädesrätt ska erbjudas samtliga aktieägare till teckning (subsidiär företrädesrätt). Om inte sålunda erbjudna aktier räcker för den teckning som sker med subsidiär företrädesrätt, ska aktierna fördelas mellan tecknarna i förhållande till det antal aktier de förut äger och i den mån detta inte kan ske, genom lottning.

Beslutar bolaget att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut aktier endast av serie A eller endast av serie B, ska samtliga aktieägare, oavsett om

deras aktier är av serie A eller serie B, äga företrädesrätt att teckna nya aktier i förhållande till det antal aktier de förut äger.

Vad som ovan sagts ska inte innebära någon inskränkning i möjligheten att fatta beslut om kontantemission eller kvittningsemission med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt.

Beslutar bolaget att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut teckningsoptioner eller konvertibler har aktieägarna företrädesrätt att teckna teckningsoptioner som om emissionen gällde de aktier som kan komma att nytecknas på grund av optionsrätten respektive företrädesrätt att teckna konvertibler som om emissionen gällde de aktier som konvertiblerna kan komma att bytas ut mot.

Vid ökning av aktiekapitalet genom fondemission ska nya aktier emitteras av varje aktieslag i förhållande till det antal aktier av samma slag som finns sedan tidigare. Därvid ska gamla aktier av visst aktieslag medföra rätt till nya aktier av samma aktieslag i förhållande till sin andel i aktiekapitalet. Vad nu sagts ska inte innebära någon inskränkning i möjligheten att genomföra fondemission och, efter erforderlig ändring av bolagsordningen, ge ut nya aktier av nytt slag.

§ 7 Omvandlingsförbehåll för aktie av serie A

Från och med 360 dagar efter att bolagets aktier har blivit upptagna för handel på en reglerad marknad eller annan handelsplats ska aktie av serie A kunna omvandlas till aktie av serie B. Ägare till aktie av serie A äger under januari, april och oktober månad varje år ("Omvandlingsperioderna"), rätt att påfordra att hela eller del av innehavet av aktier av serie A omvandlas till aktie av serie B. Begäran om omvandling ska göras skriftligen och ha inkommit till bolagets styrelse senast sista dagen under aktuell Omvandlingsperiod. Därvid ska anges det antal aktier av serie A som önskas omvandlade.

Styrelsen ska efter utgången av varje Omvandlingsperiod behandla frågan om omvandling. Styrelsen ska därefter genast anmäla omvandling för registrering hos Bolagsverket. Omvandlingen är verkställd när registrering skett och omvandlingen antecknats i avstämningsregistret

§ 8 Styrelse

Styrelsen skall bestå av lägst tre och högst tio ledamöter och väljs på årsstämma för tiden intill slutet av nästa årsstämma.

§ 9 Revisorer

För granskning av aktiebolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses lägst en och högst två revisorer.

§ 10 Kallelse

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker skall bolaget genom annonsering i den riktäckande dagstidningen SvD upplysa om att kallelse har skett.

Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas skall utfärdas tidigast sex och senast fyra veckor före stämman. Kallelse till annan extra bolagsstämma skall utfärdas tidigast sex veckor och senast två veckor före stämman.

§ 11 Deltagande vid bolagsstämma

För att få delta i bolagsstämman skall aktieägare dels vara upptagen i en utskrift eller annan framställning av aktieboken avseende förhållandena fem (5) vardagar före stämman, dels anmäla sig samt antalet biträden (högst två) till bolaget den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

§ 12 Ort för bolagsstämma

Bolagsstämma skall hållas på den ort där styrelsen har sitt säte eller i Stockholms kommun.

§ 13 Ärende på årsstämman

På årsstämman ska följande ärenden behandlas:

1. Stämman öppnande.
2. Val av ordförande vid årsstämman.
3. Upprättande och godkännande av röstlängd.
4. Val av en eller två justeringspersoner.
5. Prövande av om årsstämman blivit behörigen sammankallad.
6. Godkännande av dagordning.
7. Framläggande av årsredovisning och revisionsberättelse samt koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse.

8. Beslut om

- a) fastställande av resultaträkning och balansräkning samt koncernresultaträkning och koncernbalansräkning.
 - b) dispositioner beträffande aktiebolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen samt den fastställda koncernbalansräkningen.
 - c) ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören.
9. Fastställande av antal styrelseledamöter och revisorer.
 10. Fastställande av arvoden till styrelsen och revisorerna.
 11. Val till styrelsen och av revisorer.
 12. Annat ärende, som ska tas upp på årsstämman enligt aktiebolagslagen (2005:551) eller bolagsordningen.

§ 14 Räkenskapsår

Aktiebolagets räkenskapsår ska vara 1 januari – 31 december.

§ 15 Avstämningsförbehåll

Den aktieägare eller förvaltare som på avstämningsdagen är införd i aktieboken och antecknad i ett avstämningsregister, enligt 4 kap. lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument eller den som är antecknad på avstämningskonto enligt 4 kap. 18 § första stycket 6-8 nämnda lag, ska antas vara behörig att utöva de rättigheter som framgår av 4 kap. 39 § aktiebolagslagen (2005:551).

§ 16 Hembud för aktie av serie A

Har aktie av serie A övergått till ny ägare ska A-aktien genast hembjudas övriga A-aktieägare till lösen genom skriftlig anmälan till bolagets styrelse. Åtkomsten av A-aktien ska därvid styrkas samt, om A-aktien övergått genom köp, uppgift lämnas om köpeskillingen.

Erbjudandet om hembud ska kunna utnyttjas för ett mindre antal A-aktier än erbjudandet omfattar.

När anmälan sålunda gjorts om A-akties övergång, ska styrelsen genast skriftligen meddela detta till bolagets A-aktieägare med anmodan till den, som önskar begagna sig av lösningsrätten, att skriftligen framställa lösningsanspråk hos bolaget inom två månader räknat från anmälan hos styrelsen om A-akties övergång.

Anmäler sig flera lösningsberättigade, ska företrädesrätten dem emellan bestämmas genom lottning, verkställd av notarius publicus, dock att, om flera A-aktier hembjudits samtidigt, aktierna först, så långt kan ske skall fördelas bland dem, som framställt lösningsanspråk i proportion till deras tidigare A-aktieinnehav.

Lösenbeloppet ska utgöras,

- a) om fånet skett genom köp, av köpeskillingen och,
- b) om äganderätten övergått genom annat fång än köp och överenskommelse inte kunnat träffas, av det belopp som aktien värderats till av skiljemän, utsedda i enlighet med gällande lag om skiljeförfarande.

För inlösen ska inga andra villkor gälla.

Även annan tvist än om lösenbeloppet prövas i den ordning gällande lag om skiljeförfarande stadgar.

Kommer förvärvaren och den som begärt inlösen ej överens i frågan om inlösen får den som begärt inlösen skriftligen påkalla skiljeförfarande inom två månader från den dag lösningsanspråk framställdes hos bolaget.

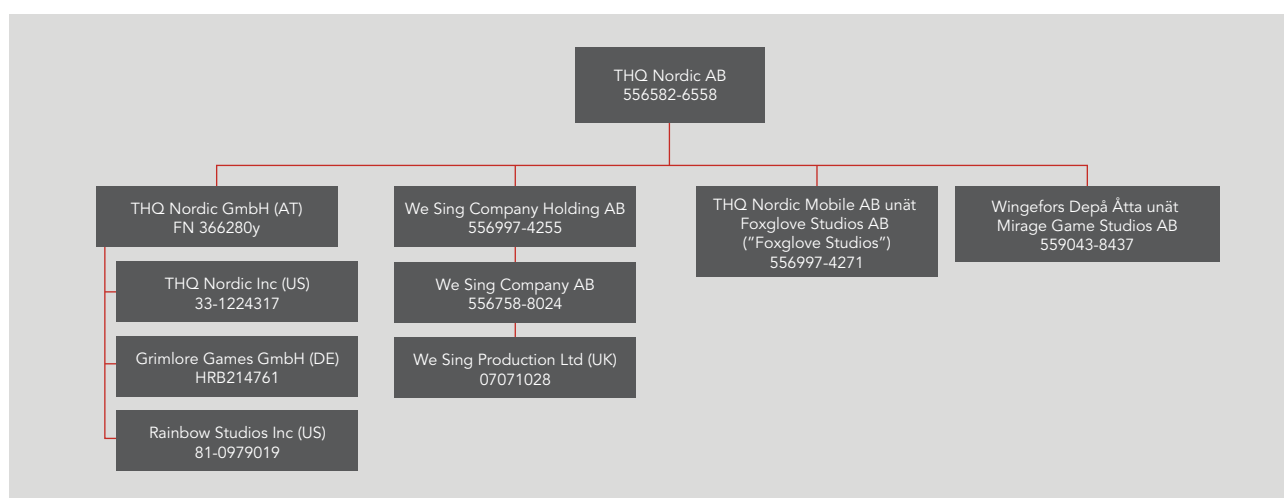
Har A-aktie övergått genom köp och, om så begärs, den nye ägaren inte kan förete köpehandlingen eller annan handling som utvisar köpevillkoren, eller förekommer anledning att antaga att köpehandlingen upprättats för skens skull, ska lösenbeloppet fastställas i den under punkt (b) ovan angivna ordningen.

Om inte någon lösningsberättigad inom stadgad tid framställer lösningsanspråk eller lösenbeloppet inte erläggs inom en månad från det senare av (a) när tiden för att framställa lösningsanspråk löpte ut eller (b) när lösenbeloppet i behörig ordning fastställts, äger den, som gjort hembudet, att bli registrerad för aktien.

LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

LEGAL KONCERNSTRUKTUR

THQ Nordic (org.nr. 556582-6558) är ett publikt aktiebolag bildat i Sverige den 23 november 1999 och registrerat vid Bolagsverket den 30 december 1999. Bolagets associationsform bedrivs i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551). Bolaget har sitt säte i Karlstad. Bolagets nuvarande firma, tillika handelsbeteckning, THQ Nordic AB (publ) antogs på extra bolagsstämma den 8 augusti 2016. THQ Nordic AB (publ) är moderbolag till nio dotterbolag, vilka är belägna i Sverige, Österrike, USA, Storbritannien och Tyskland. Samtliga dotterbolag är helägda. Figuren nedan illustrerar THQ Nordic-koncernens legala struktur.



VÄSENTLIGA AVTAL

Avtal avseende förvärv av spelrättigheter

2011 förvärvade Bolaget tillgångar ur konkursboet efter det österrikiska bolaget JoWoOD varvid bl.a. samtliga rättigheter till spelen Spellforce, Painkiller och The Guild förvärvades.

2013 förvärvade Bolaget tillgångar ur konkursboet efter det Amerikanska bolaget THQ Inc. varvid bl.a. samtliga rättigheter till spelen Darksiders, MX vs ATV, Titan Quest och Red Faction förvärvades. 2013 gjordes sedermera vissa tilläggsförvärv av bland annat varumärkesrättigheter från THQs konkursbo.

Under perioden 2013–2016 har Bolaget även förvärvat ett flertal rättigheter, bl.a. annat från Atari, Bitcomposer och Digital Reality avseende bland annat speltitlarna såsom Codename Panzers, Men of Valor, Jagged Alliance, Imperium Galactica m.fl.

I oktober 2016 förvärvade Bolaget en spelportfölj från NovaLogic. Portföljen inkluderade, utöver kod och servrar, rättigheterna avseende speltitlar såsom Delta Force och Comanche.

Distributionsavtal

THQ Nordic och det amerikanska bolaget Valve Corporation har ingått ett distributionsavtal där Valve, mot en ersättning i form av en andel av bruttointäkterna för sålda spel, bl.a. ges en icke-exklusiv, världsomspännande licens att reproducera, överföra, sälja, licensiera och på annat sätt distribuera ett stort antal av Bolagets datorspel via online-distributionsplattformen Steam, inklusive motsvarande rätt att använda datorspelens varumärken vid marknadsföring av datorspelen. Bolaget har även distributionsavtal med flera större plattformar för digital distribution såsom Playstation och Xbox Live. Samtliga dessa avtal följer, såvitt Bolaget kan bedöma, branschstandard.

Bolaget har även avtal med bland annat Amazon och Game Stop för distribution av fysiska produkter. Samtliga dessa avtal följer branschstandard.

Produktions- och utvecklingsavtal

Bolaget använder både interna och flertalet externa studios för ny- och vidareutveckling av speltitlar. Ett exempel på en extern studio är KAIKO som utvecklar Darksiders: Warmastered Edition.

Bolaget utvecklar genom den interna studion Foxglove Studios två mobiltitlar: The Muscle Hustle och Snipers vs Thieves. The Muscle Hustle testlanseras i slutet av september 2016 i Filippinerna, Malaysia och Indonesien. Det andra mobilspelet som utvecklas genom Foxglove Studios är planerat att testlanseras under vintern 2016. Bolaget äger inte rättigheterna till dessa två titlar och förlägger inte heller spelen, istället samarbetar Bolaget med två externa förläggare och Bolaget kommer att betala viss royaltyersättning för dessa två mobiltitlar.

Vidare utvecklar Bolaget speltiteln Elex tillsammans med den externa studion Piranha Bytes varvid Bolaget kommer att äga majoriteten av det projektet.

Förlagsavtal

Bolaget har bland annat förlagsavtal med bland annat Microsoft för spelet Quantum Break för PC-marknaden för fysisk distribution. Avtalet löper till den 30 augusti 2018. Därefter kan det förlängas med ett år i taget. Bolaget har även ett globalt förlagsavtal med Fatshark Studios för spelet Warhammer: End Times- Vermintide för fysisk distribution (exklusiv), samt för digital distribution (icke-exklusiv). Avtalet med Fatshark Studios är ett

royaltyavtal begränsat till PC/PS4/XboxOne. Avtalet gäller till 2020.

Finansiering

Bolaget har erhållit en kontokredit om maximalt 100 MSEK från Danske Bank. Av denna var cirka 18 MSEK outnyttjat per den 30 september 2016. Som generell säkerhet för Danske Banks kredit har Bolaget ställt säkerhet i företagshypotek om totalt 100 MSEK. Vidare har Bolaget gjort ett finansiellt åtagande som innebär att Bolagets soliditet inte får understiga en viss procent.

Den 30 september 2016 ingick THQ Nordic som låntagare och Lars Wingefors AB som långgivare ett kreditavtal, se nedan under "Transaktioner med närstående" för ytterligare information.

TVISTER

Bolaget är inte, och har inte heller varit, part i några väsentliga rättsliga förfaranden eller förlikningsförfaranden (inklusive ännu icke avgjorda ärenden eller sådana som Bolaget är medvetna om kan uppkomma) under de senaste 12 månaderna som nyligen haft eller skulle kunna få betydande effekter på Bolagets finansiella ställning eller lönsamhet.

IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

Patent och mönsterregistreringar

Bolagets patent och mönsterregistreringar finns presenterade i tabellen nedan. Inget av Bolagets patent och mönsterregistreringar bedöms enskilt som väsentligt för verksamheten men är tillsammans väldigt viktiga för att säkerställa en fortsatt stark position avseende de immateriella rättigheterna.

Land	Titel	Status	Innehavare	Ansökningsnr	Datum för ansökan	Avser	Nummer	Datum för utfärdande
USA	GAME TABLET	Beviljad	THQ Nordic AB	29/365007	2010-07-01	Mönsterregistrering	D637653	2011-05-10
Australien	GAME TABLET	Beviljad	THQ Nordic AB	15399/2010	2010-12-08	Mönsterregistrering	334537	2011-01-11
EU	GAME TABLET	Beviljad	THQ Nordic AB	1790783	2010-12-08	Mönsterregistrering	1790783-0001	2010-12-08
Kanada	GAME TABLET	Beviljad	THQ Nordic AB	138323	2010-12-10	Mönsterregistrering	138323	2011-06-06
USA	System and Method for Managing Virtual Property	Beviljad	THQ Nordic AB	09/253,167	1999-02-15	Patent	6,591,250	2003-07-08

Varumärken

Totalt äger THQ Nordic rättigheter till att sälja över 900 olika produkter som är fördelade på fler än 50 varumärken.

De största ägda varumärkena är: MX vs ATV, Dark-siders, We Sing, Red Faction, Titan Quest, The Guild, Spellforce, Codename Panzers, ArcaniA, Legend of Kay, Painkiller, Desperados, Impossible Creatures, Nexus, Imperium Galactica, Jagged Alliance, Men of Valor, Black Mirror, Destroy all Humans m.fl.

De största, åt andra distribuerade varumärken är:

The Book of Unwritten Tales, Gothic, Rio (Fox), Wheel of Fortune (Sony) samt Jeopardy (Sony).

Domännamn

Bolaget innehar över 300 domännamn, däribland THQ, We sing, Darksiders, Elexgame, MX vs. ATV och Red Faction ingår med registrerade toppdomäner såsom ".com".

FÖRSÄKRINGAR

Bolaget har tecknat sedvanliga företagsförsäkringar. Koncernen har även tecknat ansvarsförsäkringar för styrelse och VD som täcker samtliga bolag inom Koncernen. Bolaget anser att dess försäkringsskydd är i linje med försäkringsskyddet för andra företag inom samma bransch och att försäkringsskyddet är tillräckligt för de risker som verksamheten vanligtvis är förenade med. THQ Nordic kan emellertid inte lämna några garantier för att THQ Nordic inte kan komma att ådra sig förluster utöver vad som täcks av dessa försäkringar.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Kreditavtal

Den 30 september 2016 ingick THQ Nordic som låntagare och Lars Wingefors AB som långgivare ett kreditavtal under vilket THQ Nordic, vid ett eller flera tillfällen, kan låna upp till totalt 50 000 000 SEK. Räntan för respektive lån under avtalet skall vara det högre av 3% årligen eller 3 månaders STIBOR plus 2,5% tillägg. I den mån THQ Nordic upptar något lån innan dess noteringen på Nasdaq First North har fullbordats skall samtliga, om något, lån återbetalas till långgivaren senast tio affärsdagar efter noteringen.

Management fees

Nordic Games Group AB har tidigare fakturerat bolag inom Koncernen en management fee för arbete som utförts av Lars Wingefors, Erik Stenberg och Per-Ola Lundborg. Lars Wingefors och Erik Stenberg är nu anställda av THQ Nordic AB och någon management fee kommer därför inte att faktureras i framtiden. Lars Wingefors äger genom bolag 72,20%, Erik Stenberg äger genom bolag 15,63%, Klemens Kreuzer äger genom bolag 2,24% och Reinhard Pollice äger genom bolag 1,28% av aktierna i Nordic Games Group AB.

Nedan finns en beskrivning över de transaktioner avseende management fee som skett mellan Nordic Games Group AB och bolag i Koncernen.

Nordic Games Group AB har för åren 2014, 2015 och de tre första kvartalen 2016 fakturerat THQ Nordic AB för management fees uppgående till ett belopp om totalt 3 150 000 SEK. Nordic Games Group AB har för året 2014 och 2015 fakturerat Nordic Games GmbH (nuvarande THQ Nordic GmbH) för management fees uppgående till ett belopp om 142 500 EUR (cirka 1 317 983 SEK beräknat på en genomsnittskurs för 2015) under 2016 har ingen fakturering skett. Nordic Games Group AB (nuvarande THQ Nordic GmbH) har för året 2015 och första halvåret 2016 fakturerat Nordic Games NA Inc (numera THQ Nordic Inc.) för management fees uppgående till ett belopp om 135 000 USD (cirka 1 187 676 SEK beräknat på en genomsnittskurs för 2016).

Transaktioner med närstående bolag

Game Outlet Europe AB köpt varor ifrån THQ Nordic GmbH under 2016 (t.o.m. 30 september 2016) för ca 361 000 EUR (cirka 3 501 411 SEK beräknat på en genomsnittskurs för 2016). Försäljningen har skett på marknadsmässiga villkor.

Vidare så köper THQ Nordic GmbH "QA-tjänster" ifrån Quantic Labs i Rumänien. Enligt Quantic Labs management accounts per den 30 september 2016 så har THQ Nordic GmbH köpt tjänster för drygt 63 000 EUR (cirka 611 050 SEK beräknat på en genomsnittskurs för 2016) under 2016. Inköpen av tjänster har gjorts på marknadsmässiga villkor.

Utöver vad som angetts ovan samt de ersättningar till styrelsen och ledande befattningshavare beskrivna i avsnittet "*Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer*", har inga andra transaktioner mellan styrelseledamöter eller andra närståendepersoner och dotterbolagen ägt rum under perioderna 2014–2015 samt för perioden därefter fram till dagen för Prospektet.

STABILISERING

I samband med Erbjudandet kan Pareto Securities komma att genomföra transaktioner som stabiliserar eller bibehåller aktiernas kurs på nivåer som annars kanske inte skulle råda på marknaden. Stabiliseringsliknande åtgärder kommer inte att genomföras till högre pris än det fastställda priset per aktie i Erbjudandet. Sådan stabilisering syftar till att stödja marknadspriset på B-aktierna och kan komma att vidtas under en period från och med första dagen för handel i Bolagets B-aktier på Nasdaq First North till och med 30 kalenderdagar därefter. Som ett resultat av sådan stabilisering kan börs- eller marknadspriset på Bolagets B-aktier vara högre än det annars skulle vara på marknaden.

Det finns inte någon garanti för att stabiliseringsliknande åtgärder kommer att genomföras och de kan avbrytas när som helst under den aktuella stabiliseringsperioden. Inom en vecka efter stabiliseringsperioden avslutats kommer Pareto Securities att tillkännage huruvida stabiliseringsliknande åtgärder har vidtagits, det eller de datum då stabiliseringsliknande åtgärder vidtogs, det datum då den sista stabiliseringsliknande åtgärden vidtogs och varje datum som stabilisering pågick samt inom vilket prisintervall stabiliseringsliknande åtgärder vidtogs.

ÅTAGANDEN FRÅN CORNERSTONE INVESTORS

Cornerstone Investors har, vilka alla framgår av tabellen nedan, genom avtal med Pareto Securities ingångna i oktober 2016 åtagit sig att, under vissa villkor och till samma pris som övriga investerare, förvärva B-aktier i Erbjudandet. Cornerstone Investors har åtagit sig att förvärva B-aktier i Erbjudandet för sammanlagt 210 MSEK, vilket motsvarar totalt 52,5% av aktierna och rösterna i Erbjudandet, eller totalt 47,7% av aktierna och rösterna i Erbjudandet givet antagandet om fullt utnyttjande av bland annat Övertilldelningsoptionen. Cornerstone Investors erhåller ingen ersättning för sina respektive åtaganden och Cornerstone Investors investering görs på samma villkor som övriga investerare i

Erbjudandet. Cornerstone Investors åtaganden är inte säkerställda genom bankgaranti, spärrmedel, pantsättning eller liknande arrangemang. Varje åtagande från Cornerstone Investors är villkorat bland annat av att (i) B-aktierna noteras så att första dag för handel i Bolagets B-aktier inte inträffar senare än 31 december 2016; (ii) sådan Cornerstone Investor får full tilldelning av B-aktier som omfattas av dess åtagande; och (iii) det slutliga priset i Erbjudandet inte överstiger 20 SEK per aktie. För det fall något av dessa villkor inte uppfylls är Cornerstone Investors inte bundna av sina åtaganden och behöver inte förvärva några B-aktier. Samtliga Cornerstone Investors kan nås via Pareto Securities adress, se avsnitt "Adresser".

	Teckningsåtagande MSEK	Antal B-aktier	Andel av Erbjudandet givet fullt utnyttjande av Övertilldelningsoptionen
Didner & Gerge Fonder	45	2 250 000	10,2%
Swedbank Robur Fonder AB	45	2 250 000	10,2%
Handelsbanken Fonder AB	35	1 750 000	8,0%
RAM ONE AB	35	1 750 000	8,0%
Novobis AB (helägt av Provobis Holding AB)	35	1 750 000	8,0%
Lancelot Asset Management	15	750 000	3,4%
Summa	210	10 500 000	47,7%

BESKRIVNING AV CORNERSTONE INVESTORS

Didner & Gerge Fonder

Didner & Gerge Fonder är ett fristående fondbolag som bedriver aktiv förvaltning med målet att skapa god avkastning på lång sikt. Fondbolagets filosofi är att utvärdera bolag utefter deras framtida potential till god utveckling och sedan vara uthålliga ägare samt inte ta hänsyn till kortsiktiga svängningar på börsen.

Swedbank Robur Fonder

Swedbank Robur Fonder är en av Skandinavien största fondförvaltare och ett helägt dotterbolag till Swedbank. Swedbank Robur Fonder erbjuder sparandalternativ för privatpersoner och institutionella klienter genom investeringsfonder och diskretionär förvaltning. För mer information, se (www.swedbankrobur.se).

Handelsbanken Fonder

Handelsbanken Fonder är ett helägt dotterbolag till Svenska Handelsbanken och är en betydande fondförvaltare i Skandinavien. Handelsbanken Fonder erbjuder fonder som riktar sig till såväl privatpersoner som institutionella klienter.

RAM ONE

RAM ONE är ett fristående kapitalförvaltningsbolag som förvaltar fonder med fokus på absolut avkastning. Investeringsstrategin tar sin utgångspunkt i fundamental analys av fördefinierade sektorer med en kärna av nordiska företag. Målsättningen är att generera högsta möjliga avkastning på lång sikt med en balanserad risknivå.

Novobis/Provobis

Novobis AB, ett helägt dotterbolag till Provobis Holding AB, är ett investmentbolag huvudsakligen inriktat på den internationella leisuresektorn. Novobis AB investerar främst i hotell, retail, och underhållning. Provobis-gruppen har betydande innehav i bland annat de börsnoterade bolagen Betsson, Collector, NetEnt, Scandic Hotels, Feelgood samt i investmentbolaget Svolder. Provobis Holding AB är ett familjeägt investmentbolag som är grundat av Rolf Lundström och baserat i Göteborg.

Lancelot Asset Management

Lancelot Asset Management erbjuder aktiv oberoende kapitalförvaltning i form av diskretionära uppdrag, fondförvaltning samt oberoende rådgivning.

RÅDGIVARES INTRESSEN

Pareto Securities AB är finansiell rådgivare och Baker & McKenzie Advokatbyrå KB ("Baker & McKenzie") är legal rådgivare till Bolaget i samband med Erbjudandet. Pareto Securities AB och Baker & McKenzie erhåller en på förhand avtalad ersättning för utförda tjänster i samband med förestående notering. Utöver vad som anges ovan har Pareto Securities AB och Baker & McKenzie inga ekonomiska eller andra intressen i Erbjudandet. Det bedöms inte föreligga några intressekonflikter mellan rådgivarna.

CERTIFIED ADVISER

FNCA Sweden AB är utsedd till Bolagets Certified Adviser och övervakar att regelverket på Nasdaq First North efterlevs.

KOSTNADER I SAMBAND MED ERBJUDANDET

THQ Nordics kostnader i samband med noteringen på Nasdaq First North och Erbjudandet förväntas uppgå till cirka 18 MSEK. Kostnaderna avser utöver provision till Pareto Securities, primärt kostnader för revisorer, jurister, tryckning av prospekt och kostnader för bolagspresentationer etc. THQ Nordic kommer inte att erhålla någon del av intäkterna från försäljningen av de B-aktier som de Säljande Aktieägarna säljer i Erbjudandet.

HANDLINGAR TILLGÄNGLIGA FÖR INSPEKTION

Följande dokument är tillgängliga på Bolagets huvudkontor, vardagar under kontorstid, och på Bolagets hemsida, (www.thqnordic-investors.com).

1. Bolagets bolagsordning;
2. Bolagets, samt dotterbolagens¹⁾, historiska finansiella information för den period som omfattas av Prospektet; samt
3. Prospektet

På Bolagets webbplats finns även delårsrapporter tillgängliga, samt dokument och information relaterade till bolagsstyrning m.m.

1) Dotterbolagens årsredovisningar kommer endast att finnas tillgängliga på Bolagets huvudkontor.

VISSA SKATTEFRÅGOR I SVERIGE

Nedan sammanfattas vissa svenska skattefrågor som aktualiseras med anledning av Erbjudandet och upptagandet till handel av B-aktierna i Bolaget på Nasdaq First North för fysiska personer och aktiebolag som är obegränsat skattskyldiga i Sverige, om inte annat anges. Sammanfattningen är baserad på nu gällande lagstiftning och är endast avsedd som generell information avseende B-aktierna i Bolaget från och med det att B-aktierna har upptagits till handel på Nasdaq First North.

Sammanfattningen behandlar inte:

- situationer då aktier innehas som lagertillgångar i näringsverksamhet;
- situationer då aktier innehas av kommandit- eller handelsbolag;
- situationer då aktier förvaras på ett investeringsspar-konto och omfattas av särskilda regler om schablon-beskattnings;
- de särskilda reglerna om skattefri kapitalvinst (inklusive avdragsförbud vid kapitalförlust) och utdelning i bolagssektorn som kan bli tillämpliga då investeraren innehar aktier i Bolaget som anses vara näringsbe-tingade (skattemässigt);
- de särskilda regler som i vissa fall kan bli tillämpliga på aktier i bolag som är eller har varit fåmansföretag eller på aktier som förvärvats med stöd av sådana aktier;
- de särskilda regler som kan bli tillämpliga för fysiska personer som gör eller återför investeraravdrag;
- utländska företag som bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige; eller
- utländska företag som har varit svenska företag.

Vidare gäller särskilda skatteregler för vissa företagska-tegorier. Den skattemässiga behandlingen av varje enskild aktieägare beror på denne aktieägars speciella situation. Varje aktieägare bör rådfråga oberoende skatterådgivare om de skattekonsekvenser som Erbju-dandet och upptagandet till handel av B-aktierna i Bolaget på Nasdaq First North kan medföra för dennes del, inklusive tillämpligheten och effekten av utländska regler och bestämmelser i skatteavtal.

FYSISKA PERSONER

För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige beskattas kapitalinkomster såsom räntor, utdelningar och kapitalvinster i inkomstslaget kapital. Skattesatsen i inkomstslaget kapital är 30%. Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningsersättningen, efter avdrag för försäljningsut-gifter, och omkostnadsbeloppet. Omkostnadsbeloppet för samtliga aktier av samma slag och sort läggs samman och beräknas gemensamt med tillämpning av genom-snittsmetoden. Vid försäljning av marknadsnoterade aktier får alternativt schablonmetoden användas. Denna metod innebär att omkostnadsbeloppet får bestäm-mas till 20% av försäljningsersättningen efter avdrag för försäljningsutgifter. Kapitalförlust på marknadsnoterade aktier får dras av fullt ut mot skattepliktiga kapitalvinster som realiserats samma år dels på aktier, dels på mark-nadsnoterade värdepapper som beskattas som aktier (dock inte andelar i värdepappersfonder eller special-fonder som innehåller endast svenska fordringsrätter, så kallade räntefonder). Av kapitalförlust som inte dragits av genom nu nämnda kvittningsmöjlighet medges avdrag i inkomstslaget kapital med 70% av förlusten. Uppkom-mer underskott i inkomstslaget kapital medges reduk-tion av skatten på inkomst av tjänst och näringsverksam-het samt fastighetsskatt och kommunal fastighetsavgift. Skattereduktionen är 30% av den del av underskottet som inte överstiger 100 000 SEK och 21% av det återstå-ende underskottet. Underskott kan inte sparas till senare beskattningsår. För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige innehålls preliminär skatt på utdelningar med 30%. Den preliminära skatten innehålls normalt av Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltar-registrerade aktier, av förvaltaren. Fysiska personer som äger aktier genom investeringssparkonto (ISK) beskattas inte för kapitalvinst vid försäljning eller för utdelning på sådana aktier. Följaktligen är förluster inte avdragsgilla. Skatt tas ut på en schablonintäkt som baserats på ett kapitalunderlag multiplicerat med statslåneräntan, oavsett om investeringssparkontot ger vinst eller förlust. Schablonskatten tas ut årligen. Sedan den 1 januari 2016 baseras schablonskatten på ett kapitalunderlag multipli-cerat med statslåneräntan ökad med 0,75 procentenhe-ter, dock lägst 1,25 procent av kapitalunderlaget.

TILLDELNING TILL ANSTÄLLDA

Normalt sker ingen beskattning vid tilldelning av aktier. Beträffande anställda kan dock tilldelning av aktier i vissa fall aktualisera förmånsbeskattning. Någon förmånsbeskattning bör dock inte aktualiseras om de anställda (inklusive styrelseledamöter och suppleanter samt nuvarande aktieägare), på samma villkor som andra, förvärvar högst 20% av det totala antalet utbudna B-aktier och den anställde därvid inte förvärvar B-aktier för mer än 30 000 SEK.

AKTIEBOLAG

För aktiebolag beskattas all inkomst, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och skattepliktiga utdelningar, i inkomstslaget näringsverksamhet med 22% skatt. Beräkning av kapitalvinst respektive kapitalförlust sker på samma sätt som för fysiska personer enligt vad som beskrivits ovan. Avdrag för avdragsgill kapitalförlust på aktier medges endast mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier. Kapitalförlust på aktier som inte har kunnat utnyttjas ett visst år, får sparas (hos det aktiebolag som haft förlusten) och dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier under efterföljande beskattningsår utan begränsning i tiden. Om en kapitalförlust inte kan dras av hos det företag som gjort förlusten, får den dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier hos ett annat företag i samma koncern, om det föreligger koncernbidragsrätt mellan företagen och båda företagen begär det för ett beskattningsår som har samma deklarationstidpunkt (eller som skulle ha haft det om inte något av företagets bokföringsskyldighet upphör). Särskilda skatteregler kan vara tillämpliga på vissa företagskategorier eller vissa juridiska personer, exempelvis investmentföretag.

AKTIEÄGARE SOM ÄR BEGRÄNSAT SKATTESKYLDIGA I SVERIGE

För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som erhåller utdelning på aktier i ett svenskt aktiebolag uttas normalt svensk kupongskatt. Detsamma gäller vid utbetalning från ett svenskt aktiebolag i samband med bland annat inlösen av aktier och återköp av egna aktier genom ett förvärvserbjudande som har riktats till samtliga aktieägare eller samtliga ägare till aktier av ett visst slag. Skattesatsen är 30%. Kupongskattesatsen är dock i allmänhet reducerad genom skatteavtal. Enligt Sveriges skatteavtal med USA ska exempelvis skattesatsen på vinstutdelningar till amerikanska innehavare vilka är berättigade till skatteavtalets förmåner inte överstiga 15%. I Sverige verkställer normalt Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, förvaltaren avdrag för kupongskatt. Sveriges skatteavtal medger generellt nedsättning av källskatten till avtalets skattesats direkt vid utdelningstillfället förutsatt att Euroclear Sweden eller förvaltaren, i förekommande fall, erhållit erforderliga uppgifter om den utdelningsberättigades skattskyldighet (detta gäller även enligt Sveriges skatteavtal med USA). Investerare berättigade till en reducerad skattesats enligt skatteavtal kan vidare begära återbetalning från Skatteverket om källskatt har innehållits med en skattesats om 30%. Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige kapitalvinstbeskattas normalt inte i Sverige vid avyttring av aktier. Aktieägare kan emellertid bli föremål för beskattning i sin hemviststat. Enligt en särskild regel är dock fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige föremål för kapitalvinstbeskattning i Sverige vid avyttring av aktier i Bolaget, om de vid något tillfälle under det kalenderår då avyttringen sker eller under de föregående tio kalenderåren har varit bosatta i Sverige eller stadigvarande vistats i Sverige under sex månader. Tillämpligheten av regeln är dock i flera fall begränsad genom skatteavtal.

INFORMATION INFÖRLIVAD GENOM HÄNVISNING

Nedanstående handlingar, vilka tidigare har publicerats, införlivas i Prospektet genom hänvisning och utgör därmed en del av Prospektet.

De delar av den finansiella informationen som inte har införlivats genom hänvisning är antingen inte relevanta för en investerare eller återfinns på annan plats i Prospektet. Förutom när så uttryckligen anges har ingen information i Prospektet granskats eller reviderats av Bolagets revisor.

Bolagets bolagsordning, Bolagets 2014 års reviderade årsredovisning, Bolagets 2015 års reviderade årsredovisning, Bolagets översiktligt granskade delårsrapport för perioden 1 januari – 30 september 2016 samt annan av Bolaget offentliggjord information som hänvisas till i Prospektet finns under hela Prospektets giltighetstid att tillgå i elektronisk form på Bolagets hemsida www.thqnordic-investors.com/finansiella-rapporter/

Källa	Införlivad information (sidhänvisningar i källa)
Årsredovisning 2014	Förvaltningsberättelse (1–2), Koncernens reviderade resultaträkning (3), Koncernens reviderade balansräkning (4–5), Koncernens reviderade kassaflödesanalys (6), Tilläggsupplysningar (10–13), samt Noter (14–21)
Årsredovisning 2015	Förvaltningsberättelse (1–3), Koncernens reviderade resultaträkning (4), Koncernens reviderade balansräkning (5–6), Koncernens reviderade kassaflödesanalys (7), Tilläggsupplysningar (11–14) samt noter (15–22)
Delårsrapport för perioden 1 jan – 30 sep 2016	Koncernens översiktligt granskade resultaträkning (10), Koncernens översiktligt granskade balansräkning i sammandrag (11), Koncernens översiktligt granskade kassaflödesanalys i sammandrag (12), Noter (12), samt revisors granskningsrapport för perioden (15)
Revisionsberättelse 2014 (del av Årsredovisning 2014)	Revisionsberättelse (1)
Revisionsberättelse 2015 (del av Årsredovisning 2015)	Revisionsberättelse (1)

DEFINITIONSLISTA

Nedan definieras ett antal begrepp som används i Prospektet:

CAGR	Genomsnittlig årlig tillväxttakt.
Cornerstone Investors	Avser Didner & Gerge Fonder, Swedbank Robur Fonder AB, Handelsbanken Fonder AB, RAM ONE AB, Novobis AB och Lancelot Asset Management.
DLC	Förkortning för den engelska termen "Downloadable Content" vilket kan översättas till nedladdningsbart innehåll. DLC utgörs ofta av till exempel vapen eller annan utrustning för användnings i spelet som kan laddas ned digitalt mot betalning, eller till exempel nya banor som kan laddas ned digitalt mot betalning för att utöka spelets innehåll och upplevelse.
Erbjudandepriset	Erbjudandepriset om SEK 20 per B-aktie.
Erbjudandet	Erbjudandet av B-aktier i enlighet med detta Prospekt.
EUR eller €	Euro.
Euroclear Sweden	Euroclear Sweden AB.
förlagstitel	Spel i THQ Nordics portfölj som Bolaget inte äger men förlägger åt olika strategiska partners.
IP	Förkortning för den engelska termen "Intellectual Property". Inom spelbranschen används "IP" ofta som samlingsnamn på ett särskilt varumärke, speltitel eller annat upphovsrättsskyddat material.
Koncernen	Den koncern vari THQ Nordic AB (publ) är moderbolag.
Lock up-perioden	Den lock up-period som beskrivs under avsnittet " <i>Aktiekapital och ägarförhållanden – Konvertibler, teckningsoptioner, bemyndiganden att emittera värdepapper m.m. – Åtagande att avstå från att sälja aktier</i> ".
medarbetare	Medarbetare kan referera till både anställd medarbetare och medarbetare under kontrakt.
MEUR	Miljoner euro.
MSEK	Miljoner svenska kronor.
MUSD	Miljoner amerikanska dollar.
Pareto Securities	Pareto Securities AB.
Prospektet	Detta prospekt.
remaster	En inom spelbranschen vanligen använd engelsk term som betecknar tekniskt och/eller grafiskt uppgraderade versioner av befintliga speltitlar.
SEK, kr eller kronor	Svenska kronor.
Steam	Den största digitala distributören av och plattformen för PC-spel. Steam ägs av Valve Corp. och har över 125 miljoner aktiva användare.
THQ Nordic eller Bolaget	Avser, beroende på sammanhanget, THQ Nordic AB (publ) eller den koncern vari THQ Nordic AB (publ) är moderbolag.
USD	Amerikanska dollar.

ADRESSER

BOLAGET**THQ Nordic AB (publ)**

Älvgatan 1

652 25 Karlstad

Sverige

GLOBAL COORDINATOR AND SOLE BOOKRUNNER**Pareto Securities AB**

Berzelii Park 9

111 47 Stockholm

Sverige

LEGAL RÅDGIVARE**Baker & McKenzie Advokatbyrå KB**

Vasagatan 7

111 20 Stockholm

Sverige

CERTIFIED ADVISER**FNCA Sweden AB**

Humlegårdsgatan 5

102 48 Stockholm

Sverige

REVISOR**Ernst & Young AB**

Box 477

651 11 Karlstad

Sverige

