



Destroy All Humans!

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 193% TILL 204 MSEK

FÖRSTA KVARTALET, APRIL-JUNI 2019

(Jämfört med april-juni 2018)

- > Nettoomsättningen ökade 36% till 1 142,0 MSEK (837,4).
- > EBITDA ökade 88% till 389,5 MSEK (206,9), motsvarande en EBITDA-marginal om 34%.
- > Operativt EBIT ökade 193% till 204,0 MSEK (69,7) motsvarande en operativ EBIT-marginal om 18%.
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 441,3 MSEK (164,5).
- > Resultat per aktie uppgick till 0,52 SEK (0,42).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 1,53 SEK (0,58).

NYCKELTAL KONCERNEN	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan 2018- mar 2019
Nettoomsättning, MSEK	1 142,0	837,4	5 754,1
EBITDA, MSEK	389,5	206,9	1 592,6
Operativt EBIT, MSEK	204,0	69,7	897,1
EBIT, MSEK	81,2	52,5	574,6
Resultat efter skatt, MSEK	52,8	33,4	396,8
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	441,3	164,5	1 356,4
Omsättningstillväxt, %	36	878	1 034
EBITDA-marginal, %	34	25	28
Operativ EBIT-marginal, %	18	8	16

I denna rapport avser samtliga jämförelsetal inom parentes motsvarande period föregående år, om inte annat anges.





Darksiders Genesis

VD-ORD

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 193% TILL 204 MSEK

Vi inledde vårt verksamhetsår 2019-2020 med ännu ett kvartal med stabil tillväxt. Nettoomsättningen ökade med 36% till 1 142 MSEK, drivet av stark katalogförsäljning. Operativt EBIT ökade med 193% till SEK 204 miljoner, vilket lyfte Operativa EBIT-marginalen till 18% från 8%. Marginalförbättringen är främst en följd av den digitala försäljningen, vars årsgenomsnitt för andelen steg till 58% i de tre affärsområdena inom Games. Kassaflödet från den löpande verksamheten var 441 MSEK, och likvida medel summerade till närmare 3,2 miljarder SEK vid kvartalets slut.

Under kvartalet tecknade vi flera stora avtal för våra kommande speltitlar avseende digital prenumeration, streaming och nedladdningstjänster på olika plattformar. Intäktsredovisning kommer att påbörjas efter att spelen har lanserats.

Tillsammans hade våra tre affärsområden Games – Deep Silver, THQ Nordic och Coffee Stain – en nettoomsättning om 641 MSEK i kvartalet, motsvarande 33% tillväxt och 56% av vår totala nettoomsättning i kvartalet. Intäktsutvecklingen för affärsområdena Games drevs framför allt av katalogförsäljning av tidigare utgivna titlar. Alla våra tre operativa koncerner bidrog till koncernens Operationella EBIT i kvartalet.

Nettoomsättningen inom Deep Silver ökade med 10% till 373 miljoner kronor. Utvecklingen i kvartalet präglades av fortsatt god försäljning för *Metro Exodus*.

THQ Nordics nettoomsättning ökade med 27% till 185 miljoner kronor. Under perioden anslöt sig Piranha Bytes – en de ledande RPG-utvecklarna som ligger bakom *ELEX* och *Gothic* – till THQ Nordic GmbH. De arbetar för närvarande med en ännu icke utannonserad titel.

Nettoomsättningen för Coffee Stain uppgick till 83 MSEK. Deras utveckling under kvartalet drevs främst av en framgångsrik kampanj för *Satisfactory* i Epic Games Store under kvartalet.

Nettoomsättningen inom Partner Publishing ökade med 42% till 501 MSEK, drivet av flera betydelsefulla releaser. Nästa kvartal, juli–september, kommer att ha färre lanseringar jämfört med motsvarande period förra året. Samtidigt som marknaden för fysiska produkter har motvind, ser vi möjligheter att växa och ta marknadsandelar i segmentet, då förläggare allt mer outsourcar sin fysiska speldistribution. Efter kvartalets slut har Koch Media tecknat två avtal med större oberoende utvecklare angående Partner Publishing i Europa och Australien. Jag är glad att kunna bekräfta att ett av dessa avtal är tecknat med våra vänner på Techland och avser deras kommande titel *Dying Light 2*.

Affärsområdet Partner Publishing har växt med tre förvärv: Gaya Entertainment GmbH i juni och Game Outlet Europe AB och KSM GmbH efter kvartalets utgång.

Efter kvartalets slut har vi förstärkt ledningsgruppen ytterligare genom att utse Johan Ekström till koncern-CFO. Erik Stenberg, medgrundare till THQ Nordic och vår CFO fram till nu, har befordrats till vice Koncernchef.

FRAMÅTBlick

Vi har etablerat en attraktiv position i vår dynamiska bransch. Jag vill särskilt lyfta vår starka pipeline av spel under utveckling inom Deep Silver, THQ Nordic och Coffee Stain.

Våra investeringar i utveckling ökade till rekordhöga 356 MSEK under kvartalet jämfört med 208 MSEK förra året. Det kommer att driva den organiska tillväxten inom affärsområdena Games under de kommande åren. Blickar vi framåt räknar vi med att ha minst två stora AAA-lanseringar under nästkommande verksamhetsår, som avslutas den 31 mars 2021. Totalt har vi 81 spel under utveckling varav 47 fortfarande inte hade utannonserats vid utgången av kvartalet.

Jag vill passa på tillfället att ge en uppdatering för några av våra största utvecklingsstudios inom Deep Silver;

- > Volition arbetar med att utveckla ett helt nytt Saints Row-spel, det första i den mycket uppskattade serien sedan *Saints Row IV* som kom 2013.
- > Vi har anförtrött Dead Island-serien till Dambuster Studios, och alltså lagt utvecklingen av det här nyckel-varumärket på en av våra interna studios. De svarar nu för utvecklingen av *Dead Island 2*.
- > Fishlabs arbetar med ett nytt varumärke, såväl som med ett antal icke utannonserade projekt. Vi är glada över att se hur Fishlabs växer fram som en av de stora talangerna bland våra interna studios.
- > Förra året förvärvade Deep Silver det mycket uppskattade varumärket *TimeSplitters*. Vi är glada över att en av seriens upphovsmän, Steve Ellis, har anslutit sig till oss och kommer att vara med och staka ut vägen framåt för varumärket.



Songs Of Conquest



Iron Harvest

THQ Nordic utannonserade tre nya titlar, *SpongeBob – Battle for Bikini Bottom*, *Destroy all Humans!* och *Darksiders Genesis*, på årets upplaga av Electronic Entertainment Expo (E3). Alla tre titlarna fick ett positivt mottagande. Jag är glad för att vi kommer att kunna erbjuda spelarvärlden nytt innehåll baserat på några av de mest älskade spelen som ingick i portföljen från THQ Inc.

Coffee Stain gjorde en väl mottagen utannonsering av de två kommande PC-titlarna, det klassiska turordningsäventyret *Songs of Conquest*, utvecklat av Göteborgsstudion Lavapotion, och det spöklika multiplayer-kurragömmaspelet *Midnight Ghost Hunt* utvecklat av Vaulted Sky Games.

Vi fortsätter vår förvärvsstrategi genom omfattande analys och ett proaktivt kontakttarbete. Pipelinen av lämpliga förvärvskandidater växer, både med kandidater till respektive operativ koncern och kandidater med potential att bli en självständig ny operativ koncern under moderföretaget.

Vi har gedigna marknadsföringsaktiviteter planerade för kommande spellanseringar, närmast i tid är Gamescom i Köln nästa vecka. Återigen vill jag tacka alla våra kunder, kollegor och affärspartners för ert bidrag till vår familjs framgång och utveckling. Totalt är vi snart 2 500 personer som på daglig basis får det att hända.

Jag ser fram emot våra mest spännande år någonsin. Hoppas vi ses snart! Bästa hälsningar från oss alla på huvudkontoret i Värmland.

KARLSTAD DEN 14 AUGUSTI 2019

LARS WINGEFORS
GRUNDARE OCH VD



FINANSIELL UTVECKLING, FÖRSTA KVARTALET, APRIL – JUNI 2019

KONCERNENS INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning för kvartalet ökade med 36% till 1 142,0 MSEK (837,4). Ökningen hänförs primärt till Coffee Stain som tillkommit och ett stabilt bidrag från bolagets katalog av tidigare utgivna titlar.

KONCERNENS KOSTNADER

Kostnaderna uppgick till 1 236,9 MSEK (907,6) under kvartalet. Kostnad för sålda varor uppgick till 528,0 MSEK (465,9). Kostnad sålda varor består främst av replikering, licenskostnader och royalties. Andra externa kostnader uppgick till 177,5 MSEK (120,1) huvudsakligen bestående av marknadsföringskostnader samt till mindre del administrativa omkostnader. Personalkostnader uppgick till 223,1 MSEK (167,1).

Ökningen av övriga externa kostnader och personalkostnader jämfört med föregående år uppgår till 113,4 MSEK och hänförs främst till ökade investeringar i spelportföljen (+37,7 MSEK). Nettoökningen exklusive aktiverade kostnader för spelutveckling uppgår till 75,7 MSEK och härleds till ökade overheadkostnader som en följd av den växande spelportföljen samt ökade allmänna och administrativa kostnader för att stärka koncernens kapacitet ytterligare.

De totala kostnaderna för avskrivningar uppgick till 308,3 MSEK (154,4) där 301,6 MSEK avser immateriella tillgångar och 6,7 MSEK materiella anläggningstillgångar. 162,4 MSEK av avskrivningarna på immateriella tillgångar är relaterade till färdigutvecklade spel och 16,5 MSEK avser främst filmrättigheter. Förvävsrelaterade avskrivningar uppgick till 122,8 MSEK där 69,1 MSEK avser IP-rättigheter, 45,5 MSEK goodwill och 8,2 MSEK övervärden relaterade till Partner Publishing och Film.

KONCERNENS RESULTAT

Koncernens EBITDA för kvartalet steg med 88% till 389,5 MSEK (206,9), främst hänförligt till ökade intäkter och förbättrad bruttomarginal, där den senare främst förklaras av ett gynnsamt skifte i försäljningsmixen.

Operativt EBIT för kvartalet steg med 193% och uppgick till 204,0 MSEK (69,7). Rörelseresultatet (EBIT) ökade med 55% i kvartalet och uppgick till 81,2 MSEK (52,5). Resultatet efter finansiella poster uppgick till 83,3 MSEK (48,6) för kvartalet. Resultat efter skatt uppgick till 52,8 MSEK (33,4).

KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgick till 306,0 MSEK (136,7). Förbättringen är främst hänförlig till ökade intäkter från den löpande verksamheten. Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändringar av rörelsekapital var 441,3 MSEK (164,5). Koncernen har per den 30 juni 2019 inte utnyttjat forfeiting. Motsvarande siffra per den 31 mars 2019 uppgick till 51,4 MSEK. Minskningen på 51,4 MSEK har minskat kassaflödet från den löpande verksamheten under perioden.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -394,2 MSEK (-346,6), varav merparten är relaterat till spelutveckling.

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 183,2 MSEK (1 596,5).

Likvida medel uppgick vid periodens utgång till 3 159,0 MSEK jämfört med 2 929,1 den 31 mars 2019. Därutöver fanns outnyttjade krediter om 1 511,9 MSEK (1 592,0). Sammantaget uppgick koncernens likvida medel och outnyttjade kreditlimiter till 4 670,9 MSEK vid utgången av kvartalet, jämfört med 4 521,1 MSEK per den 31 mars 2019. Den 30 juni 2019 uppgick koncernens nettokassa till 2 048,9 MSEK jämfört med 2 011,1 MSEK den 31 mars 2019.



KONCERNENS INVESTERINGAR, NED- OCH AVSKRIVNINGAR

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar till 378,0 MSEK (238,5), i huvudsak hänförligt till aktiverade utvecklingskostnader och filmrättigheter. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till 10,6 MSEK (113,3).

Företaget hade vid utgången av perioden immateriella tillgångar till ett värde av totalt 3 818,6 MSEK (2 028,1) fördelat på:

- > Färdigutvecklade spel 427,0 MSEK
- > Pågående spelutvecklingsprojekt 1 280,4 MSEK
- > Övriga immateriella tillgångar (film mm) 163,1 MSEK
- > IP-rättigheter 1 000,2 MSEK
- > Övervärden för Film & Partner Publishing 161,4 MSEK
- > Goodwill 786,5 MSEK

Avskrivningar på immateriella anläggningstillgångar uppgick under det första kvartalet till 301,6 MSEK (149,8). Avskrivningar på materiella anläggningstillgångar uppgick till 6,7 MSEK (4,6).

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 101,2 MSEK (67,7) och resultatet före skatt var 27,7 MSEK (24,1). Resultatet efter skatt var 21,6 MSEK (18,8).

Likvida medel uppgick per den 30 juni 2019 till 2 460,2 MSEK (1 419,3).

Investeringar i immateriella anläggningstillgångar under kvartalet uppgick till 131,2 MSEK (7,0). Moderföretagets egna kapital vid kvartalets utgång var 5 164,5 MSEK (2 556,6).

VERKSAMHETSÖVERSIKT PER AFFÄRSOMRÅDE

Affärsområde Games – THQ Nordic

THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2019:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Darksiders Warmastered Edition</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Fade to Silence</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Titan Quest – Atlantis (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>SpellForce 3 – Soul Harvest (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>Battle Worlds: Kronos</i>	THQ Nordic	Extern	Switch	On- och Offline
<i>Monster Jam – Steel Titans</i>	THQ Nordic	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Chessfinity</i>	Handy Games	Extern	Android, iOS	Online

Nettoomsättningen för affärsområde Games - THQ Nordic ökade 27% till 185,1 MSEK, där ett flertal titlar drev intäkterna under kvartalet. En god katalogförsäljning inklusive ett utlicensieringsavtal av en mellanstor, vilande titel drev intäkterna i kvartalet. Varumärket *Darksiders* hade fortsatt stabil försäljning, tack vare lanseringen av *Darksiders Warmastered Edition* för Switch. Andra titlar som bidrog till intäkterna under kvartalet var *Monsterjam - Steel Titans* som fick ett positivt mottagande i USA och Australien, och *Fade to Silence*, även om den senare inte levde upp till ledningens förväntningar. Två lanserade Add-Ons: *Titan Quest - Atlantis* och *SpellForce 3 - Soul Harvest* bidrog också till kvartalets intäkter och skapade därtill merförsäljning av tidigare utgivna spel.

THQ Nordic GmbH offentliggjorde tre kommande titlar under E3-mässan, som alla fick ett positivt mottagande: *SpongeBob - Battle for Bikini Bottom*, *Destroy all Humans!* och *Darksiders Genesis*.

Under kvartalet förvärvades Piranha Bytes med tillhörande IP-rättigheter. Piranha Bytes är utvecklingsstudio bakom de kritikerrosade spelserierna *Gothic*®, *Risen*® och *ELEX*® och har haft ett mångårigt samarbete med THQ Nordic. Förvärvet adderar en stark portfölj av varumärken och en spännande pipeline av nya titlar.

Affärsområde Games – Coffee Stain

Nettoomsättningen för Affärsområde Games - Coffee Stain var 82,8 MSEK. Intäkterna drevs främst av fortsatt god försäljning av *Satisfactory* i Epic Games Store. Spelet har fortsatt att överträffa ledningens förväntningar vid tiden för förvärvet av Coffee Stain. Även resten av portföljen hade fortsatt god försäljning, ledd av *Deep Rock Galactic*.

Coffee Stain fortsätter att utveckla och förbättra *Satisfactory*, nyligen lanserade utvecklingsteamet en stor innehållsuppdatering kallad *Trains & Nuclear*. Verksamheten håller ett högt tempo och har bevisat sin förmåga att utveckla och förlägga kvalitetsinnehåll som tilltalar marknaden. Under kvartalet tecknade Coffee Stain två icke offentliggjorda investerings- och förläggaravtal med två olika skandinaviska utvecklare.



Affärsområde Games – Deep Silver

Deep Silver lanserade följande nya titlar kvartalet april-juni 2019:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Saints Row the Third</i>	Deep Silver	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Killing Floor Double Feature</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One	Offline
<i>Kingdom Come: Deliverance – Royal Ed</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Kingdom Come: Deliverance – A Womens Lot (DLC)</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Persona Q2</i>				
<i>New Cinema Labyrinth</i>	Deep Silver	Extern	3DS	On- och Offline
<i>Car Mechanic Simulator</i>	Ravencourt	Extern	PS4, Xbox One	Offline
<i>Zanki Zero: Last Beginning</i>	Ravencourt	Extern	PS4	On- och Offline

Nettoomsättningen för Affärsområde Games - Deep Silver ökade 10% till MSEK 373,4 drivet av fortsatt stark försäljning av *Metro Exodus*, *Kingdom Come: Deliverance*, *Outward* och ett flertal andra av Deep Silvers katalogtitlar.

De fortsatta framgångarna för *Metro Exodus* genererade också betydande merförsäljning av den tidigare titeln *Metro Redux*. Kommande lansering planeras av två stora DLC:er för *Metro Exodus* under verksamhetsåret; *The Two Colonels*, och *Sam's Story*, följt av en "Game Of The Year"-utgåva under nästa verksamhetsår.

Koch Media och Deep Silver planerar tillsammans med THQ Nordic GmbH en kraftfull satsning riktad till konsumenter och branschaktörer på Gamescom 2019, 20-24 augusti.

Affärsområde Partner Publishing/Film

Nettoomsättningen inom Partner Publishing-verksamheten ökade 42% till 500,7 MSEK under kvartalet, vilket främst hänförs till lanseringen av *FI 2019* från Codemasters, *Team Sonic Racing* av Sega och *Total War: Three Kingdoms*, också av Sega. Andra viktiga lanseringar under kvartalet var:

- > *World War Z* [Solutions2Go, utvecklat av Saber Interactive]
- > *A Plague Tale: Innocence* [Focus Home Interactive, utvecklad av Asobo].

Releaser under det kvartalet, juli-september, omfattar:

- > *Dragon Quest Builders 2* [Square Enix]
- > *Final Fantasy XIV Shadowbringers* [Square Enix]
- > *Wolfenstein Cyberpilot* [Bethesda]
- > *Wolfenstein Youngblood Deluxe Edition* [Bethesda]

Filmverksamheten hade en bra start på det nya verksamhetsåret med stabil försäljning både fysiskt och digitalt inklusive nya intäkter från Amazon Prime. Sammantaget utvecklades verksamheten i linje med ledningens förväntningar.

Förvärv av Gaya Entertainment GmbH

Gaya Entertainment GmbH är en ledande europeisk tillverkare av merchandising-produkter för spel och samlarföremål i alla produktkategorier, som samarbetar med de främsta titlarna och varumärkena. Företaget grundades 2006 av Andre och Marko Schmitz som båda kommer att stanna kvar i företaget. 2018 hade företaget en nettoomsättning på 6 MEUR. Med befintliga, hårda synergier efter att verksamheten integrerats i Koch Media förväntas den lämna ett bidrag åtminstone i nivå med lönsamheten i resten av Partner Publishing-verksamheten.

Bakgrund och motiv: Transaktionen passar strategiskt bra in i Partner Publishing-verksamheten som därmed breddar sitt erbjudande till både återförsäljare och kunder för att möta efterfrågan, särskilt efter samlingsutgåvor och merchandise-produkter, samt därtill att maximera värdet på koncernens växande portfölj av varumärken.

Köpeskilling: 1 EUR för 100% av aktierna. Köpet leder inte till någon förvärvsrelaterad goodwill.

Säljaren är Nordic Games Group AB, ett företag som kontrolleras av grundarna av THQ Nordic AB, inklusive 72% av Lars Wingefors. Enligt reglerna för transaktioner med närstående har beslutet fattats av de tre oberoende styrelseledamöterna i THQ Nordic AB.



Metro Exodus

PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASER

Koncernen investerade 355,9 MSEK i sin växande utvecklingspipeline som kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren. I slutet av kvartalet hade THQ Nordic, Deep Silver och Coffee Stain 81 spel under utveckling, varav 47 titlar för närvarande ej är offentliggjorda.

Totalt hade koncernen 1 828 spelutvecklare vid kvartalets slut (882 interna och 946 externa).

UTANNONSERADE RELEASER AFFÄRSOMRÅDE GAMES PER DEN 14 AUGUSTI 2019

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Aquanox Deep Descent</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Darksiders – Genesis</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC, Switch, Stadia	On- och Offline
<i>Darksiders 2 – Deathinitive Edition</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Desperados 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Destroy all Humans! – Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Pillars of Eternity II – Deadfire</i>	THQ Nordic	Extern	PS4, Xbox One, Switch	Offline
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>SpongeBob – Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	THQ Nordic	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	On- och Offline
<i>The Guild 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>El Hijo</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>One Hand Clapping</i>	Handy Games	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Spitlings</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Through the Darkest of Times</i>	HandyGames	Eget	PC, MAC	On- och Offline
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Online
<i>Deep Rock Galactic</i>	Coffee Stain	Extern	PC, Xbox One	Online
<i>HuntDown</i>	Coffee Stain	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch, Mobile	Online
<i>Satisfactory</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain	Extern	PC	Online
<i>The Bards Tale IV</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One, Switch	Offline
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Hunt: Showdown</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Offline
<i>Iron Harvest</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Metro Exodus – The Two Colonels (DLC)</i>	Deep Silver	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Metro Exodus – Sam's Story (DLC)</i>	Deep Silver	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Pathfinder: Kingmaker</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Shenmue III</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4	On- och Offline
<i>Wasteland 3</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>9 Monkeys of Shaolin</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Ash of Gods: Redemption</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.



Spellforce III

MODERFÖRETAGET

- > KPMG har utsetts till internrevisor.
- > Namnbyte av koncernen och moderföretaget planeras för tillkännagivande efter publiceringen av denna rapport och kommer att läggas fram som ett förslag till årsstämman.
- > ESG/hållbarhetsarbetet på koncernnivå fortsatte. Den kommande årsredovisningen som publiceras den 27 augusti kommer att innehålla mer information.
- > Moderföretaget har ytterligare förstärkts genom nyrekryteringar med kompetens inom compliance, kontroll och koncernens arbete med best practice.

ÖVRIG INFORMATION

Den Europeiska kommissionens förfarande rörande historiska händelser av geo-blockering fortsätter. De reserveringar som har gjorts i slutet av kvartalet bedöms av ledningen täcka alla kostnader och avgifter som kan komma att uppstå. Bolaget följer utvecklingen noga och avser att fullt ut följa alla regler.

NÄRSTÅENDETRANSAKTIONER

Under kvartalet:

- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för QA-tjänster uppgående till ett belopp om totalt 4,4 MSEK (2,1).
- > THQ Nordic GmbH fakturerade Game Outlet Europe AB¹⁾ för spelförsäljning uppgående till 0,5 MSEK (6,1).
- > Gaya Entertainment GmbH²⁾ fakturerade Koch Media GmbH för såld merchandise uppgående till 0,5 MSEK (-).
- > Gaya Entertainment GmbH²⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för såld merchandise uppgående till 3,0 MSEK (-).
- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade Koch Media GmbH för tjänster uppgående till 0,1 MSEK (-).
- > Game Outlet Europe AB¹⁾ fakturerade Koch Media GmbH för spelförsäljning uppgående till 0,1 MSEK (-).

THQ Nordic AB har ett hyresavtal med Lars Wingefors AB. THQ Nordic AB betalade 0,0 MSEK (0,2) i hyra och ytterligare 0,0 MSEK (0,0) för andra tjänster till bolag i Lars Wingefors AB-koncernen. Samtliga transaktioner med närstående har skett till marknadspris.

¹⁾ Bolag ägda av Nordic Games Group AB, en koncern som ägs till 100% av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Broden, Pelle Lundborg, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice.

²⁾ Bolaget ägdes fram till den 5 juni 2019 av Nordic Games Group AB, en koncern som ägs till 100% av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Broden, Pelle Lundborg, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice. Sedan den 5 juni 2019 ingår bolaget i THQ Nordic koncernen.

HÄNDELSER EFTER KVARTALETSLUT

- > Johan Ekström utsågs till koncern-CFO. Han har en gedigen bakgrund inom redovisning, rapportering och finansiell kontroll genom tidigare befattningar på Crem International, Permobil och PwC. Erik Stenberg, medgrundare till THQ Nordic och avgående CFO, har befordrats till en strategisk roll som vice koncernchef.
- > Koch Media aviserade planer på ytterligare expansion i Europa genom att etablera ett polskt kontor i Warszawa. Branschveteranen Maciek Turski har anställts för att leda etableringen av det polska kontoret. Han understöds av Koch Medias huvudkontor i München, Tyskland och den centrala finansavdelningen och logistikcentret i Höfen, Österrike.
- > Michael Moll rekryterades som CFO på THQ Nordic GmbH i Wien.
- > Verksamheten och tillgångarna i Foxglove Studios AB har sålts till ett företag som ägs av verksamhetens tidigare anställda för ett nominellt belopp. Anledningen till försäljningen är att verksamheten inte har lyckats uppnå varaktig lönsamhet.

Under perioden 1 juli 2019 till 14 augusti 2019 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Darksiders 3 – Keepers of the Void</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>MX vs ATV All out! DLC</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>Red Faction Guerrilla Re-mars-tered</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Redeemer: Enhanced Edition</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Battlechasers: Nightwar</i>	HandyGames	Extern	Mobil	Online



Desperados III

FÖRVÄRV EFTER KVARTALET'S UTGÅNG:

Affärsområdet Partner Publishing växte med följande förvärv efter kvartalets utgång:



Game Outlet Europe AB

Game Outlet Europe AB är en oberoende nischdistributör av nyproducerade fysiska videospel, spelhårdvara och retro-spelhårdvara. Företaget grundades som ett postorderföretag 1994 av Lars Wingefors (med flera) och hette från början Nordic Games. Företagets huvudkontor ligger i Karlstad i Sverige med 13 medarbetare med en passion för spelprodukter, som många har varit med sedan starten. 2018 hade företaget en nettoomsättning på 90 MSEK och ett rörelseresultat på 9,5 MSEK.

Bakgrund och motiv: Skapa aktieägarvärde genom förvärv av ett stabilt, lönsamt företag på en låg multipel. Transaktionen kommer strategiskt att komplettera och utöka Partner Publishing-erbjudandet till leverantörer och kunder.

Köpeskilling: 10 MSEK för 100% av aktierna vilket motsvarar det fria egna kapitalet i bolaget proforma per den 30 juni 2019 och en implicit EV/EBIT-multipel för räkenskapsåret 2018 på 2,3 (inklusive nettoskuld).

Säljaren är Nordic Games Group AB, ett företag som kontrolleras av grundarna av THQ Nordic AB, inklusive 72% av Lars Wingefors. Enligt reglerna för transaktioner med närstående har beslutet fattats av de tre oberoende styrelseledamöterna i THQ Nordic AB.



KSM GmbH

KSM GmbH är en av de ledande leverantörerna av anime-filmer i Tyskland. Säljare är Benjamin Krause som grundade företaget 2002. KSM GmbH kommer fusioneras med Koch Films GmbH och Koch Media-verksamheten. 2018 hade KSM GmbH en nettoomsättning på 17,5 MEUR och ett rörelseresultat på 1,9 MEUR.

Bakgrund och motiv: Anime-produkter har nära kopplingar till spel och passar därför bra in i erbjudandet inom ramen för Partner Publishing. Före transaktionen gjorde ledningen en strategisk utvärdering av koncernens filmverksamhet och drog slutsatsen att man behövde uppnå en viss kritisk massa för att göra verksamheten relevant, såväl som för att förbättra avkastningen på sysselsatt kapital.

Köpeskilling: Villkoren för transaktionen har inte offentliggjorts men är i linje med det fria egna kapitalet pro forma. Baserat på nettokassaflödet förväntas återbetalningstiden av köpeskillingen vara 3-4 år. Förvärvade tillgångar består huvudsakligen av en omfattande katalog av filmrättigheter med mer än 1 000 filmer för både digital och fysisk distribution.



Iron Harvest

AKTIEN

ÄGARE PER 30 JUNI 2019

Förändring från 1 april

Namn			Andel	Andel	Förändring från 1 april
	A-aktier	B-aktier	kapital, %	röster, %	
					B-aktier
Lars Wingefors genom bolag ¹⁾	6 501 467	29 523 732	35,12	51,50	
Swedbank Robur Fonder		9 316 268	9,08	5,08	71 989
Erik Stenberg genom bolag ²⁾	1 407 724	6 392 600	7,61	11,15	
Handelsbanken Fonder		6 124 283	5,97	3,34	-1 242 647
Mikael Brodén genom bolag ³⁾	483 378	2 195 063	2,61	3,83	
Första AP-fonden		2 385 263	2,33	1,30	280 000
Didner & Gerge Fonder		2 284 876	2,23	1,24	-30 000
Familjen Olsson med stiftelse		2 200 000	2,15	1,20	
SEB Fonder		2 082 019	2,03	1,13	590 085
Livförsäkringsbolaget Skandia		1 912 184	1,86	1,04	41 329
Avanza Pension		1 212 849	1,18	0,66	-205 619
Klemens Kreuzer genom bolag ⁴⁾	201 784	916 321	1,09	1,60	
ODIN Fonder		1 000 000	0,97	0,54	
Andra AP-fonden		919 000	0,90	0,50	130 000
Martin Larsson		899 699	0,88	0,49	-13 886
Capital Group		875 000	0,85	0,48	212 427
Pelle Lundborg med familj genom bolag ⁵⁾	289 966	516 760	0,79	1,86	
Reinhard Pollice genom bolag ⁶⁾	115 681	655 524	0,75	0,99	
Skandia Fonder		733 581	0,72	0,40	-19 417
Rolf Lundström		650 000	0,63	0,35	0
BlackRock		606 125	0,59	0,33	606 125
RAM Rational Asset Management		536 241	0,52	0,29	
Inwestbergh AB		533 437	0,52	0,29	
Chahine Capital		412 096	0,40	0,22	69 643
Koch Media Holding GmbH ⁷⁾		375 976	0,37	0,20	-611 989
Sensor Fonder		360 451	0,35	0,20	
TIN Fonder		360 000	0,35	0,20	138 000
Länsförsäkringar Fonder		301 912	0,29	0,16	70 386
Knutsson Holdings AB		300 000	0,29	0,16	
Michael Knutsson		300 000	0,29	0,16	
Aktia Asset Management		299 530	0,29	0,16	15 000
Svenska Handelsbanken AB for PB		293 526	0,29	0,16	250
Meme Addict AB		293 185	0,29	0,16	
Spelfisken AB		293 185	0,29	0,16	
Amyril AB		293 185	0,29	0,16	
Grillus Janus Invest AB		293 185	0,29	0,16	
Vedtraven Finans AB		293 185	0,29	0,16	
Hippies With Attitude AB		293 185	0,29	0,16	
Long Name Holding AB		293 185	0,29	0,16	
Stefan Spel & Bry AB		293 185	0,29	0,16	
TOTALT TOPP 40	9 000 000	79 332 426	86,1	92,2	
ÖVRIGA	0	14 235 548	13,9	7,8	
TOTALT	9 000 000	93 567 974	100,0	100,0	

1) Lars Wingefors AB och Lars Wingefors 2 AB, som ägs till 100% av VD Lars Wingefors.

2) Xagonus AB som ägs till 100% av vice Koncernchef Erik Stenberg.

3) CMB Holding AB som ägs till 100% av Mikael Brodén, medgrundare THQ Nordic.

4) Gerado AB som ägs till 100% av Klemens Kreuzer, VD för THQ Nordic GmbH.

5) Lumarisimo AB som ägs av Pelle Lundborg, medgrundare THQ Nordic, med familj.

6) Gigalomaniac Holding AB som ägs till 100% av Reinhard Pollice, Affärs- och produktutvecklingsdirektör, THQ Nordic GmbH.

7) Koch Media Holding GmbH (tidigare moderbolag i Koch Media-koncernen), delägt av Klemens Kundratitz, VD och medgrundare av Koch Media-koncernen.

Källa: Monitor från Modular Finance. Sammanställd och bearbetad data från olika källor inklusive Euroclear, Morningstar och Finansinspektionen.



Wreckfest

INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH

Nasdaq First North ("First North") är en alternativ marknadsplats som drivs av de olika börserna som ingår i Nasdaq Stockholm. Den har inte samma juridiska status som en reglerad marknad. Bolag på First North regleras av First Norths regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En placering i ett bolag som handlas på First North är mer riskfylld än en placering i ett bolag som handlas på en reglerad marknad. Alla bolag vars aktier är upptagna till handel på First North har en Certified Adviser som övervakar att reglerna efterlevs.

FNCA Sweden AB är THQ Nordics certified adviser som kan kontaktas på: info@fnca.se eller telefon 08-528 00 399.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

THQ Nordic är exponerat för risker, främst genom beroende av nyckelpersoner, beroende av att spelutveckling blir lyckosam, av försäljningen av lanserade spel, beroende av ett fåtal distributörer samt framgången och utvecklingen vid förvärv. En komplett riskbeskrivning finns i bolagets senaste årsredovisning.

REDOVISNING OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen. Tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper överensstämmer med K3-regelverket och är oförändrade jämfört med senast avlämnade årsredovisning samt Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1.

Bolagets redovisningsprinciper finns beskrivna i den senast avgivna årsredovisningen 2017.

Belopp anges i svenska kronor, avrundade till närmaste miljoner kronor om inget annat anges. Avrundningar till miljoner kronor kan innebära att beloppen inte stämmer om de summeras. Belopp och siffror som anges inom parentes avser jämförelsesiffror för motsvarande period föregående år.

REVISORS GRANSKNING

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

THQ Nordic planerar att publicera finansiella rapporter vid följande tillfällen:

Delårsrapport april-september 2019	14 november 2019
Delårsrapport april-december 2019	19 februari 2020
Bokslutskommuniké 2019/2020	20 maj 2020

Årsstämman 2019 kommer att äga rum den 17 september 2019. Årsredovisningen kommer att publiceras den 27 augusti 2019 på bolagets hemsida och samtidigt finnas tillgänglig på huvudkontoret i Karlstad.

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Ytterligare information om bolaget finns på bolagets hemsida: thqnordic-investors.com
För frågor om denna rapport, vänligen kontakta: Lars Wingefors, Grundare & VD, lwingefors@thqnordic.com

UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna delårsrapport ger en rättvisande översikt av koncernens och moderföretagets verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och säkerhetsfaktorer som koncernen och moderföretaget står inför.

Karlstad, Sverige, 14 augusti 2019

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna delårsrapport är sådan information som THQ Nordic AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 14 augusti 2019 kl. 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan 2018- mar 2019
Nettoomsättning	1 142,0	837,4	5 754,1
Aktiverat arbete för egen räkning	131,1	93,5	475,2
Övriga rörelseintäkter	44,9	29,2	333,3
Summa rörelsens intäkter	1 318,1	960,1	6 562,6
Rörelsens kostnader			
Handelsvaror	-528,0	-465,9	-3 260,7
Övriga externa kostnader	-177,5	-120,1	-868,0
Personalkostnader	-223,1	-167,1	-841,2
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-308,3	-154,4	-1 018,0
Övriga rörelsekostnader	-	-	-
Summa rörelsens kostnader	-1 236,9	-907,6	-5 987,9
Rörelseresultat	81,2	52,5	574,6
<i>Resultat från finansiella poster:</i>			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	8,6	0	3,4
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	-6,6	-3,9	-32,6
Summa finansiella poster	2,1	-3,9	-29,2
Resultat efter finansiella poster	83,3	48,6	545,4
Resultat före skatt	83,3	48,6	545,4
Skatt på årets resultat	-30,5	-15,2	-148,6
Periodens resultat	52,8	33,4	396,8
<i>Hänförligt till:</i>			
Moderföretagets aktieägare	53,2	33,4	397,4
Innehav utan bestämmande inflytande	-0,4	-	-0,6
Resultat per aktie, SEK	0,52	0,42	4,68
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	103	80	85

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	30 jun 2019	30 jun 2018	31 mar 2019
Immateriella anläggningstillgångar	3 818,6	2 028,1	3 707,0
Materiella anläggningstillgångar	160,4	145,4	155,6
Finansiella anläggningstillgångar	177,9	206,2	196,2
Varulager	385,1	179,3	322,9
Kortfristiga fordringar	1 373,3	610,3	1 297,3
Likvida medel	3 159,0	1 513,7	2 929,1
Summa tillgångar	9 074,3	4 683,0	8 608,2
Aktiekapital (kvotvärde 100 sek)	0,9	0,7	0,9
Övrigt tillskjutet kapital	4 975,7	2 357,3	4 976,2
Annat eget kapital inkl årets resultat	800,5	421,6	735,7
Avsättningar	589,4	319,3	666,5
Långfristiga skulder	211,2	-	211,3
Kortfristiga skulder	2 496,6	1 584,0	2 017,7
Summa eget kapital och skulder	9 074,3	4 683,0	8 608,2
Räntebärande fordringar uppgår till	3 159,0	1 513,7	2 929,1
Räntebärande skulder uppgår till	1 110,1	450,3	918,1

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2019	0,9	4 976,2	719,3	16,4	5 712,9
Omräkningsdifferens			12,2		12,2
Emissionskostnader ¹⁾		-0,5			-0,5
Övrigt			-0,2		-0,2
Periodens resultat			53,2	-0,4	52,8
Belopp per 30 juni 2019	0,9	4 975,7	784,5	16,0	5 777,1

¹⁾ Emissionskostnader utgörs av kostnad för nyemission -0,6 MSEK och skatteeffekten av kostnaden 0,1 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan 2018-mar 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	306,0	136,7	1 440,0
Förändringar i rörelsekapitalet	135,3	27,8	-83,6
Kassaflöde från den löpande verksamheten	441,3	164,5	1 356,4
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-394,2	-346,6	-2 546,6
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	183,2	1 596,5	3 488,3
Periodens kassaflöde	230,3	1 414,5	2 298,1
Likvida medel vid periodens början	2 929,1	98,7	626,5
Omräkningsdifferens i likvida medel	-0,4	0,5	4,5
Likvida medel vid periodens slut	3 159,0	1 513,7	2 929,1

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan 2018- mar 2019
Nettoomsättning	101,2	67,7	416,4
Övriga rörelseintäkter	-	1,1	13,2
Summa rörelsens intäkter	101,2	68,7	429,6
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	-4,5	-4,1	-19,9
Personalkostnader	-1,8	-1,2	-6,3
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-75,7	-43,4	-240,3
Summa rörelsens kostnader	-82,0	-48,7	-266,6
Rörelseresultat	19,3	20,1	162,9
Resultat från andelar i koncernföretag	-	-	-71,0
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	2,0	2,7	8,5
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	11,4	3,8	23,7
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	-5,0	-2,5	-28,5
Summa finansiella poster	8,4	4,0	-67,3
Resultat efter finansiella poster	27,7	24,1	95,7
Bokslutsdispositioner		-	-66,5
Resultat före skatt	27,7	24,1	29,2
Skatt på årets resultat	-6,1	-5,3	-22,4
Periodens resultat	21,6	18,8	6,8

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	30 jun 2019	30 jun 2018	31 mar 2019
Immateriella anläggningstillgångar	288,4	198,9	234,6
Finansiella anläggningstillgångar	2 173,6	1 181,4	2 171,0
Kortfristiga fordringar	723,7	392,6	406,3
Likvida medel	2 460,2	1 419,3	2 666,2
Summa tillgångar	5 645,8	3 192,2	5 478,1
Eget kapital	5 164,5	2 556,6	5 143,3
Obeskattade reserver	95,6	91,7	95,6
Avsättningar	3,6	3,6	3,6
Långfristiga skulder	211,2	-	208,4
Kortfristiga skulder	171,0	540,3	27,1
Summa eget kapital och skulder	5 645,8	3 192,2	5 478,1

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFAR	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan 2018-mar 2019
Nettoomsättning, MSEK	1 142,0	837,4	5 754,1
Rörelseresultat, MSEK	81,2	52,5	574,6
Resultat före skatt, MSEK	83,3	48,6	545,4
Resultat efter skatt, MSEK	52,8	33,4	396,8
Antal aktier vid periodens slut, tusental	102 568	88,153	102 568
Genomsnittligt antal aktier, tusental	102 568	80,331	84 831
Medelantalet heltidsanställda under perioden	1 388	971	1 042
Antal anställda vid periodens slut	1 422	976	1 353
Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFAR	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan 2018-mar 2019
Nettoomsättningstillväxt, %	36	878	1 034
EBITDA, MSEK	389,5	206,9	1 592,6
EBITDA-marginal, %	34	25	28
Operativt EBIT, MSEK	204,0	69,7	897,1
EBIT, MSEK	81,2	52,5	574,6
EBIT-marginal, %	7	6	10
Soliditet, %	64	59	66
Resultat per aktie, SEK	0,52	0,42	4,68
Justerat resultat per aktie, SEK	1,53	0,58	7,78
Lämnad utdelning per aktie, SEK	-	-	-
<i>Härledning av det Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA</i>			
Rörelseresultat, EBIT, MSEK	81,2	52,5	574,6
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT			
- Goodwill, MSEK	45,5	1,2	75,1
- IP-rättigheter, MSEK	69,1	6,5	198,9
- Övervärde på Partner Publishing och Film, MSEK	8,2	9,5	48,5
Operativt EBIT, MSEK	204,0	69,7	897,1
- Övriga avskrivningar, MSEK	185,5	137,2	695,5
EBITDA, MSEK	389,5	206,9	1 592,6

DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

Nedan anges THQ Nordics definitioner av ett antal alternativa nyckeltal som används i denna delårsrapport. Nettoomsättningstillväxten redovisas av bolaget eftersom detta nyckeltal anses bidra till investerarens förståelse för bolagets historiska utveckling. EBITDA och EBITDA-marginal redovisas då det är ett av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på företags finansiella resultat. Bolaget har valt att redovisa operativt EBIT för att ge en rättvisande bild av den operativa verksamheten. Det alternativa nya nyckeltalet exkluderar avskrivningar på förvävsrelaterad goodwill, övervärden för specifika affärsområden (för närvarande Partner Publishing och Film) och värdet på IP-rättigheter (varumärken, patent, copyright etc.). Soliditet anges då bolaget anser att det är ett av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på bolagets finansiella ställning.

DEFINITIONER AV NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA	Rörelseresultat före av- och nedskrivningar.
EBITDA-marginal	EBITDA i procent av nettoomsättningen.
EBIT-marginal	EBIT i procent av nettoomsättningen.
Icke-operativa avskrivningar	Avskrivningar för förvävsrelaterad goodwill, övervärde för specifika affärsområden och värden för IP (varumärken, patent och varumärkesskydd etc).
Justerat resultat per aktie	Resultat efter skatt exklusive icke-operativa avskrivningar efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden. Skatt relaterad till icke-operativa avskrivningar beräknas med hjälp av den effektiva skattesatsen (ingen skatteeffekt på goodwillavskrivningar).
Nettoomsättningstillväxt	Nettoomsättning för aktuell period genom nettoomsättning för samma period föregående år.
Operativt EBIT	EBIT exkluderat icke-operativa avskrivningar.
Operativ EBIT-marginal	Operativt EBIT i procent av nettoomsättningen.
Resultat per aktie	Resultat efter skatt minus innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.
Soliditet	Eget kapital i procent av totala tillgångar

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

Avskrivningar	
Utvecklade spel	Avskrivning på färdiga spelutvecklingsprojekt - degressiv avskrivning under två år. 1/3 avskrivning under månad 1 till 3 efter release, 1/3 avskrivning i månad 4 till 12 efter release och de återstående 1/3 i månad 13 till 24 efter release.
Övriga immateriella tillgångar (film mm)	Majoriteten av övriga immateriella tillgångar (film mm) hänförs till filmverksamheten och skrivs av baserat på faktiskt försäljning i förhållande till förväntad försäljning av relevant titel.
IP-rättigheter	Avskrivningar på IP-rättigheter relaterade till Games – linjär avskrivning över fem år.
Övervärden Film och Partner publishing	Avskrivningar på IP-rättigheter relaterade till Partner Publishing/Film – linjär avskrivning över fem år.
Goodwill	Avskrivningar av goodwill – linjär avskrivning över fem år.
Slutförd utveckling	Totalt bokfört värde på färdiga spelutvecklingsprojekt (släppta spel) under kvartalet. Efter färdigställande klassificeras de släppta spelen om från pågående spelutvecklingsprojekt till färdigställda spel och avskrivning påbörjas.
Interna spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare (både anställda och konsulter) involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som ägs av koncernen (interna studios).
Externa spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som inte ägs av koncernen (externa studios).
Medarbetare utanför spelutveckling	Antal anställda som inte direkt är involverade i spelutveckling (både anställda och konsulter).
Externa studios	Totalt antal externa utvecklingsstudios involverade i spelutvecklingsprojekt.
Interna studios	Totalt antal interna utvecklingsstudios.
Antal IP	Totalt antal IP:s ägda av koncernen.
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområden Games	
Egna titlar	Total försäljning från speltitlar från av koncernen ägda eller kontrollerade IP:s.
Förlagstitlar	Total försäljning från speltitlar av IP:s koncernen inte äger eller kontrollerar.
Försäljning från nya releaser per kvartal	Total försäljning från speltitlar releasade i det aktuella kvartalet.
Katalogtitlar	Total försäljning från speltitlar som inte är releasade i det aktuella kvartalet.
Fysisk försäljning	Total fysisk försäljning.
Digital försäljning	Total icke-fysisk försäljning.
Spelutvecklingsprojekt	Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av koncernen.

KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

	2017					2018					2019	
	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun
Koncernen totalt												
Nettoomsättning, MSEK	81,9	85,6	84,7	255,4	507,5	632,9	837,4	1 272,7	1 380,6	4 123,6	1 630,5	1 142,0
EBITDA, MSEK	41,9	39,7	34,6	156,4	272,6	225,9	206,9	214,8	326,4	974,0	618,6	389,5
Operativt EBIT, MSEK	35,3	33,7	27,5	105,8	202,3	131,4	69,7	103,4	196,8	501,3	395,9	204,0
EBIT, MSEK	31,9	30,3	24,0	102,0	188,2	107,3	52,5	90,8	152,1	402,6	172,0	81,2
Resultat efter skatt, MSEK	23,5	23,2	19,0	73,4	139,2	81,1	33,4	65,0	114,3	293,8	103,0	52,8
Resultat per aktie, SEK	0,33	0,32	0,26	0,93	1,88	1,02	0,42	0,74	1,33	3,50	1,10	0,52
Justerat resultat per aktie, SEK	-	-	-	-	-	1,26	0,58	0,85	1,80	4,49	3,01	1,53
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	29,7	21,6	29,2	98,6	179,1	699,8	164,5	-740,1	455,0	579,2	777,2	441,3
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), miljoner	72,0	72,0	72,3	79,2	73,9	79,2	80,3	88,2	86,2	84,0	94,3	102,6
Nettoomsättningsstillväxt, %	90%	62%	9%	99%	68%	673%	878%	1 403%	441%	713%	158%	36%
EBITDA-marginal, %	51%	46%	41%	61%	54%	36%	25%	17%	24%	24%	38%	34%
Operativ EBIT-marginal, %	43%	39%	32%	41%	40%	20%	8%	8%	14%	12%	25%	18%
EBIT-marginal, %	39%	35%	28%	40%	37%	17%	6%	7%	11%	10%	11%	7%
Bruttovinst (Nettoomsättning - Handelsvaror), MSEK	57,4	61,3	54,9	186,2	359,8	313,0	371,6	377,5	542,3	1 604,4	889,0	614,1
Bruttovinst-marginal, %	70%	72%	65%	73%	71%	50%	44%	30%	39%	39%	55%	54%
Nettoomsättning per affärsområde												
Games - THQ Nordic, MSEK	81,9	85,6	84,7	255,4	507,5	134,5	145,5	124,2	351,9	756,1	142,8	185,1
Games - Deep Silver, MSEK	-	-	-	-	-	256,5	338,2	251,8	186,7	1 033,2	794,4	373,4
Games - Coffee Stain, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	13,9	13,9	97,7	82,8
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	241,9	353,8	896,6	828,1	2 320,4	595,6	500,7
Specifikation av Nettoomsättningen - affärsområden Games												
Egna varumärken, %	67%	76%	74%	82%	77%	34%	39%	50%	72%	50%	84%	80%
Förlagstitlar, %	33%	24%	26%	18%	23%	66%	61%	50%	28%	50%	16%	20%
Egna varumärken, MSEK	54,9	65,5	62,6	208,2	391,2	133,8	188,8	187,9	396,0	906,5	870,5	510,0
Förlagstitlar, MSEK	27,0	20,1	22,1	47,2	116,3	257,2	294,9	188,1	156,5	896,7	164,4	131,3
Försäljning av nya releaser per kvartal, %	36%	16%	39%	74%	-	63%	20%	31%	58%	-	75%	18%
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, %	64%	84%	61%	26%	-	37%	80%	69%	42%	-	25%	82%
Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK	29,5	13,7	33,7	190,2	-	246,1	97,8	117,3	320,7	-	781,0	117,6
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, MSEK	52,4	71,9	51,0	65,1	-	144,9	385,6	258,6	231,8	-	253,9	523,8
Försäljning av fysiska produkter, %	49%	31%	44%	60%	50%	62%	50%	48%	59%	55%	39%	29%
Försäljning av digitala produkter, %	51%	69%	56%	40%	50%	38%	50%	52%	41%	45%	61%	71%
Försäljning av fysiska produkter, MSEK	40,1	26,6	36,1	149,9	253,2	243,0	241,9	178,9	324,0	987,8	406,8	189,2
Försäljning av digitala produkter, MSEK	41,8	59,0	48,6	101,6	249,4	147,6	241,8	197,0	228,5	814,9	628,1	452,2
Avskrivningar												
Utvecklade spel, MSEK	-6,3	-5,6	-6,5	-43,4	-61,8	-59,0	-108,5	-80,2	-92,9	-340,6	-192,2	-162,4
Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK	-	-	-	-	-	-32,5	-24,1	-26,7	-31,2	-114,5	-24,7	-16,5
<i>Förvärvsrelaterade avskrivningar</i>												
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-3,4	-3,4	-3,5	-3,8	-14,1	-10,6	-6,5	-8,5	-7,7	-33,3	-165,6	-69,1
Film och Partner publishing, MSEK	-	-	-	-	-	-12,3	-9,5	-1,9	-9,4	-33,1	-15,4	-8,2
Goodwill, MSEK	-	-	-	-	-	-1,2	-1,2	-2,2	-27,6	-32,2	-42,9	-45,5
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar												
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	54,2	44,2	58,9	54,2	211,5	115,3	114,0	131,8	166,7	527,8	189,1	224,8
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	13,0	14,4	19,2	33,0	79,6	57,6	93,5	102,0	105,9	359,0	116,1	131,1
Övr. investeringar i immateriella anläggningstillgångar, MSEK	-	-	-	10,6	10,6	11,6	30,8	17,9	30,5	90,8	20,0	22,1
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-	-	3,8	-	3,8	-	0,2	21,6	10,6	32,4	0,4	0,0
Slutförd utveckling												
Slutförd utveckling, MSEK	0,8	1,9	39,8	133,9	176,4	122,9	47,4	50,1	162,2	382,6	220,4	154,1
Övriga nyckeltal												
Totalt antal pågående utvecklingsprojekt	32	30	29	36		54	51	55	77		80	81
Antal offentligt gjorda utvecklingsprojekt	14	13	13	12		19	17	20	29		32	34
Antal icke offentligt gjorda utvecklingsprojekt	18	17	16	24		35	34	35	48		48	47
Totalt antal spelutvecklare (interna)	78	82	163	178		536	565	608	613		860	882
Totalt antal spelutvecklare (externa)	282	306	261	229		714	692	740	871		807	946
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	44	44	45	55		470	486	554	529		541	590
Totalt antal sysselsatta (interna och externa)	404	432	469	462		1 720	1 743	1 902	2 013		2 208	2 418
Antal studios												
Totalt antal externa studios						18	29	26	26		42	48
Totalt antal interna studios						7	10	10	10		17	18
Totalt antal studios						25	39	36	36		59	66
Totalt antal IP						91	106	107	119		136	138



THQ NORDIC AB (PUBL)

ÄLVGATAN 1
652 25 KARLSTAD

WWW.THQNORDIC.COM
WWW.THQNORDIC-INVESTORS.COM

OM THQ NORDIC

*THQ Nordic förvärvar, utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden. Bolaget har en bred spelportfölj med över 100 ägda varumärken, såsom **Saints Row**, **Goat Simulator**, **Dead Island**, **Darksiders**, **Metro** (licens), **MX vs ATV**, **Kingdom Come: Deliverance**, **Time Splitters**, **Satisfactory**, **Wreckfest** med flera. Koncernen har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de tre operativa koncernerna Deep Silver/Koch Media, THQ Nordic GmbH och Coffee Stain. Koncernen har 18 interna spelutvecklingsstudios och nästan 2 500 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.*