

STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

FÖRSTA KVARTALET (JULI- SEPTEMBER 2015)

- > Totala intäkter uppgick till 75,9 MSEK (31,8 MSEK) vilket ger en tillväxt på 139 %. Nettoomsättningen uppgick till 49,9 MSEK (30,0 MSEK).
- > Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 8,4 MSEK (8,5 MSEK).
- > Resultat före skatt uppgick till 7,2 MSEK (4,2 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 6,4 MSEK (2,5 MSEK).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,03 SEK (0,01 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,03 SEK (0,01 SEK).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 49,5 MSEK (24,5 MSEK).
- > Per den 30 september 2015 uppgick likvida medel till 123,6 MSEK (161,7 MSEK).
- > Under kvartalet står PAYDAY 2 för 48,4 MSEK (28,3 MSEK) av nettoomsättningen.
- > I juni 2015 meddelades det förestående förvärvet av den Los Angeles-baserade spelstudio Orange Grove Media genom apportemission. Tillträde skedde den 10 juli 2015.
- > I maj utannonserades förestående förvärv av en ny 3D- och Virtual Reality- (VR) anpassad spelmotor med namnet VAL-HALLA genom apportemission. På extra bolagsstämma den 12 juni 2015 fattades beslut om förvärv och förvärvet slutfördes den 16 juli 2015.
- > I juli 2015 utannonserades det att Starbreeze förvärvar de utestående aktierna i PAYDAY Productions LLC vilket tillför bolaget samtliga rättigheter till PAYDAY. Tillträde av aktiemajoriteten skedde den 18 september 2015.

- > I augusti annonserade Starbreeze sitt första förläggarprojekt inom VR i samarbete med Lionsgate; en första persons shooter utvecklad för VR baserat på Lionsgates filmhit John Wick.
- > I augusti gick den första upplagan av PAYDAYCON av stapeln i Seattle, USA. PAYDAYCON syftar till att ge PAYDAY-fans ett gemensamt forum att umgås och få träffa spelets utvecklare och andra celebriteter kopplade till franchise.
- > I september tillkännagav Starbreeze att ett samarbete inlett med företaget Tobii om att integrera företagets eyetracking-teknologi i Starbreeze Virtual Reality-headset, StarVR.

EFTER PERIODENS UTGÅNG

- > Den 15 oktober lanserades den andra upplagan av Crimefest, en festival i 10 dagar för att fira PAYDAY-franchisets fyraårsjubileum. Under perioden släpptes hela 10 uppdateringar.
- > Den 15 oktober uppdaterades även PAYDAY 2, som en del av Crimefest, för att inkludera funktionalitet för Steam Economy. Uppdateringen benämnd "The Black Market Update", möjliggör för spelare att valfritt utnyttja mikrotransaktioner för kosmetiska- och mindre kraftiga vapenuppdateringar. Marknadsplatsen där transaktionerna sker är fullt integrerad med den digitala distributions- och spelplattformen Steam.
- > Från att i februari 2014 vara det femte största communityt på PC-plattformen Steam med ca 350 000 aktiva medlemmar är PAYDAY 2 nu den största officiella spelarcommunity på Steam och har i november över 3,3 miljoner medlemmar.
- > Under oktober uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 10,9 MSEK.

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris och Los Angeles, skapar vi spel efter egen design och med licensierat innehåll, med målet att skapa starka franchise i och utanför själva spelet. Vi lever och dör för gameplay.

Starbreeze senaste spel omfattar det adrenalinstinna bankrånarspelet PAYDAY 2 och den kommande överlevnads-shootern OVERKILL's The Walking Dead baserat på serietidningssuccén. Starbreeze är pionjär inom självständig digital distribution av spel, och välkomnar utvecklare att dra nytta av dess publiceringskunskande på Steam, där man har ett av den digitala distributionsplattformens största spelarforum.

Härnäst siktar Starbreeze på att utveckla verkligt uppslukande VR-upplevelser genom att integrera mjuk- och hårdvara i Project StarVR och StarVR headsets.

Med huvudkontor i Stockholm, är Starbreeze aktier noterade på Nasdaq Stockholm First North Premier under ticker STAR A och STAR B med ISIN-koderna SE0007158928 (A-aktien) och SE0005992831 (B-aktien). Bolagets Certified Adviser är Remium Nordic.

Mer information finns på <http://www.starbreeze.com>.



VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

På rätt kurs

När vi nu stänger Starbreeze första kvartal för det nya räkenskapsåret 2015/2016, kan jag återigen konstatera att koncernen fortsätter att leverera både stark tillväxt och en hälsosam vinst. Vi har nu upprepat detta fyra kvartal i rad – två år efter lanseringen av PAYDAY 2.

Under första kvartalet visar koncernen betydande finansiella resultat med en nettoomsättning på 49,9 MSEK, en ökning med 66 procent jämfört med Q1 förra året. Vårt bästsäljande franchise, PAYDAY 2 fortsätter att leverera fantastisk tillväxt på nytt all-time-high 71 procent, vilket ger intäkter på 48,4 MSEK.

De löpande kostnaderna för den nya organisationen och de tillkommande varumärkena har stabiliserats. Med det sagt så fortsätter vi att noggrant bevaka och kontrollera våra kostnader och är selektiva med hur vi investerar. Detta har resulterat i 13 MSEK i minskade externa kostnader jämfört med föregående kvartal.

EBITDA nådde 8,4 MSEK vilket är samma nivå som motsvarande kvartal föregående år trots att vi nu bygger en organisation för att generera intäkter från multipla IPn och produkter. De kommande åren räknar vi med att växa organisationen och utöka verksamheten och samtidigt leverera både tillväxt och en förbättrad EBITDA-marginal.

Under kvartalet stärkte Starbreeze sin kassa genom ett positivt kassaflöde från den egna verksamheten. Koncernen avslutar kvartalet med en kassa norr om 120 MSEK.

När Starbreeze nu gått in i ett nytt räkenskapsår fokuserar vi på att kapitalisera på de många nya och spännande möjligheterna som öppnat sig efter E3 då vi lanserade vårt virtual reality (VR) headset, StarVR. Det är just nu ett fantastiskt driv i det globala VR-communityt, och vi tycker det är otroligt stimulerande att vara med och forma nästa generations VR-teknologi.

Overkill's The Walking Dead mobila VR-upplevelse har turnerat i USA med Walker Stalker Con sedan premiären i juli vid Comic Con San Diego. Vi har haft en fantastisk turné där vi träffat The Walking Dead fans över hela den amerikanska kontinenten, samtidigt som vi samlat in mängder med feedback. Vi gör vårt sista turnéstopp i New York i december. VR-bussen kommer sedan att byggas om för nya VR-äventyr nästa år.

I augusti annonserade vi ett samarbete med Tobii som går ut på att integrera deras fantastiska eye-tracking teknologi i StarVR. Den här typen av samarbeten kommer vara en nyckel i vår strategi och ambition att tillhandahålla VR-upplevelser i toppklass, där vi kan lära och utveckla tillsammans med andra världsledande tech-bolag. Vägen framåt för VR i de olika underhållningsindustrierna befinner sig fortfarande i ett tidigt skede, men vår agila organisation och strategi för programutveckling i kombination med vårt opportunistiska sätt att göra affärer positionerar oss väl för att snabbt kunna ta de taktiska och strategiska beslut som krävs för att ligga i framkant.

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

I denna, i förhållande till fjärde kvartalet, lugnare period var utan tvekan den största nyheten för vårt community den stora uppdatering vi lade till i PAYDAY 2. Med Black Market Update introducerade vi Steam Economy - möjligheten för spelare att handla föremål av varandra i spelet samt erbjuda mikrotransaktioner för att köpa sådana föremål.

Alla spelare kan nu bli belönade med ett föremål i PAYDAY 2, ett kassaskåp, som kan innehålla vissa kosmetiska eller funktionsmässiga uppgraderingar. För att få tillgång till dessa tillval måste kassaskåpet öppnas med en borrh som spelaren antingen kan förtjäna gratis i spelet, eller köpa via Steam Marketplace om man inte vill vänta eller helt enkelt bara vill få tillgång till fler saker. De spelare som inte vill investera i borren, kan antingen ge bort eller sälja kassaskåpet på marknadsplatsen och därmed indirekt delta i den nya ekonomin och dra nytta av den.

Beslutet att implementera Steam Economy i PAYDAY har av vissa uppfattats som kontroversiellt, och vi förväntade oss att det skulle bli en omdiskuterad uppdatering i spelet.

Sammantaget är vi nöjda med utvecklingen så här långt. Det är viktigt att understryka att vårt tillvägagångssätt är det samma som andra stora spel på Steam såsom Counter Strike GO och DOTA 2. Bägge spelen är stora succéer som fortlever i årtal, mycket drivet av Steam-marknaden. Detta är på intet sätt något som kommer att förändra våra intäkter omgående, men något som Starbreeze behöver lära sig och följa för framtiden.

Vi har redan sett positiva reaktioner och intressanta utfall:

- Högst antal samtidiga spelare i september var runt 25.000. Den siffran har överträffats nästan varje dag sedan Steam Economy lanserades i PAYDAY 2.

- Speltiden per vecka för den aktiva genomsnittsspelaren har under den senaste 30 dagarsperioden gått upp med otroliga 40 procent. Det är den högsta noteringen under de senaste 7 månaderna.

- Steam Marketplace har sett föremål handlas från 3 cent upp till 300 USD. Den underliggande ekonomin fungerar väl och är i balans.

- Nästan 100.000 nya medlemmar har gått med i PAYDAY 2 Steam Community under årets Crimifest. Gruppen har nu över 3,3 miljoner medlemmar.

Vi lyckades även uppdatera och hantera de problem vi haft med PAYDAY matchmaking på XboxOne genom att byta till Microsofts nya system som släpptes på konsolen precis efter det att vi släppte produkten PAYDAY 2: Crimewave Edition på marknaden. Uppdateringen är nu äntligen live hos våra användare och fungerar som tänkt. Vi arbetar nu hårt med att få upp farten för nästa generations DLC-plan för konsolerna.

PAYDAY är fortsatt starkt och återfinns ofta som 10-i-topp på Steam. Vårt mål är att fortsätta i denna position under hela 2016 och spelet kommer att få många nya och intressanta uppdateringar och features för att fortsätta att roa våra spelare.

Efter att ha stått värd för vår första interna Producers Summit där alla våra producenter presenterade status i sina projekt för varandra, känner jag mig verkligen trygg i hur Starbreeze utvecklas. När vi nu går in i årets kallare månader, ser vi fram emot Lionsgates John Wicks VR-lansering, och våra kanadensiska kollegors första förhandsvisning av Dead by Daylight. Det kommer definitivt ge dig och dina vänner skrämselhicka. Med Geminose och våra andra projekt på banan längtar vi efter 2016.

Let's keep doing it!



STARBREEZE PRODUCTION SCHEDULE

DESIGN



PRE-PRODUCTION



PRODUCTION



LAUNCHED & LIFE



STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Uppgifterna inom parentes avser motsvarande period föregående år.

FÖRSTA KVARTALET (JULI-SEPTEMBER 2015)

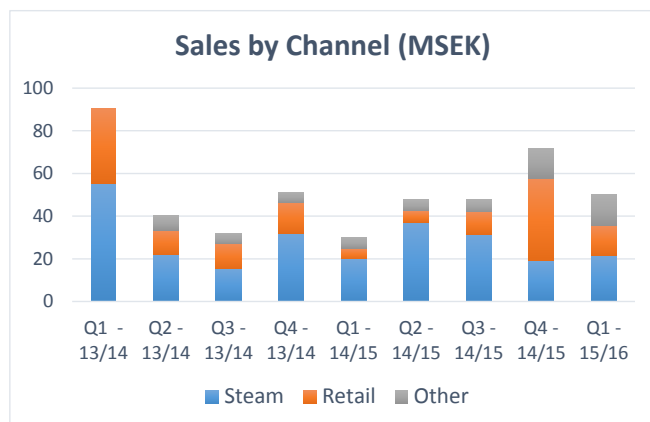
Nettoomsättningen för första kvartalet uppgick till 49,9 MSEK (30,0 MSEK), varav 48,4 MSEK (28,3 MSEK) avser intäkter för PAYDAY 2, 0,9 MSEK (1,1 MSEK) avser PAYDAY: The Heist och 0,6 MSEK (0,6 MSEK) avser övrig försäljning.

Omsättningsökningen i förhållande till första kvartalet föregående år är 19,9 MSEK vilket motsvarar en tillväxt på 66 % och är hänförligt till en högre försäljning av PAYDAY 2.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt om 24,7 MSEK (0 MSEK) drivs av både fler projekt samt högre aktivitet inom projekt som t.ex. OVERKILL's The Walking Dead och Geminose. Även teknikprojekt som exempelvis StarVR påverkar storleken på aktiveringen.

Valutakursvinster under kvartalet uppgår till 1,3 MSEK (1,7 MSEK) vilket redovisas som övriga rörelseintäkter i resultaträkningen.

Totala intäkter, 75,9 MSEK (31,8 MSEK), där även aktiverat



utvecklingsarbete ingår med 24,7 MSEK (0,0 MSEK), ökade med 139 % jämfört med första kvartalet föregående år.

Övriga externa kostnader har ökat med 26,0 MSEK, jämfört med första kvartalet föregående år men minskat med 20,9 MSEK jämfört med fjärde kvartalet 2014/2015.

Kostnadsökningen jämfört med föregående år drivs i huvudsak av en väl genomtänkt acceleration av bolagets spelutvecklingsprojekt, såväl egna som inom ramen för förläggarverksamheten. Förvärven av spelmotorn Valhalla, VR-teknologiföretaget InfnitEye, den Los Angeles baserade spelstudion Orange Grove Media samt Payday Production LLC och marknadsaktiviteter har drivit kostnader av engångskaraktär även under första kvartalet. Bolaget förväntar sig inga ytterligare materiella kostnader för dessa förvärv under kommande kvartal.

Personalkostnaderna under kvartalet uppgår till 30,5 MSEK (12,6 MSEK) och förklaras främst av personal i de förvärvade bolagen Starbreeze Paris (fd InfnitEye) och Orange Grove Media LLC men även av en personalökning i den svenska delen av koncernen.

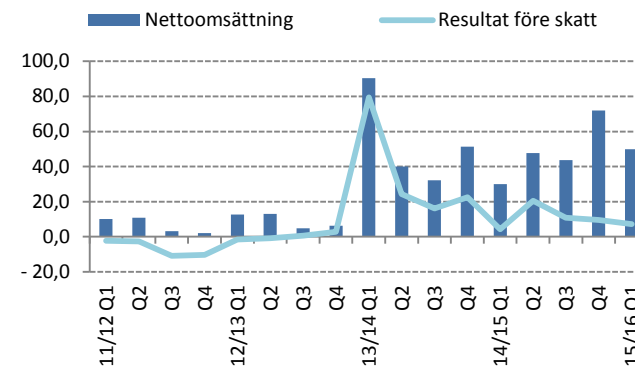
Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till 8,4 MSEK (8,5 MSEK).

Resultat före skatt var 7,2 MSEK (4,2 MSEK) och resultatet efter skatt var 6,4 MSEK (2,5 MSEK).

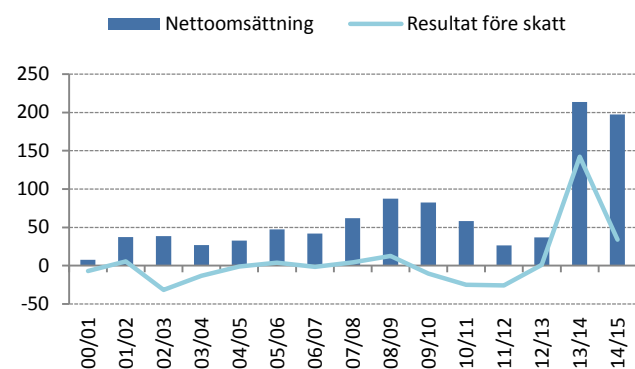
Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,03 SEK (0,01 SEK).

Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,03 SEK (0,01 SEK).

NETTOOMSÄTTNING & RESULTAT PER KVARTAL, MSEK



NETTOOMSÄTTNING & RESULTAT PER ÅR, MSEK



I SAMBAN

BILD SKA BYTAS UT

THE BLACK MARKET UPDATE

VLAD'S WEAPONS DEAL



"THE BLACK MARKET UPDATE IS LIVE AND IS ONE OF THE MOST IMPORTANT CHANGES IN THE HISTORY OF THE PAYDAY FRANCHISE. PLAYERS CAN NOW BUY, SELL AND TRADE ITEMS WITH EACH OTHER USING THE STEAM MARKET - EARNING REAL MONEY WHILE DOING SO." - BO ANDERSSON KLINT, CEO

PAYDAY 2

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

HÄNDELSER UNDER KVARTALET

PAYDAY

Under perioden släpptes fem uppdateringar till PAYDAY 2; Gage Ninja Pack, Perk Deck Balance, Yakuza Character Pack, Gage Chivalry Pack och FBI Files.

I augusti gick den första upplagan av PAYDAYCON av stapeln i Seattle, USA. PAYDAYCON syftar till att ge PAYDAY-fans ett gemensamt forum att umgås och få träffa spelets utvecklare och andra celebriteter kopplade till franchise.

Den 10 september släpptes också tilläggspaketet PAYDAY 2: Gage Chivalry Pack som var ett samarbete med Torn Banner Studios och deras spel Chivalry: Medieval Warfare.

Under kvartalet genomfördes en mer omfattande kampanj på Steam, "Free weekend and 75 % sales".

Under kvartalet står PAYDAY 2 för 48,2 MSEK av nettoomsättningen.

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Starbreeze mobila VR-upplevelse besökte under juli Comic Con San Diego som en del av evenemanget Walker Stalker där fans fick möjligheten att pröva på StarVR headsetet och OVERKILL's The Walking Dead VR-experience.

STARVR

I september tillkännagav Starbreeze att ett samarbete inletts med företaget Tobii om att integrera företagets eyetracking-teknologi i Starbreeze Virtual Reality-headset, StarVR.

STARBREEZE PUBLISHING

I augusti utannonserade Starbreeze sitt första förläggarprojekt inom VR i samarbete med Lionsgate; en första persons shooter utvecklade för VR-baserat på Lionsgates filmhit John Wick.

VR-studion WEVR, företaget bakom theBlu: Encounter, och VR-utvecklaren Grab står för utvecklingen av spelet medan Starbreeze står som förläggare när spelet skall släppas på ett flertal olika VR-plattformar.

FÖRVÄRV

Orange Grove Media LLC

Den 15 juni utannonserades förestående förvärv av Los Angeles-baserad företaget Orange Grove Media LLC bestående av två team varav det ena skall arbeta med OVERKILL's The Walking Dead. Förvärvet slutfördes den 10 juli 2015. I köpet ingick även IP:t för spelet "The Hunt". Koncernen köpte 100 % av aktierna i Orange Grove Media för 44,1 MSEK genom apportemission. Köpeskillingen erlades genom 3 600 000 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB.

Valhalla

Den 28 maj utannonserades förestående förvärv av en ny spelmotor med namn VALHALLA genom apportemission godkänd på extra bolagsstämma den 12 juni 2015. Förvärvet slutfördes den 16 juli 2015 och köpeskillingen, 66,2 MSEK erlades genom 1 665 000 nyemitterade A-aktier och 3 330 000 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB. Köpeskillingen beräknades utifrån aktiekurserna den 16 juli 2015.

Valhalla är specifikt framtagen för ett molnbaserat utvecklingsflöde med fokus på samarbete över flera kontor och team. Motorn är inte bara väl anpassad för 3D utveckling utan är även anpassad för framtida utveckling av VR-produktioner.

Payday Production LLC

Den 1 juli 2015 utannonserades det att Starbreeze förvärvat de utestående aktierna i PAYDAY Productions LLC vilket tillför bolaget samtliga rättigheter till PAYDAY. Tillträde av aktiemajoriteten skedde den 18 september 2015. Köpeskillingen 330 TUSD erlades kontant och förvärvet medför att koncernen nu äger majoriteten av aktierna i PAYDAY Production LLC och kontrollen av samtliga rättigheter till PAYDAY.

VALBEREDNING

Årsstämman i november 2014 beslutade att bolaget ska ha en valberedning bestående av fyra ledamöter. Ledamöterna ska utgöras av en representant för var och en av de tre till röstetalet största aktieägarna samt bolagets styrelseordförande. Valberedningen inför årsstämman 2015 består av ledamöterna Bo Andersson Klint (representant för Varvtre AB), Viktor Vallin (representant för Marcus Wass), Rami Galante (representant för Societe Generale, Securities Services SPA/Digital Bros) och Starbreeze styrelseordförande Michael Hjorth.

HÄNDELSER EFTER PERIODENS UTGÅNG

PAYDAY

Den 15 oktober lanserades den andra upplagan av Crimefest, en festival i 10 dagar för att fira PAYDAY franchise's fyraårs-jubileum. Under perioden släpptes hela 10 uppdateringar.

Den 15 oktober uppdaterades även PAYDAY 2, som en del av Crimefest, för att inkludera funktionalitet för Steam Economy. Uppdateringen benämnd "The Black Market Update", möjliggör för spelare att valfritt utnyttja mikrotransaktioner för kosmetiska och mindre kraftiga vapenuppdateringar. Marknadsplatsen där transaktionerna sker är fullt integrerade med den digitala distributions- och spelplattformen Steam.

Från att i februari 2014 vara det femte största communityt på PC-plattformen Steam med ca 350 000 aktiva medlemmar är PAYDAY 2 nu den största officiella spelarcommunity på Steam och har i november över 3,3 miljoner medlemmar.

Under oktober uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 10,9 MSEK.

ÅRSSTÄMMA

Årsstämman 2015 äger rum den 12 november 2015 i Stockholm. Styrelsen föreslår att ingen utdelning sker för räkenskapsåret 2014/2015.

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 30 september 2015 till 117 personer (49 personer). Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 96 personer (46 personer). Medelåldern är 33 år och könsfördelningen är 104 män och 13 kvinnor. Ökning av antalet anställda drivs främst av de förvärv som gjorts under kalenderåret men även av en förstärkning av teamet i Stockholm.

MARKNAD

Spelbranschen är till sin struktur lik andra branscher där produkten baseras på kreativt innehåll. I likhet med film- och musikindustrin är spelbranschen fokuserad på att skapa, publicera och distribuera immateriella rättigheter.

Spelmarknaden delas vanligen in i fyra kategorier; konsolspel, PC-spel, mobilspel och onlinespel. Produktionsbudget och produktionstid varierar stort beroende på vilket spel som utvecklas, oavsett spelkategori. Normalt har ett konsolspel hög utvecklingsbudget och lång produktionstid medan ett mobilspel kan göras betydligt billigare och snabbare. För konsolspel och PC-spel förväntas ökningen komma främst från den digitala försäljningen.

STORLEK & TILLVÄXT

Mellan 2015 och 2018 förutspås spelmarknaden att gå från en förväntad omsättning 2015 om 72,2 miljarder USD till nästan 88,5 miljarder USD enligt PwCs årliga Global Entertainment and Media Outlook, 2015 -2019.

I dagsläget är det fortfarande filmindustrin som omsätter mest av underhållningsgenrerna film, bok, musik och spel. Spelindustrin omsatte 2014 cirka 63 miljarder USD globalt och levde nästan upp till förväntan om att omsätta 68 miljarder USD. Det vi ser idag är att branschen är under förändring med fler spelare, fler utvecklare, fler format att spela spel på och större mångfald bland spelen än någonsin tidigare. Spel sålda i butik fortsätter sjunka något medan spel sålda digitalt fortsätter att öka.

FÖRSÄLJNING OCH DISTRIBUTION

Fler och fler utvecklare fortsätter att använda sig av "nya" distributionskanaler, vilket gör dem till både förläggare och utvecklare. Steam, Appstore, Amazon fortsätter växa och ta marknadsandelar från butiksförsäljningen. Detta gör att de traditionella förläggarna (Electronic Arts, Ubisoft, Take 2/2K games m.fl.) fortsätter tappa sin tidigare starka ställning på marknaden. Även plattformsägarernas (Nintendo, Microsoft, Sony) särställning påverkas av de "nya" distributionskanalerna.

Den digitala distributionen fortsätter att ändra spelmarknadens regler och idag måste utvecklare vara bättre, mer effektiva och ha ett affärstänk för att lyckas.



"ACTOR TOGO IGAWA DID A FANTASTIC JOB AT BRINGING JIRO ALIVE IN PAYDAY 2 AND I'M CONFIDENT THAT ALL THE PAYDAY FANS ACROSS THE GLOBE WILL COME TO ENJOY HIS ADDITION TO THE PAYDAY CREW AS MUCH AS WE DO." - ALMIR LISTO, GLOBAL BRAND DIRECTOR

STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

FINANSIELL STÄLLNING

Goodwill uppgår vid kvartalets utgång till 75,0 MSEK (18,8 MSEK). Goodwillen har ökat med 36,2 MSEK under kvartalet, varav 33,7 MSEK avser förvärvet av Orange Grove Media och 1,1 MSEK avser förvärvet av PAYDAY Production LLC. Goodwillen upptas till balansdagens valutakurs.

Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgår vid kvartalets utgång till 198,7 MSEK (84,5 MSEK). Tillgångarna har ökat med 84,0 MSEK under kvartalet, varav 11,9 MSEK avser spelrättigheter och teknologi tillfört genom förvärvet av Orange Grove Media, 66,2 MSEK tillfört genom förvärvet av spelmotorn Valhalla och 2,7 MSEK avser rättigheter till PAYDAY tillfört genom förvärvet av PAYDAY Production LLC. Tillgångarna upptas till balansdagens valutakurs.

De immateriella tillgångarna har under räkenskapsåret skrivits av med -0,3 MSEK (-4,3 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling har ökat med 35,8 MSEK under kvartalet och uppgår till 66,6 MSEK (6,5 MSEK). Periodens aktivering om 35,8 MSEK består av egna spelutvecklingsprojekt såsom OVERKILL's The Walking Dead och Geminose samt teknikprojekt som exempelvis StarVR. Därutöver balanseras även koncernens förläggprojekt.

Kundfordringar och övriga fordringar har ökat med 17,0 MSEK under kvartalet och uppgår till 35,6 MSEK (36,0 MSEK).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter har minskat med 21,7 MSEK under kvartalet och uppgår vid kvartalets utgång till 12,6 MSEK (11,4 MSEK) varav 7,4 MSEK avser fordran på Valve Corporation avseende försäljning via Steam.

Vid kvartalets utgång uppgick likvida medel till 123,7 MSEK (161,7 MSEK).

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 386,2 MSEK (212,8 MSEK) och soliditeten var 71,3 procent (66,3 procent). Eget kapital per aktie före utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 1,68 SEK (0,99 SEK). Eget kapital per aktie efter utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 1,64 SEK (0,97 SEK).

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgår vid kvartalets utgång till 56,4 MSEK (49,4 MSEK).

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid kvartalets slut till 48,0 MSEK (21,2 MSEK). 34,4 MSEK avser erhållna serviceintäkter avseende PAYDAY 2 som enligt IFRS skall fördelas över avtalstiden.

Under föregående räkenskapsår ingick bolaget ett avtal med en distributionspartner där distributören har möjlighet att erhålla en bonus om vissa försäljningsmål uppnås. Bolaget bedömer det i dagsläget inte sannolikt att dessa mål uppnås varför utfästelsen om 6,3 MSEK har tagit upp som ansvarsförbindelse.

KASSAFLÖDE

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten var 49,5 MSEK (24,5 MSEK).

Skilnaderna mellan resultat och kassaflöde från rörelsen beror på balanserade utvecklingskostnader, avskrivningar, investeringar samt på rörelsekapitalförändringar vilka framför allt är hänförliga till likvidavräkningar med Starbreeze samarbetspartners.

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 4,6 MSEK (0,0 MSEK), investering i immateriella anläggningstillgångar såsom bl a rörelseförvärv till 4,8 MSEK (87,1 MSEK), och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling, till 35,8 MSEK (0,0 MSEK).

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick under kvartalet till -0,9 MSEK (-0,1 MSEK) och avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till -0,3 MSEK (-4,3 MSEK).

MODERBOLAGET

Koncernens verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, Starbreeze USA Inc, Orange Grove Media LLC, Starbreeze Paris och Starbreeze IP LUX.

Moderbolagets nettoomsättning för året uppgick till 22,4 MSEK (10,4 MSEK) och resultat före skatt var 0,2 MSEK (0,4 MSEK). Resultat efter skatt var 0,2 MSEK (0,2 MSEK).

Likvida medel uppgick per den 30 september 2015 till 45,7 MSEK (12,2 MSEK).

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under året gjorts med 0,2 MSEK (0,0 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid kvartalets utgång var 242,4 MSEK (118,0 MSEK).



"THE GAGE CHIVALRY PACK IS A DLC COLLABORATION BETWEEN US AND OUR FRIENDS AT TORN BANNER STUDIOS. WE INVITED ELEMENTS OF THEIR GAME INTO OURS, WHILE THEY DID THE SAME TO THEIR GAME CHIVALRY. MEDIEVAL WARFARE. LIKE ALL OUR COLLABORATIONS, IT SPICED THINGS UP AND ADDED ADDITIONAL CONTENT FOR OUR PLAYERS TO PLAY AROUND WITH." - ANDREAS HÄLL-PENNINGER, PRODUCER

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

AKTIEN OCH ÄGARE

Starbreeze aktie är noterad på Nasdaq Stockholm First North Premier. I juni 2015 infördes, genom en fondemission, en aktiestruktur med A- och B-aktier, med tio röster respektive en röst, varefter handeln på First North omfattar både A-aktier och B-aktier. Den nya aktiestrukturen bedöms befrämja dels likviditeten, i första hand genom handel i B-aktier samtidigt som alla aktieägare själva kan avväga den sammansättning av A- och B-aktier som är den lämpliga, dels flexibiliteten vid företagsförvärv mot egna aktier. A-aktier och B-aktier har i övrigt samma rättigheter, och A-aktier kan på begäran omvandlas till B-aktier. A-aktien har kortnamn STAR A med ISIN-kod SE0007158928 och B-aktien har kortnamn STAR B med ISIN-kod SE0005992831. Ytterligare information om omvandling finns på bolagets hemsida.

Den 30 september 2015 var A-aktiens aktiekurs 11,9 SEK och B-aktiens aktiekurs 12,35 och det totala börsvärdet uppgick till cirka 2 685 MSEK.

Per den 30 september 2015 uppgår utestående personaloptioner till 4,0 miljoner som efter den fondemission som genomförts berättigar till att teckna 6,0 miljoner aktier. Bolaget har per den 30 september 2015 totalt 6,1 miljoner utestående teckningsoptioner hänförliga till personaloptionsprogrammen varav ca 2,1 miljoner teckningsoptioner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen. Efter fondemissionen ger två optioner rätt till teckning av tre B-aktier.

I juli genomförandes apportförvärv genom nyemission av 3 600 000 B-aktier vid förvärvet av Orange Grove Media Inc samt nyemission av 1 655 000 A-aktier och 3 330 000 B-aktier vid förvärvet av spelmotorn Valhalla. Under kvartalet har dels omvandlingar från A- till B-aktier, och dels nyteckning av B-aktier efter utnyttjande av personaloptioner (optionsprogram 2012/2015 och 2014/2018) gjorts.

Under kvartalet har personaloptioner utnyttjats till nyteckning av totalt 4 288 104 aktier (optionsprogram 2012/2015 och 2014/2018).

ÄGARE PER 30 OKTOBER 2015

	RÖSTER %	INNEHAV %
VARVTRE AB ¹⁾	18,2	11,6
FÖRSÄKRINGSAKTIEBOLAGET, AVANZA PENSION	11,1	14,9
SWEDBANK ROBUR SMÅBOLAGSFOND SVERIGE	4,1	4,4
SOCIETE GENERALE, SECURITIES SERVICES SPA	2,8	1,1
CBLDN-BFCM FULL TAX	2,1	1,8
INDIAN NATION AKTIEBOLAG ²⁾	2,0	1,7
CBNY-NATIONAL FINANCIAL SERVICES LL	1,9	2,6
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	1,4	1,5
VALLIN, LEIF VIKTOR	1,2	0,7
ELIASSON, FREDRIK	1,1	0,8
SUMMA (%)	46,0	41,2

1) Varvtre AB ägs sedan den 30 april 2015 till 100% av Bo Andersson Klint.

2) Indian Nation Aktiebolag ägs av Michael Hjorth.

Källa: Euroclear

Per den 30 september 2015 var antalet utestående aktier 230 361 091 stycken, med envar ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 4 607 222 SEK. Per den 30 september 2015 var antalet A-aktier 63 325 406 samt antalet B-aktier 167 035 685.

Bolagets 10 största ägare, utifrån rösträtt, per den 30 oktober 2015 framgår av tabellen ovan.



"PAYDAYCON WAS OUR FIRST CONVENTION FOCUSED ALL AROUND PAYDAY. WE INVITED OUR COMMUNITY A WARM SUMMERS DAY TO SEATTLE TO HAVE FUN WITH US AND THE ACTORS THAT PLAY OUR FAMOUS ROBBERS. HUNDREDS OF FANS SHOWED UP AND WE ALL HAD A GREAT TIME."- ALMIR LISTO, GLOBAL BRAND DIRECTOR

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

OPTIONER

PERSONALOPTIONSPROGRAM 2012/2015

Personaloptionsprogrammet omfattande sex nyckelpersoner och löpte från juni 2012 till september 2015. Personaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och har intjänats under 1, 2 respektive 3 år under förutsättningen att den anställde kvarstod i sin anställning i koncernen.

Under kvartalet har nyckelpersoner utnyttjat optioner och tecknat sig för totalt 2,2 miljoner aktier, varefter inga av dessa optioner längre är utestående.

PERSONAL- & STYRELSEOPTIONSPROGRAMMEN 2014/2018

Bolaget har under juni 2014 utgivit totalt 4 775 000 personaloptioner till anställda och därutöver 534 000 s.k. styrelsepersonaloptioner till två styrelseledamöter. Under kvartalet har 180 001 personaloptioner förverkats och 275 000 personaloptioner tilldelats nyanställd personal. Personaloptionerna har utgivits vederlagsfritt till anställda och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år under förutsättning att den anställde kvarstår i sin anställning i koncernen samt under förutsättning att uppställda prestationskrav uppfyllts. Styrelsepersonaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år (räknat från årsstämman november 2013) men upphör om ledamoten avgår, avsätts eller inte ställer upp för omval. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två personaloptioner rätt till teckning av tre aktier. Lösenpriset per aktie har omräknats med anledning av fondemissionen. Det nya lösenpriset motsvarar 2/3 av tidigare lösenpris och uppgår nu till 4,8 kronor per aktie.

Under kvartalet har personal utnyttjat optioner och tecknat sig för totalt 2,1 miljoner aktier.

TECKNINGSOPTIONSPROGRAM 2014/2017

Bolaget har i maj/juni 2014 utgivit totalt 1 999 999 teckningsoptioner till anställda varav 1 000 000 till VD och 999 999 till ledning/nyckelpersoner. Vidare har på likartade villkor 267 000 teckningsoptioner utgivits till en styrelseledamot, förutsatt att ledamotens

uppgång inte upphör före årsstämman 2015. Teckningsoptionerna har utgivits på marknadsmässiga villkor. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två teckningsoptioner rätt till teckning av tre aktier. Lösenpriset per aktie har omräknats med anledning av fondemissionen. Det nya lösenpriset motsvarar 2/3 av tidigare lösenpris och uppgår nu till 8 kronor per aktie.

REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna överensstämmer med de principer som tillämpades i 2014/2015 års årsredovisning.

Under kvartalet har ett lån lämnats till ett utländskt dotterföretag vilket utgör en del av nettoinvesteringen i detta bolag varför kursförändringen i moderföretaget redovisas i fond för verkligt värde och i koncernen som en del av övrigt totalresultat.

För moderbolaget har Rådet för finansiell rapporteringsrekommendation RFR 2 Redovisning för juridisk person tillämpats vid upprättandet av denna delårsrapport.

Inga nya eller omarbetade IFRS har trätt i kraft som förväntas ha någon betydande påverkan på koncernen.

För samtliga finansiella tillgångar och skulder är redovisat värde en god approximation av verkligt värde.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

För att kunna upprätta delårsrapporter och årsredovisning enligt god redovisningssed måste företagsledningen göra bedömningar och antaganden som påverkar i bokslutet redovisade tillgångar, skulder och intäkter. Faktiskt utfall kan skilja sig från dessa bedömningar.

Den kortsiktiga resultatpåverkan från valutakursförändringar kan vara positiv eller negativ, beroende på den aktuella valutaexponeringen från kundfordringar, bankmedel, valutaterminer, etc. På lång sikt leder dock en sjunkande dollarkurs alltid till att vinstmarginalen påverkas negativt. Genom förvärvet av flera utländska dotterbolag har koncernen även omräkningsexponering.

De största riskerna och osäkerhetsfaktorerna är låga intäkter vid lansering av spel och projektförseningar. Dessa och övriga risker såsom upphovsrättsintrång, förlust av nyckelpersoner och valutakursförändringar beskrivs i Starbreeze årsredovisning 2014/2015 i förvaltningsberättelsen på sidan 47 och i not 3.

Den goda försäljningsutvecklingen för PAYDAY 2 gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamheten i sin nuvarande omfattning åtminstone de kommande 12 månaderna. Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande koncernens långsiktiga kapitalbehov och finansieringsalternativ.

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

INVESTERARKONTAKT

Aktuell information om Starbreeze finns på bolagets webbplats www.starbreeze.com. Det går bra att kontakta bolaget via e-post: ir@starbreeze.com, telefon: 08-209 208 eller post: Box 7731, 103 95 Stockholm.

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Halvårsrapport jul -dec 2015 25 februari 2016

FÖR YTTERLIGARE UPPLYSNINGAR

Bo Andersson Klint, VD

Tel: 08-209 208
ir@starbreeze.com

Denna rapport har ej granskats av bolagets revisorer.

Rapporterna publiceras på bolagets hemsida
www.starbreeze.com.

Detta är information som Starbreeze AB (publ.) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden och/eller lagen om handel med finansiella instrument. Informationen lämnades för offentliggörande den 12 november 2015.

NYCKELTAL, KONCERNEN

	2015 / 2016 Q1 (JUL-SEPT)	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEPT)	2014 / 2015 HELÅR
Nettoomsättning, TSEK	49 882	30 024	197 332
EBITDA, TSEK	8 419	8 505	59 196
EBIT, TSEK	7 186	4 148	46 462
Resultat före skatt, TSEK	7 175	4 197	46 578
Resultat efter skatt, TSEK	6 396	2 547	34 150
Rörelsemarginal, %	14,4	13,8	23,5
Vinstmarginal, %	14,4	14,0	23,6
Soliditet, %	71,3	66,3	68,3
Kassaflöde per aktie, kr *	0,22	0,11	0,17
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	1,68	0,99	1,17
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	1,64	0,97	1,12
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	11,90	-	11,40
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	12,35	10,95	11,75
Resultat per aktie före utspädning, kr *	0,03	0,01	0,16
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	0,03	0,01	0,15
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	230 361 091	144 985 325	217 477 987
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	236 338 780	149 476 947	226 793 596
Utestående optioner, st **	6 119 249	9 108 011	9 108 911
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	229 642 076	143 173 720	217 025 086
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	635 619 764	147 801 457	226 340 695
Antalet anställda i genomsnitt, st	96	46	54
Antalet anställda vid periodens slut, st	117	49	76

* Nyckeltal och aktiens slutkurs har beräknats utifrån antal aktier efter fondemission genomförd i juni 2015. ** Två optioner ger rätt till teckning av tre aktier.

NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av omsättningen.

Vinstmarginal

Resultat efter finansiella poster i procent av omsättningen.

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Räntabilitet på eget kapital

Resultat efter finansiella poster minskad med full skatt i procent av genomsnittligt eget kapital.
(Räntabiliteten för kvartalet är beräknad på 3 månader).

Kassaflöde per aktie

Kassaflöde från den löpande verksamheten dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital per aktie

Eget kapital dividerat med antal aktier vid årets slut.

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 78 procent av obeskattade reserver.

Sysselsatt kapital

Totalt kapital minskat med icke räntebärande skulder.

RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	2015 / 2016 Q1 (JUL-SEP)	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2014 / 2015 HELÅR
Nettoomsättning	49 882	30 024	197 332
Aktiverat utvecklingsarbete	24 737	-	28 135
Övriga rörelseintäkter	1 317	1 741	6 846
Summa intäkter	75 936	31 765	232 313
Övriga externa kostnader	-36 704	-10 668	-116 407
Personalkostnader	-30 505	-12 571	-56 227
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-335	-4 260	-11 807
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-898	-97	-927
Övriga rörelsekostnader	-308	-21	-483
Rörelseresultat	7 186	4 148	46 462
Finansiella intäkter	33	49	391
Finansiella kostnader	-44	-	-275
Resultat före skatt	7 175	4 197	46 578
Inkomstskatt	-779	-1 650	-12 428
Periodens resultat	6 396	2 547	34 150
Övrigt totalresultat som kan komma att omföras till periodens resultat			
Valutadifferenser	4 728	873	7 125
Summa totalresultat för perioden	11 124	3 420	41 275
Då ägande utan bestämmande inflytande saknas i koncernen utgör hela periodens resultat och totalresultat moderföretagets resultat.			
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare under perioden (uttryckt i kronor):			
- före utspädning	0,03	0,01	0,16
- efter utspädning	0,03	0,01	0,15

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2015-09-30	2014-09-30	2015-06-30
TILLGÅNGAR				
Goodwill	1	74 972	18 795	38 806
Övriga immateriella anläggningstillgångar	1	198 743	84 472	114 772
Balanserade utgifter för spelutveckling		66 575	6 542	30 787
Finansiella anläggningstillgångar		15 436	1 060	13 480
Datorer och övriga inventarier		13 397	1 065	9 688
Summa anläggningstillgångar		369 123	111 934	207 533
Varulager		426	-	426
Kundfordringar och övriga fordringar		35 581	36 037	18 578
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		12 570	11 424	34 234
Likvida medel		123 650	161 657	110 606
Summa omsättningstillgångar		172 227	209 118	163 844
SUMMA TILLGÅNGAR		541 350	321 052	371 377
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Aktiekapital		4 607	2 900	4 350
Övrigt tillskjutet kapital		256 786	133 229	135 562
Reserver		11 853	873	7 125
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		112 951	75 825	106 554
Summa eget kapital		386 197	212 827	253 591
Övriga långfristiga skulder		8 271	6 934	8 281
Uppskjuten skatteskuld		42 524	30 620	39 603
Summa långfristiga skulder		50 795	37 554	47 884
Leverantörsskulder och övriga skulder		56 369	49 439	36 473
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		47 989	21 232	33 429
Summa kortfristiga skulder		104 357	70 671	69 902
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		541 350	321 052	371 377

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	AKTIEKAPITAL	ÖVRIGT TILLSKJUTET KAPITAL	RESERVER	BALANSERAT RESULTAT	SUMMA EGET KAPITAL
Ingående balans per 1 juli 2015	4 350	135 561	7 125	106 555	253 591
Periodens resultat	-	-	-	6 396	6 396
Övrigt totalresultat	-	-	-	-	-
Valutakursdifferenser	-	-	4 728	-	4 728
Summa totalresultat	4 350	135 561	11 853	112 951	264 715
Nyemission genom unyttjande av optioner	85	10 494	-	-	10 579
Intjänade personaloptioner	-	618	-	-	618
Fondemission	-	-	-	-	0
Apportemission	172	110 113	-	-	110 285
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	257	121 225	-	-	121 482
Utgående balans per 30 september 2015	4 607	256 786	11 853	112 951	386 197
Ingående balans per 1 juli 2014	2 785	83 064	-	72 405	158 254
Periodens resultat	-	-	-	2 547	2 547
Övrigt totalresultat	-	-	-	-	-
Valutakursdifferenser	-	-	873	-	873
Summa totalresultat	2 785	83 064	873	74 952	161 674
Nyemission genom unyttjande av optioner	23	437	-	-	460
Intjänade personaloptioner	-	940	-	-	940
Apportemission	92	49 661	-	-	49 753
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	115	51 038	-	-	51 153
Utgående balans per 30 september 2014	2 900	134 102	873	74 952	212 827

	2015 / 2016 Q1 (JUL-SEP)	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2014 / 2015 HELÅR
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER *			
Antal aktier vid periodens ingång	217 477 987	139 228 478	139 228 478
Apportemission	8 595 000	4 606 778	4 606 778
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	4 288 104	1 150 069	1 150 069
Fondemission	-	-	72 492 662
Antal aktier vid periodens utgång	230 361 091	144 985 325	217 477 987

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2015 / 2016 Q1 (JUL-SEP)	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2014 / 2015 HELÅR
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Kassaflöde från rörelsen	50 848	46 623	59 935
Betald ränta	-2	-	-3
Erhållen ränta	33	-	426
Betalda inkomstskatter	-1 399	-22 091	-23 607
Kassaflöde från den löpande verksamheten	49 480	24 532	36 751
INVESTERINGSVERKSAMHETEN			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-4 563	-13	-8 885
Investeringar i dotterbolag	-4 305	-1 203	-18 445
Förvärv av övriga immateriella anläggningstillgångar	-525	-	-
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar	-1 956	-	-12 420
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-35 788	-	-28 134
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-47 137	-1 216	-67 884
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN			
Nyemission	10 579	460	460
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	10 579	460	460
Periodens kassaflöde	12 922	23 776	-30 673
Likvida medel vid periodens ingång	110 606	136 566	136 566
Kursdifferens i likvida medel	122	1 315	4 713
Likvida medel vid periodens utgång	123 650	161 657	110 606

Förvärvet av Orange Grove Media LLC skedde genom en apportemission varför den enda likviditetsmässiga påverkan utgörs av förvärvskostnader med avdrag för det förvärvade bolagets kassa.

Förvärvet av spelmotorn Valhalla skedde genom en apportemission varför den enda likviditetsmässiga påverkan utgörs av förvärvskostnader.

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2015 / 2016 Q1 (JUL-SEP)	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2014 / 2015 HELÅR
Nettoomsättning	22 386	10 433	72 723
Övriga rörelseintäkter	-	584	154
Summa intäkter	22 386	11 017	72 877
Övriga externa kostnader	-17 760	-9 240	-66 063
Personalkostnader	-5 267	-2 563	-14 193
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-105	-59	-315
Övriga rörelsekostnader	-51	-	-
Rörelseresultat	-797	-845	-7 694
Resultat från andelar i koncernföretag	317	1 202	7 567
Övriga finansiella intäkter	630	3	468
Finansiella kostnader	-	-	-
Resultat efter finansiella poster	150	360	341
Bokslutsdispositioner	-	-	-89
Resultat före skatt	150	360	252
Inkomstskatt	-	-178	-177
Periodens resultat	150	182	75

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2015-09-30	2014-09-30	2015-06-30
TILLGÅNGAR			
Datorer och övriga inventarier	1 153	618	1 083
Andelar i koncernföretag	151 172	75 312	104 434
Summa anläggningstillgångar	152 325	75 930	105 517
Kundfordringar	-	3	-
Fordringar koncernföretag	126 255	41 200	40 947
Övriga fordringar	2 282	4 396	733
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	628	272	3 144
Likvida medel	45 755	12 155	23 980
Summa omsättningstillgångar	174 920	58 026	68 804
SUMMA TILLGÅNGAR	327 245	133 956	174 321
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	4 607	2 900	4 350
Fritt eget kapital			
Fond för verkligt värde	666	-	-
Överkursfond	210 690	88 005	89 464
Balanserat resultat	27 043	26 875	26 875
Periodens resultat	75	182	75
Summa eget kapital	243 081	117 962	120 764
Akkumulerade överavskrivningar	89	-	89
Summa obeskattade reserver	89	-	89
Övriga långfristiga skulder	7 049	6 809	7 007
Summa långfristiga skulder	7 049	6 809	7 007
Leverantörsskulder	3 834	345	1 168
Skulder till koncernföretag	22 199	-	25 585
Övriga skulder	11 210	1 119	8 635
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	39 783	7 721	11 073
Summa kortfristiga skulder	77 026	9 185	46 461
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	327 245	133 956	174 321

STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

TSEK	2015-09-30	2014-09-30	2015-06-30
Ställda säkerheter	3 934	1 060	2 067
Ansvarsförbindelser	6 300	-	3 100

STARBREEZE
DELÅRSRAPPORT
1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

NOT 1 RÖRELSEFÖRVARV

FÖRVARV ORANGE GROVE MEDIA

Den 15 juni 2015 utannonserades det förestående förvärvet av den Los Angeles-baserade spelstudion Orange Grove Media. Efter räkenskapsåret slut, den 10 juli 2015 skedde tillträde. Koncernen köpte 100 % av aktierna i Orange Grove Media för 44,1 MSEK genom apportemission. Köpeskillingen erlades genom 3 600 000 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB.

Bolaget är en spelstudio och förvärvet är del av Starbreeze satsning på spelutveckling i egen regi.

Den goodwill som uppkom vid förvärvet består främst av bolagets personal och det know-how bolaget säkerställer genom förvärvet.

Då förvärvet skett genom en apportemission blir den kassaflödesmässiga effekten av förvärvet på koncernnivå förvärvade likvida medel om 674 TSEK med avdrag för förvärvskostnader om 2 136 TSEK.

Utgifterna för förvärvet av Orange Grove Media uppgår preliminärt till 2 136 TSEK varav 250 TSEK belastar resultatet i koncernen i förtsta kvartalet 2015/2016.

Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i Orange Grove Media vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskilling:	
Aktier i Starbreeze AB (publ)	44 100
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	10 371
Goodwill	33 729
.....	
Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:	
Rättigheter till spel	10 551
Teknologi	1 317
Övriga tillgångar	361
Likvida medel	674
Skulder	-1 372
Uppskjuten skatt	-1 160
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	10 371

STARBREEZE
DELÅRSRAPPORT
1 JULI 2015 - 30 SEPTEMBER 2015

NOT 1 RÖRELSEFÖRVARV FORTS.

PAYDAY PRODUCTION LLC

Den 1 juli 2015 utannonserades det förestående förvärvet av utestående aktier PAYDAY Production LLC ett filmbolag i Nevada, USA. Tillträde av aktiemajoriteten skedde den 18 september 2015. Köpeskillingen 330 TUSD erlades kontant och förvärvet medför att koncernen nu äger majoriteten av aktierna i PAYDAY Production LLC och kontrollen av samtliga rättigheter till PAYDAY. Då en principöverenskommelse finns om vederlagsfritt förvärv av återstående aktier har den preliminära förvärvsanalysen upprättats som om förvärvet avser samtliga aktier.

Den goodwill som redovisas för förvärvet avser ej separerbara avtalsrelationer och uppskjuten skatt på de immateriella rättigheterna.

Utgifterna för förvärvet uppgår preliminärt till 2 230 TSEK varav 2 029 TSEK belastar resultatet i koncernen i första kvartalet 2015/2016.

Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i PAYDAY Production LLC vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskilling:	
Kontant erlagd köpeskilling	2 700
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	1 620
Goodwill	1 080

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:	
Immateriella rättigheter såsom rättigheter till	
film och annan underhållning	2 700
Uppskjuten skatt	- 1 080
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	1 620