



# Q1

## 2016

RESULTAT/NYCKELTAL	2016	2015	2015
TSEK	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettomsättning	40 802	47 730	218 432
EBITDA	-4 248	13 950	49 460
Resultat efter skatt	-14 773	8 061	39 405
Resultat per aktie	-0,06	0,04	0,20
Kassaflöde från verksamheten	4 042	-12 963	39 440
Nettoomsättning per anställd	358	837	2 664

## INVESTERING FÖR FRAMTIDEN

### VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Efter rivstarten av 2016 då vi skrev avtal med Smilegate har vi nu stängt vårt första kvartal för året som kommer placera Starbreeze som en nyckelspelare på världskartan för digital underhållning. Förutom avtalet med Smilegate har vi nu Acer som vår nya VR-partner och som vi avser skapa ett joint venture med. Samarbetet med Acer tillåter oss växla upp även på hårdvarusidan och kommer förstärka StarVR samt Starbreeze ledande position som utvecklare och producent inom VR-ekosystemet. Geminose har i det dolda utvecklats till ett trevligt spel och vi för nu samtal med potentiella partners för leksakstillverkningen, vilket tagit längre tid än vi tidigare väntat.

### FÖRSTA KVARTALET (JANUARI–MARS 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 40,8 MSEK (47,7 MSEK), en minskning om -14,5 %. Totala intäkter uppgick till 70,1 MSEK (61,5 MSEK).
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 39,6 MSEK (42,2 MSEK) av nettoomsättningen.
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -4,2 MSEK (14,0 MSEK) motsvarande en negativ EBITDA-marginal om -6,1 %.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,06 SEK (0,04 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till -0,06 SEK (0,04 SEK).
- Per den 31 mars 2016 uppgick likvida medel till 416,5 MSEK (165,4 MSEK).

### VIKTIGA HÄNDELSER (UNDER OCH EFTER PERIODEN)

- Avtal tecknades med Smilegate innebärande att de investerar totalt 344 MSEK i Starbreeze som åtar sig att bland annat utveckla ett spel anpassat för västerländska marknader baserat på franchiset CROSSFIRE. Smilegate blir distributionspartner till Starbreeze på de asiatiska marknaderna för bl.a PAYDAY 2 och OVERKILL's The Walking Dead.
- Dead by Daylight är utannonserat att släppas den 14:e juni 2016.
- Premiär för Cockatoo Spritz på filmfestivalen i Cannes. Cockatoo Spritz är en VR-upplevelse ämnad att inspirera kreativa filmskapare.
- I maj tecknade Starbreeze och Acer en avsiktsförklaring om att bilda ett joint venture för StarVR Head-Mounted Display.

# 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. Målet är att skapa starka franchises i- och utanför själva spelet. Vi lever och dör för gameplay.

Starbreeze senaste spel omfattar det adrenalinistinna bankrånarspelet PAYDAY 2 och i produktion ligger den kommande överlevnads-shootern OVERKILL's The Walking Dead som är baserad på serietidningssuccén.

Starbreeze är pionjär inom självständig digital distribution av spel, och välkomnar utvecklare att dra nytta av dess publiceringskunnande 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>

# Q1

2016

## KALENDERÅR

Notera att i enlighet med fattat beslut på årsstämman i november 2015 är detta den första delårsrapporten sedan omläggningen av bolagets räkenskapsår till kalenderår.

Jämförelseperioden Q1 2015 motsvarar perioden januari-mars 2015, tidigare benämnd Q3 2014/2015.



# PAYDAY 2

# HARDCORE HENRY PACKS

STARRING

SHARLTO COPLEY

STX  
ENTERTAINMENT

OVERKILL  
L. A. ENTERTAINMENT STUDIOS

PARADOX

505  
GAMES

# EN INVESTERING I VÅR FRAMTID

VD Bo Andersson Klint kommenterar

Med en flygande start på 2016 har vi nu stängt första kvartalet på ett år som verkligen kommer att sätta Starbreeze på kartan som en ledande aktör på marknaden för digital underhållning.

Till att börja med: Vi har säkrat Acer som en tillverkningspartner för vår VR-satsning. Det är ett otroligt samarbete som förstärker StarVR och Starbreeze ledande position som utvecklare och producent i VR-ekosystemet. Vi har under det här kvartalet investerat både tid och resurser för att nå dit.

Dessa offensiva satsningar har lett till att Starbreeze kostnader har ökat. Detta eftersom vi rustar oss för att bygga nästa generations digitala studio med flera IP:n och produkter för kommande år. Den fortsatta försäljningen av PAYDAY 2 visar på vår förmåga att tjäna pengar på IP:n flera år efter lansering.

Nettoomsättningen uppgick till 40,8 MSEK vilket är 15 procent lägre jämfört med motsvarande kvartal 2015 som var kvartalet då vi sålde "Brothers – A Tale of two Sons" och höll Payday 2-kampanjer som Hypetrain. Dessutom har dollarkursen varit gynnsam för oss under en lång tid, men detta kvartal finns en ofördelaktig valutaeffekt på grund av att dollarn försvagats mot den svenska kronan, vilket inverkat negativt på tillväxten.

Med hänsyn till engångsposter, kan vi återigen konstatera att den underliggande finansiella styrkan i PAYDAY 2 behåller sitt momentum utan väsentliga störningar, vilket skapar ett bra fundament för Starbreeze offensiva plan för tillväxt.

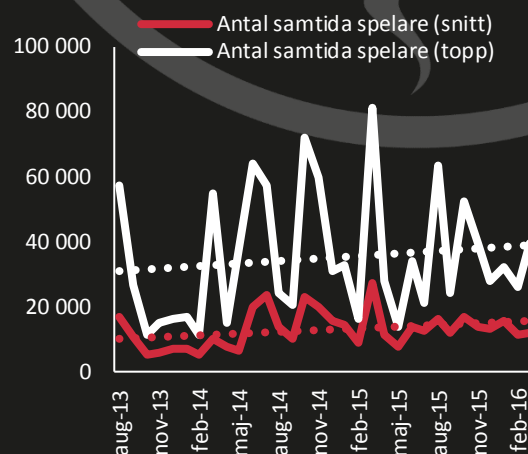
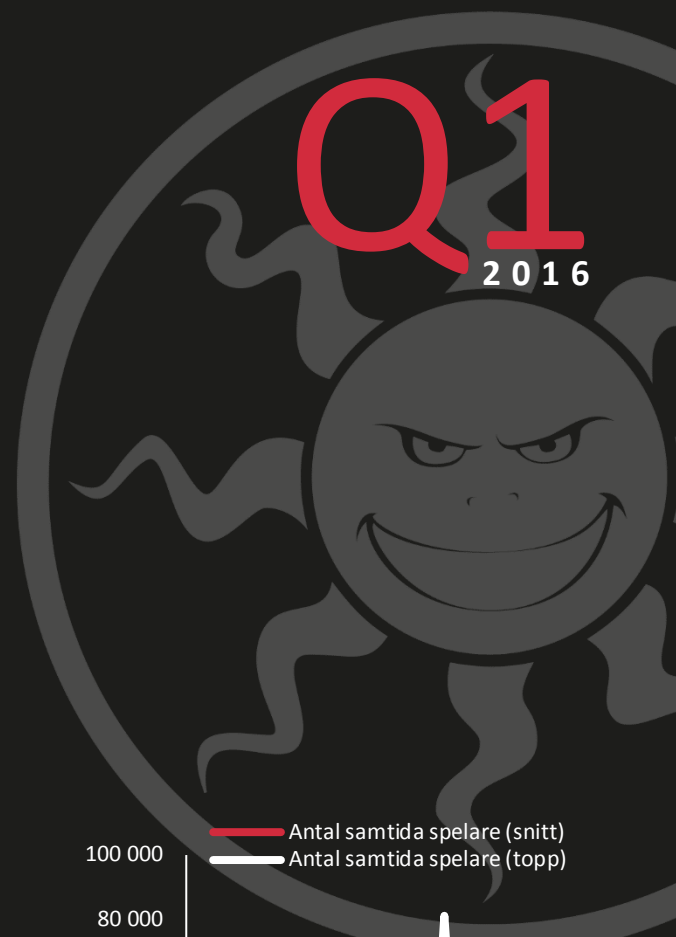
På tal om aggressiv tillväxt, efter flera kvartal med minskade kostnader accelererade Starbreeze under kvartalet sin verksamhet inom våra tre kärnområden; spelutveckling, publishing och StarVR. Som ett resultat, ökade rörelsekostnaderna med 12,8 MSEK jämfört med föregående kvartal och vi räknar med att denna högre nivå kommer att hålla i sig under kommande kvartalen. Vi är övertygade om att de accelererade investeringarna kommer att skapa stort värde.

EBITDA för kvartalet är negativt med -4,2 MSEK. Detta är enligt plan och vi vet att framtida lanseringar kommer att driva både intäkter och lönsamhet.

Vid utgången av kvartalet hade vi, med ett positivt kassaflöde från den löpande verksamheten, den största kassan i bolagets historia på 416,5 MSEK.

Vår spelportfölj utvecklas väl och tillsammans med den kanadensiska studion Behaviour Digital Inc, släpper vi den 14 juni det mycket efterlängtade asymmetriska skräckspelet Dead by Daylight på Steam. Förutom att hela teamet ser fram emot att skrämra alla spelare under jakten på överlevande, så kommer spelet att ge oss ytterligare en intäktström, byggt på samma principer som vi tillämpade för PAYDAY 2.

Kvartalet innehöll också en investering på 750 000 dollar i den USA-baserade studion Freeform Labs och det kommande VR-spelet ElemenTerra, ett socialt pusselspel där världar ska byggas i en kosmisk katastrofmiljö. Starbreeze kommer att få 50 procent av royalties och äga 50 procent av rättigheterna.



Källa: steamcharts.com

Som mest spelade

39 426

PAYDAY 2 samtidigt  
under januari-mars

## ATT BYGGA NÄSTA GENERATIONS DIGITALA STUDIO

2016 är ett spännande år då vi fortsätter att sätta våra planer i verket och ser till att vi lanserar fler produkter som genererar intäkter så att vi kan bygga vidare på vårt erbjudande till partners och kunder.

Samarbetet med Smilegate, som givit oss en investering på 344 MSEK, är i full gång och vi har båda arbetat hårt på designen för Crossfire och vårt projekt PAYDAY 2 Asia. Vi är både glada och tacksamma över att ha en sådan effektiv partner och rekryterar aktivt fler kompetenta utvecklare till Stockholm för att skapa ett komplett produktionsteam för Crossfire.

Geminose har i tysthet utvecklats till ett mycket trevligt spel. Vi diskuterar nu vår strategi för leksakstillverkning med potentiella partners, vilket tagit längre tid än vi trodde när vi senast kommunicerade kring Geminose. Vi väger fortfarande mellan att satsa digitalt eller i retail, beroende på framtida partner. När vi har en partner är på plats kommer vi börja visa spelet för allmänheten för på så sätt maximera marknadsföringseffekten.

För John Wick: The Impossible Task ser vi till att spelet släpps i linje med Lionsgates film John Wick 2 som kommer ut någon gång senare i år. Det är ett riktigt bra spel som redan visats för allmänheten och vi säkerställer nu en optimal release för både onlinedistribution och i vår platsbaserade StarCade.

## EN FÖRDJUPNING I VR

Mycket har hänt med StarVR sedan lanseringen på Electronic Entertainment Expo (E3) i juni 2015 för mindre än ett år sedan. Under de senaste dagarna har vi presenterat ett större samarbete i det absoluta toppskiktet. Låt mig sammanfatta och ge en uppdaterad bild av våra planer.

StarVR började med förvärvet av det franska företaget InfiniteEye som gav oss StarVR HMD-tekniken samt ett fantastiskt kompetent och agilt ingenjörsteam. Vi hade kännedom om teamet och hade pratat med dem under en tid och såg en stor potential och synergier med att ta in dem in-house. Den unika tekniken med en 210-graders synfält är oöverträffad. Den placerar StarVR i toppen av de VR-initiativ som nu är på väg in på marknaden.

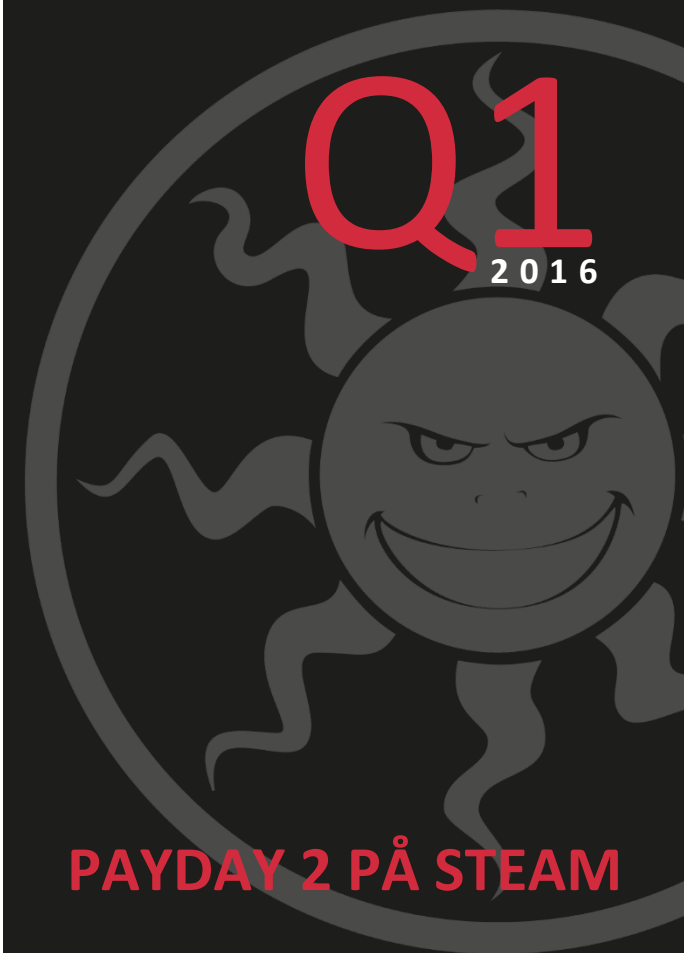
Efter lanseringen på E3 tog vi StarVR på turné för att underhålla tusentals konsumenter över hela USA med OVERKILLS Walking Dead VR upplevelse. Med det initiativet kunde vi bekräfta den stora potentialen i att tjäna pengar på platsbaserad VR. I januari 2016 presenterade vi det platsbaserade initiativet StarCade, ett VR-center där kunderna kan få en premium VR-upplevelse.

Förra veckan premiärvisade vi vår första VR-film, Cockatoo Spritz, på filmfestivalen i Cannes. Filmen, som är regisserad av Stephane Barbato, syftar till att kreativt pusha filmbranschen in på VR-området med hjälp av det konstnärliga arvet inom franskt filmskapande. Så här långt har responsen varit fantastisk. Vi har överraskat, underhållit och spridit vårt budskap om VR och även lagt grunden till ett bra kontaktnät inom filmindustrin för att säkra ett bra ekosystem för VR inom en snar framtid.

Hittills har vi haft en fantastisk start för StarVR, men det är ingenting jämfört med vad som ligger i framtiden. Vi har redan från dag ett arbetat med en tydlig plan som bygger på vår VR-strategi, och i och med samarbetet med Acer, är vi nu på väg att förverkliga ett av de första stora samarbeten som vi haft som mål.

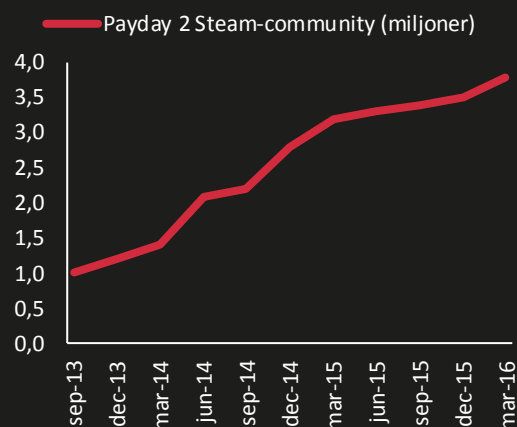
Vårt samarbete med Acer ger oss möjlighet att växla upp även på hårdvarusidan. Acer är en lysande bra, erfaren och prominent partner för hårdvarutillverkning som kommer korta tiden för oss att gå i produktion med ett high-definition, high-fidelity VR-headset. Acer lägger R&D-resurser på flera delar av VR-ekosystemet för att uppnå upplevelse med hög kvalitet. Så sent som förra månaden lanserade Acer kraftfulla stationära och bärbara datorer som är redo för StarVR.

Som alltid vid denna tid på året, ligger en stor del av verksamhetens fokus på att leverera för E3, som i år kommer bli en aktivering av fyra titlar. Vi visar som vanligt vår egen PAYDAY 2, men även en mobilversion av PAYDAY 2 i



PAYDAY 2 PÅ STEAM

3,9 miljoner medlemmar



alfaversion. Vi kommer också att visa nästa version av StarVR och John Wick: The Impossible Task. Dessutom visar vi publishingtitlarna RAID: World War II i demo version samt inte minst Dead by Daylight, vilket släpps på marknaden under den första dagen på E3.

Let's do this!



# VERKSAMHETEN JAN-MAR 2016

# Q1 2016

## AVTAL MED SMILEGATE

I januari skrevs avtal med det ledande koreanska spelföretaget Smilegate som bland annat innebär att Starbreeze skall utveckla ett eget spel anpassat för västerländska marknader baserat på franchiset CROSSFIRE. Smilegate blir även distributionspartner till Starbreeze på de asiatiska marknaderna för bland annat PAYDAY 2 och OVERKILL's The Walking Dead.

Smilegates investering i Starbreeze uppgår till totalt 40 MUSD (344 MSEK), varav 15 MUSD (129 MSEK) tillförts genom en riktad nyemission och 25 MUSD (215 MSEK) tillförts genom ett konvertibellån.

Starbreeze får rättigheter att under 10 år utveckla, förlägga och distribuera ett helt nytt första-persons co-op spel baserat på Smilegates CROSSFIRE-franchise, anpassat för västerländska marknader. CROSSFIRE är världens bäst säljande online-first-person-shooter (FPS) spel med 500 miljoner spelare.

Starbreeze får även distributionsrättigheter på Smilegates plattform och kommer att lansera PAYDAY 2 och OVERKILL's The Walking Dead på asiatiska marknader över plattformen.

## NYTT PUBLISHINGAVTAL

I mars skrev Starbreeze avtal om sitt fjärde förlagssamarbete. Avtalet skrevs med den USA-baserade spelstudion Freeform Labs Inc. och innebär att Starbreeze investerar 750 000 USD i det kommande Virtual Reality-spelet ElementTerra.

Starbreeze finansierar därmed utvecklingen av spelet och kommer få 50 procent av royalty-intäkterna under dess livstid. Freeform Labs och Starbreeze kommer äga vardera 50 procent av de immateriella rättigheterna för IP:t.

ElementTerra är ett socialt VR-spel som utspelar sig mitt i en kosmisk händelse där spelaren tar på sig rollen som en gudalik karaktär och sedan bistår befolkningen genom att bygga upp planeterna.

## PAYDAY 2

Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 39,6 MSEK (42,2 MSEK) av nettoomsättningen.

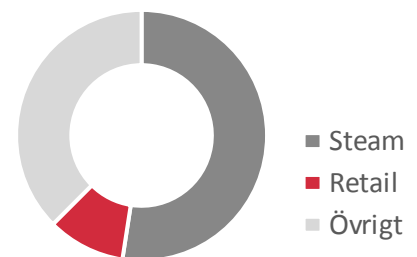
Följande kampanjer för PAYDAY-franchiset pågick under perioden:

- 22:a december till 4:e januari – Steam Winter Sale.
- 21:a mars till 31:a mars – Free-to-play-event samt nedsatt pris på samtliga PAYDAY 2-produkter. Under eventet uppgick antalet samtida spelare till som mest 39 426 stycken.
- 21:a mars lanserades PAYDAY 2 på operativsystemet SteamOS. Den SteamOS-kompatibla versionen av spelet har stöd för Steam Controller och SteamCloud.

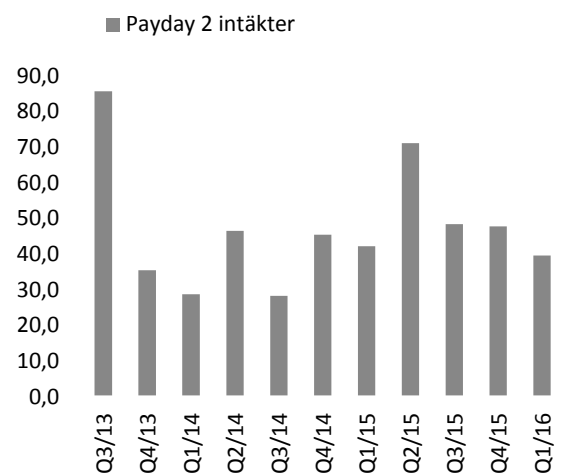
PAYDAY 2 fick följande uppdateringar under kvartalet:

- **Goat Simulator Heist** – I samarbete med våra vänner på Coffee Stain Studios kombinerades PAYDAY 2 med Goat Simulator i vårt hittills roligaste samarbete.
- **Wolf Pack** – Wolf Pack DLC:n symboliserar återkomsten av två klassiska heists, the Counterfeit and Undercover jobs.

## Steam-försäljningen stod för mer än 50% av kvartalets intäkter



## PAYDAY 2 intäkter per kvartal



- **Hardcore Henry Packs** – I samarbete med STX Entertainment släpptes ett par gratis uppdateringar i anslutning till releasen av deras film "Hardcore Henry". Uppdateringarna omfattade bland annat karaktären Jimmy och två Hardcore heists.

## **PAYDAY: THE HEIST**

Under kvartalet stod PAYDAY The Heist för 1,1 MSEK (1,2 MSEK) av nettoomsättningen.

## **PUBLISHING**

### **DEAD BY DAYLIGHT**

Under kvartalet ägde följande händelser rum för Dead by Daylight:

- I februari lanserades Dead by Daylight hemsida med en första dagbok från utvecklarna. Besök sidan på [www.deadbydaylight.com](http://www.deadbydaylight.com)
- Under mars hölls ett stängt alfa-test på Steam.
- Steam-communityn har växt till över 90 000 medlemmar.

## **TECH**

### **STARVR**

Under kvartalet noterades följande aktiviteter för StarVR:

- På evenemanget VRLA utannonserades projektet StarCade, som innebär att Starbreeze under året skall öppna ett upplevelsecenter i arkadliknande former i Los Angeles.

## **BOLAGSSTÄMMA**

Den 22:a februari hölls en extrainsatt bolagsstämma där den föreslagna riktade nyemissionen till Smilegate Holdings Inc. godkändes. På stämman beslutades även att utöka styrelsen med en ledamot samt att tillsätta Joon Ho Sung, Smilegate CIO, som ledamot.

## **VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODEN**

Under april 2016 uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 2,0 MSEK.

## **TECKNAD AVSIKTSFÖRKLARING ATT BILDA ETT JOINT VENTURE MED ACER GÄLLANDE FORTSATT UTVECKLING AV STARVR**

I samband med filmfestivalen i Cannes i maj månad tecknade Starbreeze och Acer en avsiktsförklaring om att bilda ett joint venture för StarVR Virtual Reality (VR) Head-Mounted Display (HMD). Målet är att samarbeta gällande konstruktion, tillverkning, marknadsföring och försäljning av StarVR HMD till den professionella och plastbaserade underhållningsmarknaden.

## **ANNONSERING AV DEAD BY DAYLIGHT'S LANSERINGS DAG**

I april utannonserade Starbreeze, tillsammans med den kanadensiska studion Behaviour, att Dead By Daylight kommer släppas den 14:e juni och att spelet går att förbeställa från dagen nyheten släpptes. Spelet kommer säljas i två versioner, en standardversion för \$19,99/ €19,99 och en deluxeversion för \$29,99/ €29,99.

En stängd beta-testperiod kommer hållas från och med den 31:a maj, där de som förbeställt spelet kommer kunna spela det.

## **PREMIÄR FÖR COCKATOO SPRITZ**

På filmfestivalen i Cannes den 11:e-20:e maj lanserades Starbreeze första egenproducerade filmiska VR-upplevelse med namnet "Cockatoo Spritz", regisserad av Stephane Barbato. Cockatoo Spritz är en VR-upplevelse ämnad att inspirera kreativa filmskapare att skapa för VR.

## ÅRSSTÄMMA

Årsstämman 2016 kommer att äga rum den 25:e maj klockan 16:00 på Grand Hôtel i Stockholm. För att delta på stämman måste man dels vara införd som ägare i den av Euroclear AB förda aktieboken torsdagen den 19:e maj 2016, samt senast den 19:e maj klockan 16:00 ha anmält sin avsikt att delta på årsstämman.

Styrelsen föreslår att ingen utdelning lämnas för räkenskapsåret 2015/2016.

# Q1

2016

## PRODUKTIONSÖVERSIKT





# RESULTAT JAN–MAR 2016

# Q1 2016

## OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år

### FÖRSTA KVARTALET (JANUARI - MARS 2016)

Nettoomsättningen för det första kvartalet uppgick till 40,8 MSEK (47,7 MSEK), varav 39,6 MSEK (42,2 MSEK) avser intäkter för PAYDAY 2, 1,1 MSEK (1,2 MSEK) avser PAYDAY: The Heist och 0,1 MSEK (4,3 MSEK) avser övrig försäljning.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt om 29,3 MSEK (7,6 MSEK) drivs av både fler projekt samt högre aktivitet inom projekt som till exempel OVERKILL's The Walking Dead och Geminose. Även teknikprojektet StarVR påverkar storleken på aktiveringen.

Kvartalets totala intäkter, 70,1 MSEK (61,5 MSEK), där även aktiverat utvecklingsarbete ingår med 29,3 MSEK (7,6 MSEK), ökade med 14,0 % jämfört med första kvartalet föregående år.

Övriga externa kostnader uppgår till -44,4 MSEK (-32,1 MSEK), en ökning med -12,3 MSEK jämfört med samma kvartal föregående år. Jämfört med föregående kvartal uppgår ökningen till -15,7 MSEK.

Kostnadsökningen jämfört med föregående år drivs i huvudsak av en väl genomtänkt acceleration av bolagets spelutvecklingsprojekt, såväl egna som inom ramen för förläggarverksamheten. Även kostnaderna för marknadsföring har ökat på grund av ökad aktivitet inför lansering av kommande titlar såsom Dead by Daylight och John Wick. Vidare har arbetet kring den omfattande affären med Smilegate drivit kostnader av engångskaraktär.

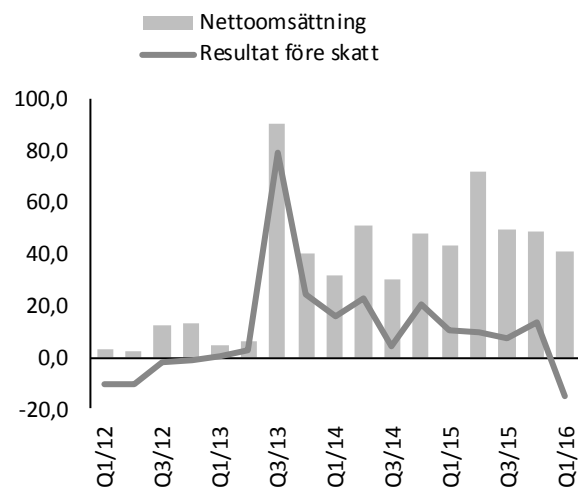
Personalkostnaderna under kvartalet uppgår till -26,4 MSEK (-15,4 MSEK) och förklaras främst av tillkommande personal från de förvärvade bolagen Starbreeze Paris och Starbreeze LA Studios men även av en personalökning i den svenska delen av koncernen. Rekryteringarna syftar till att möta den ökade mängden projekt som ska färdigställas och lanseras de kommande åren.

Valutakursförluster under kvartalet uppgick till -3,6 MSEK (6,2 MSEK valutakursvinst) vilket innebär en negativ resultatpåverkan på -9,8 MSEK jämfört mot samma kvartal föregående år. Valutakursförlusten redovisas som övriga rörelsekostnader i resultaträkningen. Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -4,2 MSEK (14,0 MSEK).

Koncernens finansnetto belastas från detta kvartal med finansiella kostnader hänförliga till det konvertibellån som erhöles från Smilegate i februari 2016. Konvertibeln, som uppgick till 220,1 MSEK per 31 mars 2016, ska enligt IFRS 13 beräknas till verkligt värde vid respektive rapporttidpunkt. Värdet är till stor del beroende av Starbreeze aktiekurs på balansdagen och antas därför kunna förändras materiellt under konvertibelns löptid som är 5 år. Dessa förändringar redovisas i finansiella intäkter och kostnader. Värdeförändringen, som uppgick till -5,0 MSEK från tidpunkten för utställande till den 31 mars 2016, påverkar inte bolagets kassaflöde.

Resultat före skatt var -15,0 MSEK (10,8 MSEK).

TSEK	Q1	
	2016	2015
Nettoomsättning	40 802	47 730
EBITDA	-4 248	13 950
Resultat före skatt	-14 954	10 805
Resultat efter skatt	-14 773	8 061
Resultat per aktie, SEK	-0,06	0,04
Valutadifferenser	-651	5 250
Nettoomsättningstillväxt, %	-14,5	48,8
EBITDA-marginal, %	-6,1	22,7



# -14,5 %

## nettoomsättning

Resultat efter skatt uppgick till -14.8 MSEK (8.1 MSEK) och belastades av valutakursförluster om -3.6 MSEK (6.2 MSEK valutakursvinst) samt omvärdering av konvertibellån -5.0 MSEK (0 MSEK)

Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,06 SEK (0,04 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,06 SEK (0,04SEK).

Q1  
2016

## FINANSIELL STÄLLNING

*Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år*

Goodwill uppgår vid kvartalets utgång till 73,1 MSEK (21,6 MSEK). Goodwillen upptas till balansdagens valutakurs. Övriga immateriella anläggnings-tillgångar uppgår vid räkenskapsårets utgång till 194,5 MSEK (98,0 MSEK). Tillgångarna upptas till balansdagens valutakurs. Från och med januari 2016 görs avskrivningar av spelmotorn Valhalla. De immateriella tillgångarna har under kvartalet skrivits av med -4,2 MSEK (-3,0 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling har ökat med 34,8 MSEK under kvartalet och uppgår till 149,7 MSEK (7,6 MSEK). Kvartalets aktiverade utvecklingsarbete om 29,3 MSEK består av egna spelutvecklingsprojekt såsom OVERKILL's The Walking Dead och Geminose samt StarVR. Därutöver balanseras även utvecklingen av koncernens förläggarsprojekt. Förläggarsprojekten balanseras direkt i balansräkningen och ingår därför inte i posten aktiverat utvecklingsarbete i resultaträkningen men påverkar kassaflödet.

Kundfordringar och övriga fordringar uppgår till 33,0 MSEK (18,8 MSEK). Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgår vid kvartalets utgång till 21,9 MSEK (49,2 MSEK) varav 14,4 MSEK avser fordran på Valve Corporation avseende försäljning via Steam.

Uppskjuten skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgår vid kvartalets utgång till 6,4 MSEK (0 MSEK).

Vid kvartalets utgång uppgick likvida medel till 416,5 MSEK (165,4 MSEK).

I februari 2016 genomfördes en riktad nyemission där Smilegate erlade 129 MSEK. På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 548,3 MSEK (245,9 MSEK) och soliditeten var 59,1 procent (67,0 procent). Eget kapital per aktie före utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 2,29 SEK (1,13 SEK). Eget kapital per aktie efter utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 2,26 SEK (1,11SEK).

I februari 2016 erhöles ett konvertibellån från Smilegate. Konvertibelns värde uppgår per den 31 mars 2016 till 220,1 MSEK. Den årliga räntan på den långfristiga räntebärande skulden, 215 MSEK, uppgår till 2%. Totala långfristiga skulder uppgår till 261,5 MSEK (36,1 MSEK) där latent skatteskuld ingår med 41,4 MSEK (36,1 MSEK).

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgår vid kvartalets utgång till 42,2 MSEK (44,2 MSEK).

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid kvartalets slut till 68,1 MSEK (32,4 MSEK). 42,9 MSEK avser erhållna serviceintäkter avseende PAYDAY 2 som enligt IFRS skall fördelas över avtalstiden.

Under 2015 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 32,6 MSEK (0,0 MSEK) har tagit upp som ansvarsförbindelse och inte som skuld i balansräkningen.

## KASSAFLÖDE

*Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år*

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten var 4,0 MSEK (-13,0 MSEK). Skillnaden beror främst på förändringar i rörelsekapitalet.

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

## INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

*Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år*

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 1,6 MSEK (3,4 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling, till 52,2 MSEK (7,6 MSEK).

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick under kvartalet till -1,1 MSEK (-0,2 MSEK) och avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar och balanserade utvecklingsprojekt uppgick till -4,2 MSEK (-3,0 MSEK).

## MODERBOLAGET

*Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år*

Koncernens verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, Starbreeze USA Inc, Starbreeze LA Studios Inc, Starbreeze Paris, Starbreeze IP LUX och Starbreeze IP LUX II Sarl.

Moderbolagets nettoomsättning för första kvartalet uppgick till 16,3 MSEK (23,0 MSEK) och resultat före skatt var -4,9 MSEK (1,3 MSEK). Resultat efter skatt var -3,8 MSEK (1,3 MSEK).

Likvida medel uppgick per den 31 mars 2016 till 346,9 MSEK (8,8 MSEK). Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under året gjorts med 0,4 MSEK (0,3 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid kvartalets utgång var 454,0 MSEK (121,2 MSEK).

Q1  
2016

# ÖVRIG INFORMATION

# Q1 2016

## PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 31 mars 2016 till 121 personer (63 personer). Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 114 personer (57 personer). Medelåldern är 33 år och könsfördelningen är 105 män och 16 kvinnor.

## 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.

## STORLEK & TILLVÄXT

Branschen kommer att fortsätta öka och förväntas omsätta nära 88,5 miljarder USD globalt 2019, mot förväntad drygt 76 miljarder USD i år, enligt en undersökning genomförd av PwC (Outlook insights - An analysis of the Global entertainment & media outlook: 2015-2019, PwC, 2015).

Spelmarknaden delas vanligen in i tre kategorier; konsolspel, PC-spel och mobilspel. Produktionsbudget och produktionstid varierar stort beroende på vilket spel som utvecklas, oavsett spelkategori. Normalt har ett konsolspel högst utvecklingsbudget och längst produktionstid medan ett mobilspel kan utvecklas betydligt billigare och snabbare. För konsolspel och PC-spel förväntas den framtida marknadstillväxten att främst komma från den digitala försäljningen, medan försäljningen i butik förväntas att fortsätta minska något år för år. Marknaden för mobilspel, som uteslutande bygger på digital distribution, förväntas fortsätta växa.

Allt fler utvecklare väljer att själva ge ut sina spel via digital distribution. Detta gör vikten av god förståelse och affärsmannaskap allt mer kritisk för den enskilde utvecklaren då förläggaren traditionellt har bidragit med detta. Steam, Appstore, Google Play och Amazon kommer således fortsätta växa.

## REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna överensstämmer med de principer som tillämpades i 2015/2016 års årsredovisning.

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.

	Q1	
	2016	2015
Anställda	121	63
Män	105	57
Kvinnor	16	6
Nettoresultat/anställd	-122 TSEK	128 TSEK

# -122 TSEK

nettoresultat per anställd

## 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 2015/2016 i förvaltningsberättelsen på sidan 54 och i not 3.

Försäljningsutvecklingen för PAYDAY 2, lanseringen av nya spel samt det kapital som Smilegate avser tillföra bolaget gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamheten i sin nuvarande omfattning åtminstone de kommande 24 månaderna. Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande koncernens långsiktiga kapitalbehov och finansieringsalternativ.

Q1  
2016

# STARBREEZE AKTIEN

## 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 31:a mars 2016 var A-aktiens slutkurs 15,40 SEK och B-aktiens slutkurs 15,30 SEK. Det totala börsvärdet uppgick då till cirka 3 725 MSEK.

Under kvartalet sjönk värdet på B-aktien med -2,5 % och värdet på A-aktien med -1,3 %. Under samma period sjönk Nasdaq OMXSPI med -4,3 %.

Per den 31:a mars 2016 var antalet utestående aktier 243 133 362 stycken, med envar ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 4 862 667 SEK. Per den 31 mars 2016 var antalet A-aktier 57 481 128 samt antalet B-aktier 185 652 234.

Bolagets 10 största ägare, utifrån rösträtt, per den 31:a mars 2016 framgår av tabellen nedan.

ÄGARE PER 31 MARS 2016	INNEHAV %	RÖSTER %
VARVTRE AB 1)	10,64	19,94
FÖRSÄKRINGSAKTIEBOLAGET, AVANZA PENSION	13,30	8,01
SWEDBANK ROBUR 2)	9,04	5,85
HSBC-FUND SERV CLIENTS A/C 006-KR 3)	3,96	5,26
SOCIETE GENERALE, SECURITIES SERVICES SPA	1,05	3,35
CBLDN-BFCM FULLTX THIRD PARTY ASSET	1,76	2,20
INDIAN NATION AB 4)	1,56	2,07
CBNY-NATIONAL FINANCIAL SERVICES LL	2,42	2,02
VALLIN, LEIF VIKTOR	0,69	1,33
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	1,51	1,22
<b>Summa (%)</b>	<b>45,93</b>	<b>51,25</b>

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

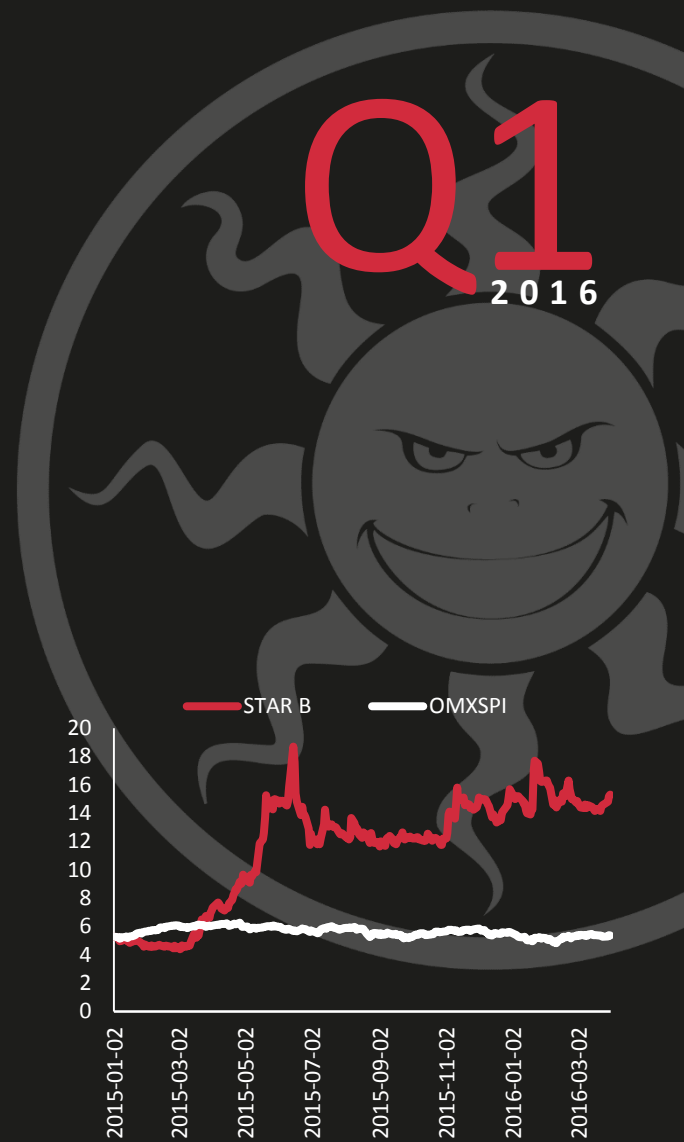
2) Swedbank Robur består av tre fonder.

3) Smilegate Holdings Inc.

4) Indian Nation Aktiebolag ägs av Michael Hjorth.

Källa: Euroclear

Under kvartalet utnyttjades 0,7 miljoner teckningsoptioner för utnyttjande av hedge. Per den 31 mars 2016 uppgår utestående teckningsoptioner till 7,6 miljoner, varav cirka 1,4 miljoner teckningsoptioner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen. Dessa optioner berättigar till att teckna 10,6 miljoner aktier, varav 2,1 miljoner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen.



## FLER ÄN 18 000 AKTIEÄGARE

## OPTIONER

### 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. 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.

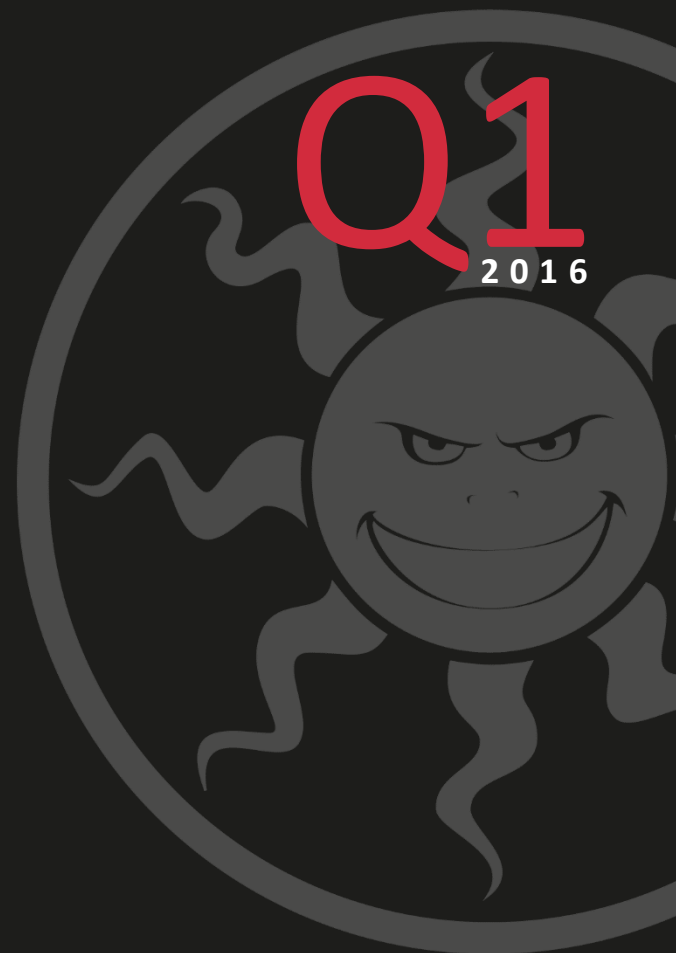
Även styrelsepersonaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år (räknat från årsstämman november 2013) men upphör om ledamoten avgår, avsätts eller inte ställer upp för omval. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två personaloptioner rätt till teckning av tre B-aktier. Lösenpriset per aktie har omräknats med anledning av fondemissionen. Det nya lösenpriset motsvarar 2/3 av tidigare lösenpris och uppgår för den ursprungliga tilldelningen nu till 4,8 kronor per aktie.

### 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 uppdrag inte upphör före årsstämman 2015. Teckningsoptionerna har utgivits på marknadsmässiga villkor. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två teckningsoptioner rätt till teckning av tre B-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.

### TECKNINGSOPTIONSPROGRAM 2015/2018

På årsstämman i november 2015 fattades beslut om ytterligare ett särskilt aktierelaterat incitamentsprogram för ledande befattningshavare och vissa andra nyckelpersoner, särskilt för att hantera nyrekryteringar och befordringar. Totalt sett ska upp till 3 500 000 teckningsoptioner, berättigande till teckning av 3 500 000 aktier av serie B, kunna utges inom ramen för det särskilda incitamentsprogrammet, där cirka hälften får en löptid om tre år och hälften en löptid om fyra år, med en utövandekurs motsvarande 200 procent respektive 240 procent av aktuell börskurs. Per den 31 mars 2016 har 1 750 000 av dessa teckningsoptioner tilldelats.



## INVESTERARKONTAKT

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

## KOMMANDE HÄNDELSE

Årsstämma 2015/2016 25:e maj 2016  
Delårsrapport Q2 2016 25:e augusti 2016

## ÄNDRAT RÄKENSKAPSÅR

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman november 2015 är detta den första delårsrapporten sedan omläggningen till kalenderår. Nästa delårsrapport från företaget kommer därmed vara Q2 2016 och presenteras den 25:e augusti.

## FÖR YTTERLIGARE UPPLYSNINGAR

Bo Andersson Klint, VD  
Tel: 08-209 208  
[bo.andersson-klint@starbreeze.com](mailto:bo.andersson-klint@starbreeze.com)

Denna rapport har ej granskats av bolagets revisorer.

Rapporterna publiceras på bolagets hemsida [www.starbreeze.com](http://www.starbreeze.com).

Michael Hjorth  
*Styrelseordförande*

Christoffer Saidac      Matias Myllyrinne      Eva Redhe      Joon Ho Sung

Bo Andersson Klint  
*Verkställande direktör*

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 18:e maj 2016.

# Q1

2016

## KALENDER

Årsstämma 2015/2016  
25:e maj 2016

Delårsrapport Q2 2016  
25:e augusti 2016



## NYCKELTAL, KONCERNEN

	2016	2015	2015
	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	40 802	47 730	218 432
EBITDA, TSEK	-4 248	13 950	49 460
EBIT, TSEK	-9 499	10 768	42 878
Resultat före skatt, TSEK	-14 954	10 805	43 135
Resultat efter skatt, TSEK	-14 773	8 061	39 405
EBITDA-marginal, %	-6,1	10,1	16,5
Rörelsemarginal, %	-13,6	17,5	14,3
Vinstmarginal, %	-21,3	17,6	14,4
Soliditet, %	59,1	67,0	70,1
Kassaflöde per aktie, kr *	0,02	-0,06	0,21
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	2,29	1,13	2,06
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	2,26	1,11	2,02
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	15,40	-	15,60
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	15,30	10,40	15,70
Resultat per aktie före utspädning, kr *	-0,06	0,04	0,20
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	-0,06	0,04	0,20
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	243 133 362	144 985 325	230 361 091
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	245 849 583	149 231 489	234 449 769
Utestående optioner, st **	8 698 549	9 108 911	10 811 420
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	239 502 766	144 985 325	193 534 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	242 218 987	149 231 489	197 623 187
Antalet anställda i genomsnitt, st	114	57	82
Antalet anställda vid periodens slut, st	121	63	109

\* Nyckeltal och aktiens slutkurs har beräknats utifrån antal aktier efter fondesmission genomförd i juni 2015.

\*\* För 6 948 549 optioner ger två optioner rätt till teckning av tre aktier.

## NYCKELTAL, KONCERNEN

### EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

### EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

### EBITDA-marginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar i procent av totala intäkter.

### Rörelsemarginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av totala intäkter.

### Vinstmarginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Resultat efter finansiella poster i procent av totala intäkter.

### Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

### 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	2016	2015	2015
	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning	40 802	47 730	218 432
Aktiverat utvecklingsarbete	29 293	7 553	78 383
Övriga rörelseintäkter	-	6 187	2 757
<b>Summa intäkter</b>	<b>70 095</b>	<b>61 470</b>	<b>299 572</b>
Övriga externa kostnader	-44 429	-32 137	-155 155
Personalkostnader	-26 356	-15 383	-93 627
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-4 185	-2 952	-3 957
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-1 066	-230	-2 625
Övriga rörelsekostnader	-3 558	-	-1 330
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-9 499</b>	<b>10 768</b>	<b>42 878</b>
Finansiella intäkter	10	129	550
Finansiella kostnader	-5 465	-92	-293
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-14 954</b>	<b>10 805</b>	<b>43 135</b>
Inkomstskatt	181	-2 744	-3 730
<b>Periodens resultat</b>	<b>-14 773</b>	<b>8 061</b>	<b>39 405</b>
Övrigt totalresultat som kan komma att omföras till periodens resultat			
Valutadifferenser	-651	5 250	3 400
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-15 424</b>	<b>13 311</b>	<b>42 805</b>

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	-0,06	0,04	0,20
- efter utspädning	-0,06	0,04	0,20

## BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2016-03-31	2015-03-31	2015-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill		73 109	21 590	74 314
Övriga immateriella anläggningstillgångar		194 477	97 984	200 202
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		149 716	7 553	114 913
Finansiella anläggningstillgångar		16 001	2 020	15 623
Uppskjuten skattefordran		6 351	-	5 252
Datorer och övriga inventarier		17 276	4 551	16 773
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>456 930</b>	<b>133 698</b>	<b>427 077</b>
Varulager		2	-	2
Kundfordringar och övriga fordringar		33 004	18 781	33 000
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		21 911	49 211	22 697
Likvida medel		416 466	165 393	85 354
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>471 383</b>	<b>233 385</b>	<b>141 053</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>928 313</b>	<b>367 083</b>	<b>568 130</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
Aktiekapital		4 863	2 900	4 607
Övrigt tillskjutet kapital		422 412	136 064	257 352
Reserver		7 395	9 897	8 046
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		113 587	97 015	128 360
<b>Summa eget kapital</b>		<b>548 257</b>	<b>245 876</b>	<b>398 365</b>
Avsättning		8 284	8 459	8 227
Övriga långfristiga skulder		261 458	36 145	42 356
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>269 742</b>	<b>44 604</b>	<b>50 583</b>
Leverantörsskulder och övriga skulder		42 166	44 167	53 923
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		68 148	32 436	65 259
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>110 314</b>	<b>76 603</b>	<b>119 182</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>928 313</b>	<b>367 083</b>	<b>568 130</b>

## KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa Eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2016	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365
Periodens resultat	-	-	-	-14 773	-14 773
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser	-	-	-651	-	-651
<b>Summa totalresultat</b>	<b>4 607</b>	<b>257 352</b>	<b>7 395</b>	<b>113 587</b>	<b>382 941</b>
Nyemission genom unyttjande av optioner	64	33 746	-	-	33 810
Erhållna aktieägartillskott	-	1 992	-	-	1 992
Intjänade personaloptioner	-	483	-	-	483
Nyemission	-	128 839	-	-	128 839
Apportemission	192	-	-	-	192
<b>Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>	<b>256</b>	<b>165 060</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>165 316</b>
<b>Utgående balans per 31 mars 2016</b>	<b>4 863</b>	<b>422 412</b>	<b>7 395</b>	<b>113 587</b>	<b>548 257</b>
Ingående balans per 1 juli 2015	4 350	135 561	7 125	106 555	253 591
Periodens resultat	-	-	-	21 805	21 805
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser	-	-	921	-	921
<b>Summa totalresultat</b>	<b>4 350</b>	<b>135 561</b>	<b>8 046</b>	<b>128 360</b>	<b>276 317</b>
Nyemission genom unyttjande av optioner	85	10 494	-	-	10 579
Intjänade personaloptioner	-	1 184	-	-	1 184
Apportemission	172	110 113	-	-	110 285
<b>Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>	<b>257</b>	<b>121 791</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>122 048</b>
<b>Utgående balans per 31 december 2015</b>	<b>4 607</b>	<b>257 352</b>	<b>8 046</b>	<b>128 360</b>	<b>398 365</b>
			<b>2016</b>	<b>2015</b>	<b>2015</b>
<b>FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER</b>			<b>Q1</b>	<b>Q1</b>	<b>JAN - DEC</b>
<b>Antal aktier vid periodens ingång</b>			<b>230 361 091</b>	<b>144 985 325</b>	<b>144 985 325</b>
Apportemission			-	-	8 595 000
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner			3 152 240	-	4 288 104
Fondemission			-	-	72 492 662
Nyemission			9 620 031	-	
<b>Antal aktier vid periodens utgång</b>			<b>243 133 362</b>	<b>144 985 325</b>	<b>230 361 091</b>

## KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2016	2015	2015
	Q1	Q1	JAN - DEC
Den löpande verksamheten			
Kassaflöde från rörelsen	9 642	-12 567	43 881
Betald ränta	-409	-2	-131
Erhållen ränta	9	33	125
Betalda inkomstskatter	-5 200	-427	-4 435
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>4 042</b>	<b>-12 963</b>	<b>39 440</b>
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-1 561	-3 384	-17 375
Investeringar i dotterbolag	-	-	-21 547
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-	-	-525
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar	-378	-90	-13 506
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-52 246	-7 553	-95 451
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-54 185</b>	<b>-11 027</b>	<b>-148 404</b>
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	162 841	-	10 579
Inbetalningar teckningsoptioner	1 992	-	-
Ökning av långfristiga skulder	220 052	-	-
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>384 885</b>		<b>10 579</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>334 742</b>	<b>-23 990</b>	<b>-98 385</b>
Likvida medel vid periodens ingång	85 354	184 414	184 414
Kursdifferens i likvida medel	-3 650	4 969	-675
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>	<b>416 446</b>	<b>165 393</b>	<b>85 354</b>

## RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

	2016	2015	2015
TSEK	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning	16 319	23 035	100 686
Övriga rörelseintäkter	-	1 213	
<b>Summa intäkter</b>	<b>16 319</b>	<b>24 248</b>	<b>100 686</b>
Övriga externa kostnader	-21 978	-17 781	-86 811
Personalkostnader	-5 959	-3 456	-19 921
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-166	-92	-432
Övriga rörelsekostnader	-2 238	-	-2 342
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-14 022</b>	<b>2 919</b>	<b>-8 820</b>
Resultat från andelar i koncernföretag			51 903
Övriga finansiella intäkter	809	85	2 041
Finansiella kostnader	-5 408	-	-432
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-18 621</b>	<b>3 004</b>	<b>44 692</b>
Bokslutsdispositioner	13 713	-1 683	-16
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-4 908</b>	<b>1 321</b>	<b>44 676</b>
Inkomstskatt	1 100	6	5 258
<b>Periodens resultat</b>	<b>-3 808</b>	<b>1 327</b>	<b>49 934</b>

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

**BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET**

<b>TSEK</b>	<b>2016-03-31</b>	<b>2015-03-31</b>	<b>2015-12-31</b>
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Datorer och övriga inventarier	1 671	1 102	1 479
Andelar i koncernföretag	152 122	86 923	151 588
Uppskjuten skattefordran	6 352	-	5 252
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>160 145</b>	<b>88 025</b>	<b>158 319</b>
Kundfordringar	4 868	103	5 429
Fordringar koncernföretag	267 300	34 359	211 376
Övriga fordringar	4 959	12 155	2 248
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 251	960	659
Likvida medel	346 869	8 781	20 281
Summa omsättningstillgångar	625 247	56 358	239 993
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>785 392</b>	<b>144 383</b>	<b>398 312</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
Aktiekapital	4 863	2 900	4 607
Fritt eget kapital			
Fond för verkligt värde	-332	-	-637
Överkursfond	376 315	89 968	211 255
Balanserat resultat	76 945	26 875	26 950
Periodens resultat	-3 808	1 462	49 995
<b>Summa eget kapital</b>	<b>453 983</b>	<b>121 205</b>	<b>292 170</b>
Akkumulerade överavskrivningar	16	-	16
<b>Summa obeskattade reserver</b>	<b>16</b>	<b>-</b>	<b>16</b>
Övriga långfristiga skulder	227 158	7 007	7 049
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>227 158</b>	<b>7 007</b>	<b>7 049</b>
Leverantörsskulder	1 782	543	2 519
Skulder till koncernföretag	49 211	3 974	38 865
Övriga skulder	1 421	2 102	6 995
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	51 821	9 552	50 698
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>104 235</b>	<b>16 171</b>	<b>99 077</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>785 392</b>	<b>144 383</b>	<b>398 312</b>



## STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

TSEK	2016-03-31	2015-03-31	2015-12-31
Ställda säkerheter	4 499	2 020	4 121
Ansvarsförbindelser	32 589	-	33 410



PAYDAY 2

# Goat Simulator

## HEIST