



Q2

2017

RESULTAT/NYCKELTAL	2017	2016	2017	2016	2016
TSEK	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Nettomsättning	122 698	102 589	179 968	143 391	345 463
EBITDA	-2 683	27 459	-38 016	23 211	81 220
Resultat efter skatt	-9 924	21 258	-60 553	6 485	57 091
Resultat per aktie	-0,04	0,09	-0,22	0,03	0,22
Kassaflöde från verksamheten	-31 544	-41 751	-36 329	-37 709	15 291
Nettoomsättning per anställd	479	789	759	1 179	2 288

BREDDAD INTÄKTSBAS SKAPAR TILLVÄXT

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Nettoomsättningen för andra kvartalet ökade med 20 procent till 122,7 MSEK jämfört med andra kvartalet förra året. Det är Starbreeze hittills högsta nettoomsättning för ett enskilt kvartal. Justerat för en engångsintäkt under andra kvartalet 2016 ökade intäkterna med 48 procent. Tillväxten är ett resultat av vår strategi att bredda intäktbasen genom att öka både antal titlar och antal distributionskanaler per titel.

ANDRA KVARTALET 2017

- Nettoomsättningen ökade med 20 procent till 122,7 MSEK (102,6 MSEK), varav PAYDAY stod för 51,0 MSEK (62,6 MSEK) och Dead by Daylight stod för 65,8 MSEK (39,9 MSEK).
- EBITDA uppgick till -2,7 MSEK (27,4 MSEK), motsvarande en EBITDA-marginal om -1,5 procent.
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,04 SEK (0,09 SEK).
- Förvärv av VR-företaget Enterspace för 20 MSEK samt tilläggsköpeskilling värderad till 46,8 MSEK.
- Lansering av Dead by Daylight för konsol.
- Efter kvartalets utgång tecknade Enterspace avtal om nytt VR-center i Dubai.
- Ny lånefinansiering om 150 MSEK beviljades från Nordea efter kvartalets utgång.

FÖRSTA HALVÅRET 2017

- Nettoomsättningen ökade med 26 procent till 180 MSEK (143,4 MSEK), varav PAYDAY 2 stod för 74,6 MSEK (102,2 MSEK) och Dead by Daylight stod för 86,7 MSEK (39,9 MSEK).
- EBITDA uppgick till -38,0 MSEK (23,2 MSEK), motsvarande en EBITDA-marginal om -13,3 procent.
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,22 SEK (0,03 SEK).
- Likvida medel uppgick till 384,2 MSEK (328,4 MSEK) vid periodens utgång.

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris, Los Angeles, Barcelona och Bryssel skapar vi spel och virtual reality-produkter efter egen design och med licensierat innehåll. Starbreeze mest aktuella speltitlar inkluderar *PAYDAY 2*®, VR-shootern *John Wick* och den kommande överlevnads-shootern *OVERKILL's The Walking Dead*. Under bolagets förlagsverksamhet har Starbreeze tillsammans med den kanadensiska studion Behaviour Digital framgångsrikt lanserat skräck-thrillern *Dead by Daylight*.

Starbreeze skapar uppslukande virtual reality (VR)-upplevelser genom att integrera mjukvara och hårdvara i bolagets StarVR® headset som produceras i samarbete med Acer. Tillsammans med dotterbolaget Enterspace vidareutvecklar bolaget sitt engagemang inom den destinationsbaserade VR-marknaden. StarVR återfinns även på IMAX VR-center i Los Angeles och New York.

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: starbreeze.com, starvr.com, overkillsoftware.com

Q2

2017

PAYDAY 2

8+

MILJONER NYA SPELARE UNDER Q2



BREDDAD INTÄKTSBAS SKAPAR TILLVÄXT

VD Bo Andersson Klint kommenterar:

Nettoomsättningen för andra kvartalet ökade med 20 procent till 122,7 MSEK jämfört med andra kvartalet förra året. Det är Starbreeze hittills högsta nettoomsättning för ett enskilt kvartal. Justerat för en engångsintäkt under andra kvartalet 2016 ökade intäkterna med 48 procent. Tillväxten är ett resultat av vår strategi att bredda intäktbasen genom att öka både antal titlar och antal distributionskanaler per titel.

Våra kostnader, exklusive royalties till partners, ökade samtidigt med 50 procent vilket främst beror på ökad aktivitetsnivå inom vår kärnverksamhet. Ökningstakten av kostnaderna har avtagit väsentligt jämfört med förra kvartalet eftersom utvecklingsteamerna börjar bli fullt bemannade.

EBITDA för kvartalet var något negativ på -2,7 MSEK. Till dess att vi släpper våra stora titlar som exempelvis OVERKILL's The Walking Dead och Crossfire, som löper enligt plan, kan vi för vissa kvartal komma att redovisa såväl ett negativt EBITDA som ett negativt kassaflöde.

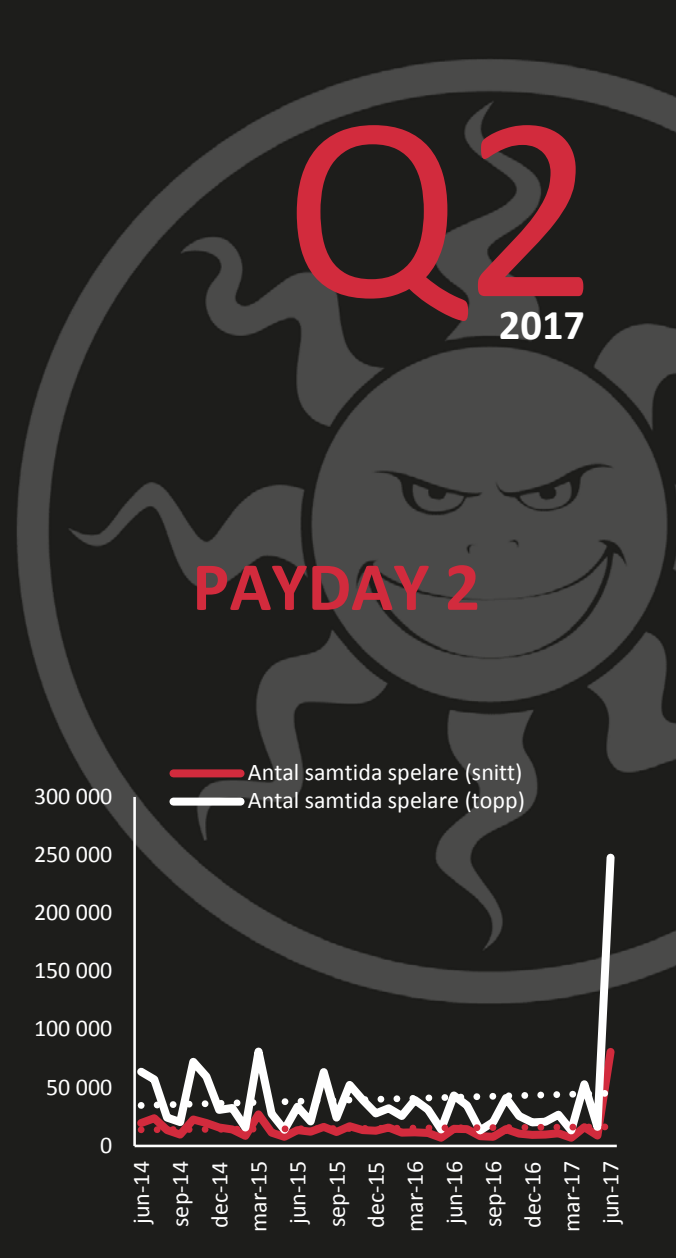
ALL TIME HIGH PÅ STEAM FÖR PAYDAY

PAYDAY åldras med stil. Försäljningsintäkterna från spelet under kvartalet var 8,3 MSEK högre än under samma period förra året och det är främst tack vare introduktionen av PAYDAY 2: Ultimate Edition, som är en paketering av allt tidigare släppt innehåll. Inför uppdateringen ville vi ge så många som möjligt chansen att komplettera sina samlingar med tilläggs paket innan vi höjde priset på spelet och samtidigt öka den installerade basen. Vi gav därför bort basspelet gratis under en begränsad tid i början av juni och spelarna hade därmed valet att köpa tilläggs paketerna styckvis eller att uppgradera till Ultimate Edition. Vi startade kampanjen med att ge bort fem miljoner exemplar kostnadsfritt vilket gav en överväldigande respons och spelet tog slut på 36 timmar. Med en förlängning av kampanjen fick vi nära åtta miljoner spelare på mindre än fem dagar. Kampanjen resulterade i att vi som mest hade 247 628 samtidiga spelare på Steam, vilket är den sjätte högsta noteringen på plattformen i alla kategorier någonsin.

Vi har nu lyckats generera signifikanta intäkter från PAYDAY 2 i fyra år. Vi har gjort det genom vårt starka engagemang för spelet och vår strategi att löpande släppa uppdateringar, att vara i ständig kontakt med spelarcommunityn och noga avvägt använda oss av rabatter och kampanjer. Nu börjar andra fasen i PAYDAY 2s livscykel med den nya prismodellen. Vi kommer fortsätta att släppa gratis uppdateringar och underhålla dialogen med den ständigt växande spelarbasen. Med 5,4 miljoner medlemmar har PAYDAY den överlägset största communityn på Steam. Vi är övertygade om att PAYDAY kommer fortsätta att generera betydande intäkter och att spelarna ser fram emot våra kommande titlar.

NY BASMOTOR FÖR OTWD OCH CROSSFIRE

Efter att under en period utvärderat vår tekniska roadmap och testat kapaciteten hos spelmotorn Unreal, har vi beslutat att komplettera vår egen teknologi i Valhalla med extern. Valhalla-tekniken fortsätter att vara hörnstenen i vår pågående produktutveckling, framförallt för OVERKILL's The Walking Dead. Valhalla har unika egenskaper för exempelvis randomisering av världar och dynamiskt genererad gameplay vilket flera i branschen uppmärksammat. Vi har kommit överens med Epic, som skapat Unreal Engine, om att integrera Valhalla-teknologin som ett plug-in för internt bruk hos Starbreeze och utvalda förlagspartners. Vi kommer att använda Unreals motor som grund, kompletterat med Valhallas unika teknologi för de exklusiva funktionerna i OVERKILL's The Walking Dead och Crossfire och vi



Källa: steamcharts.com

Som mest spelade

247 628

PAYDAY 2 samtidigt under juni

kommer fortsätta att kontinuerligt utveckla och supporta Valhalla. Beslutet innebär ingen förändring av releaseplanen för OVERKILL's The Walking Dead.

POSITIV UTVECKLING INOM FÖRLAGSVERKSAMHETEN

RAID är vår nästa stora förlagstitel och tillsammans med Lion Game Lion håller vi nu på att slutföra utvecklingen inför lanseringen av PC-versionen som släpps den 26 september, tätt följt av konsolutgåvorna den 10 och 13 oktober. Vi har arbetat nära Lion Game Lion i slutfaserna för att säkerställa att spelet följer våra grundprinciper, framförallt "Fun with Friends" och vi är mycket nöjda med resultatet. RAID är en sann släkting till PAYDAY och vi förbereder nu vår marknadsföring inför lanseringen med initialt fokus på PAYDAY-communityn.

Den positiva utvecklingen inom vår förlagsverksamhet fortsätter. Dead by Daylight, som vi tillsammans med Behaviour lanserade under andra kvartalet 2016, har nu mer än 2 miljoner spelare på PC. Under kvartalet bidrog spelet med intäkter till Starbreeze på 65,8 MSEK, vilket är 65 procent mer än andra kvartalet 2016 då spelet lanserades. Den goda försäljningsutvecklingen är ett resultat av att vi målmedvetet arbetat med samma framgångsfaktorer som för PAYDAY och att vår multikanalstrategi fallit väl ut med lanseringen på plattformarna Playstation 4 och Xbox One i juni.

I juni lanserades vår första mindre indietitel Antisphere och vi utvärderar nu utfallet inför lanseringen av konsolutgåvorna. Jakten på morgondagens studios och nästa generations spelidéer fortsätter och vi tecknar löpande avtal med nya utvecklare inom Starbreeze IndieLabs.

HUVUDLEVERANTÖR TILL NYTT VR-CENTER I DUBAI

Efter förvärvet av Enterspace som vår specialist inom destinationsbaserad VR och de investeringar som vi gjort de senaste åren inom vårt VR-ekosystem, är vi exalterade över att kunna presentera ett nytt samarbete där Enterspace ska leverera banbrytande VR-upplevelser till en av Dubais största handelsplatser!

Denna möjlighet hade vi inte haft utan Enterspace operativa erfarenhet och vision inom destinationsbaserad underhållning, Starbreeze VR-innehåll, StarVR headsetet med dess unika 5k-upplösning och 210-graders synfält, Nozons PresenZ-teknik för nästa generations filmformat för VR och vårt samarbete med Acer som säkerställer hårdvarusupport. Enterspace kommer att vara den ledande partnern till VR-centret, och bidrar med operativ erfarenhet, innehåll och teknisk support. Givet förutsättningarna och den enorma genomströmningen av människor har vi höga förväntningar på denna satsning – både finansiellt och dess påverkan på framtida affärsmöjligheter.

Dessutom ser vi givetvis fram emot att öppna Sveriges största VR-center i Stockholm nu i höst laddat med bland annat Enterspace rymdäventyr.

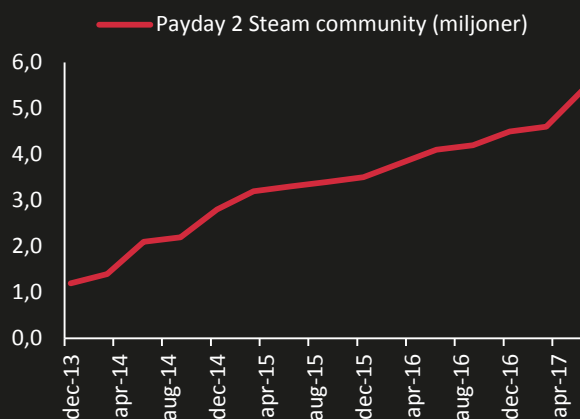
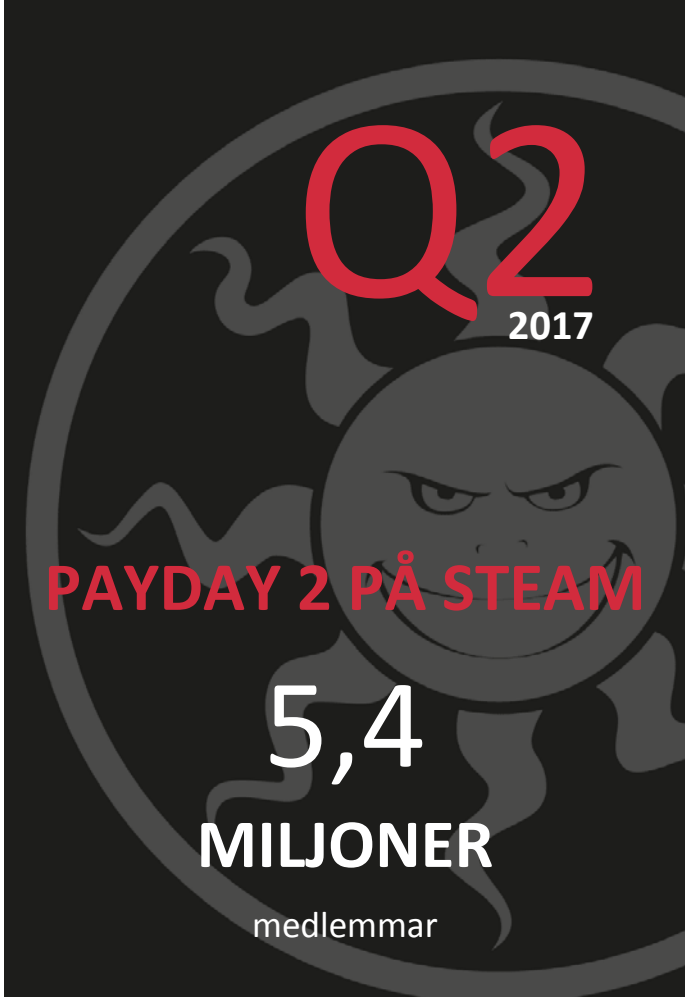
NY LÅNE- OCH PROJEKTFINANSIERING

För att ha en god balans mellan våra investeringar och vår finansiering av dessa så har vi blivit beviljade en ny kredit uppgående till 150 MSEK från Nordea. I tillägg har vi säkerställt finansieringen av VR-projektet i Dubai där Nordea med garanti från Exportkreditnämnden och StarVR Corp. tillsammans finansierar den totala investeringen på cirka 10 MUSD.

Slutligen vill jag tacka våra globala team för allt arbete. Jag ser vad ni gör och jag är grymt imponerad!

Let's keep on doing this!

Bo Andersson Klint



VIKTIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

Q2

2017

FÖRVÄRV AV VR-FÖRETAGET ENTERSPACE

I juni tecknade Starbreeze avtal om förvärv av det svenska destinationsbaserade VR-företaget Enterspace AB för 20 MSEK, varav 17,0 MSEK i Starbreeze B-aktier och 3,0 MSEK kontant samt en villkorad tilläggsköpeskilling värderad till 46,8 MSEK som är kopplad till framtida intäkter och kan komma att utfalla under de kommande sex åren. För mer information se not 5 och avsnitt Moderbolaget.

Enterspace, som startade 2016, utvecklar en helt ny typ av destinationsbaserad underhållning och grundarna har omfattande erfarenhet från destinationsbaserad underhållning på planetarier runt om i världen. Företagets första signaturupplevelse, Ringwalker™, är ett interaktivt rymdäventyr för flera deltagare där ett tankeväckande berättande kryddas med spännande överraskningar och inspirerande vetenskap. Enterspace första VR-center öppnar i centrala Stockholm under hösten 2017.

AVTALSFÖRHANDLINGAR OM IMAX VR CENTERS AVSLUTADE

I juni avslutades avtalsförhandlingarna med IMAX om att starta ett samriskbolag för IMAX VR Centers. Samarbetet fortsätter istället genom ett licensavtal för innehåll till centren med sedvanliga villkor för intäktsdelning och StarVR Corp. tar över försäljning och support av hårdvaran. Bolaget bedömer att denna lösning ger både Starbreeze och StarVR Corp. större möjligheter att bredda såväl erbjudanden som kundbas.

LANSERING AV DEAD BY DAYLIGHT FÖR KONSOL

I slutet av juni lanserade Starbreeze tillsammans med Behaviour förlagstiteln Dead by Daylight för PlayStation 4 och Xbox One i Europa och USA.

FÖRSKJUTEN LANSERING AV OVERKILL'S THE WALKING DEAD

I maj meddelades att lanseringen av det pågående utvecklingsprojektet OVERKILL's The Walking Dead senareläggs till andra halvåret 2018. Bolaget har tidigare kommunicerat att spelet skulle vara färdigställt under senare delen av 2017.

VIKTIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

Avtal om nytt VR-center i Dubai

I augusti tecknade Starbreeze nyförvärvade dotterbolag Enterspace ett femårigt samarbetsavtal kring ett nytt VR-center i Dubai. Avtalet innebär att Enterspace blir huvudleverantör till VR-centret gällande drift, installation och innehåll. Avtalet medför en investering om cirka 10 MUSD som helt finansieras av Nordea med garanti från Exportkreditnämnden och StarVR Corp. Starbreeze erhåller 20-25 procent av de framtida nettointäkterna.

Ny lånefinansiering

Utöver projektfinsieringen för VR-centret i Dubai så har Starbreeze, efter periodens utgång, beviljats en kredit uppgående till 150 MSEK från Nordea till sedvanliga marknadsvillkor.

Lanseringsdatum för RAID

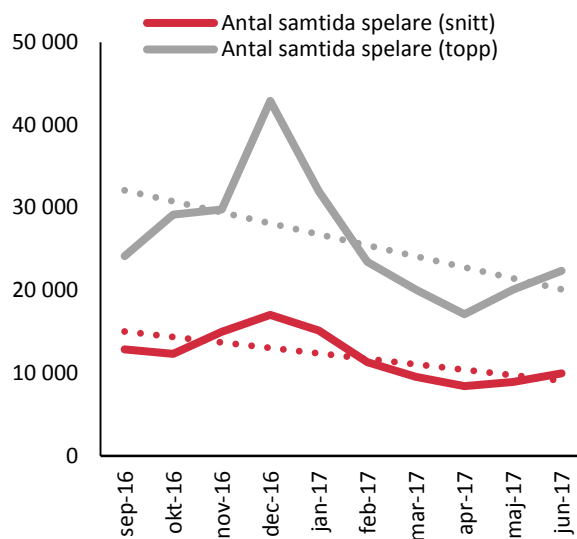
I augusti annonserades att Starbreeze tillsammans med Lion Game Lion och 505 Games släpper förlagstiteln RAID: World War II för PC den 26 september samt för PlayStation 4 och Xbox One den 10 oktober i Nordamerika och den 13 oktober i Europa, Mellanöstern och Asien.

Som mest spelade

22 352

DEAD BY DAYLIGHT

samtidigt under kvartalet



OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Q2

2017

För resultat avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.

OMSÄTTNING

Andra kvartalet 2017

Nettoomsättningen ökade med 20 procent till 122,7 MSEK (102,6 MSEK), varav PAYDAY 2 stod för 51,0 MSEK (62,6 MSEK) och Dead by Daylight 65,8 MSEK (39,9 MSEK). Justerat för en engångsintäkt om 19,9 MSEK, avseende återköpet av rättigheterna till spelet PAYDAY från 505 Games under andra kvartalet 2016, ökade omsättningen med 48 procent.

Tillväxten är främst hänförlig till lanseringen av konsolversionerna av Dead by Daylight och försäljningen av spelets fysiska konsolrättigheter för 22,0 MSEK samt försäljning av PAYDAY 2.

Kvartalets aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 56,8 MSEK (33,7 MSEK). Ökningen drivs främst av högre aktivitet inom projekten OVERKILL's The Walking Dead och StarVR.

Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, minskade till 0,0 MSEK (7,4 MSEK).

Totalt uppgick koncernens nettoomsättning, aktiverat utvecklingsarbete och övriga rörelseintäkter till 179,5 MSEK (143,6 MSEK).

Första halvåret 2017

Nettoomsättningen ökade med 26 procent till 180,0 MSEK (143,4 MSEK), varav PAYDAY 2 stod för 74,6 MSEK (102,2 MSEK) och Dead by Daylight 86,7 MSEK (39,9 MSEK). Tillväxten är främst hänförlig till lanseringen under andra kvartalet 2017 av konsolversionerna av Dead by Daylight om 21,1 MSEK samt försäljning av spelets fysiska konsolrättigheter för 22,0 MSEK.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 106,5 MSEK (63,0 MSEK). Ökningen drivs främst av högre aktivitet inom projekten OVERKILL's The Walking Dead och StarVR.

Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, minskade till 0,0 MSEK (3,8 MSEK).

Totalt uppgick koncernens nettoomsättning, aktiverat utvecklingsarbete och övriga rörelseintäkter till 286,4 MSEK (210,2 MSEK).

KOSTNADER OCH RESULTAT

Andra kvartalet 2017

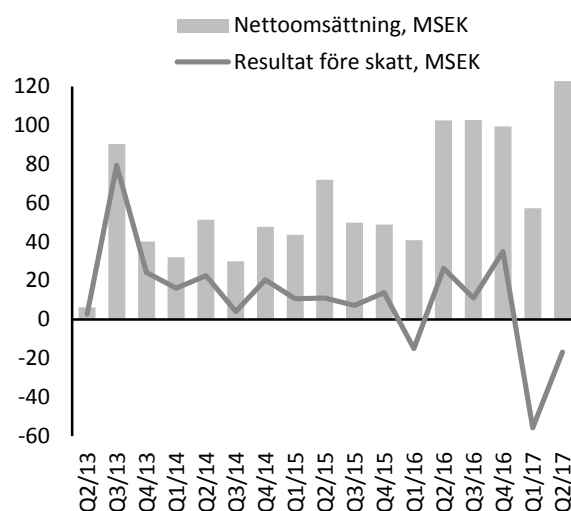
Övriga externa kostnader ökade till 121,3 MSEK (77,6 MSEK), varav 34,8 MSEK (12,1 MSEK) avser royalty till partners inom förlagsverksamheten. Kostnader för inköpta tjänster i samband med spelutveckling ökade till 47,8 MSEK (22,2 MSEK). Vidare har kostnaden för kontors- och produktionslokaler ökat till 9,5 MSEK (5,9 MSEK) som en följd av utökade lokaler i Stockholm, Los Angeles och Redwood City.

Personalkostnader ökade med 51 procent till 58,4 MSEK (38,6 MSEK) främst drivet av genomförda förvärv, men även till följd av ökat antal anställda i Stockholm inom affärsområdet Starbreeze Games.

Övriga rörelsekostnader, bestående av valutakurseffekter på rörelsefordringar och -skulder, ökade till 2,5 MSEK (0,0 MSEK), till följd av att dollarkursen försvagades med 5 procent jämfört mot den svenska kronan.

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

	2017	2016
TSEK	Q2	Q2
Nettoomsättning	122 698	102 589
EBITDA	-2 683	27 459
Resultat före skatt	-16 747	27 484
Resultat efter skatt	-9 924	21 258
Resultat per aktie, SEK	-0,04	0,09
Valutadifferenser	428	2 090
Nettoomsättningstillväxt, %	19,6	42,7
EBITDA-marginal, %	-1,5	19,1



+20 %

NETTOOMSÄTTNING

Jämfört med andra kvartalet 2016 har kostnaderna, exklusive royalties till partners, ökat med 50 procent, främst drivet av ökad aktivitetsnivå inom bolagets kärnverksamhet. Vidare belastades resultatet av kostnader som inte kan aktiveras på grund av att projekten inte nått tillräcklig färdigställandegrad.

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -2,7 MSEK (27,4 MSEK). Resultat före skatt uppgick till -16,7 MSEK (27,5 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till -9,9 MSEK (21,3 MSEK).

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,04 SEK (0,09 SEK).

Första halvåret 2017

Övriga externa kostnader ökade till 207,5 MSEK (122,0 MSEK), varav 45,6 MSEK (12,1 MSEK) avser royalty till partners inom förlagsverksamheten. Kostnader för inköpta tjänster i samband med spelutveckling ökade till 80,7 MSEK (50,0 MSEK). Kontorskostnader ökade till 18,6 MSEK (10,9 MSEK), som en konsekvens av genomförda förvärv och utökade lokaler i bland annat Stockholm. Mässkostnader ökade till 16,3 MSEK (9,6 MSEK).

Personalkostnader ökade till 110,9 MSEK (65,0 MSEK), främst som en konsekvens av genomförda förvärv men även till följd av ett ökat antal anställda inom spelutveckling i Stockholm, där produktionerna görs av OVERKILL's The Walking Dead, Crossfire och PAYDAY.

Övriga rörelsekostnader, bestående av valutakurseffekter på rörelsefordringar och -skulder, ökade till 6,1 MSEK (0,0 MSEK), till följd av att dollarkursen försvagades med 7 procent jämfört mot den svenska kronan.

Resultatet belastades av kostnader som inte kan aktiveras på grund av att projekten inte nått tillräcklig färdigställandegrad. Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -38,0 MSEK (23,2 MSEK). Resultat före skatt uppgick till -73,0 MSEK (12,5 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till -60,6 MSEK (6,5 MSEK).

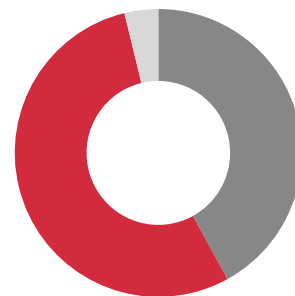
Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,22 SEK (0,03 SEK).

Q2

2017

FÖRDELNING AV KVARTALET NETTOOMSÄTTNING

■ Payday 2 ■ Dead by Daylight ■ Övrigt



FÖRDELNING AV KVARTALET NETTOOMSÄTTNING

■ Konsol ■ PC



SEGMENTSREDOVISNING

Q2

2017

Starbreeze har ändrat den interna rapporteringen och redovisar från och med andra kvartalet 2017 per segmenten; Starbreeze Games, Publishing och VR Tech. Rapporteringen sker ned till rörelseresultat och ingen rapportering sker på tillgångar och skulder. Jämförelsesiffrorna för 2016 är omräknade.

STARBREEZE GAMES

Affärsområdet Starbreeze Games består av Starbreeze egenutvecklade spelportfölj. De nuvarande intäkterna består av royalties för rättigheterna till PAYDAY. I affärsområdet ingår även pågående spelprojekt, bland annat OVERKILL's the Walking Dead och Crossfire.

Andra kvartalet 2017

I juni släpptes PAYDAY 2: Ultimate edition, som är en PC-version som innehåller basspelet PAYDAY 2 och alla tidigare uppdateringar i ett paket. Nettoomsättningen uppgick till 51,4 MSEK (62,7 MSEK), varav det egenutvecklade spelet PAYDAY 2 stod för merparten.

Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 25,8 MSEK (17,2 MSEK) och ökningen är främst driven av högre aktivitet inom projektet OVERKILL's The Walking Dead. Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (3,2 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 18,8 MSEK (27,4 MSEK).

Första halvåret 2017

Nettoomsättningen uppgick till 75,5 MSEK (103,5 MSEK), varav PAYDAY 2 stod för 74,6 MSEK (102,3 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 53,6 MSEK (33,6 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (3,2 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 19,2 MSEK (50,0 MSEK).

Efter periodens utgång

Under juli 2017 uppgick intäkterna från försäljningen av PAYDAY 2 via plattformen Steam till 6,5 MSEK (6,1 MSEK).

PUBLISHING

Affärsområdet Publishing består av Starbreeze förlagsverksamhet med externt utvecklade spel. De nuvarande intäkterna består till största delen av royalties för rättigheterna till Dead by Daylight.

Andra kvartalet 2017

I slutet av juni släpptes Dead by Daylight för PlayStation 4 och Xbox One i Europa och USA. Nettoomsättningen uppgick till 66,6 MSEK (39,9 MSEK), varav Dead by Daylight stod för 65,8 MSEK (39,9 MSEK). John Wick: Chronicles bidrog med intäkter om 8,1 MSEK (0,0 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 8,7 MSEK (10,0 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (1,3 MSEK). Jämfört med andra kvartalet 2016 var aktiviteten inom Publishing högre med väsentligt större produktportfölj, vilket belastar resultatet. Rörelseresultatet uppgick till -8,8 MSEK (21,3 MSEK).

Första halvåret 2017

Nettoomsättningen uppgick till 94,8 MSEK (39,9 MSEK), varav Dead by Daylight stod för 86,7 MSEK (39,9 MSEK) och John Wick: Chronicles stod för 8,1 MSEK (0,0 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 15,2 MSEK (13,8 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (1,3 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till -10,9 MSEK (15,6 MSEK).

Efter periodens utgång

Under juli 2017 uppgick intäkterna från försäljningen av Dead by Daylight via plattformen Steam till 6,1 MSEK (24,2 MSEK).

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN
Starbreeze Games				
Nettoomsättning	51 400	62 719	75 476	103 499
Akvtiverat utvecklingsarbete	25 754	17 246	53 609	33 625
Övriga rörelseintäkter	-	3 174	-	3 174
Summa	77 154	83 139	129 085	140 298
Rörelseresultat	18 841	27 383	19 196	50 045

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN
Publishing				
Nettoomsättning	66 598	39 870	94 822	39 870
Akvtiverat utvecklingsarbete	8 694	10 018	15 210	13 755
Övriga rörelseintäkter	-	1 307	-	1 307
Summa	75 292	51 195	110 032	54 932
Rörelseresultat	-8 788	21 278	-10 852	15 554

VR TECH

Affärsområdet VR Tech består av Starbreeze teknik- och mjukvaruutveckling inom virtual reality (VR) som bland annat innefattar satsningen StarVR. Dessutom ingår VR-teknik inom de förvärvade bolagen Starbreeze Paris (tidigare ePawn) och Enterspace samt Nozons Presenz-teknologi.

Andra kvartalet 2017

Under kvartalet förvärvades VR-företaget Enterspace AB som planerar att öppna ett VR-center i Stockholm under hösten 2017 och som efter kvartalets utgång tecknade avtal om ett nytt VR-center i Dubai. Avtalsförhandlingarna med IMAX om ett samriskbolag för IMAX VR Centers avslutades och ersattes med licensavtal för innehåll till centren.

Nettoomsättningen uppgick till 0,0 MSEK (0,0 MSEK). Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 22,4 MSEK (6,4 MSEK). Ökningen drivs främst av högre aktivitet inom satsningen StarVR. Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (1,2 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 0,6 MSEK (-11,4 MSEK).

Första halvåret 2017

Nettoomsättningen uppgick till 0,0 MSEK (0,0 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 37,7 MSEK (15,5 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (1,2 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 3,0 MSEK (-17,1 MSEK).

ÖVRIGT

Inom Övrigt redovisas koncerngemensamma kostnader och mindre projekt som inte är hänförliga till ovanstående segment. Här ingår även Nozons löpande verksamhet.

Andra kvartalet 2017

Nettoomsättningen uppgick till 4,7 MSEK (0,0 MSEK). Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 0,0 MSEK (0,0 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (1,6 MSEK). Till följd av genomförda förvärv var kostnaderna högre jämfört med andra kvartalet 2016. Rörelseresultatet uppgick till -29,3 MSEK (-14,5 MSEK).

Första halvåret 2017

Nettoomsättningen uppgick till 9,6 MSEK (0,0 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 0,0 MSEK (0,0 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (1,9 MSEK). Till följd av genomförda förvärv var kostnaderna högre jämfört med motsvarande period 2016. Vidare var, enligt plan, marknadsförings-, advokat- och förvärvskostnader högre jämfört med motsvarande period 2016. Rörelseresultatet uppgick till -80,8 MSEK (-35,3 MSEK).

Q2

2017

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN
VR Tech				
Nettoomsättning	29	-	70	-
Aktiverat utvecklingsarbete	22 389	6 357	37 651	15 534
Övriga rörelseintäkter	-	1 237	-	1 237
Summa	22 418	7 594	37 721	16 771
Rörelseresultat	634	-11 401	2 984	-17 082

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN
Övrigt				
Nettoomsättning	4 672	-	9 600	22
Aktiverat utvecklingsarbete	-	77	-	77
Övriga rörelseintäkter	-	1 635	-	-1 923
Summa	4 672	1 712	9 600	-1 824
Rörelseresultat	-29 311	-14 529	-80 752	-35 285

ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

Q2

2017

För kassaflöde avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.
För balansposter avser jämförelseperioden utgående balans per 2016-12-31.

FINANSIELL STÄLLNING

Goodwill uppgick vid periodens utgång till 468,2 MSEK (404,5 MSEK). Goodwill upptas till balansdagens valutakurs. Förvärvet av Enterspace ökade balansposten med 68,8 MSEK. Den preliminära förvärvsanalysen av Stabreeze Paris (tidigare ePawn) har slutförts, vilket medfört en nedjustering av förvärvspris och Goodwill med 5,0 MSEK. Justeringen gav ingen resultateffekt.

Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick till 584,2 MSEK (594,7 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling ökade med 178,7 MSEK till 482,5 MSEK (303,8 MSEK) och avser egna spelutvecklingsprojekt som OVERKILL's The Walking Dead (OTWD) och teknikutveckling inom StarVR. Dessutom ingår investeringar i förlagsprojekt om 140,5 MSEK (71,5 MSEK), som balanseras direkt i balansräkningen och ingår därmed inte i posten aktiverat utvecklingsarbete i resultaträkningen men påverkar kassaflödet.

De immateriella tillgångarna har under första halvåret 2017 skrivits av med 12,1 MSEK (7,2 MSEK).

Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 32,5 MSEK (25,6 MSEK).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid kvartalets utgång till 103,5 MSEK (56,2 MSEK), varav 31,3 MSEK (35,1 MSEK) avser fordran för försäljning via Steam.

Uppskjuten skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgick vid kvartalets utgång till 17,7 MSEK (5,3 MSEK). Uppskjuten skattefordran, avseende underskottsavdrag i de utländska dotterföretagen uppgick till 28,4 MSEK (12,1 MSEK). I de svenska dotterbolagen uppgick den uppskjutna skattefordran, avseende förlustavdrag, till 37,3 MSEK (13,4 MSEK). Ökningen beror på att koncernen har ett redovisat underskott.

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 1 352,8 MSEK (1 370,2 MSEK) och soliditeten till 59,8 procent (63,8 procent).

Långfristiga skulder för tilläggsköpeskillingar ökade till 343,3 MSEK (309,5 MSEK). Balansposten avser tilläggsköpeskillingar för genomförda bolagsförvärv. Förvärvet av Enterspace ökade balansposten med 46,8 MSEK. Rensat för valutakurseffekter hade omvärderingen av tilläggsköpeskillingar en positiv resultateffekt på 12,4 MSEK för första halvåret, respektive 12,3 MSEK för andra kvartalet.

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 75,5 MSEK (42,0 MSEK), varav 17,7 MSEK avser utvecklingsförskott för OTWD. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid kvartalets slut till 60,7 MSEK (45,0 MSEK). Skulden för intäktsdelningen för Dead By Daylight ökade från 13,1 till 24,6 MSEK, drivet av ökad försäljning.

KASSAFLÖDE

Andra kvartalet 2017

Likvida medel vid kvartalets ingång uppgick till 516,9 MSEK (416,5 MSEK).

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -31,7 MSEK (-41,8 MSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -120,9 MSEK

384 MSEK

LIKVIDA MEDEL PER 30 JUNI 2017



(-55,9 MSEK), för mer information se avsnitt Investeringar. Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 22,0 MSEK (8,6 MSEK).

Kvartalets totala kassaflöde var -130,6 MSEK (-89,0 MSEK). Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 384,2 MSEK (328,4 MSEK).

Första halvåret 2017

Likvida medel per 1 januari 2017 uppgick till 669,4 MSEK (85,4 MSEK).

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -36,5 MSEK (-37,7 MSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -267,5 MSEK (-110,1 MSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 22,0 MSEK (393,5 MSEK).

Periodens totala kassaflöde var -281,9 MSEK (245,8 MSEK). Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 384,2 MSEK (328,4 MSEK).

INVESTERINGAR

Under andra kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 15,1 MSEK (1,2 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling till 99,3 MSEK (36,9 MSEK), samt investeringar genom bolagsförvärv till +0,3 MSEK (12,5 MSEK).

Under första halvåret uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 29,2 MSEK (2,7 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling till 183,5 MSEK (89,1 MSEK), samt investeringar genom bolagsförvärv till +0,3 MSEK (12,5 MSEK). Investeringar i övriga finansiella anläggningstillgångar ökade med 53,8 till 54,2 MSEK (0,4 MSEK), varav 37,5 MSEK i StarVR corp. och 16,2 MSEK i lånefordringar ibland annat Enterspace AB.

MODERBOLAGET

Koncernens verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, Starbreeze VR AB, Starbreeze Ventures AB, Starbreeze USA Inc, Starbreeze LA Inc, Starbreeze IP LUX, Starbreeze IP LUX II Sarl, Starbreeze Barcelona SL och Starbreeze Paris SAS, Nozon, Parallaxter och Enterspace.

Moderbolagets nettoomsättning uppgick under andra kvartalet 2017 till 12,7 MSEK (48,4 MSEK). För samma period var resultat före skatt -31,8 MSEK (3,1 MSEK) och resultat efter skatt var -24,5 MSEK (2,0 MSEK).

Moderbolagets nettoomsättning uppgick under första halvåret 2017 till 23,9 MSEK (64,7 MSEK). För samma period var resultat före skatt -57,3 MSEK (-26,6 MSEK) och resultat efter skatt var -44,8 MSEK (-1,8 MSEK).

Vid periodens utgång uppgick likvida medel till 300,5 MSEK (540,1 MSEK) och moderbolagets egna kapital var 1 208,2 MSEK (1 222,0 MSEK).

Aktier i dotterbolag har ökat med 223,9 MSEK till 914,0 MSEK (690,1) ökningen består huvudsakligen av aktieägartillskott till dotterbolag om 180,0 MSEK samt förvärvet av Enterspace om 20,0 MSEK. Andelar i Joint Ventures ökade med 37,5 MSEK till 46,0 (8,5 MSEK) genom ett kapitaltillskott till StarVR Corporation. I samband med bildandet av StarVR Corporation, där Starbreeze AB och Acer Inc. äger 50 procent var, avtalade parterna att tillskjuta 12,5 MUSD vardera. Per 30 juni 2017 har parterna tillskjutit 5,0 MUSD vardera.

Långfristiga skulder som består av konvertibla lån och tilläggsköpeskillingar har ökat med 39,4 MSEK till 604,6 MSEK (565,2 MSEK). Förändringen är till största del en följd av förvärvet av Enterspace, där tilläggsköpeskillingen per balansdagen är värderad till 46,8 MSEK.

MEDARBETARE

Antalet anställda uppgick vid periodens utgång till 279 personer (139 personer), varav 234 män och 45 kvinnor. Ökningen beror främst på genomförda förvärv, men är också en följd av ett ökat antal anställda inom

Q2

2017

NYCKELTAL MEDARBETARE

	2017	2016
	Q2	Q2
Anställda	279	139
Män	234	120
Kvinnor	45	19
Nettoreultat/anställd	-36 KSEK	153 KSEK

279

ANSTÄLLDA PÅ STARBREEZE

spelutveckling i Stockholm. Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 256 personer (130 personer). Medelåldern var 34 år (33 år).

AKTIEN

Starbreeze aktie är noterad på Nasdaq Stockholm First North Premier. Vid periodens utgång var slutkursen 14,65 SEK (19,90 SEK) för A-aktien och 14,80 SEK (19,80 SEK) för B-aktien och det totala börsvärdet uppgick till 4 130 MSEK (5 048 MSEK).

AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet uppgick vid periodens utgång till 5 613 TSEK (5 092 TSEK) fördelat på 280 690 355 aktier (254 644 490 aktier), varav 55 971 982 A-aktier (57 465 828 A-aktier) och 224 718 353 B-aktier (197 178 662 B-aktier).

Under perioden har antalet B-aktier ökat med 1 071 203 genom apportemission vid förvärvet av Enterspace samt emittering av 2 739 412 B-aktier genom inlösen av teckningsoptioner. Av de inlösta teckningsoptionerna avsåg 2 000 000 B-aktier avvecklingen av en hedge för personaloptioner, vilket ökade koncernens egna kapital med 30,9 MSEK. Per bokslutsdatum var ovanstående 1 071 203 B-aktier ej registrerade hos bolagsverket.

AKTIEÄGARE

Starbreeze hade 26 840 aktieägare (23 240 aktieägare) vid periodens utgång. En förteckning över bolagets tio största ägare uppdateras månatligen på bolagets webbplats starbreeze.com.

REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna och beräkningsmetoderna överensstämmer med de principer som tillämpades i 2016 års årsredovisning. Från och med andra kvartalet 2017 redovisar Starbreeze per segment, se avsnitt Segmentsredovisning.

För moderbolaget har rapporten upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt RFR 2. Redovisning för juridisk person.

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.

Kommande standarders effekt

IFRS 15: Analysen från Årsredovisningen 2016 har inte ändrats.

IFRS 9: Koncernen har påbörjat en analys. När den är klar kommer dess påverkan att avrapporteras.

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 och andra tillgångar samt skulder i utländsk valuta. 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 projektförsejningar. Dessa och övriga risker såsom upphovsrättsintrång, förlust av nyckelpersoner och valutakursförändringar beskrivs i Starbreeze årsredovisning 2016 i förvaltningsberättelsen på sidan 57 och i not 3.

Q2

2017

26 840

AKTIEÄGARE

per 30 juni 2017



Vidare baseras värdet på vissa tillgångar och skulder utifrån ett förväntat utfall vilket medför att dessa poster löpande ska omvärderas och således kan påverka framtida resultat.

Försäljningsutvecklingen för PAYDAY 2 och Dead by Daylight, lanseringen av nya spel samt det kapital som Smilegate, Acer, Första AP-fonden med flera tillfört under 2016 samt den lånefinansiering som upptagits under tredje kvartalet 2017, gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamheten i sin nuvarande omfattning åtminstone under de kommande 12 månaderna. Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande koncernens långsiktiga kapitalbehov och finansieringsalternativ.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Under perioden har inga transaktioner med närstående skett.

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.

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Bo Andersson Klint, VD

Tel: 08-209 208

bo.andersson-klint@starbreeze.com

Sebastian Ahlskog, CFO

Tel: 08-209 208

sebastian.ahlskog@starbreeze.com

Rapporterna publiceras på bolagets webbplats starbreeze.com.

Styrelse och VD intygar att denna rapport utgör en sann och rättvis överblick av moderbolaget och koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm, den 24 augusti 2017

Michael Hjorth
Styrelseordförande

Ledamöter

Ulrika Hagdahl

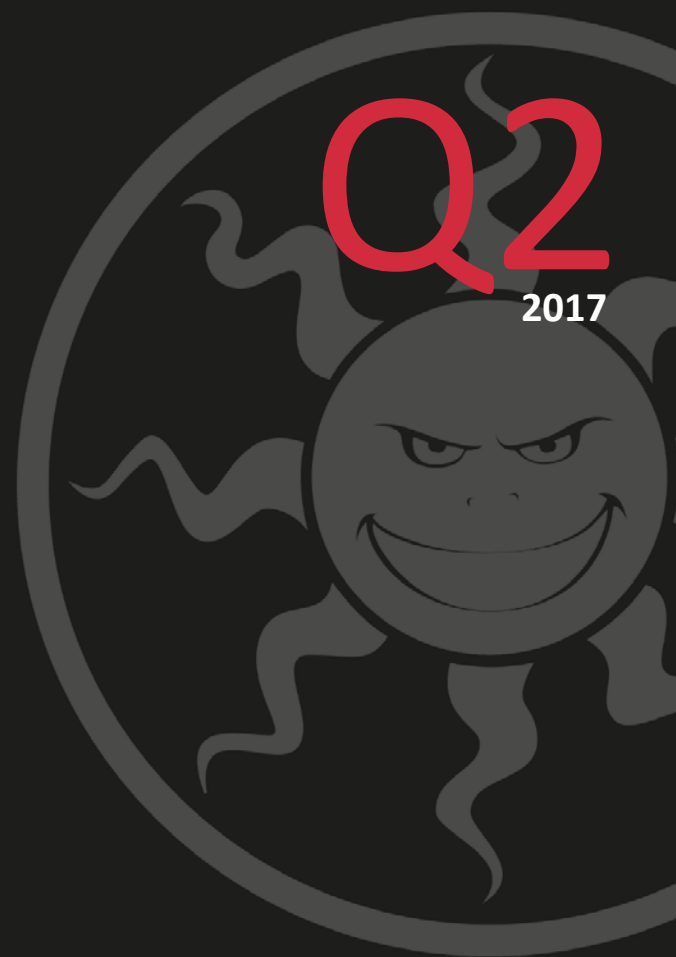
Harold Kim

Matias Myllyrinne

Eva Redhe

Bo Andersson Klint
VD

Denna information är sådan information som Starbreeze AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning och lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 24 augusti 2017 kl. 8:00 CET.



FINANSIELL KALENDER

DELÅRSRAPPORT Q3 2017

16 november 2017

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2017

15 februari 2018

ÅRSREDOVISNING 2017

12 april 2018

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN

TSEK	2017	2016	2017	2016	2016
	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Nettoomsättning	122 698	102 589	179 968	143 391	345 463
Aktiverat utvecklingsarbete	56 838	33 698	106 470	62 991	154 450
Övriga rörelseintäkter	-	7 353	-	3 795	23 132
Summa	179 536	143 640	286 438	210 177	523 045
Övriga externa kostnader	-121 308	-77 574	-207 484	-122 003	-292 106
Personalkostnader	-58 432	-38 607	-110 914	-64 963	-148 517
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-12 148	-3 557	-25 308	-7 742	-20 600
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-3 793	-1 171	-6 100	-2 237	-4 166
Övriga rörelsekostnader	-2 479	-	-6 056	-	-1 202
Rörelseresultat	-18 624	22 731	-69 424	13 232	56 454
Finansiella intäkter	9 706	108	9 780	118	17 511
Finansiella kostnader	-7 368	4 645	-12 693	-820	-18 196
Andel av resultat från innehav redovisade enligt kapitaladelsmetoden	-461	-	-666	-	131
Resultat före skatt	-16 747	27 484	-73 003	12 530	55 900
Inkomstskatt	6 823	-6 226	12 450	-6 045	1 191
Periodens resultat	-9 924	21 258	-60 553	6 485	57 091
<i>Övrigt totalresultat som senare kan omklassificeras till resultaträkningen</i>					
Omräkningsdifferenser	428	2 090	-3 790	1 438	-4 375
Summa totalresultat för perioden	-9 496	23 348	-64 343	7 923	52 716

Inget innehav utan bestämmande inflytande återfinns i koncernen varför periodens resultat och totalresultat i sin helhet hänförs till moderföretagets aktieägare.

Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare under perioden (uttryckt i SEK):

- före utspädning	-0,04	0,09	-0,22	0,03	0,22
- efter utspädning	-0,04	0,09	-0,22	0,03	0,22

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
TILLGÅNGAR				
<i>Immateriella tillgångar</i>				
Goodwill		468 175	141 807	404 530
Övriga immateriella anläggningstillgångar		584 249	483 801	594 728
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		482 493	186 484	303 763
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Finansiella anläggningstillgångar		30 242	20 331	31 971
Andelar i joint venture	6	45 424		8 638
Uppskjuten skattefordran		83 422	5 252	30 712
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Datorer och övriga inventarier		48 625	17 258	23 458
Summa anläggningstillgångar		1 742 630	854 933	1 397 800
<i>Omsättningstillgångar</i>				
Varulager			2	2
Kundfordringar och övriga fordringar		32 537	22 059	25 576
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		103 511	69 946	56 183
Likvida medel		384 249	328 356	669 380
Summa omsättningstillgångar		520 297	420 363	751 141
SUMMA TILLGÅNGAR		2 262 927	1 275 296	2 148 941
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>				
Aktiekapital		5 613	5 093	5 538
Övrigt tillskjutet kapital		1 224 841	745 180	1 175 563
Reserver		-119	9 484	3 671
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		122 526	134 845	185 451
Summa eget kapital		1 352 861	894 652	1 370 223
<i>Långfristiga skulder</i>				
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling		343 368	40 638	307 099
Uppskjuten skatteskuld		155 072	52 601	119 134
Övriga långfristiga skulder		276 059	192 339	265 535
Summa långfristiga skulder		774 499	285 578	691 768
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Leverantörsskulder och övriga skulder		75 500	45 716	41 990
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		60 067	49 350	44 960
Summa kortfristiga skulder		135 567	95 066	86 950
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 262 927	1 275 296	2 148 941

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa Eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2017	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223
Periodens resultat	-	-	-	-60 553	-60 553
Övrigt totalresultat för perioden					
Omräkningsdifferenser	-	-	-3 790	-	-3 790
Summa totalresultat	5 538	1 175 563	-119	124 898	1 305 880
Transaktioner med aktieägare:					
Nyemission genom utnyttjande av optioner	54	15 062	-	-	15 116
Ej registrerat aktiekapital	-	-	-	-	-
Ej emitterade aktier	-	-	-	-	-
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	-	-
Intjänade personaloptioner	-	632	-	-	632
Försäljning av egenkapitalinstrument	-	21 288	-	-	21 288
Skatteeffekt på försäljning av egenkapitalinstrument	-	-4 683	-	-	-4 683
Nyemission	-	-	-	-	-
Apportemission	-	-	-	-	-
Pågående apportemission	21	16 979	-	-	17 000
Emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	-3 041	-3 041
Skatteeffekt på emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	669	669
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	75	49 278	-	-2 372	46 981
Utgående balans per 30 juni 2017	5 613	1 224 841	-119	122 526	1 352 861
<hr/>					
Ingående balans per 1 januari 2016	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365
Periodens resultat	-	-	-	6 485	6 485
Övrigt totalresultat för perioden					
Valutakursdifferenser	-	-	1 438	-	1 438
Summa totalresultat	4 607	257 352	9 484	134 845	406 288
Transaktioner med aktieägare:					
Nyemission genom utnyttjande av optioner	75	42 204	-	-	42 279
Erhållna aktieägartillskott	-	2 144	-	-	2 144
Intjänade personaloptioner	-	282	-	-	282
Nyemission	-	128 839	-	-	128 839
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	536	487 828	-	-	488 364
Utgående balans per 30 Juni 2016	5 143	745 180	9 484	134 845	894 652
<hr/>					
			2017	2016	2016
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER			Q1-Q2	Q1-Q2	JAN - DEC
Antal aktier vid periodens ingång			276 879 720	230 361 091	230 361 091
Apportemission			1 071 203	-	1 138 385
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner			2 739 412	3 729 157	6 560 898
Nyemission			-	20 554 242	38 819 346
Antal aktier vid periodens utgång			280 690 335	254 644 490	276 879 720

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	NOT	2017	2016	2017	2016	2016
		Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
<i>Den löpande verksamheten</i>						
Kassaflöde från rörelsen	3	-33 701	-40 919	-36 947	-31 277	8 868
Betald ränta		2 153	-65	-	-474	-2 682
Erhållen ränta		6 184	1	8 159	10	5 410
Betalda inkomstskatter		-6 180	-768	-7 541	-5 968	3 695
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-31 544	-41 751	-36 329	-37 709	15 291
<i>Investeringsverksamheten</i>						
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-15 114	-1 175	-29 247	-2 736	-9 449
Investeringar i dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		345	-12 457	345	-12 457	-60 412
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-894	-5 325	-894	-5 325	-15 354
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar		-5 988	-44	-54 201	-422	-9 668
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling		-99 274	-36 871	-183 483	-89 117	-194 871
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-120 925	-55 872	-267 480	-110 057	-289 754
<i>Finansieringsverksamheten</i>						
Nyemission		-	8 483	-	171 324	554 906
Inbetalningar teckningsoptioner		23 370	152	23 370	2 144	14 128
Ökning av långfristiga skulder		-	-	-	220 052	284 945
Återbetalning lån		-1 359	-	-1 359	-	-516
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		22 011	8 635	22 011	393 520	853 463
Periodens kassaflöde		-130 458	-88 988	-281 798	245 754	579 000
Likvida medel vid periodens ingång		516 900	416 466	669 380	85 354	85 354
Kursdifferens i likvida medel		-2 193	878	-3 333	-2 752	5 026
Likvida medel vid periodens utgång		384 249	328 356	384 249	328 356	669 380

NYCKELTAL, KONCERNEN

	2017	2016	2017	2016	2016
	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	122 698	102 589	179 968	143 391	345 463
EBITDA, TSEK	-2 683	27 459	-38 016	23 211	81 220
EBIT, TSEK	-18 624	22 731	-69 424	13 232	56 454
Resultat före skatt, TSEK	-16 747	27 484	-73 003	12 530	55 900
Resultat efter skatt, TSEK	-9 924	21 258	-60 553	6 485	57 091
EBITDA-marginal, %	-1,5	19,1	-13,3	11,0	15,5
Rörelsemarginal, %	-10,4	15,8	-24,2	6,3	10,8
Vinstmarginal, %	-9,3	19,1	-25,5	6,0	10,7
Soliditet, %	59,8	70,2	59,8	70,2	63,8
A-aktiens slutkurs för perioden, kr	14,65	19,90	14,65	19,90	19,20
B-aktiens slutkurs för perioden, kr	14,80	19,80	14,80	19,80	19,30
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,04	0,09	-0,22	0,03	0,22
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,04	0,09	-0,22	0,03	0,22
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	280 690 335	251 644 490	280 690 335	251 664 490	276 879 720
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	304 108 618	257 040 569	304 108 618	257 040 569	304 352 451
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	278 926 835	247 338 353	277 928 273	243 420 559	255 276 469
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	279 622 772	249 734 431	278 647 736	245 816 638	257 234 798
Antalet anställda i genomsnitt	256	130	237	122	151
Antalet anställda vid periodens slut	279	139	279	139	212

NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

EBITDA-marginal

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete.

Vinstmarginal

Resultat efter finansiella poster i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete.

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 78 procent av obeskattade reserver.

AVSTÄMNING ALTERNATIVA NYCKELTAL

	2017	2016	2017	2016	2016
	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
<i>EBITDA</i>					
Rörelseresultat, TSEK	-18 624	22 731	-69 424	13 232	56 454
Minus: Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar, TSEK	12 148	3 557	25 308	7 742	20 600
Minus: Avskrivningar materiella anläggningstillgångar, TSEK	3 793	1 171	6 100	2 237	4 166
EBITDA	-2 683	27 459	-38 016	23 211	81 220
<i>EBITDA-marginal, %</i>					
EBITDA, TSEK	-2 683	27 459	-38 016	23 211	81 220
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	179 536	143 640	286 438	210 177	523 045
EBITDA-marginal, %	-1,5	19,1	-13,3	11,0	15,5
<i>Rörelsemarginal, %</i>					
Rörelseresultat, TSEK	-18 624	22 731	-69 424	13 232	56 454
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	179 536	143 640	286 438	210 177	523 045
Rörelsemarginal, %	-10,37	15,82	-24,24	6,30	10,79
<i>Vinstmarginal, %</i>					
Resultat före skatt, TSEK	-16 747	27 484	-73 003	12 530	55 900
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	179 536	143 640	286 438	210 177	523 045
Vinstmarginal, %	-9,3	19,1	-25,5	6,0	10,7
<i>Soliditet, %</i>					
Summa eget kapital, TSEK	1 352 861	894 652	1 352 861	894 652	1 370 223
Summma eget kapital och skulder, TSEK	2 262 927	1 275 296	2 262 927	1 275 296	2 148 941
Soliditet, %	59,8	70,2	59,8	70,2	63,8

Alternativa nyckeltal (Alternative Performance Measures, APM-mått) är finansiella mått över resultatutveckling, finansiell ställning och kassaflöde som inte definieras i tillämpligt redovisningsregelverk (IFRS). Dessa anses utgöra viktiga kompletterande nyckeltal för koncernens resultat. Eftersom inte alla företag beräknar finansiella mått på samma sätt, är dessa inte alltid jämförbara med mått som används av andra företag.

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017	2016	2017	2016	2016
	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Nettoomsättning	12 716	48 425	23 860	64 744	101 935
Övriga rörelseintäkter	522	3 263	522	3 263	13 905
Summa intäkter	13 238	51 688	24 382	68 007	115 840
Övriga externa kostnader	-25 982	-55 242	-44 760	-77 220	-97 970
Personalkostnader	-12 920	-12 269	-25 371	-18 228	-35 498
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-178	-178	-359	-344	-703
Övriga rörelsekostnader	228	2 238			-
Rörelseresultat	-25 614	-13 763	-46 108	-27 785	-18 331
Övriga finansiella intäkter	678	735	1 005	1 544	13 870
Finansiella kostnader	-6 851	5 010	-12 154	-398	-17 794
Resultat efter finansiella poster	-31 787	-8 018	-57 257	-26 639	-22 255
Bokslutsdispositioner		11 108		24 821	30 247
Resultat före skatt	-31 787	3 090	-57 257	-1 818	7 992
Inkomstskatt	7 309	-1 101	12 454	-1	-1
Periodens resultat	-24 478	1 989	-44 803	-1 819	7 991

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
TILLGÅNGAR			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier	933	1 530	1 265
Andelar i koncernföretag	914 015	249 122	690 126
Uppskjuten skattefordran	17 706	5 252	5 252
Andelar i joint venture	45 958	-	8 507
Summa anläggningstillgångar	978 612	255 904	705 150
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Fordringar koncernföretag	770 219	644 701	761 308
Övriga fordringar	1 681	1 163	549
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 616	711	1 295
Likvida medel	300 525	227 137	540 118
Summa omsättningstillgångar	1 074 041	873 712	1 303 270
SUMMA TILLGÅNGAR	2 052 653	1 129 616	2 008 420
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	5 613	5 093	5 538
Fond för verkligt värde	328	981	2 054
Överkursfond	1 162 135	699 083	1 129 465
Balanserat resultat	84 934	76 945	76 945
Periodens resultat	-44 803	-1 819	7 991
Summa eget kapital	1 208 207	780 333	1 221 993
<i>Obeskattade reserver</i>			
Ackumulerade överavskrivningar	16	16	16
Summa obeskattade reserver	16	16	16
<i>Långfristiga skulder</i>			
Övriga långfristiga skulder	604 571	227 610	565 179
Summa långfristiga skulder	604 571	227 610	565 179
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	3 475	2 059	3 391
Skulder till koncernföretag	218 751	101 742	195 499
Övriga skulder	2 938	2 225	6 664
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	14 695	15 631	15 678
Summa kortfristiga skulder	239 859	121 657	221 232
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	2 052 653	1 129 616	2 008 420

NOTER

NOT 1: STÄLLDA SÄKERHETER

Ställda säkerheter och eventalförpliktelser, koncernen

Ställda säkerheterna i koncernen avser hyresgarantier.

TSEK	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
Ställda säkerheter	5 708	4 644	5 387
Eventalförpliktelser	-	-	-

NOT 2: FINANSIELLA INSTRUMENT

Finansiella instrument värderade till verkligt värde

TSEK	2017-06-30	2016-12-31	Nivå
<i>Tillgångar som kan säljas</i>			
Finansiella anläggningstillgångar, aktier i Cmunne	11 502	11 502	2
<i>Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen</i>			
Investeringar i konvertibla lånefordringar	10 163	14 183	2
<i>Finansiella skulder</i>			
Villkorad köpeskillning	343 368	307 099	3
Konvertibelt lån	20 237	16 857	2

Inga väsentliga skillnader har skett av skulder värderade i nivå 3 i verkligt värdehierarkin (villkorade köpeskillningar) under perioden. Ökningen som har skett på villkorad köpeskillning avser framförallt förvärvet av Enterspace. Värdering av dessa sker på samma sätt som beskrivs i årsredovisningen för 2016. Information om uppskattningar av verkligt värde och hur detta beräknats utifrån respektive nivå i verkligt värdehierarkin samt upplysningar om hur verkligt värde beräknats för finansiella skulder (tilläggsköpeskillningar) i nivå 3 i verkligt värdehierarkin återfinns i årsredovisningen för 2016.

NOT 3: KASSAFLÖDE FRÅN RÖRELSEN

KASSAFLÖDE FRÅN RÖRELSEN

TSEK	2017 Q2	2016 Q2	2017 JAN-JUN	2016 JAN-JUN	2016 JAN-DEC
Rörelseresultat	-18 624	22 731	-69 424	13 232	55 900
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:</i>					
-Avskrivningar på immateriella tillgångar	12 148	3 557	25 308	7 742	20 600
-Avskrivningar på materiella tillgångar	3 793	1 171	6 100	2 237	4 166
-Finansnetto	0	0	0	0	554
-Övriga realiserade kursförluster	-3 235	9 630	-1 874	10 520	19 332
<i>Justeringar för:</i>					
Ökning (-) / minskning (+) av fordringar	-46 960	-14 352	-40 029	-19 181	-49 337
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	19 177	-63 656	42 972	-45 827	-42 347
Kassaflöde från rörelsen	-33 701	-40 919	-36 947	-31 277	8 868

NOT 4: SEGMENTSRAPPORTERING, KONCERNEN

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN
Starbreeze Games				
Nettoomsättning	51 400	62 719	75 476	103 499
Aktiverat utvecklingsarbete	25 754	17 246	53 609	33 625
Övriga rörelseintäkter	-	3 174	-	3 174
Summa	77 154	83 139	129 085	140 298
Rörelseresultat	18 841	27 383	19 196	50 045
Publishing				
Nettoomsättning	66 598	39 870	94 822	39 870
Aktiverat utvecklingsarbete	8 694	10 018	15 210	13 755
Övriga rörelseintäkter	-	1 307	-	1 307
Summa	75 292	51 195	110 032	54 932
Rörelseresultat	-8 788	21 278	-10 852	15 554
VR Tech				
Nettoomsättning	29	-	70	-
Aktiverat utvecklingsarbete	22 389	6 357	37 651	15 534
Övriga rörelseintäkter	-	1 237	-	1 237
Summa	22 418	7 594	37 721	16 771
Rörelseresultat	634	-11 401	2 984	-17 082
Övrigt				
Nettoomsättning	4 672	-	9 600	22
Aktiverat utvecklingsarbete	-	77	-	77
Övriga rörelseintäkter	-	1 635	-	-1 923
Summa	4 672	1 712	9 600	-1 824
Rörelseresultat	-29 311	-14 529	-80 752	-35 285
Totalt				
Nettoomsättning	122 699	102 589	179 968	143 391
Aktiverat utvecklingsarbete	56 837	33 698	106 470	62 991
Övriga rörelseintäkter	-	7 353	-	3 795
Summa	179 536	143 640	286 438	210 177
Rörelseresultat	-18 624	22 731	-69 424	13 232
Det förekommer inga intäkter från transaktioner med andra rörelsesegment varför presenterad nettoomsättning avser intäkter från externa kunder.				
Fördelningen av resultat per segment sker till och med Rörelseresultat.				
<i>Rörelseresultat stäms av mot resultat före skatt enligt följande:</i>				
Starbreeze Games	18 841	27 383	19 196	50 045
Publishing	-8 788	21 278	-10 852	15 554
VR Tech	634	-11 401	2 984	-17 082
Övrigt	-29 311	-14 529	-80 752	-35 285
Summa	-18 624	22 731	-69 424	13 232
Finansiella poster, netto	1 877	4 753	-3 579	-702
Resultat före skatt	-16 747	27 484	-73 003	12 530

NOT 5: FÖRVÄRV ENTERSPACE

Den 30 juni 2017 förvärvades 100 procent av aktierna i Enterspace AB för preliminärt 66,8 MSEK genom apportemission på 1 071 203 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB till ett värde om 17,0 MSEK, en kontant köpeskilling på 3,0 MSEK samt en villkorad tilläggsköpeskilling kopplad till framtida intäkter, vilken värderas till 46,8 MSEK och kan komma att utfalla under de kommande sex åren. 46,8 MSEK är nuvärdet av den maximala tilläggsköpeskillingen om 75 MSEK som beräknas med en diskonteringsränta om 12 procent. Enterspace utvecklar teknik och innehåll för destinationsbaserad underhållning. Den goodwill som uppkom vid förvärvet består främst av bolagets affärskontakter.

Den kassaflödesmässiga effekten i andra kvartalet av förvärvet på koncernnivå blir totalt 0,2 MSEK, bestående av den kontanta köpeskillingen på 3,0 MSEK samt förvärvskostnaden om 0,5 MSEK och förvärvade likvida medel om 3,3 MSEK.

Hade Enterspace förvärvats den 1 januari 2017 skulle bolaget ha bidragit med ett intäktstillflöde om 0,3 MSEK och ett resultat efter skatt på -3,0 MSEK. Den redovisade goodwillen för detta förvärv förväntas inte vara skattemässigt avdragsgill.

Utgifterna för förvärvet av Enterspace uppgår preliminärt till 0,5 MSEK och belastar koncernens resultat och ingår då i posten övriga externa kostnader. Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i Enterspace vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskilling:	
Kontant erlagd köpeskilling	3 000
Aktier i Starbreeze AB (publ)	17 000
Tilläggsköpeskilling	46 831
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	-5 762
Koncernmässiga övervärden på immateriella tillgångar	3 762
Goodwill	68 831

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

Patent	10 406
Övriga tillgångar	4 728
Likvida medel	3 344
Uppskjuten skatt	-828
Skulder	-23 412
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	-5 762

NOT 6: JOINT VENTURE

Joint Venture

Bolagets joint venture med Acer, StarVR Corporation, är ett sälj- och marknadsföringsbolag som hanterar försäljningsprocessen gentemot affärskunder samt support och eftermarknadsstöd för StarVR HMD (Head Mounted Display). Som en del av samarbetet äger och kontrollerar Starbreeze IP-rättigheterna relaterat till StarVR medan Acer tillverkar produkten. Forskning och utveckling samt utformning av referensdesign till headset sker gemensamt av Starbreeze och Acer. StarVR Corporation, bär alla kostnader för marknadsföring och försäljning av StarVR men så länge Starbreeze bibehåller IP-rättigheterna bär Starbreeze R&D-relaterade kostnader. Tillverknings-kostnader tas av Acer. I nedan avstämning återspeglas justeringar som gjorts av koncernen vid tillämpning av kapitalandelsmetoden, inklusive justeringar till verkligt värde vid tiden för förvärvet samt justeringar för skillnader i redovisningsprinciper.

TSEK	2017-06-30
<i>Avstämning mot redovisade värden:</i>	
Ingående nettotillgångar 1 januari	17 276
Resultat för perioden	-1 331
Valutakursdifferens	-180
Kapitalinjektion	75 082
Utgående nettotillgångar	90 847
Koncernens andel i %	50%
Koncernens andel i TSEK	45 424
Redovisat värde	45 424

Nedanstående tabell visar finansiell information i sammandrag för innehavet i joint venture-företag (StarVR Corporation) som koncernen har bedömt som väsentligt. Informationen visar de belopp som redovisats i de finansiella rapporterna för joint venture-företaget och inte Starbreeze andel av dessa belopp. Avstämning av Starbreeze andel framgår ovan.

TSEK	2017-06-30
<i>Balansräkning i sammandrag:</i>	
Omsättningstillgångar	91 883
Anläggningstillgångar	1 763
Kortfristiga skulder	2 799
Nettotillgångar	90 847
<i>Totalresultat i sammandrag:</i>	
Intäkter	5 047
Periodens resultat	-1 331
Summa totalresultat	-1 331

REVISORNS GRANSKNINGSRAPPORT

Starbreeze AB (publ) org nr 556551-8932

INLEDNING

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapport) för Starbreeze AB (publ) per 30 juni 2017 och den sexmånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna finansiella delårsinformation i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

DEN ÖVERSIKTLIGA GRANSKNINGENS INRIKTNING OCH OMFATTNING

Vi har utfört vår översiktliga granskning i enlighet med International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företagets valda revisor. En översiktlig granskning består av att göra förfrågningar, i första hand till personer som är ansvariga för finansiella frågor och redovisningsfrågor, att utföra analytisk granskning och att vidta andra översiktliga granskningsåtgärder. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt ISA och god revisionssed i övrigt har. De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir medveten om alla viktiga omständigheter som skulle kunna ha blivit identifierade om en revision utförts. Den uttalade slutsatsen grundad på en översiktlig granskning har därför inte den säkerhet som en uttalad slutsats grundad på en revision har.

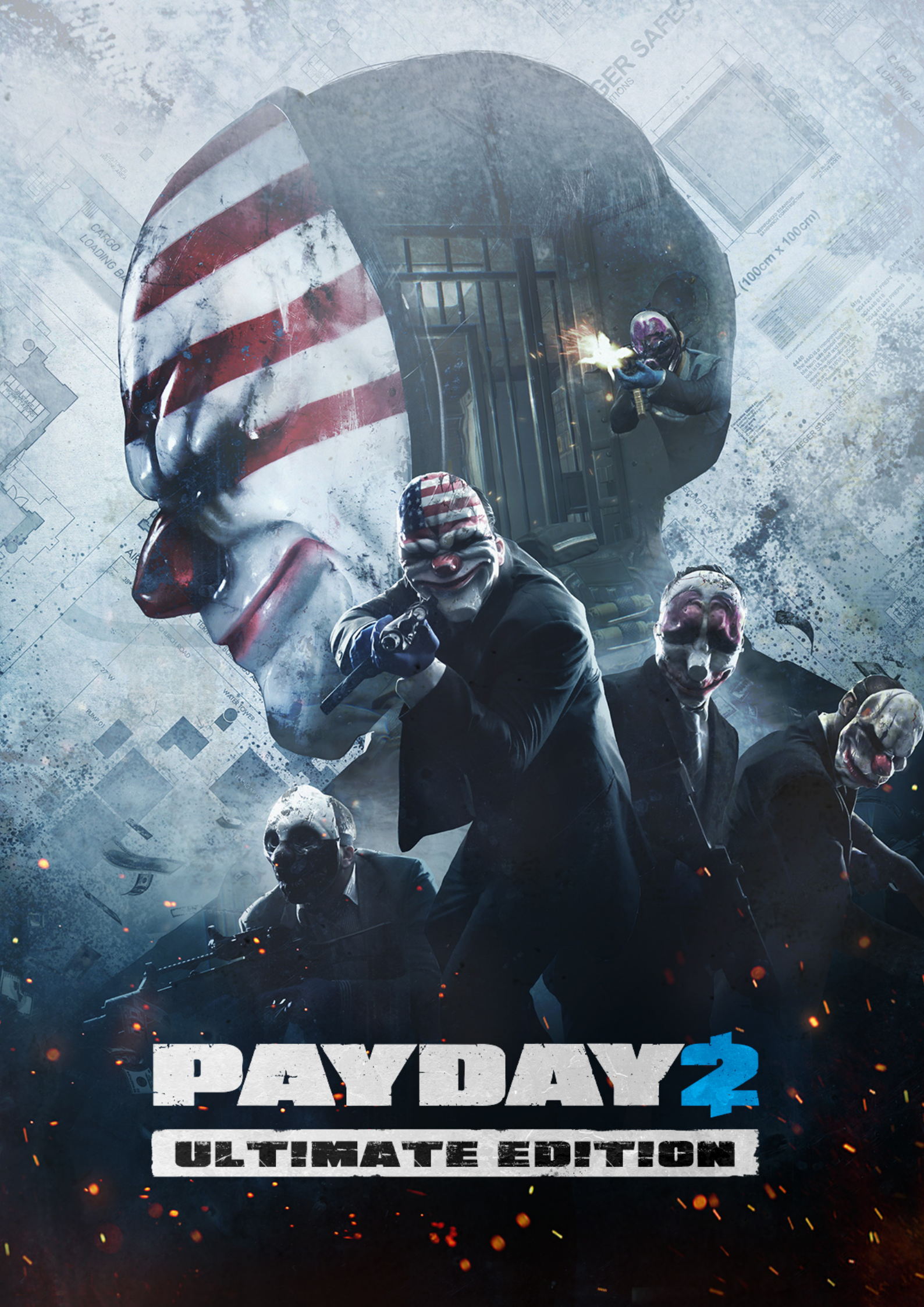
SLUTSATS

Grundat på vår översiktliga granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att delårsrapporten inte, i allt väsentligt, är upprättad för koncernens del i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen samt för moderbolagets del i enlighet med årsredovisningslagen.

Stockholm den 24 augusti 2017

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Nicklas Kullberg
Auktoriserad revisor



PAYDAY 2

ULTIMATE EDITION