



Q2

2016

RESULTAT/NYCKELTAL	2016	2015	2016	2015	2015
TSEK	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Nettomsättning	102 589	71 872	143 391	119 602	218 432
EBITDA	27 459	11 902	23 211	25 852	49 460
Resultat efter skatt	21 258	9 539	6 485	17 600	39 405
Resultat per aktie	0,09	0,04	0,03	0,08	0,20
Kassaflöde från verksamheten	-41 751	5 714	-37 709	-7 249	39 440
Nettoomsättning per anställd	789	1 089	1 179	1 980	2 664

EN FÖRLÄGGARSUCCÉ

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Under E3-mässan i sommar släppte vi Dead by Daylight, vår första titel som spelförläggare. Redan två veckor senare hade spelet sålts i mer än 270 000 exemplar på Steam och därmed täckt vår investering samt mer därtill. I dag kan jag stolt meddela att spelet har sålts i mer än en miljon exemplar. Från och med nu kommer vi ha betydande intäktsströmmar från mer än en titel och jag är övertygad att även vår nästa förläggartitel, RAID: World War II från Lion Game Lion, ytterligare kommer bevisa vår affärsmodell. Jag konstaterar slutligen att vi, genom våra nya VR-samarbeten med Acer, IMAX och Smilegate samt förvärvet av ePawn, bygger vidare på nästa generations digitala studio: Starbreeze.

ANDRA KVARTALET (APRIL–JUNI 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 102,6 MSEK (71,9 MSEK), en tillväxt om 43 %. Totala intäkter uppgick till 143,6 MSEK (92,5 MSEK).
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 62,6 MSEK (71,1 MSEK) av nettoomsättningen, varav 19,9 MSEK hänför sig till engångsposter. Dead by Daylight stod för 39,9 MSEK (0,0 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 27,5 MSEK (11,9 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 19,1 %.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,09 SEK (0,04 SEK) och resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,09 SEK (0,04 SEK).
- Per den 30 juni 2016 uppgick likvida medel till 328,4 MSEK (110,6 MSEK).

DELÅRSPERIODEN (JANUARI–JUNI 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 143,4 MSEK (119,6 MSEK), en tillväxt om 20 %. Totala intäkter uppgick till 210,2 MSEK (153,9 MSEK).
- Under perioden stod PAYDAY 2 för 102,2 MSEK (113,3 MSEK) och Dead by Daylight för 39,9 MSEK (0,0 MSEK) av nettoomsättningen.
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 23,2 MSEK (25,9 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 11,0 %.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,03 SEK (0,08 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,03 SEK (0,08 SEK).
- Per den 30 juni 2016 uppgick likvida medel till 328,4 MSEK (110,6 MSEK).

KORT OM STARBREEZE

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

Starbreeze har som mål att utveckla uppslukande virtual reality-upplevelser genom att integrera mjukvara och hårdvara i bolagets StarVR® HMD som kommer produceras i samarbete med Acer, och som med sitt unika 210-graders synfält kommer leverera högkvalitativa VR-upplevelser till en bred publik. Tillsammans med IMAX strävar Starbreeze efter att dominera den destinationsbaserade VR-marknaden med IMAX VR centers. Under 2016 öppnar det första IMAX VR-centret i Los Angeles.

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.

För mer information, besök <http://www.starbreeze.com>,
<http://www.starvr.com>, <http://www.overkillsoftware.com>

Q2
2016

DEAD BY DAYLIGHT

>1 miljon
sålda exemplar



FÖRLÄGGARSUCCÉ

VD Bo Andersson Klint kommenterar

Starbreeze stänger det andra kvartalet med en rekordomsättning på 102,6 MSEK. Vi har nu breddat vår intäktsbas till att även inkludera vårt första spel som förläggare, Dead by Daylight, som bidrar med 39,9 MSEK till kvartalets intäkter. Vi är superstolta över hur vi omvandlar planer och initiativ till intäkter.

DEAD BY DAYLIGHT

Vid den stora underhållningsmässan E3 i Los Angeles i juni släppte vi vår första förläggartitel, Dead by Daylight, på Steam. Efter mindre än två veckor utannonserade vi att spelet hade sålt över 270 000 enheter, varmed Starbreeze återfick sin del av utvecklingskostnaderna. Idag har både Starbreeze och utvecklaren Behaviour till fullo återfått sina investeringar, och mer därtill, och spelet har nu passerat 1 000 000 sålda enheter.

Vi har fått fantastisk feedback från spelarcommunityt och båda företagen har svarat med att åta sig att fortsatt uppdatera produkten. Som alltid håller vi oss till våra grundpelare för spelutveckling; vi ser först till att spelen fokuserar på gameplay, att de är underhållande att spela med vänner samt återspelbara för en lång livslängd. Detta är nyckelvärden som vi också vill föra över till våra partners. Vi ser fram emot att hålla Dead by Daylight relevant och den 18 augusti släppte vi vår första kostnadsfria uppdatering för att utvidga spelet.

STRATEGISKA AFFÄRER FÖR FRAMTIDEN

Vi fortsätter att visa vår förmåga att göra strategiska affärer. Detta kvartal förvärvade vi de utestående rättigheterna till PAYDAY-spelen vilket ger oss full kontroll över framtida utveckling och kommersialisering av PAYDAY 2 och PAYDAY för mobila plattformar. Affären medförde en engångseffekt om 19,9 MSEK på kvartalets intäkter samt förändrar vår intäktsstruktur för spelet.

Vi omstrukturerade även det konvertibellån vi har med Smilegate, vilket medförde en positiv engångseffekt om 7,5 MSEK på finansnettot samt en förbättrad transparens av vår finansiella rapportering.

Starbreeze kommer fortsätta göra strategiska affärer där vi får utväxling på vår kunskap för att maximera värdet av immateriella rättigheter och bygga upp ett komplett ekosystem för spel.

LÖNSAM TILLVÄXT

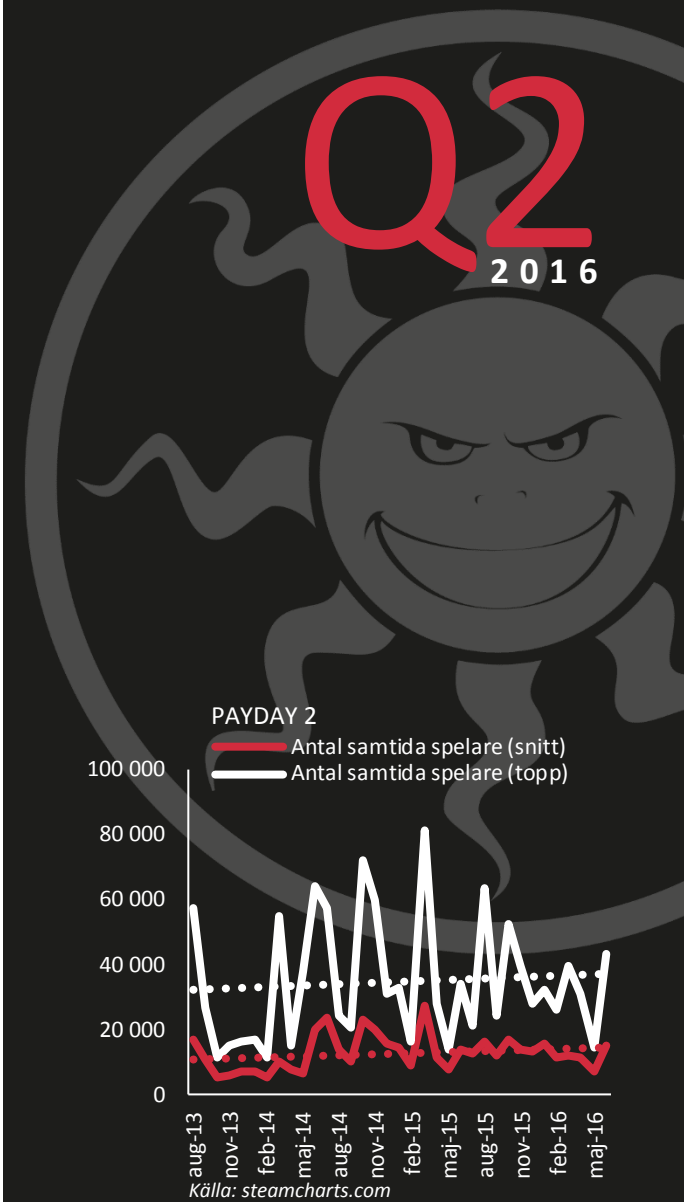
Vårt ultimata finansiella mål är lönsam tillväxt. Något som är mycket svårare att uppnå än att predika. För kvartalet rapporterar vi en nettoomsättningstillväxt om 43 % och en EBITDA som nådde 27,5 MSEK eller 19,1 % av de totala intäkterna. Trots poster av engångskaraktär visar siffrorna att PAYDAY 2 fortsätter generera intäkter hela tre år efter lansering, och att Dead by Daylight bidrar betydande till vår omsättning och lönsamhet.

Jag är övertygad om att vi är på rätt spår inför framtiden, något marknadens varma mottagande av Dead by Daylight har visat. Och med PAYDAY som pålitlig intäktskälla och mallen för vår utvecklingsmodell, bevisar vi med Dead by Daylight att det är en repeterbar modell. Jag är därför övertygad om att vårt nästa stora släpp, RAID: World War II från vår partner Lion Game Lion, ytterligare kommer att befästa Starbreeze affärsmodell.

Vår likviditet är god med en solid kassa på 328,4 MSEK i slutet av kvartalet. En viktig förutsättning för att fortsätta expansionen av företaget.

VÅRDA EKOSYSTEMET FÖR VR

Förra kvartalet tog vi stolt första steget mot nästa generations digitala studio och fördjupade oss i VR genom vårt samarbete med Acer. Strax efter den förra kvartalsrapporten slöt vi ytterligare två viktiga avtal; ett med IMAX för vårt destinationsbaserade VR-initiativ och ett med Smilegate om



Som mest spelade

43 415

PAYDAY 2 samtidigt
under april-juni

utvecklingen av en distributionsplattform speciellt anpassad för VR. Samtliga av dessa initiativ inrättas som samriskbolag och vårt StarVR headset är kronjuvelen som knyter samman initiativen. Vi arbetar hårt för att få alla dessa organisationer på plats och för att säkra en framtida framgång för våra VR-initiativ.

Förvärvet av det franska teknikföretaget ePawn tillför ytterligare en dimension till vårt ekosystem och diversifierar vårt erbjudande både inom toys-to-life och VR. Vi ser fram emot att kunna börja använda tekniken i våra VR-centra och på andra håll i framtiden.

EN ANPASSAD ORGANISATION

I takt med att vår verksamhet utvecklas måste också vår organisation göra det. Vår närvaro i Los Angeles är nu viktigare än någonsin för våra VR- och affärsutvecklings-team. LA, en av västvärldens viktigaste hubbar för underhållning och VR, blir hem för vårt första pilot-center för VR med IMAX, granne med Silicon Valley, och idag en viktig bas för Starbreeze. Etableringen i LA har öppnat upp nya kontaktytor för oss och starkt bidragit till de samarbeten vi inlett på VR-området. Investeringen vi initialt gjorde i kontoret har därmed betalat sig flera gånger om.

Allt eftersom vi fortsätter utveckla företaget optimerar vi även vår resursanvändning och förfinar varje aspekt. VR-teamet i LA omvandlar vi från ett prototyp-team till ett relationsutvecklings-, forsknings- och utvecklingsteam. För att leda denna satsning har vi gjort en nyckelrekrytering i Brooks Brown, som Global Director VR. Brooks har många framgångsrika år i spelbranschen hos Lucas Arts bakom sig och har på senare år även arbetat på James Camerons Lightstorm. Med sin omfattande erfarenhet från underhållningsbranschen kommer han bli en viktig tillgång för Starbreeze fortsatta framgång.

När vi också gått upp i teamstorlek för att maximera VR-produktionen av John Wick och spelproduktionen av OVERKILL's The Walking Dead har vi flyttat utvecklingen av dessa projekt från LA till Stockholm, där vi snart adderar ytterligare 1 500 kvadratmeter kontorsyta för att göra plats för våra nya medarbetare.

Medan produktionen av våra spel går enligt plan fortsätter vi att kontinuerligt utvärdera den bästa strategin för att ta Geminose till marknaden och för att maximera nedslagseffekten av John Wick i VR.

Sist men inte minst vill jag tacka vårt fantastiska team som arbetat hårt och fokuserat på att nå fortsatt framgång. Starbreeze är ingen enkel maskin utan består av många fantastiska människor. Med alla våra nya utvecklare ombord känner vi oss mycket trygga i vår framtid att bygga nästa generations underhållning.

Let's do this!



VERKSAMHETEN APR-JUN 2016

Q2 2016

AVTAL MED ACER

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

I juni meddelade Starbreeze och Acer att båda parter godkänt samt tecknat avtal om att bilda samriskbolaget. Bolaget får namnet Acer Starbreeze Corporation och avses att bildas i Taiwan under det tredje kvartalet.

Acer beslutade i samband med detta avtal att även investera 9 miljoner dollar i Starbreeze, i form av ett tvåårigt konvertibellån. Investeringen stärker Starbreeze och Acers långsiktiga samarbete samt VR-strategi. Processen för denna investering slutförs för närvarande.

AVTAL MED IMAX

IMAX valde i maj Starbreeze som samarbetspartner för sin satsning på destinationsbaserad (location-based) Virtual Reality-upplevelser. Parterna har tecknat en avsiktsförklaring att ingå ett joint venture för att skapa ett koncept för destinationsbaserade VR-upplevelser under IMAX varumärke, där bolagen är likvärdiga partners. Målet med satsningen är att erbjuda besökare olika typer av VR-innehåll, bland annat spel och filmupplevelser, på olika platser samt i anslutning till befintliga IMAX-biografer. Under 2016 avser parterna att öppna sex VR-center. Blir projektet framgångsrikt är avsikten att rulla ut konceptet globalt.

NYTT AVTAL OCH FÖRDJUPAT SAMARBETE MED SMILEGATE

Starbreeze och Smilegate tecknade i maj en avsiktsförklaring att bilda ett joint venture för en distributionsplattform för Virtual Reality-innehåll anpassat till StarVR HMD. Båda parter siktar på ett samarbete kring utveckling och marknadsföring av plattformen för distribution av underhållning anpassad för StarVR HMD.

100% ÄGANDE AV PAYDAY-SPELRÄTTIGHETER

I maj köpte bolaget tillbaka rättigheter till PAYDAY-spelen från 505 Games för 10,9 miljoner B-aktier, då motsvarande 30 MUSD eller 249 MSEK. Därmed äger Starbreeze rättigheterna till PAYDAY-spelen för framtida utveckling och kommersialisering, både gällande PAYDAY 2 och PAYDAY för mobilen. I juni emitterades aktierna i enlighet med det mandat som erhöles vid årsstämman den 25:e maj. För vidare finansiell påverkan se nedan.

FÖRVÄRV AV TOYS-TO-LIFE, VR OCH AR-FÖRETAGET EPAWN

I juni annonserades förvärvet av det franska toys-to-life, VR och AR-teknologiföretaget ePaw. Förvärvet betalas med nya aktier till ett värde om 4,0 MEUR (37,8 MSEK) och med 1,5 MEUR (14,2 MSEK) i kontanter. Därutöver finns en villkorad tilläggsköpeskilling, kopplad till framtida intäkter, vilken värderas till 3,4 MEUR och kan utfalla under kommande 5 år.

Med ePaw diversifieras Starbreeze VR- och toys-to-life-erbjudande väsentligt. Starbreeze får samtidigt en stark patentportfölj som kommer vara till nytta för bolaget i flera år framöver. Starbreeze ser stor potential i att kombinera VR- och AR-spelupplevelser med ePawns spelbrädor och mattor.

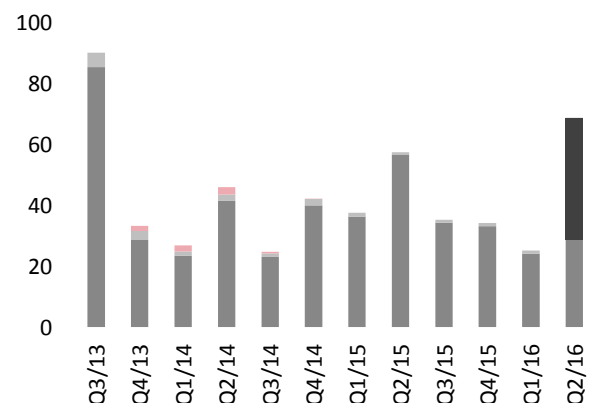
Fördelning: kvartalets nettointäkter

■ Payday 2 ■ Dead by Daylight ■ Other



Intäkter från spelförsäljning

■ Brothers: A Tale of Two Sons ■ Payday: The Heist
■ Dead by Daylight ■ Payday 2



FÖRVÄRV AV CINEMAWARES KLASSISKA TITELBIBLIOTEK

Starbreeze förvärvade under kvartalet rättigheterna till hela Cinemawares titelbibliotek från CW Entertainment USA. Förvärvet inkluderar rättigheterna till titlar som "Defender of the Crown" samt "Wings" och omfattar bland annat befintliga produkter samt licenser, inklusive Cinemaware-varumärket. Totalt betalades 525 000 Euro i kontanter för rättigheterna.

LANSERING AV COCKATOO SPRITZ

På filmfestivalen i Cannes lanserades Starbreeze första egenproducerade filmiska VR-upplevelse med namnet "Cockatoo Spritz", regisserad av Stephane Barbato. Cockatoo Spritz dyker ner i filmvärlden och presenterar det nya mediet från ett filmiskt perspektiv. Det är en VR-upplevelse ämnad att inspirera kreativa filmskapare att skapa för VR.

PAYDAY 2

Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 62,6 MSEK (71,1 MSEK) av nettoomsättningen. Varav redovisningsmässiga effekter av engångskaraktär om 19,9 MSEK kopplade till återköpet av rättigheter till spelet från 505 Games som beskrivs ovan ingår. Justerat för posterna av engångskaraktär uppgick Starbreeze intäkter från PAYDAY 2 till 42,7 MSEK under kvartalet.

PAYDAY 2 som lanserades under 2013 fortsätter generera substansiella intäkter och spelarbasen visar en fortsatt hälsosam trend på samtida spelare under året.

Följande kampanjer genomfördes under kvartalet:

- 21:a juni till 4:e juli – Free-to-play-kampanj
- 23:e juni till 4:e juli – Steam Summer Sale

Följande uppdateringar genomfördes under kvartalet:

- Mikrotransaktionerna togs bort
- Sydney Character Pack
- Biker Pack

PUBLISHING

DEAD BY DAYLIGHT

Under kvartalet släpptes Dead by Daylight till försäljning på Steam. Spelet som är utvecklat av den kanadensiska spelstudion Behaviour är Starbreeze första förläggaruppdrag under det nya verksamhetsområdet Publishing. Totalt stod Dead by Daylight för 39,9 MSEK av nettoomsättningen under kvartalet.

Efter lanseringen den 14:e juni intog Dead by Daylight förstaplaceringen på Steams globala försäljningslista och behöll den under en veckas tid. En månad efter release höll spelet sig fortfarande stabilt ovanför femteplaceringen på topplistan.

Den 21:e juni utannonserade Starbreeze att Dead by Daylight hade sålts i mer än 270 000 exemplar, en vecka efter lansering. Därmed var Starbreeze investering samt omkostnader för spelet täckta och mer därtill, redan sju dagar efter release.

Följande händelser ägde rum för Dead by Daylight under kvartalet:

- Den 22:a april öppnades möjligheten till förköp av spelet på Steam
- Den 31:a maj startade en stängd beta-testperiod för Dead by Daylight
- Spelet lanserades den 14:e juli i samband med E3-mässan i Los Angeles
- Spelets grupp på Steam uppgick till 280 000 medlemmar vid kvartalets slut
- Spelet har nu sålt mer än 1 miljon exemplar

RAID: WORLD WAR II

På E3-mässan i Los Angeles visade Starbreeze tillsammans med den kroatiska spelstudion Lion Game Lion upp sitt andra publishing-projekt, RAID: World War II. Det var första gången spelet visades för allmänheten och en kort video-teaser släpptes samtidigt.

Q2

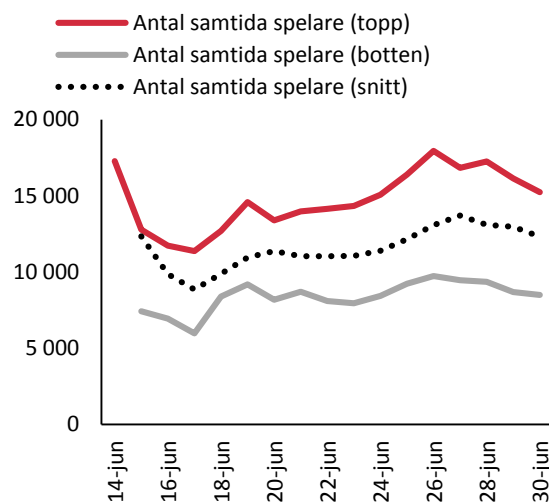
2016

Som mest spelade

18 011

Dead by Daylight
samtidigt under juni

Dead By Daylight



Källa: steamcharts.com

En månad efter release:

14 år och 9 månader av streamad
speltid och 1 574 år av tittartid via
streamingplattformen Twitch

TECH STARVR

Förutom de joint ventures som är under etablering med Acer, IMAX och Smilegate visades StarVR upp med ny design och upgraderade hårdvaruspecifikationer på E3-mässan i Los Angeles.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODEN

FÖRSÄLJNING

Under juli 2016 uppgick intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 9,3 MSEK (4,9 MSEK). Notera att Starbreeze efter de förändrade avtalsvillkoren med 505 Games numera erhåller 100% av intäkterna av PAYDAY 2 på Steam. Under juli 2015 var intäktsdelningen 50/50 med 505 Games.

Under juli 2016 uppgick intäkterna från Dead by Daylight, via PC-plattformen Steam, till 24,2 (0,0 MSEK) MSEK.

NYA KONVERTIBELVILLKOR FÖR ÖKAD FINANSIELL TRANSPARENS

Starbreeze har kommit överens med Smilegate Holdings Inc, innehavaren av konvertibellånet om 215 MSEK som utfärdades i februari 2016, att göra vissa ändringar i villkoren för att förtydliga Starbreeze finansiering och finansiella rapportering samt att i slutändan underlätta framtida samarbeten och ytterligare finansiering. Då vissa lånevillkor ersatts med teckningsoptioner är de överenskomna förändringarna av teknisk natur och ändrar inte det ursprungliga kommersiella avtalet som sådant.

ÖVRIGT

EXTRASTÄMMA 9 SEPTEMBER

Det konvertibellån som utgavs till Smilegate omstrukturerades slutligt i augusti utan att förändra de ekonomiska förhållandena mellan parterna, vilket skedde genom att vissa lånevillkor ersattes med teckningsoptioner. Förändringen som är av rent teknisk natur genomfördes via styrelsens emissionsmandat från årsstämman. För att återställa detta mandat beslöt styrelsen att söka ett förnyat mandat att ge ut nya aktier motsvarande 10 % av aktiekapitalet.

Även konvertibellånet med Acer slutförhandlades i augusti, varvid styrelsen fann det lämpligt att underställa bolagsstämman även detta beslut.

Styrelsen har därför kallat till extra bolagsstämma 9 september. Ytterligare information om stämman och förslagen finns på bolagets webbplats.

DEFINITIONER

DESTINATIONSBASERAD UNDERHÅLLNING (LBE)

Destinationsbaserad underhållning, location-based entertainment (LBE), är olika former av underhållning som förknippas med specifika platser. LBE används ofta som ett brett uttryck för underhållning såsom nöjesparker, biografier, bowlinghallar, arkadhallar eller dit besökare går för att spela dataspel med mera. Erbjudandet som Starbreeze och IMAX kommer tillhandahålla för besökare är ett typexempel på LBE.

Q2

2016



DEAD BY DAYLIGHT
death is not an escape



PRODUKTIONSÖVERSIKT PER DEN 30 JUNI



RESULTAT APR–JUN 2016

Q2 2016

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år

ANDRA KVARTALET (APRIL - JUNI 2016)

Nettoomsättningen för det andra kvartalet uppgick till 102,6 MSEK (71,9 MSEK), varav 19,9 MSEK i engångseffekt från återköpet av PAYDAY-rättigheterna som beskrivs ovan. Av nettoomsättningen svarade PAYDAY 2 för 62,6 MSEK (71,1 MSEK), Dead by Daylight för 39,9 MSEK (0,0 MSEK) och PAYDAY: The Heist för 0,1 MSEK (0,8 MSEK).

Intäkterna från PAYDAY 2 påverkades positivt av en post av engångskaraktär med 19,9 MSEK efter återköpet av rättigheterna från 505 Games. Detta främst på grund av att återstående del av det utvecklingsbidrag som Starbreeze erhållit nu intäktsförts i sin helhet istället för att periodiserats ut över avtalets löptid.

Intäkterna från förläggarverksamheten redovisas brutto före vinstdelning till berörda parter. Ersättningen till dessa parter tas upp som övrig extern kostnad.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 33,7 MSEK (20,6 MSEK). Ökningen drivs av både fler projekt samt högre aktivitet inom projekt som till exempel OVERKILL's The Walking Dead. Även teknikprojektet StarVR påverkar storleken på aktiveringen.

Kvartalets totala intäkter uppgick till 143,6 MSEK (92,5 MSEK), där aktiverat utvecklingsarbete ingår med 33,7 MSEK (20,6 MSEK). Av kvartalets totala intäkter svarar poster av engångskaraktär för sammantaget 19,9 MSEK.

Kostnadsökningen drivs fortsatt av en väl genomtänkt acceleration av spelutvecklingsprojekt, såväl egna som projekt inom ramen för förläggarverksamheten. Även kostnaderna för marknadsföring har ökat på grund av ökad aktivitet inför lanseringen av titlar såsom Dead by Daylight, John Wick och RAID WWII. Övriga externa kostnader ökade till 77,6 MSEK (57,6 MSEK), en uppgång med 35% jämfört med samma kvartal föregående år. Av dessa svarade royalty till partners inom bolagets förläggarverksamhet för 12,1 MSEK (0,0 MSEK)

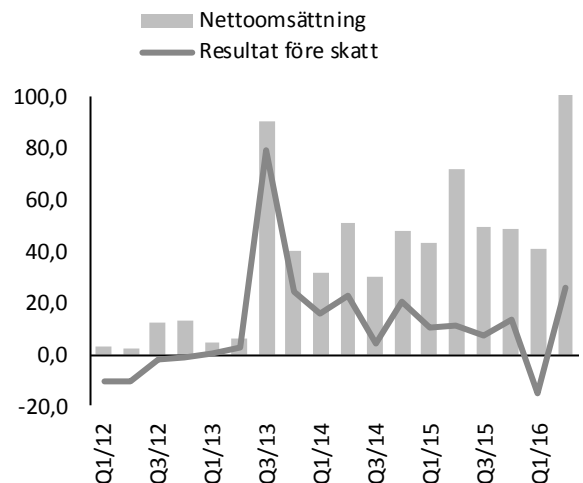
Personalkostnaderna under kvartalet uppgick till -38,6 MSEK (-18,5 MSEK) och förklaras främst av tillkommande personal från de förvärvade bolagen i Paris och Los Angeles men även av en personalökning i den svenska delen av koncernen. Rekryteringen syftar till att möta den ökade mängden projekt som ska färdigställas och lanseras de kommande åren.

Valutakursvinster under kvartalet uppgick till 7,4 MSEK (-4,4 MSEK) vilket innebär en positiv resultatpåverkan om 11,8 MSEK jämfört med samma kvartal föregående år. Valutakursvinsten redovisas som övriga rörelseintäkter i resultaträkningen.

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 27,5 MSEK (11,9 MSEK), en ökning med 131%.

Koncernens finansiella kostnader har påverkats positivt med 7,5 MSEK på grund av modifiering av det konvertibellån som erhöles från Smilegate i februari 2016. Det nya avtalet har ingåtts med effekt från 1 april och påverkar således hela kvartalet.

TSEK	Q2	
	2016	2015
Nettoomsättning	102 589	71 872
EBITDA	27 459	11 902
Resultat före skatt	27 484	11 139
Resultat efter skatt	21 258	9 539
Resultat per aktie, SEK	0,09	0,04
Valutadifferenser	2 090	-2 770
Nettoomsättningstillväxt, %	42,7	40,0
EBITDA-marginal, %	19,1	12,9



+43 %

nettoomsättning

Den modifierade strukturen medför även att konvertibellånet inte behöver marknadsvärderas vid varje rapporttillfälle utan värdet förändras, till övervägande del, linjärt över tiden, vilket bedöms öka transparensen i den finansiella rapporteringen.

Resultat före skatt steg till 27,5 MSEK (11,1 MSEK).

Resultat efter skatt ökade till 21,3 MSEK (9,5 MSEK).

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

ÅTERKÖPET AV PAYDAYRÄTTIGHETERNA

Avtalet innebär att Starbreeze erhåller 100 % av intäkterna genererade av PAYDAY 2 på distributionsplattformen Steam från och med 1:a maj 2016, i stället för som tidigare 50 %. 505 Games får även samtliga intäkter från konsolförsäljningen av PAYDAY 2 upp till 5,0 MUSD, därefter återupptas tidigare avtalade konsolvillkor.

Avtalet innebär vidare att 505 Games erhåller 33 % av intäkterna från framtida försäljning av PAYDAY 3 efter att Starbreeze återfått sina utvecklings- och marknadsföringskostnader för spelet. När 505 Games erhållit 40 MUSD i royalties från PAYDAY 3 upphör vinstdelning för titeln.

Bokföringsmässigt ger affären Starbreeze positiva intäkter av engångskaraktär under andra kvartalet uppgående till 19,9 MSEK. Effekterna utgörs dels av en positiv effekt på 34,2 MSEK avseende utvecklingsbidrag för PAYDAY 2 som tidigare periodiserats, samt en negativ effekt på 14,3 MSEK avseende intäkter från konsolförsäljning härrörande till nedskrivningar.

Under de närmsta kvartalen kommer Starbreeze intäkter från PAYDAY i allt väsentligt utgöras av intäkter från försäljning av spelet på Steam, medan utvecklingsbidrag från 505 Games försvinner och konsolintäkterna bedöms minska. Försäljningen via Steam har även tidigare utgjort merparten av intäkterna från PAYDAY undantaget lanseringsperioden för PAYDAY 2: Crimewave Edition.

FINANSIELL STÄLLNING

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år

Under kvartalet medförde förvärvet av ePawn en ökning av goodwill med 66,4 MSEK. Goodwill uppgick vid kvartalets utgång till 141,8 MSEK (38,8 MSEK). Goodwillen upptas till balansdagens valutakurs.

Under kvartalet förvärvades 505 Games rättigheter i PAYDAY-franchiset för 249,3 MSEK. Även förvärven av ePawn och Cinemaware ökade de immateriella tillgångarna med 36,7 MSEK.

Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick vid räkenskapsårets utgång till 483,8 MSEK (114,8 MSEK). Tillgångarna upptas till balansdagens valutakurs. De immateriella tillgångarna har under kvartalet skrivits av med -3,6 MSEK (-0,3 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling ökade med 36,8 MSEK under kvartalet, jämfört med föregående kvartal, och uppgick till 186,5 MSEK (30,8 MSEK). Kvartalets aktiverade utvecklingsarbete om 33,7 MSEK består av egna spelutvecklingsprojekt såsom OVERKILL's The Walking Dead och Geminose samt StarVR. Därutöver balanseras även utvecklingen av koncernens förläggarpjekt. Förläggarpjekten balanseras direkt i balansräkningen och ingår därför inte i posten aktiverat utvecklingsarbete i resultaträkningen men påverkar kassaflödet.

Q2

2016

+131 %

EBITDA jämfört med andra kvartalet 2015



Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 22,1 MSEK (18,6 MSEK). Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid kvartalets utgång till 69,9 MSEK (34,2 MSEK) varav 61,5 MSEK avser fordran för försäljning via Steam.

Uppskjuten skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgår vid kvartalets utgång till 5,3 MSEK (0,0 MSEK).

Vid kvartalets utgång uppgick likvida medel till 328,4 MSEK (110,6 MSEK).

Förvärven av PAYDAY-rättigheterna och ePawn finansierades genom nyemission av aktier (249,3 MSEK respektive 36,1 MSEK). På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 894,7 MSEK (253,6 MSEK) och soliditeten stärktes till 70,2 % (68,3 %). Eget kapital per aktie före utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 3,68 SEK (1,17 SEK). Eget kapital per aktie efter utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 3,64 SEK (1,12 SEK).

I februari 2016 erhöles ett konvertibellån från Smilegate. Konvertibelns redovisade värde uppgick per den 30 juni 2016 till 188,3 MSEK. Den årliga räntan på den långfristiga räntebärande skulden, 215 MSEK, uppgår till 2%. Totala långfristiga skulder uppgår till 244,9 MSEK (39,6 MSEK) där latent skatteskuld ingår med 52,6 MSEK (36,1 MSEK).

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 45,7 MSEK (36,5 MSEK).

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid kvartalets slut till 49,4 MSEK (33,4 MSEK). Balansposten har historiskt påverkats av likvidavräkningar och andra mellanhavanden med 505 Games, vilka nu upphört i och med återköpet av rättigheterna för PAYDAY.

KASSAFLÖDE

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten var -41,8 MSEK (5,7 MSEK). Skillnaden beror främst på förändringar i rörelsekapitalet som under kvartalet signifikant påverkats av återköpet av PAYDAY-rättigheterna från 505 Games.

Skillnaderna mellan intäkter och resultat i resultaträkningen respektive i kassaflödet från rörelsen beror på avskrivningar, investeringar samt på rörelsekapitalförändringar vilka framför allt är hänförliga till likvidavräkningar med samarbetspartners såsom Valve Corporation (Steam) och Behaviour Interactive.

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 1,2 MSEK (5,0 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling, till 36,9 MSEK (20,6 MSEK) samt investeringar genom bolagsförvärv till 12,5 MSEK (17,2 MSEK). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 5,3 MSEK och hänför sig främst till rättigheterna som förvärvades av Cinemaware.

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick under kvartalet till -1,2 MSEK (-0,5 MSEK) och avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar och balanserade utvecklingsprojekt uppgick till -3,6 MSEK (-0,3 MSEK).

Q2
2016

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 Inc, Starbreeze Paris, Starbreeze IP LUX, Starbreeze IP LUX II Sar och ePawn.

Moderbolagets nettoomsättning för första kvartalet uppgick till 48,4 MSEK (29,5 MSEK) och resultat före skatt var 3,1 MSEK (-1,4 MSEK). Resultat efter skatt var 2,0 MSEK (-1,4 MSEK).

Likvida medel uppgick per den 30 juni 2016 till 227,1 MSEK (24,0 MSEK). Investeringar i materiella anläggningstillgångar gjordes under perioden med 0,0 MSEK (0,0 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid kvartalets utgång var 780,3 MSEK (120,8 MSEK).

Q2
2016

ÖVRIG INFORMATION

Q2

2016

PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 30 juni 2016 till 139 personer (76 personer). Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 130 personer (66 personer). Medelåldern är 33 år och könsfördelningen är 120 män och 19 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 förväntat 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 främst komma från digital försäljning, 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 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.

	Q2	
	2016	2015
Anställda	139	76
Män	120	67
Kvinnor	19	9
Nettoresultat/anställd	153 TSEK	126 TSEK

153 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 och Dead by Daylight, lanseringen av nya spel samt det kapital som Acer avser tillföra Starbreeze gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamheten i sin nuvarande omfattning åtminstone både innevarande och nästa räkenskapsår. Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande koncernens långsiktiga kapitalbehov och finansieringsalternativ.

Q2
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. Aktiestrukturen bedöms befrämja dels likviditeten dels flexibiliteten vid företagsförvärv med egna aktier. A-aktier och B-aktier har i övrigt samma rättigheter, och A-aktier kan på begäran omvandlas till B-aktier. A-aktien har kortnamn STAR A med ISIN-kod SE0007158928 och B-aktien har kortnamn STAR B med ISIN-kod SE0005992831. Ytterligare information om omvandling finns på bolagets hemsida.

Den 30:e juni 2016 var A-aktiens slutkurs 19,90 SEK och B-aktiens slutkurs 19,80 SEK. Det totala börsvärdet uppgick till cirka 5 048 MSEK.

Under kvartalet steg värdet på B-aktien med 29,4 % och värdet på A-aktien med 29,2 %. Under samma period sjönk Nasdaq OMXSPI med -2,6 %.

Per den 30:e juni 2016 uppgick antalet utestående aktier till 254 644 490, envar med ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 5 092 890 SEK. Samtidigt uppgick antalet A-aktier till 57 465 828 och antalet B-aktier till 197 178 662.

Bolagets 10 största ägare, utifrån rösträtt per den 30 juni 2016, framgår av tabellen nedan.

ÄGARE PER 30 JUNI 2016	INNEHAV %	RÖSTER %
VARVTRE AB 1)	9,80	19,19
FÖRSÄKRINGSAKTIEBOLAGET, AVANZA PENSION	12,18	7,82
SWEDBANK ROBUR 2)	8,63	5,76
HSBC-FUND SERV CLIENTS A/C 006-KR 3)	3,78	5,18
SOCIETE GENERALE, SECURITIES SERVICES SPA	5,41	5,10
CBLDN-BFCM FULLTX THIRD PARTY ASSET	1,64	2,16
INDIAN NATION AB 4)	1,49	2,04
CBNY-NATIONAL FINANCIAL SERVICES LL	2,10	1,92
VALLIN, LEIF VIKTOR	0,68	1,40
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	1,54	1,33
Summa (%)	47,25	51,90

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

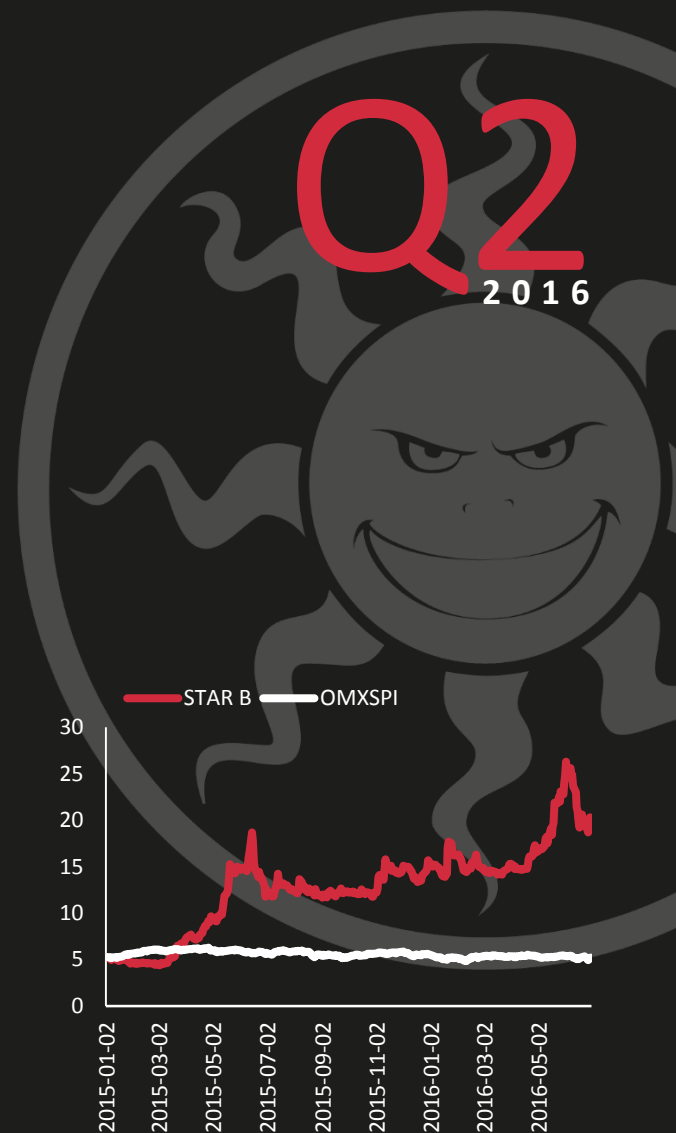
2) Swedbank Robur består av tre fonder.

3) Smilegate Holdings Inc.

4) Indian Nation Aktiebolag ägs av Michael Hjorth.

Källa: Euroclear

Per den 30 juni 2016 uppgick antalet utestående teckningsoptioner till 6 233 493 miljoner, varav 1 366 000 miljoner teckningsoptioner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen. Dessa optioner berättigar till att teckna 8 475 240 miljoner aktier, varav 2 049 000 miljoner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen.



**FLER ÄN 24 000
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.

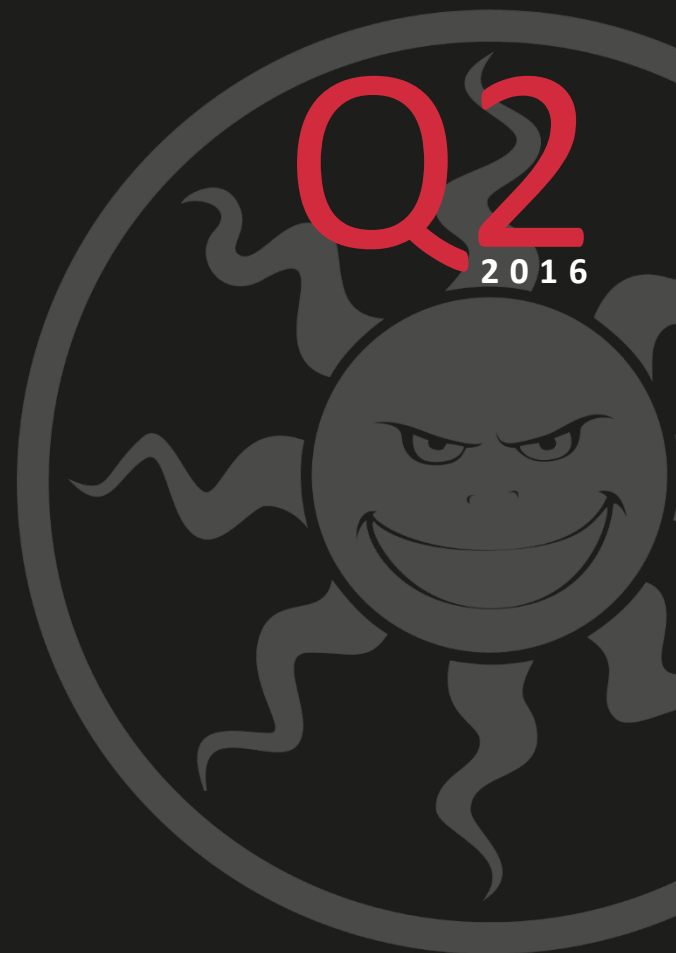
Även styrelsepersonaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år (räknat från årsstämman november 2013) men upphör om ledamoten avgår, avsätts eller inte ställer upp för omval. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två personaloptioner rätt till teckning av 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, i syfte 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 lösenkurs motsvarande 200 procent respektive 240 procent av aktuell börskurs. Per den 30 juni 2016 har 1 750 000 av dessa teckningsoptioner tilldelats.



INVESTERARKONTAKT

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

KOMMANDE HÄNDELSER

Delårsrapport Q3 2016	24 november 2016
Delårsrapport Q4 2016	16 februari 2017

ÄNDRAT RÄKENSKAPSÅR

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman november 2015 är detta den andra delårsrapporten sedan omläggningen till kalenderår. Nästa delårsrapport från företaget kommer därmed vara Q3 2016 och presenteras den 24 november.

FÖR YTTERLIGARE UPPLYSNINGAR

Bo Andersson Klint, VD
Tel: 08-209 208
bo.andersson-klint@starbreeze.com

Denna rapport har ej granskats av bolagets revisorer.

Rapporterna publiceras på bolagets hemsida www.starbreeze.com.

Michael Hjorth
Styrelseordförande

Christoffer Saidac Matias Myllyrinne Eva Redhe Harold Kim

Bo Andersson Klint
Verkställande direktör

Denna information är sådan information som Starbreeze AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning och lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande 25 augusti 2016 kl. 08:30 CET.

Q2

2016

KALENDER

Delårsrapport Q3 2016
24 november 2016

Delårsrapport Q4 2016
16 februari 2017



NYCKELTAL, KONCERNEN

	2016	2015	2016	2015	2015
	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	102 589	71 872	143 391	119 602	218 432
EBITDA, TSEK	27 459	11 902	23 211	25 852	49 460
EBIT, TSEK	22 731	11 077	13 232	21 845	42 878
Resultat före skatt, TSEK	27 484	11 139	12 530	21 944	43 135
Resultat efter skatt, TSEK	21 258	9 539	6 485	17 600	39 405
EBITDA-marginal, %	19,1	12,9	11,0	17,3	16,5
Rörelsemarginal, %	15,8	12,0	6,3	14,6	14,3
Vinstmarginal, %	19,1	12,0	6,0	14,7	14,4
Soliditet, %	70,2	68,3	70,2	68,3	70,1
Kassaflöde per aktie, kr *	-0,17	0,03	-0,15	-0,03	0,21
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	3,68	1,17	3,68	1,17	2,06
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	3,64	1,12	3,64	1,12	2,02
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	19,90	11,40	19,90	11,40	15,60
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	19,80	11,75	19,80	11,75	15,70
Resultat per aktie före utspädning, kr *	0,09	0,04	0,03	0,08	0,20
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	0,09	0,04	0,03	0,08	0,20
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	251 644 490	217 477 987	251 644 490	217 477 987	230 361 091
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	257 040 569	226 793 596	257 040 569	226 793 596	234 449 769
Utestående optioner, st **	4 867 493	9 108 911	4 867 493	9 108 911	10 811 420
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	247 338 353	217 477 987	243 420 559	217 477 987	193 534 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	249 734 431	226 793 596	245 816 638	226 793 596	197 623 187
Antalet anställda i genomsnitt, st	130	66	122	60	82
Antalet anställda vid periodens slut, st	139	76	139	76	109

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

** För 4 483 493 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	2016	2015	2015
	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Nettoomsättning	102 589	71 872	143 391	119 602	218 432
Aktiverat utvecklingsarbete	33 698	20 582	62 991	28 135	78 383
Övriga rörelseintäkter	7 353	-	3 795	6 187	2 757
Summa intäkter	143 640	92 454	210 177	153 924	299 572
Övriga externa kostnader	-77 574	-57 626	-122 003	-89 763	-155 155
Personalkostnader	-38 607	-18 532	-64 963	-33 915	-93 627
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-3 557	-335	-7 742	-3 287	-3 957
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-1 171	-490	-2 237	-720	-2 625
Övriga rörelsekostnader	-	-4 394	-	-4 394	-1 330
Rörelseresultat	22 731	11 077	13 232	21 845	42 878
Finansiella intäkter	108	135	118	264	550
Finansiella kostnader	4 645	-73	-820	-165	-293
Resultat före skatt	27 484	11 139	12 530	21 944	43 135
Inkomstskatt	-6 226	-1 600	-6 045	-4 344	-3 730
Periodens resultat	21 258	9 539	6 485	17 600	39 405
Övrigt totalresultat som kan komma att omföras till periodens resultat					
Valutadifferenser	2 090	-2 770	1 439	2 480	3 400
Summa totalresultat för perioden	23 348	6 769	6 705	20 080	42 805

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	0,09	0,04	0,03	0,08	0,20
- efter utspädning	0,09	0,04	0,03	0,08	0,20

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2016-06-30	2015-06-30	2015-12-31
TILLGÅNGAR				
Goodwill		141 807	38 806	74 314
Övriga immateriella anläggningstillgångar		483 801	114 772	200 202
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		186 484	30 787	114 913
Finansiella anläggningstillgångar		20 331	13 480	15 623
Uppskjuten skattefordran		5 252	-	5 252
Datorer och övriga inventarier		17 258	9 688	16 773
Summa anläggningstillgångar		854 933	207 533	427 077
Varulager		2	426	2
Kundfordringar och övriga fordringar		22 059	18 578	33 000
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		69 946	34 234	22 697
Likvida medel		328 356	110 606	85 354
Summa omsättningstillgångar		420 363	163 844	141 053
SUMMA TILLGÅNGAR		1 275 296	371 377	568 130
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Aktiekapital		5 093	4 350	4 607
Ej registrerat aktiekapital		50	-	
Övrigt tillskjutet kapital		745 180	135 561	257 352
Reserver		9 484	7 125	8 046
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		134 845	106 555	128 360
Summa eget kapital		894 652	253 591	398 365
Avsättning		40 638	8 281	8 227
Övriga långfristiga skulder		244 940	39 603	42 356
Summa långfristiga skulder		285 578	47 884	50 583
Leverantörsskulder och övriga skulder		45 716	36 473	53 923
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		49 350	33 429	65 259
Summa kortfristiga skulder		95 066	69 902	119 182
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		1 275 296	371 377	568 130

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	-	-	-	6 485	6 485
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser	-	-	1 438		1 438
Summa totalresultat	4 607	257 352	9 484	134 845	406 288
Nyemission genom unyttjande av optioner	75	42 204	-	-	42 279
Ej registrerat aktiekapital	50				50
Ej emitterade aktier		1 782		-	1 782
Erhållna aktieägartillskott	-	2 144	-	-	2 144
Intjänade personaloptioner	-	282	-	-	282
Emission av konvertibel*		27 471			27 471
Nyemission**	-	128 839	-	-	128 839
Apportemission***	411	285 106	-	-	285 517
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

* Avser Smilegate konvertibel

** Avser nyemitterade aktier för Smilegate konvertibellån

*** Avser förvärv av PAYDAY-rättigheter

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
Summa totalresultat	4 350	135 561	8 046	128 360	276 317
Nyemission genom unyttjande av optioner	85	10 494	-	-	10 579
Intjänade personaloptioner	-	1 184	-	-	1 184
Apportemission	172	110 113	-	-	110 285
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	257	121 791	-	-	122 048
Utgående balans per 31 december 2015	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365

	2016	2015	2015
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	Q1-Q2	Q1-Q2	JAN - DEC
Antal aktier vid periodens ingång	230 361 091	144 985 325	144 985 325
Apportemission	-	-	8 595 000
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	3 729 157	-	4 288 104
Fondemission	-	72 492 662	72 492 662
Nyemission	20 554 242	-	
Antal aktier vid periodens utgång	254 644 490	217 477 987	230 361 091

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2016	2015	2016	2015	2015
	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Den löpande verksamheten					
Kassaflöde från rörelsen	-40 919	6 100	-31 277	-6 467	43 881
Betald ränta	-65		-474	-2	-131
Erhållen ränta	1	32	10	65	125
Betalda inkomstskatter	-768	-418	-5 968	-845	-4 435
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-41 751	5 714	-37 709	-7 249	39 440
Investeringsverksamheten					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-1 175	-5 045	-2 736	-8 429	-17 375
Investeringar i dotterbolag	-12 457	-17 242	-12 457	-17 242	-21 547
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-5 325	-	-5 325	-7 553	-525
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar	-44	-11 460	-422	-11 550	-13 506
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-36 871	-20 582	-89 117	-20 582	-95 451
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-55 872	-54 329	-110 057	-65 356	-148 404
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	8 483	-	171 324		10 579
Inbetalningar teckningsoptioner	152	-	2 144		-
Ökning av långfristiga skulder		-	220 052		-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	8 635		393 520		10 579
Periodens kassaflöde	-88 988	-48 615	245 754	-72 605	-98 385
Likvida medel vid periodens ingång	416 466	165 393	85 354	184 414	184 414
Kursdifferens i likvida medel	878	-6 172	-2 752	-1 203	-675
Likvida medel vid periodens utgång	328 356	110 606	328 356	110 606	85 354

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

	2016	2015	2016	2015	2015
TSEK	Q2	Q2	JAN - JUN	JAN - JUN	JAN - DEC
Nettoomsättning	48 425	29 468	64 744	52 503	100 686
Övriga rörelseintäkter	3 263		3 263	1 213	
Summa intäkter	51 688	29 468	68 007	53 716	100 686
Övriga externa kostnader	-55 242	-29 140	-77 220	-46 921	-86 811
Personalkostnader	-12 269	-5 697	-18 228	-9 153	-19 921
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-178	-99	-344	-191	-432
Övriga rörelsekostnader	2 238	-2 569		-2 569	-2 342
Rörelseresultat	-13 763	-8 037	-27 785	-5 118	-8 820
Resultat från andelar i koncernföretag					
Övriga finansiella intäkter	735	352	1 544	437	2 041
Finansiella kostnader	5 010		-398		-432
Resultat efter finansiella poster	-8 018	-7 685	-26 639	-4 681	-7 211
Bokslutsdispositioner	11 108	6 298	24 821	4 615	51 887
Resultat före skatt	3 090	-1 387	-1 818	-66	44 676
Inkomstskatt	-1 101		-1	6	5 258
Periodens resultat	1 989	-1 387	-1 819	-60	49 934

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2016-06-30	2015-06-30	2015-12-31
TILLGÅNGAR			
Datorer och övriga inventarier	1 530	1 083	1 479
Andelar i koncernföretag	249 122	104 434	151 588
Uppskjuten skattefordran	5 252	-	5 252
Summa anläggningstillgångar	255 904	105 517	158 319
Kundfordringar			5 429
Fordringar koncernföretag	644 701	40 947	211 376
Övriga fordringar	1 163	733	2 248
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	711	3 144	659
Likvida medel	227 137	23 980	20 281
Summa omsättningstillgångar	873 712	68 804	239 993
SUMMA TILLGÅNGAR	1 129 616	174 321	398 312
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	5 093	4 350	4 607
Ej registrerat aktiekapital	50		
Fond för verkligt värde	981	-	-637
Överkursfond	699 083	89 464	211 255
Balanserat resultat	76 945	27 010	26 950
Periodens resultat	-1 819	-60	49 995
Summa eget kapital	780 333	120 764	292 170
Ackumulerade överavskrivningar	16	89	16
Summa obeskattade reserver	16	89	16
Övriga långfristiga skulder	227 610	7 007	7 049
Summa långfristiga skulder	227 610	7 007	7 049
Leverantörsskulder	2 059	1 168	2 519
Skulder till koncernföretag	101 742	25 585	38 865
Övriga skulder	2 225	8 635	6 995
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	15 631	11 073	50 698
Summa kortfristiga skulder	121 657	46 461	99 077
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	1 129 616	174 321	398 312

STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

TSEK	2016-06-30	2015-06-30	2015-12-31
Ställda säkerheter	4 644	2 067	4 121
Ansvarsförbindelser		3 100	33 410

NOTER

NOT 1: FINANSIELLA INSTRUMENT PER KATEGORI

KONCERNEN, 30 JUNI 2016

TSEK

Tillgångar i balansräkningen	Övriga låne- och kundfordringar	Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Tillgångar som kan säljas	Summa
Finansiella tillgångar som kan säljas	-	-	11 502	11 502
Kundfordringar	2 973	-	-	2 973
Andra fordringar	19 086	-	-	19 086
Kortfristiga placeringar	-	153 271	-	153 271
Likvida medel	175 085	-	-	175 085
Summa	197 144	153 271	11 502	361 917

Skulder i balansräkningen	Övriga finansiella skulder	Skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Skulder som kan säljas	Summa
Leverantörsskulder och andra skulder exklusive icke finansiella skulder	45 716	-	-	45 716
Avsättning tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	8 447	-	8 447
Avsättning tilläggsköpeskilling ePawn	-	32 190	-	32 190
Konvertibelt lån	171 179	17 100	-	188 279
Övriga långfristiga skulder	56 662	-	-	56 662
Summa	273 557	57 737		331 294

NOT 2: RÖRELSEFÖRVÄRV

FÖRVÄRV EPAWN

Den 30 juni 2016 utannonserades det förestående förvärvet av det franska teknologibolaget ePawn. Bolaget är ett toys-to-life, VR och AR-teknologibolag och förvärvet är del av Starbreeze satsning på VR och toys-to-life-erbjudande

Tillträdet skedde den 30 juni 2016 och totalt förvärvades 100% utav aktierna i ePawn för preliminärt 84,3 genom apportemission på 1 901 656 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB till ett värde av 37,8 MSEK samt en kontant köpeskilling på 14,2 MSEK. Därutöver finns en villkorad tilläggsköpeskilling, kopplad till framtida intäkter, vilken värderas till 3,4 MEUR och kan komma att utfalla under de kommande 5 åren. Den goodwill som uppkom vid förvärvet består främst av bolagets personal och det know-how bolaget säkerställer genom förvärvet. Förvärvet omfattar även sju registrerade patent.

Den kassaflödesmässiga effekten i andra kvartalet av förvärvet på koncernnivå blir totalt 12,5 MSEK, bestående av den kontanta köpeskillingen på 12,9 MSEK samt förvärvskostnad om 2,4 MSEK och förvärvade likvida medel om 2,8 MSEK.

Utgifterna för förvärvet av ePawn uppgår preliminärt till 2,4 MSEK och belastar resultatet i koncernens andra kvartal 2016. Förvärvsanalysen är preliminär. Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i ePawn vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskilling:

Kontant erlagd köpeskilling	12 879
Utestående kontant köpeskilling	1 342
Aktier i Starbreeze AB (publ)	36 061
Aktier i Starbreeze AB (publ), ej emitterade aktier	1 782
Tilläggsköpeskilling	32 190
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	17 866
Goodwill	66 388

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

Patent	31 833
Övriga tillgångar	3 482
Likvida medel	2 836
Skulder	-10 557
Uppskjuten skatt	-9 727
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	17 866



DEAD BY DAYLIGHT
death is not an escape

