



Q3

2016

RESULTAT/NYCKELTAL	2016	2015	2016	2015	2015
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettomsättning	102 707	49 882	246 098	169 484	218 432
EBITDA	19 218	8 419	42 430	34 271	49 460
Resultat efter skatt	20 402	6 396	26 888	23 996	39 405
Resultat per aktie	0,08	0,03	0,11	0,11	0,20
Kassaflöde från verksamheten	36 962	49 480	-747	42 231	39 440
Nettoomsättning per anställd	646	520	1 835	2 322	2 664

OMSÄTTNINGSREKORD

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Starbreeze nettointäkter om 102,7 MSEK under det tredje kvartalet är i nivå med det andra kvartalet och de högsta enskilda kvartalsintäkterna i Starbreeze historia. Effekten av en aggregerad affär börjar synas. Vi fokuserar på att leverera på våra löften och ett av dessa är att under 2017 ta bolaget till den fullt reglerade marknaden i Stockholm. För Geminose har vi fram tills väldigt nyligen förhandlat länge och väl med en mycket framstående potentiell partner inom leksaksindustrin, men har gemensamt bestämt oss för att inte gå vidare. Med oss tar vi god feedback på franchiset i helhet och siktar nu på att leverera produkten digitalt medan vi fortsatt söker andra lösningar för de fysiska leksakerna.

TREDJE KVARTALET (JULI–SEPTEMBER 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 102,7 MSEK (49,9 MSEK), en tillväxt om 106 %. Totala intäkter uppgick till 147,4 MSEK (75,9 MSEK).
- I nettoomsättningen ingår en minimigaranti om 32,5 MSEK avseende RAID: World War II.
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 20,2 MSEK (48,4 MSEK) av nettoomsättningen. Dead by Daylight stod för 49,2 MSEK (0,0 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 19,2 MSEK (8,4 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 13,0 %.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,08 SEK (0,03 SEK) och resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,08 SEK (0,03 SEK).
- Per den 30 september 2016 uppgick likvida medel till 376,0 MSEK (123,7 MSEK).

DELÅRSPERIODEN (JANUARI–SEPTEMBER 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 246,1 MSEK (169,5 MSEK), en tillväxt om 45 %. Totala intäkter uppgick till 357,6 MSEK (229,9 MSEK).
- Under perioden stod PAYDAY 2 för 122,3 MSEK (161,7 MSEK) och Dead by Daylight för 88,9 MSEK (0,0 MSEK) av nettoomsättningen.
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 42,4 MSEK (34,3 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 11,9 %.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,11 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,11 SEK (0,10 SEK).
- Per den 30 september 2016 uppgick likvida medel till 376,0 MSEK (123,7 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 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>

Q3
2016



OMSÄTTNINGSSREKORD

VD Bo Andersson Klint kommenterar

Starbreeze Publishing har slutfört sina första säljpulser för Dead by Daylight. Vi har framgångsrikt investerat, förlagt och marknadsfört både huvudspelet Dead by Daylight och de efterföljande uppdateringarna, inklusive en uppdatering baserat på det berömda filmvarumärket "John Carpenter's Halloween". Spelet har nu genererat över 20 MUSD i totala försäljningsintäkter på Steam, vilket givit Starbreeze och Behaviour en avkastning om flera hundra procent på investeringen.

Detta är ett fantastiskt första kapitel i vår förläggarverksamhet. Med fortsatta investeringar i tredjeparts IP:n som RAID, Antisphere och andra, är detta ett växande och spännande affärsområde för oss. Ett område som kassaflödesmässigt brygger över till våra egna storskaliga releaser som OVERKILL's The Walking Dead, Crossfire och PAYDAY 3. Vi fortsätter hålla ögonen öppna efter fler projekt, nu även under det nya förläggarvarumärket Starbreeze IndieLabs. IndieLabs ska fokusera på mindre projekt för att komplettera den större förläggarverksamheten. Med mindre projekt lägger vi grunden för ett framtida flöde av innehåll till våra ekosystem.

Framgångarna för Dead by Daylight i detta kvartal är än mer signifikant jämfört med föregående releasekvartal. Den affärsmodell vi etablerat med PAYDAY har testats och bevisat sig med ett externt IP med vår fantastiska partner Behaviour. Branschen och traditionella industrier har haft svårt att vänja sig vid tankesättet i vår digitala affärsmodell, men vi har själva skapat den, vi levererar på den och vi kan nu visa på dess framgång.

Nu är det full fart framåt på den väg vi stakat ut tillsammans med våra många partners för kommande PC-, konsol- och mobilspel och IMAX VR centers.

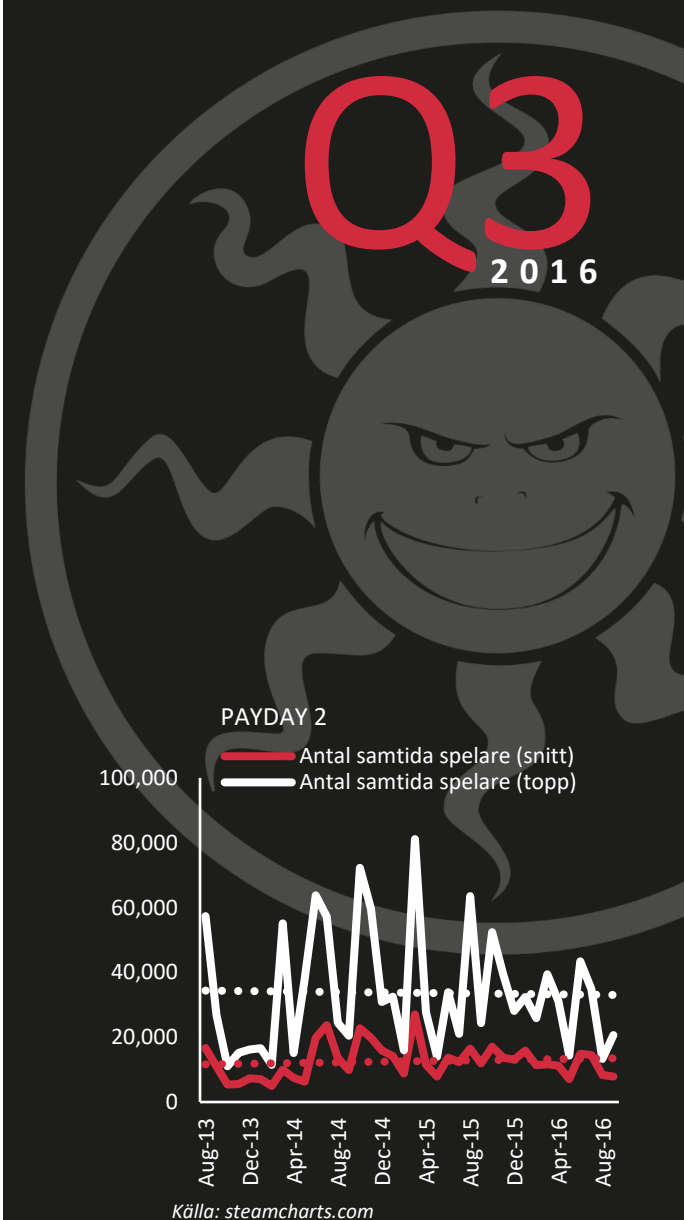
Starbreeze nettointäkter för tredje kvartalet är fortsatt höga på 102,7 MSEK, i nivå med andra kvartalet och de högsta enskilda kvartalsintäkterna i Starbreeze historia. Jämfört med samma kvartal i fjol mer än fördubblade Starbreeze sina nettointäkter. Effekten av en aggregerad affär börjar synas, vilket även tjänar som en viktig påminnelse för vårt långsiktiga fokus när det kommer till investeringar i vår produktstrategi.

Den huvudsakliga drivkraften bakom tillväxten är breddningen av vår intäktsbas där RAID: World War 2 bidrog med 32,5 MSEK via den minimigaranti som ingick i avtalet för global fysisk konsoldistribution med Digital Bros och deras helägda dotterbolag 505 Games. Ytterligare ett bra exempel på hur vi kan skapa affärer på de immateriella rättigheter vi förvaltar, både före och efter spelsläpp.

Vi har tidigare berättat att Dead by Daylight snabbt sålde över 1 000 000 enheter, och detta positiva mottagande genererade 49,2 MSEK i intäkter under kvartalet. Sist men inte minst, PAYDAY där vi tidigare köpte tillbaka rättigheterna från Digital Bros och nu får alla intäkter från den digitala distributionsplattformen Steam, bidrog med 20,9 MSEK.

Allt eftersom vi fortsätter att växa ökar våra rörelsekostnader, exklusive royalties till förläggartidningspartners, med 36,2 MSEK eller 54 % jämfört med motsvarande kvartal 2015. Den stegvisa kostnadsökningen beror huvudsakligen på en förstärkning av de interna teamen för att leverera på våra ambitiösa planer för våra egna spel, vår förläggarverksamhet och vår etablering i VR-industrin. Trots ökad kostnadsmassa är resultat efter skatt positivt och EBITDA-marginalen på 13 %.

Djärva planer behöver rätt partners och rätt finansiering. Acer har inte bara inlett ett samarbete med oss för tillverkning, marknadsföring och försäljning av StarVR, bolaget har även investerat 75,5 MSEK i Starbreeze under det tredje kvartalet och vi lämnar därmed perioden med en solid kassa på 376,0



Som mest spelade

34 862

**PAYDAY 2 samtidigt
under juli-september**

MSEK. Efter perioden har vi dessutom gjort en riktad nyemission där Första AP-fonden var största part, som totalt inbringade 385 MSEK brutto, vilket lett till att vi idag har en kassa på över 700 MSEK. Dessa medel ska användas till att bygga fler intäktsgenererande produkter och framtidssäkra våra mjuk och hårdvaruteknologier.

LISTBYTE PLANERAS UNDER 2017

Vi fokuserar på att leverera på våra löften och ett av dessa är att under 2017 ta bolaget till den fullt reglerade marknaden i Stockholm. Allt eftersom våra planer växer och utökas utanför den traditionella spelutvecklarrollen känner vi att tiden är mogen för att ta nästa steg och vidga våra vyer. Att byta lista till huvudmarknaden hjälper oss även att svara upp mot de internationella förfrågningar vi får från utländska investerare.

GEMINOSE

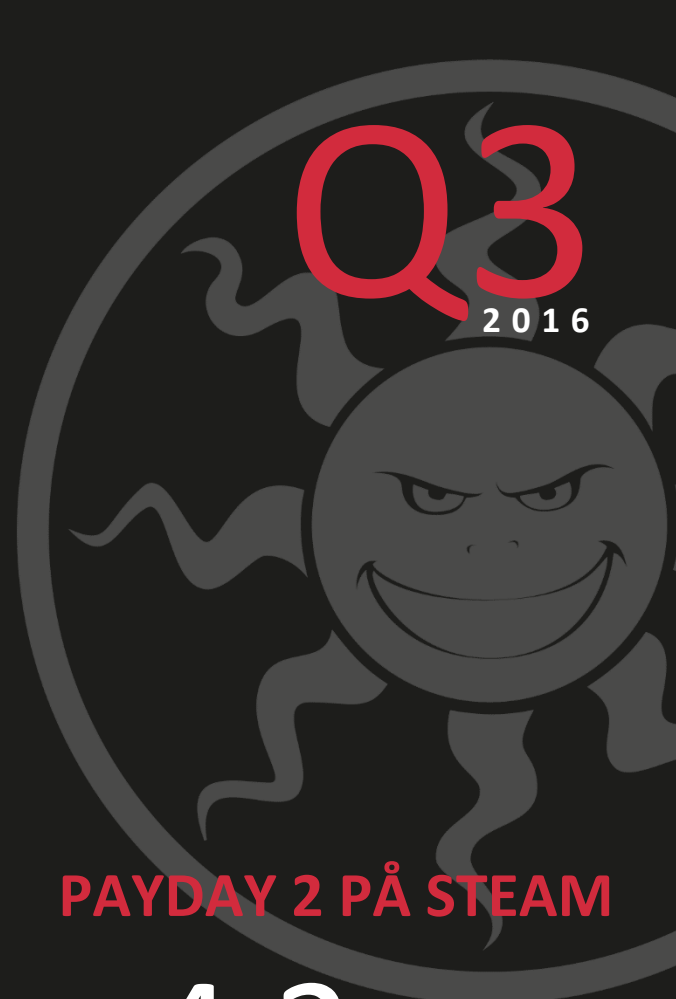
Till en början ämnade vi att ta barnspelet Geminose till marknaden komplett med fysiska leksaker tillgängliga vid lansering med samma tillvägagångssätt vi alltid använder när vi går utanför vår kärnverksamhet; genom att hitta en stark partner med rätt kompletterande kompetens. Vi har haft flera diskussioner med välrenommerade aktörer, däribland några av världens största leksakstillverkare, olika distributions- och produktionsföretag. Olyckligtvis har det visat sig att klimatet för "toys-to-life"-konceptet med dess lagerkrav under de senaste två åren svalnat betydligt. Vi har fram tills väldigt nyligen förhandlat länge och väl med en mycket framstående potentiell partner inom leksaksindustrin, men har gemensamt bestämt oss för att inte gå vidare. Detta gör det svårt för oss att leverera Geminose på utsatt tid med fysiska leksaker.

Det positiva vi tar med oss från de senaste månadernas förhandlingar och möten är den välvilliga feedback vi fått på varumärket i stort och för de spelmoment vi har presenterat. Vi ser att det fortfarande finns ett flertal möjligheter för oss att leverera på den fysiska komponenten till Geminose i den anda vi initialt hade som vision för franchiset, men vi behöver tid att starta om processen. Under tiden ser vi nu över möjligheterna att förändra den befintliga spelkoden så att vi kan släppa spelet som en fristående produkt, oberoende av fysiska leksaker. Produktionen av spelet är outsourcat till vår kanadensiska partner Behaviour Interactive och vi i kommer fortsätta att arbeta hårt på att ta Geminose till marknaden som en digital produkt och undersöka hur vi i ett senare skede kan komplettera med fysiska leksaker.

TECH

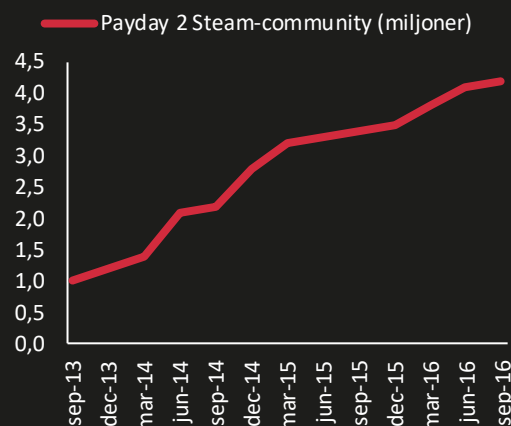
I Los Angeles färdigställs just nu de sista delarna av vårt pilotcenter för IMAX VR, som redan nu har smygstartat och öppnat för utvalda partners. Den offentliga öppningen har dock skjutits något framåt i tiden och beräknas ske i början av det nya året. Vi är fullt operationella i vårt samriskbolag med Acer och fokuserar på att definiera tillverkningsprocessen för fullskalig produktion av StarVR under 2017. Under tiden har vi gjort en första mindre leverans till IMAX, och vi arbetar efter strategin att iterera fram ytterligare två utvecklingsversioner (development kits) till nära samarbetspartners innan vi låser ner den slutgiltiga specifikationen, går in i full produktion och levererar enheter med större tillgänglighet. Som vi tidigare berättat siktar vi på att vara ett varumärke som kommunicerar högsta möjliga kvalitet i VR-industrin. Därmed kommer vårt StarVR headset att fortsätta utvecklas och itererats för att bibehålla samt förstärka positionen som marknads mest högkvalitativa VR headset.

Vi är lika exalterade som våra partners över att etablera våra platsbaserade VR-initiativ och lansera konceptet globalt, men vi är också medvetna om att vi behöver befästa pilotcentret, se hur kundflödena fungerar, genomgående testa vår teknologi och den övergripande lokaldesignen, samtidigt som vi också behöver säkra volymer av våra headset för att kunna genomföra en global etablering. Vi för en nära dialog med våra partners för att skapa förståelse för våra mål och för att säkerhetsställa att vi levererar i enlighet med den höga kvalitet vi valt för våra VR-initiativ. Lanseringsschemat för VR-centren utöver pilotcentret är fortfarande flexibelt och under diskussion.



PAYDAY 2 PÅ STEAM

4,2 miljoner medlemmar



FRAMSTEG I UTVECKLINGEN

Vår egen utveckling av OVERKILL's The Walking Dead tar form och vi är i full produktion i Stockholm. Det övergripande konceptet är nerlöst och vi arbetar hårt på att förfinna våra spelmekaniker, leveledesign och spelsystem. Som alltid är vårt huvudmål att se till att spelet är roligt att spela tillsammans med andra, att det är återspelningsbart och har en engagerande bakgrundshistoria skapad ur de berättelser som finns i serietidningarna och inte minst, med rätt skrämselfaktor.

Designfasen för vårt Crossfire-projekt fortgår i nära samarbete med Smilegate. Vi arbetar fortsatt på att definiera spelets omfattning och det övergripande konceptet för att säkerställa att vi dels respekterar originalspelen, samtidigt som vi anpassar projektet för västerländska spelare.

Med vårt senaste förvärv av det belgiska animations- och specialeffektsbolaget Nozon, ser vi fram emot att bland annat i framtiden kunna leverera högkvalitativa trailers till våra spel samt att kunna skapa nya spännande datorgenererade filmer till IMAX VR-center. Genom att använda Nozons PresenZ teknologi tillsammans med våra egna teknologier kan vi lyfta helheten i vårt VR-erbjudande och jämföra oss med de bästa i branschen.

Vi fortsätter att leverera på vårt projekt för John Wick i VR tillsammans med Lionsgate och vi får fortsatt bra feedback från spelare världen över när vi visar upp produkten. Vi ser fram att lansera John Wick VR både genom digitaldistribution och via IMAX VR-centers under 2017.

Sist men inte minst vill jag tacka vårt globala team för deras spektakulära arbete och gratulera alla till ytterligare ett fantastiskt kvartal.

Let's do this!

Bo



VERKSAMHETEN JUL-SEP 2016

Q3 2016

DISTRIBUTIONSAVTAL MED DIGITAL BROS OM RAID: WORLD WAR II

I september slöt Starbreeze och Digital Bros avtal rörande världsomfattande och exklusiv distributionsrätt för RAID: World War II på konsol. Rätten omfattar enbart fysiska konsolspel och tillfaller Digital Bros dotterbolag 505 Games. Starbreeze behåller därmed digital distributionsrätt för spelet på både PC och konsol.

Avtalet inkluderar betalning av en minimigaranti, avseende royalties, om totalt 4 MUSD (32,5 MSEK) som under kvartalet till fullo har tillfallit Starbreeze.

Utöver distributionsavtalet som tecknades med Digital Bros meddelades även att spelet släpps på PC, Xbox One och Playstation 4 under sommaren 2017.

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 Starbreezes finansiella rapportering och förenkla potentiell framtida finansiering. Då vissa lånevillkor ersatts med teckningsoptioner är de överenskomna förändringarna av teknisk natur och ändrar inte det ursprungliga kommersiella avtalet som sådant.

Denna information framgick även i bolagets andra kvartalsrapport som släpptes den 25:e augusti.

EXTRA BOLAGSSTÄMMA

Starbreeze höll extra bolagsstämma den 9:e september 2016. Stämman beslutade att ge ut ett konvertibelt lån till Acer om 75,5 MSEK. Lånet kan konverteras till nya aktier av serie B till en konverteringskurs (före eventuell omräkning) om 17,82 kronor per aktie.

Mot bakgrund av att det generella emissionsbemyndigande som styrelsen erhöll vid årsstämman den 25:e maj 2016 väsentligen har använts-, till betydande del av tekniska orsaker, beslutade stämman att ge styrelsen ett motsvarande förnyat emissionsbemyndigande om högst tio procent av vid var tid utestående antal aktier.

PAYDAY 2

Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 20,2 MSEK (48,4 MSEK) av nettoomsättningen.

PAYDAY 2 som lanserades under 2013 fortsätter att generera väsentliga intäkter och den växande spelarbasen ger fortsatt hälsosamma nivåer av samtida spelare. Som mest spelade 34 862 personer PAYDAY 2 samtidigt under kvartalet.

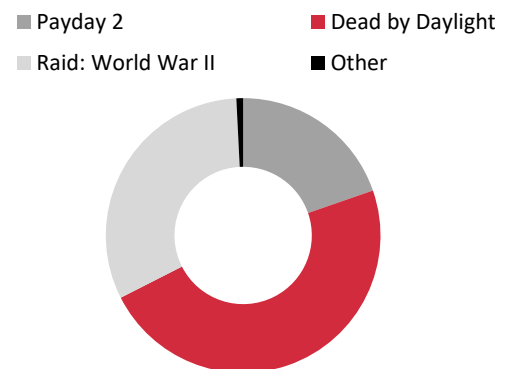
Följande kampanjer genomfördes under delar av kvartalet:

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

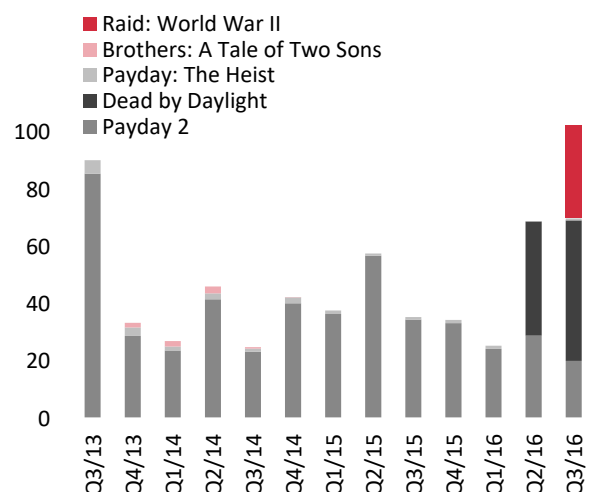
Följande stora uppdateringar genomfördes under kvartalet:

- PAYDAY 2 Workshop
- The Big Score, en stor innehållsuppdatering till konsolversionen PAYDAY2: Crimewave Edition. Ägare till konsolversionen av spelet kan nu köpa enskilda DLC:s för första gången.

Fördelning: kvartalets nettointäkter



Intäkter från spelförsäljning



PUBLISHING

DEAD BY DAYLIGHT

Under kvartalet stod Dead by Daylight för 49,2 MSEK (0,0 MSEK) av nettoomsättningen.

Dead by Daylight, som är utvecklat av den kanadensiska spelstudio Behaviour och släpptes i juni 2016, är Starbreeze första förläggaruppdrag inom det nya verksamhetsområdet Publishing.

Följande händelser ägde rum för Dead by Daylight under kvartalet:

- I augusti släpptes spelets första gratisuppdatering, The Last Breath
- I samband med den första uppdateringen hölls en free-to-play helgkampanj
- I september släpptes spelets första betaluppdatering, The 80's Pack
- Spelets grupp på Steam översteg 400 000 medlemmar vid kvartalets slut

TECH

STARVR

I augusti, vid Acers produktpresentation i Berlin, meddelade Starbreeze och Acer att en första leverans av StarVR HMD skeppats till IMAX inför öppnandet av det första IMAX VR-centret i Los Angeles.

Samriskbolaget som startats av Starbreeze och Acer ämnar inleda fullskalig produktion under 2017.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODEN

RIKTAD NYEMISSION TILL INSTITUTIONELLA INVESTERARE

I oktober genomförde Starbreeze en riktad nyemission till institutionella investerare, där Första AP-fonden tecknade en majoritet av de emitterade aktierna. Totalt emitterades 16 452 991 aktier till en kurs om 23,40 SEK, motsvarande ett totalt emissionsbelopp om 385 MSEK.

FÖRVARV AV BELGISKA NOZON

I oktober meddelade Starbreeze förvärvet av Nozon, en belgisk Visual Effects (VFX) studio och skapare av PresenZ-teknologin. Köpeskillingen uppgår till 7,1 MEUR, varav 4,6 MEUR kontant (cirka 44,6 MSEK) och 2,5 MEUR i Starbreeze B-aktier. Utöver detta avtalade parterna även om en 10-årig earn-out-period, baserat på PresenZ finansiella prestation, vilken träder i kraft först efter Starbreeze återfått 2 MEUR av köpeskillingen.

Nozon har sedan 1998 stadigt växt till att bli en välkänd och prisbelönt VFX-studio tack vare sitt artistiska tillvägagångssätt och starka R&D. Under 2015 introducerade Nozon den nya PresenZ-teknologin, vilken möjliggör interaktiv parallax i VR och levererar högkvalitativ datorgrafik kombinerat med en äkta uppslukande känsla.

ARBETET INLETT FÖR LISTFLYTT TILL HUVUDMARKNADEN NÄSTA ÅR

Efter kvartalets utgång har Starbreeze valt Carnegie Investment Bank som rådgivare för att flytta bolagets listning till Nasdaq Stockholms huvudlista. Starbreezes avsikt är att genomföra listflytten under 2017.

FÖRSÄLJNING

Försäljningen under fjärde kvartalets inledande månad har varit gynnsam till följd av framgångsrika försäljningskampanjer och DLC-släpp i anslutning till Halloween.

Under oktober 2016 uppgick intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 16,3 MSEK (10,9 MSEK). Ökningen beror bland annat på att Starbreeze efter de förändrade avtalsvillkoren med 505 Games numera erhåller 100% av intäkterna av PAYDAY 2 på PC-plattformen Steam.

Under oktober 2016 uppgick intäkterna från Dead by Daylight, via PC-plattformen Steam, till 17,8 MSEK (0,0 MSEK).

Q3

2016

Som mest spelade

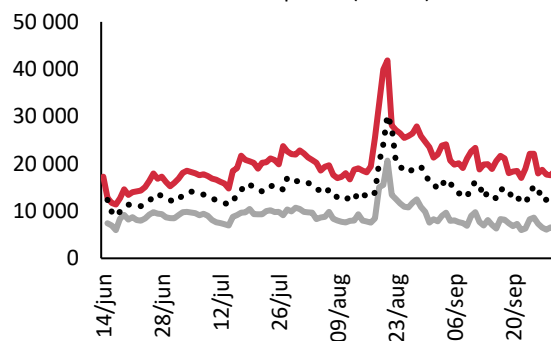
42 268

Dead by Daylight
samtidigt under kvartalet

Dead by Daylight

— Antal samtida spelare (topp)

— Antal samtida spelare (botten)



Källa: steamcharts.com

Fortsatt succé på Twitch

Under det tredje kvartalet låg
Dead by Daylight fortsatt topp-10
på listan av de mest sedda spelen

NYTT VARUMÄRKE INOM PUBLISHING LANSERAT

I november utannonserades ett nytt varumärke under affärsområdet Publishing. Det nya varumärket "Starbreeze IndieLabs" syftar till att hjälpa mindre projekt att komma till marknaden.

Tillsammans med den kroatiska studion Lion Game Lion har Starbreeze avtalat att bolaget ska investera 300 000 USD i utvecklingen av spelet "AntiSphere", till både PC och andra plattformar. Avtalet innebär att Starbreeze erhåller 30 % av försäljningsintäkterna, efter den initiala investeringen till fullo har återtagits av Starbreeze. Lion Game Lion och Soap Interactive behåller i sin tur 100% av IP-rättigheterna.

AntiSphere är ett tävlingsinriktat arenaspel där spelarna får använda sina färdigheter för att fånga varandra och vinna matchen.

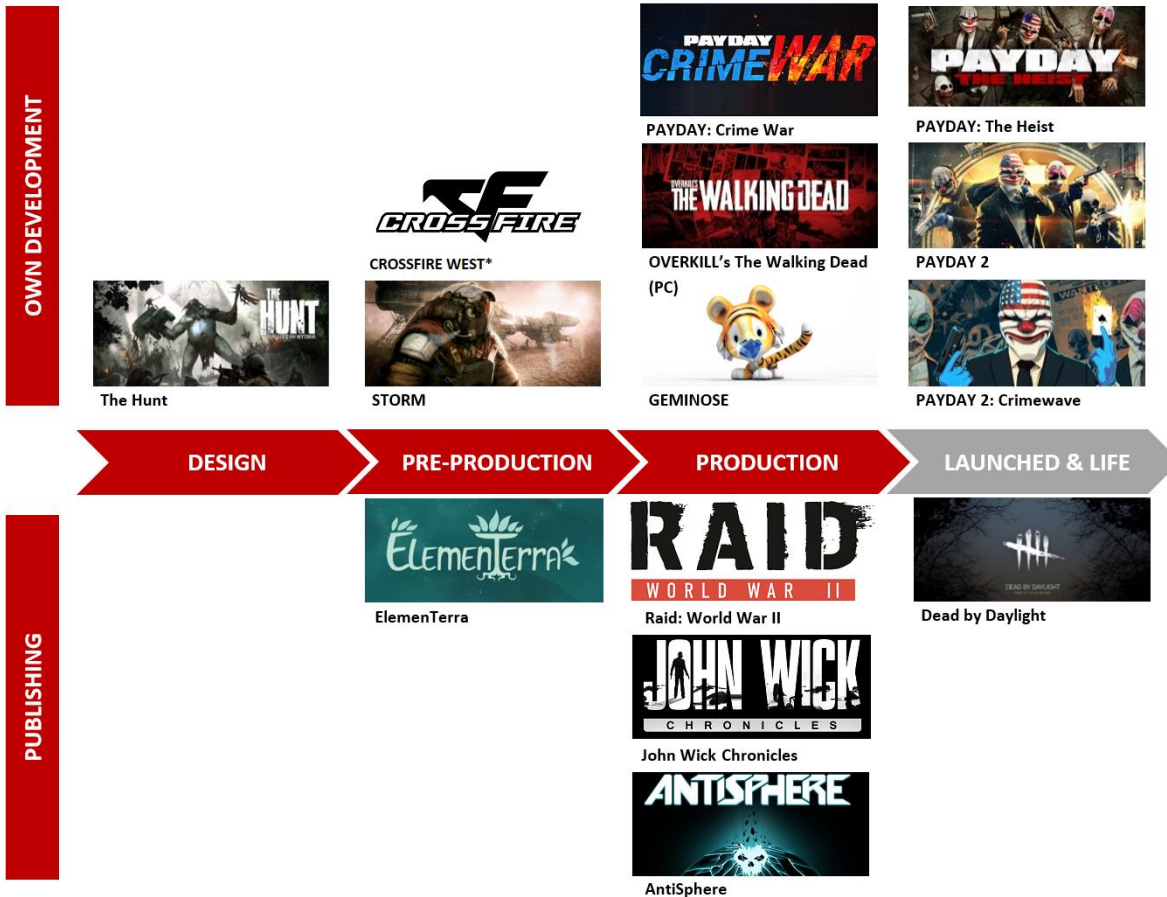
JOHN WICK CHRONICLES PÅ NEW YORK COMIC CON

Under New York Comic Con visade Starbreeze och Lionsgate upp den kommande förstapersons VR-shootern John Wick Chronicles. Besökare fick möjlighet att prova sju minuter av det första uppdraget. Upplevelsen och spelet mottogs mycket väl- med god kritik från gamers och speljournalister.

Spelet John Wick: Chronicles släpps på Steam i februari 2017 och är kompatibelt med HTC Vive. Det går redan nu att beställa för 19,99 dollar via plattformen.

Q3
2016

PRODUKTIONSÖVERSIKT PER DEN 30 SEPTEMBER



*Product name pending

RESULTAT JUL–SEP 2016

Q3 2016

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år

TREDJE KVARTALET (JULI - SEPTEMBER 2016)

Nettoomsättningen under det tredje kvartalet uppgick till 102,7 MSEK (49,9 MSEK), varav 32,5 MSEK avser en minimigaranti avseende royalties för den fysiska konsolversionen av spelet RAID: World War II till 505 Games. Av nettoomsättningen svarade PAYDAY 2 för 20,2 MSEK (48,4 MSEK), Dead by Daylight för 49,2 MSEK (0,0 MSEK) och PAYDAY: The Heist för 0,7 MSEK (0,9 MSEK).

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

Efter återköpet av PAYDAY-rättigheterna under andra kvartalet 2016 erhåller Starbreeze 100 % av intäkterna genererade av PAYDAY 2 på distributionsplattformen Steam i stället för som tidigare 50 %. 505 Games får samtliga intäkter från konsolförsäljningen av PAYDAY 2 upp till 5,0 MUSD vilket resulterat i att vi i detta tredje kvartal inte redovisar några intäkter från konsolförsäljning. Vidare innebär avtalet att Starbreeze inte längre erhåller något produktionsstöd för PAYDAY2.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 38,8 MSEK (24,7 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.

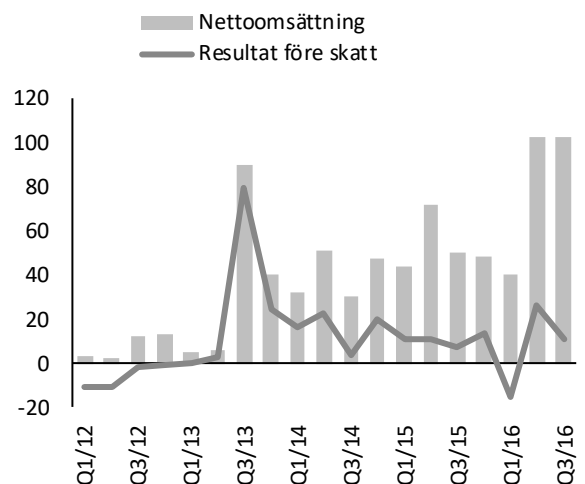
Kvartalets totala intäkter uppgick till 147,4 MSEK (75,9 MSEK), där aktiverat utvecklingsarbete ingår med 38,8 MSEK (24,7 MSEK).

Kostnadsökningen under kvartalet hänförs fortsatt till en väl genomtänkt acceleration av spelutvecklingsprojekt, såväl egna som projekt inom ramen för förläggarverksamheten. Även kostnaderna för marknadsföring har ökat till följd av ökad aktivitet inför lanseringen av titlar såsom John Wick Chronicles och RAID World War II. Övriga externa kostnader ökade till 79,0 MSEK (36,7 MSEK) och av dessa svarade royalty till partners inom bolagets förläggarverksamhet för 24,2 MSEK (0,0 MSEK). 18,0 MSEK avser ökade kostnader för inköpta tjänster i samband med produktion för utveckling av spel.

Personalkostnaderna under kvartalet uppgick till 47,5 MSEK (30,5 MSEK) och förklaras främst av tillkommande personal från de förvärvade bolagen och även av en personalökning i den svenska delen av koncernen. Rekryteringarna syftar till att möta den ökade mängden projekt som ska färdigställas och lanseras de kommande åren. I personalkostnadsposten ingår även kostnader om 13,9 MSEK (12,3 MSEK) hänförliga till personaloptioner. Den kassaflödesmässiga effekten vid optionsutnyttjande är hedgad genom att 2 049 000 teckningsoptioner kan försälgas i marknaden.

Valutakursvinster under kvartalet uppgick till 4,8 MSEK (1,3 MSEK), främst drivet av en starkare dollar. Detta innebär en positiv resultatpåverkan om 3,5 MSEK jämfört med samma kvartal föregående år. Valutakursvinsten redovisas som övriga rörelseintäkter i resultaträkningen.

TSEK	Q3	
	2016	2015
Nettoomsättning	102 707	49 882
EBITDA	19 218	8 419
Resultat före skatt	11 032	7 175
Resultat efter skatt	20 402	6 396
Resultat per aktie, SEK	0,08	0,03
Valutadifferenser	4 523	4 728
Nettoomsättningstillväxt, %	105,9	66,1
EBITDA-marginal, %	13,0	11,1



+106 %

nettoomsättning

Efter omläggningen av Smilegatekonvertibelns som genomfördes med effekt från och med andra kvartalet 2016 kommer finansnetto påverkas av omvärderingen av teckningsoptionen, tillika derivatet, som är en del av den uppdaterade strukturen. För tredje kvartalet påverkade omvärderingen finansnetto positivt med [2.5] MSEK.

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 19,2 MSEK (8,4 MSEK), en ökning med 128,6%.

Resultat före skatt steg till 11,0 MSEK (7,2 MSEK).

Resultat efter skatt ökade till 20,4 MSEK (6,4 MSEK). Koncernen har under tredje kvartalet redovisat en upplupen skatteintäkt på grund av upptagande av de utländska dotterföretagens förlustavdrag som skattefordran. Detta beror på bedömningen att underskotten kommer kunna utnyttjas mot framtida vinster.

Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,08 SEK (0,03 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,08 SEK (0,03 SEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Goodwill uppgick vid kvartalets utgång till 144,6 MSEK (75,0 MSEK). Goodwillen upptas till balansdagens valutakurs. Ökningen av Goodwill består till stor del av förvärvet av ePawn med 67,8 MSEK.

Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick vid kvartalets utgång till 483,9 MSEK (198,7 MSEK). Ökningen består framförallt av återköpet av PAYDAY-rättigheterna från 505 Games om 248 MSEK. Tillgångarna upptas till balansdagens valutakurs. De immateriella tillgångarna har under kvartalet skrivits av med 6,4 MSEK (0,3 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling ökade med 38,8 MSEK under kvartalet, jämfört med föregående kvartal, och uppgick till 237,1 MSEK (66,6 MSEK). Kvartalets aktiverade utvecklingsarbete om 38,8 MSEK består av egna spelutvecklingsprojekt såsom OVERKILL's The Walking Dead och Geminose samt StarVR. Därutöver balanseras även utvecklingen av koncernens förläggarsprojekt. Förläggarsprojekten balanseras direkt i balansräkningen och ingår därför inte i posten aktiverat utvecklingsarbete i resultaträkningen men påverkar kassaflödet.

Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 30,3 MSEK (35,6 MSEK). Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid kvartalets utgång till 30,8 MSEK (12,6 MSEK) varav 14,9 MSEK avser fordran för försäljning via Steam.

Uppskjuten skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgår vid kvartalets utgång till 6,6 MSEK (68,6 MSEK). Uppskjuten skattefordran, avseende underskottsavdrag i de utländska dotterföretagen uppgår till 38,4 MSEK (0,0 MSEK). Ökningen beror på bedömningen att dessa underskott kommer kunna utnyttjas mot framtida vinster.

Vid kvartalets utgång uppgick likvida medel till 376,0 MSEK (123,7 MSEK).

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 935,6 MSEK (386,2 MSEK) och soliditeten sjönk till 67,3 % (71,3 %). Eget kapital per aktie före utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 3,77 SEK (1,96 SEK). Eget kapital per aktie efter utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 3,36 SEK (1,89 SEK).

I februari 2016 erhöles ett konvertibellån från Smilegate. Konvertibelns redovisade värde uppgick per den 30:e september 2016 till 187,4 MSEK. Den årliga räntan på den långfristiga räntebärande skulden till Smilegate, 215 MSEK, uppgår till 2%.

Q3
2016

+129 %

EBITDA jämfört med
tredje kvartalet 2015



I september erhölls ytterligare ett konvertibellån från Acer. Acer-konvertibelns redovisade värde uppgick per den 30:e september till 65,1 MSEK. Den årliga räntan på den långfristiga räntebärande skulden till Acer om 75,5 MSEK uppgår till 1%. Totala långfristiga skulder uppgick därmed till 371,1 MSEK (50,8 MSEK) där latent skatteskuld ingår med 74,0 MSEK (42,5 MSEK).

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 31,4 MSEK (56,4 MSEK).

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid kvartalets slut till 52,2 MSEK (48,0 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

Likvida medel vid periodens ingång uppgick till 328,4 MSEK (110,6 MSEK)

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten var 37,0 MSEK (49,5 MSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -60,8 MSEK (-47,1 MSEK).

Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 70,1 MSEK (10,6 MSEK). I detta ingår konvertibellånet från Acer på 65 MSEK

Periodens totala kassaflöde var 46,3 MSEK (12,9 MSEK). Periodens likvida medel var vid periodens utgång 376,0 MSEK (123,7 MSEK).

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

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 3,3 MSEK (4,6 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling, till 38,9 MSEK (35,8 MSEK) samt investeringar genom bolagsförvärv till 0,0 MSEK (4,3 MSEK). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 10,0 MSEK (0,5 MSEK).

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick under kvartalet till 1,4 MSEK (0,9 MSEK) och avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar och balanserade utvecklingsprojekt uppgick till 6,4 MSEK (0,3 MSEK).

MODERBOLAGET

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 Sarl och ePawn.

Moderbolagets nettoomsättning för tredje kvartalet uppgick till 0,5 MSEK (22,4 MSEK) och resultat före skatt var -5,2 MSEK (0,2 MSEK). Resultat efter skatt var -3,9 MSEK (0,2 MSEK).

Likvida medel uppgick per den 30:e september 2016 till 231,2 MSEK (45,8 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid kvartalets utgång var 794,0 MSEK (243,1 MSEK).

ÖVRIG INFORMATION

Q3
2016

PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 30:e september 2016 till 176 personer (117 personer). Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 159 personer (94 personer). Medelåldern är 33 år och könsfördelningen är 153 män och 23 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 växa 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 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 stället högre krav på god förståelse och affärsmannaskap hos 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.

	Q3	
	2016	2015
Anställda	176	117
Män	153	104
Kvinnor	23	13
Nettoresultat/anställd	116 TSEK	55 TSEK

116 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 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 tillfört Starbreeze under perioden, och Första AP-fonden med flera tillfört efter periodens slut, 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.

Q3
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.

Den 30:e september 2016 var A-aktiens slutkurs 23,30 SEK och B-aktiens slutkurs 23,20 SEK. Det totala börsvärdet uppgick till cirka 5 997 MSEK.

Under kvartalet steg värdet på B-aktien med 17,2 % och värdet på A-aktien med 17,1 %. Under samma period steg Nasdaq OMXSPI med 10,0 %.

Per den 30:e september 2016 uppgick antalet utestående aktier till 258 256 576, envar med ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 5 165 132 SEK. Samtidigt uppgick antalet A-aktier till 57 465 828 och antalet B-aktier till 200 790 748. Med hänsyn till bland annat konvertiblerna utställda åt Smilegate och Acer uppgår det totala antalet aktier efter utspädning till 286 911 079. Antalet utestående optioner uppgick till 5 016 840, varav 1 366 000 teckningsoptioner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen. Dessa optioner berättigar till att teckna 6 675 267 aktier, varav 2 049 000 kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen.

Bolagets 10 största ägare framgår av tabellen nedan.

ÄGARE PER 30 SEPTEMBER 2016	INNEHAV %	RÖSTER %
VARVTRE AB 1)	10,45	22,75
FÖRSÄKRINGSAKTIEBOLAGET, AVANZA PENSION	11,90	7,51
SWEDBANK ROBUR 2)	9,09	5,93
HSBC-FUND SERV CLIENTS A/C 006-KR 3)	3,72	5,16
GARNET GROUP 4)	1,92	4,21
CBLDN-BFCM FULLTX THIRD PARTY ASSET	1,43	2,09
INDIAN NATION AB 5)	1,43	2,02
AVANZA BANK AB	0,57	1,89
CBNY-NATIONAL FINANCIAL SERVICES	1,86	1,72
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	1,60	1,35
Summa (%)	43,97	54,63

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

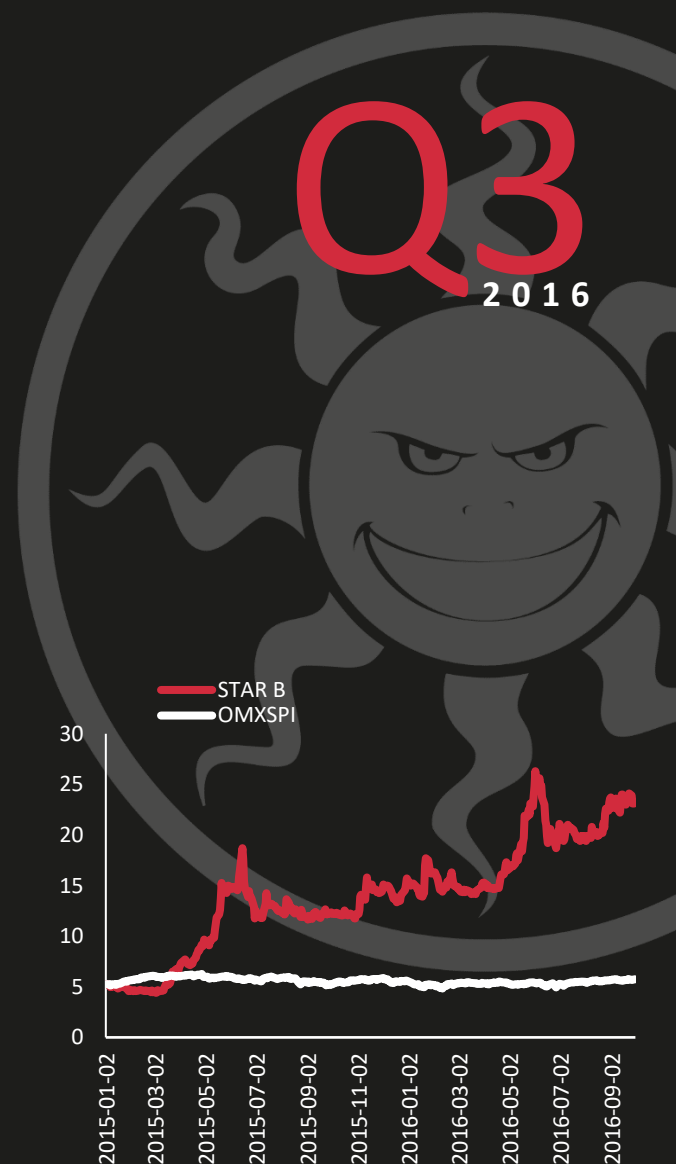
2) Swedbank Robur består av tre fonder.

3) Smilegate Holdings Inc.

4) Garnet Group består av Viktor Vallin, Marcus Wass, David Wallsten och Stefan Johansson

5) Indian Nation Aktiebolag ägs av Michael Hjorth.

Källa: Euroclear



FLER ÄN 26 400 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.

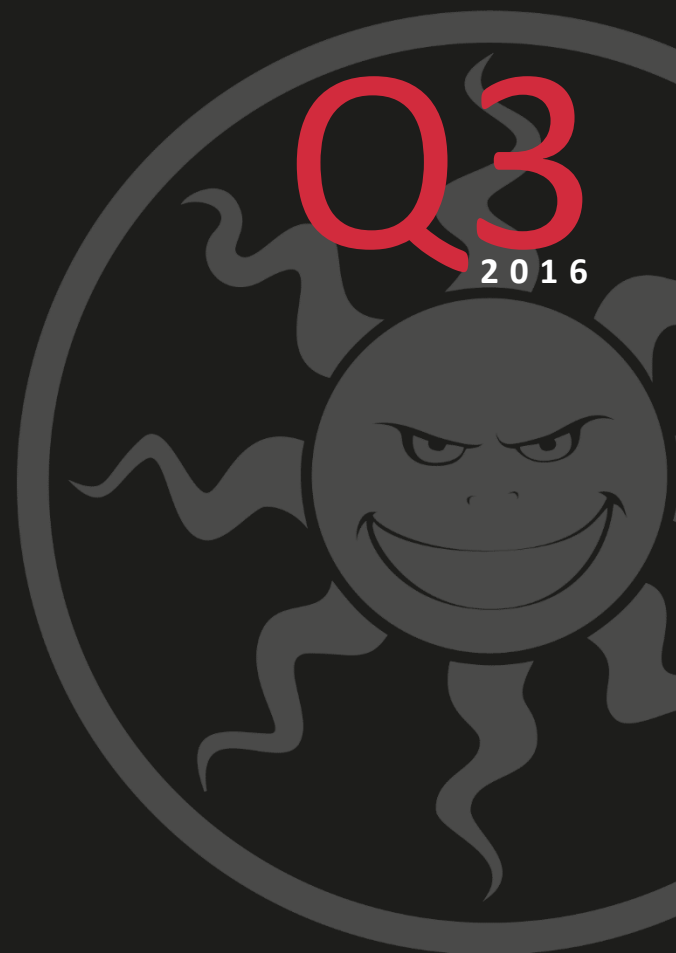
Även styrelsepersonaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år (räknat från årsstämman november 2013) men upphör om ledamoten avgår, avsätts eller inte ställer upp för omval. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två personaloptioner rätt till teckning av 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 september 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 HÄNDELSE

Delårsrapport Q4 2016	16 februari 2017
Årsredovisning kalenderåret 2016	20 april 2017
Delårsrapport Q1 2017	11 maj 2017

ÄNDRAT RÄKENSKAPSÅR

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman november 2015 är detta den tredje delårsrapporten sedan omläggningen av räkenskapsåret till kalenderår. Nästa delårsrapport från företaget kommer därmed vara Q4 2016 och presenteras den 16 februari 2017.

FÖR YTTERLIGARE UPPLYSNINGAR

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

Denna rapport har granskats översiktligt 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 24 november 2016 kl. 08:30 CET.

Q3

2016

KALENDER

Delårsrapport Q4 2016
16 februari 2017

Årsredovisning 2016
20 april 2017

Delårsrapport Q1 2017
11 maj 2017



NYCKELTAL, KONCERNEN

	2016	2015	2016	2015	2015
	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	102 707	49 882	246 098	169 484	218 432
EBITDA, TSEK	19 218	8 419	42 430	34 271	49 460
EBIT, TSEK	11 419	7 186	24 652	29 031	42 878
Resultat före skatt, TSEK	11 032	7 175	23 562	29 119	43 135
Resultat efter skatt, TSEK	20 402	6 396	26 888	23 996	39 405
EBITDA-marginal, %	13,0	11,1	11,9	14,9	16,5
Rörelsemarginal, %	7,7	9,5	6,9	12,6	14,3
Vinstmarginal, %	7,5	9,4	6,6	12,7	14,4
Soliditet, %	67,3	71,3	67,3	70,1	70,1
Kassaflöde per aktie, kr *	0,14	0,22	0,00	0,00	0,21
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	3,77	1,96	3,77	1,96	2,06
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	3,36	1,89	3,36	1,89	2,02
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	23,30	11,90	23,30	11,90	15,60
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	23,20	12,35	23,30	12,35	15,70
Resultat per aktie före utspädning, kr *	0,08	0,03	0,11	0,11	0,20
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	0,08	0,03	0,11	0,10	0,20
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	258 256 576	230 361 091	258 256 576	230 361 091	230 361 091
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st ***	286 911 079	236 338 780	286 911 079	236 338 780	234 449 769
Utestående optioner (exkl. hedge), st **	3 650 840	6 119 249	4 867 493	6 119 249	10 811 420
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	258 256 576	229 642 076	248 365 898	197 368 463	193 534 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	261 579 196	235 619 764	250 914 146	203 881 617	197 623 187
Antalet anställda i genomsnitt, st	159	96	134	73	82
Antalet anställda vid periodens slut, st	176	117	176	117	109

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

** För 3 266 840 optioner ger två optioner rätt till teckning av tre aktier.

*** Från och med Q3 2016 inkluderas konvertibellånen i uträkningen av aktieutspädning. Den, under särskilda omräkningsfall, möjliga utspädningen om ytterligare 12 146 871 B-aktier som uppkom till följd av den teckningsoption som utfärdades vid omläggningen av Smilegate-konvertibeln beaktas inte i uträkningen.

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 genomsnittligt antal aktier för året.

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.

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.

RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

	2016	2015	2016	2015	2015
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning	102 707	49 882	246 098	169 484	218 432
Aktiverat utvecklingsarbete	38 797	24 737	101 789	52 872	78 383
Övriga rörelseintäkter	5 875	1 317	9 670	7 504	2 757
Summa intäkter	147 379	75 936	357 556	229 860	299 572
Övriga externa kostnader	-79 003	-36 704	-201 006	-126 467	-155 155
Personalkostnader	-47 512	-30 505	-112 475	-64 420	-93 627
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-6 402	-335	-14 144	-3 622	-3 957
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-1 397	-898	-3 635	-1 618	-2 625
Övriga rörelsekostnader	-1 645	-308	-1 645	-4 702	-1 330
Rörelseresultat	11 419	7 186	24 652	29 031	42 878
Finansiella intäkter	3 826	33	11 878	297	550
Finansiella kostnader	-4 182	-44	-12 936	-209	-293
Andel av resultat efter skatt från intresseföretag	-31	-	-31	-	-
Resultat före skatt	11 032	7 175	23 562	29 119	43 135
Inkomstskatt	9 370	-779	3 326	-5 123	-3 730
Periodens resultat	20 402	6 396	26 888	23 996	39 405
Valutadifferenser	4 523	4 728	5 960	7 208	3 400
Summa totalresultat för perioden	24 925	11 124	32 848	31 204	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	0,08	0,03	0,11	0,11	0,20
- efter utspädning	0,08	0,03	0,11	0,10	0,20

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2016-09-30	2015-09-30	2015-12-31
TILLGÅNGAR				
Goodwill		144 573	74 972	74 314
Övriga immateriella anläggningstillgångar		483 864	198 743	200 202
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		237 112	66 575	114 913
Finansiella anläggningstillgångar		38 831	15 436	15 623
Uppskjuten skattefordran		28 914	-	5 252
Datorer och övriga inventarier		19 845	13 397	16 773
Summa anläggningstillgångar		953 139	369 123	427 077
Varulager		2	426	2
Kundfordringar och övriga fordringar		30 296	35 581	33 000
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		30 841	12 570	22 697
Likvida medel		375 967	123 650	85 354
Summa omsättningstillgångar		437 106	172 227	141 053
SUMMA TILLGÅNGAR		1 390 245	541 350	568 130
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Aktiekapital		5 165	4 607	4 607
Övrigt tillskjutet kapital		14 006	256 786	257 352
Reserver		761 176	11 853	8 046
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		155 248	112 951	128 360
Summa eget kapital		935 595	386 197	398 365
Avsättning		40 978	8 271	8 227
Övriga långfristiga skulder		330 128	42 524	42 356
Summa långfristiga skulder		371 106	50 795	50 583
Leverantörsskulder och övriga skulder		31 358	56 369	53 923
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		52 186	47 989	65 259
Summa kortfristiga skulder		83 544	104 358	119 182
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		1 390 245	541 350	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	-	-	-	26 888	26 888
Valutakursdifferenser	-	-	5 960	-	5 960
Summa totalresultat	4 607	257 352	14 006	155 248	431 213
Nyemission genom unyttjande av optioner	97	46 765	-	-	46 862
Ej registrerat aktiekapital	50	-	-	-	50
Ej emitterade aktier	-	1 782	-	-	1 782
Erhållna aktieägartillskott	-	2 087	-	-	2 087
Intjänade personaloptioner	-	1 152	-	-	1 152
Emission av konvertibel*	-	38 093	-	-	38 093
Nyemission**	192	128 839	-	-	129 031
Apportemission***	219	285 106	-	-	285 325
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	558	503 824	-	-	504 382
Utgående balans per 30 september 2016	5 165	761 176	14 006	155 248	935 595

* Avser Smilegate och Acer konvertibel

** Avser nyemitterade aktier för Smilegate

*** Avser förvärv av PAYDAY-rättigheter och ePawn

Ingående balans per 1 juli 2015	4 350	135 561	7 125	106 555	253 591
Periodens resultat	-	-	-	21 805	21 805
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 Q1-Q3	2015 Q1-Q3	2015 JAN - DEC
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER			
Antal aktier vid periodens ingång	230 361 091	144 985 325	144 985 325
Apportemission	-	8 595 000	8 595 000
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	5 529 130	4 288 104	4 288 104
Fondemission	-	72 492 662	72 492 662
Nyemission	22 366 355	-	-
Antal aktier vid periodens utgång	258 256 576	230 361 091	230 361 091

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2016	2015	2016	2015	2015
	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Den löpande verksamheten					
Kassaflöde från rörelsen	25 878	50 848	-5 399	44 381	43 881
Betald ränta	-2 156	-2	-2 630	-4	-131
Erhållen ränta	4	33	14	98	125
Betalda inkomstskatter	13 236	-1 399	7 268	-2 244	-4 435
Kassaflöde från den löpande verksamheten	36 962	49 480	-747	42 231	39 440
Investeringsverksamheten					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-3 345	-4 563	-6 081	-12 992	-17 375
Investeringar i dotterbolag	-	-4 305	-12 457	-21 547	-21 547
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-10 029	-525	-15 354	-8 078	-525
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar	-8 507	-1 956	-8 929	-13 506	-13 506
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-38 897	-35 788	-128 014	-56 370	-95 451
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-60 778	-47 137	-170 835	-112 493	-148 404
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	-	10 579	171 324	10 579	10 579
Inbetalningar teckningsoptioner	5 184	-	7 328	-	-
Ökning av långfristiga skulder	64 893	-	284 945	-	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	70 077	10 579	463 597	10 579	10 579
Periodens kassaflöde	46 261	12 922	292 015	-59 683	-98 385
Likvida medel vid periodens ingång	328 356	110 606	85 354	184 414	184 414
Kursdifferens i likvida medel	1 350	122	-1 402	-1 081	-675
Likvida medel vid periodens utgång	375 967	123 650	375 967	123 650	85 354

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

	2016	2015	2016	2015	2015
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning	461	22 386	65 205	74 889	100 686
Övriga rörelseintäkter	3 377	-	6 640	1 213	
Summa intäkter	3 838	22 386	71 845	76 102	100 686
Övriga externa kostnader	-8 745	-17 760	-85 965	-64 681	-86 811
Personalkostnader	-12 011	-5 267	-30 239	-14 420	-19 921
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-178	-105	-522	-296	-432
Övriga rörelsekostnader	-	-51	-	-2 620	-2 342
Rörelseresultat	-17 096	-797	-44 881	-5 915	-8 820
Övriga finansiella intäkter	13 334	630	14 878	1 067	2 041
Finansiella kostnader	-12 175		-12 573	-	-432
Resultat efter finansiella poster	-15 937	-167	-42 576	-4 848	-7 211
Bokslutsdispositioner	10 709	317	35 530	4 932	51 887
Resultat före skatt	-5 228	150	-7 046	84	44 676
Inkomstskatt	1 336		1 335	6	5 258
Periodens resultat	-3 892	150	-5 711	90	49 934

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2016-09-30	2015-09-30	2015-12-31
TILLGÅNGAR			
Datorer och övriga inventarier	1 352	1 153	1 479
Andelar i koncernföretag	249 457	151 172	151 588
Uppskjuten skattefordran	6 588	-	5 252
Andelar i intresseföretag	8 507	-	-
Summa anläggningstillgångar	265 904	152 325	158 319
Kundfordringar			5 429
Fordringar koncernföretag	759 570	126 255	211 376
Övriga fordringar	12 382	2 282	2 248
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	753	628	659
Likvida medel	231 211	45 755	20 281
Summa omsättningstillgångar	1 003 916	174 920	239 993
SUMMA TILLGÅNGAR	1 269 820	327 245	398 312
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	5 165	4 607	4 607
Fond för verkligt värde	2 519	666	-637
Överkursfond	715 079	210 690	211 255
Balanserat resultat	76 945	27 043	26 950
Periodens resultat	-5 711	75	49 995
Summa eget kapital	793 997	243 081	292 170
Ackumulerade överavskrivningar	16	89	16
Summa obeskattade reserver	16	89	16
Övriga långfristiga skulder	291 993	7 049	7 049
Summa långfristiga skulder	291 993	7 049	7 049
Leverantörsskulder	1 454	3 834	2 519
Skulder till koncernföretag	163 645	22 199	38 865
Övriga skulder	2 680	11 210	6 995
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	16 035	39 783	50 698
Summa kortfristiga skulder	183 814	77 026	99 077
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	1 269 820	327 245	398 312

STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

TSEK	2016-09-30	2015-09-30	2015-12-31
Ställda säkerheter	4 644	3 934	4 121
Ansvarsförbindelser	-	6 300	33 410

NOTER

NOT 1: FINANSIELLA INSTRUMENT PER KATEGORI

KONCERNEN, 30 SEPTEMBER 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	-	-	28 832	28 832
Kundfordringar	9 278	-	-	9 278
Andra fordringar	16 851	-	-	16 851
Kortfristiga placeringar	-	152 878	-	152 878
Likvida medel	223 089	-	-	223 089
Summa	249 218	152 878	28 832	430 928

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	31 359	-	-	31 359
Avsättning tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	8 050	-	8 050
Avsättning tilläggsköpeskilling ePawn	-	32 927	-	32 927
Konvertibelt lån	237 892	14 613	-	252 505
Övriga långfristiga skulder	77 622	-	-	77 622
Summa	346 873	55 590		402 463

Revisors rapport över översiktlig granskning av finansiell delårsinformation i sammandrag (delårsrapport) upprättad i enlighet med IAS 34 och 9 kap. årsredovisningslagen



Inledning

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapport) för Starbreeze AB (publ) per 30 september 2016 och den niomånadersperiod 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 revisionsred 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 november 2016

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Nicklas Kullberg
Auktoriserad revisor



DEAD BY DAYLIGHT
death is not an escape

