



Q4

2016

RESULTAT/NYCKELTAL	2016	2015	2016	2015
TSEK	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Nettomsättning	99 365	48 948	345 463	218 432
EBITDA	38 793	15 190	81 220	49 460
Resultat efter skatt	30 206	15 409	57 091	39 405
Resultat per aktie	0,11	0,07	0,22	0,20
Kassaflöde från verksamheten	12 938	-3 034	15 291	39 440
Nettoomsättning per anställd	494	437	2 288	2 664

KÄRNVERKSAMHETEN LEVERERAR

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Dead by Daylight har nu sålts i över 1,8 miljoner enheter på PC och bidrar med 54,6 MSEK till Starbreeze omsättning under Q4, vilket också är det bästa enskilda kvartalet under spelets livstid. IMAX-samarbetet fortskrider i VR pilotcentret i Los Angeles, och vi omförhandlar fortfarande villkoren gällande hur det fortsatta samarbetet skall se ut. Vi är stärkta i vår tro på platsbaserad underhållning som konsumtionsform av virtual reality och vi ser fram emot att leverera till fler partners i framtiden. Publishingverksamheten fortsätter att leverera nya och spännande projekt, senast utannonserade vi samarbetet med Double Fine om förläggandet av deras Psychonauts 2.

FJÄRDE KVARTALET (OKTOBER–DECEMBER 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 99,4 MSEK (48,9 MSEK), en tillväxt om 103 %.
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 37,2 MSEK (47,7 MSEK) av nettoomsättningen. Dead by Daylight stod för 54,6 MSEK (0,0 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 38,8 MSEK (15,2 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 23,4 %.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,07 SEK) och resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,07 SEK).
- Per den 31 december 2016 uppgick likvida medel till 669,4 MSEK (85,4 MSEK).

RÄKENSKAPSÅRET (JANUARI–DECEMBER)

- Nettoomsättningen uppgick till 345,5 MSEK (218,4 MSEK), en tillväxt om 58 %.
- Under perioden stod PAYDAY 2 för 159,5 MSEK (210,0 MSEK) och Dead by Daylight för 143,5 MSEK (0,0 MSEK) av nettoomsättningen.
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 81,2 MSEK (49,5 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 15,5 %.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,22 SEK (0,20 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,22 SEK (0,20 SEK).
- Per den 31 december 2016 uppgick likvida medel till 669,4 MSEK (85,4 MSEK).

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris, Los Angeles, Barcelona och Bryssel skapar vi spel och virtual reality-produkter efter egen design och med licensierat innehåll. Starbreeze mest aktuella speltitlar inkluderar *PAYDAY 2*®, VR-shootern *John Wick* och den kommande överlevnads-shootern *OVERKILL's The Walking Dead*. Under bolagets 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 produceras i samarbete med Acer, och som med sitt unika 210-graders synfält levererar högkvalitativa VR-upplevelser till en bred publik. Tillsammans med IMAX strävar Starbreeze efter att dominera den destinationsbaserade VR-marknaden med IMAX VR centers. I januari 2017 öppnade 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>

Q4

2016

Bokslutskommuniké räkenskapsåret 2016

PAYDAY 2
SCARFACE™
PACKS

OVERKILL



SCARFACE IS A TRADEMARK AND COPYRIGHT OF UNIVERSAL STUDIOS.
LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS LICENSING LLC. ALL RIGHTS RESERVED.



STARBREEZE FORTSÄTTER LEVERERA

VD Bo Andersson Klint kommenterar

Vi är stolta över återigen kunna visa tresiffrig tillväxt och samtidigt den högsta EBITDA sedan lanseringen av PAYDAY 2. Det är en solid utveckling som visar vår förmåga att leverera lönsamhet medan vi skalar upp vår verksamhet för att framtidsäkra fortsatt tillväxt.

PAYDAY

PAYDAY-franchiset genererade 37,2 MSEK (47,7 MSEK) totalt varav 0,0 MSEK (14,4 MSEK) i produktionsstöd. Som ensam ägare till rättigheterna för PAYDAY får vi inte längre något produktionsstöd från 505 Games. Vi har en mindre del kvar att uppnå på konsolförsäljningen av de 5 MUSD som 505 Games har rätt att räkna hem i enlighet med vårt senaste avtal gällande återköpet av PAYDAY-rättigheterna, medan vi får 100% av den viktiga försäljningen av PC-spel på Steam. Vi räknar dock med att 505 erhållit sina 5 MUSD under Q1 2017 då vi ser stark försäljning av den senaste PAYDAY-uppdateringen.

DEAD BY DAYLIGHT

Vi noterar med stor glädje att Dead by Daylight blivit en succé både strategiskt och finansiellt. Spelet har nu sålt över 1,8 miljoner enheter på PC och bidrar med 54,6 MSEK till Starbreeze omsättning under Q4, vilket också är det bästa enskilda kvartalet under spelets livstid. En imponerande utveckling som vi, tillsammans med Behaviour, kommer hålla ögonen på när vi släpper produkten på konsolmarknaden under Q2 2017. Hittills har spelet genererat över 267 MSEK i bruttoförsäljning på Steam.

STARBREEZE FINANSER

Vi är också glada över att se att båda våra förvärv, ePawn och Nozon, för första gången bidrar till Starbreeze intäkter. Båda verksamheterna är nu fullt integrerade och kör på med full fart under Starbreeze paraply.

När vi fortsätter vår stadiga tillväxt behöver vi också investera i våra viktigaste tillgångar såsom PAYDAY, OVERKILL's The Walking Dead, ValhallaMotorn, StarVR och inte minst i förlagsverksamheten. Därför har våra rörelsekostnader, exklusive royalties till publishingpartners, ökat med 46,7 MSEK eller 78 % jämfört med Q4 2015. De högre utgifterna härrör i allt väsentligt från personalrelaterade kostnader när vi fortsätter att rampa upp teamen för att kunna leverera mot plan. Trots kostnadsökningen visar vi en fantastisk lönsamhet med en EBITDA-marginal på 23,4 %, med stöd av en stark utveckling av våra intäkter men också av en starkare dollar.

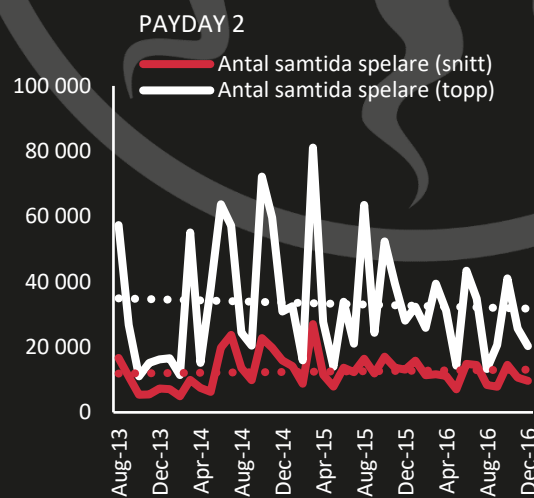
Boostade av den framgångsrika finansieringen under tredje kvartalet, avslutade vi året med en kassa på 669,4 MSEK (85,4 MSEK). För att vara tydlig, dessa pengar kommer inte vila på banken, utan kommer användas för att bygga fortsatt momentum. Därför räknar vi med att kassan kommer att minska över tid. Det är också värt att notera att vi nu har ett positivt kassaflöde från vår löpande verksamhet på 12,9 MSEK (-3,0 MSEK).

Med fjärde kvartalet stänger vi också räkenskapsåret 2016 där nettoomsättningen uppgick till 345,5 MSEK (218,4 MSEK) vilket är 62 % bättre än räkenskapsåret när vi lanserade PAYDAY 2. EBITDA uppgick till 81,2 MSEK (49,5 MSEK) och nettoresultatet 57,1 MSEK (39,4 MSEK). Vi kan konstatera att vår kärnverksamhet går mycket bra.

VR-CENTER I LOS ANGELES

Tillsammans med IMAX befinner vi oss nu i en viktig etableringsfas för pilotcentret som bygger på vårt VR-koncept för spelarkader, StarCade. Vi förhandlar vidare med IMAX om hur framtida försäljning av innehåll och StarVR-headset skall fungera. I VR-centret arbetar vi enligt vår ursprungliga avsiktsförklaring och har två poddar utrustade med den senaste iterationen av vår StarVR HMD och visar John Wick Chronicles Arcade Edition i

Q4 2016



Källa: steamcharts.com

Som mest spelade

41 053

PAYDAY 2 samtidigt
under oktober-december

samarbete med Lionsgate. Sedan smyglanseringen i januari har många kunder och potentiella partners besökt centret för att uppleva både hårdvaran och innehåll, något som har stärkt oss i uppfattningen att platsbaserad VR är det bästa sättet för konsumenter att uppleva högkvalitativ VR just nu.

Vårt mål är att sälja StarVR-system till så många olika platsbaserade centers, nöjesparker och B2B- projekt som möjligt genom är att sälja ett bredare sortiment av headsets och helhetslösningar under varumärket StarVR i vårt samriskbolag med Acer.

UTVECKLINGEN AV STARVR

Medan vi, helt enligt plan, ännu inte börjat leverera större volymer av StarVR, ser vi stort intresse från flera marknader och framstående varumärken, något som positionerar oss väl inför starten av massproduktionen senare under 2017. Vi fokuserar på att distribuera och prioritera nuvarande utvecklingsversion (development kit) av headsetet till nyckelpartners, och säkerställer att vi är kompatibla med ledande branschsystem och standarder för att fullt ut kunna ta ledningen när vi levererar den första fullproduktionsenheten. Vi uppskattar att vi genom kontinuerliga uppdateringar av hårdvaran kommer producera ytterligare två versioner av vår utvecklingsversion under året och estimerar att den tredje versionen kommer att inkludera Tobii's ögonstyrning. Hållbarhet, synfält (field of view), hygien, upplösning, uppdateringsfrekvens och fysisk vikt är alla viktiga aspekter som vi, i enlighet med vår produktionsplan kontinuerligt förbättrar. Roadmappen för StarVR är tydlig, vi levererar enligt plan och fortsätter att fokusera på B2B-partners som vår huvudaffär.

Vi strävar efter att på sikt göra både utveckling av headset och försäljning av VR-innehåll till en betydande affär för Starbreeze. Vi säkerställer detta genom att göra tidiga investeringar och strategiska samarbeten. På så sätt utbildar vi oss i att bemästra design och utformning av upplevelser och optimerar vår produktion, när marknaden är mogen kommer vi att vara väl positionerade. Under fjärde kvartalet står StarVR med relaterade aktiviteter för mindre än 10 % av Starbreeze rörelsekostnader.

NOZONS PRESENZ

Medan vi integrerar våra förvärv i visionen att bygga framtida ekosystem, genererar Nozons Presenz-teknik uppmärksamhet i Hollywood. Nozon arbetar nu hårt tillsammans med vårt affärsutvecklingsteam för att producera sin första showcase kortfilm i VR som vi tror kommer att lägga grunden för ett stort och viktigt kuggjul i vårt VR-erbjudande. Med Presenz kan filmstudios enkelt återanvända sina produktionstillgångar från spelfilm i produktionen av VR-film utan att förlora kvalitet. Vi tror starkt att Presenz, tillsammans med StarVRs 210 graders synfältet och höga upplösning, kan vara en banbrytande teknik för all tänkbar film- och underhållningsproduktion.

PAYDAY MOBILE, BCN STUDIO

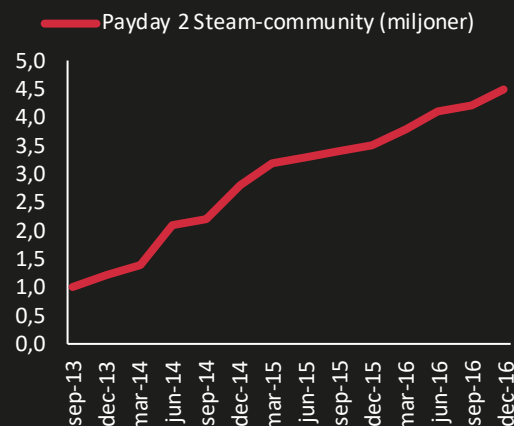
Som vi tidigare kommunicerat har vi just öppnat ett nytt kontor i Barcelona, Spanien. Vår Barcelona studio består av en handfull mycket duktiga personer varav vissa har varit med oss i Stockholm under lång tid. Tillsammans med gamla vänner och nu nya kollegor som kommit till oss från en framstående mobilutvecklare, bildar de ett team som helt ska fokusera och styra våra mobilprojekt. Huvuddelen av utvecklingen kommer att outsourcas men det behövs ett dedikerat team från Starbreeze för att säkerställa att vi levererar med samma fokus som i våra andra produkter.

Starbreeze Barcelona kommer noga övervaka färdigställandet av Geminose och PAYDAY: Crime War. Efter en due diligence av hur mobilversionen utvecklades av tredje part upptäcktes ett bristande fokus på vår produkt. Eftersom vi, precis som många fans, gärna vill se spelet bli verklighet har vi flyttat produktionen till en annan studio, BadFly Interactive. Som en del av ett "work for hire"-samarbete, har BadFly tagit över med en springande start och vi ser fram emot att dela med oss mer om projektet under kommande månader. Projektet har redan avancerat i god takt och är nu ett fullt spelbart multiplayer-spel med backend på plats. Kommande månader ska ägnas åt att



PAYDAY 2 PÅ STEAM

4,5 miljoner medlemmar



skapa mer innehåll och putsa spelformatet för att säkerhetsställa att slutprodukten uppfyller våra krav.

Under 2017 fortsätter vi full produktion av RAID, OVERKILLS The Walking Dead, CROSSFIRE Co-Op och Geminose. Vår lineup är stark och våra team lägger all sin energi på att ge spelen lika hög kvalitet som våra senaste produkter; PAYDAY och Dead By Daylights DLC-releaser.

Våra framgångar i närtid är givetvis mycket tack vare våra partners. Nyligen hade vi nöjet att arbeta med Universal för vår PAYDAY Scarface DLCs i december. Dessutom har vi fortsatt vårt extremt framgångsrika partnerskap med Lionsgate för två DLCs för PAYDAY och releasen av det fristående VR-spelet John Wick Chronicles som distribueras via Steam och i IMAX VR-center. Dessa samarbeten är oerhört viktiga för oss när vi etablerar Starbreeze som en pålitlig partner för de främsta bolagen i underhållningsindustrin, och ger oss samtidigt en stadigt växande community av fans världen över som uppskattar våra produkter.

Vår publishing-portfölj har vuxit för att säkra ett jämnt flöde av produkter, stora och små, för det kommande året. Vi är extra stolta över att ha signat Double Fine där Tim Schafer leder utvecklingen av det nya AAA-spelet Psychonauts 2. Vi försöker ständigt locka branschledande team till vår publishingverksamhet och under 2017 kommer ett antal liknande projekt initieras av Starbreeze.

Det är med stor tillfredsställelse att vi också kan berätta att PAYDAY 3 officiellt har startat och är i full design-fas. Jag vill särskilt klargöra att detta projekt kommer få all den tid vi anser behövs, spelet kommer att vara klart när det är klart. Detta är vårt enskilt viktigaste varumärke och en hörnsten i vår verksamhet, och vi kommer att behandla det därefter. Vi ämnar inte ge några täta uppdateringar om spelutvecklingen i en nära framtid. Man stressar helt enkelt inte fram PAYDAY 3.

Med ett team på fler än 550 duktiga utvecklare efter förvärvet av Dhruva, är vi väl positionerad för bra framdrift i våra produktioner framöver. Med detta strategiska förvärv är vår kapacitet mycket tillfredsställande samtidigt som vi fortsätter att rekrytera fler duktiga spelutvecklare för att säkerställa kvalitet och talang för framtiden. Våra AAA-produktioner och vår innovativa VR-plan utmanar våra utvecklare och ger spännande karriärmöjligheter. På Starbreeze ser vi fram emot att fortsätta leverera spel och tjänster i enlighet med vår strategi för 2017 och framåt.

Let's do this!
Bo



VERKSAMHETEN OKT-DEC 2016

Q4 2016

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.

I samband med emissionen köpte Första AP-fonden även 1 850 000 aktier av Indian Nation AB, Starbreeze styrelseordförande Michael Hjorths bolag.

FÖRVÄRV AV BELGISKA NOZON

I oktober förvärvade Starbreeze Nozon, en belgisk Visual Effects (VFX) studio och skapare av PresenZ-teknologin. PresenZ-teknologin som introducerades 2015, gör det möjligt att konvertera 3D-film till VR-film, och därmed överbrygga tekniska skillnader mellan film- och spelmiljöer. Detta sker genom interaktiv parallax i VR och högkvalitativ datorgrafik paketerat med en äkta och uppslukande VR-känsla. Nozon har sedan 1998 stadigt växt till att bli en välkänd och prisbelönt VFX-studio tack vare sitt kreativa/artistiska arbetsätt och teknikutveckling.

Köpeskillingen uppgick till 7,1 MEUR, varav 4,6 MEUR kontant och 2,5 MEUR i nyemitterade Starbreeze B-aktier. Utöver detta avtalade parterna även om en 10-årig earn-out-period, baserad på intäkterna från PresenZ-teknologin. Sedan förvärvet har Starbreeze fördjupat sin analys av PresenZ-teknologins förutsättningar vilket resulterat i att hela den potentiella tilläggsköpeskillingen inkluderats vid beräkningen av goodwill i förvärvet. Goodwillen beräknas per 31 december 2016 till 257,5 MSEK.

FÖRVÄRV AV INDISKA DHRUVA INTERACTIVE

I december avtalade Starbreeze om att förvärva 90,5% av aktierna i det indiska produktionsbolaget Dhruva Interactive. Den totala köpeskillingen uppgick till 8,5 MUSD, varav 7,0 MUSD i kontanter och 1,5 MUSD i nyemitterade Starbreeze B-aktier. Affären är planerad att slutföras under 2017 och har inte haft någon resultatpåverkan under 2016.

Dhruva Interactive är ett välrenommerat produktionsbolag som Starbreeze har en långvarig relation med. Bolaget grundades 1997 och är Indiens ledande spelutvecklare med över 320 anställda som levererar produktionstjänster till den globala spelindustrin. Dhruva har tre studios i Indien.

ARBETET INLETT FÖR LISTFLYTT TILL HUVUDMARKNADEN

Under kvartalet utsågs Carnegie Investment Bank till rådgivare för att flytta bolagets listning till Nasdaq Stockholms huvudlista. Starbreeze avser att genomföra listflytten under 2017.

NYTT VARUMÄRKE INOM PUBLISHING LANSERAT

I november skapade Starbreeze ett nytt varumärke under affärsområdet Publishing. Det nya varumärket Starbreeze IndieLabs syftar till att hjälpa mindre projekt att ta sig till marknaden.

Tillsammans med den kroatiska studion Lion Game Lion har Starbreeze avtalat om att investera 300 000 USD i utvecklingen av spelet AntiSphere, till både PC och andra plattformar. Enligt avtalet erhåller Starbreeze 30 % av försäljningsintäkterna, efter att ha återfått hela sin initiala investering. 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 på så sätt vinna matchen.

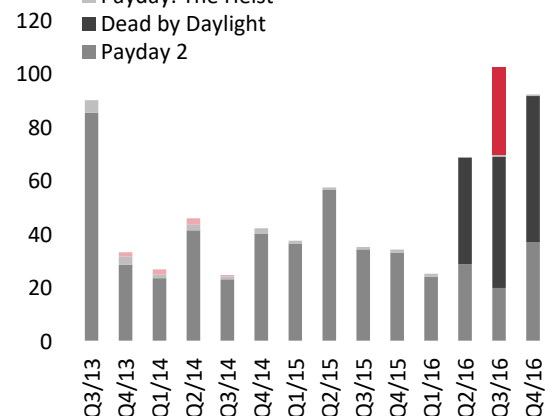
Fördelning: kvartalets nettointäkter

■ Payday 2 ■ Dead by Daylight ■ Övrigt



Intäkter från spelförsäljning

■ Raid: World War II
■ Brothers: A Tale of Two Sons
■ Payday: The Heist
■ Dead by Daylight
■ Payday 2



ANDRA PROJEKTET TILL STARBREEZE INDIELABS

I november ingick Starbreeze ett andra IndieLabs-projekt med den holländska studion KeokeN Interactive om att förlägga titeln Deliver Us The Moon. Starbreeze investerar 500 000 USD för att ta spelet till PC och andra plattformar. Starbreeze har rätt att återta 120% av investeringen, varefter Starbreeze kommer behålla 50% av intäkterna efter distributionsavgifter. KeokeN behåller 100% av rättigheterna till spelet.

Deliver Us The Moon utspelar sig inom en snar framtid när jordens resurser har förbrukats. En modig astronaut kommer ta det stora steget och åka till månen för att rädda mänskligheten i ett hemligt do-or-die-uppdrag.

PAYDAY 2

Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 37,2 MSEK (47,7 MSEK) av nettoomsättningen.

PAYDAY 2 som lanserades under 2013 fortsätter att generera väsentliga intäkter och den växande spelarbasen ger fortsatt goda nivåer av samtida spelare. Som mest under kvartalet spelade 41 053 personer PAYDAY 2 samtidigt.

Följande kampanjer genomfördes för PAYDAY 2 på Steam under kvartalet:

- Hoxton Housewarming Party – 7:e - 16:e oktober
- Halloween sale – 28:e oktober - 1:a november
- Steam autumn sale – 23:e - 29:e november
- Steam winter sale – 21:a - 31:a december

Följande stora uppdateringar genomfördes under kvartalet:

- Scarface karaktärspaket och heist
- 10 dagar med gratis innehåll under Hoxton Housewarming Party

PUBLISHING

DEAD BY DAYLIGHT

Under kvartalet stod Dead by Daylight för 54,6 MSEK (0,0 MSEK) av nettoomsättningen.

Dead by Daylight, som är utvecklat av den kanadensiska spelstudion Behaviour och släpptes i juni 2016, är Starbreeze första förläggaruppdrag inom verksamhetsområdet Publishing. Som mest under kvartalet spelade 42 895 personer Dead by Daylight samtidigt. Spelets grupp på Steam översteg 500 000 medlemmar vid kvartalets slut. Intäkterna från Dead by Daylight under det färdige kvartalet är de högsta som spelet genererat under ett enskilt kvartal sedan release.

Följande kampanjer genomfördes för Dead by Daylight på Steam under kvartalet:

- Halloween sale – 28:e oktober - 1:a november
- Steam autumn sale – 23:e - 29:e november
- Free-to-play-helg och rea - 15:e - 19:e december
- Steam winter sale – 21:a - 31:a December

Följande stora uppdateringar genomfördes under kvartalet:

- I oktober släpptes DLC:n The Halloween chapter, innehållande Michael Myers, och blev mycket väl mottagen av spelarna
- I november släpptes den kosmetiska DLC:n The Bloodstained Sack
- Kvartalets tredje DLC, Of Flesh and Mud, släpptes i december



VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODEN

FÖRSTA IMAX VR EXPERIENCE CENTRET ÖPPNAT I LOS ANGELES

I början av januari meddelade Starbreeze att det första pilotcentret för IMAX VR Experience har öppnat i Los Angeles, i nära anslutning till det välbesökta shopping-stråket The Grove and Farmers Market.

I centret kommer besökare bland annat kunna prova högkvalitativa VR-upplevelser i StarVR som produceras i samarbete med Acer. Upplevelserna tillgängliga för StarVR är bland annat John Wick Chronicles: Arcade Edition och utbudet kommer successivt utökas vart efter nya upplevelser i både film och spelkategorin blir tillgängliga.

StarVR har mottagits väl av besökarna och tillsammans med John Wick Arcade Edition är det just nu en av de mest populära upplevelserna i centret.

FÖRHANDLINGAR KRING PREMIUMUPPLEVELSE I IMAX VR CENTER

Efter öppnandet av det första IMAX VR Experience centret i Los Angeles meddelade Starbreeze att bolaget tillsammans med IMAX förhandlar avseende fortsättningen av det avtal om premiumupplevelser i IMAX VR Center som utannonserades i maj 2016. Mot bakgrund av att IMAX valt att bredda sitt erbjudande till att inkludera allmänt tillgängliga VR-upplevelser under introduktionen av centren bedömer Starbreeze att samarbetsformen kommer att anpassas för detta.

JOHN WICK CHRONICLES SLÄPPT PÅ STEAM

VR-spelet John Wick: Chronicles släpptes på Steam för HTC Vive den 9:e februari, i anslutning till premiären av filmen John Wick: Chapter 2. Spelet gick att förbeställa för 19,99 USD via plattformen från den 6:e oktober 2016.

KONSOLAVTAL TECKNAT FÖR DEAD BY DAYLIGHT

I januari tecknade Starbreeze avtal med Behaviour Digital om en digital version av Dead by Daylight till PlayStation 4 och Xbox One. Hittills har spelets PC-version sålts i över 1,8 miljoner exemplar på Steam.

Utvecklingskostnaderna för de justeringar som krävs för konsolversionen kommer delas lika mellan parterna. Intäktsdelningsmodellen följer befintligt avtal.

I februari tecknade Starbreeze ett distributionsavtal med Digital Bros dotterbolag 505 Games rörande fysisk distribution av Dead by Daylight till PlayStation 4 och Xbox One. Vidare innebär det att 505 Games betalar en försäkringsroyalty om 2,5 MUSD som kommer delas mellan Starbreeze och Behaviour. Avtalet omfattar inte den asiatiska eller nordiska marknaden.

Konsolversionen av spelet väntas släppas under det andra kvartalet 2017.

NYTT PUBLISHINGAVTAL – PSYCHONAUTS 2

I februari tecknade Starbreeze avtal med Double Fine Productions om att förlägga spelet Psychonauts 2. Starbreeze investerar 8 MUSD för att tillsammans med Double Fine Productions ta spelet till PC och konsol. Lansering väntas ske någon gång under 2018. Spelets utveckling har tidigare finansierats av Double Fine Productions och genom en equity crowdfunding-kampanj via tjänsten Fig.

Starbreeze kommer ha möjlighet att återfå 100 % av investeringen, inklusive marknadsföringskostnader, och erhåller initialt 85 % av försäljningsintäkterna efter distributionskostnader samt Fig-intäktsdelning. Efter investeringen till fullo är återtagen erhåller Starbreeze 60 % av försäljningsintäkterna efter distributionskostnader samt Fig-intäktsdelning.

Psychonauts 2 är ett action/äventyrsspel som utspelar sig i tredjeperson där spelaren styr Razputin Aquato, en psychonaut med psykologiska förmågor.

Q4

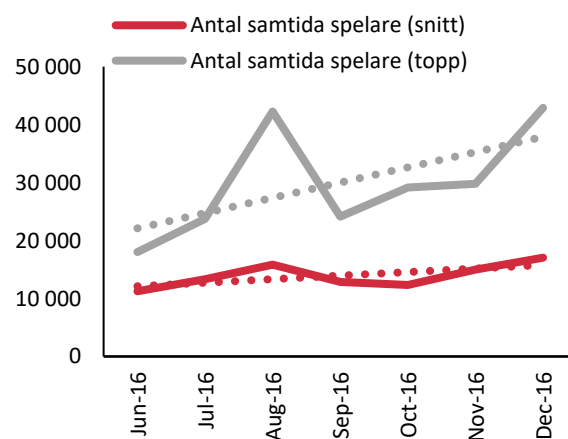
2016

Som mest spelade

42 895

Dead by Daylight
samtidigt under kvartalet

Dead by Daylight



Källa: steamcharts.com

Fortsatt Twitch-framgång

Dead by Daylight streamas fortsatt flitigt på Twitch. I snitt streamas spelet på 150-170 kanaler samtidigt

FÖRSÄLJNING

Under januari 2017 uppgick intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 6,5 MSEK (10,9 MSEK).

Under januari 2017 uppgick intäkterna från Dead by Daylight, via PC-plattformen Steam, till 10,2 MSEK (0,0 MSEK).

Utöver ovanstående försäljning i januari sålde Starbreeze även PAYDAY 2, Dead by Daylight och John Wick: Chronicles i en paket-kampanj under tre dagar via tjänsten Humble Bundle, där del av försäljningsintäkterna gick till välgörenhet som köparen själv valde. Kampanjen blev lyckad och inbringade mer än 2 MSEK till Starbreeze.

Q4
2016



RESULTAT OKT-DEC 2016

Q4 2016

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kalenderkvartal föregående år

FJÄRDE KVARTALET (OKTOBER - DECEMBER 2016)

Nettoomsättningen under det fjärde kvartalet uppgick till 99,4 MSEK (48,9 MSEK). Av nettoomsättningen svarade PAYDAY 2 för 37,2 MSEK (47,7 MSEK) och Dead by Daylight för 54,6 MSEK (0,0 MSEK). 6,8 MSEK kommer från Nozon som förvärvades i oktober.

Intäkterna från förlägggarverksamheten redovisas brutto före vinstdelning med berörda parter. Ersättningen till dessa 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 nettointäkter från konsolförsäljningen av PAYDAY 2 upp till 5,0 MUSD vilket resulterat i att Starbreeze i detta fjärde kvartal inte redovisar några intäkter från konsolförsäljning. Vidare innebär avtalet att Starbreeze inte längre erhåller något produktionsstöd för PAYDAY 2.

I enlighet med intäktsstandarden, IAS 18, intäktsförs inte erhållen förskottsroyalty vid tidpunkten för inbetalningen utan skuldförs på balansräkningen, och intäktsförs först efter att spelen släpps på marknaden. Royalties i form av en oåterkallelig minimigaranti, som till exempel den 505 Digital Bros erlade för RAID WW2 under tredje kvartalet, intäktsförs i sin helhet när alla affärsvillkor uppfyllts.

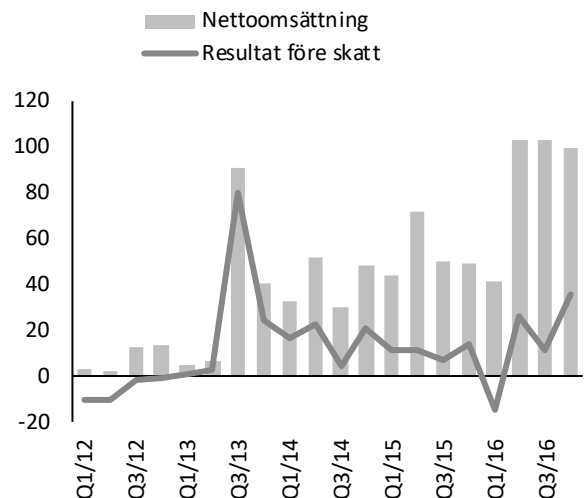
Övriga intäkter under kvartalet uppgick till 13,5 MSEK (-0,8 MSEK). Resultatposten avser omräkning av rörelsetillgångar i utländsk valuta och den positiva påverkan beror främst på dollarns förstärkning gentemot kronan. Valutakursförändringarna har även redovisats bland finansiella intäkter avseende kurspåverkan på tilläggsköpeskillningar, som uppkommit vid bolagsförvärv. I kvartalet redovisades en intäkt om 9,0 MSEK (0,2 MSEK) för dessa.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 52,7 MSEK (25,5 MSEK). Ökningen drivs av både fler projekt samt högre aktivitet inom projekt som till exempel OVERKILL's The Walking Dead och teknikprojektet StarVR.

Summan av kvartalets intäkter och aktiveringar uppgick till 165,5 MSEK (73,6 MSEK).

Kostnadsökningen under kvartalet hänförs fortsatt till en acceleration av bolagets spelutvecklingsprojekt, såväl egna som projekt inom ramen för förlägggarverksamheten. Även kostnaderna för marknadsföring har ökat till följd av att fler titlar och DLCs lanseras, och i allt högre takt. Övriga externa kostnader ökade till 91,1 MSEK (28,7 MSEK) och av dessa svarade royalty till partners inom bolagets förlägggarverksamhet för 27,2 MSEK (0,0 MSEK). Kostnader för inköpta tjänster i samband med produktion för utveckling av spel ökade till 36,2 MSEK (7,6 MSEK).

TSEK	Q4	
	2016	2015
Nettoomsättning	99 365	48 948
EBITDA	38 793	15 190
Resultat före skatt	32 341	14 017
Resultat efter skatt	30 206	15 409
Resultat per aktie, SEK	0,11	0,07
Valutadifferenser	-10 335	-3 807
Nettoomsättningstillväxt, %	103,0	2,6
EBITDA-marginal, %	23,4	20,6



+103 %

nettoomsättning

Personalkostnaderna för det fjärde kvartalet uppgick till 36,0 MSEK (29,2 MSEK) och förklaras främst av tillkommande personal från förvärvade bolag 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 en kostnadsreducering om 12,3 MSEK hänförliga till personaloptioner. En av orsakerna till den positiva utvecklingen i detta kvartal jämfört med tidigare kvartal är att priset på den underliggande aktien, Starbreeze B, minskat förmånsvärdet på optionerna och därmed de upplupna kostnaderna avseende tillhörande sociala avgifter. Den kassaflödesmässiga effekten vid optionsutnyttjande är hedgad genom att 1 366 000 teckningsoptioner kan säljas i marknaden.

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 38,8 MSEK (15,2 MSEK), en ökning med 155,3%.

Resultat före skatt steg till 32,3 MSEK (14,0 MSEK).

Resultat efter skatt ökade till 30,2 MSEK (15,4 MSEK).

Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,07 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,07 SEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Goodwill uppgick vid kvartalets utgång till 404,5 MSEK (74,3 MSEK). Goodwillen upptas till balansdagens valutakurs. Ökningen hänförs främst till förvärvet av de belgiska bolagen Nozon och Parallaxter (Parallaxter var en del av Nozon-förvärvet) som genererade 257,5 MSEK i goodwill. Av not 3 framgår den preliminära beräkningen av hur köpeskillingen fördelas. Den största komponenten utgörs av tilläggsköpeskillingen som per bokslutet värderats till 266,6 MSEK. Tilläggsköpeskillings storlek beror på hur stora licensintäkter som den förvärvade PresenZ-tekniken genererar under de kommande 10 åren. Vid upprättandet av den preliminära förvärvsanalysen var Starbreeze bedömning att säljarna kommer kunna erhålla full tilläggsköpeskillingen, det vill säga 50 MEUR, under denna 10-årsperiod. De antagna utbetalningarna har nuvärdesberäknats, vilket resulterat i ett värde per förvärvstillfället om 27,9 MEUR vilken bokförs som skuld i balansräkningen. Värt att notera är att balansförd goodwill och skuld kommer att fluktuera med växelkursen mellan SEK och EUR. I enlighet med IFRS-regelverket kommer både storlek på goodwill och skuld att testas löpande vilket kan resultera i materiellt justerade värden.

Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick vid kvartalets utgång till 594,7 MSEK (200,2 MSEK). Ökningen består framförallt av återköpet av PAYDAY-rättigheterna från 505 Games om 244,9 MSEK samt PresenZ-teknologin, som förvärvades via Nozon och Parallaxter, om 106,5 MSEK. Den preliminära förvärvsanalysen för Nozon och Parallaxter framgår av not 3. Tillgångarna upptas till balansdagens valutakurs. De immateriella tillgångarna har under kvartalet skrivits av med 6,5 MSEK (0,3 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling ökade med 66,7 MSEK under kvartalet, jämfört med föregående kvartal, och uppgick till 303,8 MSEK (114,9 MSEK). Kvartalets aktiverade utvecklingsarbete om 66,9 MSEK består av egna spelutvecklingsprojekt såsom OVERKILL's The Walking Dead och Geminose samt teknikutvecklingsprojektet StarVR. I denna balans ingår även koncernens investeringar i förläggarprojekt. Förläggarprojekten balanseras direkt i balansräkningen och ingår därför inte i posten aktiverat utvecklingsarbete i resultaträkningen men påverkar kassaflödet.

Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 25,6 MSEK (33,0 MSEK). Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid kvartalets utgång till 56,2 MSEK (22,7 MSEK) varav 35,1 MSEK (14,3 MSEK) avser fordran för försäljning via Steam.

Q4

2016

+155 %

EBITDA jämfört med fjärde kvartalet 2015



Uppskjuten skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgår vid kvartalets utgång till 5,3 MSEK (5,3 MSEK). Uppskjuten skattefordran, avseende underskottsavdrag i de utländska dotterföretagen uppgår till 12,1 MSEK (0,0 MSEK). I de svenska dotterbolagen uppgick den uppskjutna skattefordran, avseende förlustavdrag, till 13,4 MSEK (0,0 MSEK). Ökningen beror på en uppdaterad bedömning att dessa underskott kommer kunna utnyttjas mot framtida vinster.

Vid kvartalets utgång uppgick likvida medel till 669,4 MSEK (85,4 MSEK).

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 1 370,2 MSEK (398,4 MSEK) och soliditeten till 63,8 % (70,1 %). Eget kapital per aktie före utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 5,37 SEK (2,06 SEK). Eget kapital per aktie efter utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 5,33 SEK (2,02 SEK).

I februari 2016 erhöles ett konvertibellån från Smilegate. Konvertibelns redovisade värde uppgick per den 31:e december 2016 till 193,4 MSEK (0,0 MSEK). Den årliga räntan på den långfristiga räntebärande skulden till Smilegate, 215 MSEK, uppgår till 2%.

I september 2016 erhöles ett konvertibellån från Acer. Acer-konvertibelns redovisade värde uppgick per den 31:e december till 66,5 MSEK. Den årliga räntan på den långfristiga räntebärande skulden till Acer om 75,5 MSEK uppgår till 1%. Totala övriga långfristiga skulder uppgick därmed till 382,2 MSEK (42,4 MSEK) där latent skatteskuld ingår med 119,1 MSEK (42,4 MSEK).

Långfristiga skulder för tilläggsköpeskillingar ökade till 309,5 MSEK (8,2 MSEK). Balansposten avser tilläggsköpeskillingar för de bolagsförvärv som koncernen har gjort. Ökningen hänförs till ePawn om 32,7 MSEK samt Nozon och Parallaxter om 266,6 MSEK. För detaljer se not 3. Långfristiga skulder för tilläggsköpeskillingar värderas till balansdagskurs.

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 42,0 MSEK (53,9 MSEK).

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid kvartalets slut till 45,0 MSEK (65,3 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 376,0 MSEK (123,7 MSEK).

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 12,9 MSEK (-3,0 MSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -115,8 MSEK (-35,9 MSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 389,9 MSEK (0,0 MSEK).

Periodens totala kassaflöde var 287,0 MSEK (-38,9 MSEK). Periodens likvida medel var vid periodens utgång 669,4 MSEK (85,4 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), Behaviour Interactive och 505 Digital Bros.

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 3,4 MSEK (4,4 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling till 66,9 MSEK (31,5 MSEK), samt investeringar genom bolagsförvärv till 44,9 MSEK (0,0 MSEK).

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

MODERBOLAGET

Koncernens verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, Starbreeze VR AB, Starbreeze Ventures AB, Starbreeze USA Inc, Starbreeze LA Inc, Starbreeze IP LUX, Starbreeze IP LUX II Sarl, Starbreeze Barcelona SL och ePawn, Nozon och Parallaxter. Under kvartalet har dotterbolagen Starbreeze Paris och ePawn fusionerats till ett bolag. Det fusionerade bolaget går under namnet ePawn.

Moderbolagets nettoomsättning för fjärde kvartalet uppgick till 36,7 MSEK (25,8 MSEK) och resultat före skatt var 15,0 MSEK (44,5 MSEK). Resultat efter skatt var 13,7 MSEK (49,8 MSEK).

Likvida medel uppgick per den 31:e december 2016 till 540,1 MSEK (20,3 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid kvartalets utgång var 1 222,0 MSEK (292,2 MSEK).

Q4
2016

ÖVRIG INFORMATION

Q4
2016

PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 31:e december 2016 till 212 personer (109 personer). Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 201 personer (112 personer). Medelåldern är 34 år och könsfördelningen är 177 män och 35 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 ställer 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 och beräkningsmetoderna 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. Delårsrapporten har upprättats enligt årsredovisningslagen.

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.

Vår resultatandel från joint venture-bolaget tillsammans med Acer har tagits in i koncernens räkenskaper genom kapitalandelsmetoden.

	Q4	
	2016	2015
Anställda	212	109
Män	177	96
Kvinnor	35	13
Nettoresultat/anställd	142 TSEK	141 TSEK

142 TSEK
nettoresultat per anställd

Bolaget har emitterat konvertibla skuldebrev, så kallade sammansatta finansiella instrument, där innehavaren kan kräva att de konverteras till aktier, och där antalet aktier som ska emitteras inte påverkas av förändringar i aktiernas verkliga värde. Skulddelen i ett sammansatt finansiellt instrument redovisas inledningsvis till verkligt värde för en liknande skuld som inte medför rätt till konvertering till aktier. Fullständiga villkor för dessa konvertibla skuldebrev finns på bolagets hemsida.

Q4
2016

Eget kapital-delen redovisas inledningsvis som skillnaden mellan verkligt värde för hela det sammansatta finansiella instrumentet och skulddelens verkliga värde. Direkt hänförliga transaktionskostnader fördelas på skuld-respektive eget kapital-delen i proportion till deras initiala redovisade värden.

Efter anskaffningstidpunkter värderas skulddelen av ett sammansatt finansiellt instrument till upplupet anskaffningsvärde genom användandet av effektivräntemetoden. Eget kapitaldelen av ett sammansatt finansiellt instrument omvärderas inte efter anskaffningstidpunkten, utom vid konvertering eller inlösen.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

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

De största riskerna och osäkerhetsfaktorerna är låga intäkter vid lansering av spel och 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.

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

Försäljningsutvecklingen för PAYDAY 2 och Dead by Daylight, lanseringen av nya spel samt det kapital som Smilegate, Acer, Första AP-fonden med flera tillfört under året, gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamheten i sin nuvarande omfattning åtminstone under de kommande 18 månaderna. Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande koncernens långsiktiga kapitalbehov och finansieringsalternativ.

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 31:e december 2016 var A-aktiens slutkurs 19,20 SEK och B-aktiens slutkurs 19,30 SEK. Det totala börsvärdet uppgick till cirka 5 300 MSEK. Under kvartalet föll värdet på B-aktien med -16,8 % och värdet på A-aktien med -17,6 %. Under samma period steg Nasdaq OMXSPI med 3,2 %.

Per den 31:e december 2016 uppgick antalet utestående aktier till 276 879 720, envar med ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 5 537 594 SEK. Samtidigt uppgick antalet A-aktier till 55 971 982 och antalet B-aktier till 220 907 738. Med hänsyn till utställda konvertibler ger en antagen konvertering av Smilegate konvertibeln ytterligare 15 941 586 aktier och en antagen konvertering av Acer konvertibeln 4 237 677 aktier. Det totala antalet aktier efter utspädning uppgår då till 304 352 451. Totalt antal utestående optioner, exklusive teckningsoptioner som utfärdades vid omläggningen av Smilegate-konvertibeln, uppgick till 5 445 646 varav 1 366 000 teckningsoptioner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen. Dessa optioner berättigar till att teckna 7 293 468 aktier, varav 2 049 000 kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen.

Bolagets 10 största ägare framgår av tabellen nedan.

ÄGARE PER 31 DECEMBER 2016	INNEHAV %	RÖSTER %
VARVTRE AB 1)	9,73	22,59
FÖRSÄKRINGSAKTIEBOLAGET, AVANZA PENSION	11,14	7,68
SWEDBANK ROBUR 2)	9,10	6,11
HSBC-FUND SERV CLIENTS A/C 006-KR 3)	3,47	5,12
GARNET GROUP 4)	1,76	4,23
FORSTA AP-FONDEN	9,21	3,27
CBLDN-BFCM FULLTX THIRD PARTY ASSET	1,33	2,07
INDIAN NATION AB 5)	0,67	1,77
CBNY-NATIONAL FINANCIAL SERVICES LL	1,63	1,68
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	1,52	1,28
Summa (%)	49,55	55,80

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

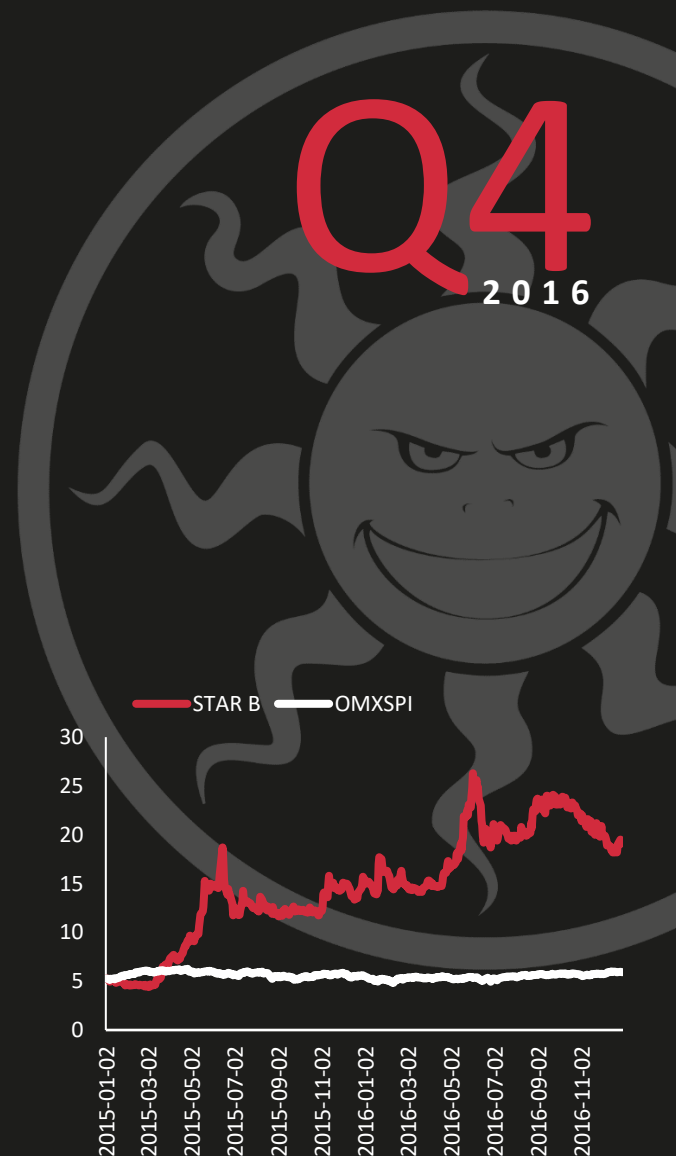
2) Swedbank Robur består av tre fonder.

3) Smilegate Holdings Inc.

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

5) Indian Nation Aktiefbolag ägs av Michael Hjorth.

Källa: Euroclear



**FLER ÄN 27 100
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.

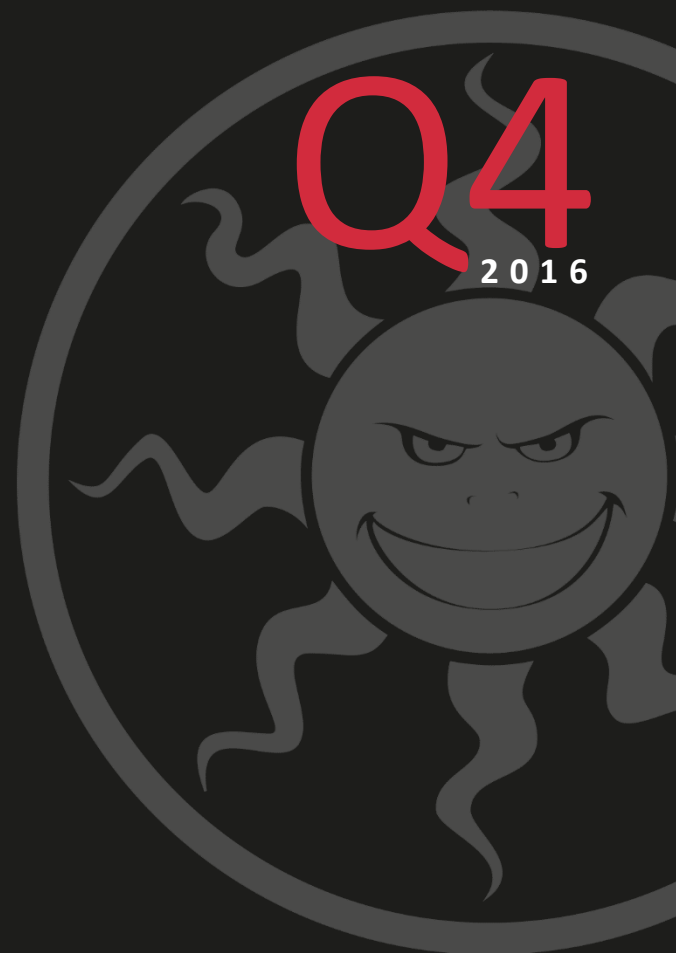
Även styrelsepersonaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år (räknat från årsstämman november 2013) men upphör om ledamoten avgår, avsätts eller inte ställer upp för omval. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två personaloptioner rätt till teckning av 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 & 2015/2019

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 31:e december 2016 har 1 780 000 av dessa teckningsoptioner tilldelats.



BESLUT OM UTDELNING

Styrelsen föreslår att ingen utdelning lämnas för räkenskapsåret 2016.

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

Årsredovisning kalenderåret 2016	20 april 2017
Delårsrapport Q1 2017	11 maj 2017
Starbreeze årsstämma på Hotel Rival	11 maj 2017

ÄNDRAT RÄKENSKAPSÅR

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman november 2015 är detta den fjärde delårsrapporten sedan omläggningen av räkenskapsåret till kalenderår.

FÖR YTTERLIGARE UPPLYSNINGAR

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

Sebastian Ahlskog, CFO
sebastian.ahlskog@starbreeze.com

Rapporterna publiceras på bolagets hemsida
www.starbreeze.com.

Michael Hjorth
Styrelseordförande

Ledamöter

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 16 februari 2017 kl. 08:30 CET.

Q4

2016

KALENDER

Årsredovisning 2016
20 april 2017

Delårsrapport Q1 2017
11 maj 2017

Årsstämma
11 maj 2017

HALLOWEEN[®]



DEAD BY DAYLIGHT

NEW SURVIVOR
LAURIE STRODE

NEW KILLER
MICHAEL MYERS

NEW MAP
HADDONFIELD

DEADBYDAYLIGHT.COM/HALLOWEEN

NYCKELTAL, KONCERNEN

Observera att jämförelsesiffrorna i samtliga tabeller och uppställningar avser kalenderåret 2015 och inte siffrorna från årsredovisningen för det förkortade räkenskapsåret 2015.

	2016	2015	2016	2015
	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	99 365	48 948	345 463	218 432
EBITDA, TSEK	38 793	15 190	81 220	49 460
EBIT, TSEK	31 806	13 848	56 454	42 878
Resultat före skatt, TSEK	32 341	14 017	55 900	43 135
Resultat efter skatt, TSEK	30 206	15 409	57 091	39 405
EBITDA-marginal, %	23,4	20,6	15,5	16,5
Rörelsemarginal, %	19,2	18,8	10,8	14,3
Vinstmarginal, %	19,5	19,0	10,7	14,4
Soliditet, %	63,8	70,1	63,8	70,1
Kassaflöde per aktie, kr *	0,06	-0,01	0,06	0,21
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	5,37	2,06	5,37	2,06
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	5,33	2,02	5,33	2,02
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	19,20	15,60	19,20	15,60
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	19,30	15,70	19,30	15,70
Resultat per aktie före utspädning, kr *	0,11	0,07	0,22	0,20
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	0,11	0,07	0,22	0,20
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	276 879 720	230 361 091	276 879 720	230 361 091
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st ***	304 352 451	234 449 769	304 352 451	234 449 769
Utestående optioner (exkl. hedge), st **	4 079 646	7 754 247	4 079 646	7 754 247
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	276 008 183	230 361 091	255 276 469	193 534 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	278 100 440	234 449 769	257 234 798	197 623 187
Antalet anställda i genomsnitt, st	201	112	151	82
Antalet anställda vid periodens slut, st	212	109	212	109

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

** För 2 329 646 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. IMAX VR center är ett typexempel på LBE.

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN

TSEK	2016	2015	2016	2015
	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Nettoomsättning	99 365	48 948	345 463	218 432
Aktiverat utvecklingsarbete	52 661	25 511	154 450	78 383
Övriga rörelseintäkter	13 462	-836	23 132	2 757
Summa	165 488	73 623	523 045	299 572
Övriga externa kostnader	-91 096	-28 687	-292 106	-155 155
Personalkostnader	-36 042	-29 207	-148 517	-93 627
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-6 456	-335	-20 600	-3 957
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-531	-1 007	-4 166	-2 625
Övriga rörelsekostnader	443	-539	-1 202	-1 330
Rörelseresultat	31 806	13 848	56 454	42 878
Finansiella intäkter	5 633	253	17 511	550
Finansiella kostnader	-5 260	-84	-18 196	-293
Andel av resultat från innehav redovisade enligt kapitaladelsmetoden	162	-	131	-
Resultat före skatt	32 341	14 017	55 900	43 135
Inkomstskatt	-2 135	1 392	1 191	-3 730
Periodens resultat	30 206	15 409	57 091	39 405
Övrigt totalresultat som senare kan omklassificeras till resultaträkningen				
Valutadifferenser	-10 335	-3 807	-4 375	3 400
Summa totalresultat för perioden	19 871	11 602	52 716	42 805

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

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

- före utspädning	0,11	0,07	0,22	0,20
- efter utspädning	0,11	0,07	0,22	0,20

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2016-12-31	2015-12-31
NOT			
TILLGÅNGAR			
<i>Immateriella tillgångar</i>			
Goodwill		404 530	74 314
Övriga immateriella anläggningstillgångar		594 728	200 202
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		303 763	114 913
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Finansiella anläggningstillgångar		40 609	15 623
Uppskjuten skattefordran		30 712	5 252
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier		23 458	16 773
Summa anläggningstillgångar		1 397 800	427 077
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Varulager		2	2
Kundfordringar och övriga fordringar		25 576	33 000
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		56 183	22 697
Likvida medel		669 380	85 354
Summa omsättningstillgångar		751 141	141 053
SUMMA TILLGÅNGAR		2 148 941	568 130
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>			
Aktiekapital		5 538	4 607
Övrigt tillskjutet kapital		1 175 563	257 352
Reserver		3 671	8 046
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		185 451	128 360
Summa eget kapital		1 370 223	398 365
<i>Långfristiga skulder</i>			
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling	3	309 547	8 227
Övriga långfristiga skulder		382 222	42 356
Summa långfristiga skulder		691 768	50 583
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder och övriga skulder		41 990	53 923
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		44 960	65 259
Summa kortfristiga skulder		86 950	119 182
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 148 941	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	-	-	-	57 091	57 091
Valutakursdifferenser	-	-	-4 375	-	-4 375
Summa totalresultat	4 607	257 352	3 671	185 451	451 081
Nyemission genom unyttjande av optioner	132	53 544	-	-	53 676
Ej registrerat aktiekapital	-	-	-	-	-
Ej emitterade aktier	-	-	-	-	-
Erhållna aktieägartillskott	-	2 087	-	-	2 087
Intjänade personaloptioner	-	1 302	-	-	1 302
Emission av konvertibel*	-	38 093	-	-	38 093
Nyemission**	521	512 091	-	-	512 612
Apportemission***	278	311 094	-	-	311 372
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	931	918 211	-	-	919 142
Utgående balans per 31 december 2016	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223

* Avser Smilegate och Acer konvertibel

** Avser nyemitterade aktier för Smilegate och Första AP-fonden

*** 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	2015
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	JAN - DEC	JAN - DEC
Antal aktier vid periodens ingång	230 361 091	144 985 325
Apportemission	1 138 385	8 595 000
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	6 560 898	4 288 104
Fondemission	-	72 492 662
Nyemission	38 819 346	-
Antal aktier vid periodens utgång	276 879 720	230 361 091

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2016	2015	2016	2015
	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Den löpande verksamheten				
Kassaflöde från rörelsen	11 167	-743	8 868	43 881
Betald ränta	-52	-127	-2 682	-131
Erhållen ränta	5 396	27	5 410	125
Betalda inkomstskatter	-3 573	-2 191	3 695	-4 435
Kassaflöde från den löpande verksamheten	12 938	-3 034	15 291	39 440
Investeringsverksamheten				
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-3 368	-4 383	-9 449	-17 375
Investeringar i dotterbolag	-44 855	-	-60 412	-21 547
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-	-	-15 354	-525
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar	-739	-	-9 668	-13 506
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-66 857	-31 529	-194 871	-95 451
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-115 819	-35 912	-289 754	-148 404
Finansieringsverksamheten				
Nyemission	383 582	-	554 906	10 579
Inbetalningar teckningsoptioner	6 800,00	-	14 128,00	-
Ökning av långfristiga skulder	-	-	284 945,00	-
Återbetalning lån	-516,00	-	-516,00	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	389 866	-	853 463	10 579
Periodens kassaflöde	286 985	-38 946	579 000	-98 385
Likvida medel vid periodens ingång	375 967	123 650	85 354	184 414
Kursdifferens i likvida medel	6 428	650	5 026	-675
Likvida medel vid periodens utgång	669 380	85 354	669 380	85 354

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2016	2015	2016	2015
	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Nettoomsättning	36 730	25 797	101 935	100 686
Övriga rörelseintäkter	7 265	-	13 905	
Summa intäkter	43 995	25 797	115 840	100 686
Övriga externa kostnader	-12 005	-22 130	-97 970	-86 811
Personalkostnader	-5 259	-5 501	-35 498	-19 921
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-181	-136	-703	-432
Övriga rörelsekostnader	-	-935	-	-2 342
Rörelseresultat	26 550	-2 905	-18 331	-8 820
Resultat från andelar i koncernföretag		46 882		
Övriga finansiella intäkter	-1 008	974	13 870	2 041
Finansiella kostnader	-5 221	-432	-17 794	-432
Resultat efter finansiella poster	20 321	44 519	-22 255	-7 211
Bokslutsdispositioner	-5 283	73	30 247	51 887
Resultat före skatt	15 038	44 592	7 992	44 676
Inkomstskatt	-1 336	5 252	-1	5 258
Periodens resultat	13 702	49 844	7 991	49 934

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2016-12-31	2015-12-31
TILLGÅNGAR		
<i>Anläggningstillgångar</i>		
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Datorer och övriga inventarier	1 265	1 479
Andelar i koncernföretag	690 126	151 588
Uppskjuten skattefordran	5 252	5 252
Andelar i joint venture	8 507	-
Summa anläggningstillgångar	705 150	158 319
<i>Omsättningstillgångar</i>		
Kundfordringar och övriga fordringar		5 429
Fordringar koncernföretag	761 308	211 376
Övriga fordringar	549	2 248
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 295	659
Likvida medel	540 118	20 281
Summa omsättningstillgångar	1 303 270	239 993
SUMMA TILLGÅNGAR	2 008 420	398 312
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
<i>Eget kapital</i>		
Aktiekapital	5 538	4 607
Fond för verkligt värde	2 054	-637
Överkursfond	1 129 465	211 255
Balanserat resultat	76 945	26 950
Periodens resultat	7 991	49 995
Summa eget kapital	1 221 993	292 170
<i>Obeskattade reserver</i>		
Ackumulerade överavskrivningar	16	16
Summa obeskattade reserver	16	16
<i>Långfristiga skulder</i>		
Övriga långfristiga skulder	565 179	7 049
Summa långfristiga skulder	565 179	7 049
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Leverantörsskulder	3 391	2 519
Skulder till koncernföretag	195 499	38 865
Övriga skulder	6 664	6 995
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	15 678	50 698
Summa kortfristiga skulder	221 232	99 077
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	2 008 420	398 312

NOTER

NOT 1: FINANSIELLA INSTRUMENT PER KATEGORI

KONCERNEN, 31 December 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	-	-	40 609	40 609
Kundfordringar	16 673	-	-	16 673
Andra fordringar	11 633	-	-	11 633
Kortfristiga placeringar	-	202 576	-	202 576
Likvida medel	466 804	-	-	466 804
Summa	495 110	202 576	40 609	738 295

Skulder i balansräkningen	Övriga finansiella skulder	Skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Summa
Leverantörsskulder och andra skulder exklusive icke finansiella skulder	41 945	-	41 945
Skuld, tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	7 842	7 842
Skuld, tilläggsköpeskilling ePawn	-	32 705	32 705
Skuld, tilläggsköpeskilling Nozon & Parallaxter	-	266 553	266 553
Konvertibelt lån	243 113	16 857	259 970
Övriga långfristiga skulder	122 251	2 447	124 698
Summa	407 309	326 404	733 713

NOT 2: STÄLLDA SÄKERHETER

STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

Under 2014/2015 ingick bolaget ett avtal med en distributionspartner där distributören har möjlighet att erhålla en bonus om vissa försäljningsmål uppnås. Bolaget bedömde föregående år att det inte var sannolikt att dessa mål uppnås varför utfästelsen om 33,4 MSEK har tagit upp som ansvarsförbindelse och inte som skuld i balansräkningen. Avtalet är numera omförhandlat vilket innebär att ansvarsförbindelsen inte längre kvarstår.

TSEK	2016-12-31	2015-12-31
Ställda säkerheter	5 387	4 121
Ansvarsförbindelser	-	33 410

NOT 3: NOZON & PARALLAXTER

FÖRVÄRV NOZON & PARALLAXTER

Den 24 oktober 2016 förvärvades 100% av aktierna i de belgiska bolagen Nozon och Parallaxter för preliminärt 343,8 MSEK genom apportemission på 1 048 842 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB till ett värde om 24,2 MSEK samt en kontant köpeskillning på 44,9 MSEK. Därutöver finns en villkorad tilläggsköpeskillning, kopplad till framtida intäkter, vilken värderas till 27,9 MEUR och kan komma att utfalla under de kommande 10 åren. 27,9 MEUR är nuvärdet av den maximala tilläggsköpeskillningen om 50,0 MEUR som beräknas med en diskonteringsränta om 12%. Den goodwill som uppkom vid förvärvet består främst av bolagets personal och det know-how bolaget säkerställer genom förvärvet samt teknik för att konvertera 3D-filmer till VR-filmer.

Den kassaflödesmässiga effekten i andra kvartalet av förvärvet på koncernnivå blir totalt 44,9 MSEK, bestående av den kontanta köpeskillningen på 44,9 MSEK.

Utgifterna för förvärvet av Nozon och Parallaxter uppgår preliminärt till 1,2 MSEK och belastar resultatet i koncernens fjärde kvartal 2016 med 0,8 MSEK. Förvärvsanalysen är preliminär. Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i Nozon och Parallaxter vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskillning:

Kontant erlagd köpeskillning	44 855
Aktier i Starbreeze AB (publ)	24 228
Tilläggsköpeskillning	274 758
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	-29 726
Koncernmässiga övervärden på befintliga tillgångar	108 096
Goodwill	265 471

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

Patent	1 844
Övriga tillgångar	7 399
Likvida medel	3 505
Uppskjuten skatt	-37 582
Skulder	-4 892
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	-29 726



KEOKEN INTERACTIVE
PRESENTS

DELIVER_{US} THE MOON

DeliverUsTheMoon.com



STARBREEZE



Keoken
INTERACTIVE