



Q2

2015/2016

RESULTAT/NYCKELTAL	2015 / 2016	2015 / 2016	2014 / 2015	2014 / 2015	2014 / 2015
TSEK	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	(JUL-JUN)
Nettomsättning	48 948	98 830	47 706	77 730	197 332
EBITDA	15 190	23 609	24 839	33 345	59 196
Resultat efter skatt	15 409	21 805	14 003	16 550	34 150
Resultat per aktie	0,07	0,09	0,06	0,08	0,16
Kassaflöde från verksamheten	-3 034	46 690	19 008	44 001	36 751
Nettoomsättning per anställd	437	941	954	1 619	3 654

STARBREEZE FORTSÄTTER

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Vi rivstartade kalenderåret 2016 med en av de mest signifikanta affärerna i Starbreeze historia och är således extremt glada att välkomna det koreanska företaget Smilegate till Starbreeze-familjen. I tillägg till investeringen på 344 MSEK får vi inte bara ta hand om ett av världens största spelfranchise, vi får även en ovärderlig partner i öst. Vi accelererar nu vår spelutveckling och bygger vidare på vårt gedigna team i Stockholm. Efter perioden utannonserade vi även öppnandet av projektet vi kallar StarCade, ett arkadliknande testcenter i hjärtat av Los Angeles där vi skall ta vår R&D i StarVR och testa den i kommersiell miljö.

ANDRA KVARTALET (OKTOBER–DECEMBER 2015)

- Nettoomsättningen uppgick till 48,9 MSEK (47,7 MSEK) en ökning med 3 %. Totala intäkter uppgick till 73,6 MSEK (50,5 MSEK).
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 47,7 MSEK (45,4 MSEK) av nettoomsättningen.
- Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 15,2 MSEK (24,8 MSEK) vilket motsvarande en EBITDA-marginal på 31%
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,07 SEK (0,06 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,07 SEK (0,06 SEK).
- Per den 31 december 2015 uppgick likvida medel till 85,4 MSEK och per den 31 december 2014 var likvida medel 184,4 MSEK.

RÄKENSKAPSÅRET (JULI-DECEMBER 2015)

- Nettoomsättningen uppgick till 98,9 MSEK (197,3 MSEK). Totala intäkter uppgick till 149,6 MSEK (232,3 MSEK).
- Under räkenskapsåret står PAYDAY 2 för 96,7 MSEK (187,0 MSEK) av nettoomsättningen.
- Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 23,6 MSEK (59,2 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,09 SEK (0,16 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,09 SEK (0,15 SEK).
- Per den 31 december 2015 uppgick likvida medel till 85,4 MSEK och per den 30 juni 2015 uppgick likvida medel till 110,6 MSEK.

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris och Los Angeles skapar vi spel efter egen design och med licensierat innehåll. Målet är att skapa starka franchise i- och utanför själva spelet. Vi lever och dör för gameplay.

Starbreeze senaste spel omfattar det adrenalininstinna bankrånarspelet PAYDAY 2 och den kommande överlevnads-shootern OVERKILL's The Walking Dead baserat på serietidningssuccén. Starbreeze är pionjär inom självständig digital distribution av spel, och välkomnar utvecklare att dra nytta av dess publiceringskunskande på Steam, där man har ett av den digitala distributionsplattformens största spelarforum.

Härnäst siktar Starbreeze på att utveckla verkligt uppslukande VR-upplevelser genom att integrera mjuk- och hårdvara i Project StarVR och StarVR headsets.

Med huvudkontor i Stockholm, är Starbreeze aktier noterade på Nasdaq Stockholm First North Premier under ticker STAR A och STAR B med ISIN-koderna SE0007158928 (A-aktien) och SE0005992831 (B-aktien). Bolagets Certified Adviser är Remium Nordic.

Mer information finns på <http://www.starbreeze.com>

Q2
2015/2016

BOKSLUTS- KOMMUNIKÉ

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman november 2015 är detta den sista rapporten i räkenskapsåret 2015/2016. Nästa rapport från företaget kommer därmed vara Q1 2016 och presenteras den 12 maj.



STARBREEZE FORTSÄTTER

VD Bo Andersson Klint kommenterar

Steg för steg fortsätter vårt team att bygga Starbreeze till ett sant globalt underhållningsföretag.

FINANSIELL STABILITET

Med en obruten svit av fem kvartal med lönsam tillväxt fortsätter Starbreeze att bygga ett gediget track record med ett enda franchise – PAYDAY.

Under Starbreeze andra och sista kvartal under det förkortade räkenskapsåret 2015, genererade koncernen en nettoomsättning på 48,9 MSEK, en ökning med 3 procent jämfört med Q2 förra året. Vårt bäst säljande franchise, PAYDAY 2, fortsätter att leverera tillväxt.

När vi presenterade fjärde kvartalet förra räkenskapsåret lovade vi att nivån på våra rörelsekostnader skulle sänkas. Förra kvartalet minskade våra kostnaderna och vi fortsätter att leverera i enlighet med vad vi sagt med en minskning av löpande kostnader på ytterligare 9,3 MSEK detta kvartal samtidigt som vi med fokuserade expansioner bygger för framtiden.

EBITDA nådde en hälsosam nivå på 15,2 MSEK samtidigt som vi bygger ut vår portfölj för att generera intäkter från flera IP:n och produkter under kommande år.

Med en EBITDA-marginal på 31 procent har vi nått en sund nivå på vägen mot att frigöra den fulla potentialen i vår affärsmodell.

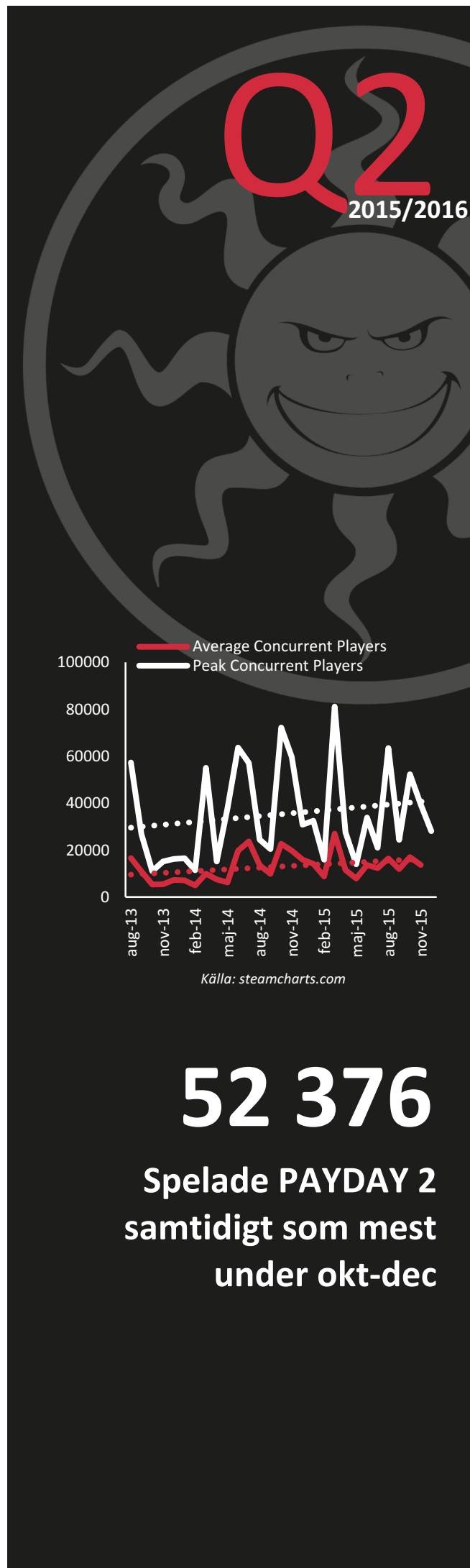
Kassan vid räkenskapsårets slut uppgick till 85,4 MSEK. Med kapitalinjektionen från Smilegate på 344,1 MSEK har Starbreeze att ha en likviditet som sticker ut i branschen.

ETT HISTORISKT PARTNERSKAP

En av de viktigaste affärerna som gjorts i Starbreeze historia ägde rum strax efter nyåret, och som ett resultat av den är vi stolta att välkomna det koreanska företaget Smilegate till familjen som en viktig strategisk partner. Hr Sung, Smilegates Chief Investment Officer har gått in i styrelsen och vi ser fram emot en framtid där vi kan arbeta tillsammans för att slå broar mellan våra båda marknader. Det finns många extraordinära komponenter i vårt samarbete, men för att nämna några:

- Vi har säkrat rättigheterna till att utveckla vår egen tolkning av Crossfire-franchiset för västerländska marknader. Crossfire är ett av de största online FPS-spelen i världen med över 500 miljoner personer som har installerat spelet, och en respektingivande försäljning på 1,1 miljarder USD under 2014.
- Vi har fått en storartad och kunnig partner för de asiatiska marknaderna som kommer hjälpa oss att ta våra produkter till Asien. Overkill's The Walking Dead kommer utvecklas simultant för konsumenterna i väst och öst, och kommer noggrant anpassas för att leverera en skräddarsydd upplevelse för respektive marknad. På samma sätt kommer PAYDAY ges en översyn för att uppfylla förväntningar och krav på de asiatiska marknaderna.

Vad som också bidrog till affären var att vi lyckades säkra minst två års finansiering av verksamheten. Under de närmaste månaderna satsar vi på att stärka utvecklingsteamet i Stockholm för att kunna driva dessa parallella produktioner. Under de senaste två åren har vi vuxit organiskt, från cirka 40 utvecklare i Stockholm när vi listade oss på First North, till att nu sysselsätta över 120 personer på tre kontor, inklusive Paris och Los Angeles.



VÅR ORGANISATION VÄXER

Saul Gascon, vår Global Development Director som började i fjol, arbetar flitigt med att inrätta vår nya globala produktionspipeline. Vidare har Johanna Wikland precis börjat hos oss och axlar rollen som Global HR Director för att se till att vi fortsätter att växa i den takt vi vill i ett medarbetarperspektiv. Maeva Sponbergs stärker sin kommunikationsavdelning med en IR- och kommunikationsanalytiker som ska öka vår bandbredd för att möta de många förfrågningar som kommer från potentiella investerare och media. Vårt interna marknadsföringsteam får dessutom ökat stöd för att supporta våra VR-initiativ och försäkra oss om att vi är den bästa utvecklings- och publishingpartnern för oberoende utvecklare.

Vi kommer att fortsätta att rekrytera och söker ett stort antal både juniora och seniora utvecklare till våra många spännande projekt. Starbreeze är ett fantastiskt ställe att verka på om man vill delta i den pågående förändringen i underhållningsbranschen.

Genom en gradvis uttrullning av våra VR-initiativ på marknaden kommer vi att locka till oss förstklassiga talanger från hela världen som vill nå toppen av VR-industrin.

STARBREEZE PUBLISHING I PRAKTIKEN

Med Dead by Daylight kommer Behaviour att vara vår första utvecklingspartner som släpper ett spel i år. Sedan publiceringen av hemsidan för Dead by Daylight tidigare denna månad, har Steam communitygruppen växt till mer än 36 000 medlemmar, och vi har fått god respons från våra communities och partners. Vi ser fram emot att berätta mer för er under de kommande veckorna och månaderna.

VR-upplevelsen John Wick utvecklas löpande. Vi anpassar ständigt schemat tillsammans med våra partners för att hitta ett optimalt release-fönster. Vårt samarbete med Lionsgate utvecklas ytterligare och tillsammans har vi nu både John Wick VR samt John Wick- och Point Break- samarbeten för PAYDAY.

STARVR-TEKNOLOGIN UTVECKLAS

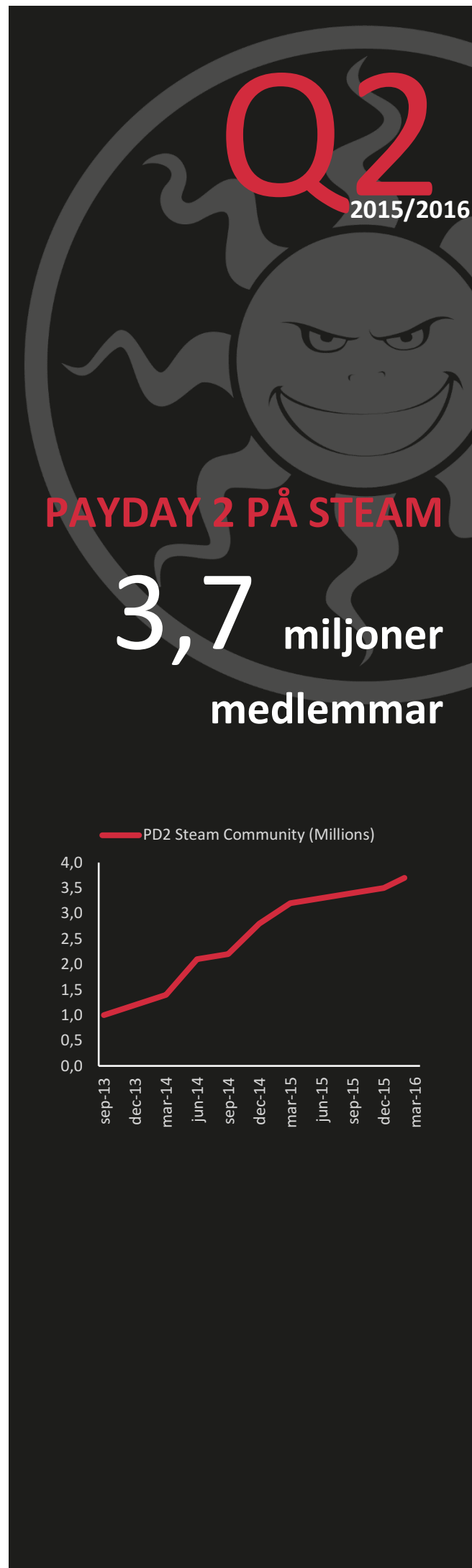
På tal om saker vi ser fram emot; vi berättade nyligen om vårt nästa VR-projekt, StarCade-initiativet, där vi lanserar ett helt nytt koncept för att visa upp VR i Los Angeles. I vår arkadliknande, exklusiva StarVR-uppsättning, kommer vi kunna erbjuda den absolut bästa möjliga hifi-VR-upplevelsen genom att använda vårt eget StarVR-headset. Vi kommer att lansera arkadkonceptet i flera faser. För Starbreeze är lägesbaserad VR nyckeln i vår StarVR-strategi och detta är steg två i den utvecklingen.

Nyheten har fått spektakulär uppmärksamhet så här långt och vi är glada över att ha skapat en så stor efterfrågan på samarbeten. Håll ögonen på detta område under 2016 och var säker på att Starbreeze är där med StarVR och tar marknadsandelar.

UTVECKLINGEN AV PAYDAY FORTSKRIDER

PAYDAY fortsätter att mogna och vi ser fortsatt tillväxt och ett ökat inflöde av nya spelare. Vi kommer fokusera våra satsningar till att kontinuerligt förbättra upplevelsen för nya och återkommande spelare. Under året kommer flera uppdateringar att släppas i detta syfte.

Vi fortsätter våra samarbeten och bygger en grym lista av partnerskap vilka vi drar viktiga lärdomar av. Förvänta er att under året få se roliga, spännande och överraskande saker, alltifrån klassiska pärlor till mer hårdföra PAYDAY-upplevelser.



DET NYA ÅRET HAR BÖRJAT

När 2016 nu drar igång kör vi i full fart. Med Smilegate, 505 Games och Lionsgate som våra huvudpartners, är siktet inställt på ett år med fortsatta investeringar i utveckling, upplevelser, teknologi och ytterligare samarbeten för att bygga nästa generations digitala studio.

Ett år av disciplin inom vår spelutveckling, finansiell kontroll, genomförande och test av vår nya strategi ligger framför oss. Som VD ser jag fram emot att förfina och driva Starbreeze vidare.

Let's do this!



VERKSAMHETEN OKT-DEC 2015

Q2

2015/2016

PAYDAY 2

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

Under perioden pågick följande kampanjer för PAYDAY-franchiset:

- 15:e till 25:e oktober – Crimefest 2016 med community-aktiviteter samt rea på samtliga PAYDAY-produkter.
- 22 dec till 4:e januari – Steam Winter Sale.

PAYDAY 2 fick följande uppdateringar under perioden:

- **Black Market** – Mikrotransaktioner implementerades i spelet under oktober månad.
- **Halloween Heist 2016** – Lab Rats heisten togs speciellt fram för att vara tillgänglig gratis i två veckor över Halloween. På begäran av communityt finns dock heisten fortsatt tillgänglig att spela utan extra kostnad.
- **Point Break Heists** – i december släpptes två heists, i samarbete med Lionsgate och Alcon, för att matcha filmreleasen av Point Break. Karaktären Bodhi blev även tillgänglig gratis.
- **3rd Annual Christmas Heist** – i december släpptes även säsongens julheist för tredje året i rad.

PAYDAY: THE HEIST

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

TECH

Under perioden noterades följande aktiviteter för StarVR:

Medverkan på Nokias lanseringsevent för VR-kameran OZO i Los Angeles USA.

BOLAGSSTÄMMA

Den 12 november hölls Starbreeze AB:s årsstämma och Bo Andersson Klint, Michael Hjorth, Christoffer Saidac, Matias Myllyrinne och Eva Redhe omvaldes till ordinarie styrelseledamöter. Michael Hjorth omvaldes till styrelsens ordförande. På stämman beslutade man även om ett incitamentsprogram genom emission av teckningsoptioner samt en omläggning av räkenskapsåret till kalenderår.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODEN

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

Smilegate investerar totalt 40 MUSD (344 MSEK) i Starbreeze, 15 MUSD (129 MSEK) i aktier och 25 MUSD (215 MSEK) i ett konvertibelt lån.

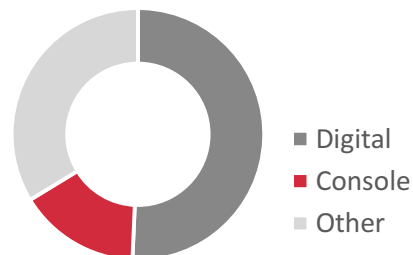
Starbreeze får rättigheter att under 10 år utveckla, förlägga och distribuera ett helt nytt första- persons co-op spel baserat på Smilegates CROSSFIRE-franchise, anpassat för västerländska marknader. CROSSFIRE är världens bäst säljande online-first-person-shooter (FPS) spel med 500 miljoner användare.

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

Efter perioden och i samband med släppet av The Goat Simulator Heist pågick en kampanj rörande PAYDAY: The Heist och PAYDAY 2.

6 STARBREEZE • BOKSLUTSKOMMUNIKÉ • Q2 2015/2016

Digitalt mer än 50 % av försäljningen



70 %

soliditet

Efter perioden presenterades även i januari The Goat Heist baserat på ett samarbete med utvecklaren bakom Goat Simulator och i februari Wolf pack, en remake på en karta från PAYDAY: The Heist.

Under januari 2016 uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 7,0 MSEK.

Efter perioden i februari lanserades Dead by Daylight hemsida med en första dagbok från utvecklarna. Besök sidan på – www.deadbydaylight.com

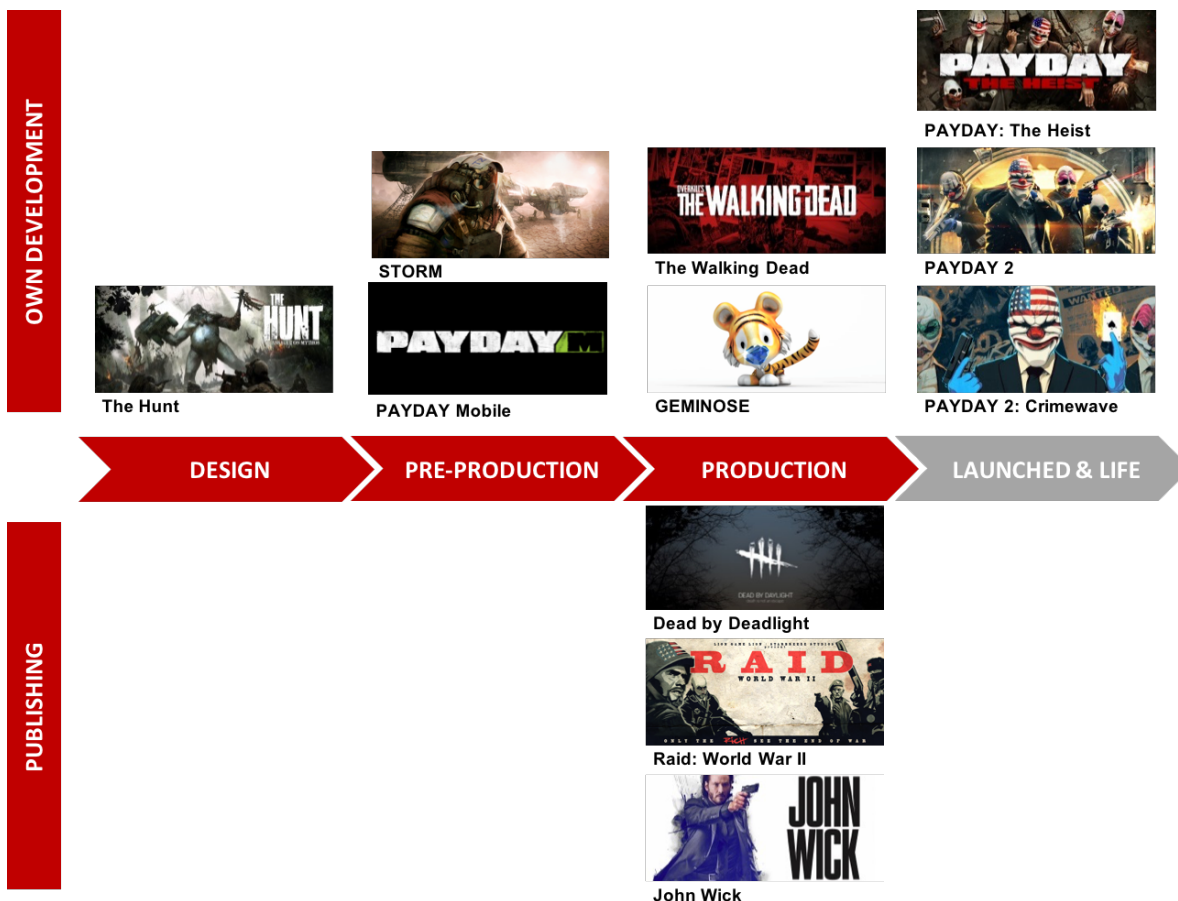
Efter perioden utannonserades på evenemanget VRLA även projektet StarCade, där Starbreeze meddelade att man skall öppna ett upplevelsecenter i arkadliknande former i Los Angeles under året.

Efter räkenskapsårets utgång den 22 februari 2016, hölls en extrainsatt bolagsstämma där den föreslagna riktade nyemission till Smilegate Holdings Inc godkändes. På stämman beslutade man även om att utöka styrelsen med en ledamot samt att tillsätta Joon Ho Sung, Smilegate CIO, som ledamot.

ÅRSSTÄMMA

Årsstämman 2016 kommer att äga rum den 25 maj 2016 i Stockholm. Styrelsen föreslår att ingen utdelning sker för räkenskapsåret 2015/2016.

PRODUKTIONSÖVERSIKT



RESULTAT OKT-DEC 2015

Q2

2015/2016

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

ANDRA KVARTALET (OKTOBER - DECEMBER 2015)

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kvartal föregående år.

Nettoomsättningen för andra och sista kvartalet uppgick till 48,9 MSEK (47,7 MSEK), varav 47,7 MSEK (45,4 MSEK) avser intäkter för PAYDAY 2, 1,1 MSEK (2,1 MSEK) avser PAYDAY: The Heist och 0,2 MSEK (0,1 MSEK) avser övrig försäljning.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt om 25,5 MSEK (0,0 MSEK) drivs av både fler projekt samt högre aktivitet inom projekt som till exempel OVERKILL's The Walking Dead och Geminose. Även teknikprojekt som exempelvis StarVR och spelmotorn Valhalla påverkar storleken på aktiveringen.

Totala intäkter, 73,6 MSEK (50,5 MSEK), där även aktiverat utvecklingsarbete ingår med 25,5 MSEK (0,0 MSEK), ökade med 46 % jämfört med andra kvartalet föregående år.

Övriga externa kostnader har ökat 12,7 MSEK, jämfört med samma kvartal föregående år men minskat med 8,0 MSEK jämfört med första kvartalet innevarande år.

Kostnadsökningen jämfört med föregående år drivs i huvudsak av en väl genomtänkt acceleration av bolagets spelutvecklingsprojekt, såväl egna som inom ramen för förläggarverksamheten. Ökningen består även av kostnaden för det sista personaloptionsprogramet som fortfarande är aktivt. De senare programmen består av teckningsoptioner som är kostnadsneutrala för bolaget. Vidare har arbetet kring den omfattande affären med Smilegate drivit kostnader av engångskaraktär.

Personalkostnaderna under kvartalet uppgår till 29,2 MSEK (9,7 MSEK) och förklaras främst av tillkommande personal från de förvärvade bolagen Starbreeze Paris (f.d. InfniteEye) och Starbreeze LA Studios (f.d. Orange Grove Media LLC) men även av en personalökning i den svenska delen av koncernen. Allt för att möta den ökade mängden projekt som ska färdigställas och lanseras de kommande åren.

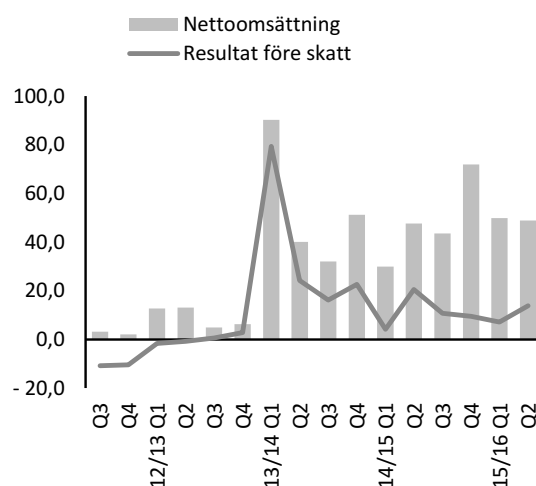
Valutakursförluster under kvartalet uppgår till -0,5 MSEK (0,0 MSEK) vilket redovisas som övriga rörelsekostnader i resultaträkningen. Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till 15,2 MSEK (24,8 MSEK).

Under sista kvartalet har 22 % av resterande underskottsavdrag tagits upp som skattefordran vilket har påverkat kvartalets resultat positivt med 5,3 MSEK

Resultat före skatt var 14,0 MSEK (20,4 MSEK) och resultatet efter skatt var 15,4 MSEK (14,0 MSEK).

Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,07 SEK (0,06 SEK).
Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,07 SEK (0,06 SEK).

Q2 (OKT-DEC)		
TSEK	2015 /2016	2014 /2015
Nettoomsättning	48 948	47 706
EBITDA	15 190	24 839
Resultat före skatt	14 017	20 437
Resultat efter skatt	15 409	14 003
Resultat per aktie, SEK	0,07	0,06
Valutadifferenser	-539	21
Omsättningstillväxt, %	2,6	18,8
EBITDA-marginal, %	31,0	52,1



+3 %

nettoomsättning

RÄKENSKAPSÅRET (JULI - DECEMBER 2015)

Samtliga tal inom parentes avser föregående räkenskapsår 2014/2015, vilket omfattade 12 månader (juli 2014 – juni 2015).

Nettoomsättningen för räkenskapsåret, som är förkortat till sex månader, uppgick till 98,8 MSEK (197,3 MSEK), varav 96,7 MSEK (187,0 MSEK) avser intäkter för PAYDAY 2, 2,0 MSEK (4,8 MSEK) avser PAYDAY: The Heist och 0,2 MSEK (0,4 MSEK) avser övrig försäljning.

Räkenskapsårets aktivering av utvecklingsprojekt om 50,2 MSEK (28,1 MSEK) drivs av både fler projekt samt högre aktivitet inom projekt som till exempel OVERKILL's The Walking Dead och Geminose. Även teknikprojekt som exempelvis StarVR och spelmotorn Valhalla påverkar storleken på aktiveringen.

Valutakursförkluster under räkenskapsåret uppgår till -0,8 MSEK (-0,5 MSEK) vilket redovisas som övriga rörelsekostnader i resultaträkningen. Totala intäkter uppgår till 149,6 MSEK (232,3 MSEK).

Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till 23,6 MSEK (59,2 MSEK). Resultat före skatt var 21,2 MSEK (46,6 MSEK) och resultatet efter skatt var 21,8 MSEK (34,2 MSEK).

Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,09 SEK (0,16 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,09 SEK (0,15 SEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kvartal föregående år.

Goodwill uppgår vid kvartalets utgång till 74,3 MSEK (20,0 MSEK). Goodwillen upptas till balansdagens valutakurs. Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgår vid räkenskapsårets utgång till 200,2 MSEK (90,0 MSEK). Tillgångarna upptas till balansdagens valutakurs. De immateriella tillgångarna har under kvartalet skrivits av med -0,3 MSEK (-4,3 MSEK). Under kvartalet har ägandet av vissa rättigheter kopplade till de kommande spelen Raid World War II och OVERKILL's The Walking Dead flyttats internt i koncernen. Detsamma gäller vissa av rättigheterna för StarVR. Dessa rättigheter kommer framgent att aktivt ägas och vidareutvecklas av Starbreeze Lux 2 Sarl.

Balanserade utgifter för utveckling har ökat med 25,5 MSEK under kvartalet och uppgår till 114,9 MSEK (2,6 MSEK). Kvartalets aktivering om 25,5 MSEK består av egna spelutvecklingsprojekt såsom OVERKILL's The Walking Dead och Geminose samt teknikprojekt som exempelvis StarVR och Valhalla. Därutöver balanseras även utvecklingen av koncernens förläggprojekt.

Kundfordringar och övriga fordringar uppgår till 38,3 MSEK (14,9 MSEK). Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter har ökat med 10,1 MSEK under kvartalet och uppgår vid kvartalets utgång till 22,7 MSEK (28,3 MSEK) varav 14,3 MSEK avser fordran på Valve Corporation avseende försäljning via Steam.

Per den 31 december 2015 har en skattefordran på 5,3 MSEK tagits upp avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB.

Vid kvartalets utgång uppgick likvida medel till 85,4 MSEK (184,4 MSEK). På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 398,4 MSEK (231,6 MSEK) och soliditeten var 70,1 procent (67,4 procent). Eget kapital per aktie före utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 1,73 SEK (1,07 SEK). Eget kapital per aktie efter utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 1,70 SEK (1,06 SEK).

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgår vid kvartalets utgång till 53,9 MSEK (49,1 MSEK).

Q2
2015/2016

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid kvartalets slut till 65,3 MSEK (22,4 MSEK). 42,5 MSEK avser erhållna serviceintäkter avseende PAYDAY 2 som enligt IFRS skall fördelas över avtalstiden.

Under föregående räkenskapsår ingick bolaget ett avtal med en distributionspartner där distributören har möjlighet att erhålla en bonus om vissa försäljningsmål uppnås. Bolaget bedömer det i dagsläget inte sannolikt att dessa mål uppnås varför utfästelsen om 33,4 MSEK (0,0 MSEK) har tagit upp som ansvarsförbindelse och inte som skuld i balansräkningen.

KASSAFLÖDE

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kvartal föregående år.

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten var -3,0 MSEK (19,0 MSEK). Skillnaden beror främst på förändringar i rörelsekapitalet.

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

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Samtliga tal inom parentes avser motsvarande kvartal föregående år.

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 4,4 MSEK (0,4 MSEK), investering i immateriella anläggningstillgångar till 0,0 MSEK (0,0 MSEK), och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling, till 48,3 MSEK (0,0 MSEK).

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

MODERBOLAGET

Samtliga tal inom parentes avser föregående räkenskapsår 2014/2015, vilket omfattade 12 månader (juli 2014 – juni 2015).

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

Moderbolagets nettoomsättning för året uppgick till 48,2 MSEK (72,7 MSEK) och resultat före skatt var 44,7 MSEK (0,3 MSEK). Resultat efter skatt var 50,0 MSEK (0,1 MSEK).

56,1 MSEK av underskottsavdraget, om 68,6 MSEK, har utnyttjats i dotterbolaget Starbreeze Publishing AB i samband med koncerninterna transfereringar av ägande till rättigheter som beskrivs under rubriken immateriella tillgångar. Moderbolaget har därvid erhållit ett koncernbidrag om 56,1 MSEK, vilket påverkat räkenskapsårets resultat positivt med 56,1 MSEK. Vidare har 22 % av resterande underskottsavdrag tagits upp som skattefordran vilket har påverkat räkenskapsårets resultat positivt med 5,3 MSEK.

Likvida medel uppgick per den 31 december 2015 till 20,3 MSEK (24,0 MSEK). Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under året gjorts med 0,5 MSEK (0,0 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid kvartalets utgång var 292,2 MSEK (120,8 MSEK).

Q2
2015/2016

ÖVRIG INFORMATION

Q2

2015/2016

PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 30 december 2015 till 109 personer (53 personer). Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 112 personer (43 personer). Medelåldern är 33 år och könsfördelningen är 96 män och 13 kvinnor.

MARKNAD

Spelbranschen är till sin struktur lik andra branscher där produkten baseras på kreativt innehåll. I likhet med film- och musikindustrin är spelbranschen fokuserad på att skapa, publicera och distribuera immateriella rättigheter.

STORLEK & TILLVÄXT

Branschen kommer att fortsätta öka och förväntas omsätta nästan 88,5 miljarder USD globalt 2019, mot förväntad drygt 72 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 lång produktionstid medan ett mobilspel kan göras betydligt billigare och snabbare. För konsolspel och PC-spel förväntas ökningen att komma främst från den digitala försäljningen, medan försäljningen i butik förväntas att fortsätta tappa något år efter år. Mobilspel är uteslutande digital distribution.

Allt fler utvecklare väljer att själva ge ut sina spel via digital distribution vilket gör vikten av god förståelse och affärsmannaskap allt mer kritisk för den enskilde utvecklaren då förläggaren traditionellt har bidragit med detta. Steam, Apples Appstore, Amazon fortsätter växa som förutspått.

2019 förväntar sig PwC att spelindustrin omsätter över 93 miljarder USD.

REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna överensstämmer med de principer som tillämpades i 2014/2015 års årsredovisning.

Under räkenskapsåret har ett lån lämnats till ett utländskt dotterföretag vilket utgör en del av nettoinvesteringen i detta bolag varför kursförändringen i moderföretaget redovisas i fond för verkligt värde och i koncernen som en del av övrigt totalresultat.

För moderbolaget har Rådet för finansiell rapporteringsrekommendation RFR 2 Redovisning för juridisk person tillämpats vid upprättandet av denna delårsrapport.

Inga nya eller omarbetade IFRS har trätt i kraft som förväntas ha någon betydande påverkan på koncernen.

För samtliga finansiella tillgångar och skulder är redovisat värde en god approximation av verkligt värde.

	Q2 (OKT-DEC)	
	2015 /2016	2014 /2015
Anställda	109	53
Män	96	48
Kvinnor	13	5
Vinst/anställd	138 TSEK	280 TSEK

138 TSEK

vinst per anställd

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

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

De största riskerna och osäkerhetsfaktorerna är låga intäkter vid lansering av spel och projektförseningar. Dessa och övriga risker såsom upphovsrättsintrång, förlust av nyckelpersoner och valutakursförändringar beskrivs i Starbreeze årsredovisning 2014/2015 i förvaltningsberättelsen på sidan 47 och i not 3.

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

Q2
2015/2016

STARBREEZE AKTIEN

AKTIEN OCH ÄGARE

Starbreeze aktie är noterad på Nasdaq Stockholm First North Premier. I juni 2015 infördes, genom en fondemission, en aktiestruktur med A- och B-aktier, med tio röster respektive en röst, varefter handeln på First North omfattar både A-aktier och B-aktier. Den nya aktiestrukturen bedöms befrämja dels likviditeten, i första hand genom handel i B-aktier samtidigt som alla aktieägare själva kan avväga den sammansättning av A- och B-aktier som är den lämpliga, dels flexibiliteten vid företagsförvärv mot egna aktier. A-aktier och B-aktier har i övrigt samma rättigheter, och A-aktier kan på begäran omvandlas till B-aktier. A-aktien har kortnamn STAR A med ISIN-kod SE0007158928 och B-aktien har kortnamn STAR B med ISIN-kod SE0005992831. Ytterligare information om omvandling finns på bolagets hemsida.

Den 31 december 2015 var A-aktiens slutkurs 15,6 SEK och B-aktiens slutkurs 15,7 och det totala börsvärdet uppgick till cirka 3 611 MSEK.

Under kvartalet steg värdet på B-aktien med 27 % och värdet på A-aktien med 31 %. Under samma period steg Nasdaq OMXSPI med 6 %.

Per den 31 december 2015 var antalet utestående aktier 230 361 091 stycken, med envar ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 4 607 222 SEK. Per den 31 december 2015 var antalet A-aktier 56 475 107 samt antalet B-aktier 173 885 984.

Bolagets 10 största ägare, utifrån rösträtt, per den 29 januari 2015 framgår av tabellen.

ÄGARE PER 29 JANUARI 2015	INNEHAV %	RÖSTER %
VARVTRE AB 1)	11,1	19,5
FÖRSÄKRINGSAKTIEBOLAGET, AVANZA PENSION	13,9	8,8
SWEDBANK ROBUR 2)	9,4	6,0
SOCIETE GENERALE, SECURITIES SERVICES SPA	1,12	3,5
CBLDN-BFCM FULL TAX	1,9	2,3
INDIAN NATION AKTIEBOLAG 3)	1,6	2,1
CBNY-NATIONAL FINANCIAL SERVICES LL	2,5	2,1
VALLIN, LEIF VIKTOR	0,7	1,4
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	1,6	1,3
JOHANSSON, STEFAN	0,4	1,2
Summa (%)	44,27	48,04

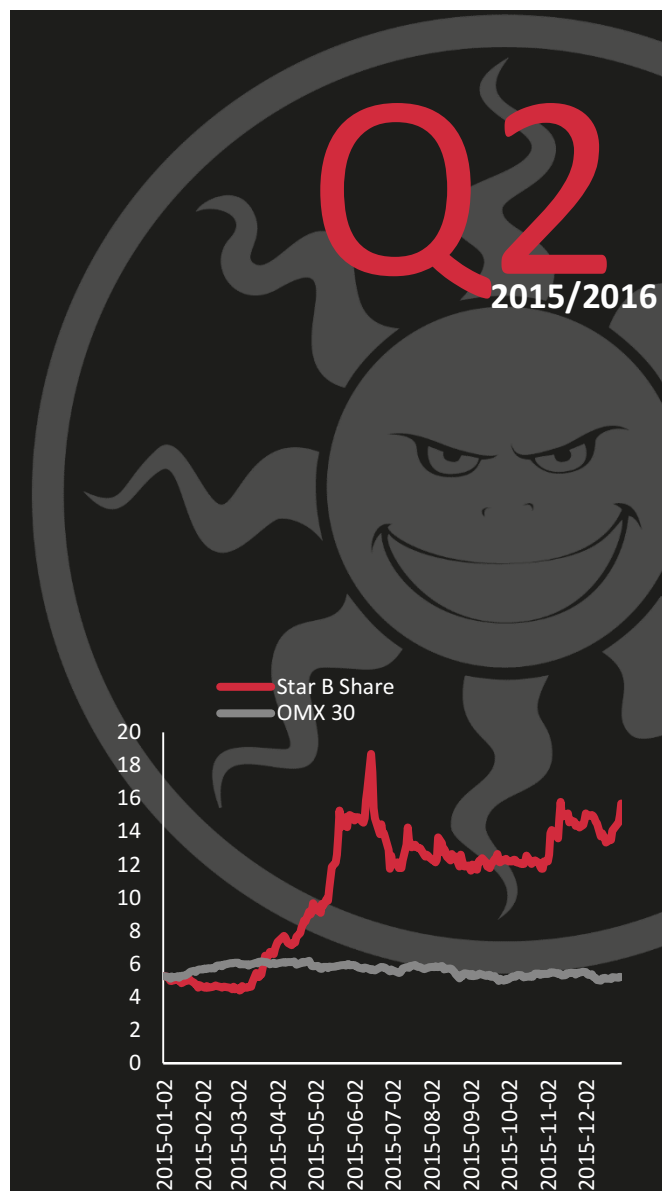
1) Varvtre AB ägs sedan den 30 april 2015 till 100% av Bo Andersson Klint.

2) Swedbank Robur består av tre fonder

3) Indian Nation Aktiebolag ägs av Michael Hjorth.

Källa: Euroclear

Per den 31 december 2015 uppgår utestående teckningsoptioner till 9,9 miljoner, varav ca 2,1 miljoner teckningsoptioner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen. Dessa optioner berättigar till att teckna 10,8 miljoner aktier, varav 3,1 miljoner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen.



ÖVER 16 000 AKTIEÄGARE

En av de mest omsatta aktierna på
First North, + 27 % Q2.
Slutkurs: 15,7 SEK

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. Under kvartalet har 110 000 personaloptioner förverkats. Personaloptionerna har utgivits vederlagsfritt till anställda och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år under förutsättning att den anställde kvarstår i sin anställning i koncernen samt under förutsättning att uppställda prestationskrav uppfyllts.

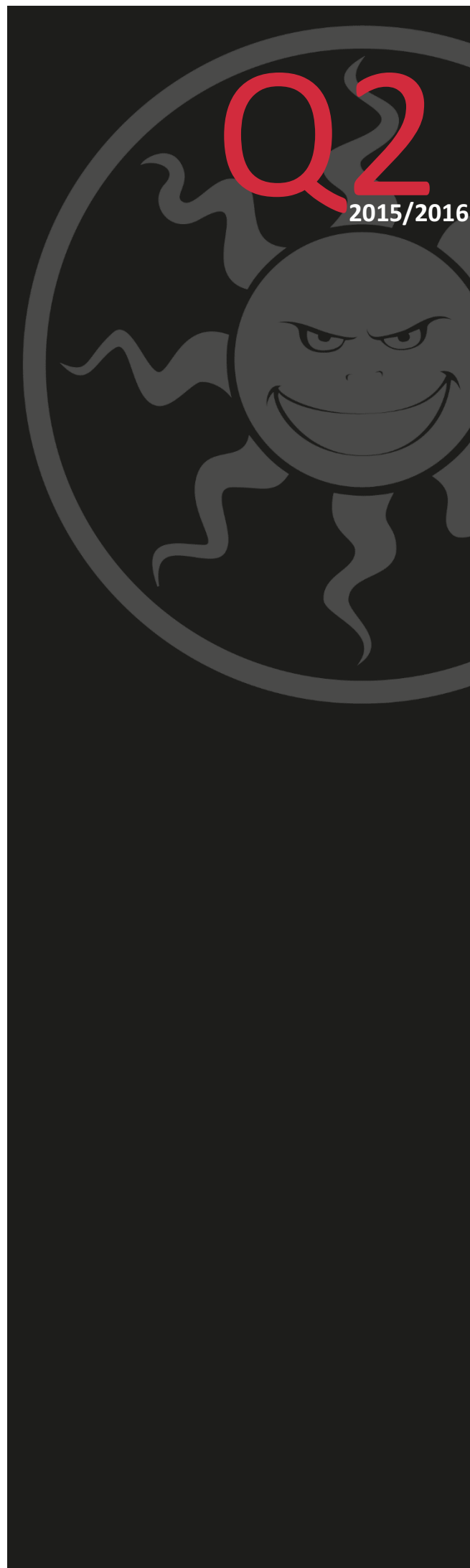
Även styrelsepersonaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år (räknat från årsstämman november 2013) men upphör om ledamoten avgår, avsätts eller inte ställer upp för omval. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två personaloptioner rätt till teckning av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

TECKNINGSOPTIONSPROGRAM 2014/2017

Bolaget har i maj/juni 2014 utgivit totalt 1 999 999 teckningsoptioner till anställda varav 1 000 000 till VD och 999 999 till ledning/nyckelpersoner. Vidare har på likartade villkor 267 000 teckningsoptioner utgivits till en styrelseledamot, förutsatt att ledamotens uppdrag inte upphör före årsstämman 2015. Teckningsoptionerna har utgivits på marknadsmässiga villkor. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två teckningsoptioner rätt till teckning av tre B-aktier. Lösenpriset per aktie har omräknats med anledning av fondemissionen. Det nya lösenpriset motsvarar 2/3 av tidigare lösenpris och uppgår nu till 8 kronor per aktie.

TECKNINGSOPTIONSPROGRAM 2015/2018

På årsstämman i november 2015 fattades beslut om ytterligare ett särskilt aktierelaterat incitamentsprogram för ledande befattningshavare och vissa andra nyckelpersoner, särskilt för att hantera nyrekryteringar och befordringar. Totalt sett ska upp till 3 500 000 teckningsoptioner, berättigande till teckning av 3 500 000 aktier av serie B, kunna utges inom ramen för det särskilda incitamentsprogrammet, där cirka hälften får en löptid om tre år och hälften en löptid om fyra år, med en utövandekurs motsvarande 200 procent respektive 240 procent av aktuell börskurs. Per den 31 december 2015 har 1 639 900 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 RAPPORTTILLFÄLLEN

Årsredovisning juli 2015 – december 2015	20 april 2016
Delårsrapport Q1 2016	12 maj 2016
Årsstämma 2015/2016	25 maj 2016

ÄNDRAT RÄKNESKAPSÅR

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman november 2015 är detta den sista rapporten i räkenskapsåret 2015/2016. Nästa rapport från företaget kommer därmed vara Q1 2016 och presenteras den 12 maj.

FÖR YTTERLIGARE UPPLYSNINGAR

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

Denna rapport har ej granskats av bolagets revisorer.

Rapporterna publiceras på bolagets hemsida www.starbreeze.com.

Michael Hjorth
Styrelseordförande

Christoffer Saidac

Matias Myllyrinne

Eva Redhe

Bo Andersson Klint
Verkställande direktör

Detta är information som Starbreeze AB (publ.) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden och/eller lagen om handel med finansiella instrument. Informationen lämnades för offentliggörande den 25 februari 2016.

Q2

2015/2016

KALENDER

Årsredovisning
juli 2015–dec 2015
20 april 2016

Delårsrapport Q1 2016
januari 2016–mars 2016
12 maj 2016

Årsstämma 2015/2016
25 maj 2016

OZO



StarVR



NYCKELTAL, KONCERNEN

	2015 / 2016	2015 / 2016	2014 / 2015	2014 / 2015	2014 / 2015
	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	HELÅR
Nettoomsättning, TSEK	48 948	98 830	47 706	77 730	197 332
EBITDA, TSEK	15 190	23 609	24 839	33 345	59 196
EBIT, TSEK	13 848	21 034	20 469	24 618	46 462
Resultat före skatt, TSEK	14 017	21 192	20 437	24 635	46 578
Resultat efter skatt, TSEK	15 409	21 805	14 003	16 550	34 150
EBITDA marginal, %	31,0	23,9	52,1	42,9	30,0
Rörelsemarginal, %	28,3	21,3	42,9	31,7	23,5
Vinstmarginal, %	28,6	21,4	42,8	31,7	23,6
Soliditet, %	70,1	70,1	67,4	67,4	68,3
Räntabilitet på eget kapital, %	3,9	6,7	6,3	8,5	16,6
Räntabilitet på sysselsatt kapital, %	3,1	5,8	10,1	15,3	22,8
Kassaflöde per aktie, kr *	-0,01	0,20	0,09	0,20	0,17
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	1,73	1,73	1,07	1,07	1,17
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	1,70	1,69	1,06	1,06	1,12
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	15,60	15,60	11,90	11,90	11,40
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	15,70	15,70	12,35	12,35	11,75
Resultat per aktie före utspädning, kr *	0,07	0,09	0,06	0,08	0,16
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	0,07	0,09	0,06	0,08	0,15
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	230 361 091	230 361 091	144 985 325	144 985 325	217 447 987
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	234 449 769	234 449 769	147 440 283	147 440 283	226 793 596
Utestående optioner, st **	7 754 247	7 754 247	9 108 911	9 108 911	9 108 911
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	230 361 091	230 001 583	144 985 325	144 079 522	217 025 086
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	234 449 769	234 090 261	147 440 283	146 571 678	226 340 695
Antalet anställda i genomsnitt, st	112	105	50	48	54
Antalet anställda vid periodens slut, st	109	109	53	53	76

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

** Två optioner ger rätt till teckning av tre aktier.

NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

EBITDA marginal

Rörelseresultat före avskrivningar i procent av omsättningen.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av omsättningen.

Vinstmarginal

Resultat efter finansiella poster i procent av omsättningen.

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Räntabilitet på eget kapital

Resultat efter finansiella poster minskad med full skatt i procent av genomsnittligt eget kapital.

(Räntabiliteten för kvartalet är beräknad på 3 månader och för halvåret på 6 månader)

Räntabilitet på sysselsatt kapital

Resultat efter avskrivningar plus finansiella intäkter i procent av genomsnittligt sysselsatt kapital.

(Räntabiliteten för kvartalet är beräknad på 3 månader och för halvåret på 6 månader)

Kassaflöde per aktie

Kassaflöde från den löpande verksamheten dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital per aktie

Eget kapital dividerat med antal aktier vid årets slut.

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 78 procent av obeskattade reserver.

Sysselsatt kapital

Totalt kapital minskat med icke räntebärande skulder.

RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	2015 / 2016	2015 / 2016	2014 / 2015	2014 / 2015	2014 / 2015
	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	HELÅR
Nettoomsättning	48 948	98 830	47 706	77 730	197 332
Aktiverat utvecklingsarbete	25 511	50 248	-	-	28 135
Övriga rörelseintäkter	-836	481	2 829	4 570	6 846
Summa intäkter	73 623	149 559	50 535	82 300	232 313
Övriga externa kostnader	-28 687	-65 391	-15 976	-26 643	-116 407
Personalkostnader	-29 207	-59 712	-9 741	-22 312	-56 227
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-335	-670	-4 260	-8 520	-11 807
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-1 007	-1 905	-110	-207	-927
Övriga rörelsekostnader	-539	-847	21	-	-483
Rörelseresultat	13 848	21 034	20 469	24 618	46 462
Finansiella intäkter	253	286	78	127	391
Finansiella kostnader	-84	-128	-110	-110	-275
Resultat före skatt	14 017	21 192	20 437	24 635	46 578
Inkomstskatt	1 392	613	-6 434	-8 085	-12 428
Periodens resultat	15 409	21 805	14 003	16 550	34 150
Övrigt totalresultat som kan komma att omföras till periodens resultat					
Valutadifferenser	-3 807	921	3 772	4 646	7 125
Summa totalresultat för perioden	11 602	22 726	17 775	21 196	41 275

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	0,07	0,09	0,06	0,08	0,16
- efter utspädning	0,07	0,09	0,06	0,08	0,15

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2015-12-31	2014-12-31	2015-06-30
TILLGÅNGAR				
Goodwill	1	74 314	19 952	38 806
Övriga immateriella anläggningstillgångar	1	200 202	90 009	114 772
Balanserade utgifter för spelutveckling		114 913	2 617	30 787
Finansiella anläggningstillgångar		15 623	1 930	13 480
Datorer och övriga inventarier		16 773	1 397	9 688
Summa anläggningstillgångar		421 825	115 905	207 533
Varulager	2	-	-	426
Kundfordringar och övriga fordringar		38 252	14 947	18 578
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		22 697	28 327	34 234
Likvida medel		85 354	184 414	110 606
Summa omsättningstillgångar		146 305	227 688	163 844
SUMMA TILLGÅNGAR		568 130	343 593	371 377
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Aktiekapital		4 607	2 900	4 350
Övrigt tillskjutet kapital		257 352	135 090	135 562
Reserver		8 046	4 646	7 125
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		128 355	88 955	106 554
Summa eget kapital		398 360	231 591	253 591
Övriga långfristiga skulder		8 227	7 593	8 281
Uppskjuten skatteskuld		42 356	32 895	39 603
Summa långfristiga skulder		50 583	40 488	47 884
Leverantörsskulder och övriga skulder		53 923	49 074	36 473
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		65 264	22 440	33 429
Summa kortfristiga skulder		119 187	71 514	69 902
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		568 130	343 593	371 377

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa Eget kapital
Ingående balans per 1 juli 2015	4 350	135 561	7 125	106 555	253 591
Periodens resultat	-	-	-	21 805	21 805
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser	-	-	921	-	921
Summa totalresultat	4 350	135 561	8 046	128 360	276 317
Nyemission genom unyttjande av optioner	85	10 494	-	-	10 579
Intjänade personaloptioner	-	1 184	-	-	1 184
Apportemission	172	110 113	-	-	110 285
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	257	121 791	-	-	122 048
Utgående balans per 31 december 2015	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365
Ingående balans per 1 juli 2014	2 785	83 064	-	72 405	158 254
Periodens resultat	-	-	-	16 550	16 550
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser	-	-	4 646	-	4 646
Summa totalresultat	2 785	83 064	4 646	88 955	179 450
Nyemission genom unyttjande av optioner	23	437	-	-	460
Intjänade personaloptioner	-	1 928	-	-	1 928
Apportemission	92	49 661	-	-	49 753
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	115	52 026	-	-	52 141
Utgående balans per 31 december 2014	2 900	135 090	4 646	88 955	231 591

	2015 / 2016	2014 / 2015	2014 / 2015
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	Q1-Q2 (JUL-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	HELÅR
Antal aktier vid periodens ingång	217 477 987	139 228 478	139 228 478
Apportemission	8 595 000	4 606 778	4 606 778
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	4 288 104	1 150 069	1 150 069
Fondemission	-	-	72 492 662
Antal aktier vid periodens utgång	230 361 091	144 985 325	217 477 987

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2015 / 2016	2015 / 2016	2014 / 2015	2014 / 2015	2014 / 2015
	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	HELÅR
Den löpande verksamheten					
Kassaflöde från rörelsen	-743	50 349	19 327	66 403	59 935
Betalad ränta	-127	-129	-1	-1	-3
Erhållen ränta	27	60	353	361	426
Betalda inkomstskatter	-2 191	-3 590	-671	-22 762	-23 607
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3 034	46 690	19 008	44 001	36 751
Investeringsverksamheten					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-4 383	-8 946	-442	-456	-8 885
Investeringar i dotterbolag	-	-4 305	-	-1 203	-18 445
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-	-525	-	-	-
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar	-	-1 956	-870	-870	-12 420
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-31 529	-67 317	-	-	-28 134
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-35 912	-83 049	-1 312	-2 529	-67 884
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	-	10 579	460	460	460
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		10 579	460	460	460
Periodens kassaflöde	-38 946	-25 780	18 156	41 932	-30 673
Likvida medel vid periodens ingång	123 650	110 606	161 657	136 566	136 566
Kursdifferens i likvida medel	650	528	4 601	5 916	4 713
Likvida medel vid periodens utgång	85 354	85 354	184 414	184 414	110 606

Förvärvet av Orange Grove Media LLC skedde genom en apportemission varför den enda likviditetsmässiga påverkan utgörs av förvärvskostnader med avdrag för det förvärvade bolagets kassa.

Förvärvet av spelmotorn Valhalla skedde genom en apportemission varför den enda likviditetsmässiga påverkan utgörs av förvärvskostnader.

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2015 / 2016	2015 / 2016	2014 / 2015	2014 / 2015	2014 / 2015
	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	Q2 (OKT-DEC)	Q1-Q2 (JUL-DEC)	HELÅR
Nettoomsättning	25 797	48 183	9 787	20 220	72 723
Övriga rörelseintäkter	-	-	926	1 510	154
Summa intäkter	25 797	48 183	10 713	21 730	72 877
Övriga externa kostnader	-22 130	-39 890	-9 902	-19 142	-66 063
Personalkostnader	-5 501	-10 768	-2 477	-5 040	-14 193
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-136	-241	-65	-124	-315
Övriga rörelsekostnader	-935	-986	-	-	-
Rörelseresultat	-2 905	-3 702	-1 731	-2 576	-7 694
Resultat från andelar i koncernföretag	46 882	47 199	1 661	2 863	7 567
Övriga finansiella intäkter	974	1 604	28	31	468
Finansiella kostnader	-432	-432	-	-	-
Resultat efter finansiella poster	44 519	44 669	-42	318	341
Bokslutsdispositioner	73	73	-	-	-89
Resultat före skatt	44 592	44 742	-42	318	252
Inkomstskatt	5 252	5 252	-5	-183	-177
Periodens resultat	49 844	49 994	-47	135	75

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2015-12-31	2014-12-31	2015-06-30
TILLGÅNGAR			
Datorer och övriga inventarier	1 479	906	1 083
Andelar i koncernföretag	151 588	86 103	104 434
Summa anläggningstillgångar	153 067	87 009	105 517
Kundfordringar	5 429	4	-
Fordringar koncernföretag	211 376	14 772	40 947
Övriga fordringar	7 500	8 664	733
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	659	841	3 144
Likvida medel	20 281	32 050	23 980
Summa omsättningstillgångar	245 245	56 331	68 804
SUMMA TILLGÅNGAR	398 312	143 340	174 321
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	4 607	2 900	4 350
Fritt eget kapital			
Fond för verkligt värde	-637	-	-
Överkursfond	211 255	88 994	89 464
Balanserat resultat	26 950	26 875	26 875
Periodens resultat	49 995	135	75
Summa eget kapital	292 170	118 904	120 764
Ackumulerade överavskrivningar	16	-	89
Summa obeskattade reserver	16	-	89
Övriga långfristiga skulder	7 049	6 918	7 007
Summa långfristiga skulder	7 049	6 918	7 007
Leverantörsskulder	2 519	3 208	1 168
Skulder till koncernföretag	38 865	6 635	25 585
Övriga skulder	6 995	524	8 635
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	50 698	7 151	11 073
Summa kortfristiga skulder	99 077	17 518	46 461
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	398 312	143 340	174 321

STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

TSEK	2015-12-31	2014-12-31	2015-06-30
Ställda säkerheter	4 121	1 930	2 067
Ansvarsförbindelser	33 410	-	3 100

NOTER

NOT 1: RÖRELSEFÖRVÄRV

FÖRVÄRV ORANGE GROVE MEDIA

Den 15 juni 2015 utannonserades det förestående förvärvet av den Los Angeles-baserade spelstudio Orange Grove Media. Efter räkenskapsåret slut, den 10 juli 2015 skedde tillträde. Koncernen köpte 100 % av aktierna i Orange Grove Media för 44,1 MSEK genom apportemission. Köpeskillingen erlades genom 3 600 000 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB.

Bolaget är en spelstudio och förvärvet är del av Starbreeze satsning på spelutveckling i egen regi.

Den goodwill som uppkom vid förvärvet består främst av bolagets personal och det know-how bolaget säkerställer genom förvärvet.

Då förvärvet skett genom en apportemission blir den kassaflödesmässiga effekten av förvärvet på koncernnivå förvärvade likvida medel om 674 TSEK med avdrag för förvärvskostnader om 2 136 TSEK.

Utgifterna för förvärvet av Orange Grove Media uppgår preliminärt till 2 136 TSEK varav 250 TSEK belastar resultatet i koncernen i första kvartalet 2015/2016.

Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i Orange Grove Media vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskilling:

Aktier i Starbreeze AB (publ)	44 100
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	10 371
Goodwill	33 729

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

Rättigheter till spel	10 551
Teknologi	1 317
Övriga tillgångar	361
Likvida medel	674
Skulder	-1 372
Uppskjuten skatt	-1 160
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	10 371

PAYDAY PRODUCTION LLC

Den 1 juli 2015 utannonserades det förestående förvärvet av utestående aktier PAYDAY Production LLC ett filmbolag i Nevada, USA. Tillträde av aktiemajoriteten skedde den 18 september 2015, och återstående aktieminoritet tillträdde under andra kvartalet. Köpeskillingen 330 TUSD erlades kontant, och förvärvet medför att koncernen nu äger samtliga aktier i PAYDAY Production LLC och kontrollen av samtliga rättigheter till PAYDAY. Den goodwill som redovisas för förvärvet avser ej separerbara avtalsrelationer och uppskjuten skatt på de immateriella rättigheterna. Utgifterna för förvärvet uppgår preliminärt till 2 230 TSEK varav 2 029 TSEK belastar resultatet i koncernen i första kvartalet 2015/2016.

Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i PAYDAY Production LLC vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskilling:

Kontant erlagd köpeskillning	2700
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	1620
Goodwill	1080

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

Immateriella tillgångar såsom rättigheter till film och annan underhållning	2700
Uppskjuten skatt	-1080
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	1620



WOLF

PACK