

Q1 2017

RESULTAT/NYCKELTAL	2017	2016	2016
TSEK	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettomsättning	57,270	40,802	345,463
EBITDA	-35,332	-4,248	81,220
Resultat efter skatt	-50,628	-14,773	57,091
Resultat per aktie	-0.18	-0.06	0.22
Kassaflöde från verksamheten	-4,785	4,042	15,291
Nettoomsättning per anställd	260	358	2,288

FRAMTIDENS UNDERHÅLLNING

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Tillsammans med utvecklingsteamet för OVERKILL's The Walking Dead har vi beslutat att förlänga produktionsschemat till andra halvåret 2018 för att titeln ska kunna nå sin fulla potential och för att vi ska kunna driva vår ursprungliga vision ett steg längre. Det är ett helt nytt co-op spel vi utvecklar med nya karaktärer och berättelser. Vi valde i år att inte delta i E3 utan satsade helhjärtat på att etablera vår egen informationsplattform: Starstream som sändes 10:e maj 2017. Under Starstream kunde vi visa stora delar av vår portfölj, släppta titlar och projekt under utveckling, och samtidigt ge Starbreeze som varumärke större plats. Vi visade första glimten av OVERKILL's The Walking Dead, utannonserade helt nya uppdateringen av PAYDAY 2 VR och mycket, mycket mer.

FÖRSTA KVARTALET (JANUARI-MARS 2017)

- Nettoomsättningen uppgick till 57,3 MSEK (40,8 MSEK), en tillväxt om 40.4 %.
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 23,7 MSEK (39,6 MSEK) av nettomsättningen. Dead by Daylight stod för 20,9 MSEK (0,0 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -35,3 MSEK (-4,3 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om -33,1%.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0.18 SEK (-0.06 SEK) och resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0.18 SEK (-0.06 SEK).
- Per den 31 mars 2017 uppgick likvida medel till 516,9 MSEK (416,5 MSEK).

VIKTIGA HÄNDELSER (UNDER OCH EFTER PERIODEN)

- I januari meddelades att det första IMAX VR pilotcentret öppnat i Los Angeles samt att formen för avtalet mellan Starbreeze och IMAX är under omförhandling.
- I januari tecknades avtal med Behaviour om en digital version av Dead by Daylight till PlayStation4 och XboxOne samt med 505 Games för dess fysiska distribution.
- I februari tecknades avtal med Double Fine Productions om att förlägga spelet Psychonauts 2 där Starbreeze investerar 8 MUSD.
- I mars tecknades avtal med Otherside Entertainment om att förlägga spelet System Shock 3 där Starbreeze investerar 12 MUSD.
- I maj meddelades att lanseringsfönstret för OVERKILL's The Walking Dead senarelades till andra halvåret 2018 för att säkerställa att spelet når sin fulla potential.

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>

Q1
2017



FRAMTIDENS UNDERHÅLLNING

VD Bo Andersson Klint kommenterar

Till följd av säsongsvariationer är intäkterna för kalenderårets första kvartal normalt lägre än efterföljande kvartal, vilket gäller även i år. Orsaken till detta är färre försäljningsaktiviteter för plattformarna för både PC och konsol. Trots detta ökade nettointäkterna med över 40% i jämförelse med första kvartalet 2016, pådrivna av fortsatt bra momentum för Starbreeze Publishing och Dead by Daylight.

I år hade PAYDAY 2 sin stora våraktivitet på Steam, "Spring Break", under Q2 i stället för som tidigare år under Q1. Trots detta höll kvartalets försäljning en bra nivå, främst drivet av att vi som ensam IP-innehavare nu åtnjuter 100% av försäljningsintäkterna. Förskjutningen i timing för "Spring Break" gav oss också en solid start på andra kvartalet med en försäljning i april på 11,6 MSEK (2,0 MSEK) enbart för PAYDAY 2.

Vi är snart klara med att bygga de tre parallella teamen som ska skapa mer PAYDAY-innehåll samt få OVERKILL's The Walking Dead och Crossfire redo för våra fans. Vi har också bildat ett avancerat tech-team som både gör R&D för StarVR och stöttar spelutvecklingen. Marknadsföringsteamet har utökats för att kunna möta de behov vi har för våra egna spel och förlagsverksamheten. Med allt detta på plats räknar vi med en långsammare ökning i antalet anställda och därtill relaterade kostnader från tredje kvartalet.

En betydande kostnadspost i vår resultaträkning är outsourcing av mer volymrelaterade spelproduktionsuppgifter. När vi får godkännande från den indiska investeringsmyndigheten, slutför vi förvärvet av Dhruva Interactive och räknar då med lägre kostnader för dessa uppgifter.

Andra kvartalet innehåller vanligtvis merparten av våra marknadsföringskostnader, främst på grund av vårt deltagande på E3-mässan i Los Angeles. I år kommer marknadsföringskostnaderna istället nå sin kulmen under första kvartalet då vi skiftat från E3 till aktiviteter som vi tror ger mer värde.

Kvartalet har även belastats med kostnader av engångskaraktär avseende det pågående arbetet med noteringen på Nasdaq Stockholm.

Vårt joint venture med Acer, StarVR Corporation, bär alla kostnader för marknadsföring och försäljning av StarVR men så länge Starbreeze bibehåller IP-rättigheterna bär vi R&D relaterade kostnader. Under första kvartalet uppgick dessa till 9,4% av våra totala rörelsekostnader. Samtidigt har vi inga tillverkningskostnader då dessa tas av Acer.

Påverkan av säsongsvariationer på kvartalets intäkter i kombination med upprampningen av centrala produktions- och marknadsteam resulterade i en EBITDA på -35,3 MSEK (-4,2 MSEK), kostnader som ligger inom den planerade årsbudgeten. Vår plan är, och kommer alltid att vara, långsiktig och optimerad för att skapa framgångsrika år, inte enstaka kvartalsvinster. Vårt att nämna är att avskrivningarna ökade tillfälligt till följd av att vi skrev ned huvuddelen av investeringen för John Wick: Chronicles direkt över resultaträkningen i enlighet med IFRS redovisningsregler.

Kassaflödet från verksamheten var något negativt med -4,8 MSEK (4,0 MSEK) och nettokassaflödet från investeringar var -146,6 MSEK (-54,2 MSEK). Det sistnämnda högre beloppet berodde bland annat på en större engångsbetalning till StarVR Corporation enligt den finansieringsplan på totalt 12,5 MUSD som tidigare offentliggjorts. Vi är nu halvvägs på denna finansieringsplan. Första kvartalet innehöll även de första och därmed stora delbetalningarna för större publishingprojekt såsom Psychonauts 2.

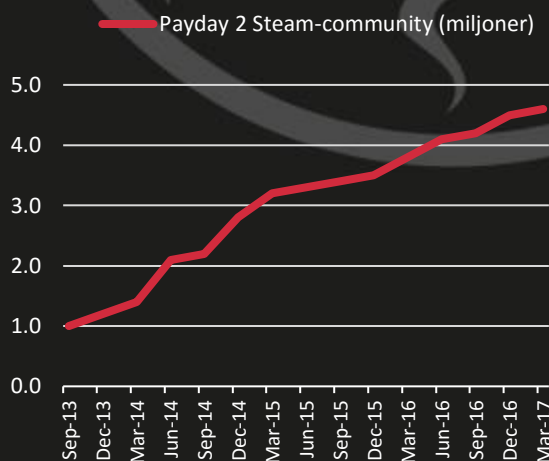
Vi avslutade kvartalet med en stabil kassa på 516,9 MSEK (416,5 MSEK) och låt mig än en gång upprepa att denna betydande kassa kommer att användas för utvalda nyckelinvesteringar som vi över tid förutser kommer generera en betydande avkastning.

3 STARBREEZE • DELÅRSRAPPORT • Q1 2017

Q1 2017

PAYDAY 2 på STEAM

4,6 miljoner medlemmar



Se en repris av Starstream på:
www.starbreeze.com/starstream

NYTT RELEASEFÖNSTER FÖR OTWD

Tillsammans med utvecklingsteamet för OVERKILL's The Walking Dead har vi beslutat att förlänga produktionsschemat för att titeln ska kunna nå sin fulla potential och för att vi ska kunna driva vår ursprungliga vision ett steg längre. Det är ett helt nytt co-op spel vi utvecklar med nya karaktärer och berättelser. Spelet ska ha stor återspelbarhet med många unika dynamiska nivåer. För att nå vår vision utvecklar vi helt ny teknik som vi behöver förfina för att nå dit vi vill. Vi är helt inriktade på att lyckas, men det kommer att ta lite längre tid än vi bedömde när vi startade projektet. Vi och Skybound Entertainment är fullt dedikerade till att släppa en oförglömlig upplevelse för fans världen över och därefter fortsätta att stödja den med högkvalitativ innehåll under efterföljande år.

STARSTREAM OCH STARBREEZE PRODUKTPORTFÖLJ

Vi valde i år att inte delta på E3 utan satsade helhjärtat på att etablera vår egen informationsplattform online: Starstream som sändes 10:e maj 2017. Under Starstream kunde vi visa stora delar av vår portfölj, släppta titlar och projekt under utveckling, och också ge Starbreeze som varumärke större plats. Vi gav en första inblick i både produktionen av OVERKILL's The Walking Dead och en försmak av vart vi vill ta Crossfire co-op.

För OVERKILL's The Walking Dead har vi mer än 80 utvecklare dedikerade till projektet och vi berättade om grundstenarna i spelkonceptet. Titeln kommer i sann co-op anda uppmuntra spelare att tillsammans med andra slutföra uppdrag i varierande svårighetsgrad. Med karaktärsfokus och tekniska framsteg som möjliggör djupare återspelbarhet än vad vi haft i tidigare produkter, siktar vi på att leverera ett spel som gör både franchisets fans och hard-core gamers nöjda.

Vårt nästa nya spelsläpp i Starbreeze förlagsverksamhet, RAID: World War II premiärvisade även den nya uppdragsgivaren till RAID-gruppen i spelet; via karaktären Control kommer den eminenta John Cleese att vägleda spelarna under deras äventyr. Vi visade också indieförlagets premiär-titel Antisphere och öppnade för förhandsbokningar på den digitala plattformen Steam. PAYDAY-spelare som förbeställer spelet får sex helt nya masker som extra bonus.

I segmentet om System Shock 3, vårt senaste förlagsprojekt, visade Warren Spector för första gången upp konceptbilder för spelet och delade med sig av sin vision. I en panel tillsammans med industriveteranen Tim Shafer diskuterade Warren branschen i stort och hur den utvecklats under årtiondena.

För vår blockbuster-produkt PAYDAY visade vi en första trailer för vårt kommande mobilspel PAYDAY: CrimeWar. Vi utannonserade även marknadens största VR-spel med PAYDAY 2 VR. Här gör vi något banbrytande där spelare för första gången någonsin kan spela co-op i samma uppdrag oberoende om de spelar via Steam på PC, eller via ett kompatibelt VR-headset på Steam.

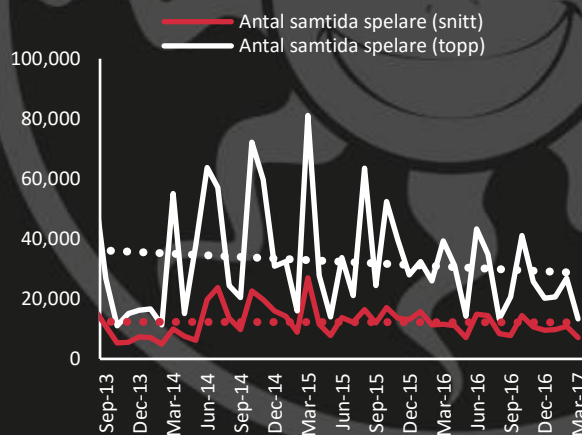
PAYDAY 2 är fortfarande vår största intäktskälla och vi har bevisat affärsmodellen under snart fyra års tid. Eftersom spelet tjänat in sin investering flera gånger om, har vi beslutat att fortsätta uppdatera spelet i ytterligare ett år, helt gratis för spelarna. Vi möjliggör detta genom att släppa en ny version av PAYDAY 2, The Ultimate Edition, där vi bundlar alla DLC:er och sätter priset till 45 USD. Vårt tidigare totalpris för basspelet med alla betalda uppdateringar låg tidigare över 200 USD. På så sätt erbjuder vi spelare hela vårt PAYDAY 2 till ett attraktivt pris och med en oslagbar mängd content. Vi gör dessutom PAYDAY VR till en komponent i PAYDAY 2: Ultimate Edition för att öka dess attraktionskraft ytterligare och dessutom ännu en gång förnya och expandera PAYDAY.

Storm har länge varit ett IP vi hållit innanför lyckta dörrar, men som vi nu givit en framtidsbild av. Som ett nav för vårt VR ekosystem, visade vi en förhandstitt på Storm som PC spel, co-operative och competitive e-sport i Virtual Reality. Våra tekniska investeringar bygger alla mot denna vision.

Let's keep building this!

Q1 2017

PAYDAY 2



Källa: steamcharts.com

Som mest spelade

26 869

PAYDAY 2 samtidigt
under januari-mars



JAN–MAR 2017

Q1 2017

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

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

STARBREEZE GAMES

PAYDAY 2

Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 23,7 MSEK (39,6 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 26 869 personer PAYDAY 2 samtidigt.

Under april 2017 uppgick intäkterna från PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 11,6 MSEK (2,0 MSEK).

STARBREEZE PUBLISHING

DEAD BY DAYLIGHT

Under kvartalet stod Dead by Daylight för 20,9 MSEK (0,0 MSEK) av nettoomsättningen.

Som mest under kvartalet spelade 31 992 personer Dead by Daylight samtidigt.

Under april 2017 uppgick intäkterna från Dead by Daylight, via PC-plattformen Steam, till 2,8 MSEK (0,0 MSEK).

JOHN WICK: CHRONICLES

Under kvartalet genererade John Wick: Chronicles intäkter uppgående till 7,3 MSEK (0,0 MSEK) vilken merparten bestod i produktionsstöd från IP-ägaren Lionsgate Inc.

OMSÄTTNING

Nettoomsättningen under det första kvartalet uppgick till 57,3 MSEK (40,8 MSEK). Av nettoomsättningen svarade PAYDAY 2 för 23,7 MSEK (39,6 MSEK) och Dead by Daylight för 20,9 MSEK (0,0 MSEK).

Under första kvartalet 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 försäljnings-intäkterna gick till välgörenhet som köparen själv valde. Kampanjen genererade mer än 2 MSEK i försäljningsintäkter till Starbreeze.

Notera att inbetalningar i form av förskottsroyalty inte intäktsförs vid betalningstidpunkten utan först efter det att spelet har börjat säljas.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 49,6 MSEK (29,3 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 106,9 MSEK (70,1 MSEK).

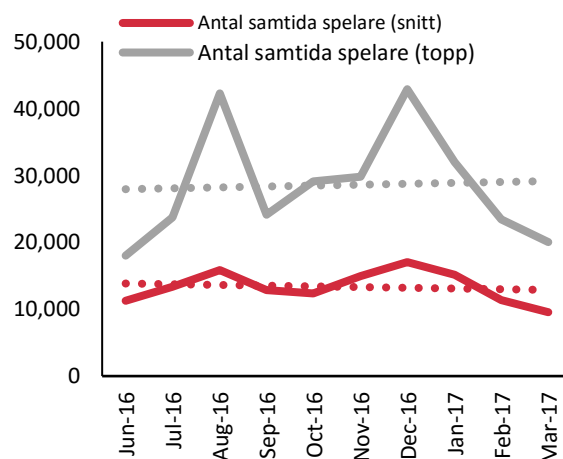
Starbreeze försäljning och rörelseresultat påverkas delvis av säsongsmässiga variationer. Generellt sätt är den privata konsumtionen klart lägre i det första kvartalet. Detta har även varit trenden för Starbreeze de senaste fyra åren med perioden januari till mars som den svagaste eller näst svagaste perioden.

Som mest spelade

31 992

Dead by Daylight
samtidigt under kvartalet

Dead by Daylight



Källa: steamcharts.com

KOSTNADER OCH RESULTAT

Kostnadsökningen under kvartalet hänförs till en fortsatt acceleration av spelutvecklingsprojekt, såväl egna som projekt inom ramen för förläggarverksamheten. 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 86,2 MSEK (44,4 MSEK) och av dessa svarade royalty till partners inom bolagets förläggarverksamhet för 10,7 MSEK (0,0 MSEK). Kostnader för inköpta tjänster i samband med produktion för utveckling av spel ökade till 31,8 MSEK (21,3 MSEK). Mässkostnader ökade till 13,6 MSEK (0,1 MSEK).

Personalkostnaderna för det första kvartalet uppgick till 52,5 MSEK (26,4 MSEK) där ökningen främst förklaras av tillkommande personal från förvärvade bolag och även av en personalökning i redan existerande delar av koncernen och då främst i Stockholm. Rekryteringarna syftar till att möta den ökade mängden projekt som ska färdigställas och lanseras de kommande åren.

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -35,3 MSEK (-4,2 MSEK).

Resultat före skatt sjönk till -56,3 MSEK (-15,0 MSEK).

Resultat efter skatt sjönk till -50,6 MSEK (-14,8 MSEK).

Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,18 SEK (-0,06 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,18 SEK (-0,06 SEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Goodwill uppgick vid kvartalets utgång till 402,8 MSEK (404,5 MSEK). Goodwill upptas till balansdagens valutakurs.

Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick vid kvartalets utgång till 588,2 MSEK (594,7 MSEK). Tillgångarna upptas till balansdagens valutakurs. De immateriella tillgångarna har under kvartalet skrivits av med 13,2 MSEK (4,2 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling ökade med 78,7 MSEK under kvartalet och uppgick till 382,5 MSEK (303,8 MSEK). Det aktiverade utvecklingsarbetet består av egna spelutvecklingsprojekt såsom OVERKILL's The Walking Dead och teknikutvecklingsprojektet StarVR. I denna balans ingår även koncernens investeringar i förläggarprojekt om 104,3 MSEK (71,7 MSEK).

Förläggarprojekten balanseras direkt i balansräkningen och ingår därför inte i posten aktiverat utvecklingsarbete i resultaträkningen men påverkar kassaflödet.

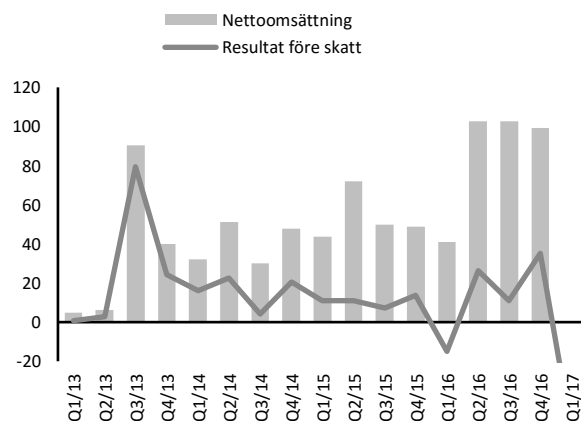
Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 25,8 MSEK (25,6 MSEK).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid kvartalets utgång till 38,1 MSEK (56,2 MSEK) varav 10,0 MSEK (35,1 MSEK) avser fordran för försäljning via Steam.

Uppskjuten skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgår vid kvartalets utgång till 10,4 MSEK (5,3 MSEK). Uppskjuten skattefordran, avseende underskottsavdrag i de utländska dotterföretagen uppgår till 25,3 MSEK (12,1 MSEK). I de svenska dotterbolagen uppgick den uppskjutna skattefordran, avseende förlustavdrag, till 27,6 MSEK (13,4 MSEK). Ökningen beror på en uppdaterad bedömning att dessa underskott kommer kunna utnyttjas mot framtida vinster.

Q1 2017

TSEK	Q1	
	2017	2016
Nettoomsättning	57,270	40,802
EBITDA	-35,332	-4,248
Resultat före skatt	-56,255	-14,954
Resultat efter skatt	-50,628	-14,773
Resultat per aktie, SEK	-0.18	-0.06
Valutadifferenser	-4,186	-651
Nettoomsättningsstillväxt, %	40.4	-14.5
EBITDA-marginal, %	-33.1	-6.1



+40,4 % nettoomsättning

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 1 314,8 MSEK (1 370,2 MSEK) och soliditeten till 61,4 % (63,8 %).

Långfristiga skulder för tilläggsköpeskillingar ökade till 306,2 MSEK (307,1 MSEK). Balansposten avser tilläggsköpeskillingar för de bolagsförvärv som koncernen har gjort.

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 65,8 MSEK (42,0 MSEK).

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid kvartalets slut till 39,4 MSEK (45,0 MSEK).

KASSAFLÖDE

Likvida medel vid periodens ingång uppgick till 669,4 MSEK (85,4 MSEK).

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -4,8 MSEK (4,0 MSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -146,6 MSEK (-54,2 MSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 0,0 MSEK (384,9 MSEK).

Periodens totala kassaflöde var -151,3 MSEK (334,7 MSEK). Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 516,9 MSEK (416,5 MSEK).

INVESTERINGAR

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 14,1 MSEK (1,5 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling till 84,2 MSEK (52,2 MSEK), samt investeringar genom bolagsförvärv till 0,0 MSEK (0,0 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.

Moderbolagets nettoomsättning för första kvartalet uppgick till 11,1 MSEK (16,3 MSEK) och resultat före skatt var -25,5 MSEK (-18,6 MSEK). Resultat efter skatt var -20,3 MSEK (-3,8 MSEK).

Likvida medel uppgick per den 31:e mars 2017 till 418,1 MSEK (540,1 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid kvartalets utgång var 1 199,1 MSEK (1 222,0 MSEK).

Q1

2017

61,4%

Soliditeten per sista mars 2017



ÖVRIG INFORMATION

Q1

2017

REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna och beräkningsmetoderna överensstämmer med de principer som tillämpades i 2016 års årsredovisning.

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

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

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

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 2016 i förvaltningsberättelsen på sidan 57 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 2016, gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamheten i sin nuvarande omfattning åtminstone under de kommande 12 månaderna. Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande koncernens långsiktiga kapitalbehov och finansieringsalternativ.

HÄNDELSER EFTER BALANSDAGEN

- > I april meddelade Starbreeze att PAYDAY 2 ska utvecklas till Nintendo Switch. Release förväntas i slutet på 2017.
- > I april utannonserade Starbreeze tillsammans med Behaviour och 505 Games tilltänkta releasedatum och försäljningspris på Dead by Daylight's konsolversion.
- > I april noterades det högsta antalet samtida spelare av PAYDAY 2 på 18 månader, på totalt 52 906 personer.
- > I april presenterades ett flertal kortare VR-produktioner för LBE (Location Based Entertainment) för StarVR Virtual Reality HMD.
- > I maj meddelades att lanseringsfönstret för OVERKILL's The Walking Dead senarelades till andra halvåret 2018 för att säkerställa att spelet får önskad AAA-kvalitet

	Q1	
	2017	2016
Anställda	239	121
Män	198	105
Kvinnor	41	16
Nettoresultat/anställd	-212 TSEK	-122 TSEK

-212 TSEK

nettoresultat per anställd

INVESTERARKONTAKT

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

KOMMANDE HÄNDELSE

Delårsrapport Q2 2017	24 augusti 2017
Kvartalsrapport Q3 2017	16 november 2017
Bokslutskommuniké 2017	15 februari 2018
Årsredovisning 2017	12 april 2018

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 lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 11:e maj 2017 kl. 8:30 CEST.

Q1

2017

KALENDER

Delårsrapport 2017
24 augusti 2017

Kvartalsrapport 2017
16 november 2017

Bokslutskommuniké
15 februari 2018

Årsredovisning 2017
12 april 2018

LEFT BEHIND

DEAD BY DAYLIGHT

FREE UPDATE

INTRODUCING
BILL
NEW SURVIVOR

MARCH 8TH  STEAM

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN

TSEK	2017	2016	2016
	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning	57,270	40,802	345,463
Aktiverat utvecklingsarbete	49,632	29,293	154,450
Övriga rörelseintäkter	-	-	23,132
Summa	106,902	70,095	523,045
Övriga externa kostnader	-86,175	-44,429	-292,106
Personalkostnader	-52,482	-26,356	-148,517
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-13,160	-4,185	-20,600
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-2,307	-1,066	-4,166
Övriga rörelsekostnader	-3,577	-3,558	-1,202
Rörelseresultat	-50,799	-9,499	56,454
Finansiella intäkter	74	10	17,511
Finansiella kostnader	-5,325	-5,465	-18,196
Resultat före skatt	-56,255	-14,954	55,900
Inkomstskatt	5,627	181	1,191
Periodens resultat	-50,628	-14,773	57,091
Övrigt totalresultat			
Övrigt totalresultat som senare kan omklassificeras till resultaträkningen			
Valutadifferenser	-4,186	-651	-4,375
Summa totalresultat för perioden	-54,814	-15,424	52,716

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

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

- före utspädning	-0.18	-0.06	0.22
- efter utspädning	-0.18	-0.06	0.22

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2017/03/31	2016/03/31	2016/12/31
TILLGÅNGAR				
<i>Immateriella tillgångar</i>				
Goodwill		402,774	73,109	404,530
Övriga immateriella anläggningstillgångar		588,183	194,477	594,728
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		382,450	149,716	303,763
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Finansiella anläggningstillgångar		80,184	16,001	31,971
Andelar i joint venture		8,433		8,638
Uppskjuten skattefordran		63,231	6,351	30,712
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Datorer och övriga inventarier		35,123	17,276	23,458
Summa anläggningstillgångar		1,560,378	456,930	1,397,800
<i>Omsättningstillgångar</i>				
Varulager		2	2	2
Kundfordringar och övriga fordringar		25,840	33,004	25,576
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		38,128	21,911	56,183
Likvida medel		516,900	416,466	669,380
Summa omsättningstillgångar		580,870	471,383	751,141
SUMMA TILLGÅNGAR		2,141,248	928,313	2,148,941
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>				
Aktiekapital		5,538	4,863	5,538
Övrigt tillskjutet kapital		1,175,873	422,412	1,175,563
Reserver		-514	7,395	3,671
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		133,905	113,587	185,451
Summa eget kapital		1,314,802	548,257	1,370,223
<i>Långfristiga skulder</i>				
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling		306,237	8,284	307,099
Uppskjuten skatteskuld		144,941		119,134
Övriga långfristiga skulder		270,105	261,458	265,535
Summa långfristiga skulder		721,283	269,742	691,768
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Leverantörsskulder och övriga skulder		65,785	42,166	41,990
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		39,378	68,148	44,960
Summa kortfristiga skulder		105,163	110,314	86,950
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2,141,248	928,313	2,148,941

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa Eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2017	5,538	1,175,563	3,671	185,451	1,370,223
Periodens resultat	-	-	-	-50,628	-50,628
Övrigt totalresultat för perioden					
Valutakursdifferenser	-	-	-4,185	-	-4,185
Summa totalresultat	5,538	1,175,563	-514	134,823	1,315,410
Transaktioner med aktieägare:					
Intjänade personaloptioner	-	310	-	-	310
Emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	-1,177	-1,177
Skatteeffekt på emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	259	259
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		310	-	-918	-608
Utgående balans per 31 mars 2017	5,538	1,175,873	-514	133,905	1,314,802

Ingående balans per 1 januari 2016	4,607	257,352	8,046	128,360	398,365
Periodens resultat	-	-	-	-14,776	-14,776
Övrigt totalresultat för perioden					
Valutakursdifferenser	-	-	-651	-	-651
Summa totalresultat	4,607	257,352	7,395	113,584	382,938
Transaktioner med aktieägare:					
Nyemission genom utnyttjande av optioner	64	33,746	-	-	33,810
Erhållna aktieägartillskott	-	1,992	-	-	1,992
Intjänade personaloptioner	-	483	-	-	483
Nyemission	192	128,839	-	-	129,031
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	256	165,060			165,316
Utgående balans per 31 mars 2016	4,863	422,412	7,395	113,584	548,254

FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	Q1	JAN - DEC
Antal aktier vid periodens ingång	276,879,720	230,361,091
Apportemission		1,138,385
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	49,992	6,560,898
Nyemission		38,819,346
Antal aktier vid periodens utgång	276,929,712	276,879,720

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	NOT	2017	2016	2016
		Q1	Q1	JAN - DEC
Den löpande verksamheten				
Kassaflöde från rörelsen	3	-3,246	9,642	8,868
Betald ränta		-2,153	-409	-2,682
Erhållen ränta		1,975	9	5,410
Betalda inkomstskatter		-1,361	-5,200	3,695
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-4,785	4,042	15,291
Investeringsverksamheten				
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-14,133	-1,561	-9,449
Investeringar i dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		-	-	-60,412
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-	-	-15,354
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar		-48,213	-378	-9,668
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling		-84,209	-52,246	-194,871
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-146,555	-54,185	-289,754
Finansieringsverksamheten				
Nyemission		-	162,841	554,906
Inbetalningar teckningsoptioner		-	1,992.00	14,128.00
Ökning av långfristiga skulder		-	220,052.00	284,945.00
Kassaflöde från finansieringsverksamheten			384,885	853,463
Periodens kassaflöde		-151,340	334,742	579,000
Likvida medel vid periodens ingång		669,380	85,354	85,354
Kursdifferens i likvida medel		-1,140	-3,650	5,026
Likvida medel vid periodens utgång		516,900	416,446	669,380

NYCKELTAL, KONCERNEN

	2017	2016	2016
	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	57,270	40,802	345,463
EBITDA, TSEK	-35,332	-4,248	81,220
EBIT, TSEK	-50,799	-9,499	56,454
Resultat före skatt, TSEK	-56,255	-14,954	55,900
Resultat efter skatt, TSEK	-50,628	-14,773	57,091
EBITDA-marginal, %	-33.1	-6.1	15.5
Rörelsemarginal, %	-47.5	-13.6	10.8
Vinstmarginal, %	-52.6	-21.3	10.7
Soliditet, %	61.4	59.1	63.8
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	15.30	15.40	19.20
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	15.30	15.30	19.30
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0.18	-0.06	0.22
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0.18	-0.06	0.22
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	276,929,712	243,133,362	276,879,720
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	304,402,443	245,849,583	304,352,451
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	276,929,712	239,502,766	255,276,469
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	278,796,145	242,218,987	257,234,798
Antalet anställda i genomsnitt, st	220	114	151
Antalet anställda vid periodens slut, st	239	121	212

NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

EBITDA-marginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete)

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

Rörelsemarginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete)

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

Vinstmarginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete)

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

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 78 procent av obeskattade reserver.

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.

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

	2017	2016	2016
TSEK	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning	11,144	16,319	100,686
Övriga rörelseintäkter	-	-	
Summa intäkter	11,144	16,319	100,686
Övriga externa kostnader	-18,778	-21,978	-86,811
Personalkostnader	-12,451	-5,959	-19,921
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-181	-166	-432
Övriga rörelsekostnader	-228	-2,238	-2,342
Rörelseresultat	-20,494	-14,022	-8,820
Övriga finansiella intäkter	327	809	2,041
Finansiella kostnader	-5,303	-5,408	-432
Resultat efter finansiella poster	-25,470	-18,621	-7,211
Bokslutsdispositioner		13,713	51,887
Resultat före skatt	-25,470	-4,908	44,676
Inkomstskatt	5,145	1,100	5,258
Periodens resultat	-20,325	-3,808	49,934

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017/03/31	2016/03/31	2016/12/31
TILLGÅNGAR			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier	1,087	1,671	1,265
Andelar i koncernföretag	768,995	152,122	690,126
Uppskjuten skattefordran	10,397	6,352	5,252
Andelar i joint venture	46,500	-	8,507
Summa anläggningstillgångar	826,979	160,145	705,150
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Fordringar koncernföretag	730,093	267,300	761,308
Övriga fordringar	539	4,959	549
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1,829	1,251	1,295
Likvida medel	418,121	346,869	540,118
Summa omsättningstillgångar	1,150,582	625,247	1,303,270
SUMMA TILLGÅNGAR	1,977,561	785,392	2,008,420
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	5,538	4,863	5,538
Fond för verkligt värde	329	-332	2,054
Överkursfond	1,129,776	376,315	1,129,465
Balanserat resultat	83,757	76,945	76,945
Periodens resultat	-20,325	-3,808	7,991
Summa eget kapital	1,199,075	453,983	1,221,993
<i>Obeskattade reserver</i>			
Ackumulerade överavskrivningar	16	16	16
Summa obeskattade reserver	16	16	16
<i>Långfristiga skulder</i>			
Övriga långfristiga skulder	570,014	227,158	565,179
Summa långfristiga skulder	570,014	227,158	565,179
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	975	1,782	3,391
Skulder till koncernföretag	187,985	49,211	195,499
Övriga skulder	2,830	1,421	6,664
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	16,666	51,821	15,678
Summa kortfristiga skulder	208,456	104,235	221,232
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	1,977,561	785,392	2,008,420

NOTER

NOT 1: 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 32,6 MSEK har tagit upp som ansvarsförbindelse och inte som skuld i balansräkningen. Avtalet är numera omförhandlat vilket innebär att ansvarsförbindelsen inte längre kvarstår.

TSEK	2017/03/31	2016/03/31	2016/12/31
Ställda säkerheter	5,348	4,499	5,387
Ansvarsförbindelser	-	32,589	-

NOT 2: FINANSIELLA INSTRUMENT

FINANSIELLA INSTRUMENT VÄRDERADE TILL VERKLIGT VÄRDE

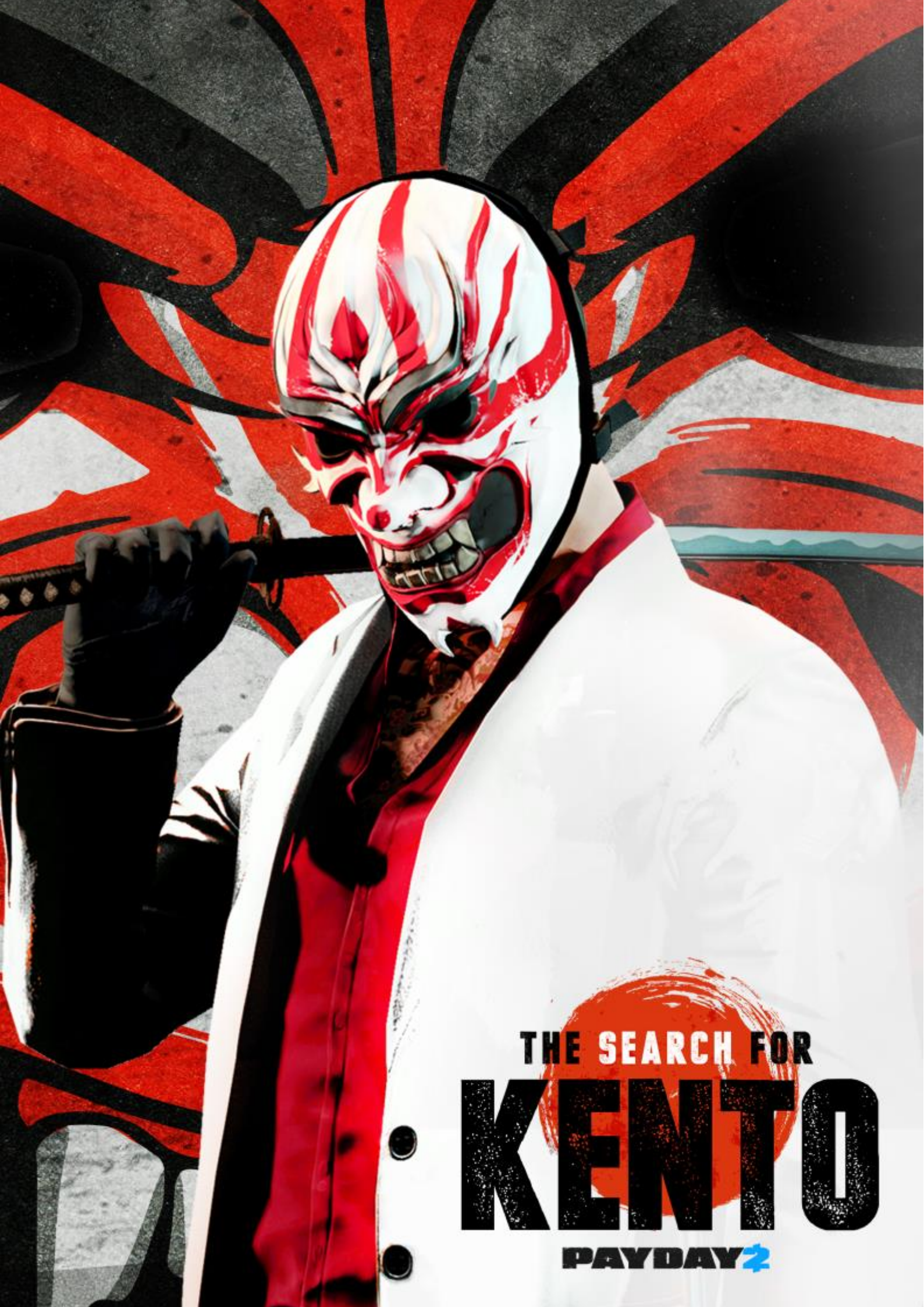
TSEK	2017/03/31	2016/12/31	Nivå
Tillgångar som kan säljas			
Finansiella anläggningstillgångar, aktier i Cmune	11,502	11,502	2
Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen			
Investeringar i konvertibla lånefordringar	30,707	14,183	2
Finansiella skulder			
Villkorad köpeskilling	306,237	307,099	3
Konvertibelt lån	20,000	16,857	2

Information om uppskattningar av verkligt värde och verkligt värde hirarkin, finns i årsredovisningen 2016-12-31

NOT 3: KASSAFLÖDE FRÅN RÖRELSEN

KASSAFLÖDE FRÅN RÖRELSEN

TSEK	2017 Q1	2016 Q1	2016 JAN-DEC
Rörelseresultat	-50,799	-9,499	55,900
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:			
-Avskrivningar på immateriella tillgångar	13,160	4,185	20,600
-Avskrivningar på materiella tillgångar	2,307	1,066	4,166
-Finansnetto	0	0	554
-Övriga realiserade kursförluster	1,360	890	19,332
Justeringar för:			
Ökning (-) / minskning (+) av fordringar	6,931	10,678	-49,337
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	23,795	2,322	-42,347
Kassaflöde från rörelsen	-3,246	9,642	8,868



THE SEARCH FOR
KENTO
PAYDAY 2