

STARBREEZE

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

1 JULI 2014 - 30 JUNI 2015

FJÄRDE KVARTALET (APRIL - JUNI 2015)

- > Totala intäkter uppgick till 92,5 MSEK (51,6 MSEK) vilket ger en tillväxt på 79 %. Nettoomsättningen uppgick till 71,9 MSEK (51,3 MSEK).
- > Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 11,9 MSEK (27,2 MSEK).
- > Resultat före skatt uppgick till 11,1 MSEK (22,6 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 9,5 MSEK (16,7 MSEK).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,04 SEK (0,08 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,04 SEK (0,08 SEK).
- > Per den 30 juni 2015 uppgick likvida medel till 110,6 MSEK (136,6 MSEK).
- > Under kvartalet står PAYDAY 2 för 71,1 MSEK (46,5 MSEK) av nettoomsättningen.
- > I april ingick Starbreeze ett nytt avtal med förläggaren 505 Games gällande konsoldistributionsrättigheterna för OVERKILL's The Walking Dead. Det nya avtalet har ett värde av 86,2 MSEK.
- > I maj utannonserade Starbreeze sitt första projekt där bolaget står som förläggare. Starbreeze investerar 8 MUSD i studio Lion Game Lions projekt RAID: World War II som är under utveckling för PC.
- > I juni månad utannonserades att ett samarbete inletts med CMUNE för att ta PAYDAY till mobila plattformar.
- > I juni förvärvades InfinitEye VR och i samband med detta meddelades om satsningen på förläggande av VR-spel samt egen mjukvaruutveckling.

RÄKENSKAPSÅRET (JULI 2014 - JUNI 2015)

- > Totala intäkter uppgick till 232,3 MSEK (223,2 MSEK). Nettoomsättningen uppgick till 197,3 MSEK (213,8 MSEK).
- > Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 59,2 MSEK (158,6 MSEK).
- > Resultat före skatt uppgick till 46,6 MSEK (142,5 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 34,1 MSEK (118,5 MSEK).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,16 SEK (0,56 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,15 SEK (0,55 SEK).

EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG

- > I juli förvärvades en ny 3D och Virtual Reality (VR) anpassad spelmotor med namn VALHALLA.
- > I juli förvärvades Los Angeles-baserad spelstudio Orange Grove Media.
- > I juli utannonserades det att Starbreeze köpt de utestående aktierna i PAYDAY Productions LLC vilket tillför bolaget samtliga rättigheter till varumärket PAYDAY.
- > I augusti utannonserade Starbreeze sitt första förläggarprojekt inom VR i samarbete med Lionsgate; en första persons shooter utvecklad för VR baserat på Lionsgate film hit John Wick.

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, med målet att skapa starka franchise i och utanför själva spelet. Vi lever och dör för gameplay.

Starbreeze senaste spel omfattar det adrenalinstinna 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>.



VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Starbreeze växer

När fjärde kvartalet läggs till Starbreeze framgångsrika historia når vi en nettoomsättning på 72 MSEK vilket är en ökning med 41 procent från motsvarande period föregående år. Nettoomsättningen för kvartalet nådde därmed sin högsta nivå sedan lanseringen av PAYDAY 2. Med en tillväxt på 79 procent nådde även totala intäkter sin största ökning sedan lansering av PAYDAY 2. Vårt bäst säljande franchise fortsätter att leverera med en försäljning som överstiger föregående år med hela 53 procent.

Starbreeze fortsätter att leverera både tillväxt och vinst för tredje kvartalet i rad, nästan två år efter lanseringen av PAYDAY 2. Som vi sade förra oktober – vi kommer aldrig sluta utveckla PAYDAY. Varumärket är vår mest värdefulla tillgång hittills och ett franchise som vi vet hur vi ska expandera, tjäna pengar på och få våra kunder att brinna för.

Den ackumulerade omsättningen för räkenskapsåret 2014/2015 var 197,3 MSEK med ett rörelseresultat på 59,2 MSEK. Ett otroligt år av tillväxt, investeringar och R&D där vi samtidigt levererar en betydande vinst på vägen mot multipla releaser de kommande åren.

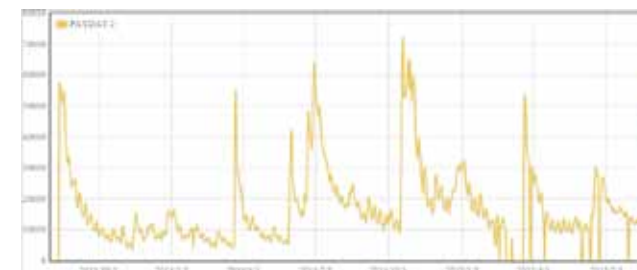
Medan vi fortsätter att vara mycket selektiva med våra utgifter, har de intensifierade förvärvs- och marknadsföringsaktiviteterna inte bara inneburit ökade investeringar, utan även högre rörelsekostnader under det fjärde kvartalet. En stor del av dessa är av engångskaraktär, såsom kostnader relaterade till förvärven av Valhalla, InfiniEye och Orange Grove Media och de extra marknadsföringsaktiviteterna för StarVR.

Vi kommer fortsätta att ha en noggrann kontroll av våra rörelsekostnader. De löpande kostnaderna för den nya organisationen och varumärkena har nu stabiliserats och vår portfölj är riggad för att under de kommande tre åren generera intäkter från flera IP:n och produkter i, en för oss, aldrig tidigare skådad omfattning. Fjärde kvartalet var ett extremt kvartal men avgörande för Starbreeze framtida tillväxt. Redan under den första halvan av räkenskapsåret 2015/2016 förväntar vi oss att nivån på utgifterna minskar.

Med de mest aktiva månaderna i Starbreeze historia bakom oss, har vi mer än 100 MSEK i kassan och kontrakt på plats värda över 200 MSEK.

Starbreeze har nu befäst sin pulsförsäljningsaffär och etablerat sig som en viktig global aktör i onlinespelindustrin. Vi har snabbt ökat vår spelportfölj från två till tio produkter nu i produktion.

ACTIVE PLAYERS PAYDAY 2 SINCE LAUNCH



STARBREEZE

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

1 JULI 2014 - 30 JUNI 2015

Vi har levererat på vår strategi: och tagit stora steg mot att öka vår marknadsandel. Inte bara inom vårt spelsegment, utan vi växte även vår förlagsverksamhet och varumärken under Starbreeze-flaggan. Vi har gjort stora förvärv inom Virtual Reality (VR) och nästa generations molnbaserade utvecklingsteknik. Vi har framtidssäkrat Starbreeze och dess partners för det kommande decenniet.

Vi har gjort Starbreeze till ett av få företag i världen, som är publikt, där investerare kan kapitalisera på den potential som finns inom VR, hela vägen från hårdvara till mjukvara och förlagsverksamhet.

Starbreeze representerar nu en komplett vertikal i det digitala spelområdet, såväl på dagens som på morgondagens marknad.

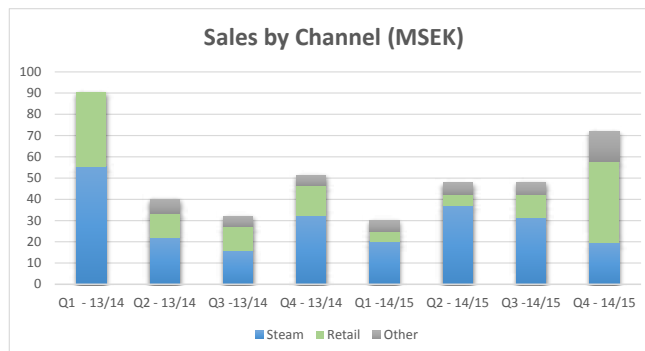
På ett år har Starbreeze gått från att vara en liten oberoende utvecklare till ett namn att räkna med på den globala marknaden för online-distribution, IP-skapande, VR och innovation. Det är värt att repetera de stora steg Starbreeze tagit för att vidga sin produktportfölj under året. Här följer en översiktlig genomgång av Starbreeze framtida intäktsströmmar:

PAYDAY 2 på STEAM

Vår produktion av både "Free to Play" och intäktsgenererande DLC-releaser av nuvarande kaliber saknar motstycke i spelvärlden. Vi levererar snabbare och bättre än någon annan FPS-utvecklare på STEAM. PAYDAY har många år av DLC'er framför sig och har också en enorm potential i form av ett PAYDAY 3, om vi väljer att i framtiden utveckla franchise vidare.

PAYDAY 2: Crimewave Edition

PD2: Crimewave Edition släpptes i juni i detaljhandeln och på den digitala marknaden av vår partner 505 Games för Playstation 4 och XboxOne. Spelet banar väg för alla våra framtida produkter på dessa plattformar, om vi så vill. Produkten gav oss också en



PAYDAY Mobile

Med denna produkt gör vi entré i Asien och experimenterar med en "Free to Play"-modell på mobilen, i samarbete med CMUNE. Vi ser det som ett lärande för framtida produkter och en spännande möjlighet till ytterligare intäkter.

OVERKILL's The Walking Dead

I en fantastisk affär med Skybound och Robert Kirkman har Starbreeze ingått ett decennielångt samarbete för att bygga produkter på det världskända franchise The Walking Dead. Vi gör stora framsteg och ett spännande spel tar form i våra studios i Los Angeles och Stockholm.

OVERKILL's The Walking Dead i VR

Som en separat produkt i VR ska detta bli ett flaggskepp för vår VR-utgivning. Vid E3 i år premiärvisade vi vårt Walking Dead för en förundrad skara besökare. Vi siktar på att tjäna pengar redan tidigt i processen med ett världsberömt varumärke. Genom att redan idag turnera i USA i vår OVERKILL's The Walking Dead-husbil,

bygger spelet en följarskara redan före releasen.

RAID: World War II

Som vår första och hittills största satsning på förlagssidan är RAID en investering i något välkänt, en andra världskriget shooter - RAID är precis som PAYDAY en "four player cooperative first person shooter". Det är en genre med fantastisk intäktshistorik och potential. Med Lion Game Lions idag strålande track-record av att ständigt leverera kvalitets-DLC'er till PAYDAY, ser vi detta spel som en huvudprodukt. Vi har för avsikt att ge allmänheten en första titt vid E3 i Los Angeles i juni 2016.

Geminose

GEMINOSE-världen växer på i bra takt. På vår virtuella ö kommer de små söta djuren släppas loss 2016. Vår ambition är att göra en produkt som tilltalar unga och gamla och med ett "toys to life"-koncept som en extra intäktsström. Vårt GEMINOSE-varumärke är precis som våra andra produkter expanderbart och återspelbart och visar hur Starbreeze fortsätter att addera innovation till nya produkter och franchises.

Dead by Daylight

Taget som ett blad ur PAYDAYs digitala produktbok, är Dead by Daylight i full produktion hos vår partnerstudio Behaviour. Fyra mot en i en skräckfylld kurragömmalek, är denna skapelse gjord för att kunna växa och spelas många gånger om. En bra produkt att knyta till skräckvarumärken för expansion och story. Vi längtar efter att få sätta lite skräck i våra spelare under 2016.

STORM

En tung sci fi-produkt håller på att växa fram där vi korsar PAYDAY med rymden. Vi ser det som vår framtid och är lyhörda för publikens förväntningar om en trippel A-produkt. STORM är ett "coop first person shooter" på toppen av vår innovationsförmåga.

John Wick i VR

Vår första VR-dedikerade publicering i samarbete med Lionsgate.

STARBREEZE

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

1 JULI 2014 - 30 JUNI 2015

Vi arbetar med de båda utmärkta VR-företagen Grab och WEVR för att utveckla en "first person shooter"-upplevelse baserad på John Wick-filmens franchise. Starbreeze kommer att lansera spelet på flera digitala plattformar och för VR-headset. Först ut är VIVE-headsetet från HTC och Valve.

Den potential som finns i framtida förlagsavtal för detaljhandeln, såsom de vi har för PAYDAY 2 och OVERKILL's The Walking Dead, är en trygghet för oss. Utöver dessa har vi flertalet projekt utan beroende på tredje part, med vår diversifierade portfölj har stora möjligheter att få hävstång på risk och avkastning i vår portfölj. Vi vänder oss nu österut för att bredda vår marknad ytterligare. Målet är att våra produkter ska nå den massiva asiatiska marknaderna och ta första steget med experimentet PAYDAY 2 för mobil. Med fotfäste i både i Nordamerika och Europa inom VR och online-spel, är vi nu redo för fortsättningen.



StarVR

Med massiva investeringar i år har Facebook, SONY och Valve alla deklarerat sin ambitionsnivå för VR som en ny plattform. Branschen rör sig med kraft in i VR-segmentet och flera välrenommerade teknikbolag så som HTC och Samsung bryter ny mark.

I en strävan att ytterligare vidga våra vyer och bli en stark innehållsledare för VR tillkännagav vi ett helt nytt initiativ och en ny affärsstrategi för Starbreeze den 12 juni: Project StarVR. Projektet startade i vår övertygelse om att den nya VR-vågen bara är början på en helt ny era av spelande. Vi vill bli ett av de främsta företagen i vår bransch med VR-upplevelser för alla plattformar. Inom ramen för initiativet tillkännagav vi förvärvet av den välkända Parisbaserade VR-hårdvaruutvecklaren InfinitEye. InfinitEye, som vi haft på vår radar länge, är ett litet dedikerat team med en fantastisk prototyp för det mest uppslukande VR-headsetet under utveckling. Genom att ge spelaren ett obrutet 210-graders synfält i headsetet, uppslukas denne på ett helt naturligt sätt i spelet eller filmen. Headsetet som tidigare marknadsfördes som InfinitEye har nu döpts om till StarVR och teamet integreras i gruppen som Starbreeze Paris.

Potentialen för VR i spel, filmer, platsbaserad VR, medicin, simulering, nöjesparker och på lång sikt hemmabruk på konsumentmarknaden, är enorm och spännande.

Att gå i bräschen och göra anspråk på en ledande roll inom både hård- och mjukvaruutveckling samt utgivning på VR-området är nyckeln till Starbreeze framtida potential och värde. Vi jämför det med hur det var när den första konsolen kom till marknaden.

Att vi redan idag arbetar med företag som Lionsgate, Skybound och Valve är ett "proof of concept" på vår potential och ger oss värdefulla lärdomar som global en VR-spelare.

Efter en bra sommar av releaser och snabb utveckling ser vi redan fram emot att fira PAYDAY 2s andra födelsedag i oktober på STEAM. Ett event med mycket spänning och potential för både spelare och investerare.

Vi fortsätter att sikta mot stjärnorna.

STARBREEZE PRODUCTION SCHEDULE

DESIGN



PRE-PRODUCTION



PRODUCTION



LAUNCHED & LIFE



OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Uppgifterna inom parentes avser motsvarande period föregående år.

FJÄRDE KVARTALET (APRIL- JUNI 2015)

Nettoomsättningen för fjärde kvartalet uppgick till 71,9 MSEK (51,3 MSEK), varav 71,1 MSEK (46,5 MSEK) avser intäkter för PAYDAY 2 och 0,8 MSEK (2,1 MSEK) avser PAYDAY: The Heist.

Omsättningsökningen i förhållande till fjärde kvartalet föregående år är 20,6 MSEK vilket motsvarar en tillväxt på 40 % och är hänförligt till en högre försäljning av PAYDAY 2.

Totala intäkter, 92,5 MSEK, där även aktiverat utvecklingsarbete ingår med 20,6 MSEK, ökade med 79 % jämfört med fjärde kvartalet föregående år.

Övriga externa kostnader har ökat med 43,1 MSEK, jämfört med fjärde kvartalet föregående år. Kostnadsökning drivs i huvudsak av en väl genomtänkt acceleration av bolagets spelutvecklingsprojekt, såväl egna som inom ramen för förläggarverksamheten. Även förvärven av spelmotorn Valhalla, VR teknologiföretaget InfinitEye samt den Los Angeles baserade spelstudion Orange Grove Media och tillhörande marknadsaktiviteter har drivit kostnader av engångskaraktär.

Valutakursförluster under kvartalet uppgår till -4,4 MSEK (0,0 MSEK) vilket redovisas som övriga rörelsekostnader i resultaträkningen.

Vidare har den gynnsamma utvecklingen av bolagets aktie under kvartalet medfört att kostnaderna för sociala avgifter hänförliga till bolagets personaloptionsprogram ökat. Dessa kostnader belastar kvartalets resultat med -3,5 MSEK (-1,4 MSEK)

Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till 11,9 MSEK (27,2 MSEK).

Resultat före skatt var 11,1 MSEK (22,6 MSEK) och resultatet efter skatt var 9,5 MSEK (16,7 MSEK).

Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,04 SEK (0,08 SEK).

Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,04 SEK (0,08 SEK).

RÄKENSKAPSÅRET (JULI 2014- JUNI 2015)

Nettoomsättningen för helåret uppgick till 197,3 MSEK (213,8 MSEK), varav 187,0 MSEK avser intäkter för PAYDAY 2, 5,2 MSEK avser PAYDAY: The Heist, 4,8 MSEK avser Brothers – A Tale of Two Sons och 0,4 MSEK är övriga intäkter.

Totala intäkter ökade med drygt 4 % till 232,3 MSEK (223,2 MSEK)

Årets avskrivningar av immateriella tillgångar uppgår till -11,8 MSEK (-16,0 MSEK) varav avskrivning av aktiverade utvecklingskostnader avseende PAYDAY 2 uppgår till -10,5 MSEK (-13,1 MSEK).

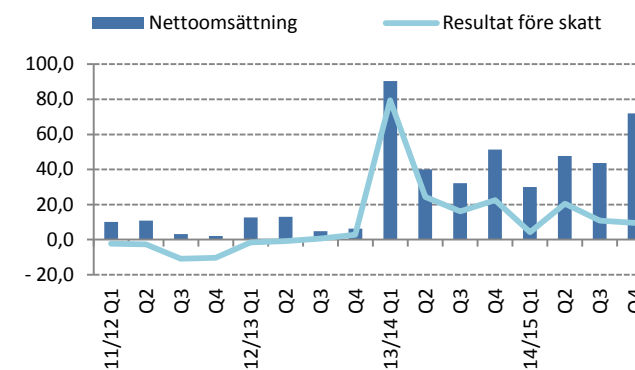
Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till 59,2 MSEK (158,6 MSEK).

Resultat före skatt var 46,6 MSEK (142,5 MSEK) och resultatet efter skatt var 34,1 MSEK (118,5 MSEK).

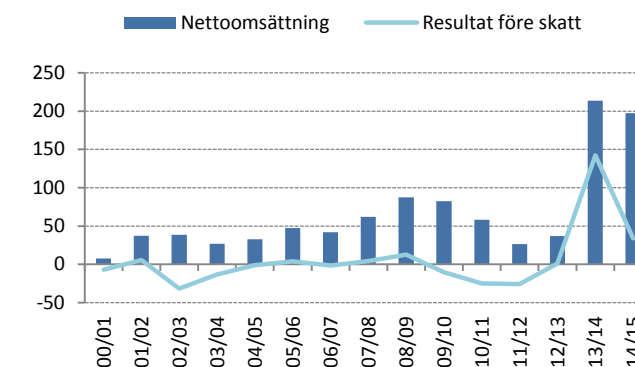
Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,16 SEK (0,56 SEK).

Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,15 SEK (0,55 SEK).

NETTOOMSÄTTNING & RESULTAT PER KVARTAL, MSEK



NETTOOMSÄTTNING & RESULTAT PER ÅR, MSEK



THE GOLDEN GRIN

"I SAMBAND

BYTAS UT

"THE GOLDEN GRIN CASINO HEIST IS PROBABLY THE MOST AMBITIOUS HEIST EVER IN THE PAYDAY FRANCHISE" - NIKICA PETRUSIC, PRESIDENT OF LION GAME LION



STARBREEZE

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

1 JULI 2014 - 30 JUNI 2015

HÄNDELSE UNDER KVARTALET

PAYDAY 2

Den 7 april annonserades det ett samarbete med musikartisten Alesso för PAYDAY 2. Samarbetet innebar att Alesso skulle skriva en PAYDAY-låt för sitt senaste album Forever. Denna låt användes även i en stöt som släpptes i maj, kallad Alesso-stöten som Alesso själv varit med och designat.

Den 16 april släpptes gratisuppdateringen "First-Person Animations Update" på den digitala distributionsplattformen Steam.

Den 30 april släpptes tilläggspaketet "The Butcher's Western Pack" på den digitala distributionsplattformen Steam.

Den 7 maj annonserades "PAYDAY 2: Crimewave Edition" för lansering på Xbox One och PlayStation 4 den 12 juni i Europa och den 16 juni i Nordamerika.

Den 7 maj släpptes samlingsskivan "B-Sides Soundtrack" till PAYDAY 2 innehållandes musik för spelet som tidigare inte släppts på den digitala distributionsplattformen Steam.

Den 7 maj släpptes gratisuppdateringen "The Meltdown Heist" på den digitala distributionsplattformen Steam.

Den 21 maj släpptes "The Alesso Heist" för på den digitala distributionsplattformen Steam.

Den 11 juni inleddes årets sommarrea på den digitala distributionsplattformen Steam.

Den 25 juni släpptes "The Golden Grin Casino Heist" på den digitala distributionsplattformen Steam.

Den 25 juni släpptes "Sokol Character Pack" på den digitala distributionsplattformen Steam.

Under juni månad utannonserades att ett samarbete inletts med CMUNE för att ta PAYDAY till mobila plattformar.

Under kvartalet står PAYDAY 2 för 71,1 MSEK av nettoomsättningen.

PAYDAY: THE HEIST

Under kvartalet står PAYDAY The Heist för 0,8 MSEK av nettoomsättningen.

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Den 29 april utannonserades att Starbreeze ingår ett nytt avtal med förläggaren 505 Games gällande konsoldistributionsrättigheterna för OVERKILL'S The Walking Dead. Det nya avtalet har ett värde av 86,2 MSEK.

Spelet visades upp för första gången i en VR-tappning under mässan E3 i Los Angeles i juni. OVERKILL'S The Walking Dead, the VR experience är ett parallellspår till det tidigare utannonserade PC och konsolspelet som är helt utvecklat i spelmotorn Valhalla.

STARBREEZE PUBLISHING

I maj utannonserade Starbreeze sitt första projekt där bolaget står som förläggare. Starbreeze investerar 8 MUSD i studioen Lion Game Lions projekt RAID: World War II som är under utveckling för PC.

Det andra förlagssamarbetet utannonserades i juni, då med en investering på 2 MUSD till kanadensiska Behaviour Interactive's och deras kommande spel Dead by Daylight.

FÖRVÄRV INFINITEYE VR

Den 12 juni förvärvades 100 % av aktiekapitalet i InfnitEye VR för 2 MUSD. Köpeskillingen erlagdes kontant. Säljarna av InfnitEye har rätt till en tilläggsköpeskillning om Starbreeze säljer delar av eller hela STAR VR. Tilläggsköpeskillningen är på 16 % av vinsten av sådan försäljning. Vinsten räknas som erlagd betalning med avdrag för alla kostnader Starbreeze har haft för köpet av

InfnitEye samt alla försäljningsomkostnader för försäljningen av STARVR. Ingen avsättning har gjorts för tilläggsköpeskillningen.

STARVR

Den 14 juni utannonserar Starbreeze sitt nya initiativ för VR: Project StarVR. Inom projektet ryms utvecklingen av ett nytt VR-headset, satsningen på publishing av VR-spel samt bolagets egen mjukvaruutveckling.

ÖVRIGT

Under april månad började Starbreeze nya CFO Sebastian Ahlskog.

Starbreeze aviserade den 23 april att man flyttar det svenska kontoret till nya större lokaler under hösten 2015.

Starbreeze deltog under juli månad på spelmässan på E3 i Los Angeles och gjorde stort avtryck då man för första gången visade sin VR-lösning för det populära varumärket The Walking Dead. E3-närvaron var Starbreeze största satsning på marknadsföring under bolagets historia. På mässan fanns, förutom det sedvanliga PAYDAY 2 båret, OVERKILL's The Walking Dead och StarVR representerat och visades upp med stor uppskattning till mässans besökare. Helgen innan mässan hölls en tillställning på anrika House of Blues där VR headsetet StarVR premiärvisas och OVERKILL's The Walking Dead VR-experience kunde spelas för första gången.

BOLAGSSTÄMMA

På extra bolagsstämma den 5 juni 2015 fattades beslut om förändringar av bolagsordningen avseende aktiekapital, införande av A-aktier genom fondemission och förändring av ersättning till styrelse och ledande befattningshavare.

På extra bolagsstämma den 12 juni 2015 fattades beslut om förvärv av spelmotorn "Valhalla".

HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

PAYDAY

I juli utannonserades det att Starbreeze köper de utestående aktierna i PAYDAY Productions LLC vilket tillför bolaget samtliga rättigheter till varumärket PAYDAY. Tillträde har ännu ej skett.

I augusti utannonserade Starbreeze sitt första förläggarprojekt inom VR i samarbete med Lionsgate; en första persons shooter utvecklad för VR baserat på Lionsgate film hit John Wick. VR studion WEVR, företaget bakom theBlu: Encounter, och VR utvecklaren Grab står för utvecklingen av spelet medan Starbreeze står som förläggare när spelet skall släpps på ett flertal olika VR-plattformar.

Under juli uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 4,9 MSEK.

Under juli uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY: The Heist, till 0,1 MSEK.

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Starbreeze mobila VR-upplevelse besökte under juli Comic Con San Diego som en del av evenemanget Walker Stalker där fans fick möjligheten att pröva på StarVR headsetet och OVERKILL's The Walking Dead VR-experience.

FÖRVÄRV STUDIO

Den 15 juni utannonserades förestående förvärv av Los Angeles-baserad företaget Orange Grove Media LLC bestående av två team varav det ena skall arbeta med OVERKILL's The Walking Dead. Förvärvet slutfördes den 10 juli 2015. I köpet ingick även IP:t för spelet "The Hunt".

VALHALLA

Den 28 maj utannonserades förestående förvärv av en ny spelmotor med namn VALHALLA genom apportemission godkänd på extra bolagsstämma den 12 juni 2015. Förvärvet slutfördes den 16 juli 2015 och köpeskillingen, 66,2 MSEK erlades genom

1 665 000 nyemitterade A- aktier och 3 330 000 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB. Köpeskillingen beräknades utifrån aktiekurserna den 16 juli 2015.

Valhalla är specifikt framtagen för ett molnbaserat utvecklingsflöde med fokus på samarbete över flera kontor och team. Motorn är inte bara väl anpassad för 3D utveckling utan är även anpassad för framtida utveckling av VR produktioner.

VALBEREDNING

Årsstämman i november 2014 beslutade att bolaget ska ha en valberedning bestående av fyra ledamöter. Ledamöterna ska utgöras av en representant för var och en av de tre till röstetalet största aktieägarna samt bolagets styrelseordförande. Valberedningen inför årsstämman 2015 består av ledamöterna Bo Andersson Klint (representant för Varvtre AB), Viktor Vallin (representant för Marcus Wass), Rami Galante (representant för Societe Generale, Securities Services SPA/Digital Bros) och Starbreeze styrelseordförande Michael Hjorth.

ÅRSSTÄMMA

Årsstämman 2015 kommer att äga rum den 12 november 2015 i Stockholm. Styrelsen föreslår att ingen utdelning sker för räkenskapsåret 2014/2015.

PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 30 juni 2015 till 76 personer (46 personer). Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 54 personer (45 personer). Medelåldern är 32 år och könsfördelningen är 67 män och 9 kvinnor. Det kan noteras att de anställda i det förvärvade bolaget Orange Grove Media inte ingår då förvärvet slutfördes efter räkenskapsårets utgång.

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

Mellan 2015 och 2018 förutspås spelmarknaden att gå från en förväntad omsättning 2015 om 72,2 miljarder USD till nästan 88,5 miljarder USD enligt PwC's årliga Global Entertainment and Media Outlook, 2015 -2019.

I dagsläget är det fortfarande filmindustrin som omsätter mest av underhållningsgenrerna film, bok, musik och spel. Spelindustrin omsatte 2014 cirka 63 miljarder USD globalt och levde nästan upp till förväntan om att omsätta 68 miljarder USD. Det vi ser idag är att branschen är under förändring med fler spelare, fler utvecklare, fler format att spela spel på och större mångfald bland spelen än någonsin tidigare. Spel sålda i butik fortsätter sjunka något medan spel sålda digitalt fortsätter att öka.

Spelmarknaden delas vanligen in i fyra kategorier; konsolspel, PC-spel, mobilspel och onlinespel. Produktionsbudget och produktionstid varierar stort beroende på vilket spel som utvecklas, oavsett spelkategori. Normalt har ett konsolspel hög utvecklingsbudget och lång produktionstid medan ett mobilspel kan göras betydligt billigare och snabbare. För konsolspel och PC-spel förväntas ökningen komma främst från den digitala försäljningen.

Fler och fler utvecklare fortsätter att använda sig av den "nya" distributionskanaler, vilket gör dem till både förläggare och utvecklare. Steam, Apples Appstore, Amazon fortsätter växa och ta marknadsandelar från butiksförsäljningen. Detta gör att de traditionella förläggarna (Electronic Arts, Ubisoft, Take 2/2K games m.fl.) fortsätter tappa sin tidigare starka ställning på marknaden. Även plattformägarnas (Nintendo, Microsoft, Sony) särställning påverkas av den "nya" distributionskanalerna.

Den digitala distributionen fortsätter att ändra spelmarknadens regler och idag måste utvecklare vara bättre, mer effektiva och ha ett affärstänk för att lyckas.



“STARBREEZE IS ON THE FRONTIER OF VR DEVELOPMENT AND WE SEE IT AS A NEW PLATFORM READY FOR AAA EXPERIENCES IN GAMES SUCH AS OVERKILL’S THE WALKING DEAD” - BO ANDERSSON KLINT, STARBREEZE CEO

STARBREEZE

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

1 JULI 2014 - 30 JUNI 2015

FINANSIELL STÄLLNING

Goodwill uppgår vid kvartalets utgång till 38,8 MSEK (4,2 MSEK) varav 16,6 MSEK goodwill tillförd genom förvärvet av Geminose Inc och 18,0 MSEK avser goodwill tillförd genom förvärvet av InfnitEye VR.

Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgår vid kvartalets utgång till 114,8 MSEK (10,7 MSEK) varav 84,3 MSEK avser IP tillförd genom förvärvet av Geminose Inc och 21,1 MSEK avser teknologi tillförd genom förvärvet av InfnitEye VR. De immateriella tillgångarna har under räkenskapsåret skrivits av med -1,3 MSEK (-4,7 MSEK).

Vid kvartalets utgång uppgår balanserade utgifter för spelutvecklingsprojekt till 30,8 MSEK (10,5 MSEK).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgår vid kvartalets utgång till 34,2 MSEK varav 24,6 MSEK avser fordran på Valve Corporation avseende försäljning via Steam.

Vid kvartalets utgång uppgick likvida medel till 110,6 MSEK (136,6 MSEK).

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 253,6 MSEK (158,3 MSEK) och soliditeten var 68,3 procent (68,7 procent). Eget kapital per aktie före utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 1,17 SEK (0,75 SEK). Eget kapital per aktie efter utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 1,12 SEK (0,74 SEK).

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgår vid kvartalets utgång till 36,5 MSEK (51,7 MSEK).

Under kvartalet ingick bolaget ett avtal med en distributionspartner där distributören har möjlighet att erhålla en bonus om vissa försäljningsmål uppnås. Ledningen bedömer det inte sannolikt att dessa mål uppnås varför utfästelsen har tagit upp som ansvarsförbindelse.

KASSAFLÖDE

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten var 5,7 MSEK (15,9 MSEK).

Årets kassaflöde från den löpande verksamheten var 36,8 MSEK (136,9 MSEK).

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

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 5,0 MSEK (0,0 MSEK) samt investering i immateriella anläggningstillgångar, i form av balanserade utgifter för spelutveckling, till 23,2 MSEK (6,7 MSEK).

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick under kvartalet till -0,5 MSEK (-0,1 MSEK) och avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till -0,3 MSEK (-4,7 MSEK).

Under året uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 8,9 MSEK (0,7 MSEK) samt investeringar i immateriella tillgångar dels i form av balanserade utgifter för spelutveckling, till 30,8 MSEK (14,2 MSEK) dels, genom företagsförvärv, till 16,4 MSEK (0,0 MSEK).

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick under året till -0,9 MSEK (-0,5 MSEK) och avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till -11,8 MSEK (-16,0 MSEK).

MODERBOLAGET

Koncernens verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB (fd Sidecar 1 AB), Starbreeze USA Inc och InfnitEye VR.

Moderbolagets nettoomsättning för året uppgick till 72,7 MSEK (31,3 MSEK) och resultat före skatt var 0,3 MSEK (40,1 MSEK). Resultat efter skatt var 0,1 MSEK (40,0 MSEK).

Likvida medel uppgick per den 30 juni 2015 till 24,0 MSEK (12,7 MSEK).

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under året gjorts med 0,7 MSEK (0,7 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid årets utgång var 120,8 MSEK (66,6 MSEK).



“THE E3 SHOW THAT WE HOSTED THIS YEAR WAS WITHOUT A DOUBT THE BEST ONE WE EVER HAD”
- ALMIR LISTO, GLOBAL BRAND DIRECTOR

STARBREEZE

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

1 JULI 2014 - 30 JUNI 2015

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.

I september 2014 gjordes en riktad nyemission av 4 606 778 aktier. Aktierna erlades som apportegendom vid förvärvet av Geminose Inc.

Den 30 juni 2015 var A-aktiens aktiekurs 11,4 SEK och B-aktiens aktiekurs 11,75 och det totala börsvärdet uppgick till cirka 2 530 MSEK.

I juni 2015 genomfördes en fondemission om 72 492 662 aktier där en fondaktie (A-aktien) utgavs per varje tvåtal gamla aktier (B-aktier).

Under räkenskapsåret har nyckelpersoner utnyttjat personaloptioner till nyteckning av totalt 1 150 070 aktier (optionsprogram 2012/2015).

Per den 30 juni 2015 uppgår utestående personaloptioner till 6,8 miljoner som efter den fondemission som genomförts berättigar till att teckna 10,2 miljoner aktier. Bolaget har per den 30 juni 2015 totalt 9,1 miljoner utestående teckningsoptioner hänförliga till personaloptionsprogrammen varav ca 2,1 miljoner teckningsoptioner kan användas för hedge av personaloptionsprogrammen. Efter fondemissionen ger två optioner rätt till teckning av tre B-aktier.

ÄGARE PER 31 JULI 2015

	RÖSTER %	INNEHAV %
VARVTRE AB 1)	14,0	11,3
FÖRSÄKRINGSAKTIEBOLAGET, AVANZA PENSION	10,3	13,8
AVANZA BANK AB	7,6	2,9
LARS WINGEFORS	3,5	3,3
SWEDBANK ROBUR NY TEKNIK BTI	3,5	3,3
REMIUM AB (EMISSION VPC)	2,3	2,2
INDIAN NATION AKTIEBOLAG 2)	1,8	1,7
CBNY-NATIONAL FINANCIAL SERVICES LL	1,8	2,7
SOCIÉTÉ GENERALE, SECURITIES SERVICES SPA	1,7	0,6
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	1,2	1,5
SUMMA (%)	47,6	43,3

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

2) Indian Nation Aktiebolag ägs av Michael Hjorth.

Källa: Euroclear

Per den 30 juni 2015 var antalet utestående aktier 217 477 987 stycken, med envar ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 4 349 560 SEK. Per den 30 juni 2015 var antalet A-aktier 72 492 662 stycken samt antalet B-aktier 144 985 325 stycken.

Till följd av genomförande efter rapportdagen av dels apportförvärv (Orange Grove Media Inc samt spelmotorn Valhalla) dels omvandlingar från A- till B-aktier, och dels nyteckning av B-aktier efter utnyttjande av personaloptioner (optionsprogram 2012/2015 och 2014/2018), var totala antalet aktier i bolaget per den 31 juli 2015 229 282 568 stycken, varav 71 101 566 A-aktier samt 158 180 047 B-aktier.

Bolagets 10 största ägare, utifrån rösträtt, per den 31 juli 2015 framgår av tabellen ovan.

OPTIONER

PERSONALOPTIONSPROGRAM 2012/2015

Ett personaloptionsprogram omfattande sex nyckelpersoner löper från juni 2012 till september 2015. Personaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år under förutsättning att den anställde kvarstår i sin anställning i koncernen. Under räkenskapsåret har nyckelpersoner utnyttjat optioner och tecknat sig för totalt 1 150 070 aktier.

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 räkenskapsåret har 220 000 personaloptioner förverkats och 475 000 personaloptioner tilldelats nyanställd personal. 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. 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 aktier. Lösenpriset per aktie har omräknats med anledning av fondemissionen. Det nya lösenpriset motsvarar 2/3 av tidigare lösenpris.

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 aktier. Lösenpriset per aktie har omräknats med anledning av fondemissionen. Det nya lösenpriset motsvarar 2/3 av tidigare lösenpris.

REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna överensstämmer med de principer som tillämpades i 2013/2014 års årsredovisning.

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

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

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

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 låg dollarkurs alltid till att vinstmarginalen påverkas negativt. Genom förvärvet av Geminose Inc har koncernen även en viss 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 2013/2014 i förvaltningsberättelsen på sidan 52 och i not 3.

Den goda försäljningsutvecklingen för PAYDAY 2 gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva nuvarande verksamhet under åtminstone det kommande räkenskapsåret 2015/2016.

"DEAD BY DAYLIGHT IS FUN, SCARY
AND A RIOT TO WATCH. BEHAVIOUR
WILL KILL IT WITH THIS ONE." -
MIKAEL NERMARK, COO STARBREEZE
STUDIOS



DEAD BY DAYLIGHT
death is not an escape

STARBREEZE

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

1 JULI 2014 - 30 JUNI 2015

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 2014 / 2015	22 oktober 2015
Årsstämma 2015	12 november 2015
Delårsrapport juli- sept 2015	12 november 2015

FÖR YTTERLIGARE UPPLYSNINGAR

Bo Andersson Klint, VD

Tel: 08-209 208
ir@starbreeze.com

Denna rapport har ej granskats av bolagets revisorer.

Rapporterna publiceras på bolagets hemsida www.starbreeze.com.

Stockholm den 27 augusti 2015

Starbreeze AB (publ)

Michael Hjorth Styrelseordförande	Christoffer Saidac Styrelseledamot	Eva Redhe Ridderstad Styrelseledamot
--------------------------------------	---------------------------------------	---

Matias Myllyrinne Styrelseledamot	Bo Andersson Klint VD och styrelseledamot
--------------------------------------	--

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 27 augusti 2015.

NYCKELTAL, KONCERNEN

	2014 / 2015 Q4 (APR-JUN)	2014 / 2015 HELÅR	2013 / 2014 Q4 (APR-JUN)	2013 / 2014 HELÅR
Nettoomsättning, TSEK	71 872	197 332	51 330	213 840
EBITDA, TSEK	11 902	59 196	27 214	158 613
EBIT, TSEK	11 077	46 462	22 457	142 150
Resultat före skatt, TSEK	11 139	46 578	22 622	142 497
Resultat efter skatt, TSEK	9 539	34 150	16 686	118 507
Rörelsemarginal, %	15,4	23,5	43,8	66,5
Vinstmarginal, %	15,5	23,6	44,1	66,6
Soliditet, %	68,3	68,3	68,7	68,7
Räntabilitet på eget kapital, %	3,8	16,6	11,2	120,5
Räntabilitet på sysselsatt kapital, %	4,5	22,8	15,1	145,1
Kassaflöde per aktie, kr *	0,03	0,17	0,07	0,65
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	1,17	1,17	0,75	0,75
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	1,12	1,12	0,74	0,74
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	11,40	11,40	-	-
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	11,75	11,75	6,80	6,80
Resultat per aktie före utspädning, kr *	0,04	0,16	0,08	0,56
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	0,04	0,15	0,08	0,55
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	217 477 987	217 477 987	139 228 478	139 228 478
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	226 793 596	226 793 596	142 389 024	142 389 024
Utestående optioner, st **	9 108 911	9 108 911	10 258 080	10 258 080
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	217 477 987	217 025 086	139 228 478	139 228 478
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	226 793 596	226 340 695	142 389 024	142 389 024
Antalet anställda i genomsnitt, st	66	54	45	44
Antalet anställda vid periodens slut, st	76	76	46	46

* Nyckeltal och aktiens slutkurs har beräknats utifrån antal aktier efter fondemission genomförd i juni 2015. ** Två optioner ger rätt till teckning av tre aktier.

NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

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).

Räntabilitet på sysselsatt kapital

Resultat efter avskrivningar plus finansiella intäkter i procent av genomsnittligt sysselsatt kapital.
(Räntabiliteten för kvartalet är beräknad på 3 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	2014 / 2015 Q4 (APR-JUN)	2014 / 2015 HELÅR	2013 / 2014 Q4 (APR-JUN)	2013 / 2014 HELÅR
Nettoomsättning	71 872	197 332	51 330	213 840
Aktiverat utvecklingsarbete	20 582	28 135	-	7 486
Övriga rörelseintäkter	-	6 846	256	1 898
Summa intäkter	92 454	232 313	51 586	223 224
Övriga externa kostnader	-57 626	-116 407	-14 514	-24 867
Personalkostnader	-18 532	-56 227	-9 858	-39 744
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-335	-11 807	-4 653	-15 996
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-490	-927	-104	-467
Övriga rörelsekostnader	-4 394	-483	-	-
Rörelseresultat	11 077	46 462	22 457	142 150
Finansiella intäkter	135	391	169	352
Finansiella kostnader	-73	-275	-4	-5
Resultat före skatt	11 139	46 578	22 622	142 497
Inkomstskatt	-1 600	-12 428	-5 936	-23 990
Periodens resultat	9 539	34 150	16 686	118 507
Övrigt totalresultat som kan komma att omföras till periodens resultat				
Valutadifferenser	-2 770	7 125	-	-
Summa totalresultat för perioden	6 769	41 275	16 686	118 507
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	0,04	0,16	0,08	0,56
- efter utspädning	0,04	0,15	0,08	0,55

Resultat per aktie har beräknats utifrån antal aktier efter fondemission genomförd i juni 2015.

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2015-06-30	2014-06-30
TILLGÅNGAR			
Goodwill	1	38 806	4 187
Övriga immateriella anläggningstillgångar	1	114 772	10 724
Balanserade utgifter för spelutveckling		30 787	10 467
Finansiella anläggningstillgångar		13 480	1 060
Datorer och övriga inventarier		9 688	1 149
Summa anläggningstillgångar		207 533	27 587
Varulager		426	-
Kundfordringar och övriga fordringar		18 578	17 678
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		34 234	48 607
Likvida medel		110 606	136 566
Summa omsättningstillgångar		163 844	202 851
SUMMA TILLGÅNGAR		371 377	230 438
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital		4 350	2 785
Övrigt tillskjutet kapital		135 562	83 064
Reserver		7 125	-
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		106 554	72 405
Summa eget kapital		253 591	158 254
Övriga långfristiga skulder		8 281	-
Uppskjuten skatteskuld		39 603	1 045
Summa långfristiga skulder		47 884	1 045
Leverantörsskulder och övriga skulder		36 473	51 677
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		33 429	19 462
Summa kortfristiga skulder		69 902	71 139
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		371 377	230 438

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	AKTIEKAPITAL	ÖVRIGT TILLSKJUTET KAPITAL	RESERVER	BALANSERAT RESULTAT	SUMMA EGET KAPITAL
Ingående balans per 1 juli 2014	2 785	83 064	-	72 405	158 254
Periodens resultat	-	-	-	34 150	34 150
Övrigt totalresultat	-	-	-	-	-
Valutakursdifferenser	-	-	7 125	-	7 125
Summa totalresultat	2 785	83 064	7 125	106 555	199 529
Nyemission genom unyttjande av optioner	23	437	-	-	460
Intjänade personaloptioner	-	3 849	-	-	3 849
Fondemission	1 450	-1 450	-	-	0
Apportemission	92	49 661	-	-	49 753
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	1 565	52 497	-	-	54 062
Utgående balans per 30 juni 2015	4 350	135 561	7 125	106 555	253 591
Ingående balans per 1 juli 2013	2 766	81 825	-	-46 102	38 489
Periodens resultat	-	-	-	118 507	118 507
Övrigt totalresultat	-	-	-	-	-
Summa totalresultat	2 766	81 825	-	72 405	156 996
Nyemission genom unyttjande av optioner	19	350	-	-	369
Erhållna aktieägartillskott	-	691	-	-	691
Intjänade personaloptioner	-	275	-	-	275
Emissionskostnader	-	-77	-	-	-77
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	19	1 239	-	-	1 258
Utgående balans per 30 juni 2014	2 785	83 064	-	72 405	158 254

FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER *	2014 / 2015 HELÅR	2013 / 2014 HELÅR
Antal aktier vid periodens ingång	139 228 478	138 308 451
Apportemission	4 606 778	-
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	1 150 069	920 027
Fondemission	72 492 662	-
Antal aktier vid periodens utgång	217 477 987	139 228 478

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2014 / 2015 Q4 (APR-JUN)	2014 / 2015 HELÅR	2013 / 2014 Q4 (APR-JUN)	2013 / 2014 HELÅR
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Kassaflöde från rörelsen	6 100	59 935	16 763	140 154
Betald ränta	-	-3	-	-5
Erhållen ränta	32	426	-5	115
Betalda inkomstskatter	-418	-23 607	-895	-3 352
Kassaflöde från den löpande verksamheten	5 714	36 751	15 863	136 912
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-5 045	-8 885	-	-686
Investeringar i dotterbolag	-17 242	-18 445	-	-
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-	-	-6 705	-6 705
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar	-11 460	-12 420	-	-
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-20 582	-28 134	-	-7 486
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-54 329	-67 884	-6 705	-14 877
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	-	460	-22	291
Inbetalningar teckningsoptioner	-	-	691	691
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-	460	669	982
Periodens kassaflöde	-48 615	-30 673	9 827	123 017
Likvida medel vid periodens ingång	165 393	136 566	126 257	13 270
Kursdifferens i likvida medel	-6 172	4 713	482	279
Likvida medel vid periodens utgång	110 606	110 606	136 566	136 566

Förvärvet av Geminose Inc skedde genom en apportemission varför den enda likviditetsmässiga påverkan utgörs av förvärvskostnader med avdrag för det förvärvade bolagets kassa.

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2014 / 2015 Q4 (APR-JUN)	2014 / 2015 HELÅR	2013 / 2014 Q4 (APR-JUN)	2013 / 2014 HELÅR
Nettoomsättning	29 468	72 723	10 923	31 308
Övriga rörelseintäkter	-	154	117	142
Summa intäkter	29 468	72 877	11 040	31 450
Övriga externa kostnader	-29 140	-66 063	-8 027	-22 612
Personalkostnader	-5 697	-14 193	-2 519	-7 009
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-99	-315	-65	-311
Övriga rörelsekostnader	-2 569	-	-	-
Rörelseresultat	-8 037	-7 694	429	1 518
Resultat från andelar i koncernföretag	6 387	7 567	-2 141	38 533
Övriga finansiella intäkter	352	468	20	62
Finansiella kostnader	-	-	-1	-1
Resultat efter finansiella poster	-1 298	341	-1 693	40 112
Bokslutsdispositioner	-89	-89	-	-
Resultat före skatt	-1 387	252	-1 693	40 112
Inkomstskatt	-	-177	25	-151
Periodens resultat	-1 387	75	-1 668	39 961

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2015-06-30	2014-06-30
TILLGÅNGAR		
Datorer och övriga inventarier	1 083	662
Andelar i koncernföretag	104 434	15 835
Summa anläggningstillgångar	105 517	16 497
Kundfordringar	-	2 965
Fordringar koncernföretag	40 947	39 083
Övriga fordringar	733	5 145
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 144	362
Likvida medel	23 980	12 658
Summa omsättningstillgångar	68 804	60 213
SUMMA TILLGÅNGAR	174 321	76 710
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Aktiekapital	4 350	2 785
Fritt eget kapital		
Överkursfond	89 464	36 967
Balanserat resultat	26 875	-13 086
Periodens resultat	75	39 961
Summa eget kapital	120 764	66 627
Akkumulerade överavskrivningar	89	-
Summa obeskattade reserver	89	-
Övriga långfristiga skulder	7 007	-
Summa långfristiga skulder	7 007	-
Leverantörsskulder	1 168	1 614
Skulder till koncernföretag	25 585	-
Övriga skulder	8 635	1 212
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	11 073	7 257
Summa kortfristiga skulder	46 461	10 083
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	174 321	76 710

STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

TSEK	2015-06-30	2014-06-30
Ställda säkerheter	2 067	1 060
Ansvarsförbindelser	3 100	-

STARBREEZE
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
1 JULI 2014 - 30 JUNI 2015

NOT 1 RÖRELSEFÖRVARV

INFINITEYE VR

Den 12 juni 2015 förvärvade koncernen 100 % av aktiekapitalet i InfnitEye VR för 2 MUSD.

Bolaget utvecklar ett VR-headset och förvärvet är del av Starbreeze omfattande satsning på VR baserad underhållning och mjukvaruutveckling.

Den goodwill som uppkom vid förvärvet består av bolagets personal, marknadsposition och relationer med tredje part.

Köpeskillingen reglerades kontant och utgifterna för förvärvet som uppgår till 227 TSEK har betalastat resultatet under räkenskapsåret.

Säljarna av InfnitEye har rätt till en tilläggsköpeskillning om Starbreeze säljer delar av eller hela STAR VR. Tilläggsköpeskillingen är på 16 % av vinsten av sådan försäljning. Vinsten räknas som erlagd betalning med avdrag för alla kostnader Starbreeze har haft för köpet av InfnitEye samt alla försäljningsomkostnader för försäljningen av STAR VR. Ingen avsättning har gjorts för tilläggsköpeskillingen.

GEMINOSE

Den 10 september 2014 förvärvade koncernen 100 % av aktiekapitalet i Geminose Inc för 7 MUSD.

Ytterligare information återfinnes i delårsrapporten juli - september 2014.

Information om förvärvade nettotillgångar och goodwill i InfnitEye VR vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskillning:	
Kontant köpeskillning	16 464
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	-1 592
Goodwill	18 055
Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:	
Teknologi	20 845
Övriga tillgångar	3 978
Likvida medel	1 746
Skulder	-23 706
Uppskjuten skatt	-4 454
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	-1 592

NOT 2 VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG

FÖRVÄRV ORANGE GROVE MEDIA

Efter räkenskapsåret slut, den 10 juli 2015, förvärvade koncernen 100 % av aktiekapitalet i Orange Grove Media för 44,1 MSEK. Köpeskillingen erlades genom 3 600 000 nyemitterade 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.

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 3 190 TSEK.

Utgifterna för förvärvet av Orange Grove Media uppgår preliminärt till 3 190 TSEK varav 1 886 TSEK belastar resultatet i koncernen i sista kvartalet 2014/2015.

Förvärvet ingår inte i koncernens bokslut per den 30 juni 2015.

FÖRVÄRV VALHALLA

Den 28 maj utannonserades förestående förvärv av en ny spelmotor med namn VALHALLA genom apportemission godkänd på extra bolagsstämman den 12 juni 2015. Förvärvet slutfördes den 16 juli 2015 och köpeskillingen, 66,2 MSEK erlades genom 1 665 000 nyemitterade A-aktier och 3 330 000 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB. Köpeskillingen beräknades utifrån aktiekurserna den 16 juli 2015.

Valhalla är specifikt framtagen för ett molnbaserat utvecklingsflöde med fokus på samarbete över flera kontor och team. Motorn är inte bara väl anpassad för 3D utveckling utan är även anpassad för framtida utveckling av VR produktioner.

Förvärvet ingår inte i koncernens bokslut per den 30 juni 2015.

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

Köpeskillning:

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