



Pressmeddelande 16:e februari 2017

Starbreeze AB (publ) bokslutskommuniké 2016

Den fullständiga bokslutskommunikén finns att hämta på www.starbreeze.com/investor-relations/. Finansiella tabeller finns tillgängliga i slutet av detta dokument.

ÄNDRAT RÄKENSKAPSÅR

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman i november 2015 är detta den fjärde delårsrapporten sedan omläggningen av bolagets räkenskapsår till kalenderår. Jämförelseperioden Q4 2015 motsvarar perioden oktober-december 2015, tidigare benämnd Q2 2015/2016.

FJÄRDE KVARTALET (OKTOBER - DECEMBER 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 99,4 MSEK (48,9 MSEK), en tillväxt om 103 %. Summa intäkter och aktiveringar uppgick till 165,5 MSEK (73,6 MSEK).
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 37,2 MSEK (47,7 MSEK) av nettoomsättningen.
- Under kvartalet stod Dead by Daylight för 54,6 MSEK (0,0 MSEK) av nettoomsättningen.
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 38,8 MSEK (15,2 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 23,4 %.
- Resultat före skatt uppgick till 32,3 MSEK (14,0 MSEK).
- Resultat efter skatt uppgick till 30,2 MSEK (15,4 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,07 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,07 SEK).
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 12,9 MSEK (-3,0 MSEK).
- Per den 31 december 2016 uppgick likvida medel till 669,4 MSEK (85,4 MSEK).

RÄKENSKAPSÅRET (JANUARI - DECEMBER 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 345,5 MSEK (218,4 MSEK), en tillväxt om 58 %. Summa intäkter och aktiveringar uppgick till 523,0 MSEK (299,6 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 81,2 MSEK (49,5 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 15,5 %.

- Resultat före skatt uppgick till 55,9 MSEK (43,1 MSEK).
- Resultat efter skatt uppgick till 57,1 MSEK (39,4 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,22 SEK (0,20 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,22 SEK (0,20 SEK).

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER FJÄRDE KVARTALET (OKTOBER - DECEMBER 2016)

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

I samband med emissionen köpte Första AP-fonden även 1 850 000 aktier av Starbreeze styrelseordförande Michael Hjorths bolag Indian Nation AB.
- I oktober förvärvade Starbreeze Nozon, en belgisk Visual Effects (VFX) studio och skapare av PresenZ-teknologin. PresenZ-teknologin som introducerades 2015, gör det möjligt att konvertera 3D-film till VR-film, och därmed överbrygga tekniska skillnader mellan film- och spelmiljöer. Detta sker genom interaktiv parallax i VR och högkvalitativ datorgrafik paketerat med en äkta och uppslukande VR-känsla. Nozon har sedan 1998 stadigt växt till att bli en välkänd och prisbelönt VFX-studio tack vare sitt kreativa/artistiska arbetssätt och teknikutveckling.

Köpeskillingen uppgick till 7,1 MEUR, varav 4,6 MEUR kontant och 2,5 MEUR i nyemitterade Starbreeze B-aktier. Utöver detta avtalade parterna även om en 10-årig earn-out-period, baserad på intäkterna från PrezenZ-teknologin. Sedan förvärvet har Starbreeze fördjupat sin analys av PresenZ-teknologins förutsättningar vilket resulterat i att hela den potentiella tilläggsköpeskillingen inkluderats vid beräkningen av goodwill i förvärvet. Goodwillen beräknas per 31 december 2016 till 257,5 MSEK.
- I december avtalade Starbreeze om att förvärva 90,5% av aktierna i det indiska produktionsbolaget Dhruva Interactive. Den totala köpeskillingen uppgick till 8,5 MUSD, varav 7,0 MUSD i kontanter och 1,5 MUSD i nyemitterade Starbreeze B-aktier. Affären är planerad att slutföras under 2017 och har inte haft någon resultatpåverkan under 2016.

Dhruva Interactive är ett välrenommerat produktionsbolag som Starbreeze har en långvarig relation med. Bolaget grundades 1997 och är Indiens ledande spelutvecklare med över 320 anställda som levererar produktionstjänster till den globala spelindustrin. Dhruva har tre studios i Indien.
- Under kvartalet utsågs Carnegie Investment Bank till rådgivare för att flytta bolagets listning till Nasdaq Stockholms huvudlista. Starbreeze avsikt är att genomföra listflytten under 2017.
- I november skapade Starbreeze ett nytt varumärke under affärsområdet Publishing. Det nya varumärket Starbreeze IndieLabs syftar till att hjälpa mindre projekt att ta sig till marknaden.

Tillsammans med den kroatiska studion Lion Game Lion har Starbreeze avtalat om att investera 300 000 USD i utvecklingen av spelet AntiSphere, till både PC och andra plattformar. Enligt

avtalet erhåller Starbreeze 30 % av försäljningsintäkterna, efter att ha återfått hela sin initiala investering. Lion Game Lion och Soap Interactive behåller i sin tur 100 % av IP-rättigheterna.

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

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

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

EFTER KVARTALET'S UTGÅNG

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

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

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

- Efter öppnandet av det första IMAX VR Experience centret i Los Angeles meddelade Starbreeze att bolaget tillsammans med IMAX förhandlar avseende fortsättningen av det avtal om premiumupplevelser i IMAX VR Center som utannonserades i maj 2016. Mot bakgrund av att IMAX valt att bredda sitt erbjudande till att inkludera allmänt tillgängliga VR-upplevelser under introduktionen av centren bedömer Starbreeze att samarbetsformen kommer att anpassas för detta.
- VR-spelet John Wick: Chronicles släpptes på Steam för HTC Vive den 9:e februari, i anslutning till premiären av filmen John Wick: Chapter 2. Spelet gick att förbeställa för 19,99 USD via plattformen från den 6:e oktober 2016.
- I januari tecknade Starbreeze avtal med Behaviour Digital om en digital version av Dead by Daylight till PlayStation 4 och Xbox One. Hittills har spelets PC-version sålts i över 1,8 miljoner exemplar på Steam.

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

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

Konsolversionen av spelet väntas släppas under det andra kvartalet 2017.

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

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

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

STARBREEZE FORTSÄTTER LEVERERA

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

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

PAYDAY

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

DEAD BY DAYLIGHT

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

konsolmarknaden under Q2 2017. Hittills har spelet genererat över 267 MSEK i bruttoförsäljning på Steam.

STARBREEZE FINANSER

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

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

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

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

VR-CENTER I LOS ANGELES

Tillsammans med IMAX befinner vi oss nu i en viktig etableringsfas för pilotcentret som bygger på vårt VR-koncept för spelarkader, StarCade. Vi förhandlar vidare med IMAX om hur framtida försäljning av innehåll och StarVR-headset skall fungera. I VR-centret arbetar vi enligt vår ursprungliga avsiktsförklaring och har två poddar utrustade med den senaste iterationen av vår StarVR HMD och visar John Wick Chronicles Arcade Edition i samarbete med Lionsgate. Sedan smyglanseringen i januari har många kunder och potentiella partners besökt centret för att uppleva både hårdvaran och innehåll, något som har stärkt oss i uppfattningen att platsbaserad VR är det bästa sättet för konsumenter att uppleva högkvalitativ VR just nu.

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

UTVECKLINGEN AV STARVR

Medan vi, helt enligt plan, ännu inte börjat leverera större volymer av StarVR, ser vi stort intresse från flera marknader och framstående varumärken, något som positionerar oss väl inför starten av

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

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

NOZONS PRESENZ

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

PAYDAY MOBILE, BCN STUDIO

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

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

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

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

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

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

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

Let's do this!

###

Denna information är sådan som Starbreeze AB (publ) är skyldig att offentliggöra i enlighet med EU-förordningen om marknadsmissbruk och lagen om värdepappersmarknaden.

Informationen lämnades för offentliggörande, genom förmedling av den kontaktperson som anges nedan, klockan 08:30 CET den 16 februari, 2017

För ytterligare information, vänligen kontakta:

Maeva Sponbergs, Investor Relations, Starbreeze AB.

Tel: +46(0)8-209 208, email: ir@starbreeze.com

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>
För mer information, besök <http://www.starbreeze.com>, <http://www.starvr.com>, <http://www.overkillsoftware.com>

NYCKELTAL, KONCERNEN

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

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

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

** För 2 329 646 optioner ger två optioner rätt till teckning av tre aktier.

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

NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

EBITDA-marginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar i procent av totala intäkter.

Rörelsemarginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av totala intäkter.

Vinstmarginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Resultat efter finansiella poster i procent av totala intäkter.

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Kassaflöde per aktie

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

Eget kapital per aktie

Eget kapital dividerat med genomsnittligt antal aktier för året.

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 78 procent av obeskattade reserver.

Sysselsatt kapital

Totalt kapital minskat med icke räntebärande skulder.

DEFINITIONER

Destinationsbaserad underhållning (LBE)

Destinationsbaserad underhållning, location-based entertainment (LBE), är olika former av underhållning som förknippas med specifika platser. LBE används ofta som ett brett uttryck för underhållning såsom nöjesparker, biografen, bowlinghallar, arkadhallar eller dit besökare går för att spela dataspel med mera. IMAX VR center är ett typexempel på LBE.

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN

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

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

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

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

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2016-12-31	2015-12-31
NOT			
TILLGÅNGAR			
<i>Immateriella tillgångar</i>			
Goodwill		404 530	74 314
Övriga immateriella anläggningstillgångar		594 728	200 202
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		303 763	114 913
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Finansiella anläggningstillgångar		40 609	15 623
Uppskjuten skattefordran		30 712	5 252
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier		23 458	16 773
Summa anläggningstillgångar		1 397 800	427 077
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Varulager		2	2
Kundfordringar och övriga fordringar		25 576	33 000
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		56 183	22 697
Likvida medel		669 380	85 354
Summa omsättningstillgångar		751 141	141 053
SUMMA TILLGÅNGAR		2 148 941	568 130
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>			
Aktiekapital		5 538	4 607
Övrigt tillskjutet kapital		1 175 563	257 352
Reserver		3 671	8 046
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		185 451	128 360
Summa eget kapital		1 370 223	398 365
<i>Långfristiga skulder</i>			
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling	3	309 547	8 227
Övriga långfristiga skulder		382 222	42 356
Summa långfristiga skulder		691 768	50 583
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder och övriga skulder		41 990	53 923
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		44 960	65 259
Summa kortfristiga skulder		86 950	119 182
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 148 941	568 130

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa Eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2016	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365
Periodens resultat	-	-	-	57 091	57 091
Valutakursdifferenser	-	-	-4 375	-	-4 375
Summa totalresultat	4 607	257 352	3 671	185 451	451 081
Nyemission genom unyttjande av optioner	132	53 544	-	-	53 676
Ej registrerat aktiekapital	-	-	-	-	-
Ej emitterade aktier	-	-	-	-	-
Erhållna aktieägartillskott	-	2 087	-	-	2 087
Intjänade personaloptioner	-	1 302	-	-	1 302
Emission av konvertibel*	-	38 093	-	-	38 093
Nyemission**	521	512 091	-	-	512 612
Apportemission***	278	311 094	-	-	311 372
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	931	918 211	-	-	919 142
Utgående balans per 31 december 2016	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223

* Avser Smilegate och Acer konvertibel

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

*** Avser förvärv av PAYDAY-rättigheter och ePawn

Ingående balans per 1 juli 2015	4 350	135 561	7 125	106 555	253 591
Periodens resultat	-	-	-	21 805	21 805
Valutakursdifferenser	-	-	921	-	921
Summa totalresultat	4 350	135 561	8 046	128 360	276 317
Nyemission genom unyttjande av optioner	85	10 494	-	-	10 579
Intjänade personaloptioner	-	1 184	-	-	1 184
Apportemission	172	110 113	-	-	110 285
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	257	121 791	-	-	122 048
Utgående balans per 31 december 2015	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365

	2016	2015
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	JAN - DEC	JAN - DEC
Antal aktier vid periodens ingång	230 361 091	144 985 325
Apportemission	1 138 385	8 595 000
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	6 560 898	4 288 104
Fondemission	-	72 492 662
Nyemission	38 819 346	-
Antal aktier vid periodens utgång	276 879 720	230 361 091

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

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

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

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

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

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

NOTER

NOT 1: FINANSIELLA INSTRUMENT PER KATEGORI

KONCERNEN, 31 December 2016

TSEK

Tillgångar i balansräkningen	Övriga låne- och kundfordringar	Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Tillgångar som kan säljas	Summa
Finansiella tillgångar som kan säljas	-	-	40 609	40 609
Kundfordringar	16 673	-	-	16 673
Andra fordringar	11 633	-	-	11 633
Kortfristiga placeringar	-	202 576	-	202 576
Likvida medel	466 804	-	-	466 804
Summa	495 110	202 576	40 609	738 295

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

NOT 2: STÄLLDA SÄKERHETER

STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

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

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

NOT 3: NOZON & PARALLAXTER

FÖRVÄRV NOZON & PARALLAXTER

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

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

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

Köpeskillning:

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

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

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