

Q2

Delårsrapport

April - Juni 2026



Andra kvartalet 2026

- Nettoomsättningen uppgick till 25,6 MSEK (53,8).
PAYDAY 2 stod för 13,7 MSEK (8,0).
PAYDAY 3 stod för 11,0 MSEK (17,7).
Tredjepartsförläggning stod för 0,0 MSEK (6,7).
Work-for-hire stod för 0,0 MSEK (19,6).
- EBITDA* uppgick till 3,4 MSEK (5,9).
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 6,6 MSEK (39,2).
- Av- och nedskrivningar uppgick till 39,8 MSEK (30,8).
- Resultat före skatt uppgick till -36,8 MSEK (-25,4).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,02 SEK (-0,02).

Perioden januari-juni 2026

- Nettoomsättningen uppgick till 52,1 MSEK (121,5).
PAYDAY 2 stod för 25,1 MSEK (20,4).
PAYDAY 3 stod för 20,9 MSEK (50,8).
Tredjepartsförläggning stod för -1,1 MSEK (10,1).
Work-for-hire stod för 6,1 MSEK (37,2).
- EBITDA* uppgick till -0,2 MSEK (21,6).
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 8,6 MSEK (27,4).
- Av- och nedskrivningar uppgick till 92,0 MSEK (75,3).
- Resultat före skatt uppgick till -93,0 MSEK (-54,9).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,06 SEK (-0,03).
- Likvida medel uppgick till 52,1 MSEK (156,4).

Positiv EBITDA och Kassaflöde trots lägre omsättning tack vare bra kostnadskontroll.
CEO Adolf Kristjansson

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

- Den 29 april meddelade Starbreeze sitt samarbete med Gamefam för att utöka PAYDAY- franchisen® med andra spelet på Roblox. [Läs mer här.](#)
- Den 12 maj hölls Starbreeze årsstämma 2026. [Läs mer här.](#)
- Den 10 augusti meddelade Starbreeze att Heist Escape Roguelike: Payday Experience, lanserades på Fortnite (UEFN). [Läs mer här.](#)
- Den 10 augusti meddelade Starbreeze att Starbreeze tillsammans med VICE studios har ingått ett partnerskap med Curtis "50 Cent" Jackson och G-Unit Film & Television för att producera en film/tv-serieupplevelse baserat på Payday. [Läs mer här.](#)

RESULTAT/NYCKELTAL TSEK	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN	2025 JAN-DEC
Nettoomsättning	25 557	53 784	52 113	121 457	220 982
EBITDA*	3 398	5 935	-241	21 627	28 998
Resultat före skatt	-36 751	-25 437	-93 006	-54 885	-402 659
Resultat per aktie	-0,02	-0,02	-0,06	-0,03	-0,25
Kassaflöde från verksamheten	6 634	39 152	8 647	27 442	45 832
Nettoomsättning per anställd	258	338	465	736	1 399

*För definition av nyckeltal, se sid 24

Innehållsförteckning

- 01 VD-kommentar
- 02 Omsättning och resultat
- 03 Övrig finansiell information
- 04 Finansiella rapporter
- 05 Övrig information

VD-kommentar

Positiv vändning i spelarsentimentet för PAYDAY 3, starkt momentum för PAYDAY® franchisen

Det andra kvartalet 2026 var ett kvartal då arbetet vi lagt ner på PAYDAY började ge resultat. I både PAYDAY 2 och PAYDAY 3 höll vi en disciplinerad, månatlig lanseringstakt, och för PAYDAY 3 nådde vi nyligen en milstolpe som vi arbetat hårt och länge för: spelarsentimentet på Steam vände till "Mostly Positive" för de senaste recensionerna. Det visar att våra fortsatta investeringar i spelet och franchisen ger resultat och lägger en stark grund för fortsatt tillväxt i antal spelare, intäkter och momentum för franchisen.

FINANSIELLA RESULTAT & STÄLLNING

Nettoomsättningen för det andra kvartalet uppgick till 25,6 MSEK, jämfört med 53,8 MSEK samma period föregående år. Minskningen förklaras till stor del av den fortsatta avvecklingen av tredjepartsförläggning och work-for-hire, som inte bidrog med några intäkter under kvartalet jämfört med 26,3 MSEK

för ett år sedan, i takt med att vi fortsätter att skärpa vårt fokus på PAYDAY-franchisen. PAYDAY 2 fortsatte att växa och stod för 13,7 MSEK (8,0), medan PAYDAY 3 stod för 11,0 MSEK (17,7) under ett kvartal med ett något mindre omfattande innehållsutbud än under det exceptionellt starka jämförelsekvartalet. Vi fortsätter att upprätthålla en strikt kostnadsdisciplin för att stärka vår marginal och kassagenerering tillsammans med att fortsätta generera ytterligare intäkter inom PAYDAY-franchisen förblir detta ledningens viktigaste strategiska hävstång för att återgå till varaktig lönsamhet.

Trots lägre intäkter var EBITDA fortsatt positivt och uppgick till 3,4 MSEK (5,9), medan det operativa kassaflödet uppgick till 6,6 MSEK (39,2), vilket återspeglar fortsatt kostnadsdisciplin. För det första halvåret uppgick nettoomsättningen till 52,1 MSEK (121,5) och EBITDA till -0,2 MSEK (21,6). Likvida

medel vid periodens utgång uppgick till 52,1 MSEK (156,4).

PAYDAY-FRANCHISEN

I PAYDAY 3 fortsatte vi att leverera enligt vår månatliga uppdateringstakt. First Responder Tailor Pack släpptes kostnadsfritt i april, följt av Swedish Weapon Pack, ett nytt betal-DLC, i maj. I juni lanserade vi Update 3.6, en av de största uppdateringarna av spelet hittills. Som en del av vårt fortsatta arbete med att locka nya spelare till spelet introducerade vi en helt ny onboarding-upplevelse, omarbetade heists med nytt gameplay, ny design och nya mål, ett uppdaterat användargränssnitt samt nya mekaniker såsom Heat Meter och Crimebonds – ett innovativt sätt för spelare att låsa upp innehåll i takt med att de utvecklas i spelet. I juli fortsatte vi i samma anda och släppte omarbetat innehåll med förbättrade mål, ljussättning och en rad förbättringar av spelupplevelsen.



Denna stabila, månatliga rytm börjar synas i hur spelarna upplever och uttrycker sig om PAYDAY 3 och PAYDAY-franchisen. Vi ser detta i växande MAU-siffror för båda spelen, 174 000 för PAYDAY 2 respektive 158 000 för PAYDAY 3. I juli nådde PAYDAY 3 en betydande milstolpe: de senaste recensionerna på Steam vände till "Mostly Positive", med mer än 72 procent positiva recensioner. Det visar att det hårda arbete som våra team lagt ner på att återuppbygga spelarnas förtroende och förbättra spelupplevelsen i PAYDAY 3 ger resultat. Det lägger grunden för fortsatt tillväxt för spelet och franchisen och, i förlängningen, våra framtida intäkter. Vi är nu fokuserade på att lansera nästa våg av betydande system- och spelförbättringar, inklusive en uppgradering av spelmotorn till Unreal 5.6, tillsammans med ytterligare systemuppgraderingar och innehåll för både nya och erfarna spelare, i takt med att vi ser ett accelererande momentum för spelet.

PAYDAY 2 fortsätter att prestera mycket väl. Genom vårt partnerskap med Sidetrack Games fortsätter spelet att uppdateras varannan månad. I april lanserade vi Espionage Weapon Pack, den första betalda innehållsuppdateringen på över tre år, som inte bara presterade väl utan också hyllades och uppskattades av vår community. I juni bjöd vi in våra spelare till en öppen betaversion av nästa stora uppdatering av spelet, Diesel 3.0-uppgraderingen – en viktig milstolpe som

innebär en omfattande teknisk översyn av spelet. Uppgraderingen minskar installationsstorleken med över 60 procent, förbättrar prestandan och ger ett bättre flyt och högre bildfrekvens. Detta gör det möjligt för oss att lansera uppgraderingen på fler plattformar och potentiellt föra över befintligt PC-innehåll till andra plattformar. Tillsammans med en stark sommarrea nådde spelaraktiviteten i PAYDAY 2 under juli sin högsta nivå på över två år.

STRATEGI & PLATTFORMSEXPANSION

Som vi kommunicerade i vår senaste rapport lanserades PAYDAY framgångsrikt i PUBG: BATTLEGROUNDS i maj, som ett tidsbegränsat co-op-heistläge skapat i samarbete med Krafton. Läget togs emot mycket väl av både PUBG-spelarna och utvecklaren Krafton. Genom att föra in PAYDAY i ett av världens största spel exponerades franchisen för en mycket stor ny publik, vilket är en central del av vår strategi för att expandera PAYDAY IP:t bortom dess traditionella gränser.

Utöver detta accelererar vi vår närvaro på Roblox-plattformen genom vårt partnerskap med Gamefam, där ett andra spel väntas lanseras senare i år. Vi är också glada att kunna tillkännage lanseringen av en ny UEFN-upplevelse (Unreal Editor for Fortnite), vilket ytterligare breddar sätten på vilka spelare kan engagera sig i PAYDAY-plattformen. Vår transmediala satsning

får också allt större momentum. Vi har nyligen tecknat avtal med G-Unit, i partnerskap med VICE, för att utöka produktionen av våra kommande TV- och filmprojekt. Dessa initiativ är utformade för att bredda PAYDAYs räckvidd till nya och varierade målgrupper samtidigt som vi förblir trogna franchisens särpräglade identitet.

AVSLUTANDE ORD

Det andra kvartalet 2026 visade att vår strategi för PAYDAY-franchisen fungerar. PAYDAY 2 fortsätter att växa, PAYDAY 3 vänder trenden i spelarnas ögon och vi fortsätter att expandera franchisen genom partnerskap som för PAYDAY till nya målgrupper. Det återstår fortfarande mycket arbete, men riktningen är tydlig och momentumet är verkligt.

Vi har mycket att se fram emot under andra halvåret – upplevelser som kommer att överraska, glädja och engagera våra spelare i hela PAYDAY-universumet. Och vi har bara börjat.

Jag vill tacka vårt Starbreeze-team för en enastående insats under det senaste året, våra spelare för deras passion och tilltro och våra aktieägare för deras fortsatta förtroende för vår resa. Det är genom ert samlade stöd som vi kan fortsätta vår resa med att utveckla och bygga ut denna legendariska franchise till den underhållningsplattform den förtjänar att vara.

ADOLF KRISTJANSSON, VD

Väsentliga händelser under kvartalet

Starbreeze samarbetar med Gamefam för att utöka PAYDAY-franchisen® med andra spelet på Roblox

Starbreeze Entertainment, skapare och utgivare av PAYDAY-spelserien, tillkännagav den 29 april ett partnerskap med Gamefam, det ledande företaget för immersiva spel och media för Gen Z- och Alpha-gemenskaper, för att utveckla ett nytt PAYDAY-spel på Roblox, som lanseras senare i år. [Läs mer här.](#)

Årsstämma 2026

Den 12 maj hölls Starbreeze årsstämma 2026. [Läs mer här.](#)

Väsentliga händelser efter kvartalets utgång

Starbreeze lanserar ett nytt UEFN-Spel "Heist Escape Roguelike: PAYDAY Experience"

Den 10 augusti meddelade Starbreeze att Heist Escape Roguelike: Payday Experience, lanserades på Fortnite (UEFN) tillsammans med OceanWave Games. [Läs mer här.](#)

Starbreeze Entertainment och VICE Studios samarbetar med Curtis "50 Cent" Jackson och G-Unit Film & Television för PAYDAY

Den 10 augusti meddelade Starbreeze att Starbreeze tillsammans med VICE studios har ingått ett partnerskap med Curtis "50 Cent" Jackson och G-Unit Film & Television för att producera en film/tv-serie baserat på PAYDAY. [Läs mer här.](#)





Omsättning och resultat

02

Omsättning och resultat

För omsättning och resultat avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.

Andra kvartalet 2026

Omsättning

Nettoomsättningen för kvartalet uppgick till 25,6 MSEK (53,8). Spelförsäljning uppgick till 24,8 MSEK (26,1), Tredjepartsförläggning till 0,0 MSEK (6,7) och Licensaffärer till 0,7 MSEK (1,4). Övriga intäkter uppgick till 0,0 MSEK (19,6) och avsåg föregående år work-for-hire.

Starbreeze redovisade omsättning hänförligt till PAYDAY 3 uppgick till 11,0 MSEK (17,7). All intäkt är hänförlig till plattformarna Steam, Xbox Game Pass, Xbox X|S, Playstation 5 samt Epic Games Store. Försäljningen består av basspelet i olika utgåvor och licensversioner samt försäljning av DLC.

PAYDAY 2s försäljning uppgick till 13,7 MSEK (8,0) och är hänförlig försäljning via Steam, Epic Games Store och konsolplattformar.

Kostnader

Direkta kostnader uppgick till 45,3 MSEK (49,7) och består av kostnader kopplade till spelproduktion och spelutveckling. I direkta kostnader ingår av- och nedskrivningar av immateriella tillgångar om 36,3 MSEK (27,2). Intäktsdelning kopplat till tredjepartsförläggning

uppgick till 1,0 MSEK (3,3) och kostnader kopplade till work-for-hire uppgick till 0,0 MSEK (7,3).

Aktiverade utvecklingsutgifter har minskat de direkta kostnaderna med 16,4 MSEK (39,8) och avser spelen PAYDAY 3 samt utveckling av övriga IP:n.

Försäljnings- och marknadsföringskostnader uppgick till 3,7 MSEK (12,9) och avser marknadsaktiviteter och personalkostnader.

Administrationskostnader uppgick under kvartalet till 12,7 MSEK (16,5) och avser bland annat kostnader relaterade till kontor, lön till personal som inte jobbar inom spelproduktion eller marknadsföring samt övriga externa kostnader. Ökningen av administrationskostnaderna är relaterat till organisatoriska förändringar samt lägre aktiverade utvecklingskostnader.

I administrationskostnaderna ingår avskrivningar om 3,5 MSEK (3,6). Aktiverade utvecklingsutgifter minskade administrationskostnaderna med 6,4 MSEK (8,3) och avser spelen PAYDAY 3 samt övriga IP:n.

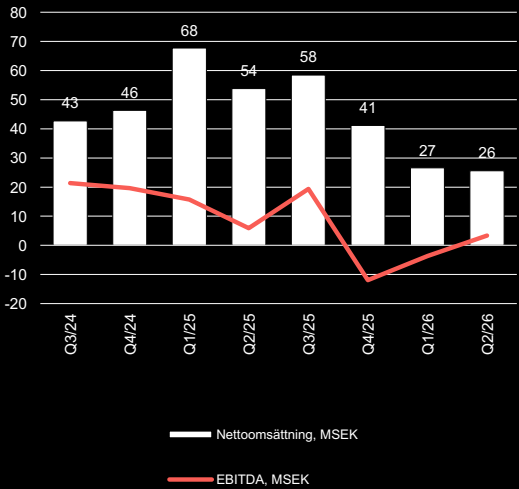
Övriga intäkter uppgick till -0,3 MSEK (1,8) och avser valutakurseffekter avseende omvärdering av tillgångar och skulder i utländsk valuta.

Övriga kostnader uppgick till 0,0 MSEK (1,3).

Omsättning och resultat

TSEK	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN
Nettoomsättning	25 557	53 784	52 113	121 457
EBITDA *	3 398	5 935	-241	21 627
Resultat före skatt	-36 751	-25 437	-93 006	-54 885
Periodens resultat	-36 862	-26 044	-93 231	-52 414
Resultat per aktie, SEK	-0,02	-0,02	-0,06	-0,03
Omsättningsstillväxt, %	-52,5	33,8	-57,1	25,5
EBITDA-marginal, %	13,3	11,0	-0,5	17,8

* För definition av nyckeltalen se sid 24.



Resultat

Rörelseresultatet före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 3,4 MSEK (5,9).

Finansnetto

Finansnettot uppgick till -0,4 MSEK (-0,6).

Under kvartalet belastades finansnettot av räntekostnad på leasingskuld med -0,4 MSEK (-0,6).

Resultat före skatt och kvartalets resultat

Resultat före skatt uppgick till -36,8 MSEK (-25,4).

Resultat uppgick till -36,9 MSEK (-26,0).

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,02 SEK (-0,02).

Perioden januari-juni 2026

Omsättning

Nettoomsättningen för perioden uppgick till 52,1 MSEK (121,5). Spelförsäljning uppgick till 46,2 MSEK (71,6), Tredjepartsförläggning till -1,1 MSEK (10,1) och Licensaffärer till 0,9 MSEK (2,5). Övriga intäkter uppgick till 6,1 MSEK (37,2) och avser work-for-hire.

Starbreeze redovisade omsättning hänförligt till PAYDAY 3 uppgick till 20,9 MSEK (50,8). I februari 2025 var PAYDAY 3 månadsspel på PlayStation Plus vilket hade en positiv effekt på intäkterna föregående år. All intäkt är hänförlig till plattformarna Steam, Xbox Game Pass, Xbox X|S, Playstation 5 samt Epic Games Store. Försäljningen består av basspelet i olika utgåvor och licensversioner samt försäljning av DLC.

PAYDAY 2s försäljning uppgick till 25,1 MSEK (20,4) och är hänförlig försäljning via Steam, Epic Games Store och konsolplattformar.

Kostnader

Direkta kostnader uppgick till 112,8 MSEK (94,9) och består av kostnader kopplade till spelproduktion och spelutveckling. I direkta kostnader ingår avskrivningar av immateriella tillgångar om 85,0 MSEK (51,2) samt intäktssdelning kopplat till tredjepartsförläggning om 1,2 MSEK (5,1) och kostnader relaterade till work-for-hire till 1,3 MSEK (15,1).

Aktiverade utvecklingsutgifter har minskat de direkta kostnaderna med 36,0 MSEK (76,6) och avser spelen PAYDAY 3 och utveckling av nya IP:n.

Försäljnings- och marknadsföringskostnader uppgick till 8,7 MSEK (21,3) och avser marknadsaktiviteter och personalkostnader.

Administrationskostnader uppgick under perioden till 24,0 MSEK (45,6). Posten avser bland annat kostnader relaterade till kontor, lön till personal som inte jobbar inom spelproduktion eller marknadsföring samt övriga externa kostnader. De högre kostnaderna i jämförelseperioden föregående år förklaras framför allt av ökade avskrivningar kopplade till bolagets tidigare kontor.

I administrationskostnaderna ingår avskrivningar om 7,0 MSEK (24,1). Aktiverade utvecklingsutgifter minskade administrationskostnaderna med 13,7 MSEK (17,0) och avser spelen PAYDAY 3 och utveckling av nya IP:n.

Övriga intäkter uppgick till 1,1 MSEK (1,8) och avser valutakurseffekter avseende omvärdering av tillgångar och skulder i utländsk valuta.

Övriga kostnader uppgick till 0,0 MSEK (-15,2).

Specifikation av finansnetto

TSEK	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN
Ränta bank	2	-	9	25
Ränta på Leasingskuld	-357	-570	-746	-1 222
Övriga poster	-11	-24	-15	-25
Summa	-366	-594	-752	-1 222

Resultat

Rörelseresultatet före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -0,2 MSEK (21,6).

Finansnetto

Finansnettot uppgick till -0,8 MSEK (-1,2).

Under perioden belastades finansnettot av räntekostnad på leasingskuld med -0,7 MSEK (-1,2).

Resultat före skatt och periodens resultat

Resultat före skatt uppgick till -93,0 MSEK (-54,9).

Resultat uppgick till -93,2 MSEK (-52,4).

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,06 SEK (-0,03).





Övrig finansiell
information

03

Övrig finansiell information

För finansiell information avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.

Andra kvartalet 2026

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital uppgick till 2,3 MSEK (4,8) där rörelseresultatet uppgick till -36,4 MSEK (-24,8) och justering för poster som ej ingår i kassaflödet uppgick till 40,0 MSEK (30,6). Justering för poster som ej ingår i kassaflödet består av avskrivningar på tillgångar om 39,8 MSEK (30,8), valutakurseffekter om 0,2 MSEK (-0,1).

Kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändringar i rörelsekapital uppgick till 6,6 MSEK (39,2).

Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -25,8 MSEK (-51,6) varav investeringar i egen spelutveckling uppgick till -23,1 MSEK (-48,6). Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till -0,1 MSEK (-2,4).

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -3,3 MSEK (38,6) och avser leasingutgifter.

Kvartalets totala kassaflöde var -22,5 MSEK (26,2). Likvida medel vid kvartalets slut uppgick till 52,1 MSEK (156,4).

Likvida medel per 30 juni 2026

52,1 MSEK

Perioden januari-juni 2026

Kassaflöde

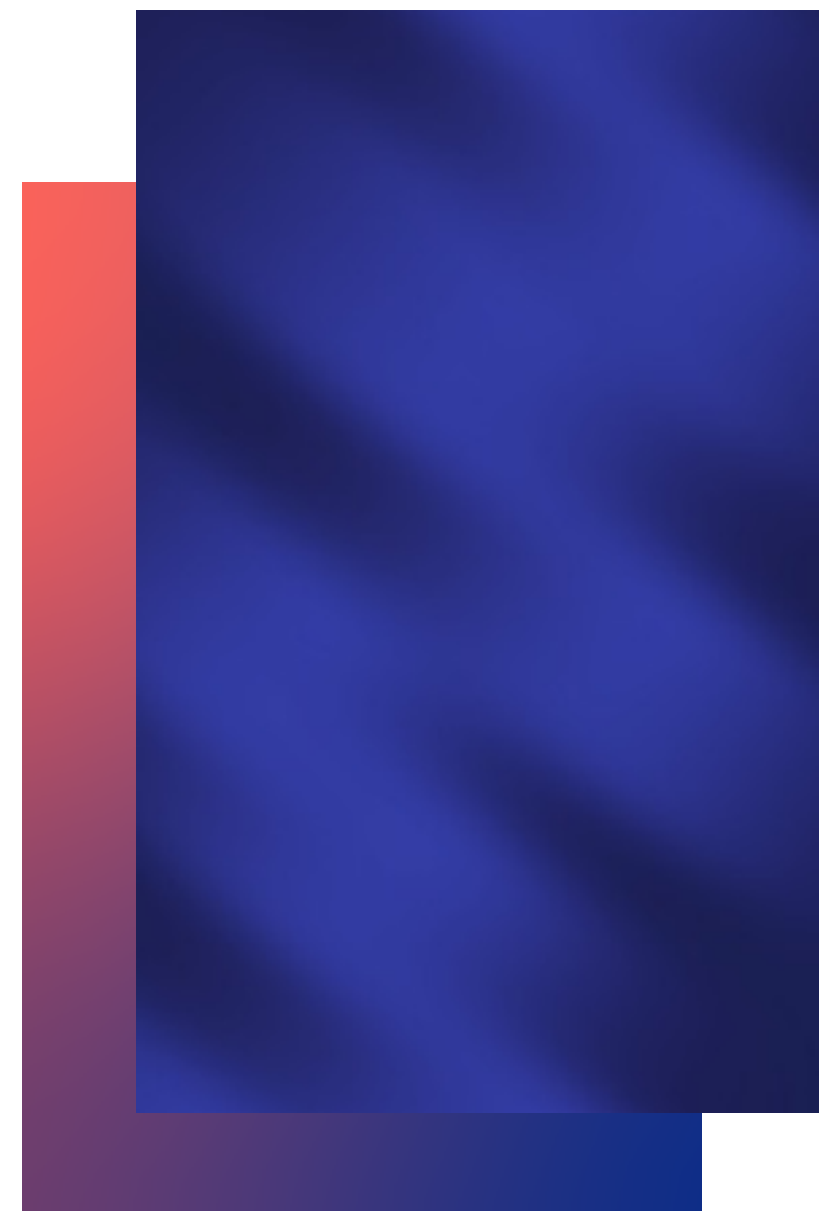
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital uppgick till -1,0 MSEK (21,1) där rörelseresultatet uppgick till -92,3 MSEK (-53,7) och justering för poster som ej ingår i kassaflödet uppgick till 92,1 MSEK (75,1). Justering för poster som ej ingår i kassaflödet består huvudsakligen av avskrivningar på tillgångar om 92,0 MSEK (75,8) och valutakurseffekter om 0,0 MSEK (-0,1).

Kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändringar i rörelsekapital uppgick till 8,6 MSEK (27,4).

Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -52,7 MSEK (-105,0) varav investeringar i egen spelutveckling uppgick till -50,1 MSEK (-94,6). Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till -0,1 MSEK (-7,2).

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -6,6 MSEK (42,2) och avser leasingutgifter. Under andra kvartalet 2025 gjorde bolaget en riktad nyemission vilket genererat i en likvid om 33 MSEK.

Periodens totala kassaflöde var -50,6 MSEK (-35,3). Likvida medel vid periodens slut uppgick till 52,1 MSEK (156,4).



Finansiell ställning

Anläggningstillgångar

Licenstagningar uppgick till 0,0 MSEK (21,8) och består av rättighet att nyttja IP-rättigheter.

Immateriella anläggningstillgångar, som främst består av IP-rättigheter, uppgick till 3,6 MSEK (46,1).

Balanserade utgifter för egen spel- och teknikutveckling uppgick till 88,4 MSEK (342,3).

Investeringar i förlagsprojekt uppgick till 5,7 MSEK (5,9).

Av- och nedskrivningar avseende immateriella tillgångar uppgick till 85,0 MSEK (51,3) under perioden.

Finansiella anläggningstillgångar uppgick till 7,3 MSEK (7,3).

Materiella anläggningstillgångar uppgick till 37,9 MSEK (50,2) och avser nyttjanderätter byggnader samt IT utrustning och övriga inventarier.

Omsättningstillgångar

Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 8,4 MSEK (32,7).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid periodens utgång till 23,1 MSEK (44,6) varav 12,5 MSEK (21,9) avser fordran för försäljning av PAYDAY 2 samt PAYDAY 3.

Likvida medel uppgick till 52,1 MSEK (156,4).

Eget kapital

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 127,8 MSEK (567,6). Under 2025 genomförde bolaget en riktad nyemission av B-aktier om 33 MSEK.

Långfristiga skulder

Långfristiga skulder uppgick till 52,5 MSEK (68,0). Långfristig del av leasingkulda uppgick till 19,9 MSEK

(32,7). Övriga långfristiga skulder uppgick till 32,6 MSEK (35,3).

Kortfristiga skulder

Kortfristiga skulder uppgick totalt till 47,7 MSEK (72,2). Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid periodens utgång till 13,2 MSEK (24,9). Kortfristig skuld för leasingkontrakt uppgick till 14,6 MSEK (16,3) och avser leasingkostnader för nuvarande kontor i Stockholm. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid periodens slut till 20,0 MSEK (31,0).

Aktiekapital

Aktiekapitalet uppgick vid periodens utgång till 32 488 765 (32 488 765) fördelat på 1 624 438 244 aktier (1 624 438 244), varav 142 126 786 A-aktier (142 261 919) och 1 482 311 458 B-aktier (1 482 176 325).

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.

De största riskerna och osäkerhetsfaktorerna är låga intäkter vid lansering av spel och projektförseningar, vilket kan leda till finansiella risker såsom bland annat lägre kassagenerering och nedskrivningar av tillgångar. Dessa och övriga risker såsom upphovsrättsintrång, förlust av nyckelpersoner och valutakursförändringar beskrivs i Starbreeze årsredovisning 2025 i förvaltningsberättelsen på sidan 25-26 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.



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 amerikansk dollarkurs till att vinstmarginalen påverkas negativt. Då koncernen har utländska dotterbolag finns även en omräkningsexponering.

Moderbolaget

Koncernens verksamhet har under kvartalet bedrivits i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, New Starbreeze Publishing PD IP AB, Starbreeze Barcelona SL, Starbreeze Paris SAS, New Starbreeze Studios AB, New Starbreeze Publishing AB, Starbreeze IP AB och Starbreeze Studios UK Ltd (under avveckling genom likvidation).

Moderbolagets nettoomsättning under kvartalet uppgick till 6,8 MSEK (9,5) och för perioden 13,8 MSEK (14,7). Omsättningen avser framför allt allokering av management fee.

Resultat före och efter skatt var för kvartalet -5,5 MSEK (-7,7) och för perioden -9,2 MSEK (-14,3).

Vid periodens slut uppgick likvida medel till 7,7 MSEK (60,3) och moderbolagets egna kapital var 482,6 MSEK (503,4).

Transaktioner med närstående

Utöver löner och ersättningar samt koncerninterna transaktioner har inga närståendetransaktioner förekommit under perioden.

Revisorns granskning

Denna delårsrapport har inte granskats av bolagets revisorer.



Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna delårsrapport ger en rättvisande bild av koncernens och moderbolagets verksamhet, finansiella

ställning och resultat av verksamheten och beskriver de betydande risker och osäkerhetsfaktorer som koncernen och moderbolaget står inför.

Stockholm, den 20 augusti 2026

Jürgen Goeldner
Styrelseordförande

Stefano Salbe
Styrelseledamot

Michael Hjorth
Styrelseledamot

Cecilia Tosting
Styrelseledamot

Adolf Kristjansson
Verkställande direktör



Finansiella rapporter

04



Rapport över totalresultat, koncernen

TSEK	NOT	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN	2025 JAN-DEC
Nettoomsättning	3	25 557	53 784	52 113	121 457	220 982
Direkta kostnader	4	-45 309	-49 703	-112 806	-94 922	-490 924
Bruttoresultat		-19 752	4 081	-60 693	26 535	-269 942
Försäljnings- och marknadsföringskostnader	4	-3 670	-12 929	-8 670	-21 256	-33 514
Administrationskostnader	4	-12 692	-16 527	-23 980	-45 592	-78 995
Övriga intäkter		-271	1 832	1 089	1 832	1 832
Övriga kostnader		-	-1 300	-	-15 182	-20 325
Rörelseresultat		-36 385	-24 843	-92 254	-53 663	-400 944
Finansiella intäkter		2	-	9	25	438
Finansiella kostnader		-368	-594	-761	-1 247	-2 153
Resultat före skatt		-36 751	-25 437	-93 006	-54 885	-402 659
Inkomstskatt		-111	-607	-225	2 471	3 344
Periodens resultat		-36 862	-26 044	-93 231	-52 414	-399 315
Övrigt totalresultat som senare kan omklassificeras till resultaträkningen						
Omräkningsdifferenser		159	-147	44	165	462
Summa totalresultat för perioden		-36 703	-26 191	-93 187	-52 249	-398 853
Summa totalresultat för perioden hänförligt till:						
Till moderföretagets aktieägare		-36 703	-26 191	-93 187	-52 249	-398 853
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare under perioden (SEK):						
- före utspädning		-0,02	-0,02	-0,06	-0,03	-0,25
- efter utspädning		-0,02	-0,02	-0,06	-0,03	-0,25

Rapport över finansiell ställning, koncernen

TSEK	NOT	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
TILLGÅNGAR				
<i>Immateriella tillgångar</i>				
Licenser		-	21 845	-
Övriga immateriella anläggningstillgångar		3 641	46 142	21 943
Balanserade utgifter för egen spel- och teknikutveckling		88 431	342 258	103 615
Investeringar i förlagsprojekt		5 696	5 939	4 250
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Finansiella anläggningstillgångar		7 272	7 281	7 273
Uppskjuten skattefordran		1 457	521	1 610
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
IT-utrustning och övriga inventarier		11 237	13 807	13 218
Nyttjanderätter byggnader		26 708	36 394	32 050
Summa anläggningstillgångar		144 442	474 187	183 959
<i>Omsättningstillgångar</i>				
Kundfordringar och övriga fordringar		8 421	32 701	14 326
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		23 148	44 572	36 577
Likvida medel		52 061	156 401	102 618
Summa omsättningstillgångar		83 630	233 674	153 521
SUMMA TILLGÅNGAR		228 072	707 861	337 480

Rapport över finansiell ställning, koncernen (forts.)

TSEK	NOT	2026-06-30	2025-06-30	2024-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>				
Aktiekapital		32 489	32 489	32 489
Övrigt tillskjutet kapital		2 623 408	2 623 408	2 623 408
Reserver		24 734	24 393	24 690
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		-2 552 788	-2 112 656	-2 459 557
Summa eget kapital		127 843	567 634	221 030
<i>Långfristiga skulder</i>				
Långfristig leasingskuld		19 879	32 683	26 713
Övriga långfristiga skulder		32 634	35 330	33 855
Summa långfristiga skulder		52 513	68 013	60 568
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Leverantörsskulder och övriga skulder		13 150	24 940	19 317
Kortfristig leasingskuld		14 641	16 270	14 360
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		19 925	31 004	22 205
Summa kortfristiga skulder		47 716	72 214	55 882
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		228 072	707 861	337 480

Koncernens rapport över förändringar i eget kapital

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2026	32 489	2 623 408	24 690	-2 459 557	221 030
Periodens resultat	-	-	-	-93 231	-93 231
<i>Övrigt totalresultat för perioden</i>					
Omräkningsdifferenser	-	-	44	-	44
Summa totalresultat	-	-	44	-93 231	-93 187
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	-	-	-	-	-
Utgående balans per 30 juni 2026	32 489	2 623 408	24 734	-2 552 788	127 843
Ingående balans per 1 januari 2025	29 535	2 593 362	24 228	-2 060 242	586 883
Periodens resultat	-	-	-	-399 315	-399 315
<i>Övrigt totalresultat för perioden</i>					
Omräkningsdifferenser	-	-	462	-	462
Summa totalresultat	-	-	462	-399 315	-398 853
Nyemission	2 954	30 046	-	-	33 000
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	2 954	30 046	-	-	33 000
Utgående balans per 31 december 2025	32 489	2 623 408	24 690	-2 459 557	221 030
				2026	2025
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER			JAN-JUN	JAN-DEC	
Antal aktier vid periodens ingång			1 624 438 244	1 476 762 040	
Nyemission			-	147 676 204	
Antal aktier vid periodens utgång			1 624 438 244	1 624 438 244	

Kassaflödesanalys, koncernen

TSEK	NOT	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN	2025 JAN-DEC
<i>Den löpande verksamheten</i>						
Rörelseresultat		-36 385	-24 843	-92 254	-53 663	-400 944
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		39 951	30 558	92 058	75 053	434 961
Betald kreditkostnad inkl ränta		-369	-22	-762	-22	-28
Erhållen ränta		2	-3	9	22	438
Betalda inkomstskatter		-895	-884	16	-302	-1 028
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital		2 304	4 806	-933	21 088	33 399
<i>Kassaflödet från förändringar i rörelsekapital</i>						
Ökning (-)/minskning (+) av rörelsefordringar		10 512	50 238	19 245	25 298	44 045
Ökning (+)/minskning (-) av rörelseskulder		-6 182	-15 892	-9 665	-18 944	-31 612
Kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändring av rörelsekapital		6 634	39 152	8 647	27 442	45 832
<i>Investeringsverksamheten</i>						
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-59	-2 411	-59	-7 216	-8 683
Avyttring materiella anläggningstillgångar		154	24	329	527	551
Investeringar i egen spel- och teknikutveckling		-23 050	-48 572	-50 061	-94 605	-155 533
Investeringar i förlagsprojekt		-2 859	-650	-2 859	-650	-650
Ökning (-)/minskning(+) kortfristiga placeringar		-	-	-	-3 014	-3 014
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-25 814	-51 609	-52 650	-104 958	-167 329
<i>Finansieringsverksamheten</i>						
Nyemission		-	33 000	-	33 000	33 000
Finansering spelutveckling		-	11 249	-	20 681	20 681
Effekt av finansiell leasing		-3 292	-5 636	-6 553	-11 506	-21 258
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-3 292	38 613	-6 553	42 175	32 423
Periodens kassaflöde		-22 472	26 156	-50 556	-35 341	-89 074
Likvida medel vid periodens ingång		74 545	130 099	102 618	191 906	191 906
Kursdifferens i likvida medel		-12	146	-1	-164	-214
Likvida medel vid periodens utgång		52 061	156 401	52 061	156 401	102 618

Nyckeltal, koncernen

	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN	2025 JAN-DEC
Nettoomsättning, TSEK	25 557	53 784	52 113	121 457	220 982
EBITDA, TSEK	3 398	5 935	-241	21 627	28 998
EBIT, TSEK	-36 385	-24 843	-92 254	-53 663	-400 944
Resultat före skatt, TSEK	-36 751	-25 437	-93 006	-54 885	-402 659
Resultat efter skatt, TSEK	-36 862	-26 044	-93 231	-52 414	-399 315
EBITDA-marginal, %	13,3	11,0	-0,5	17,8	13,1
Rörelsemarginal, %	-142,4	-46,2	-177,0	-44,2	-181,4
Vinstmarginal, %	-143,8	-47,3	-178,5	-45,2	-182,2
Soliditet, %	56,1	80,2	56,1	80,2	65,5
A-aktiens slutkurs för perioden, kr *	0,12	0,24	0,12	0,24	0,13
B-aktiens slutkurs för perioden, kr *	0,09	0,19	0,09	0,19	0,10
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,02	-0,02	-0,06	-0,03	-0,25
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,02	-0,02	-0,06	-0,03	-0,25
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	1 624 438 244	1 624 438 244	1 624 438 244	1 624 438 244	1 624 438 244
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	1 624 438 244	1 624 438 244	1 624 438 244	1 624 438 244	1 624 438 244
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	1 624 438 244	1 567 639 704	1 624 438 244	1 522 451 915	1 573 864 202
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	1 624 438 244	1 567 639 704	1 624 438 244	1 522 451 915	1 573 864 202
Antalet anställda i genomsnitt	99	159	112	165	158
Antalet anställda vid periodens slut	89	155	89	155	137

Nyckeltal, koncernen

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

EBITDA-marginal

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar i procent av nettoomsättning.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av nettoomsättning.

Vinstmarginal

Resultat efter finansiella poster i procent av summan av nettoomsättning.

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 79,4 procent av obeskattade reserver.

Avstämning alternativa nyckeltal

	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN	2025 JAN-DEC
<i>EBITDA</i>					
Rörelseresultat, TSEK	-36 385	-24 843	-92 254	-53 663	-400 944
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar, TSEK	36 251	27 256	84 960	51 334	398 644
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar, TSEK	3 532	3 522	7 053	23 956	31 298
EBITDA	3 398	5 935	-241	21 627	28 998
<i>EBITDA-marginal, %</i>					
EBITDA, TSEK	3 398	5 935	-241	21 627	28 998
Nettoomsättning, TSEK	25 557	53 784	52 113	121 457	220 982
EBITDA-marginal, %	13,3	11,0	-0,5	17,8	13,1
<i>Rörelsemarginal, %</i>					
Rörelseresultat, TSEK	-36 385	-24 843	-92 254	-53 663	-400 944
Nettoomsättning, TSEK	25 557	53 784	52 113	121 457	220 982
Rörelsemarginal, %	-142,4	-46,2	-177,0	-44,2	-181,4
<i>Vinstmarginal, %</i>					
Resultat före skatt, TSEK	-36 751	-25 437	-93 006	-54 885	-402 659
Nettoomsättning, TSEK	25 557	53 784	52 113	121 457	220 982
Vinstmarginal, %	-143,8	-47,3	-178,5	-45,2	-182,2
<i>Soliditet, %</i>					
Summa eget kapital, TSEK	127 843	567 634	127 843	567 634	221 030
Summa eget kapital och skulder, TSEK	228 072	707 861	228 072	707 861	337 480
Soliditet, %	56,1	80,2	56,1	80,2	65,5

Alternativa nyckeltal (Alternative Performance Measures, APM-mått) är finansiella mått över resultatutveckling, finansiell ställning och kassaflöde som inte definieras i tillämpligt redovisningsregelverk (IFRS). Dessa anses utgöra viktiga kompletterande nyckeltal för koncernens resultat. Eftersom inte alla företag beräknar finansiella mått på samma sätt, är dessa inte alltid jämförbara med mått som används av andra företag.

Resultaträkning, moderbolaget

TSEK	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN	2025 JAN-DEC
Nettoomsättning	6 811	9 515	13 845	14 725	26 554
Övriga rörelseintäkter	-	-	-	-	6 713
Summa intäkter	6 811	9 515	13 845	14 725	33 267
Övriga externa kostnader	-2 287	-7 390	-4 686	-11 500	-24 465
Personalkostnader	-9 415	-11 808	-18 008	-18 452	-36 375
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-11	-5	-22	-5	-28
Övriga rörelsekostnader	-695	644	-476	-1 215	-1 874
Rörelseresultat	-5 597	-9 044	-9 347	-16 447	-29 475
Övriga finansiella intäkter	71	1 355	109	2 109	3 617
Finansiella kostnader	-4	-2	-5	-3	-4
Resultat efter finansiella poster	-5 530	-7 691	-9 243	-14 341	-25 862
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-	-
Resultat före skatt	-5 530	-7 691	-9 243	-14 341	-25 862
Inkomstskatt	-	-	-	-	-
Periodens resultat	-5 530	-7 691	-9 243	-14 341	-25 862

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalresultatet.

Balansräkning, moderbolaget

TSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
TILLGÅNGAR			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier	78	77	100
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	517 025	367 976	507 025
Summa anläggningstillgångar	517 103	368 053	507 125
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Kundfordringar och övriga fordringar	1 466	1 217	993
Fordringar koncernföretag	83 577	388 904	155 264
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	804	1 756	804
Likvida medel	7 700	60 330	17 069
Summa omsättningstillgångar	93 547	452 207	174 130
SUMMA TILLGÅNGAR	610 650	820 260	681 255

Balansräkning, moderbolaget (forts.)

TSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	32 489	32 489	32 489
Överkursfond	2 556 425	2 556 425	2 556 425
Balanserat resultat	-2 097 032	-2 071 170	-2 071 170
Periodens resultat	-9 243	-14 341	-25 862
Summa eget kapital	482 639	503 403	491 882
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	342	2 635	1 131
Skulder till koncernföretag	119 362	302 259	180 484
Övriga skulder	3 575	3 021	2 530
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	4 732	8 942	5 228
Summa kortfristiga skulder	128 011	316 857	189 373
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	610 650	820 260	681 255

Noter

Not 1 Redovisnings- och värderingsprinciper

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna och beräkningsmetoderna överensstämmer med de principer som tillämpades 2025.

För moderbolaget har rapporten upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt RFR 2 Redovisning för juridisk person samt enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen för 2025 (Not 2, sida 39-44).

Inga nya eller omarbetade IFRS regler 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.

Avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar

För färdigställd egen spelutveckling sker avskrivning med degressiv avskrivning, det vill säga ett sjunkande avskrivningsbelopp över nyttjandeperioden. Immateriella tillgångar med bestämbar nyttjandeperiod skrivs av från det datum då de är tillgängliga för användning. Beräknade nyttjandeperioder för egen spelutveckling är 3 år. Där avskrivning görs med 2/3 år 1, 33% månad 1 och 33% månad 2-12, resterande 1/3 skrivs av jämnt över år 2-3.

Not 2 Ställda säkerheter

Ställda säkerheter i koncernen avser hyresgarantier.

TSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
Ställda säkerheter	7 014	7 014	7 014

Not 3 Nettoomsättning per kategori

TSEK	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN	2025 JAN-DEC
Spelförsäljning	24 844	26 082	46 157	71 643	127 150
3rd party publishing	35	6 720	-1 084	10 118	15 405
Licensaffärer	678	1 420	949	2 533	4 018
Övrigt	0	19 562	6 091	37 163	74 409
Summa nettoomsättning	25 557	53 784	52 113	121 457	220 982

Not 4 Koncernens avskrivningar per funktion

TSEK	2026 Q2	2025 Q2	2026 JAN-JUN	2025 JAN-JUN	2025 JAN-DEC
Av- och nedskrivningar materiella anläggningstillgångar					
Direkta kostnader	-6	-12	-10	-26	-52
Försäljnings- och marknadsföringskostnader	-5	-5	-9	-9	-19
Administrationskostnader	-3 521	-3 505	-7 034	-23 921	-31 227
Summa av- och nedskrivningar materiella anläggningstillgångar	-3 532	-3 522	-7 053	-23 956	-31 298
Av- och nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar					
Direkta kostnader	-36 251	-27 181	-84 960	-51 183	-398 417
Administrationskostnader	0	-75	0	-151	-227
Summa av- och nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-36 251	-27 256	-84 960	-51 334	-398 644
Summa av- och nedskrivningar	-39 783	-30 778	-92 013	-75 290	-429 942

Övrig information



05

Om Starbreeze

Starbreeze är en oberoende utvecklare, förläggare och distributör av PC och konsolspel till en global marknad. Med det framgångsrika varumärket PAYDAY™ i centrum, utvecklar Starbreeze spel baserat på egna och andras varumärken, både internt och i samarbete med externa spelutvecklare. Starbreeze aktier är noterade på Nasdaq Stockholm under ticker STAR A och STAR B.

Läs mer på www.starbreeze.com och corporate.starbreeze.com

Denna information är sådan information som Starbreeze AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning samt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades, genom kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 20 augusti 2026 kl. 06:45 CEST.

För ytterligare information

Mats Juhl, CFO
Tel: +46 (0)8-209 229

ir@starbreeze.com

Finansiell kalender

Kvartalsrapport Q3 2026

12 november 2026

STARBREEZE

ENTERTAINMENT

