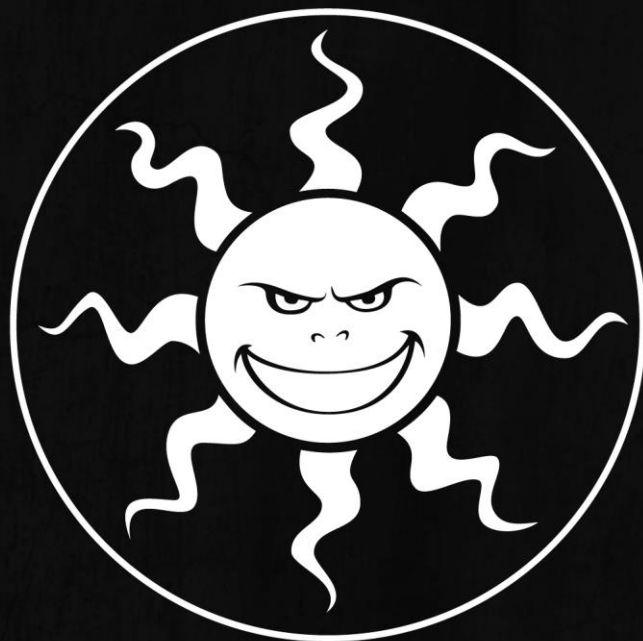


BOLAGSBESKRIVNING

STARBREEZE AB (PUBL)



STARBREEZE
S T U D I O S

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

RISKFÄKTORER	4
BAKGRUND OCH MOTIV	7
VD HAR ORDET	8
MARKNADSÖVERSIKT	9
VERKSAMHETSBEKRIVNING	12
FINANSIELL ÖVERSIKT I SAMMANDRAG	21
AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN	24
STYRELSE, LEDANDE BEFÄTTNINGSHAVARE OCH REVISORER	28
BOLAGSSTYRNING	31
BOLAGSORDNING	32
LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION	34
VISSA SKATTEFRÅGOR I SVERIGE	36
ADRESSER.....	38

Viktiga datum

Planerad första dag för handel på NASDAQ OMX First North Premier: 28 maj 2014

Information om aktien

Kortnamn: STAR

ISIN-kod: SE0005992831

Bolagskalender

Bokslutskommuniké juli 2013 – juni 2014: 28 augusti 2014

Årsredovisning 2013/2014: 23 oktober 2014

Årsstämman 2014: 13 november 2014

Definitioner

”Starbreeze” eller ”Bolaget”: Starbreeze AB (publ), 556551-8932

“First North”: NASDAQ OMX First North Stockholm

”Euroclear”: Euroclear Sweden AB

Viktig information till investerare

Varje investerare bör överväga information som lämnas i denna bolagsbeskrivning ("Bolagsbeskrivningen") noga, i synnerhet de faktorer som nämns under avsnittet "Riskfaktorer" som beskriver vissa risker som är förknippade med en investering i Starbreeze. Bolagsbeskrivningen har upprättats med anledning av föreliggande listning av Starbreeze aktier på First North. Inga nya aktier kommer att emitteras i samband med listningen och inget prospekt kommer att registreras hos Finansinspektionen med anledning av listningen. Bolagsbeskrivningen utgör inte ett erbjudande att förvärva, teckna eller på annat sätt handla med aktier, teckningsrätter eller andra värdepapper i Starbreeze.

Framtidsinriktad information

Bolagsbeskrivningen innehåller framtidsinriktade uttalanden och antaganden om framtida marknadsförhållanden, verksamhet och resultat. Dessa uttalanden finns i flera avsnitt och inkluderar uttalanden rörande Bolagets nuvarande avsikter, bedömningar och förväntningar. Orden "anser", "avser", "bedömer", "förväntar sig", "förutser", "planerar" eller liknande uttryck indikerar vissa av dessa framtidsinriktade uttalanden. Andra sådana uttalanden identifieras utifrån det aktuella sammanhanget. Faktiska händelser och resultatutfall kan komma att skilja sig avsevärt från vad som framgår av sådana uttalanden till följd av risker och andra faktorer som Bolagets verksamhet påverkas av.

Information från tredje part

Bolagsbeskrivningen innehåller historisk och framtidsinriktad marknadsinformation. I det fall informationen har hämtats från tredje part ansvarar Bolaget för att informationen har återgivits korrekt. Såvitt Bolaget vet har inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle kunna göra informationen felaktig eller missvisande i förhållande till de ursprungliga källorna. Starbreeze har dock inte verifierat siffror, marknadsdata eller annan information som lämnats av tredje part, varför Bolagets styrelse inte påtar sig något ansvar för fullständigheten eller riktigheten för sådan information som presenteras i Bolagsbeskrivningen. Sådan information bör läsas med detta i åtanke.

Viktig information om First North

First North är en alternativ marknadsplats som drivs av de olika börserna som ingår i NASDAQ OMX. Den har inte samma juridiska status som en reglerad marknad. Bolag på First North regleras av First North regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En placering i ett bolag som handlas på First North är mer riskfylld än en placering i ett börsnoterat bolag. Till skillnad mot den reglerade marknaden så har varje bolag på First North en rådgivare (Certified Adviser) som säkerställer att bolagen uppfyller de krav och regler som finns.

RISKFaktorER

En investering i Starbreeze är förenad med risk. Vid bedömningen av Starbreeze framtida utveckling är det av stor vikt att vid sidan av möjligheterna till resultatutväxt även beakta riskfaktorer. Samtliga riskfaktorer kan av naturliga skäl inte beskrivas i Bolagsbeskrivningen utan en samlad utvärdering måste även innefatta övrig information i Bolagsbeskrivningen samt en allmän omvärldsbedömning. Samtliga risker och osäkerheter som omnämns i Bolagsbeskrivningen kan komma att ha en negativ påverkan på såväl Starbreeze verksamhet som dess finansiella ställning och därigenom Starbreeze framtidsutsikter. Konsekvensen av detta kan vara en negativ påverkan på värderingen av Starbreeze aktie och innebära att aktieägare förlorar hela eller delar av sitt investerade kapital. Nedan redovisas riskfaktorer utan rangordning och utan anspråk på att vara heltäckande. Utöver den information som framkommer i denna Bolagsbeskrivning bör därför varje investerare göra sin egen bedömning av varje riskfaktor och dess betydelse för Bolagets framtida utveckling.

Marknadsrelaterade risker

Konjunktur

Starbreeze framtida försäljning är delvis beroende av faktorer utanför Bolagets kontroll, såsom den allmänna konjunkturen och marknadsförutsättningarna för kunderna. Konjunkturutvecklingen påverkar köpkraften hos konsumenten och därmed även Bolagets försäljning. En utdragen konjunkturedgång med minskade köpkraften kan resultera i en negativ effekt på Bolagets omsättning, resultat och finansiella ställning.

Teknologiutveckling

Bolagets marknad präglas av snabba förändringar. Utveckling av konkurrerande teknologier pågår ständigt och nya aktörer tillkommer. Bolagets teknologi måste därför i stor utsträckning svara mot förläggares och slutkunders krav. Marknaden måste vara mogen för att förstå och ta till sig den nya teknologi som Bolaget tillför. Det kan dock inte uteslutas att teknisk utveckling, ändrat beteende hos konsumenter eller andra externa faktorer påverkar

marknaden och dess struktur på ett för Starbreeze ofördelaktigt sätt. En sådan utveckling kan påverka Bolaget negativt.

Konkurrenter

Marknaden för spelutvecklare och förläggare är global och konkurrensutsatt. Styrelsen förväntar sig att konkurrensen bland aktörer inom den digitala spelutvecklingsmarknaden kommer att öka i takt med att nya företag etablerar sig. Dessutom kan större förläggare i framtiden komma att konkurrera med Bolaget genom att förvärva befintliga konkurrenter till Bolaget för att därigenom säkerställa framtida behov av utvecklingsresurser. Vissa av Bolagets konkurrenter har bl.a. längre verksamhetshistorik och större finansiella resurser än Starbreeze. Det går inte att lämna några garantier för att Bolaget kommer att kunna erbjuda produkter och tjänster framöver som är tillräckligt konkurrenskraftiga på marknaden.

Risker associerade med förvärv och joint ventures

Starbreeze har för avsikt att skapa tillväxt i verksamheten. En del av denna tillväxt kan komma genom förvärv och/eller etablering av så kallade samriskbolag (joint ventures) med andra aktörer på basis av planerade eller befintliga verksamheter. Förutom att ett förvärv eller en etablering av joint venture kan ställa höga krav på att relevant personal kan behållas/anställas, kommer företagsförvärv eller joint ventures att innebära en ökad belastning på Bolagets befintliga organisation och ledning. Det förekommer risk att framtida förvärv eller joint ventures inte utfaller som planerat avseende integration och samordning med Bolagets sedan tidigare bedrivna verksamheter och/eller förväntad lönsamhet. En sådan utveckling kan komma att hämma Starbreeze utvecklingstakt samt inverka negativt på Bolagets omsättning och resultat samt finansiella ställning.

Verksamhetsrelaterade risker

Låga intäkter vid lansering av spel

Vid egenfinansiering av spelutvecklingsprojekt står Starbreeze för merparten av finansieringen. Om spelet inte mottas positivt vid lanse-

ringen och om intäkterna för spelet blir mycket mindre än vad Bolaget förväntat kan likviditetsbrist uppstå och pågående och framtida spelutvecklingsprojekt kan påverkas negativt.

Förseningar av projekt

Om ett spelutvecklingsprojekt drabbas av förseningar eller om färdigställandet kräver mer resurser än ursprungligen beräknat måste denna kostnad normalt bäras av Starbreeze vilket kan påverka Bolagets lönsamhet, resultat och ekonomiska ställning negativt.

Upphovsrättsintrång

Starbreeze har ett omfattande ansvar för att inget material i spelen gör upphovsrättsintrång eller bryter mot andra legala regelverk. Om Starbreeze skulle göra sig skyldigt till upphovsrättsligt intrång i något spel så finns det risk att ett lanserat spel måste återkallas och Starbreeze kan få bära de ekonomiska konsekvenserna av detta vilket kan påverka Bolagets lönsamhet, resultat och ekonomiska ställning negativt.

Beroende av nyckelpersoner och medarbetare

Starbreeze är helt beroende av medarbetarnas kompetens beträffande såväl teknisk kunskap som kreativitet. Inom spelindustrin har komplexiteten i spelen ökat och spel ska ofta lanseras på flera plattformar samtidigt. Detta har lett till ökad konkurrens om medarbetare med specialistkompetens. Bolaget är starkt beroende av befintliga medarbetare samt att kunna rekrytera och behålla nyckelpersoner även i framtiden. En brist på kvalificerad arbetskraft och hög personalomsättning kan påverka Starbreeze verksamhet negativt.

Beroende av en enda produkt/produktserie

Starbreeze har för närvarande en spelserie, PAYDAY, som sedan en tid genererar en stor och växande del av Bolagets intäkter. Om konsumenternas intresse för denna produkt skulle avta i kombination med att Bolagets ambition att nyutvecklade framgångsrika produkter/produktserier inte skulle bli lyckade kan Bolagets likviditetsreserver och ställning i övrigt komma att påverkas negativt.

Finansiella risker

Placeringsrisk

Starbreeze håller för närvarande, och räknar med att också under överskådlig framtid hålla, en betydande från verksamheten genererad likviditet, vilken primärt ska möjliggöra omfattande egenfinansiering av Bolagets spelutveckling på kort och lång sikt. Bolagets likviditetsförvaltning som är föremål för sedvanlig placeringsrisk vad gäller prispförändringar och kreditförlust på inlåning och förvärvade finansiella instrument, kan drabbas av förluster vilka kan framstå som relativt sett betydande såsom under vissa perioder mellan spellanseringar då verksamheten genererar mindre likviditet.

Kreditrisk

Bolagets kundfordringar är jämte placeringar i likviditetsförvaltningen förknippade med kreditrisk. För det fall Bolagets kunder och samarbetspartners inte kan betala enligt fakturor och intäktsredovisningsrapporter i tid, eller överhuvudtaget, riskerar Bolaget att drabbas av kreditförluster, vilket skulle kunna få en negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat. Oaktat att exempelvis royaltyredovisning görs frekvent så innebär en växande försäljning också att exponeringen på samarbetspartners kreditvärdighet kan bli betydande.

Finansieringsrisk

Bolagets spelproduktioner finansieras till stor del av Bolaget. Framtida intäktströmmar avseende royalty för sålda spel är svåra att förutse och en stor reserv av likvida medel i Bolaget är nödvändig för att kunna säkerställa att Bolaget kan fortsätta finansiera egenfinansierade spelproduktioner. Vid uppstart av nya egenfinansierade produktioner har Bolaget ofta flexibilitet att påverka intäktströmmarna och kan välja att till viss del erhålla löpande intäktströmmar under spelets utveckling alternativt endast vid lansering av fullständigt spel. Det kan ej uteslutas att framtida kapitalbehov kan uppstå och det finns därvid heller ingen garanti för att nytt kapital kan anskaffas om behov uppstår eller att det kan ske på fördelaktiga villkor. Detta kan medföra att ägarkapi-

tal kan komma att behöva tillskjutas för att Bolaget ska utvecklas på bästa sätt. Bolagets möjlighet att tillse eventuella framtida kapitalbehov är beroende av allmänna marknadsläget för kapitaltillskott och ägarnas förutsättningar att delta i framtida emissioner. Skulle Bolaget inte få tillgång till ytterligare finansiering, eller kunna få sådan finansiering på skäliga villkor, kan detta komma att ha en negativ effekt på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Valutarisk

Bolaget har i huvudsak intäkter i US dollar och kostnader i SEK och är därmed mycket känsligt för valutakursförändringar. En svag dollarkurs ger sämre täckningsbidrag på produktionerna. Det kan vara svårt för Starbreeze att höja priserna på Bolagets produkter för att kompensera för ett stigande värde på den svenska kronan. På lång sikt är det dock svårt att skydda sig mot förändringar i valutakurserna.

Skattemässiga underskott

Starbreeze har betydande ackumulerade skattemässiga underskott, vilka delvis är koncernbidragsspärrade till och med juni 2017. Ägarförändringar som innebär att det bestämmande inflytandet över Bolaget förändras kan innebära ytterligare begränsningar (helt eller delvis) i möjligheten att utnyttja sådana underskott i framtiden. Möjligheten att utnyttja underskotten i framtiden kan även komma att påverkas av ändrad lagstiftning.

Risker relaterade till aktien

Begränsad likviditet i Starbreeze aktie

Förutsättningarna för en fungerande likviditet i Starbreeze aktie är goda då Bolaget vid listningen kommer att ha en bred aktiebas, innebärandes cirka 7 700 aktieägare. Det finns dock ingen garanti för att en aktiv och likvid handel kommer att finnas i aktien, något som kan komma att medföra svårigheter för aktieägare att sälja större poster inom en kortare period utan att påverka priset för aktien.

Fluktuationer i aktiens pris

Kursen i Starbreeze aktie kan komma att fluktuera över tiden och det finns inga garantier för att aktiekursen kommer att ha en positiv utveckling. Aktiemarknadens generella utveckling samt utvecklingen för Starbreeze aktie är beroende av en rad faktorer som ligger utanför Bolagets kontroll. Även om Bolagets verksamhet utvecklas positivt finns det en risk att en investerare drabbas av en förlust vid avyttringen av sitt innehav.

BAKGRUND OCH MOTIV

Sedan 2000 handlas Starbreeze aktie på AktieTorget. Styrelsen har fattat beslut att ansöka om byte av handelsplats till First North och har därvid offentliggjort att detta görs med sikte på Nasdaq OMX Small Cap, dvs ett planerat ytterligare listbyte och då till en fullt ut reglerad marknadsplats. Styrelsen för Starbreeze bedömer att redan en listning av Bolagets aktier på First North förväntas bidra till ett ökat intresse för Bolaget och aktien bland nya grupper av investerare, media, kunder och andra intressenter.

Bolaget har bland annat märkt ett tilltagande intresse sedan lanseringen av PAYDAY 2 efter sommaren 2013 från institutionella placerare i Sverige, och även från utländska investerare. Det bedöms underlätta för dessa investerare att placera i aktien om aktien och Bolaget är föremål för notering på First North med sikte på Nasdaq OMX Small Cap.

Styrelsen har härvid föredragit att i ett första steg, innan Bolaget hunnit uppgradera organisation och rutiner med mera inför en ansökan om en fullgånge börsnotering, byta lista till First North. First North är inte en så kallad reglerad marknadsplats, men i och med att First North tillhör Nasdaq OMX bedöms First North kunna fungera som en lämplig inkörsport och därmed underlätta Bolagets förberedelser. Styrelsen har bland annat antagit att det största hindret på vägen mot en fullvärdig börsnotering just kan bli förberedelsearbetet och uppgraderingen av Bolagets organisation och rutiner, i det att detta arbete riskerar att ta företagsledningens tid och fokus bort från verksamheten i ett viktigt utvecklingskede.

För att möta noteringskraven på First North genomför Bolaget en så kallad omvänd split 10:1 efter stämmobeslut den 15 maj 2014. På samma extra bolagstämma fattar aktieägarna även beslut om en förstärkt styrelse och ett brett optionsprogram för personal och ledning jämte ett mindre optionsprogram för vissa styrelseledamöter. Styrelsevalet i form av Eva Redhe Ridderstad innebär att styrelsen förstärks från fyra till fem ledamöter med en kvinna som har särskild kompetens kring och inriktning på utveckling av expansiva företag i den nya ekonomin. Genom optionsprogrammet knyts personal och ledning närmare till Bolagets och aktieägarnas intressen.

Sammantaget bedöms dessa åtgärder tillsammans med listningen på First North innebära att flera pusselbitar kommer på plats för Starbreeze fortsatta utveckling och expansion. Starbreeze står inför en period av mycket spännande utveckling strategiskt, produktmässigt och inte minst finansiellt. Bolagets styrelse och ledning är i full gång med att sätta en långsiktig plan för Bolagets fortsatta utveckling. Ett listbyte är naturligt när Bolaget mognar och samtidigt utvecklar en kraftfullare och bredare affärsmodell med större potential än den tidigare affärsmodellen som var byggd på enbart uthyrning av utvecklingstjänster.

Första dag för handel med Bolagets aktier på First North planeras till den 28 maj 2014.

Styrelsen för Starbreeze är ansvarig för informationen i föreliggande Bolagsbeskrivning, vilken har upprättats med anledning av Bolagets ansökan om listning av dess aktier på First North. Härmed försäkras att, såvitt styrelsen känner till, uppgifterna i denna Bolagsbeskrivning är riktiga och överensstämmer med faktiska förhållanden och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd.

Stockholm 14 maj 2014
Starbreeze AB (publ)
Styrelsen

VD HAR ORDET

I mer än ett decennium arbetade Starbreeze som en tv- och dataspelsutvecklare på uppdrag av förläggare. Då förläggarna kontrakterade bolaget för att leverera en förbättrad produkt bibehöll inte Starbreeze kontroll och ägande på det som producerades. Vi var en så kallad *work for hire*.

DET NYA STARBREEZE

I samband med att jag blev VD våren 2013 intensifierades arbetet med det nya Starbreeze. Sedan 2012 har vi minskat antalet anställda ytterligare, med en tredjedel. Idag är vår personal både specialister inom sina egna områden och experter på att hjälpa varandra säkerställa produktens kvalitet. Genom att hålla bolaget agilt förbättrar vi kommunikationen internt och därmed också de spel vi gör. Vi arbetar efter devisen "frihet under ansvar" med få mellanchefer, minskade utgifter och ökad kreativ kontroll för den enskilde.

För nya Starbreeze ändrade vi radikalt produktstrategi och arbetar idag efter strategin att skapa, förvalta och förädla varumärken där de immateriella rättigheterna kontrolleras av bolaget.

Med bibehållen kontroll och en modern affärsmodell som primärt utgår från digitala försäljningskanaler står vi idag, 2014, i ett läge med god kassa och kostnadskontroll.

I den föränderliga spelbranschen står Starbreeze nu i en stark position för fortsatt tillväxt och ökad lönsamhet. Styrelsen bedömer därmed att det är dags att ta nästa steg med en notering på First North.

VIKTEN AV EGENÄGDA VARUMÄRKEN OCH DIGITAL FÖRSÄLJNING

Vi har idag tre inkomstbringande produkter som varje dag genererar intäkter: kritikerrosade **Brothers – A Tale of Two Sons** som producerades i samarbete med Josef Fares hyllas för sin berättelse och kreativitet medan pulshöjande **PAYDAY-serien** är konsumenternas underhållningsfavorit.

Full kreativ och finansiell kontroll över de produkter vi skapar har gett oss en stabil grund

att fortsatt vidareutveckla vårt erbjudande och förädla våra varumärken. Genom att implementera vad vi kallar *expanderbar design* i vår produktion, förlänger vi dramatiskt livslängden på våra produkter i jämförelse med en traditionell försäljningsmodell. Våra huvudprodukter kan itereras efter spelsläpp och få en förlängd försäljningscykel.

PAYDAY 2 visar stadig försäljning under tre kvartal efter produkten gjordes tillgänglig på marknaden, tack vare en konsekvent strategi med att lansera tillägg som adderar mervärde; dessa introduceras både för försäljning och som gratis uppdateringar. Försäljningscyklerna, de digitala försäljningspulserna, övervakas noga i planeringen av nya erbjudanden för att hålla intresset från användarbasen i liv och för att motivera dem att återinvestera i vår produkt.

DIREKTKONTAKT MED KUNDBASEN

Ett av Starbreezes starkaste verktyg för att rikta sina erbjudanden och vidareutveckla produkterna på ett effektivt sätt är en direkt kommunikation med konsumenterna. Vi värnar och vårdar våra kunder och eftersträvar en långsiktig relation för att skapa positiva effekter över tid.

På mindre än tio månader sedan **PAYDAY 2** släpptes har spelcommunityt på den digitala försäljningsplattformen STEAM växt sig så starkt att det nu är det tredje största med en halv miljon medlemmar. Vi fortsätter växa med ambitionen att bli störst.

Vi arbetar aktivt med att vara öppna för dialog och fysiskt göra oss tillgängliga för våra kunder. Detta gör vi bland annat genom att delta i onlinebaserade aktiviteter och att vara närvarande på mässor och andra passande sammanhang. Kunderna är tillsammans med våra egna varumärken det viktigaste kapitalet vi har.

EN LÅNGSIKTIG STRATEGI

Med en stark styrelse i ryggen och ett stort engagemang bland vår kompetenta personal ser jag fram emot att exekvera vår långsiktiga strategi för att maximera bolagets potential. Det är med tillförsikt jag blickar mot framtiden.

MARKNADSÖVERSIKT¹

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. Spelmarknaden delas vanligen in i de fyra kategorierna konsolspel, PC-spel, mobilspel och onlinespel.

Storlek och tillväxt

Under de kommande åren förväntas spelmarknaden att växa 6,5 procent per år enligt en undersökning genomförd av PwC². I dagsläget är det filmindustrin som omsätter mest av underhållningsgenrerna film, bok, musik och spel. Spelindustrin omsätter årligen cirka 63 miljarder USD globalt. 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. En av de största förändringar är att spel sålda i butik förväntas stagnera eller minska medan spel sålda digitalt beräknas stå för hela spelindustrins förväntade ökning. 2017 förväntas spelindustrin omsätta 82,8 miljarder USD (Entertainment & Media Outlook: 2013-2017, PricewaterhouseCoopers, 2013).

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 högst utvecklingsbudget och lång produktionstid medan ett mobilspel kan göras betydligt billigare och snabbare. För konsolspel och PC-spel förväntas ökningen att komma från den digitala försäljningen, medan försäljning via butik kommer att vara oförändrad eller minska.

Tidigare har förläggarna (Electronic Arts, Ubisoft, Take 2/K games m.fl.) och plattformsgagnarna (Nintendo, Microsoft, Sony) haft en särställning på marknaden eftersom utvecklarna varit tvungna att samarbeta med dessa för att kunna få ut sina spel på marknaden. I och

med de nya digitala distributionskanalerna såsom Apples Appstore, Amazon och framför allt STEAM som ägs av Valve Corporation och som är den viktigaste kanalen för PC och Mac spel, så kan utvecklare själva ge ut sina produkter.

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

Konsolspel

Konsolspel definieras som spel som spelas på konsol, både stationära och bärbara. Det innefattar spel köpta i butik och digitalt. Konsolmarknaden har idag en omsättning på cirka 25 miljarder USD vilket gör den till den största kategorin. Under perioden 2008 – 2012 minskade omsättningen med nästan 25 % men nu ser vi en ökning igen. Ökningen består framför allt av ökad digital försäljning. Butiksförsäljningen förväntas ligga kvar på dagens nivå de närmaste fem åren medan den digitala försäljningen förväntas öka med cirka 19 % årligen fram till 2017. Den totala konsolmarknaden förväntas öka till cirka 31 miljarder USD 2017. Handhållna konsoler, som till exempel Nintendos DS, har tappat stort i omsättning p.g.a. ökningen av spel på mobila enheter såsom smarta mobiltelefoner och surfplattor.

Marknaden drivs delvis framåt genom lansering av nya spelkonsoler, som skapar möjligheter att göra alltmer tekniskt avancerade spel. Detta har historiskt gjort att marknaden rört sig i tillväxtintervaller om 5-6 år i taget. Den nya generationens konsoler är redan här. Senare under 2014 kommer även STEAM Box att finnas till försäljning.

PC-spel

PC-spel definieras som spel som spelas på PC. Det innefattar spel köpta i butik och digitalt. Försäljningen av PC-spel i butik har minskat stadigt den senaste 5-årsperioden och förväntas minska med 15,5 % årligen fram till 2017. Den digitala försäljningen har däremot ökat och förväntas öka även framöver. Inom denna kategori har den digitala distributionsplattformen STEAM en mycket stark position där de i princip kontrollerar marknaden för spel som spelas på en PC/MAC. Ökningen spås till 6,5 % årligen

¹ Sifferuppgifterna i detta avsnitt härrör från eller bygger på Global Entertainment & Media Outlook: 2013-2017, PricewaterhouseCoopers, 2013, om inte annat anges eller framgår av sammanhanget.

² Se föregående fotnot.

gen fram till 2017. Idag omsätter PC-spel cirka 7 miljarder USD och omsättningen förväntas ligga kvar på samma nivå 2017.

Mobilspel

Mobilspel definieras som spel som spelas på en mobil enhet, såsom på en smart mobiltelefon eller en surfplatta. Mobilspel omsätter idag cirka 8,7 miljarder USD. Omsättningen har sedan smarta telefoner fick genomslag på marknaden ökat kontinuerligt och förväntas öka med 10,5 % årligen fram till 2017. 2017 förväntas omsättningen vara cirka 14,4 miljarder USD. Mobilspel är normalt billigare att utveckla och billigare att köpa vilket gör att omsättningen kommer att vara lägre än framför allt konsolspel, trots att mobilspel är den kategori som troligen kommer att ha flest spelare.

Onlinespel

Onlinespel definieras som spel som spelas över internet. Det kan ske via en PC/MAC eller via spelsidor på nätet samt spel via till exempel Facebook. Spelen kan vara MMO's (Massively Multiplayer Online game), free-to-play, casual- och socialgames samt hardcorespel. Idag omsätter onlinespel cirka 20,4 miljarder USD och förväntas fram till 2017 öka till 31,2 miljarder USD. Detta motsvarar en ökning om 8,2 % per år. Tillsammans med konsolspel kommer onlinespel vara den dominerande försäljningskanalen för spel de nästkommande åren.

Spelbranschens värdekedja

Utvecklare

Spelutvecklare är ansvariga för processen att skapa ett spel. Ett spelutvecklarteam kan vara från några få personer till flera hundra personer där varje person normalt besitter en särskild specialistkompetens. Utvecklare brukar delas in i huruvida de är ägda av en förläggare eller inte. Interna utvecklare är de som ägs av en förläggare medan övriga ses som oberoende spelutvecklare.

När en spelutvecklare kontrakteras av förläggaren utgör intäkten ett fastprisavtal för produktionen samt vanligtvis en royalty per sålt spel, efter en viss brytpunkt.

De senaste årens förändring av branschen där flera nya plattformar för speldistribution till-

kommit (STEAM, Appstore med fler) har möjliggjort för fristående spelutvecklare att inte bara producera sina egna produkter, utan också i väsentliga hänseenden agera som förläggare. Den fristående utvecklaren kan agera ägare och finansär helt eller delvis av de egna spelen (se vidare nedan under rubrikerna Förläggare och Starbreeze roll i värdekedjan). Detta kallas till vardags ”self publishing”.

Trots att de olika self publishing metoderna är relativt unga på marknaden har metoden redan haft positiv påverkan på marknaden där produktutbudet och variationen har ökat.

Förläggare

Förläggarens roll kan vara att kommersialisera spel-idéer och ta ett helhetsansvar för produkten genom att finansiera dess utveckling, övervaka produktionen, testa, anpassa, tillverka samt ofta även distribuera och marknadsföra slutprodukten till återförsäljare.

Ofta äger förläggaren rättigheterna och själva utvecklingen/produktionen läggs ut på oberoende spelutvecklare eller förläggarens interna spelutvecklingsstudios.

Förläggaren kan även agera enbart distributör, det vill säga ansvara för spelets lansering, marknadsföring och distribution. I det senare fallet kan rättigheterna ägas av spelutvecklaren och det förekommer att utvecklaren och förläggaren delar på finansieringen av produktionen.

Branschen har de senaste åren genomgått en konsolidering där många små och medelstora förläggare har gått samman eller gått i konkurs. Branschen domineras idag av några få stora förläggare, en struktur som liknar den i film- och musikbranschen.

Återförsäljare

Återförsäljare utgörs av butiker, stormarknader, internetbutiker och andra detaljister. Majoriteten av spelen säljs idag fortfarande via detaljistledet, men de kommande åren förväntas den digitala försäljningen att öka markant medan butiksförsäljningen förväntas stagnera eller minska.

Spelplattformägare

De fyra viktigaste plattformägarna, Microsoft, Sony, Nintendo samt STEAM kontrollerar användningen av deras respektive spelplattform. För att en förläggare eller spelutvecklare ska kunna utveckla ett spel till någon av plattformarna krävs godkännande, licens samt access till utvecklingsverktyg. Spelplattformägarna utgör även några av branschens största förläggare. De har även förvärvat spelutvecklare för att få egen produktion av spel. En ny generation konsoler finns redan, Nintendos Wii U, Microsofts Xbox One, Sonys PlayStation 4 samt att STEAM Box lanseras i slutet av 2014.

Konsulter/outsourcing

I takt med att utvecklingsbolag söker större flexibilitet och bättre kontroll på personal sammansättningen blir det vanligare att bolag behåller en kärna av produktion och kreativ kompetens inom Bolaget och i större utsträckning använder sig av underkonsulter eller företag som är specialiserade på outsourcing av en specifik kompetens. De outsourcingbolag som är vanligast idag är de som är specialiserade på grafisk produktion, men vi ser även ökning av bolag inom alla aspekter av spelutvecklingen.

Starbreeze roll i värdekedjan

Starbreeze personifierar den nya tidens utvecklare som agerar även som förlag för sina egna produkter. Sedan två år har Starbreeze koncentrerat verksamheten till att utveckla, förlägga och marknadsföra sina spel, som är till en viss del självfinansierade. Dessa spel finns framför allt till försäljning på de digitala kanalerna, såsom STEAM med flera. Spelen finns även till traditionell försäljning i butik, men då görs detta i samarbete med en distributionspartner. Genom att vara den nya tidens utvecklare kan Starbreeze bättre kontrollera inte bara den kreativa kvalitén men även den finansiella uppsidan och risken.

Bolagets huvudsakliga verksamhet består i att utveckla egenfinansierade spel för PC och spelkonsoler baserat på framförallt egna rättigheter där Bolaget äger och/eller kontrollerar både den kreativa processen och distributionsprocessen.

I vissa fall så kan Bolaget även arbeta i samarbeten där ett förlag delfinansierar utvecklingskostnaden samt ansvara för distributionen till butik, medan Bolaget kontrollerar den digitala försäljningen och all PR och marknadsföring.

Konkurrens

Starbreeze konkurrerar inte längre med andra utvecklare om förläggarnas utvecklingsuppdrag. Starbreeze konkurrerar idag direkt på marknaden om konsumenters uppmärksamhet och disponibla inkomst. I dagsläget finns det inte så många direkt jämförbara bolag som utvecklar samma slags spel som Starbreeze utifrån denna affärsmodell. Däremot kan man finna flera bolag som har jämförbart tillvägagångssätt där man äger och utvecklar intellektuella rättigheter och sedan använder 3:e parts distributionsnät för att nå slutkonsument med andra typer av spel.

I förhållande till den egentliga kunden, det vill säga slutkonsumenten, är givetvis konkurrensen mycket hård då Starbreeze i detta led konkurrerar med ett stort antal spel och substitut i form av andra underhållningstjänster så som bio, tv etc.

Jämförbara bolag

De flesta jämförbara bolagen hittar man bland mindre spelstudios som utvecklar spel för smarta mobiltelefoner, surfplattor m.m. Men även stora bolag som King Digital Entertainment plc, och Rovio Entertainment Ltd, för att nämna två. Däremot så är det väldigt få som är noterade på börsen eller en motsvarande handelsplats såsom Starbreeze.

VERKSAMHETSBEKRIVNING

Affärsidé, vision, mål och strategier m.m.

Affärsidé och Vision

Starbreeze utvecklar spel baserade på egna och andras rättigheter både i egen regi och tillsammans med ledande spelförläggare. Starbreeze når framgång genom att värdera, utveckla och utmana medarbetare och erbjuda det kreativa ledarskap som krävs för att lyckas. Starbreeze vision är att bli en ledande kraft inom underhållningsindustrin genom att skapa upplevelser i världsklass.

Mål

Starbreeze har som mål att skapa och utveckla egna spelrättigheter, detta även genom att förädla Bolagets nuvarande rättigheter, att behålla Starbreeze ställning som en ledande oberoende spelutvecklare, att kunna göra detta i partnerskap med världsledande förläggare och distributörer, att Bolagets medarbetare ska tycka att arbetet är stimulerande och givande, och att finansiella värden ska skapas för Bolagets aktieägare.

Strategier och värderingar

Starbreeze är av uppfattningen att den fortsatta utvecklingen av spel primärt bör ske utifrån de ovan angivna målsättningarna och att framgång i all spelutveckling underlättas av att strategiska utgångspunkter och gemensamma värderingar genomsyrar verksamheten för spelutvecklingen.

Starbreeze har bland annat strategier som utgångspunkter för spelutvecklingen:

- Bygga en mer flexibel produktionsanpassad organisation så att den pågående utvecklingsportföljen kan optimeras.
- Arbeta systematiskt för öka marknadskänneten inom företaget för att förbättra val av inriktning, timing och projekt i spelutvecklingen.
- Skapa processer som gör att kreativa idéer kan växa och utvecklas till egna immateriella rättigheter.

- Att i egna spelproduktioner ge kunderna en inblick i produktionen och möjlighet till återkoppling, och att därmed öka Bolagets externa kommunikation.
- Alla processer på Starbreeze ska också fortsättningsvis genomsyras av kostnadsmedvetenhet.

Nedanstående värderingar ska genomsyra verksamheten på Starbreeze och bidra till att Starbreeze uppfattas som den kanske mest attraktiva arbetsgivaren i branschen.

- Kreativ frihet ska finnas i spelutvecklingen, samt frihet för medarbetarna att arbeta med de spel de brinner för, allt inom uppsatta kostnads- och tidsramar.
- Glädje över att jobba på Starbreeze och att vara en del av Starbreeze.
- Kvalitet ska levereras i hela arbetsprocessen, från utförande till slutresultat, så att användaren får en högkvalitativ spelupplevelse värd den tid som läggs på Starbreeze-spelen.
- Värdeskapande, för Starbreeze och kunderna och aktieägarna.

Affärsmodell

För de båda affärsmodellerna, förlagsfinansierad respektive egenfinansierad utveckling, gäller att ett projekts färdigställande löper över cirka 12-36 månader och förutsätter samarbete med förläggare och/eller distributörer. Samarbetet mellan förläggare/distributör och utvecklare regleras i avtal, som specificerar skyldigheter och ansvar hos respektive part under produktionen.

Förlagsfinansierade produktioner

Affärsmodellen innebär vanligtvis att spelutvecklaren får ersättning från förläggaren i form av ett fast arvode för utvecklingsarbetet, kopplade till vissa förutbestämda delleveranser, samt extra säljroyaltybonus om spelets försäljning överstiger en viss nivå. Förläggaren står utöver det fasta arvodet även för marknadsföring och distribution av spelet. Förläggaren

äger normalt rättigheterna till spelet helt eller i väsentliga delar.

Egenfinansierade produktioner

Affärsmodellen innebär att kostnaden för produktionen helt eller i väsentliga delar finansieras av spelutvecklingsbolaget. Enligt denna affärsmodell kan Bolaget få royalty eller annan vinstdelning från första sålda enhet. Det är vanligt att man tecknar ett distributionsavtal för att få hjälp med att lansera och distribuera spelet för de olika plattformarna, vilket oftast sker via digital nedladdning. Förläggaren/distributören ansvarar då för lansering av spelet på de olika marknaderna och hjälper till med marknadsföring och distribution. Spelutvecklingsbolaget äger i detta fall oftast rättigheterna till spelet.

Starbreeze idag

Starbreeze är en etablerad spelutvecklare sedan år 2000. Bolaget har gått från att bedriva konsultverksamhet till att skapa egna varumärken som sedan förläggs genom traditionell butiksförsäljning och genom digital distribution. Det stora skiftet för Starbreeze inleddes under 2010 när Bolaget började ändra sin tidigare strategi dvs att arbeta med andras rättigheter, och valde att satsa på att utveckla egna rättigheter. Det första helägda spelet, **Brothers – A Tale of Two Sons** påbörjades under 2011 och lanserades i mitten av 2013. I juni 2012 togs det nästa stora steg då Starbreeze förvärvade OVERKILL Software som ägde **PAYDAY: The Heist**. PAYDAY har sedan dess varit den främsta delen i Starbreeze framgång och bevisat att den nya strategin var ett korrekt beslut.

Bolaget har gått från en ackumulerad förlust på omkring 100 MSEK över 13 år till att ha genererat en vinst före skatt om 103,5 MSEK under perioden juli-december 2013. Bolaget har bytt affärsmodell, ledning, produktionsteam och säte från Uppsala till Stockholm. Denna turnaround var resultatet av en medveten och noga genomförd strategi och produktplan.

Starbreeze står idag inför en tillväxtfas inom varumärken, finansiella och strategiska värden. För denna tillväxtfas har styrelsen formulerat ett antal finansiella mål och planer. Starbreeze omvärld och således positionering är mycket föränderlig och kravet på adaptation och kon-

stant analys är stor om vi ska uppnå våra finansiella mål. Beskrivet nedan finns Bolagets finansiellt eller operativt inriktade mål och korta summeringar av de planer som VD och styrelse arbetar med.

Företagets finansiella mål och planering

God likviditet

Spelutvecklare är vanligtvis helt beroende av förläggare på grund av att dessa traditionellt finansierar projekten.

Spelutvecklingsprojekten är, oavsett om de är förläggarfinansierade eller egenfinansierade, mycket dynamiska och svåra att estimeras exakt vad gäller budget och tid. Starbreeze eftersträvar därför en god likviditet som ger minst två års strategiskt spelrum som norm. Vårt stående mål är att ha en kassalikviditet överstigande 80 miljoner kronor.

Egna varumärken

Genom att helt äga eller ha exklusivitet till varumärken, får Bolaget maximerad utdelning av investerad tid i produktion. Bolaget kan vidare licensiera rättigheter och förädla varumärken på ett sätt som juridiskt är omöjligt vid förlagsägda produktioner. Det ger Starbreeze också möjligheten att skapa spin-offs inom andra områden samt potentiellt sälja varumärken vidare. Bolagets mål är alltid att behålla varumärket vid samproduktioner och förlagsrelationer.

Förlängning av försäljningscykler

Den digitala distributionen möjliggör att Bolaget kan förlänga försäljningscyklerna genom nya uppdateringar och nya tilläggs paket och därigenom öka produktens lönsamhet. Spelet PAYDAY 2 har haft 26 uppdateringar under sina första nio månader. Bolaget strävar efter att varje produkts livslängd och säljperiod ska vara minst två år.

Bygga och vårda kundbas

Bolagets mål är kontinuerligt att expandera och vårda kundbasen. Bolaget värnar och vårdar relationen med kunderna och eftersträvar en långsiktig relation för att skapa positiva effekter över tid. Genom att fokusera på att bygga relationen till bolaget istället för produkterna,

ser Bolaget att kundbasen följer med från produkt till produkt.

Bredda erbjudandet

Starbreeze mål är att som bolag bredda erbjudandet inom Bolagets kompetensområde. Bolaget söker aktivt samarbetspartners för att bygga vidare på existerande varumärken eller starta samarbeten kring varumärken där Bolaget kan bidra med värdeökning genom Bolagets kunskap och direkta tillgång till den egna kundbasen.

Digital ledare

Bolaget arbetar intensivt med att bygga kunskap kring digital distribution. Detta genom samarbetsprojekt med andra utvecklare och distributörer kring deras och Bolagets varumärken. Bolaget analyserar sina kunder och kommunicerar dagligen med spelarna om Bolagets produkter online, något som engagerar kunden i spelutvecklingsprocessen och förbättrar uppföljningen av produkterna genom hela livscykeln. Personalstyrkan inom kommunikation och marknadsföring digitalt är planerad att växa.

Regelbundna produktsläpp

Bolaget bedömer att investerare och omvärld förväntar sig täta releaser för att bekräfta att Starbreeze numera är en fungerande varumärkestillverkare och inte ett ”one hit wonder”. Bolagets strategi utgår från att en spellansering efterföljs av minst sex uppdateringar varje år, både kostnadsfria uppgraderingar samt ytterligare avgiftsbelagda tilläggs paket. Detta bedöms ge en kontinuerlig intäktström och hög omsättningstakt på idéer och produktion.

Personalsammansättning

Bolaget går från en personalorganisation där specialister haft hand om avgränsade områden till en organisation där personalen får mer ansvar och utmaningar via kontakt med fler områden inom produktutvecklingen. Multipla roller uppmuntras och tydligast blir detta inom speldesign-processen. Bolaget går successivt från en modell med en game director som står för överblick och detaljer till en modell där en producent står för överblick och produktions-teamet löser designuppgifter med sin samlade expertis och i små grupper fokuserar på pro-

blemlösning och kvalitet. Detta har som utgångspunkt att ta vara på den numer seniora utvecklingsexpertis som finns Bolaget, och samtidigt få tillgång till den fingertoppskänsla som finns hos de unga utvecklare som fortfarande lever mitt i produktens användarbas.

För att ytterligare stärka detta tankesätt har styrelse och VD nyligen tillsatt en ledningsgrupp om för närvarande sju personer med fördelat ansvar för bland annat informations-spridning, HR, policy-frågor och löpande organisation. Här ingår framförallt en särskilt rekryterad erfaren Head of Operations med start i maj, som bland annat ska ansvara för att arbetssätt och best practices dokumenteras, etableras och följs upp i organisationen.

Finansiell riskreduktion

Bolagets inställning till risk är att Bolaget genom hög kunskap och bra varumärken har låg operationell risk. Den finansiella risken reduceras genom att hålla ned produktionstiden och lansera produkter i betaversioner innan de är helt klara. På butikssidan kan också samarbetspartners tas in i ett tidigt skede som medfinansiera utvecklingen och därigenom sänka Bolagets finansiella risk.

Outsourcing

Kunskapen om outsourcing har växt fram hos Starbreeze under många år och är också en omvärldsfaktor som förändras till det bättre. Outsourcingfirmor i Kina och Indien har de senaste tre åren förbättrat sina tjänster väsentligt och levererar nu kvalitet i nivå med interna utvecklare, givet att de får tillräckligt bra specifikationer och uppföljning från Bolagets sida.

Teknologiutveckling

Starbreeze äger idag en teknikplattform som spänner över 15 års utveckling. Starbreeze återinvesterar varje år en del av sina intäkter i teknologi och Bolaget kommer att öka den takten från och med innevarande år. Starbreeze ser en utveckling mot effektivare verktyg och mer lättanvända gränssnitt för användarna som ett område där mycket kvalitet och tid kan vinnas. Starbreeze kommer att satsa på egen teknologi framöver så att Bolaget även i fortsättningen kontrollerar den operationella risken och samtidigt maximerar marginalen per släppt produkt.

Exploatering av varumärken

Som ett led att maximera intäkterna från kundbasen börjar Bolaget under 2014 etablera en avdelning internt för att öka samarbeten kring merchandising av Bolagets varumärken. Vid sidan av intäktsförbättring bidrar också merchandising till kundlojalitet och att stärka varumärket. Bolaget ser det som mycket viktigt att kunna möjliggöra merchandising från dag ett på alla nya varumärken som Bolaget lanserar. Bolaget jobbar även med hur de ska kunna knyta denna merchandising till de virtuella världarna i Bolagets spelutbud, för att på så vis skapa ett kretslopp mellan digital och fysisk distribution, något som Bolaget ser kan bli mycket stort inom branschen på sikt.

Pågående spelutveckling

PAYDAY 2 – tilläggspaket och uppdateringar

Starbreeze bedriver sedan spelsläppet av PAYDAY 2 ett aktivt arbete med att interagera med spelcommunityt samtidigt som man släpper nya tilläggspaket och uppdateringar. Tilläggspaketerna betalar spelaren för och uppdateringarna är gratis. Det sker cirka en till tre nya släpp till PAYDAY 2 varje månad och spelet har hittills uppdaterats 27 gånger. Starbreeze har med förläggaren 505 Games skrivit ett avtal om delfinansiering av utvecklingen av tilläggspaketet under 20 månaders tid fr.o.m. december 2013.

STORM

Starbreeze bedriver ett spelprojekt med arbetsnamnet STORM. Spelet bygger på ett egenutvecklat koncept och baseras på tekniken bakom PAYDAY-spelen. STORM kan närmast sammanfattas som ”PAYDAY in space”. Det är en co-op shooter i en sci-fi miljö som drar nytta av den design vi har skapat i PAYDAY-spelen.

Personal

Starbreeze är ett kunskapsföretag som är beroende av medarbetarnas kreativitet och motivation. Starbreeze personalpolicy bygger på att erbjuda attraktiva arbetsuppgifter, med högt ställda krav, till kompetenta medarbetare. Antalet anställda uppgick per den 31 mars 2014 till 44 personer, att jämföra med 49 personer per den 31 mars 2013. Medelåldern per den 31 mars 2014 var 32 år och könsfördelningen var 40 män och 4 kvinnor.

Starbreeze miljöarbete

Starbreeze är ett miljömedvetet företag som vill att varje medarbetare tar hänsyn till miljön i det dagliga arbetet. Bland annat genom att beakta miljöaspekterna vid inköp av datautrustning och inventarier samt uppmana medarbetarna att såväl under som efter arbetstid återvinna avfall i så stor utsträckning som möjligt. Medarbetarna ska verka för att sänka energiförbrukningen för såväl datautrustning som övrig energikrävande utrustning som används i verksamheten.

Spelportfölj



PAYDAY 2: Gage Sniper Pack

Gage Sniper Pack är det femte tilläggspaketet för PAYDAY 2 och lägger till kraftfulla prickskyttegevär till spelarens vapenarsenal. Kulorna från ett prickskyttegevär har pansarpenetration vilket innebär att de kan gå igenom föremål som väggar eller flera fiender. Fyra nya masker introduceras även i detta paket. Tilläggspaketet släpptes tillsammans med förläggaren 505 Games till PC i maj 2014.

Läs mer på:

www.overkillsoftware.com/gagesniperpack



PAYDAY 2: Gage Mod Courier

Gage Mod Courier är det fjärde tilläggspaketet för PAYDAY 2. Det tillåter spelaren att agera som en kurir för vapenhandlaren Gage genom att plocka upp och samla paket som är utspridda över hela Washington D.C. Tilläggspaketet släpptes tillsammans med förläggaren 505 Games till PC i april 2014.

Läs mer på:

www.overkillsoftware.com/gagemodcourier



PAYDAY 2: Gage Weapon Pack #02

Gage Weapon Pack #02 är det tredje tilläggspaketet för PAYDAY 2. Specialfienden Cloaker är tillbaka för att sätta skräck i hjärtat på varje brottsling. Gage har det perfekta motgiftet och ger spelaren maskingevär och närstridvapen för att motverka dem. Fyra nya masker introduceras även i detta paket. Tilläggspaketet släpptes tillsammans med förläggaren 505 Games till PC i januari 2014.

Läs mer på:

www.overkillsoftware.com/gageweaponpack02



PAYDAY 2: Gage Weapon Pack #01

Gage Weapon Pack #01 är det andra tilläggspaketet för PAYDAY 2. Granater gör sitt första inträde i PAYDAY-serien för att krydda upp saker och ting. Fyra nya masker och tre nya vapen introduceras även i detta paket. Tilläggspaketet släpptes tillsammans med förläggaren 505 Games till PC i december 2013.

Läs mer på:

www.overkillsoftware.com/gageweaponpack01



PAYDAY 2: Armored Transport

Armored Transport är det första tilläggs paketet till PAYDAY 2 och låter spelaren göra vad varje brottsling drömmer om - att få råna bepansrade transporter, fullastade av värdefulla föremål, mitt i Washington D.C. Har spelaren tur får man även möjlighet att genomföra ett klassiskt tågrån. Tilläggs paketet släpptes tillsammans med förläggaren 505 Games till PC i november 2013.

Läs mer på:

www.overkillsoftware.com/armoredtransport



PAYDAY 2

PAYDAY 2 är uppföljaren till PAYDAY: The Heist och är en fartfylld co-op förstapersonsskjutare för fyra spelare, där man återigen antar rollen som en av bankrånarna i PAYDAY-gänget – Dallas, Hoxton, Wolf och Chains – i en ny brottsvåg över staden Washington D.C. Sedan spelet släpptes har 27 uppdateringar och fem tilläggs paket lanserats. Spelet släpptes tillsammans med förläggaren 505 Games till PC, Xbox 360 och PlayStation 3 i augusti 2013.

Officiell hemsida: www.crimenet.info



Brothers – A Tale Of Two Sons

Brothers - A Tale of Two Sons är ett kritikerrosat äventyrsspel i tredjeperson där spelaren ensam styr två bröder på deras resa för att hitta ett botemedel åt deras döende far. Spelet är ett samarbete mellan Starbreeze och filmregissören och manusförfattaren Josef Fares. Spelet släpptes tillsammans med förläggaren 505 Games till PC, Xbox 360 och PlayStation 3 i augusti 2013.

Officiell hemsida: www.brothersthegame.com



PAYDAY: The Heist Wolfpack

PAYDAY: The Heist Wolfpack är ett tilläggs paket till spelet PAYDAY: The Heist. Det innehåller två helt nya banor och ger spelaren möjlighet att gå upp ytterligare 48 erfarenhetsnivåer med sin spelkaraktär. Detta tilläggs paket innehåller även tre nya vapen. Tilläggs paketet släpptes tillsammans med Sony Online Entertainment till PC och PlayStation 3 i augusti 2012.

Officiell hemsida:

<http://www.starbreeze.com/games/>



Syndicate

Syndicate är ett science-fiction-skjutspel i förstaperson som spelas i både enspelarläge och co-op och som utspelar sig ett århundrade innan händelserna i det ursprungliga Syndicate-spelet från 1993. Spelaren tar sig an rollen som Miles Kilo som har en ny typ av neuroimplantat och är syndikatets senaste prototyp i kriget om den totala marknadsdominansen. Spelet släpptes tillsammans med förläggaren Electronic Arts till PC, Xbox 360 och PlayStation 3 i februari 2012.

Officiell hemsida: www.ea.com/syndicate



PAYDAY: The Heist

PAYDAY: The Heist är en nedladdningsbart co-op förstapersonsskjutare för fyra spelare, där man tar rollen som de härdade karriärsbrottslingarna Dallas, Chains, Hoxton och Wolf som är i en ständig strävan efter nästa stora kupp. Det är en intensiv, skitig och oför-låtande episodisk kooperativ shooter som låter spelare jobba ihop för att genomföra det perfekta brottet. Sedan spelet släpptes har 22 uppdateringar och ett tilläggs paket lanserats. Spelet släpptes tillsammans med förläggaren Sony Online Entertainment till PC och PlayStation 3 i oktober 2011.

Officiell hemsida:
www.overkillsoftware.com/payday



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena är uppföljaren till The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Det är ett science-fiction-skjutspel i förstaperson med både enspelar- och flerspelarläge och handlar om Richard B. Riddick, en farlig brottsling som kan se i mörker. Spelet utvecklades tillsammans med Tigon Studios och släpptes tillsammans med förläggaren ATARI till PC, Xbox 360 och PlayStation 3 i april 2009.

Officiell hemsida: <http://atari.com/buy-games/fps/chronicles-riddick-assault-dark-athena>



The Darkness

The Darkness är ett storydrivet skjutspel i förstaperson som spelas i enspelarläge. Spelet är baserat på serietidningen med samma namn. Det handlar om Jackie Estacado som jobbar för Franchetti-familjen, en stor maffiaorganisation. Jackie får genom spelets gång en kraft som gör honom näst intill oövervinnerlig. Med kraften får han ett nytt mål – att hitta och döda maffialedaren Paulie. Spelet släpptes tillsammans med förläggaren 2K Games till Xbox 360 och PlayStation 3 i juni 2007.

Officiell hemsida:
www.2kgames.com/thedarkness/



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay är ett science-fiction-skjutspel i förstaperson som spelas i enspelarläge. Spelet utspelar sig i samma universum som Hollywoodfilmerna Pitch Black och Chronicles of Riddick. Handlingen utspelar sig före båda filmerna och handlar om att spelaren som Riddick måste hitta en väg ut ur fängelset och ta sig till säkerhet. Spelet utvecklades tillsammans med Tigon Studios och släpptes tillsammans med förläggaren Vivendi Games till PC och Xbox i juni 2004.

Officiell hemsida:

<http://www.starbreeze.com/games/>



Knights of the Temple: Infernal Crusade

Knights of the Temple: Infernal Crusade är ett actionspel i tredjeperson och spelas i enspelarläge. Spelet utspelar sig i medeltiden och handlar om tempelriddaren Paul som genomför sitt första korståg. Paul måste förhindra jordens undergång genom att kämpa sig igenom ett mörkt Europa, genom kloster och byar till det heliga landet med dess färggranna basarer och mäktiga borgar. Spelet släpptes tillsammans med förläggaren TDK till PC, Xbox, PlayStation 2 och GameCube i mars 2004.

Officiell hemsida:

<http://www.starbreeze.com/games/>



Enclave

Enclave är ett actionspel i tredjeperson och spelas i enspelarläge. Spelaren kontrollerar goda och onda varelser för att slåss i en medeltida fantasyvärld. Det är upp till spelaren att bestämma sig för att slåss för ljuset eller mörkret och antingen förstöra demonkungen Vatar eller döda drottningen av Celenheim. Spelet släpptes tillsammans med förläggaren ATARI till PC, PlayStation 2, Xbox och GameCube i juli 2002.

Officiell hemsida:

<http://www.starbreeze.com/games/>



The Outforce

The Outforce är ett strategispel i sci-fi-miljö och har både enspelar- och flerspelarläge. Spelet utspelar sig i en avlägsen framtid, där mänskligheten kämpar för sin överlevnad långt hemifrån. Outforce är ett traditionellt top-down RTS-spel, där spelaren ser över ett slagfält som sker i rymden. Spelet släpptes tillsammans med förläggaren Pan Interactive till PC i september 2000.

Officiell hemsida:

<http://www.starbreeze.com/games/>

Historik

Bolaget grundades 1998 under namnet O3 Sweden AB och bytte sedan namn till O3 Games AB. År 2000 förvärvades Starbreeze Studios AB och Bolaget noterades på AktieTorget. År 2002 ändrades Bolagets namn till Starbreeze AB.

Fram till 2011 har Bolaget lanserat följande spel: The Outforce (2000), Enclave (2002), Knights of the Temple (2004), The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay (2004), The Darkness (2007), The Chronicles of Riddick – Assault on Dark Athena (2009).

PAYDAY: The Heist lanserades av OVERKILL Software (SLG Everscreen AB) i oktober 2011.

2012

I februari lanserades Syndicate för PlayStation 3, Xbox 360 & PC.

Starbreeze förvärvade OVERKILL Software i juni.

I juli och augusti lanserades två tilläggspaket till PAYDAY: The Heist varav ett av tilläggspaketerna är ett samarbete med Valve och spelserien Left 4 Dead.

Starbreeze startade, genom OVERKILL Software, produktionen av PAYDAY 2 under sommaren.

I oktober lanserades PAYDAY: The Heist Game Soundtrack DLC, ett tilläggspaket som ger spelaren masker i spelet och musik från spelet att ladda ner.

2013

Utvecklingskostnaderna för PAYDAY 2 aktiverades fr.o.m. januari t.o.m. augusti.

Bolaget flyttade från Uppsala till Stockholm under våren.

Brothers – a Tale of Two Sons lanseras för PlayStation 3, Xbox 360 och på STEAM för PC i augusti.

PAYDAY 2 lanseras för PlayStation 3, Xbox 360 och på STEAM för PC i augusti.

Gratis uppdatering PAYDAY 2: The Diamond Store Heist lanserades på STEAM för PC i december.

Det första tilläggspaketet PAYDAY 2: Armored Transport lanserades på STEAM för PC i november.

Det andra tilläggspaketet PAYDAY 2: Gage Weapon Pack #01 lanserades på STEAM för PC i december.

Starbreeze och 505 Games stärkte samarbetet kring PAYDAY 2 och ingick ett tvåårigt samarbetsavtal i december.

Gratis uppdatering PAYDAY 2: The Charlie Santa Heist lanserades på STEAM för PC i december.. Baseras på spelbana från Valve's Counter-Strike: Global Offensive

2014

Gratis uppdatering PAYDAY 2: The Infamy Update lanserades på STEAM för PC i januari.

Det tredje tilläggspaketet PAYDAY 2: Gage Weapon Pack #02 lanserades på STEAM för PC i januari.

Gratis uppdatering PAYDAY 2: The Death Wish Update lanserades på STEAM för PC i februari.

Gratis uppdatering PAYDAY 2: The Election Day Heist lanserades på STEAM för PC i mars.

Det fjärde tilläggspaketet PAYDAY 2: Gage Mod Courier lanserades på STEAM för PC i april

Det femte tilläggspaketet PAYDAY 2: Gage Sniper Pack lanserades på STEAM för PC i maj.

FINANSIELL ÖVERSIKT I SAMMANDRAG

Nedanstående finansiell information i sammandrag för Bolaget avseende räkenskapsåren 2011/2012 och 2012/2013 är hämtad ur Bolagets reviderade årsredovisningar och uppgifter för delårsperioderna 1 juli 2013 – 31 mars 2014 och motsvarande period 2012/2013 har hämtats ur Bolagets oreviderade delårsrapporter. Samtliga rapporter har upprättats i enlighet med IFRS. Den finansiella informationen i detta avsnitt inklusive kommentarer bör läsas tillsammans med övrig information, inklusive förvaltningsberättelser och noter i respektive årsredovisning och delårsrapporter, vilka har införlivats genom hänvisning. Samtliga rapporter finns tillgängliga på Bolagets hemsida www.starbreeze.com.

Bolagets likvida medel uppgick per den 31 mars 2014 till 126,3 MSEK. Styrelsen anser att Bolagets likvida medel är tillräckliga för att med nuvarande planer, med god marginal, finansiera verksamheten för åtminstone de närmaste 12 månaderna.

RESULTATRÄKNINGAR

TSEK	Jul 2013 - mars 2014	Jul 2012 - mars 2013	Helår 2012/2013	Helår 2011/2012
Nettoomsättning	162 510	30 711	37 007	26 154
Aktiverat utvecklingsarbete	7 486	6 759	16 065	-
Summa intäkter	171 638	37 596	53 498	26 154
Övriga externa kostnader	-10 353	-14 275	-18 637	-11 328
Personalkostnader	-29 886	-21 738	-29 429	-37 713
Rörelsens resultat före av- och nedskrivningar	131 399	1 494	4 991	-23 033
Rörelseresultat efter av- och nedskrivningar	119 693	-2 171	344	-26 235
Periodens resultat före skatt	119 875	-2 038	478	-25 896
Periodens resultat efter skatt	101 821	-1 936	823	-26 022

BALANSRÄKNINGAR

TSEK	2014-03-31	2013-03-31	2013-06-30	2012-06-30
TILLGÅNGAR				
Summa anläggningstillgångar	25 639	19 637	29 174	16 477
Summa omsättningstillgångar	149 571	28 084	28 183	38 322
SUMMA TILLGÅNGAR	175 210	47 721	57 357	54 799
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Summa eget kapital	140 823	35 552	38 489	36 967
Summa skulder	34 387	12 169	18 868	17 832
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	175 210	47 721	57 357	54 799

KASSAFLÖDESANALYS

TSEK	Jul 2013 - mars 2014	Jul 2012 - mars 2013	Helår 2012/2013	Helår 2011/2012
Kassaflöde från den löpande verksamheten	121 051	-10 451	-1 691	-5 865
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-8 172	-6 851	-17 824	9 122
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	312	-12	-12	19 465
Periodens kassaflöde	113 191	-17 314	-19 527	22 722

NYCKELTAL	Jul 2013 – mars 2014	Jul 2012 – mars 2013	Helår 2012/2013	Helår 2011/2012
Nettoomsättning, TSEK	162 500	30 711	37 007	26 154
Rörelsens resultat före avskrivningar, TSEK	131 399	1 494	4 991	-23 033
Periodens resultat före skatt, TSEK	119 693	-2 038	478	-25 896
Rörelsemarginal, %	73,7	-7,1	0,9	-100,3
Vinstmarginal, %	73,8	-6,6	1,3	-99
Soliditet, %	86,2	74,5	67,1	67,5
Kassaflöde per aktie, SEK *	0,86	-0,07	-0,13	-0,04
Eget kapital per aktie före utspädning, SEK *	1,01	0,26	0,28	0,27
Eget kapital per aktie efter utspädning, SEK *	0,99	0,26	0,28	0,27
Aktiens slutkurs för perioden, SEK *	6,0	0,9	1,2	0,7
Utdelning per aktie, SEK *	-	-	-	-
Resultat per aktie före utspädning, SEK *	0,73	-0,01	0,01	-0,32
Resultat per aktie efter utspädning, SEK *	0,72	-0,01	0,01	-0,32
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	139 228 478	138 308 451	138 308 451	138 308 451
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	141 675 839	140 378 549	140 792 567	138 308 451
Utestående optioner	2 622 172	-	3 726 177	-
Antal anställda vid periodens slut, st	44	49	42	64

* Nyckeltal och aktiens slutkurs har beräknats utifrån antalet aktier efter sammanslagning.

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.

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.

Kommentarer till den finansiella översikten

Omsättning och resultat

I februari 2012 släpptes spelet Syndicate som utvecklades för Electronic Arts räkning. Därefter har Bolaget arbetat med egenfinansierade projekt som har delfinansierats av Bolagets samarbetspartner 505 Games. I juni 2012 förvärvades OVERKILL Software (dåvarande firmanamn SLG Everscreen AB och numera Starbreeze Production AB) inklusive det egenutvecklade varumärket PAYDAY. I augusti 2013 lanserades Brothers – A Tale of Two Sons och PAYDAY 2. Utvecklingen av PAYDAY 2 fortgår och ett antal tilläggspaket har släppts efter lanseringen av huvudspelet. PAYDAY 2 inklusive tilläggspaket har under niomånadersperioden, (1 juli 2013 – 31 mars 2014), gett Bolaget intäkter på 149,8 MSEK. Bolagets totala nettoomsättning för niomånadersperioden uppgår till 162,5 MSEK (30,7 MSEK).

Under perioden januari- september 2013 aktiverades utgifter avseende spelutvecklingsprojektet PAYDAY 2 och 23,6 MSEK (0 MSEK) togs upp under intäkter i resultaträkningen. Avskrivning av det aktiverade spelutvecklingsprojektet påbörjades i september 2013 och har påverkat niomånadersperiodens resultat med -9,2 MSEK (0 MSEK).

Bolagets resultat före skatt för niomånadersperioden uppgår till 119,9 MSEK (-2,0 MSEK).

Resultat efter skatt för niomånadersperioden uppgår till 101,8 MSEK (-1,9 MSEK). Vid beräkningen av koncernens skatt har 40,7 MSEK av moderbolagets underskottsavdrag utnyttjas. Resterande underskottsavdrag, om 68,5 MSEK, är koncernbidragsspärrat.

Rörelsemarginalen för niomånadersperioden uppgår till 73,7 % (-7,1 %).

Finansiell ställning

I juni 2012 förvärvades OVERKILL Software och tillförde Bolaget varumärket PAYDAY och spelutvecklingsmotorn Diesel. Immateriella tillgångar hänförliga till förvärvet uppgick till 9,8 MSEK och goodwill till 4,2 MSEK. Per den 31 mars 2014 uppgår goodwill till 4,2 MSEK (4,2 MSEK) och övriga immateriella anläggningstillgångar relaterade till förvärvet till 4,8 MSEK (7,7 MSEK).

Under perioden januari- september 2013 aktiverades utgifter för spelutvecklingsprojektet PAYDAY 2 med 23,6 MSEK vilka togs upp under anläggningstillgångar i balansräkningen. Avskrivningar har gjorts med -9,2 MSEK och balanserade utgifter för spelutvecklingsprojektet uppgår per den 31 mars 2014 till 14,4 MSEK.

I juni 2012 genomfördes en nyemission som tillförde Bolaget 21,7 MSEK (23,7 MSEK). Koncernens likvida medel per den 31 mars 2014 uppgår till 126,3 MSEK (15,4 MSEK).

Koncernens egna kapital uppgick till 140,8 MSEK (35,6 MSEK) per den 31 mars 2014.

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten för perioden 1 juli 2013 – 31 mars 2014 var 121,1 MSEK (-10,5 MSEK). Skillnaderna mellan resultat och kassaflöde beror på rörelsekapitalförändringar vilka framför allt är hänförliga till avskrivningar och likvidavräkningar med Bolagets samarbetspartners.

AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN

Aktiekapital

Aktiekapitalet i Starbreeze uppgick per den 30 april 2014 till 2 784 569,564 kr fördelat på 1 392 284 784 aktier. Bolaget beslutade på extra bolagsstämma den 15 maj 2014 om sammanläggning av Bolagets aktier (en så kallad omvänd split), 10:1, varefter Bolagets aktiekapital är fördelat på 139 228 478 aktier. Kvotvärdet per aktie uppgick före sammanläggningen till 0,2 öre och efter sammanläggningen till 2 öre. Varje aktie berättigar till en röst och varje röstberättigad får vid bolagsstämma rösta för fulla antalet av denne ägda och företrädna aktier. Samtliga aktier medför lika rätt till andel i Bolagets tillgångar och

resultat. Bolagets aktiekapital ska utgöra lägst 2 000 000 kr och högst 8 000 000 kr, vilket innebär lägst 100 000 000 aktier och högst 400 000 000 aktier. Aktierna är denominerade i SEK och har utfärdats enligt Aktiebolagslagen.

Aktierna i Starbreeze är inte föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningsskyldighet. Det har inte förekommit några offentliga uppköpserbjudanden i fråga om aktier i Starbreeze under det innevarande eller det föregående räkenskapsåret. Vid en eventuell likvidation har aktieägare rätt till andel av överskott i förhållande till det antal aktier som innehavaren äger. Vid nyteckning av aktier har aktieägare företräde i förhållande till det antal aktier som innehavaren äger om inte annat beslutas av bolagsstämman.

Aktiekapitalets utveckling

År	Transaktion	Förändring av antalet aktier	Förändring av aktiekapitalet (SEK)	Totalt aktiekapital (SEK)	Totalt antal aktier	Aktiens nominella belopp (ca SEK)
1998	Nyemission	80 000	80 000	180 000	180 000	1
1999	Nyemission	79 750	79 750	259 750	259 750	1
2000	Nyemission	259 750	259 750	519 500	519 500	1
2000	Split 1:10	4 675 500	0	519 500	5 195 000	0,1
2000	Nyemission	1 500 000	150 000	669 500	6 695 000	0,1
2000	Nyemission	3 250 000	325 000	994 500	9 945 000	0,1
2001	Utnyttjande av teckningsoption	458 310	45 831	1 040 331	10 403 310	0,1
2002	Nyemission	1 000 000	100 000	1 140 331	11 403 310	0,1
2002	Utnyttjande av teckningsoption	910 000	91 000	1 231 331	12 313 310	0,1
2002	Utnyttjande av teckningsoption	25 000	2 500	1 233 831	12 338 310	0,1
2002	Utnyttjande av teckningsoption	125 000	12 500	1 246 331	12 463 310	0,1
2003	Utnyttjande av teckningsoption	235 000	23 500	1 269 831	12 698 310	0,1
2003	Utnyttjande av teckningsoption	155 000	15 500	1 285 331	12 853 310	0,1
2003	Nyemission	25 706 620	2 570 662	3 855 993	38 559 930	0,1
2004	Minskning	0	3 084 794,4	771 198,6	38 559 930	0,02
2004	Nyemission	231 359 580	4 627 191,6	5 398 390,2	269 919 510	0,02
2004	Nyemission	6 893 531	137 870,62	5 536 260,82	276 813 041	0,02
2004	Nyemission	35 714 285	714 285,7	6 250 546,52	312 527 326	0,02
2004	Nyemission	1 515 152	30 303,04	6 280 849,56	314 042 478	0,02
2005	Utnyttjande av teckningsoption	60 909 000	1 218 180	7 499 029,56	374 951 478	0,02
2010	Nyemission	374 951 478	7 499 029,56	14 998 059,12	749 902 956	0,02
2012	Nyemission	200 000 000	4 000 000	18 998 059,12	949 902 956	0,02
2012	Nyemission	433 181 551	8 663 631,02	27 661 690,14	1 383 084 507	0,02
2012	Minskning	0	24 895 521,126	2 766 169,014	1 383 084 507	0,002
2013	Utnyttjande av teckningsoption	9 200 277	18 400,55	2 784 569,564	1 392 284 784	0,002
2014	Sammanläggning	-1 253 056 306	0	2 784 569,564	139 228 478	0,02

Källa: Bolagsverket

Ägarförhållanden

I nedanstående tabell framgår ägarförhållandena i Starbreeze. Starbreeze har 7 749 aktieägare och ägarstrukturen baseras på den av Euroclear för Bolagets räkning förda aktieboken, och avser ägarförhållanden per den 30 april 2014, således före sammanläggningen.

Ägare	Antal aktier	Andel kapital och röster, %
Försäkringsaktiebolaget, Avanza Pension	262 798 091	18,88
Varvtre AB	200 000 000	14,36
Wingefors Invest Kap.Förv. AB	30 000 000	2,15
Swedbank Robur Ny Teknik BTI	28 500 000	2,05
Nordnet Pensionsförsäkring AB	27 752 201	1,99
Indian Nation Aktiebolag	25 907 500	1,86
State Street Bank & Trust Com., Boston	14 000 000	1,01
Wass, Marcus	13 083 280	0,94
Eliasson, Fredrik	11 915 000	0,86
Vallin, Viktor	9 911 000	0,71
Summa de 10 största ägarna	623 867 072	44,81
Övriga aktieägare	768 417 712	55,19
Totalt	1 392 284 784	100,0

Källa: Euroclear

Ägarstruktur

Ägarstrukturen per den 30 april 2014 (före sammanläggningen) fördelat på olika storleksinnehav framgår av tabellen nedan.

Storleksklass	Antal aktieägare	Antal aktier	Innehav (%)	Marknadsvärde (TSEK)
10 000 001 –	9	613 956 072	44,10	362 234
5 000 001 – 10 000 000	11	82 569 897	5,93	48 716
1 000 001 – 5 000 000	130	253 968 213	18,24	149 841
500 001 – 1 000 000	154	108 751 657	7,81	64 163
100 001 – 500 000	839	190 065 476	13,65	112 139
50 001 – 100 000	815	63 313 563	4,55	37 355
20 001 – 50 000	1 296	45 468 868	3,27	26 827
10 001 – 20 000	1 228	19 716 874	1,42	11 633
5 001 – 10 000	1 127	9 539 420	0,69	5 628
2 001 – 5 000	966	3 724 610	0,27	2 198
1 001 – 2 000	469	808 067	0,06	477
501 – 1 000	343	312 920	0,02	185
1 – 500	362	89 147	0,01	53
Totalt	7 749	1 392 284 784	100,00	821 448

Källa: Euroclear

Bemyndigande

Årsstämman den 21 november 2013 beslutade om att bemyndiga styrelsen att vid ett eller flera tillfällen, intill tiden fram till nästa årsstämma, med eller utan avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt, fatta beslut om nyemission av högst 139 000 000 aktier, motsvarande cirka 10 procent av aktiekapitalet, mot kontant betalning, genom kvittning eller apport, vilket efter sammanläggning motsvarar nyemission av högst 13 900 000 aktier.

Optionsprogram 2014

En extra bolagsstämma beslutade den 15 maj 2014 om införande av ett brett optionsprogram för de anställda inkluderande ett personaloptionsprogram för de anställda i koncernen omfattande totalt 5 000 000 personaloptioner och ett utgivande av teckningsoptioner till koncernledning och vissa andra nyckelpersoner omfattande högst 2 000 000 teckningsoptioner (samtliga sifferuppgifter efter antagen sammanläggning av aktier 10:1). Det beslutades även att införa ett styrelseoptionsprogram till styrelseledamöterna Matias Myllyrinne och den tillträdande ledamoten Eva Redhe Ridderstad omfattande 534 000 personaloptioner (267 000 personaloptioner var). Härutöver beslutades att emittera högst 267 000 teckningsoptioner till den tillträdande ledamoten Eva Redhe Ridderstad. Den extra bolagsstämman beslutade även, för att säkerställa aktieleveransen och för att möta Bolagets kostnader ("hedge"), att emittera totalt högst 6 900 000 teckningsoptioner till det helägda dotterbolaget Starbreeze Studios AB som har rätt och skyldighet att vid deltagarnas utnyttjande av Bolagets utställda personaloptioner fullgöra Bolagets åtagande genom överlåtelse av teckningsoptionerna.

Teckningsoptioner/personaloptioner utfärdade 2012

Personaloptionsprogrammet 2012/2015 utfärdades i samband med förvärvet av OVERKILL i syfte att knyta ett fåtal medarbetare i det förvärvade bolaget till Starbreeze. I det pågående programmet har ursprungligen cirka 4 278 000 personaloptioner (omräknat efter antagen sammanläggning) utfärdats med lika många

underliggande teckningsoptioner utgivna till dotterbolag såsom hedge. Efter vissa utövan- den och personalavgångar är idag cirka 2 622 000 personaloptioner 2012/2015 utestående. På grund av avgångarna har härvid ett antal av de underliggande teckningsoptionerna friställts i och med att de säkrade personaloptionerna förfallit; för närvarande är således cirka 736 000 stycken sådana teckningsoptioner över- skjutande. Dessa teckningsoptioner har av Bolaget tidigare betraktats som makulerade. Efter beslut på extra bolagsstämma den 15 maj 2014 om nytt personaloptionsprogram har även lagts fast att ovannämnda överskjutande teckningsoptioner får användas såsom hedge för i första hand det sedan tidigare löpande personaloptionsprogrammet 2012/2015 och i andra hand även för det nya programmet 2014/2017. Bolaget har därmed per den 30 april 2014, efter sammanläggning, 3 358 080 teckningsoptioner utestående, vilka säkerställer 2 662 172 personaloptioner 2012/2015.

Aktieägaravtal

Såvitt styrelsen känner till föreligger inte några aktieägaravtal eller andra överenskommelser mellan Bolagets aktieägare som syftar till gemensamt inflytande över Bolaget. Såvitt styrelsen känner till finns inte heller några överenskommelser eller motsvarande som kan komma att leda till att kontrollen över Bolaget förändras.

Utdelning och utdelningspolicy

Styrelsen gör varje år en bedömning av huruvida en utdelning är lämplig, och hur stor den i så fall ska vara, med beaktande av pågående och planerade egenfinansierade spelutvecklingsprojekt, rådande marknadssituation, prognostiserade säljroyaltyinbetalningar med mera.

Handel på First North

Starbreeze aktie planeras att upptas till handel på First North Premier den 28 maj 2014 under kortnamnet STAR. Aktien har ISIN-kod SE0005992831.

Remium Nordic AB ("Remium"), som är medlem vid och har avtal med NASDAQ OMX Stockholm AB, är Certified Adviser för Star-

breeze. En Certified Adviser granskar bolag vars aktier ska tas upp till handel på First North. First North godkänner ansökan om upptagande till sådan handel. First Norths övervakningsfunktion ansvarar för att kontrollera att både bolag och Certified Advisers lever upp till regelverket på First North. Surveillance övervakar även handeln på First North. Remium äger inte några aktier i Bolaget.

STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISORER

Styrelse

Nedan redovisas styrelseledamöterna, deras födelseår, när de valdes in, utbildning, andra pågående uppdrag samt uppdrag de senaste fem åren, eventuella företag där person är eller har varit delägare samt innehav av värdepapper utgivna av Bolaget. Uppdrag i företag som ingår i Bolagets koncern är inte inkluderade. Samtliga innehav av värdepapper i Bolaget avser innehav per den 30 april 2014 och inkluderar makes, sambos och omyndiga barns innehav samt innehav via bolag där vederbörande har ett betydande ägande och/eller inflytande. Samtliga styrelseledamöters förordnanden löper till utgången av årsstämman 2014. Samtliga ledamöter, förutom Bo Andersson Klint, är oberoende i förhållande till Bolaget och bolagsledningen och oberoende i förhållande till större aktieägare.

Michael Hjorth

Född: 1963

Befattning: Styrelseledamot sedan 2007 och styrelseordförande sedan 2013.

Utbildning: Bachelor degree of Liberal Arts vid Bard College i New York.

Andra pågående uppdrag: Styrelseledamot i Indian Nation Aktiebolag, Paradox Entertainment AB (publ) och Ftrack AB.

Aktieinnehav: 28 332 500 aktier privat och via bolag före sammanläggning.

Bo Andersson Klint

Född: 1976

Befattning: Styrelseledamot sedan 2012 och verkställande direktör sedan 2013.

Utbildning: Civilekonom med strategisk inriktning samt har 13 års vd-erfarenhet sedan tidigare bolag.

Andra pågående uppdrag: Styrelseledamot i Varv AB.

Aktieinnehav: 200 000 000 aktier via bolag före sammanläggning.

Matias Myllyrinne

Född: 1974

Befattning: Styrelseledamot sedan 2013.

Utbildning: Masters of Business Administration (MBA) från Helsingfors Universitet.

Andra pågående uppdrag: Verkställande direktör för Remedy Entertainment Ltd sedan 2008, anställd sedan 1999. Matias är en av huvudägarna i Remedy Entertainment Ltd.

Aktieinnehav: -

Eva Redhe Ridderstad

Född: 1962

Befattning: Styrelseledamot sedan 2014.

Utbildning: Civilekonom från Handelshögskolan i Stockholm.

Andra pågående uppdrag: Styrelseordförande i Spago Imaging AB och FTrack AB, samt styrelseledamot i PledPharma AB, Probi AB, Axel Christiernsson International AB, Tema-plan Asset Management AB, samt Första AP-Fonden.

Aktieinnehav: 90 000 aktier före sammanläggning.

Christoffer Saidac

Född: 1959

Befattning: Styrelseledamot sedan 2013.

Utbildning: Jur. kand och civilekonom.

Andra pågående uppdrag: Delägare i Hannes Snellman Advokatbyrå. Styrelseordförande i Sivers Urban Fonder AB och Elk Entertainment AB. Styrelseledamot i bl a CB Asset Management AB, Paradox Entertainment AB (publ) och Moutarde Equity AB.

Aktieinnehav: -

Ledande befattningshavare

Nedan redovisas ledande befattningshavare, deras födelseår, befattning, när de anställdes, utbildning, uppdrag de senaste fem åren, eventuella företag där personen är eller har varit delägare samt innehav av värdepapper utgivna av Bolaget. Samtliga innehav av värdepapper i Bolaget avser innehav per den 30 april 2014 och inkluderar makes, sambos och omvända barns innehav samt innehav via bolag där vederbörande har ett betydande ägande och/eller inflytande.

Bo Andersson Klint

Se ovan. Före Starbreezes förvärv av OVERKILL Software var Bo bland annat VD i OVERKILL Software sedan september 2010.

Mikael Nermark

Född: 1970

Befattning: Vice verkställande direktör. Anställd sedan 2009.

Utbildning: Studerat på Stockholms universitet med huvudinriktning inom ekonomi men även pedagogik och psykologi. Han har en motsvarande kandidatexamen därifrån.

Andra pågående uppdrag: -

Aktieinnehav: 2 000 000 aktier före sammanläggning.

Ursula Bende

Född: 1962

Befattning: Ekonomichef. Anställd sedan 2005.

Utbildning: Civilekonomexamen med inriktning mot redovisning från Örebro Högskola.

Andra pågående uppdrag: -

Aktieinnehav: -

Ulf Andersson

Född: 1979

Befattning: Creative director. Anställd sedan 2012. Före Starbreezes förvärv av OVERKILL

Software var Ulf bland annat Creative director i OVERKILL Software sedan september 2010.

Utbildning: 16 år lång spelkarriär. Han gick rakt in i spelbranschen från estetiskt gymnasium.

Andra pågående uppdrag: -

Aktieinnehav: 200 000 000 aktier via bolag före sammanläggning.

Annelie Åström

Född: 1950

Befattning: Personal- & Kontorschef. Anställd sedan 2013.

Utbildning: Förskolelärarexamen från Högskolan i Södertälje (1975).

Andra pågående uppdrag: -

Aktieinnehav: 848 480 aktier före sammanläggning.

Maeva Sponbergs

Född: 1980

Befattning: Verksamhetschef. Anställd sedan 2014.

Utbildning: IT-Projektledning, IHM Business School. 2002-2004.

Andra pågående uppdrag: -

Aktieinnehav: -

Almir Listo

Född: 1986

Befattning: Producent och IR-ansvarig. Anställd sedan 2012. Almir var tidigare anställd i OVERKILL Software.

Utbildning: Projektledning inom underhållningsbranschen, Gamemaker, 2005-2007.

Andra pågående uppdrag: -

Aktieinnehav: -

Revisorer

Vid årsstämman 2013 omvaldes auktoriserade revisionsfirman Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB, Klostergatan 9, 751 04 Uppsala, till Bolagets revisor intill årsstämman 2014, med Leonard Daun, född 1964, som huvudansvarig revisor. Leonard Daun är auktoriserad revisor och medlem av FAR.

Övriga upplysningar avseende styrelse och ledande befattningshavare

Samtliga styrelseledamöter och ledande befattningshavare kan nås via Bolagets kontorsadress, Regeringsgatan 28, 111 53 Stockholm.

Ingen av personerna i Starbreeze styrelse och ledning är involverade i eller har, med nedanstående undantag, under de senaste fem åren dömts i bedrägerirelaterade mål, varit ställföreträdare i bolag som försatts i konkurs, likvidation (på grund av obestånd) eller genomgått företagsrekonstruktion, varit föremål för anklagelser eller sanktioner av myndigheter eller organisation som företräder en viss yrkesgrupp och som är offentligt reglerad, eller ålagts näringsförbud. Vidare har konstaterats att det inte föreligger familjeband mellan dessa personer, utöver följande. Bo Andersson Klint och Ulf Andersson är bröder, och Annelie Åström är deras mor.

Grin AB försattes i konkurs den 12 augusti 2009. Konkursen är ännu inte avslutad. Under perioden fram till att bolaget gick i konkurs var Bo Andersson Klint och Ulf Andersson styrelseledamöter (Bo tillika VD) samt Mikael Nermark vice VD i Grin AB.

Det föreligger inte några potentiella intressekonflikter för styrelseledamöterna och de ledande befattningshavarna i förhållande till uppdraget i Starbreeze. Ingen person i Bolagets ledning har träffat någon överenskommelse med större aktieägare, kunder, leverantörer eller andra parter enligt vilken överenskommelse befattningshavaren valts in i styrelsen i Starbreeze eller tillträtt sin anställning som verkställande direktör. Ingen person i Bolagets ledning har ingått avtal innebärande en begränsning för denna att överlåta värdepapper i Starbreeze under viss tid, utöver följande. I samband med Starbreezes förvärv år 2012 av OVERKILL Software har sedvanliga balansgarantier säkerställts genom huvudägarens deposition av ursprungligen samtliga sina aktier i Starbreeze. Hälften av dessa är idag friställda och återstoden friställs i juni 2015.

BOLAGSSTYRNING

Starbreeze är ett svenskt publikt aktiebolag, vars aktier den 28 maj 2014 avses att listas på First North Premier. Bolaget följer den svenska aktiebolagslagen (2005:551) ("Aktiebolagslagen"), regelverket för emittenter vid First North Premier samt övriga tillämpliga lagar och förordningar. Bolaget följer inte Svensk kod för bolagsstyrning, vilket inte är något krav för emittenter på First North Premier. Till grund för Bolagets styrning ligger även bolagsordningen. Bolagsordningens innehåll regleras av Aktiebolagslagen och fastställs av årsstämman. Bolagets bolagsordning i sin helhet finns återgiven i avsnittet "Bolagsordning".

Bolagsstämman

Av aktiebolagslagen och bolagsordningen framgår hur kallelse till bolagsstämman ska ske och vem som har rätt att delta och rösta vid bolagsstämman. Kommunikéer från bolagsstämman finns tillgängliga på Starbreeze hemsida. Kallelse till bolagsstämman ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på Bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker ska Bolaget genom annonsering i Dagens Industri upplysa om att kallelse har skett.

Valberedning

Valberedningen består av representanter för de tre röstmässigt största aktieägarna i Bolaget per den 30 april varje år samt styrelsens ordförande. Ledamöter i valberedningen är Michael Hjorth (styrelseordförande i Starbreeze AB), Bo Andersson Klint (representant för Varvtre AB), Marcus Wass (representant för Marcus Wass), Viktor Vallin (representant för Viktor Vallin). Valberedningens har till uppgift att föreslå årsstämman val av styrelseledamöter, styrelseordförande, arvoden till dessa, ordförande på bolagsstämman samt, i förekommande fall, förslag till revisorer och arvode till dessa. Valberedning för de tre röstmässigt största aktieägarna i Bolaget per den 30 april 2014 har ej ännu utsetts.

Styrelsen

Styrelseledamöterna väljs årligen på Bolagets årsstämma. Under tiden mellan årsstämmorna utgör styrelsen i Starbreeze det högsta beslutande organet. Bolagsordningen innehåller inga restriktioner angående styrelseledamöternas valbarhet. Enligt bolagsordningen ska styrelsen bestå av tre till sex ledamöter med högst två suppleanter. Styrelsens sammansättning och ledamöternas olika uppdrag framgår av avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer". Styrelsen i Starbreeze, som består av fyra ledamöter arbetar utifrån en fastställd arbetsordning vilken bl.a. anger styrelsens åligganden och ansvar, ärenden som ska behandlas och föreskrifter för mötenas genomförande.

BOLAGSORDNING

Följande bolagsordning antogs vid den extra bolagsstämman den 15 maj 2014.

1. Firma

Bolagets firma är Starbreeze AB (publ).

2. Styrelsens säte

Styrelsen skall ha sitt säte i Stockholm kommun.

3. Bolagets verksamhet

Bolaget skall bedriva utveckling, marknadsföring och försäljning av programvaror för interaktiv underhållning, även som bedriva därmed förenlig verksamhet.

4. Aktiekapitalsgränser

Aktiekapitalet skall utgöra lägst 2 000 000 kr och högst 8 000 000 kr.

5. Antalet aktier

Antalet aktier i bolaget skall vara lägst 100 000 000 och högst 400 000 000.

6. Styrelse

Styrelsen skall bestå av tre (3) till sex (6) ledamöter med högst två (2) suppleanter. Ledamöterna och suppleanterna väljs årligen på årsstämma för tiden intill dess att nästa årsstämma hållits.

7. Revisorsgranskning

För granskning av bolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verksställande direktörens förvaltning skall utses ett registrerat revisionsbolag, eller en eller två revisorer, med eller utan revisorssuppleanter.

8. Kallelse till bolagsstämma

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker skall bolaget genom annonsering i Dagens Industri upplysa om att kallelse har skett. Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas skall utfärdas tidigast utfärdas tidigast sex (6) och senast fyra (4) veckor före stämman. Kallelse till annan extra bolagsstämma skall utfärdas tidigast sex (6) veckor och senast två (2) veckor före stämman.

9. Öppnande av stämma

Styrelsens ordförande eller den styrelsen därtill utser öppnar bolagsstämman och leder förhandlingarna till dess ordförande vid stämman valts.

10. Föranmälan

Aktieägare som vill delta i förhandlingarna vid bolagsstämma, skall dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till bolaget senast kl. 16.00 den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får

inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

11. Årsstämma

På årsstämma skall följande ärenden förekomma till behandling:

- (a) Val av ordförande vid stämman.
- (b) Upprättande och godkännande av röstlängd.
- (c) Godkännande av dagordning.
- (d) Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad.
- (e) Val av en eller två justeringsmän.
- (f) Framläggande av årsredovisning och revisionsberättelse samt i förekommande fall koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse.
- (g) Beslut om
 - (i) fastställelse av resultaträkning och balansräkning samt i förekommande fall koncernresultaträkning och koncernbalansräkning,
 - (ii) dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen, samt
 - (iii) ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören.
- (h) Fastställande av arvoden åt styrelsen och revisorn.
- (i) Val av styrelse samt, i förekommande fall, revisor och revisorssuppleant.
- (j) Annat ärende som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

12. Räkenskapsår

Bolagets räkenskapsår skall vara 1 juli – 30 juni.

13. Avstämningsförbehåll

Bolagets aktier skall vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om kontoföring av finansiella instrument.

LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

Allmänt

Starbreeze AB (publ) bildades den 12 januari 1998 och registrerades hos Bolagsverket den 22 januari 1998. Bolagets firma var tidigare O3 Sweden AB samt därefter O3 Games AB. År 2000 bytte Bolaget namn till Starbreeze AB (publ).

Starbreeze har organisationsnummer 556551-8932. Bolaget är ett svenskt publikt aktiebolag och associationsformen regleras av aktiebolagslagen (2005:551). Aktieägarnas rättigheter förknippade med aktierna kan endast ändras i enlighet med aktiebolagslagen. Starbreeze har sitt säte i Stockholm kommun. Bolagets adress är Starbreeze AB (publ), Box 7731, 103 95 Stockholm.

Legal struktur

Starbreezekoncernen omfattas av moderbolaget Starbreeze AB (publ) och de helägda dotterbolagen Starbreeze Studios AB (org. nr 556558-4496), Starbreeze Production AB (org. nr 556292-1063) och numer vilande Sidecar 1 AB (org. nr 556779-9654). Spelutvecklingen sker i dotterbolaget Starbreeze Studios AB där merparten av personalen är anställd. Starbreeze Production AB äger rättigheter till den egenutvecklande spelmotorn Diesel och rättigheterna till PAYDAY. Rättigheterna till Brothers – A Tale of Two Sons ägs av Starbreeze AB.

Väsentliga avtal

Bolagets huvudsakliga verksamhet består i allt högre grad av att utveckla egenfinansierade spel för PC och spelkonsoler baserat på framförallt egna rättigheter där Bolaget äger och/eller kontrollerar både den kreativa- och distributionsprocessen. Även i dessa fall blir Bolaget beroende av samarbete med distributör/förläggare för att nå slutkunden.

I vissa fall kan här Bolaget även samarbeta med en förläggare som delfinansierar utvecklingskostnaden samt ansvarar för distribution till butik, medan Bolaget kontrollerar den digitala försäljningen (via anlitad distributör, jämför strax ovan), PR och marknadsföring.

505 Games (505)

Starbreeze har flera avtal med den italienska spelförläggaren 505 enligt vilka 505 har som huvudansvar att agera distributör för den fysiska distributionen av PAYDAY 2, och även av Brothers. Detta innebär tillverkning av speldiskar samt distribution av spelen i form av butiksförsäljning. Utöver att 505 har varit delfinansierare av PAYDAY 2 under dess utveckling har 505 också genom tilläggsavtal i december 2013 delfinansierat den fortsatta vidareutvecklingen av PAYDAY 2. 505 och Starbreeze har härigenom fördelat både kostnader och intäkter, primärt genom omsättningsbaserad royalty/vinstdelning efter det att finansieringen från 505 avräknats. Starbreezes ägande till rättigheterna till PAYDAY 2 (respektive till Brothers) är inte beroende av dessa avtal, och avtalen med 505 innehåller inte heller i övrigt några för Starbreeze särskilt betungande åtaganden utan utgör i detta skede av produktcykeln och framgent mest en vinstdelningsreglering. Beroende på hur fortsatt framgångsrikt PAYDAY 2 blir kan de penningbelopp som fortlöpande kanaliseras och avräknas bli betydande, och därmed föreligger även en kortvarig men potentiellt betydande kreditriskexponering från tid till annan på 505.

Valve distributionsavtal avseende STEAM

Valve Software äger STEAM, en världsledande och av andra branschaktörer oberoende digital distributionskanal av spel för PC och Mac, med över 75 miljoner användare. Starbreeze har ett distributionsavtal med Valve om försäljning av PAYDAY 2 på STEAM. Oavsett den digitala distributionsformen är avtalet med Valve ett renodlat distributionsavtal, d v s utan finansieringsinslag och utan några för Starbreeze särskilt betungande eller ovanliga åtaganden, varigenom PAYDAY 2 finns till digital försäljning på STEAM tills viss tid efter det att Starbreeze slutar uppdatera spelet eller väljer att sluta sälja spelet. Beroende på hur fortsatt framgångsrikt PAYDAY 2 blir kan de penningbelopp som fortlöpande kanaliseras och avräknas bli betydande och därmed föreligger även en kortvarig men potentiellt

betydande kreditriskexponering från tid till annan på Valve.

Transaktioner med närstående

Avtal med Payday Productions LLC

I samband med Starbreeze förvärv av OVERKILL Software (dåvarande SLG Ever-screen AB) förbehöll säljarsidan vissa kommersialiseringsrättigheter avseende framförallt filmatisering och serietidningar baserade på spelet PAYDAY: The Heist (och därmed även PAYDAY 2). Detta skedde genom att Starbreeze för det nyförvärvade bolagets räkning bekräftade en evig vederlagsfri licens för Payday Productions LLC, Kalifornien, delägt av säljarsidan samt av filmproducent vilken ställt visst stöd avseende video- och reklamfilmsinspelningar med mera till Bolagets förfogande i samband med spelutvecklingen. Payday Productions LLC har varit vilande; i händelse av framtida kommersialisering av film eller serietidningar under licensen ska samråd ske med Starbreeze. Detta innebär bland annat att denna filmlicens med mera fortfarande innehas av ett bolag delägt av Starbreeze VD och största ägare.

Tvister

Vare sig Bolaget eller något annat koncernbolag har under de senaste tolv månaderna varit part i något rättsligt förfarande eller skiljeförfarande som kan komma att få betydande effekter på Bolagets, eller Koncernens, finansiella ställning eller lönsamhet.

Försäkring

Starbreeze styrelse bedömer att Bolaget har tillfredsställande försäkringsskydd för att täcka det ansvar som den ordinarie verksamheten ger upphov till. Ingen del av verksamheten bedöms vara av sådan art att försäkringsskydd inte kan erhållas på rimliga villkor.

VISSA SKATTEFRÅGOR I SVERIGE

Nedanstående sammanfattning redovisar vissa skatteregler som kan komma att aktualiseras i samband med innehav av och handel med aktier i Starbreeze. Sammanfattningen avser i första hand aktieägare som är obegränsat skattskyldiga i Sverige. Sammanfattningen är inte avsedd att vara uttömmande och omfattar inte situationer där aktierna innehas av handelsbolag eller som lagertillgång i näringsverksamhet. Vidare behandlas inte de särskilda regler som tillämpas då aktieägare innehar aktier som anses vara näringsbetingade eller de särskilda regler som gäller för fysiska personers innehav av så kallade kvalificerade aktier i fåmansföretag. Särskilda skattekonsekvenser kan uppkomma också för andra kategorier av aktieägare, såsom investmentföretag, investeringsfonder och personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige. Innehavare av aktier i Starbreeze rekommenderas att inhämta råd från skatterådgivare avseende de skattekonsekvenser som kan uppkomma i varje enskilt fall, inklusive tillämpligheten och effekten av utländska skatteregler och skatteavtal.

Fysiska personer

För fysiska personer och dödsbon beskattas avkastning såsom utdelning och kapitalvinst vid avyttring av aktier i inkomstslaget kapital. Skattesatsen är 30 procent. Preliminär skatt avseende utdelning innehålls av Euroclear eller, för förvaltarregistrerade innehav, av förvaltaren. Utdelande bolag ansvarar inte för att eventuell källskatt innehålls.

Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas normalt som skillnaden mellan försäljningsersättningen, efter avdrag för försäljningsutgifter, och omkostnadsbeloppet. Omkostnadsbeloppet för samtliga aktier av samma slag och sort beräknas gemensamt med tillämpning av genomsnittsmetoden. För marknadsnoterade aktier får omkostnadsbeloppet alternativt bestämmas enligt schablonmetoden till 20 procent av försäljningsersättningen efter avdrag för försäljningsutgifter.

Kapitalförluster vid avyttring av marknadsnoterade aktier är fullt avdragsgilla mot skattepliktiga kapitalvinster samma år på andra

marknadsnoterade aktier och delägarätter utom andelar i sådana investeringsfonder som innehåller endast svenska fordringsrätter (räntefonder). Kapitalförlust som inte kan kvittas på detta sätt får dras av med 70 procent mot övriga inkomster i inkomstslaget kapital. Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges skattereduktion mot kommunal och statlig inkomstskatt samt mot statlig fastighets-skatt och kommunal fastighetsavgift. Skattereduktion medges med 30 procent av den del av underskottet som inte överstiger 100 000 kr och med 21 procent av resterande del. Underskott kan inte sparas till senare beskattningsår.

Juridiska personer

Juridiska personer, utom dödsbon, beskattas normalt för alla inkomster, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och utdelning, i inkomstslaget näringsverksamhet.

Skattesatsen är för närvarande 22 procent. Om aktierna utgör näringsbetingade andelar gäller särskilda regler.

Beräkning av kapitalvinst respektive kapitalförlust sker på samma sätt som för fysiska personer enligt vad som anges ovan. Avdrag för kapitalförluster medges normalt endast mot kapitalvinster på aktier eller andra delägarätter. En kapitalförlust kan även, om vissa villkor är uppfyllda, kvittas mot kapitalvinster i bolag inom samma koncern, under förutsättning att koncernbidragsrätt föreligger mellan bolagen. Kapitalförlust som inte har kunnat utnyttjas ett visst år får sparas och dras av mot kapitalvinster på aktier och andra delägarätter under efterföljande beskattningsår utan begränsning i tiden, den s.k. aktiefällan.

Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige

För aktieägare, fysisk såväl som juridisk person, som är begränsat skattskyldiga i Sverige utgår normalt svensk kupongskatt om 30 procent på utdelning från svenska aktiebolag. Denna skattesats är dock i allmänhet reducerad genom dubbelbeskattningsavtal mellan Sverige och andra länder. Särskilda regler gäller för utdelning på andel som anses vara näringsbetingad. Undantag från kupongskatt gäller vidare för aktieägare inom EU som är juridiska

personer och som uppfyller kraven i det s.k. moder-/dotterbolagsdirektivet om innehavet uppgår till minst 10 procent av andelskapitalet i det utdelande Bolaget.

Kupongskatten innehålls vid utdelningstillfället av Euroclear eller, för förvaltarregistrerade innehav, av förvaltaren. Om kupongskatt innehålls med ett för högt belopp, kan återbetalning begäras hos Skatteverket före utgången av det femte kalenderåret efter utdelningstillfället.

Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som inte bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige beskattas normalt inte i Sverige för kapitalvinster vid avyttring av aktier och andra delägarätter. Aktieägare kan dock bli föremål för sådan beskattning i sin skatterättsliga hemvist. Fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige kan bli föremål för svensk beskattning vid avyttring av värdepapper om de vid något tillfälle under det kalenderår då avyttringen sker eller vid något tillfälle under de tio närmast föregående kalenderåren varit bosatta i Sverige eller stadigvarande vistats här. Tillämpligheten av regeln är dock i flera fall begränsad genom dubbelbeskattningsavtal mellan Sverige och andra länder.

ADRESSER

Starbreeze AB (publ)

Regeringsgatan 28

Box 7731

103 95 Stockholm

Tel: 08-209 208

Finansiell rådgivare

Remium Nordic AB

Kungsgatan 12-14

111 35 Stockholm

Tel: 08-454 32 00

Juridisk rådgivare

Hannes Snellman Advokatbyrå

Kungsträdgårdsgatan 20

Box 7801

103 96 Stockholm

Tel: 0760 000 000

Kontoförande institut

Euroclear Sweden AB

Box 7822

103 97 Stockholm

Tel: 08-402 90 00