



Pressmeddelande 26 februari 2015

Starbreeze AB (publ) Halvårsrapport 1 juli – 31 december 2014

ANDRA KVARTALET (OKTOBER - DECEMBER 2014)

- Nettoomsättningen uppgick till 47,7 MSEK (40,1 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 24,8 MSEK (29,1 MSEK).
- Resultat före skatt uppgick till 20,4 MSEK (24,3 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 14,0 MSEK (18,1 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,10 SEK (0,13 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,09 SEK (0,13 SEK).
- Per den 31 december 2014 uppgick likvida medel till 184,4 MSEK (77,6 MSEK).
- Under kvartalet står PAYDAY 2 för 45,4 MSEK av nettoomsättningen.
- I oktober lanserades Crimefest, en festival i tolv dagar för att fira PAYDAY-franchisets treårsjubileum.
- I oktober utannonserades det att Lionsgate tillsammans med Starbreeze gör John Wick till en spelbar karaktär i PAYDAY 2.
- I oktober annonserades det att Starbreeze inleder ett samarbete med spelstudion Lion Game Lion. Avtalet avser utveckling av tilläggs paketet för PAYDAY 2 där det första tilläggs paketet heter "The Bomb Heists".
- I november uppnådde PAYDAY 2's officiella grupp på Steam 2 miljoner medlemmar och blev därmed den första gruppen någonsin i den storleken på Steam.

HALVÅRET (JULI - DECEMBER 2014)

- Nettoomsättningen uppgick till 77,7 MSEK (130,4 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 33,3 MSEK (110,5 MSEK).
- Resultat före skatt uppgick till 24,6 MSEK (103,7 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 16,6 MSEK (90,3 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,65 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,11 SEK (0,64 SEK).

EFTER PERIODENS UTGÅNG

- I januari utannonserades att rättigheterna till Brothers – A Tale of Two Sons sålts till 505 Games.
- Under januari uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 6,3 MSEK.

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Välkommen ombord

Nettoomsättningen för Q2 uppgick till 47,7 MSEK, vilket innebär en ökning med 7,6 MSEK i jämförelse med motsvarande period förra året, varav PAYDAY 2 stod för 45,4 MSEK, PAYDAY: The Heist för 2,1 MSEK och Brothers – A Tale of Two Sons för 0,1 MSEK. Notera även att detta är sista redovisningen för produkten Brothers då rättigheterna under januari såldes till 505 Games för 500 TUSD.

Rörelseresultat före avskrivningar detta kvartal uppgick till 24,5 MSEK (29,1 MSEK).

Sett till omsättning, är det Starbreeze tredje bästa kvartal sedan PAYDAY 2 lanserades i augusti 2013.

Att vi efter ett helt år slår förra årets kvartalsförsäljning med samma produkt, PAYDAY 2, ser jag som ett tydligt bevis på att våra produkter går långt bättre än normen i spelbranschen. Vi har en väl fungerande strategi kring pulsförsäljning som nu är väl testad och tillförlitlig. Det är inte minst intressant och roligare för oss när det gäller framtida strategi kring lanseringar av spel.

Under kvartalet kan man utläsa något ökade kostnader än tidigare. Detta är satsningar i högre kapacitet för produktion och vi kommer framöver att se tätare och bättre släpp av tilläggspaket än tidigare. Ett tempo som vi redan är världsledande inom kommer bli än bättre.

Under kvartalet släppte vi 19 uppdateringar till PAYDAY 2. Vi avslutade kalenderåret 2014 och vårt finansiella Q2 starkt med en julrea genom vår primära konsumentkanal och digitala distributionsplattform Steam. Vi lanserade även Game of the Year Edition av PAYDAY 2, en samling av årets alla produkter i ett paket, till ett extremt attraktivt pris under rean.

Vi har nu planerat ett helt kalenderår med aktiviteter. 2015 blir ett mastigt PAYDAY-år där Lion Game Lion som första tredjepartsstudio redan lanserat sina första två tilläggspaket. Vi introducerade tillsammans en ny karaktär i Svenska skådespelaren Dragomir Mršić och två nya uppdrag. Vi har övervakat produktionen och har med övertygelse sett att båda tilläggspaketen lanserades med samma kvalitet vi själva vill leverera. Reaktionerna från våra konsumenter har inte varit annat än positiva och samarbetet rullar därmed vidare.

I samma anda närmar vi oss nu den faktiska invigningen av Starbreeze Los Angeles-kontor som skall slå upp sina dörrar till den nya lokalen under april månad. Kontoret kommer förutom Geminose, att husera ett insourcat team utvecklare som även de kommer att producera PAYDAY-uppdateringar under året och delta i den pågående produktionen av OVERKILL'S The Walking Dead. Vi har lyckats knyta till oss ett antal personer med en gedigen bakgrund i spelbranschen och ser fram emot att följa hur de utvecklas vidare i våra projekt.

Under Q2 var vi även överväldigade över responsen vi fick under Crimefest-kampanjen. Det stöd vi fick av vårt community visade att kreativiteten bland våra PAYDAY-fans inte har några gränser. Vi träffade många av våra community-medlemmar på Crimefest-eventet vi anordnade och deltog så klart i diskussionerna online. Det var ett otroligt lyckat event som vi nu ämnar att följa upp under februari och mars i form av "The Hype Train event". Detta event har samma DNA som Crimefest och bjuder in våra community-medlemmar till att tillsammans med oss bestämma vilka extra saker vi ska göra till PAYDAY 2 under våren. Allt från att introducera nya uppdrag, introducera ytterligare en kvinnlig karaktär till att fysiskt flyga tio PAYDAY-fans till Los Angeles för att träffa oss utvecklare. Det initiala mottagandet har varit omfattande och positivt. Det är tydligt för oss att PAYDAY 2 berör och är viktigt för våra spelare.

Detta är bara början. Vi har sedan tidigare sagt att PAYDAY 2 kommer att få fortsatt stöd. Vi kommer fortsätta vårda detta varumärke och expandera det. Som ett led i detta släpper vi PAYDAY 2: Crimewave Edition till både Xbox One och PlayStation 4 i juni månad. Denna version av PAYDAY 2 är den kompletta upplevelsen för alla tjuvar och banditer med den nya generationens konsoler. Denna uppdaterade utgåva innehåller över ett år av uppdateringar från PC-versionen, inklusive tekniska förbättringar såsom upplösning i 1080p, förbättrade texturer och ökad bildratio. Allt till ett

fantastiskt pris. Vår ambition är att så många som möjligt skall få uppleva PAYDAY. Produkten släpps således med god timing kring den stora spelmässan E3 i Los Angeles i juni månad.

Starbreeze är i en fas där vi fortsätter ta ny mark medan vi cementerar vår position som en utvecklare att räkna med. PAYDAY-serien är ett av världens bäst säljande spelfranchise. Det ser vi inte minst på den ihållande försäljningen och det stora intresset för nya tillägg som hela tiden uppvisas av våra spelare.

I januari bestämde vi oss även för att sälja rättigheterna till Brothers– A Tale of Two Sons. Vi har visat att vi kan skapa kritikerrosade spel, utveckla dem och sedan sälja dem med vinst. Det är både en förmåga och en erfarenhet vi har blivit starkare av.

Utvecklingsarbetet med våra framtida produkter OVERKILLS The Walking Dead (OTWD) och Geminose fortlöper enligt plan.

OTWD är i en fas med fokus på teknik och design. Vi ser goda framsteg i tillverkningen så här långt. Spelet skapas av OVERKILL i Stockholm och av inhyrd specialkompetens i Los Angeles.

Geminose är i en fas där designen börjar trappas ned och tillverkning av innehåll nu är dominerande. Vi använder oss till stor del av outsourcing vad gäller innehållet i Geminose. Delar av spelet är nu redo för de första interna testerna av spelbarhet och grafik.

Spelbranschen är i en föränderlig fas där spelplanen och tärningen hela tiden kastas om. Vi fortsätter att fokusera på det som är allra viktigast – att bygga spel med fokus på återspelbarhet med en stark direktkontakt till en stor kundbas som vi kontinuerligt vårdar. Lion Game Lions första tilläggs paket och lanseringen av Hypetrain-eventet är bara början.

Som jag kommunicerade på årsstämman så är detta inte bara ett år för oss där vi fokuserar på PAYDAY och låter vår pulsförsäljning fortgå. Vi behöver även stärka vår organisation för att kunna ta tillvara på vår expansiva möjlighet med våra produkter. Därför är jag speciellt glad att välkomna en ny nyckelperson till Starbreeze:

Sebastian Ahlskog tar över rollen som CFO i Starbreeze. Då vår organisation växer, våra affärer blir än mer direkta med kund och av mer internationell karaktär krävs ny kunskap och energi för att positionera Starbreeze än starkare på den globala scenen. Sebastian har en gedigen bakgrund av internationella affärer, effektivitetsförbättringar och strategiska initiativ som vi ser kommer vara ett ovärderligt tillskott till vår finansiella avdelning.

Vi är glada att Ursula Bende, med snart tio år i bolaget kommer att dela sin gedigna kunskap om Starbreeze med Sebastian under sin nya befattning som Financial Controller.

Vi kommer att fortsätta kalenderåret med att förnöja och förundra. Kund- och partnervård framför allt. Mer PAYDAY och mer professionella utvecklingsresurser blir det resterande halvårets agenda.

För mer information kontakta:

Bo Andersson Klint CEO, Starbreeze AB

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

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter med huvudkontor i Stockholm. På Starbreeze skapar vi tv- och dataspel efter egen design och genom licensierade varumärken. Vår vilja är att alltid förbättra och maximera våra varumärken - med gameplay som vårt ledord.

Starbreeze ligger i framkant för självständig digital distribution inom spelbranschen där vårt spelarforum är det största på distributionsplattformen Steam. Våra senaste produkter inkluderar det adrenalinpumpande bankrånar-spelet PAYDAY 2 och det kritikerrosade äventyrsspelet Brothers - A Tale of Two Sons.

Starbreeze AB är noterat på Nasdaq Stockholm First North Premier (STAR, ISIN kod: SE0005992831). Bolagets Certified Adviser är Remium Nordic. Starbreeze varumärken inkluderar OVERKILL Software och PAYDAY-serien.

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