



Pressmeddelande 27 augusti 2015

Starbreeze AB (publ) Bokslutskommuniké 1 juli 2014 – 30 juni 2015

FJÄRDE KVARTALET (APRIL - JUNI 2015)

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

RÄKENSKAPSÅRET (JULI 2014 - JUNI 2015)

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

EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG

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

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Starbreeze växer

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

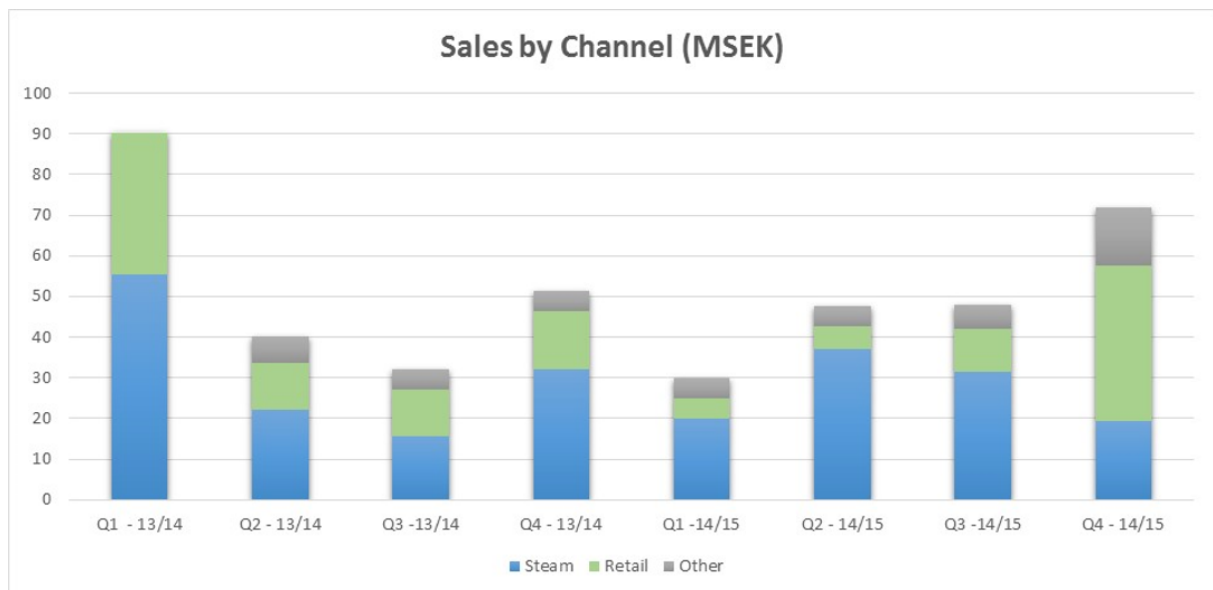
PAYDAY 2 på STEAM

Vår produktion av både "Free to Play" och intäktsgenererande DLC-releaser av nuvarande kaliber saknar motstycke i spelvärlden. Vi levererar snabbare och bättre än någon annan FPS-utvecklare på STEAM. PAYDAY har många år av DLC'er framför sig och har också en

enorm potential i form av ett PAYDAY 3, om vi väljer att i framtiden utveckla franchiset vidare.

PAYDAY 2: Crimewave Edition

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



PAYDAY Mobile

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

OVERKILL's The Walking Dead

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

OVERKILL's The Walking Dead i VR

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

RAID: World War II

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

Geminose

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

Dead by Daylight

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

STORM

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

John Wick i VR

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

STARBREEZE PRODUCTION SCHEDULE



Den potential som finns i framtida förlagsavtal för detaljhandeln, såsom de vi har för PAYDAY 2 och OVERKILL's The Walking Dead, är en trygghet för oss. Utöver dessa har vi flertalet projekt utan beroende på tredjepart, med vår diversifierade portfölj har stora möjligheter att få hävstång på risk och avkastning i vår portfölj.

Vi vänder oss nu österut för att bredda vår marknad ytterligare. Målet är att våra produkter ska nå den massiva asiatiska marknaden och ta första steget med experimentet PAYDAY 2 för mobil. Med fotfäste i både i Nordamerika och Europa inom VR och onlinespel, är vi nu redo för fortsättningen.

StarVR

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

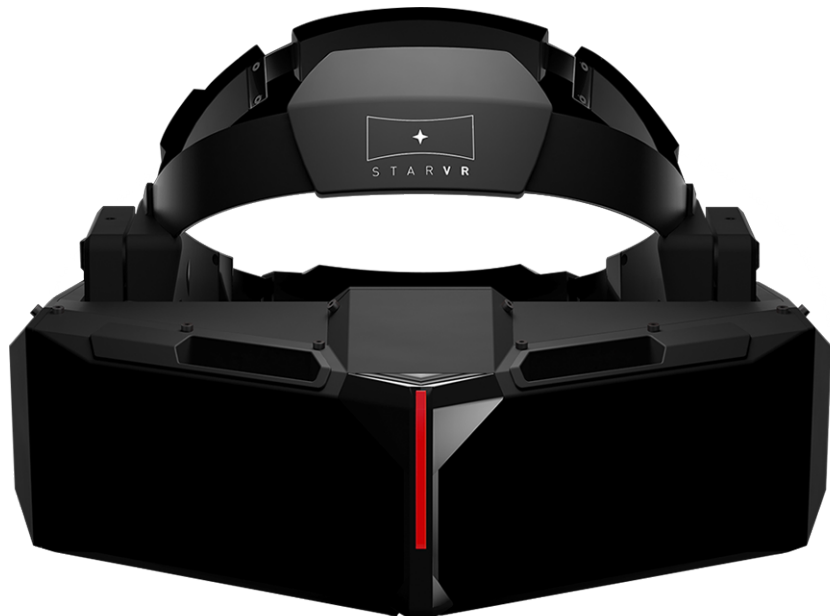
I en strävan att ytterligare vidga våra vyer och bli en stark innehållsledare för VR tillkännagav vi ett helt nytt initiativ och en ny affärsstrategi för Starbreeze den 12 juni: Project StarVR.

Projektet startade i vår övertygelse om att den nya VR-vågen bara är början på en helt ny era av spelande. Vi vill bli ett av de främsta företagen i vår bransch med VR-upplevelser för alla plattformar.

Inom ramen för initiativet tillkännagav vi förvärvet av den välkända Parisbaserade VR-hårdvaruutvecklaren InfnitEye. InfnitEye, som vi haft på vår radar länge, är ett litet dedikerat team med en fantastisk prototyp för det mest uppslukande VR-headsetet under utveckling. Genom att ge spelaren ett obrutet 210-graders synfält i headsetet, uppslukas denne på ett helt naturligt sätt i spelet eller filmen. Headsetet som tidigare marknadsfördes som InfnitEye har nu döpts om till StarVR och teamet integreras i gruppen som Starbreeze Paris.

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

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



Att vi redan idag arbetar med företag som

Lionsgate, Skybound och Valve är ett "proof of concept" på vår potential och ger oss värdefulla lärdomar som global en VR-spelare.

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

Vi fortsätter att sikta mot stjärnorna.

###

För ytterligare information, vänligen kontakta:

Maeve Sponbergs, Investor Relations, Starbreeze AB. Tel: +46(0)8-209 208, email: ir@starbreeze.com

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris och Los Angeles, skapar vi spel efter egen design och med licensierat innehåll, med målet att skapa starka franchise i och utanför själva spelet. Vi lever och dör för gameplay.

Starbreeze senaste spel omfattar det adrenalinstinna bankrånar-spelet PAYDAY 2 och den kommande överlevnads-shootern OVERKILL's The Walking Dead baserat på serietidningssuccén. Starbreeze är pionjär inom självständig digital distribution av spel, och välkomnar utvecklare att dra nytta av dess publiceringskunskande på Steam, där man har ett av den digitala distributionsplattformens största spelarforum.

Härnäst siktar Starbreeze på att utveckla verkligt uppslukande VR-upplevelser genom att integrera mjuk- och hårdvara i Project StarVR och StarVR headsets.

Med huvudkontor i Stockholm, är Starbreeze aktier noterade på Nasdaq Stockholm First North Premier under ticker STAR A och STAR B med ISIN-koderna SE0007158928 (A-aktien) och SE0005992831 (B-aktien). Bolagets Certified Adviser är Remium Nordic.

Mer information finns på <http://www.starbreeze.com>.