



Pressmeddelande 12 november 2015

Starbreeze AB (publ) delårsrapport 1 juli 2015 – 30 september 2015

Hela första kvartalsrapporten för räkneskapsåret 2015/2016 finns att hämta på www.starbreeze.com/investor-relations/.

FÖRSTA KVARTALET (JULI - SEPTEMBER 2015)

- Nettoomsättningen uppgick till 49,9 MSEK (30,0 MSEK) med en tillväxt på 66%. Totala intäkter uppgick till 75,9 MSEK (31,8 MSEK) vilket ger en tillväxt på 139%.
- Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 8,4 MSEK (8,5 MSEK).
- Resultat före skatt uppgick till 7,2 MSEK (4,2 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 6,4 MSEK (2,5 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,03 SEK (0,01 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,03 SEK (0,01 SEK).
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 49,5 MSEK (24,5 MSEK).
- Per den 30 september 2015 uppgick likvida medel till 123,6 MSEK (161,7 MSEK).
- Under kvartalet står PAYDAY 2 för 48,4 MSEK (28,3 MSEK) av nettoomsättningen.
- I juni 2015 meddelades det förestående förvärvet av den Los Angeles-baserade spelstudio Orange Grove Media genom apportemission. Tillträde skedde den 10 juli 2015.
- I maj utannonserades förestående förvärv av en ny 3D- och Virtual Reality- (VR) anpassad spelmotor med namnet VALHALLA genom apportemission. På extra bolagsstämma den 12 juni 2015 fattades beslut om förvärv och förvärvet slutfördes den 16 juli 2015.
- I juli 2015 utannonserades det att Starbreeze förvärvade de utestående aktierna i PAYDAY Productions LLC vilket tillför bolaget samtliga rättigheter till PAYDAY. Tillträde av aktiemajoriteten skedde den 18 september 2015.
- I augusti annonserade Starbreeze sitt första förläggarprojekt inom VR i samarbete med Lionsgate; en första persons shooter utvecklad för VR baserat på Lionsgates filmhit John Wick.

- I augusti gick den första upplagan av PAYDAYCON av stapeln i Seattle, USA. PAYDAYCON syftar till att ge PAYDAY-fans ett gemensamt forum att umgås och få träffa spelets utvecklare och andra celebriteter kopplade till franchiset.
- I september tillkännagav Starbreeze att ett samarbete inletts med företaget Tobii om att integrera företagets eyetracking-teknologi i Starbreeze Virtual Reality-headset, StarVR.

EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG

- Den 15 oktober lanserades den andra upplagan av Crimefest, en festival i 10 dagar för att fira PAYDAY-franchisets fyraårs- jubileum. Under perioden släpptes hela 10 uppdateringar
- Den 15 oktober uppdaterades även PAYDAY 2, som en del av Crimefest, för att inkludera funktionalitet för Steam Economy. Uppdateringen benämnd "The Black Market Update", möjliggör för spelare att valfritt utnyttja mikrotransaktioner för kosmetiska- och mindre kraftiga vapenuppdateringar. Marknadsplatsen där transaktionerna sker är fullt integrerad med den digitala distributions- och spelplattformen Steam.
- Från att i februari 2014 vara det femte största communityt på PC-plattformen Steam med ca 350 000 aktiva medlemmar är PAYDAY 2 nu den största officiella spelarcommunity på Steam och har i november över 3,3 miljoner medlemmar.
- Under oktober uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 10,9 MSEK.

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Starbreeze på rätt spår

När vi nu stänger Starbreeze första kvartal för det nya räkenskapsåret 2015/2016, kan jag återigen konstatera att koncernen fortsätter att leverera både stark tillväxt och en hälsosam vinst. Vi har nu upprepat detta fyra kvartal i rad – två år efter lanseringen av PAYDAY 2.

Under första kvartalet visar koncernen betydande finansiella resultat med en nettoomsättning på 49,9 MSEK, en ökning med 66 procent jämfört med Q1 förra året. Vårt bästsäljande franchise, PAYDAY 2 fortsätter att leverera fantastisk tillväxt på nytt all-time-high 71 procent, vilket ger intäkter på 48,4 MSEK.

De löpande kostnaderna för den nya organisationen och de tillkommande varumärkena har stabiliserats. Med det sagt så fortsätter vi att noggrant bevaka och kontrollera våra rörelsekostnader och är selektiva med hur vi investerar. Detta har resulterat i 13 MSEK i minskade externa kostnader jämfört med föregående kvartal.

EBITDA nådde 8,4 MSEK vilket är samma nivå som motsvarande kvartal föregående år trots att vi nu bygger en organisation för att generera intäkter från multipla IPn och produkter. De kommande åren

räknar vi med att växa organisationen och utöka verksamheten och samtidigt leverera både tillväxt och en förbättrad EBITDA-marginal.

Under kvartalet stärkte Starbreeze sin kassa genom ett positivt kassaflöde från den egna verksamheten. Koncernen avslutar kvartalet med en kassa norr om 120 MSEK.

När Starbreeze nu gått in i ett nytt räkenskapsår fokuserar vi på att kapitalisera på de många nya och spännande möjligheterna som öppnat sig efter E3 då vi lanserade vårt virtual reality (VR) headset, StarVR. Det är just nu ett fantastiskt driv i det globala VR-communityt, och vi tycker det är otroligt stimulerande att vara med och forma nästa generations VR-teknologi.



Overkill's The Walking Dead mobila VR-upplevelse har turnerat i USA med Walker Stalker Con sedan premiären i juli vid Comic Con San Diego. Vi har haft en fantastisk turné där vi träffat The Walking Dead fans över hela den amerikanska kontinenten, samtidigt som vi samlat in mängder med feedback. Vi gör vårt sista turnéstopp i New York i december. VR-bussen kommer sedan att byggas om för nya VR-äventyr nästa år.

I augusti annonserade vi ett samarbete med Tobii som går ut på att integrera deras fantastiska eye-tracking teknologi i StarVR. Den här typen av samarbeten kommer vara en nyckel i vår strategi och ambition att tillhandahålla VR-upplevelser i toppklass, där vi kan lära och utveckla tillsammans med andra världsledande tech-bolag. Vägen framåt för VR i de olika underhållningsindustrierna befinner sig fortfarande i ett tidigt skede, men vår agila organisation och strategi för programutveckling i kombination med vårt opportunistiska sätt att göra affärer positionerar oss väl för att snabbt kunna ta de taktiska och strategiska beslut som krävs för att ligga i framkant.

I denna, i förhållande till fjärde kvartalet, lugnare period var utan tvekan den största nyheten för vårt community den stora uppdatering vi lade till i PAYDAY 2. Med Black Market Update introducerade vi Steam Economy - möjligheten för spelare att handla föremål av varandra i spelet samt erbjuda mikrotransaktioner för att köpa sådana föremål.

Alla spelare kan nu bli belönade med ett föremål i PAYDAY 2, ett kassaskåp, som kan innehålla vissa kosmetiska eller funktionsmässiga uppgraderingar. För att få tillgång till dessa tillval måste kassaskåpet öppnas med en borrh som spelaren antingen kan förtjäna gratis i spelet, eller köpa via Steam Marketplace om man inte vill vänta eller helt enkelt bara vill få tillgång till fler saker. De

spelare som inte vill investera i borren, kan antingen ge bort eller sälja kassaskåpet på marknadsplatsen och därmed indirekt delta i den nya ekonomin och dra nytta av den.

Beslutet att implementera Steam Economy i PAYDAY har av vissa uppfattats som kontroversiellt, och vi förväntade oss att det skulle bli en omdiskuterad uppdatering i spelet.

Sammantaget är vi nöjda med utvecklingen såhär långt. Det är viktigt att understryka att vårt tillvägagångssätt är det samma som andra stora spel på Steam såsom Counter Strike GO och DOTA 2. Bägge spelen är stora succéer som fortlever i årtal, mycket drivet av Steam-marknaden. Detta är på intet sätt något som kommer att förändra våra intäkter omgående, men något som Starbreeze behöver lära sig och följa för framtiden. Vi har redan sett positiva reaktioner och intressanta utfall:

- Högst antal samtidiga spelare i September var runt 25.000. Den siffran har överträffats nästan varje dag sedan Steam Economy lanserades i PAYDAY.
- Speltiden per vecka för den aktiva genomsnittsspelaren har under den senaste 30 dagarsperioden gått upp med otroliga 40%. Det är den högsta noteringen under de senaste 7 månaderna.
- Steam Marketplace har sett föremål handlas från 3 cent upp till 300 USD. Den underliggande ekonomin fungerar väl och är i balans.
- Nästan 100.000 nya medlemmar har gått med i PAYDAY 2 Steam Community under årets Crimifest. Gruppen har nu över 3,3 miljoner medlemmar.

Vi lyckades även uppdatera och hantera de problem vi haft med PAYDAY matchmaking på XboxOne genom att byta till Microsofts nya system som släpptes på konsolen precis efter det att vi släppte produkten PAYDAY 2: Crimewave Edition på marknaden. Uppdateringen är nu äntligen live hos våra användare och fungerar som tänkt. Vi arbetar nu hårt med att få upp farten för nästa generations DLC-plan för konsolerna.

PAYDAY är fortsatt starkt och återfinns ofta som 10-i-topp på Steam. Vårt mål är att fortsätta i denna position under hela 2016 och spelet kommer att få många nya och intressanta uppdateringar och features för att fortsätta att roa våra spelare.

Efter att ha stått värd för vår första interna Producers Summit där alla våra producenter presenterade status i sina projekt för varandra, känner jag mig verkligen trygg i hur Starbreeze utvecklas. När vi nu går in i årets kallare månader, ser vi fram emot Lionsgates John Wicks VR-lansering, och våra kanadensiska kollegors första förhandsvisning av Dead by Daylight. Det kommer definitivt ge dig och dina vänner skrämshicka. Med Geminose och våra andra projekt på banan längtar vi efter 2016.

Let's keep doing it!

###

För ytterligare information, vänligen kontakta:

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

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris 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>.