



## **Pressmeddelande 25 februari 2016**

### **Starbreeze AB (publ) Bokslutskommuniké 1 oktober 2015 – 31 december 2015**

Hela bokslutskommunikén för räkenskapsåret 2015/2016 finns att hämta på [www.starbreeze.com/investor-relations/](http://www.starbreeze.com/investor-relations/).

#### **ÄNDRAT RÄKNESKAPSÅR**

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman november 2015 är detta den sista rapporten i räkenskapsåret 2015/2016. Nästa rapport från företaget kommer därmed vara Q1 2016 och presenteras den 12 maj.

#### **ANDRA KVARTALET (OKTOBER - DECEMBER 2015)**

- Nettoomsättningen uppgick till 48,9 MSEK (47,7 MSEK) med en tillväxt på 3%. Totala intäkter uppgick till 73,6 MSEK (50,5 MSEK) vilket ger en tillväxt på 46%.
- Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 15,2 MSEK (24,8 MSEK).
- Resultat före skatt uppgick till 14,0 MSEK (20,4 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 15,4 MSEK (14,0 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,07 SEK (0,06 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,07 SEK (0,06 SEK).
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -3,0 MSEK (19,0 MSEK).
- Per den 31 december 2015 uppgick likvida medel till 85,4 MSEK (184,4 MSEK).
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 47,7 MSEK (45,4 MSEK) av nettoomsättningen.
- I oktober pågick kampanjen Crimefest 2016 och i december pågick Steam Winter Sale, PAYDAY-franchiset inkluderades i bägge.
- 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.

- I november deltog Starbreeze på lanseringseventet, MAKING VIRTUAL REALITY, för Nokia OZO. Eventet ägde rum i Los Angeles.

## **EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG**

- I januari skrevs ett avtal med koreanska företaget Smilegate som bland annat innebär att Starbreeze skall utveckla ett eget spel anpassat för västerländska marknader baserat på franchiset Crossfire. Smilegate blir även förläggarpartner till Starbreeze på de asiatiska marknaderna för bland annat PAYDAY 2 och OVERKILL's The Walking Dead.
- På evenemanget VRLA i januari utannonserades även projektet StarCade. Starbreeze meddelade då att man under året skall öppna ett upplevelsecenter i arkadliknande former i Los Angeles.
- I februari lanserades Dead by Daylight hemsida med en första dagbok från utvecklarna. Besök sidan på – [www.deadbydaylight.com](http://www.deadbydaylight.com).
- I februari hölls en extrainsatt bolagsstämma där den föreslagna riktade nyemissionen till Smilegate Holdings Inc godkändes. Stämman beslutade även att utöka styrelsen med en ledamot samt att tillsätta Joon Ho Sung, Smilegate CIO, som ledamot.
- Under januari 2016 uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 7,0 MSEK.

## **VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR**

### **STARBREEZE FORTSÄTTER**

Steg för steg fortsätter vårt team att bygga Starbreeze till ett sant globalt underhållningsföretag.

### **FINANSIELL STABILITET**

Med en obruten svit av fem kvartal med lönsam tillväxt fortsätter Starbreeze att bygga ett gediget track record med ett enda franchise – PAYDAY.

Under Starbreeze andra och sista kvartal under det förkortade räkenskapsåret 2015, genererade koncernen en nettoomsättning på 48,9 MSEK, en ökning med 3 procent jämfört med Q2 förra året. Vårt bäst säljande franchise, PAYDAY 2, fortsätter att leverera tillväxt.

När vi presenterade fjärde kvartalet förra räkenskapsåret lovade vi att nivån på våra rörelsekostnader skulle sänkas. Förra kvartalet minskade våra kostnaderna och vi fortsätter att leverera i enlighet med vad vi sagt med en minskning av löpande kostnader på ytterligare 9,3 MSEK detta kvartal samtidigt som vi med fokuserade expansioner bygger för framtiden.

EBITDA nådde en hälsosam nivå på 15,2 MSEK samtidigt som vi bygger ut vår portfölj för att generera intäkter från flera IP:n och produkter under kommande år.

Med en EBITDA-marginal på 31 procent har vi nått en sund nivå på vägen mot att frigöra den fulla potentialen i vår affärsmodell.

Kassan vid räkenskapsårets slut uppgick till 85,4 MSEK. Med kapitalinjektionen från Smilegate på 344,1 MSEK har Starbreeze att ha en likviditet som sticker ut i branschen.

## **ETT HISTORISKT PARTNERSKAP**

En av de viktigaste affärerna som gjorts i Starbreeze historia ägde rum strax efter nyåret, och som ett resultat av den är vi stolta att välkomna det koreanska företaget Smilegate till familjen som en viktig strategisk partner. Hr Sung, Smilegates Chief Investment Officer har gått in i styrelsen och vi ser fram emot en framtid där vi kan arbeta tillsammans för att slå broar mellan våra båda marknader. Det finns många extraordinära komponenter i vårt samarbete, men för att nämna några:

Vi har säkrat rättigheterna till att utveckla vår egen tolkning av Crossfire-franchiset för västerländska marknader. Crossfire är ett av de största online FPS-spelen i världen med över 500 miljoner personer som har installerat spelet, och en respektingivande försäljning på 1,1 miljarder USD under 2014.

Vi har fått en storartad och kunnig partner för de asiatiska marknaderna som kommer hjälpa oss att ta våra produkter till Asien. Overkill's The Walking Dead kommer utvecklas simultant för konsumenterna i väst och öst, och kommer noggrant anpassas för att leverera en skraddarsydd upplevelse för respektive marknad. På samma sätt kommer PAYDAY ges en översyn för att uppfylla förväntningar och krav på de asiatiska marknaderna.

Vad som också bidrog till affären var att vi lyckades säkra minst två års finansiering av verksamheten. Under de närmaste månaderna satsar vi på att stärka utvecklingsteamet i Stockholm för att kunna driva dessa parallella produktioner. Under de senaste två åren har vi vuxit organiskt, från cirka 40 utvecklare i Stockholm när vi listade oss på First North, till att nu sysselsätta över 120 personer på tre kontor, inklusive Paris och Los Angeles.

## **VÅR ORGANISATION VÄXER**

Saul Gascon, vår Global Development Director som började i fjol, arbetar flitigt med att inrätta vår nya globala produktionspipeline. Vidare har Johanna Wikland precis börjat hos oss och axlar rollen som Global HR Director för att se till att vi fortsätter att växa i den takt vi vill i ett medarbetarperspektiv. Maeva Sponbergs stärker sin kommunikationsavdelning med en IR- och kommunikationsanalytiker som ska öka vår bandbredd för att möta de många förfrågningar som kommer från potentiella investerare och media. Vårt interna marknadsföringsteam får dessutom ökat stöd för att supporta våra VR-initiativ och försäkra oss om att vi är den bästa utvecklings- och publishingpartnern för oberoende utvecklare.

Vi kommer att fortsätta att rekrytera och söker ett stort antal både juniora och seniora utvecklare till våra många spännande projekt. Starbreeze är ett fantastiskt ställe att verka på om man vill delta i den pågående förändringen i underhållningsbranschen.

Genom en gradvis utrullning av våra VR-initiativ på marknaden kommer vi att locka till oss förstklassiga talanger från hela världen som vill nå toppen av VR-industrin.

## **STARBREEZE PUBLISHING I PRAKTIKEN**

Med Dead by Daylight kommer Behaviour att vara vår första utvecklingspartner som släpper ett spel i år. Sedan publiceringen av hemsidan för Dead by Daylight tidigare denna månad, har Steam communitygruppen växt till mer än 36 000 medlemmar, och vi har fått god respons från våra communities och partners. Vi ser fram emot att berätta mer för er under de kommande veckorna och månaderna.

VR-upplevelsen John Wick utvecklas löpande. Vi anpassar ständigt schemat tillsammans med våra partners för att hitta ett optimalt release-fönster. Vårt samarbete med Lionsgate utvecklas ytterligare och tillsammans har vi nu både John Wick VR samt John Wick- och Point Break-samarbeten för PAYDAY.

## **STARVR-TEKNOLOGIN UTVECKLAS**

På tal om saker vi ser fram emot; vi berättade nyligen om vårt nästa VR-projekt, StarCade-initiativet, där vi lanserar ett helt nytt koncept för att visa upp VR i Los Angeles. I vår arkadliknande, exklusiva StarVR-uppsättning, kommer vi kunna erbjuda den absolut bästa möjliga hifi-VR-upplevelsen genom att använda vårt eget StarVR-headset. Vi kommer att lansera arkadkonceptet i flera faser. För Starbreeze är lägesbaserad VR nyckeln i vår StarVR-strategi och detta är steg två i den utvecklingen.

Nyheten har fått spektakulär uppmärksamhet så här långt och vi är glada över att ha skapat en så stor efterfrågan på samarbeten. Håll ögonen på detta område under 2016 och var säkra på att Starbreeze är där med StarVR och tar marknadsandelar.

## **UTVECKLINGEN AV PAYDAY FORTSKRIDER**

PAYDAY fortsätter att mogna och vi ser fortsatt tillväxt och ett ökat inflöde av nya spelare. Vi kommer fokusera våra satsningar till att kontinuerligt förbättra upplevelsen för nya och återkommande spelare. Under året kommer flera uppdateringar att släppas i detta syfte.

Vi fortsätter våra samarbeten och bygger en grym lista av partnerskap vilka vi drar viktiga lärdomar av. Förvänta er att under året få se roliga, spännande och överraskande saker, alltifrån klassiska pärlor till mer hårdföra PAYDAY-upplevelser.

## **DET NYA ÅRET HAR BÖRJAT**

När 2016 nu drar igång kör vi i full fart. Med Smilegate, 505 Games och Lionsgate som våra huvudpartners är siktet inställt på ett år med fortsatta investeringar i utveckling, upplevelser, teknologi och ytterligare samarbeten för att bygga nästa generations digitala studio.

Ett år av disciplin inom vår spelutveckling, finansiell kontroll, genomförande och test av vår nya strategi ligger framför oss. Som VD ser jag fram emot att förfina och driva Starbreeze vidare.

Let's do this!

###

### **För ytterligare information, vänligen kontakta:**

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