



Pressmeddelande 18:e maj 2016

Starbreeze AB (publ) delårsrapport 1 januari 2016 – 31 mars 2016

Den fullständiga delårsrapporten för det första kvartalet finns att hämta på www.starbreeze.com/investor-relations/.

ÄNDRAT RÄKNESKAPSÅR

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman i november 2015 är detta den första delårsrapporten sedan omläggningen av bolagets räkenskapsår till kalenderår. Jämförelseperioden Q1 2015 motsvarar perioden januari-mars 2015, tidigare benämnd Q3 2014/2015.

Nästa rapport från företaget kommer vara Q2 2016 och presenteras den 25 augusti maj.

FÖRSTA KVARTALET (JANUARI - MARS 2016)

- Nettoomsättningen uppgick till 40,8 MSEK (47,7 MSEK) med en minskning om -14,5% jämfört med motsvarande period föregående år. Totala intäkter uppgick till 70,1 MSEK (61,5 MSEK) vilket innebär en tillväxt om 14%.
- Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till -4,2 MSEK (14,0 MSEK), motsvarande en marginal om -6,1%.
- Resultat före skatt uppgick till -15,0 MSEK (10,8 MSEK).
- Resultat efter skatt uppgick till -14,8 MSEK (8,1 MSEK) och belastades av valutakursförluster om -3,6 MSEK (6,2 MSEK valutakursvinst) samt omvärdering av konvertibellån -5,0 MSEK (0 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,06 SEK (0,04 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till -0,06 SEK (0,04 SEK).
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 9,6 MSEK (-12,6 MSEK).
- Per den 31 mars 2016 uppgick likvida medel till 416,5 MSEK (165,4 MSEK).
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 39,6 MSEK (42,2 MSEK) av nettoomsättningen.
- I januari skrevs ett avtal med det koreanska spelföretaget Smilegate innebärande att de investerar totalt 344 MSEK i Starbreeze mot att Starbreeze bland annat åtar sig att utveckla ett

spel anpassat för västerländska marknader baserat på franchiset CROSSFIRE. Smilegate blir även distributionspartner 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 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.
- I februari lanserades också Dead by Daylight hemsida med en första dagbok från utvecklarna. Besök sidan på – www.deadbydaylight.com.
- I mars skrev Starbreeze avtal om sitt fjärde förlagssamarbete. Avtalet skrevs med den USA-baserade spelstudion Freeform Labs Inc. och innebär att Starbreeze investerar 750 000 USD i det kommande Virtual Reality-spelet ElemenTerra.
- I mars lanserades även PAYDAY 2 på operativsystemet SteamOS. Den SteamOS-kompatibla versionen av spelet har stöd för Steam Controller och SteamCloud.
- Under kvartalet släpptes två stora uppdateringar till PAYDAY 2 i samarbete med externa parter. Med våra vänner på Coffee Stain Studios kombinerades PAYDAY 2 med Goat Simulator i vårt hittills roligaste samarbete. I samarbete med STX Entertainment släpptes ett par gratis uppdateringar i anslutning till releasen av deras film "Hardcore Henry". Uppdateringarna omfattade bland annat karaktären Jimmy och två Hardcore heists.

EFTER KVARTALET'S UTGÅNG

- Under april 2016 uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 2,0 MSEK.
- I april utannonserade Starbreeze, tillsammans med den kanadensiska studion Behaviour, att Dead By Daylight kommer släppas den 14:e juni och att spelet går att förbeställa från dagen nyheten släpptes. Spelet kommer säljas i två versioner, en standardversion för \$19,99/ €19,99 och en deluxeversion för \$29,99/ €29,99.
- I maj på filmfestivalen i Cannes lanserades Starbreeze första egenproducerade filmiska VR-upplevelse med namnet "Cockatoo Spritz", regisserad av Stephane Barbato. Cockatoo Spritz dyker ner i filmvärlden och presenterar det nya mediet från ett filmiskt perspektiv. Det är en VR-upplevelse ämnad att inspirera kreativa filmskapare att skapa för VR.
- I samband med filmfestivalen i Cannes i maj månad tecknade Starbreeze och Acer en avsiktsförklaring om att bilda ett joint venture för StarVR Virtual Reality (VR) Head-Mounted Display (HMD). Målet är att samarbeta gällande konstruktion, tillverkning, marknadsföring och försäljning av StarVR HMD till den professionella och plastbaserade underhållningsmarknaden.

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

EN INVESTERING I VÅR FRAMTID

Med en flygande start på 2016 har vi nu stängt första kvartalet på ett år som verkligen kommer att sätta Starbreeze på kartan som en ledande aktör på marknaden för digital underhållning.

Till att börja med: Vi har säkrat Acer som en tillverkningspartner för vår VR-satsning. Det är ett otroligt samarbete som förstärker StarVR och Starbreeze ledande position som utvecklare och producent i VR-ekosystemet. Vi har under det här kvartalet investerat både tid och resurser för att nå dit.

Dessa offensiva satsningar har lett till att Starbreeze kostnader har ökat. Detta eftersom vi rustar oss för att bygga nästa generations digitala studio med flera IP:n och produkter för kommande år. Den fortsatta försäljningen av PAYDAY 2 visar på vår förmåga att tjäna pengar på IP:n flera år efter lansering.

Nettoomsättningen uppgick till 40,8 MSEK vilket är 15 procent lägre jämfört med motsvarande kvartal 2015 som var kvartalet då vi sålde "Brothers – A Tale of two Sons" och höll Payday 2-kampanjer som Hypetrain. Dessutom har dollarkursen varit gynnsam för oss under en lång tid, men detta kvartal finns en ofördelaktig valutaeffekt på grund av att dollarn försvagats mot den svenska kronan, vilket inverkat negativt på tillväxten.

Med hänsyn till engångsposter, kan vi återigen konstatera att den underliggande finansiella styrkan i PAYDAY 2 behåller sitt momentum utan väsentliga störningar, vilket skapar ett bra fundament för Starbreeze offensiva plan för tillväxt.

På tal om aggressiv tillväxt, efter flera kvartal med minskade kostnader accelererade Starbreeze under kvartalet sin verksamhet inom våra tre kärnområden; spelutveckling, publishing och StarVR. Som ett resultat, ökade rörelsekostnaderna med 12,8 MSEK jämfört med föregående kvartal och vi räknar med att denna högre nivå kommer att hålla i sig under kommande kvartalen. Vi är övertygade om att de accelererade investeringarna kommer att skapa stort värde.

EBITDA för kvartalet är negativt med -4,3 MSEK. Detta är enligt plan och vi vet att framtida lanseringar kommer att driva både intäkter och lönsamhet.

Vid utgången av kvartalet hade vi, med ett positivt kassaflöde från den löpande verksamheten, den största kassan i bolagets historia på 416,5 MSEK.

Vår spelportfölj utvecklas väl och tillsammans med den kanadensiska studion Behaviour Digital Inc, släpper vi den 14 juni det mycket efterlängtade asymmetriska skräckspelet Dead by Daylight på Steam. Förutom att hela teamet ser fram emot att skrämma alla spelare under jakten på överlevande, så kommer spelet att ge oss ytterligare en intäktström, byggt på samma principer som vi tillämpade för PAYDAY 2.

Kvartalet innehöll också en investering på 750 000 dollar i den USA-baserade studion Freeform Labs och det kommande VR-spelet Elementerra, ett socialt pusselspel där världar ska byggas i en kosmisk katastrofmiljö. Starbreeze kommer att få 50 procent av royalties och äga 50 procent av rättigheterna.

Att bygga nästa generations digitala studio

2016 är ett spännande år då vi fortsätter att sätta våra planer i verket och ser till att vi lanserar fler produkter som genererar intäkter så att vi kan bygga vidare på vårt erbjudande till partners och kunder.

Samarbetet med Smilegate, som givit oss en investering på 344 MSEK, är i full gång och vi har båda arbetat hårt på designen för Crossfire och vårt projekt PAYDAY 2 Asia. Vi är både glada och tacksamma över att ha en sådan effektiv partner och rekryterar aktivt fler kompetenta utvecklare till Stockholm för att skapa ett komplett produktionsteam för Crossfire.

Geminose har i tysthet utvecklats till ett mycket trevligt spel. Vi diskuterar nu vår strategi för leksakstillverkning med potentiella partners, vilket tagit längre tid än vi trodde när vi senast kommunicerade kring Geminose. Vi väger fortfarande mellan att satsa digitalt eller i retail, beroende på framtida partner. När vi har en partner är på plats kommer vi börja visa spelet för allmänheten för på så sätt maximera marknadsföringseffekten.

För John Wick: The Impossible Task ser vi till att spelet släpps i linje med Lionsgates film John Wick 2 som kommer ut någon gång senare i år. Det är ett riktigt bra spel som redan visats för allmänheten och vi säkerställer nu en optimal release för både onlinedistribution och i vår platsbaserade StarCade.

En fördjupning i VR

Mycket har hänt med StarVR sedan lanseringen på Electronic Entertainment Expo (E3) i juni 2015 för mindre än ett år sedan. Under de senaste dagarna har vi presenterat ett större samarbete i det absoluta toppskiktet. Låt mig sammanfatta och ge en uppdaterad bild av våra planer.

StarVR började med förvärvet av det franska företaget InfiniteEye som gav oss StarVR HMD-tekniken samt ett fantastiskt kompetent och agilt ingenjörsteam. Vi hade kännedom om teamet och hade pratat med dem under en tid och såg en stor potential och synergier med att ta in dem in-house. Den unika tekniken med en 210-graders synfält är oöverträffad. Den placerar StarVR i toppen av de VR-initiativ som nu är på väg in på marknaden.

Efter lanseringen på E3 tog vi StarVR på turné för att underhålla tusentals konsumenter över hela USA med OVERKILL's Walking Dead VR upplevelse. Med det initiativet kunde vi bekräfta den stora potentialen i att tjäna pengar på platsbaserad VR. I januari 2016 presenterade vi det platsbaserade initiativet StarCade, ett VR-centra där kunderna kan få en premium VR-upplevelse.

Förra veckan premiärvisade vi vår första VR-film, Cockatoo Spritz, på filmfestivalen i Cannes. Filmen, som är regisserad av Stephane Barbato, syftar till att kreativt pusha filmbranschen in på VR-området med hjälp av det konstnärliga arvet inom franskt filmskapande. Så här långt har responsen varit fantastisk. Vi har överraskat, underhållit och spridit vårt budskap om VR och även lagt grunden till ett bra kontaktnät inom filmindustrin för att säkra ett bra ekosystem för VR inom en snar framtid.

Hittills har vi haft en fantastisk start för StarVR, men det är ingenting jämfört med vad som ligger i framtiden. Vi har redan från dag ett arbetat med en tydlig plan som bygger på vår VR-strategi, och i och med samarbetet med Acer, är vi nu på väg att förverkliga ett av de första stora samarbeten som vi haft som mål.

Vårt samarbete med Acer ger oss möjlighet att växla upp även på hårdvarusidan. Acer är en lysande bra, erfaren och prominent partner för hårdvarutillverkning som kommer korta tiden för oss att gå i produktion med ett high-definition, high-fidelity VR-headset. Acer lägger R&D-resurser på flera delar av VR-ekosystemet för att uppnå upplevelse med hög kvalitet. Så sent som förra månaden lanserade Acer kraftfulla stationära och bärbara datorer som är redo för StarVR.

Som alltid vid denna tiden på året, ligger en stor del av verksamhetens fokus på att leverera för E3, som i år kommer bli en aktivering av fyra titlar. Vi visar som vanligt vår egen PAYDAY 2, men även en mobilversion av PAYDAY 2 i alfaversion. Vi kommer också att visa nästa version av StarVR och John Wick: The Impossible Task. Dessutom visar vi publishingtitlarna RAID: World War II i demo version samt inte minst Dead by Daylight, vilket släpps på marknaden under den första dagen på E3.

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

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. Målet är att skapa starka franchises i- och utanför själva spelet. Vi lever och dör för gameplay.

Starbreeze senaste spel omfattar det adrenalinistinna bankrånar-spelet PAYDAY 2 och i produktion ligger den kommande överlevnads-shootern OVERKILL's The Walking Dead som är baserad 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>.