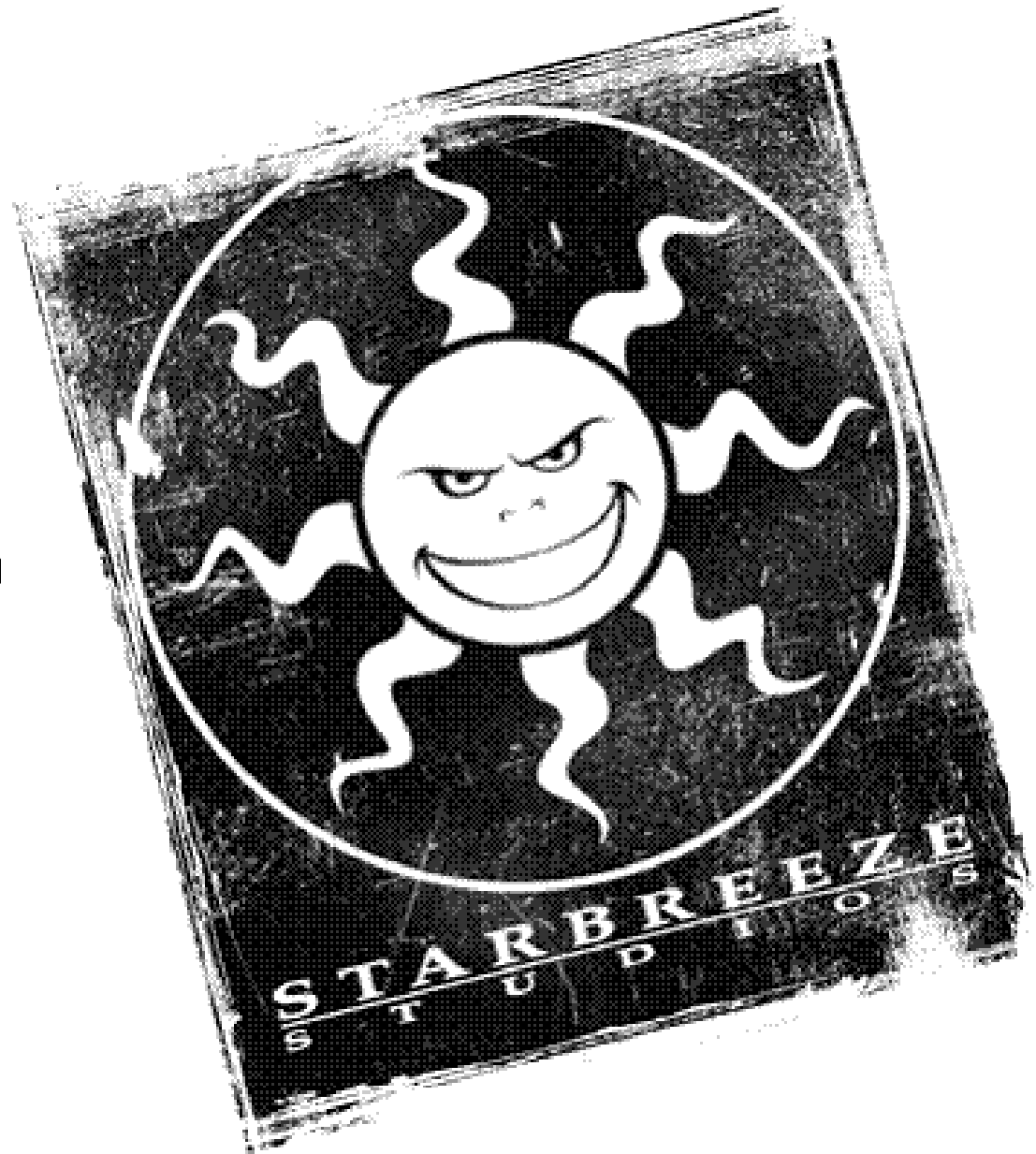


Starbreeze  
Presentation

Johan Kristiansson, VD

11 november 2010  
Årsstämma

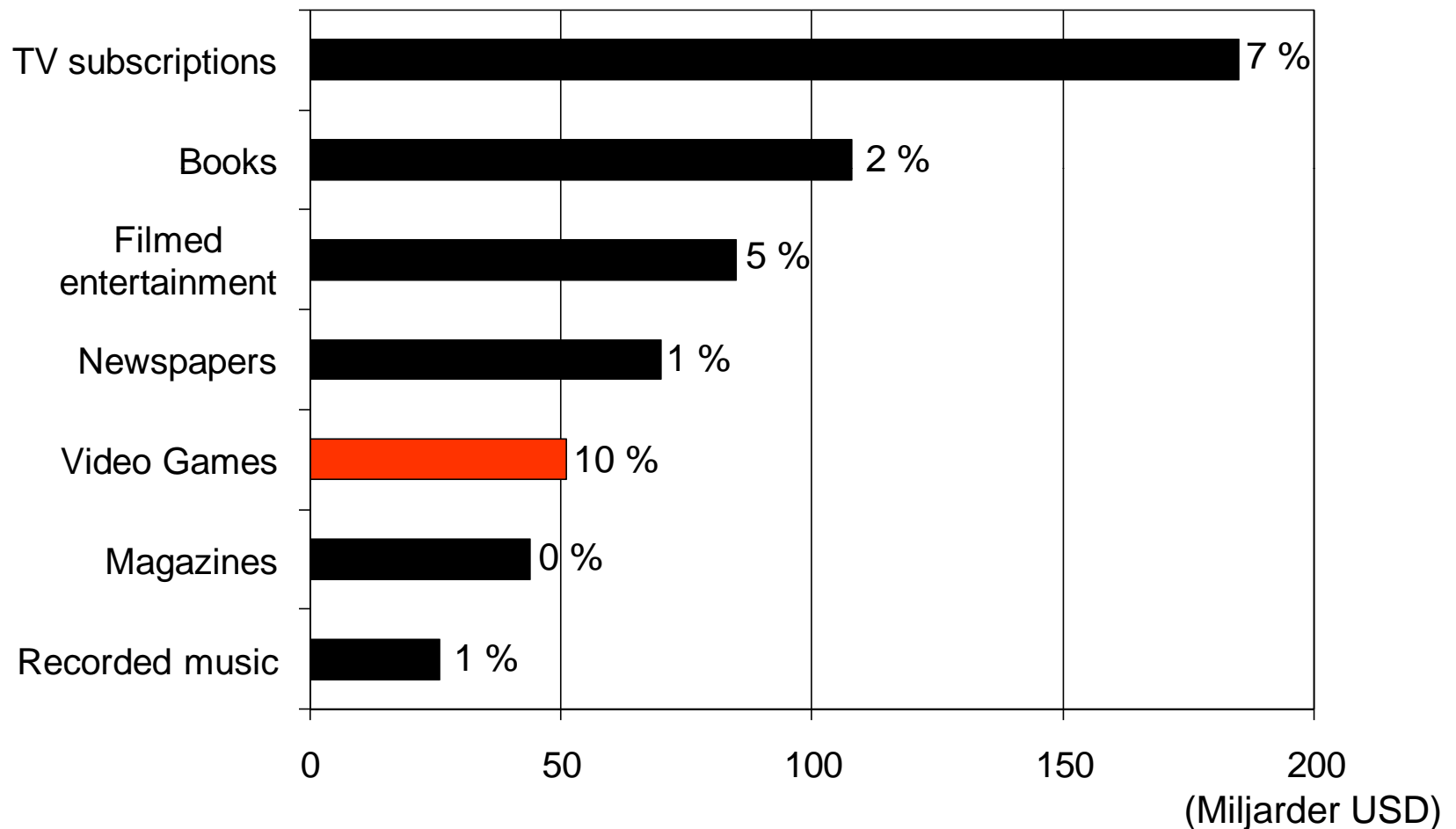


## Agenda

-  Introduktion om spelbranschen
- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2009/2010
- Q1 2010/2011
- Starbreeze framtid
- Nyemissionen

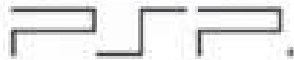
Globala konsumentintäkter från dataspel är ca 51 miljarder USD (exkl. hårdvara)

Globala konsumentintäkter 2009 och förväntad årlig tillväxt 2010-14 (%)



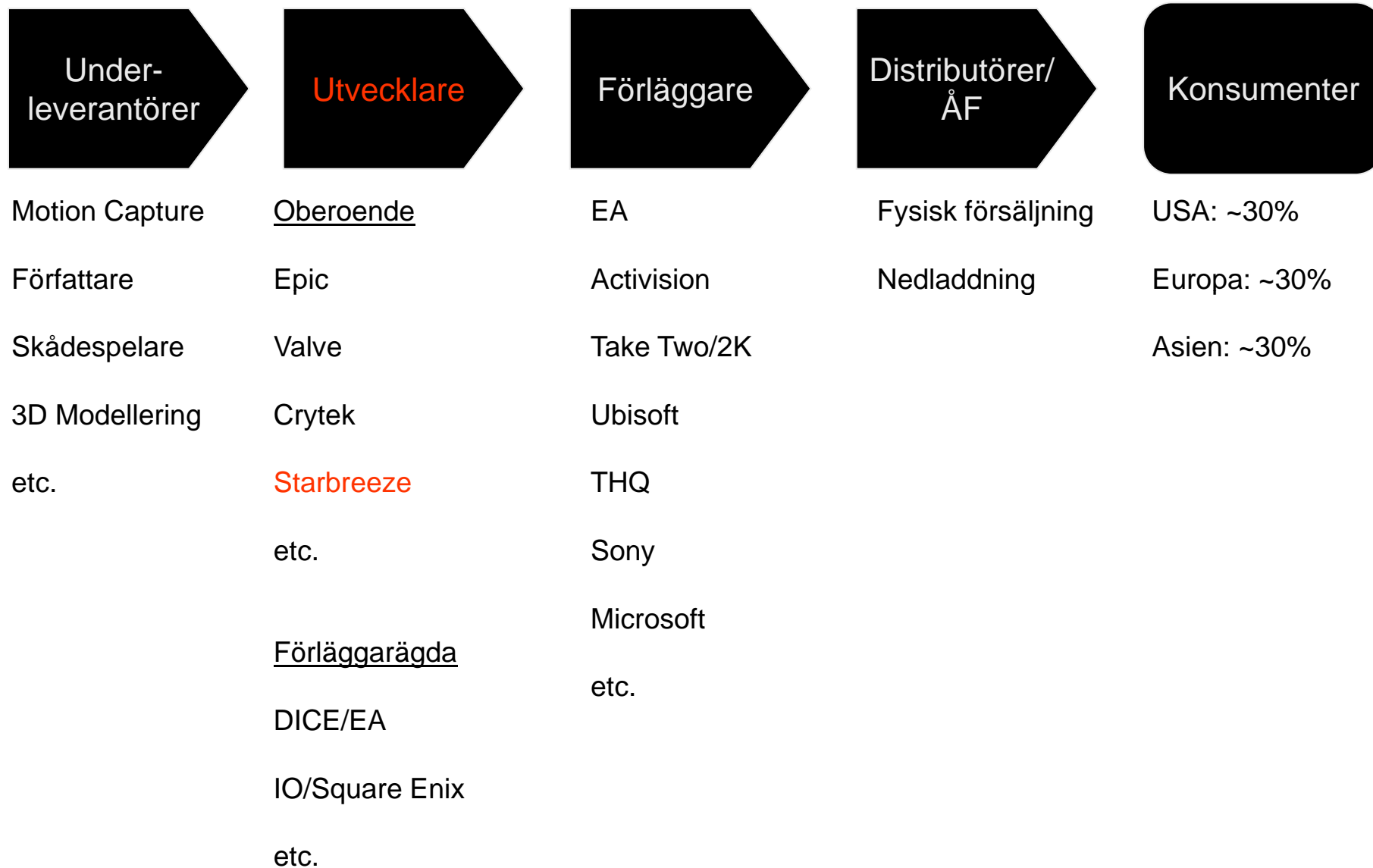
Källa: PwC, Global entertainment and media outlook 2010-2014

Utbudet av spelplattformar växer kontinuerligt



Starbreeze fokuserar på 360, PS3 och PC

# Den traditionella värdekedjan för spelbranschen



# Världens 20 ledande spelförläggare, enligt Game Developer Magazine

1. Nintendo
2. Electronic Arts (SBZ partner)
3. Activision Blizzard
4. Ubisoft
5. Take-Two
6. Sony
7. Bethesda Softworks
8. THQ
9. Square Enix
10. Microsoft
11. Konami
12. Sega
13. Capcom
14. MTV Games
15. Namco Bandai Games
16. Warner Bros. Interactive
17. Disney Interactive
18. Atari
19. Atlus
20. LucasArts

Denna lista publicerades i okt 2009, och är baserad på ett flertal faktorer, såsom intäkter, antal titlar, recensionsbetyg, etc.

EA är marknadsledare på spel till Xbox 360 och PS3, med 25% marknadsandel, enligt deras Q2-rapport från 2 nov 2010

## Sveriges största spelutvecklare, baserat på omsättning

### 2009

1. EA DICE, 310 MSEK
2. Starbreeze, 87 MSEK
3. Avalanche Studios, 82 MSEK
4. Mindark, 66 MSEK
5. Paradox Interactive, 53 MSEK

### 2008

1. EA DICE, 319 MSEK
2. Grin, 197 MSEK
3. Avalanche Studios, 95 MSEK
4. Simbin, 69 MSEK
5. Mindark, 67 MSEK

### Nyckeldata om spelutvecklarbranschen i Sverige 2009 (jmf. med 2008)

Antal bolag: 101 (-3%)

Omsättning: 967 MSEK (-17%)

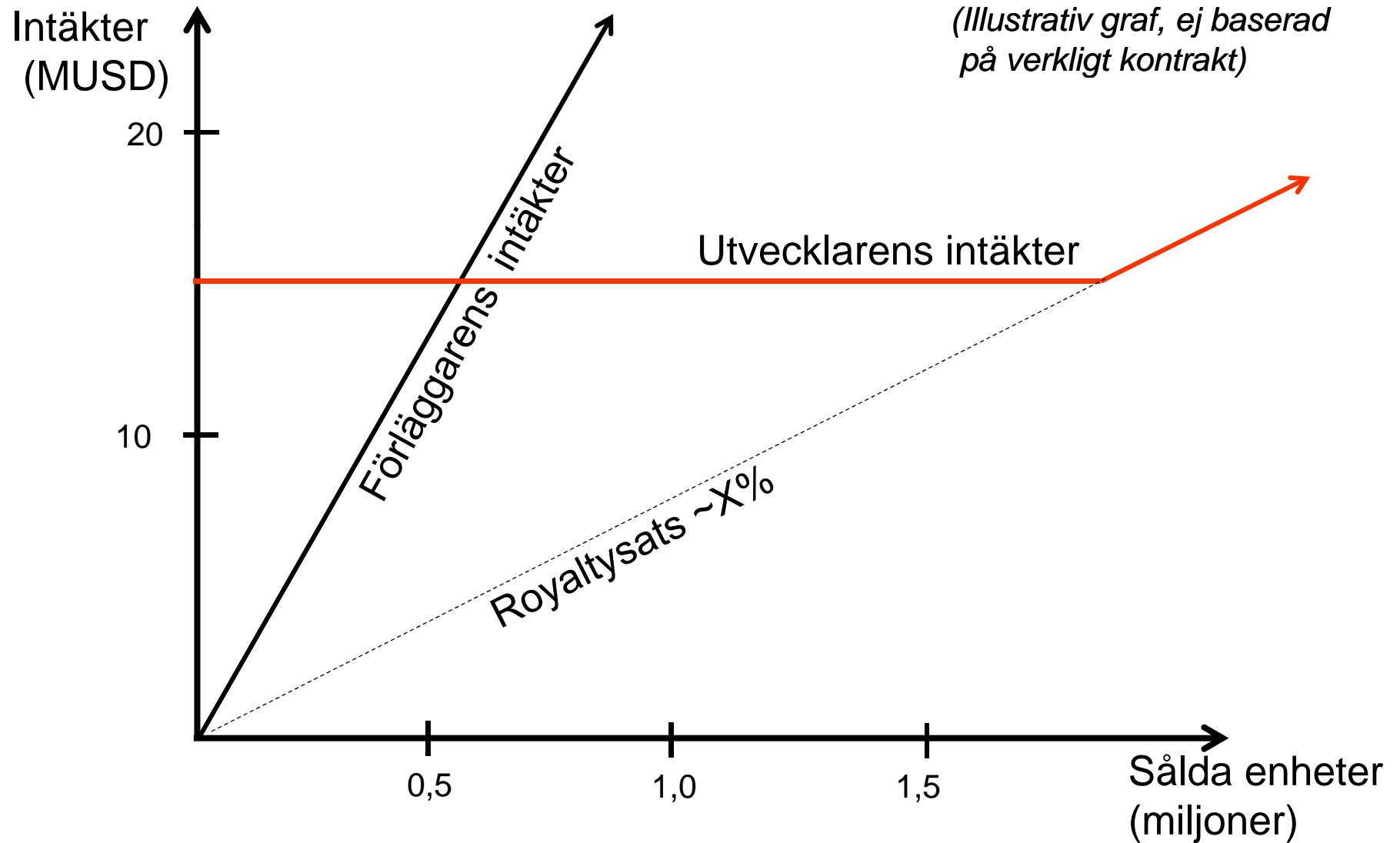
Antal anställda: 1102 (-19%)

*Källa: "Spelutvecklarindex" 2009 och 2008*

## Branschen har genomgått en "shakeout" de senaste två åren

- Branschens starka tillväxt gjorde att mycket riskkapital attraherades under lång tid, vilket ledde till överetablering. Finanskrisen 2008/2009 gjorde sedan att mycket riskkapital försvann.
- Stora butikskedjor, speciellt i USA, väljer allt oftare att bara satsa på ett fåtal stora titlar. Många mindre titlar har därför problem att få distribution.
- Xbox 360 och PS3 har kommit långt in i konsol-cykeln. De flesta förläggare vill nu fokusera på sequels till redan framgångsrika spelserier, de blir allt mer försiktiga med att satsa på nya spelserier.

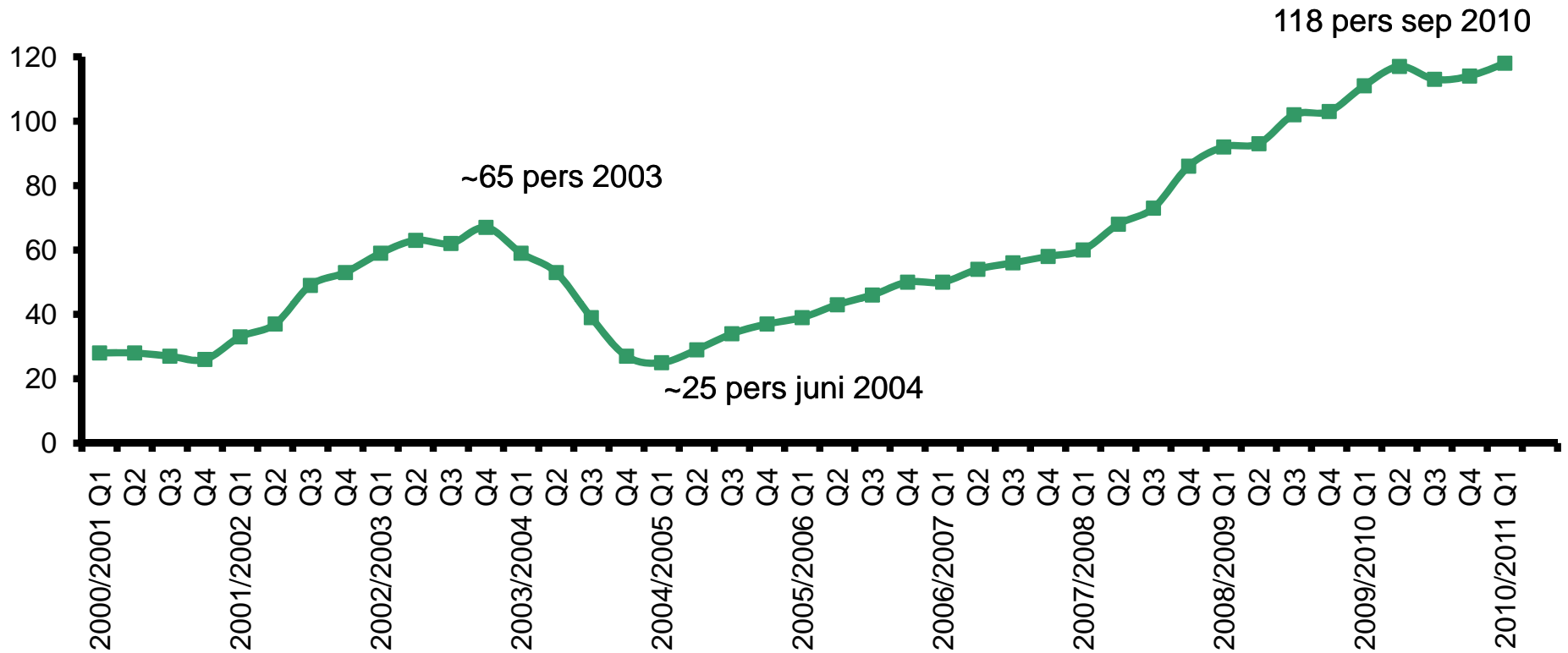
Utvecklare får fast ersättning för ett projekt, och extra royalties om spelet blir framgångsrikt



## Agenda

- Introduktion om spelbranschen
-  ▪ Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2009/2010
- Q1 2010/2011
- Starbreeze framtid
- Nyemissionen

# Antal anställda, sedan 2000



**Feb 2004:  
Nytt  
Management**

**2000:  
Outforce  
release**

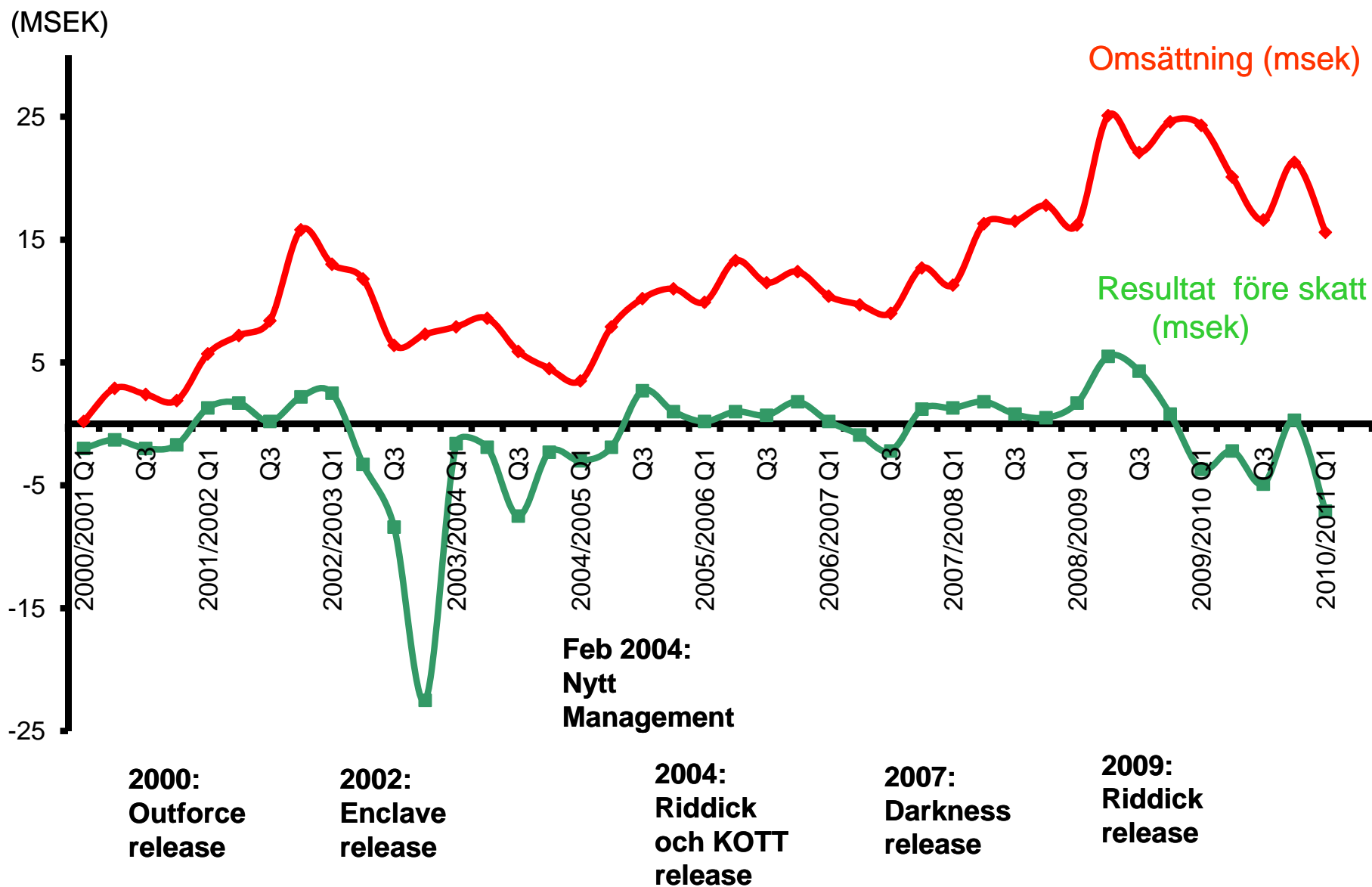
**2002:  
Enclave  
release**

**2004:  
Riddick  
och KOTT  
release**

**2007:  
Darkness  
release**

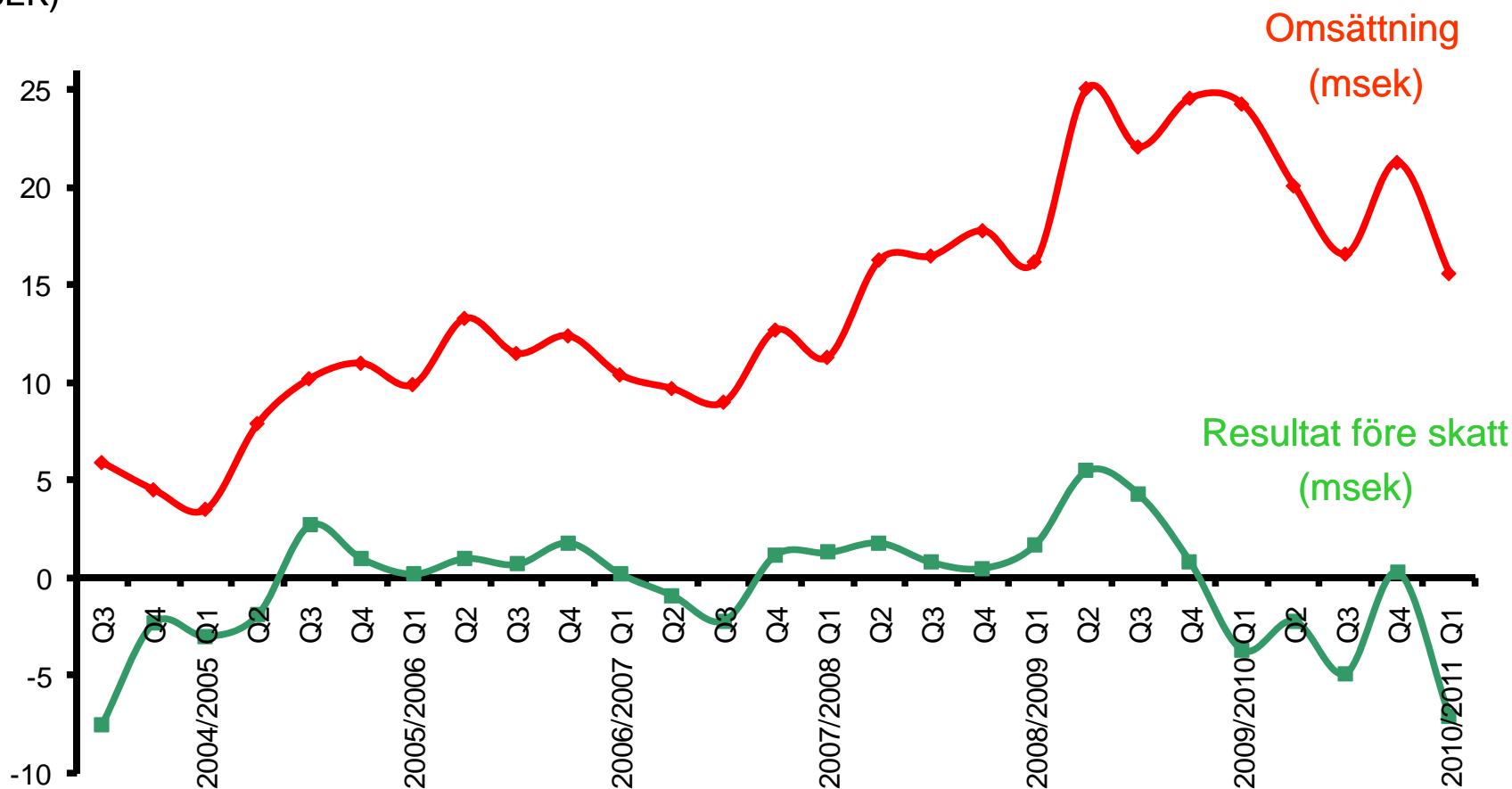
**2009:  
Riddick  
release**

# Omsättning och vinst före skatt, per kvartal, sedan 2000



# Omsättning och vinst efter skatt, per kvartal, sedan januari 2004

(MSEK)

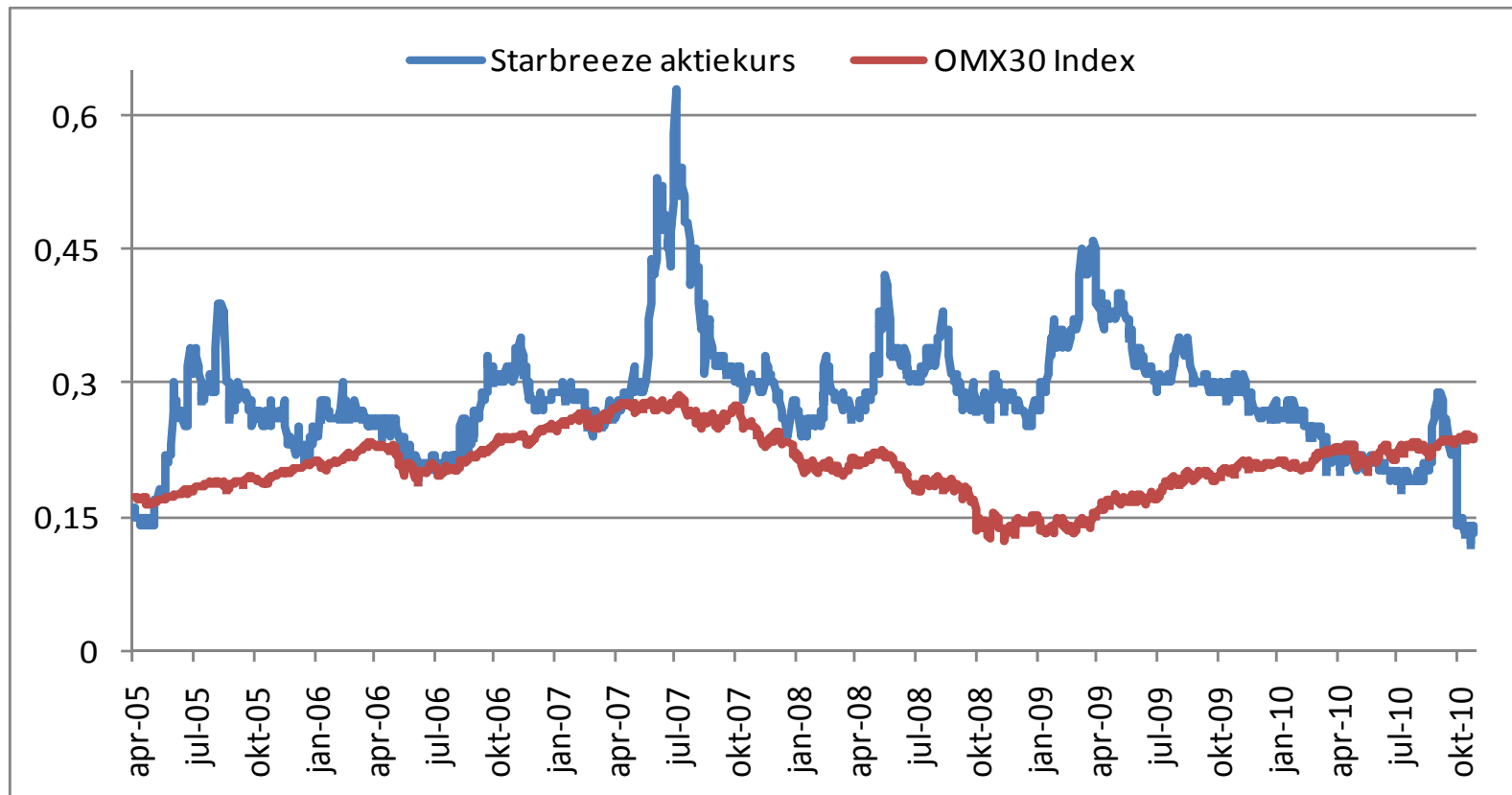


Starbreeze lönsamhet är starkt beroende av vilken valutakurs som gäller när ett nytt kontrakt förhandlas

USD/SEK nov 2005 - nov 2010



# Starbreeze börskurs sedan januari 2005



Börsvärde per 9 nov 2010: 52,5 msek, vid en kurs om 14 öre

## Agenda

- Introduktion om spelbranschen
- Starbreeze finansiell historik
-  ▪ Verksamhetsåret 2009/2010
- Q1 2010/2011
- Starbreeze framtid
- Nyemissionen

## Verksamhetsåret 2009/2010

- Nettoomsättning: 82 (87) msek
- Resultat efter skatt: -10,5 (12,4) msek
- Antal anställda: 114 (103) personer per 30 juni
- En produktion med EA lades ner i mars 2010, den kvarvarande produktionen utökades med extra produktionsbudget

## Agenda

- Introduktion om spelbranschen
- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2009/2010
-  ▪ Q1 2010/2011
- Starbreeze framtid
- Nyemissionen

## Q1 2010/2011 – 1 juli till 30 sept 2010

- Omsättning: 15,6 (24,3) msek
- Resultat efter skatt: -7,1 (-3,7) msek
- Resultat efter skatt exkl. redovisningsmässig förlust pga terminsäkring: -4,0 (0,8) MSEK
- Kassa/kortfristiga placeringar: 38 (59) msek per 30 sept och 28 MSEK per 8 nov
- Antal anställda: 118 (111) per 30 sept

# Titel i produktion: "Project RedLime"

- Förläggare: Electronic Arts (EAP)
- Kontraktet skrevs på i slutet av 2007
- Omläggning av avtalet till completion bond upplägg i juni 2009
- Marknadsföringskampanjen förbereds

# Agenda

- Introduktion om spelbranschen
- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2009/2010
- Q1 2010/2011
-  ▪ Starbreeze framtid
- Nyemissionen

## Starbreeze långsiktiga mål

Vi vill bli en av de ledande oberoende utvecklarna i världen,  
mätt enligt säljvolym och recensionsbetyg.

Vi vill arbeta i partnerskap med ledande förläggare.

## Prioriterade åtgärder inför framtiden

- Framgångsrikt färdigställande och lansering av vårt pågående projekt
- Teckning av nytt stort kontrakt. Förhandling pågår.
- Utvärdera nya strategiska möjligheter, tex produktion av mindre nedladdningsbara spel

Förhoppningen är att Starbreeze skall få säljroyalty när den pågående produktionen lanseras

- Samarbetet med EA ökar sannolikheten för goda siffror. EA är mycket starka på marknadsföring och distribution.
- Många förläggare har reducerat antalet pågående produktioner pga krisen i branschen, vilket borde göra att konkurrensen i butik minskar något framöver.
- SBZ har satsat extra resurser på att höja kvalitet&ambitionsnivå för spelet

# Agenda

- Introduktion om spelbranschen
- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2009/2010
- Q1 2010/2011
- Starbreeze framtid
-  Nyemissionen

## Faktorer bakom den föreslagna företrädesemissionen

- Förläggarna vill ha finansiellt stabila samarbetspartners
- Valutasäkring kräver stora finansiella reserver
- Press från förläggarna på mer "baktunga" betalningsscheman, vilket gör att Starbreeze behöver större eget rörelsekapital.  
(I synnerhet när completion bond finansiering används.)
- Utvärdering av nya strategiska möjligheter, tex egen finansiering av mindre nedladdningsbara spel

## Villkor för den föreslagna företrädesemissionen

- 374 951 478 nya aktier (utspädning 1:1)
- Teckningskurs: 7 öre
- Bolaget tillförs 26,2 MSEK före emissionskostnader
- Teckningstid: 22 nov till 6 dec
- Garantiåtagande och teckningsförbindelser på 13,3 MSEK

Starbreeze  
Presentation

Johan Kristiansson, VD

11 november 2010  
Årsstämma

