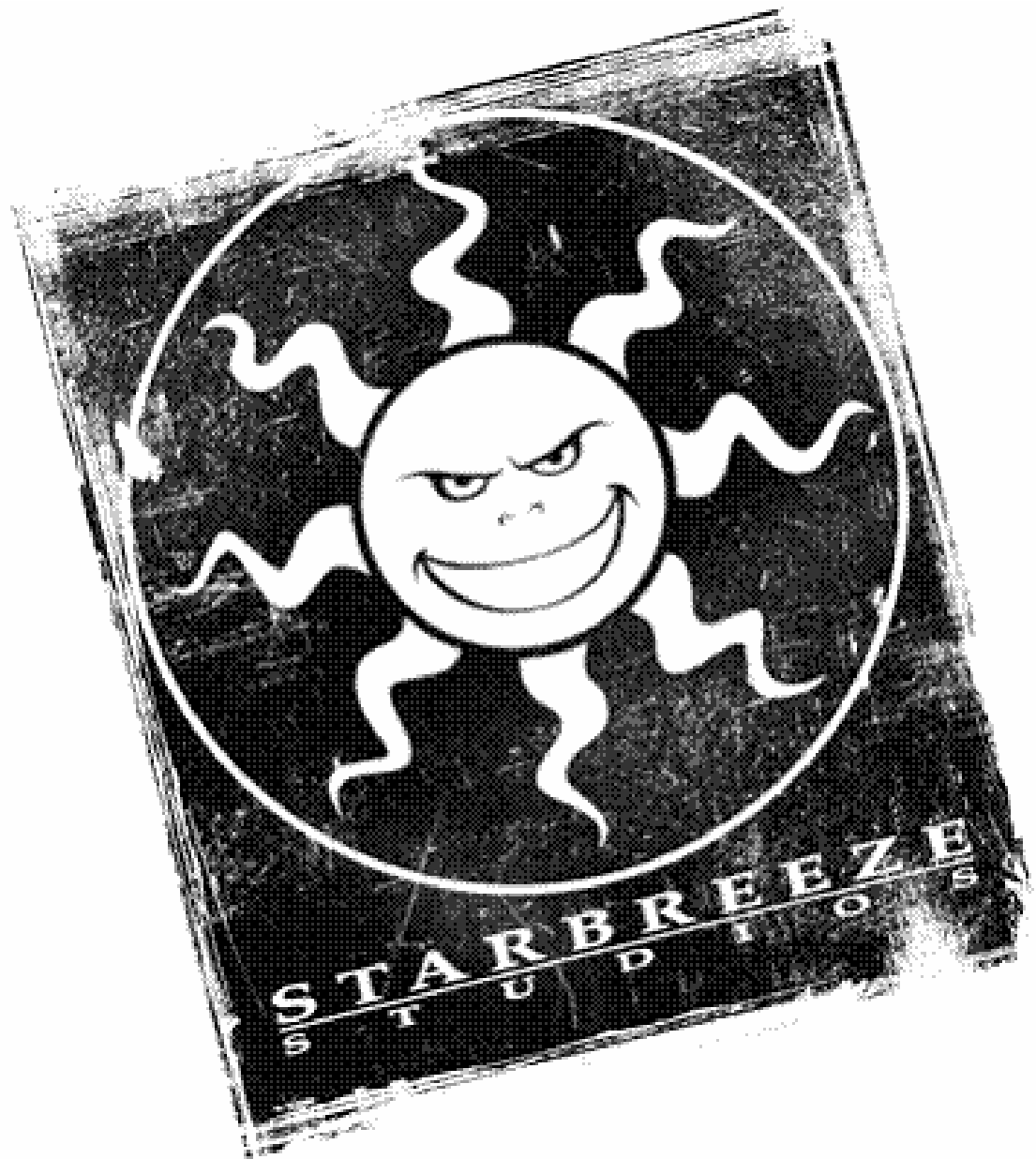


Starbreeze
Presentation

Johan Kristiansson, VD

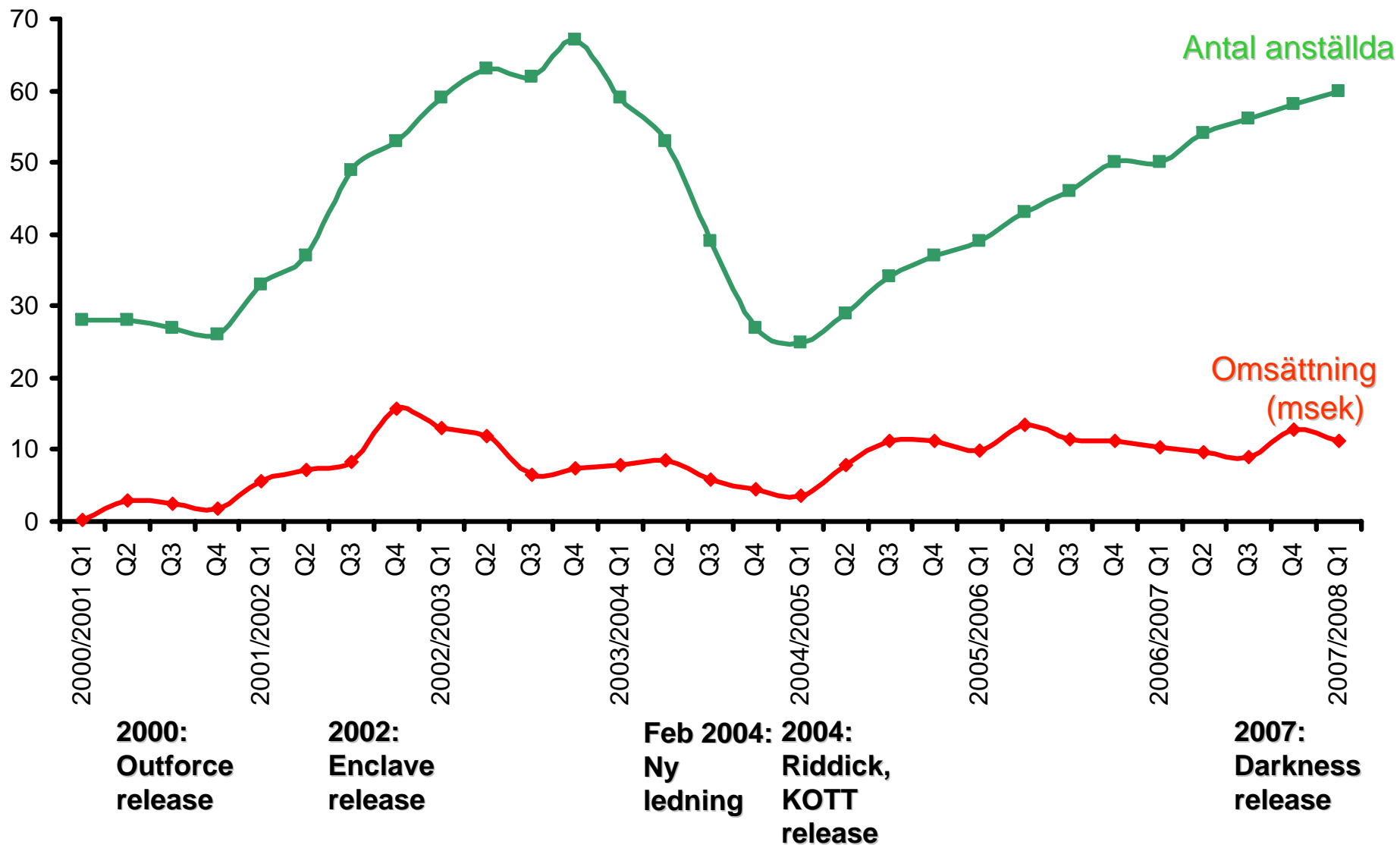
22 november 2007
Årsstämma



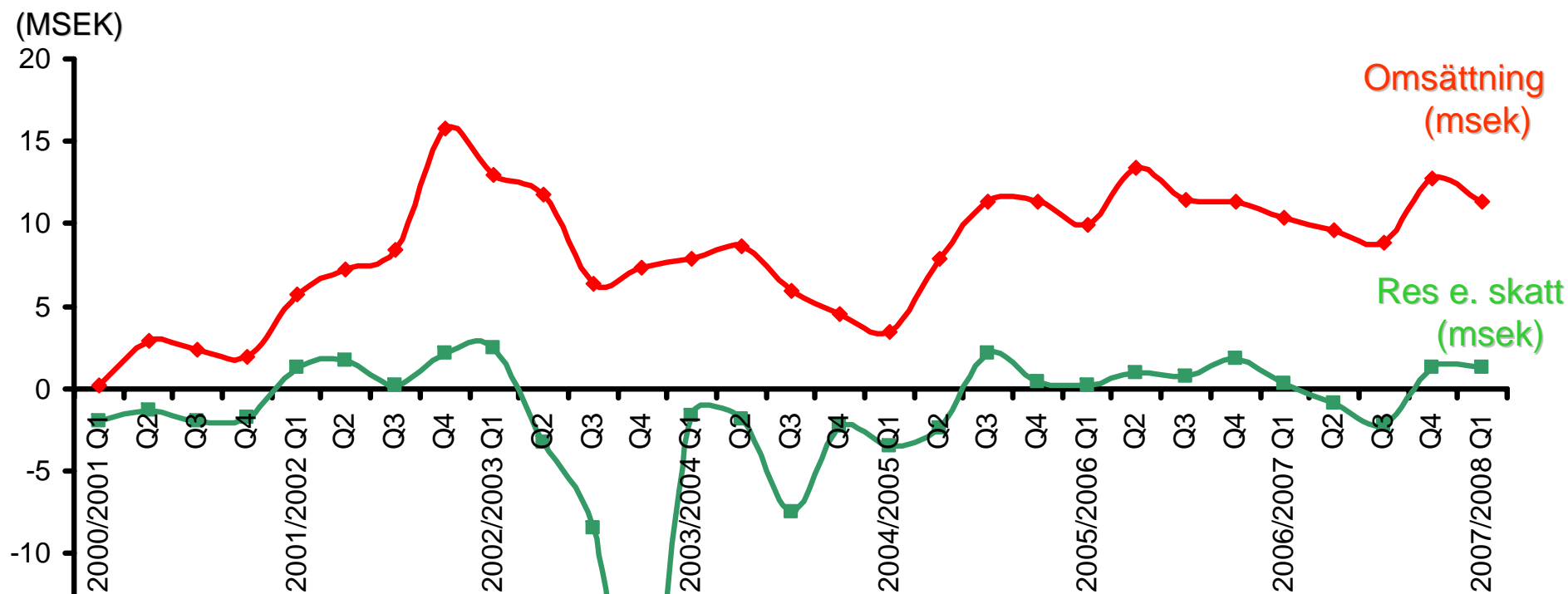
Agenda

- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2006/2007
- Q1 2007/2008
- Starbreeze framtid

Historik: antal anställda och omsättning per kvartal



Historik: omsättning och resultat, per kvartal



2000:
Outforce
release

2002:
Enclave
release

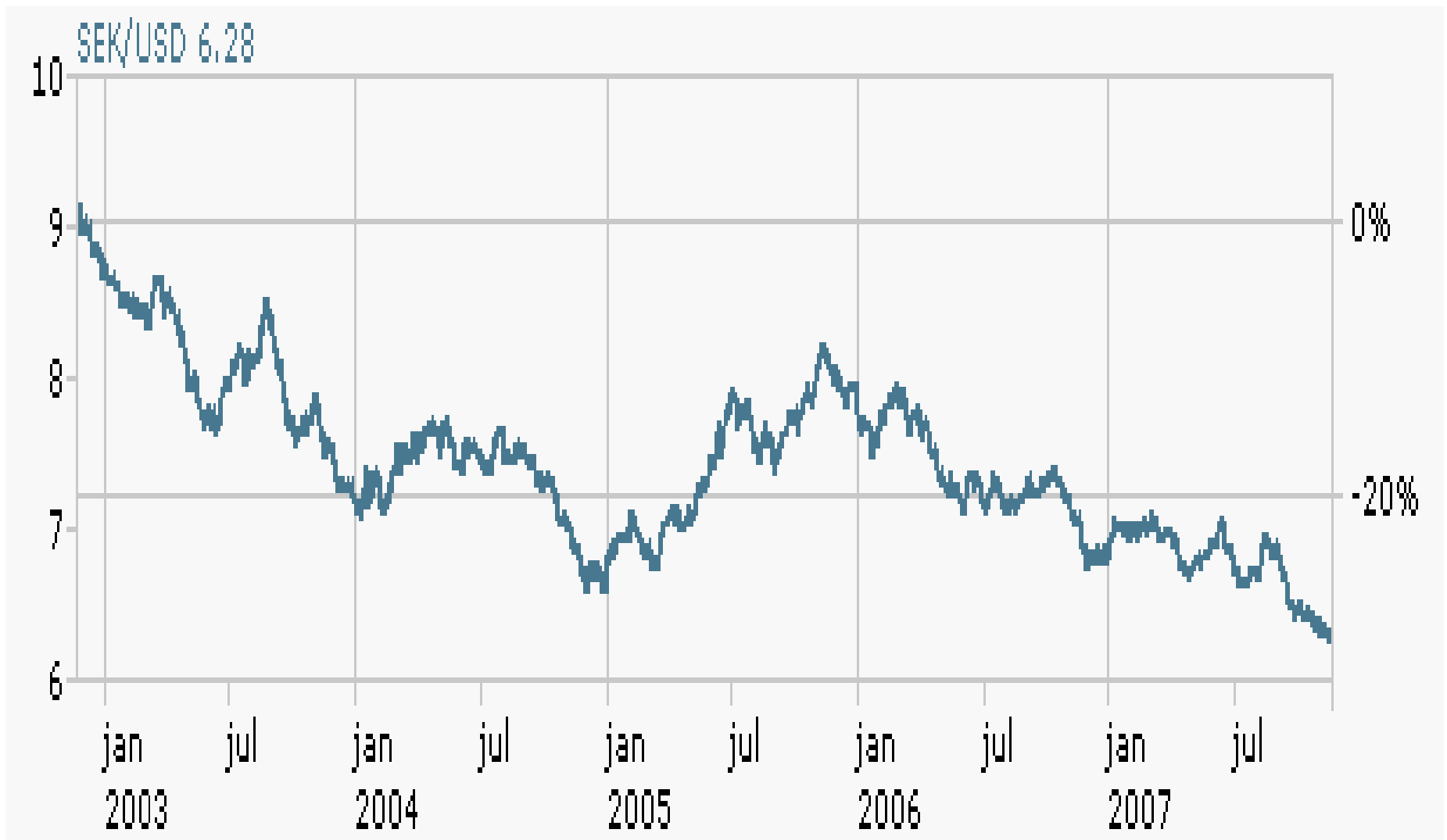
Feb 2004:
Ny
ledning

2004:
Riddick,
KOTT
release

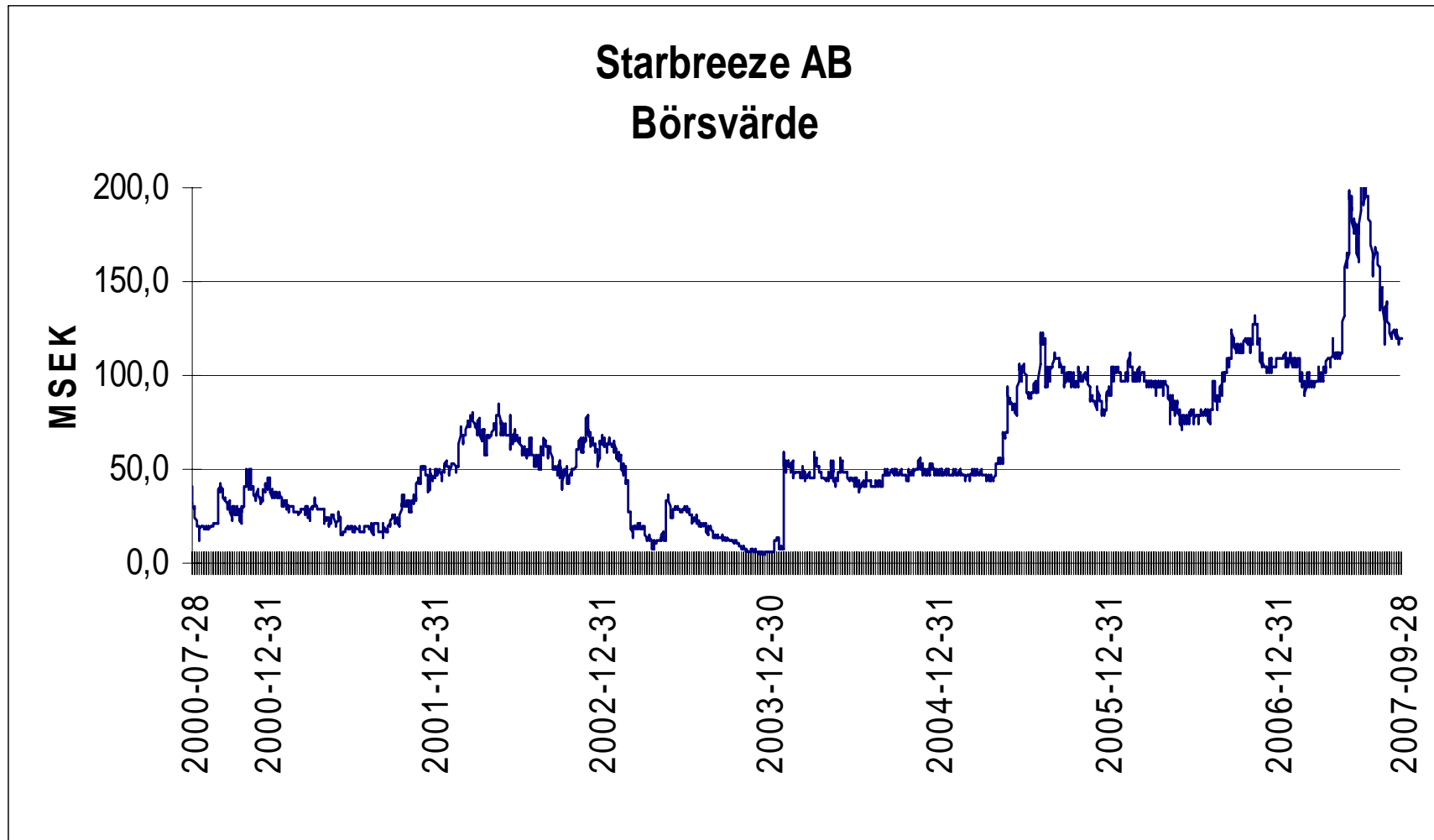
2007:
Darkness
release

Den fallande dollarkursen sätter hård press på Starbreezes marginaler

SEK/USD nov 2002 till nov 2007



Utveckling av börsvärdet sedan noteringen år 2000



Börsvärde per 21 nov 2007: ca 112 msek, vid kurs om 30 öre

Agenda

- Starbreeze finansiell historik
-  ▪ Verksamhetsåret 2006/2007
- Q1 2007/2008
- Starbreeze framtid

Verksamhetsåret 2006/2007

- Nettoomsättning: 42 (46) msek
- Resultat efter skatt: -1,7 (3,7) msek
 - motsvarande -4% marginal
- Antal anställda: 58 (50) personer per 30 juni
- The Darkness (Xbox 360 & PS3) lanserades i juni 2007

Agenda

- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2006/2007
-  ▪ Q1 2007/2008
- Starbreeze framtid

Q1 2007/2008 – 1 juli till 30 sept 2007

- Omsättning: 11,3 (10,4) msek
- Resultat efter skatt: 1,3 (0,3) msek
 - Motsvarande 11% marginal
- Kassa: 38 (28) msek per 30 sept
- Antal anställda: 60 per 30 sept och 68 per 8 nov
- Augusti 2007: nytt avtal med Vivendi, för en utökning av den pågående Riddick-produktionen
- November 2007: nytt avtal med en stor internationell förläggare

Agenda

- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2006/2007
- Q1 2007/2008
- Starbreeze framtid



Starbreeze affärsidé

Vi utvecklar TV- och datorspel
i action/adventure-genren,
i partnerskap med ledande
internationella spelförläggare

Starbreeze vision

Vi skall vara en av de ledande oberoende spelutvecklarna i världen,
mätt enligt säljvolym och recensionsbetyg
för våra spel

Vi skall nämnas i samma sammanhang
som företag som
Id, Valve, Epic och Remedy.

Prioriterade åtgärder för att uppfylla vår vision

- Ambitiös satsning på vidareutveckling av vår spelmotor
- Etablera en högre effektivitet i produktionen
 - Regelbundna "performance evaluations" för projekt och individer
 - Involvera personalen i kontinuerligt förbättringsarbete
 - Vidareutveckling av våra produktionsstödssystem
- Fortsatta satsningar på trivsel&motivation för personalen
 - Nya lokaler i Sleipnerhuset
 - Modifierat royaltybonusprogram
- Fortsatta rekryteringar av duktiga medarbetare
 - Annonsering i internationell branschpress
 - Ökad närvaro på svenska spelskolor

Målsättningen är att Starbreeze skall få säljroyalty på framtida spelproduktioner

- Vårt starka track record med Riddick och Darkness, gör att vi nu kan få bättre royaltyvillkor när vi förhandlar nya avtal
- Vårt track record gör att våra förläggarparters nu vågar satsa mer på marknadsföring och stora releasevolymmer av våra spel
- Den nya generationens spelkonsoler (Xbox 360 och PS3) får en allt större "installed base" vilket ökar säljpotentialen för våra spel