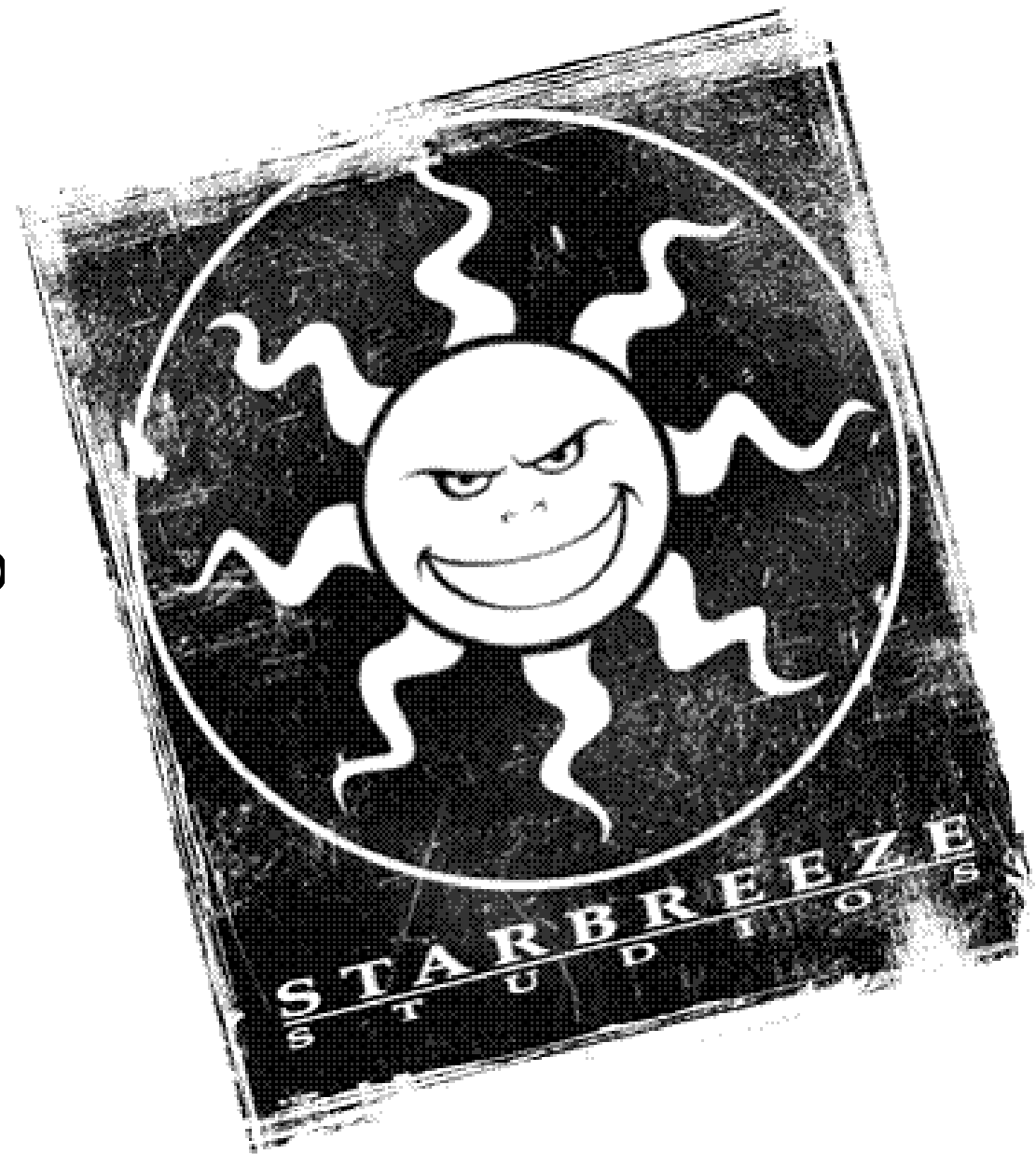


Starbreeze
Presentation

Johan Kristiansson, VD

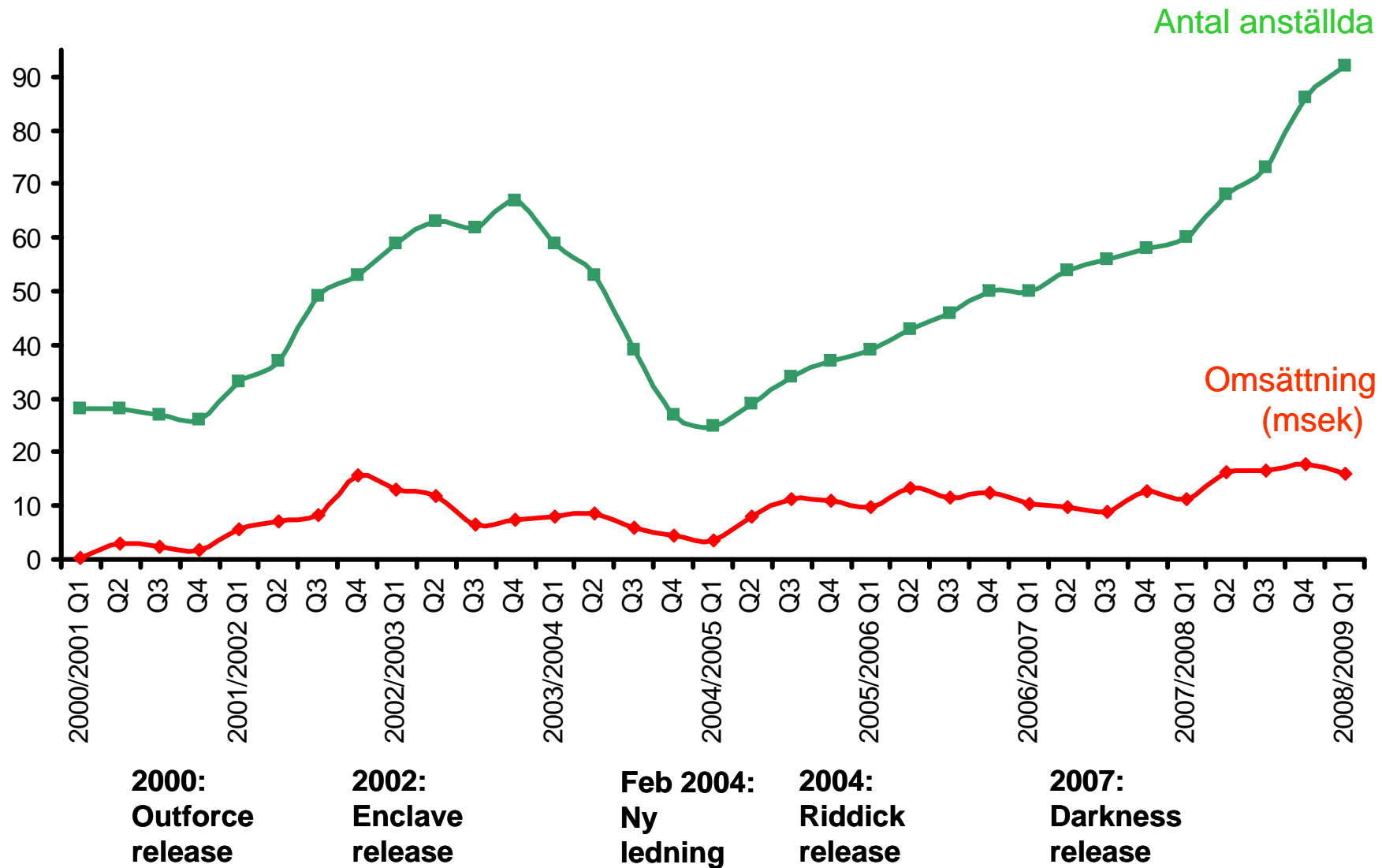
20 november 2008
Årsstämma



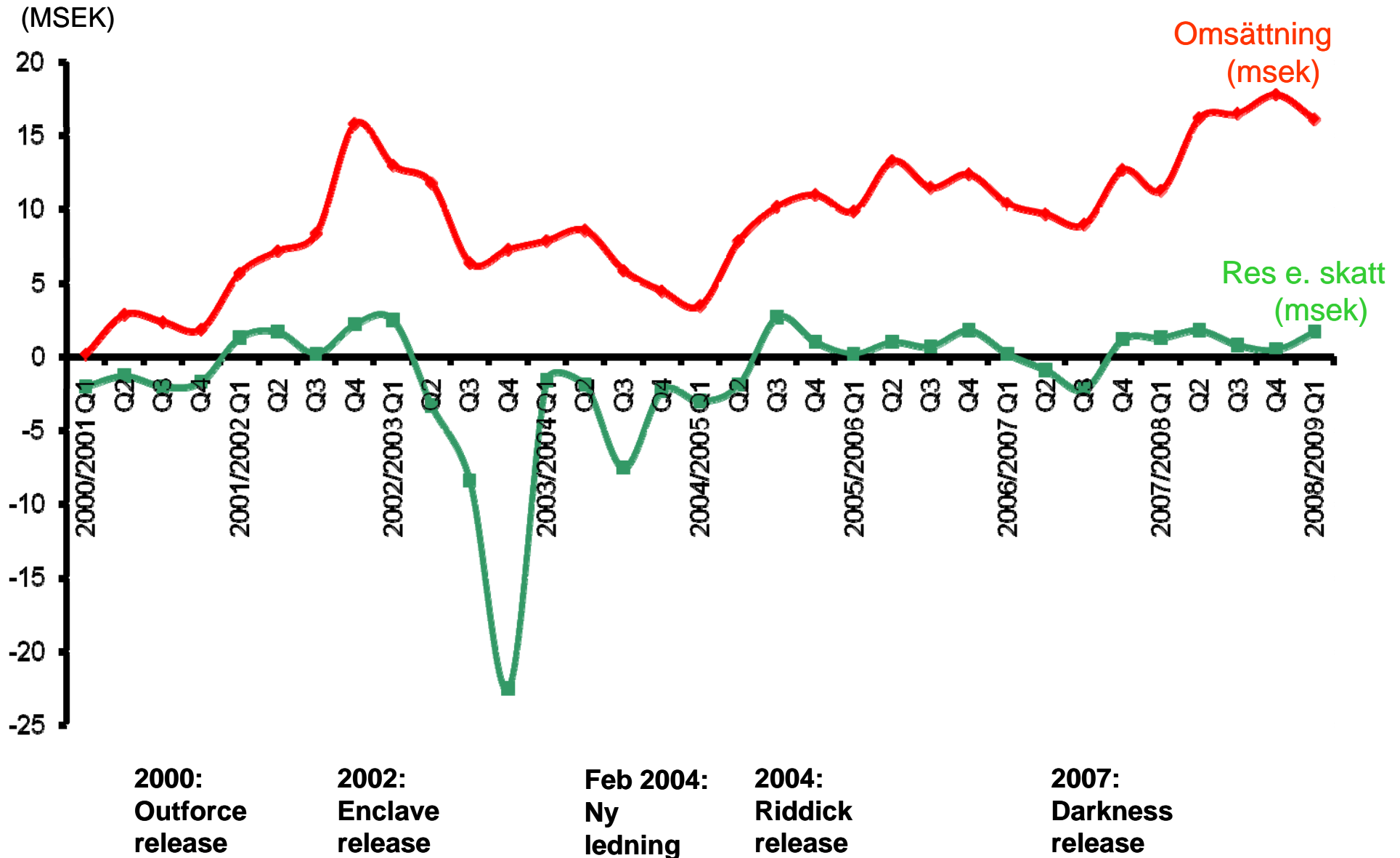
Agenda

- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2007/2008
- Q1 2008/2009
- Starbreeze framtid

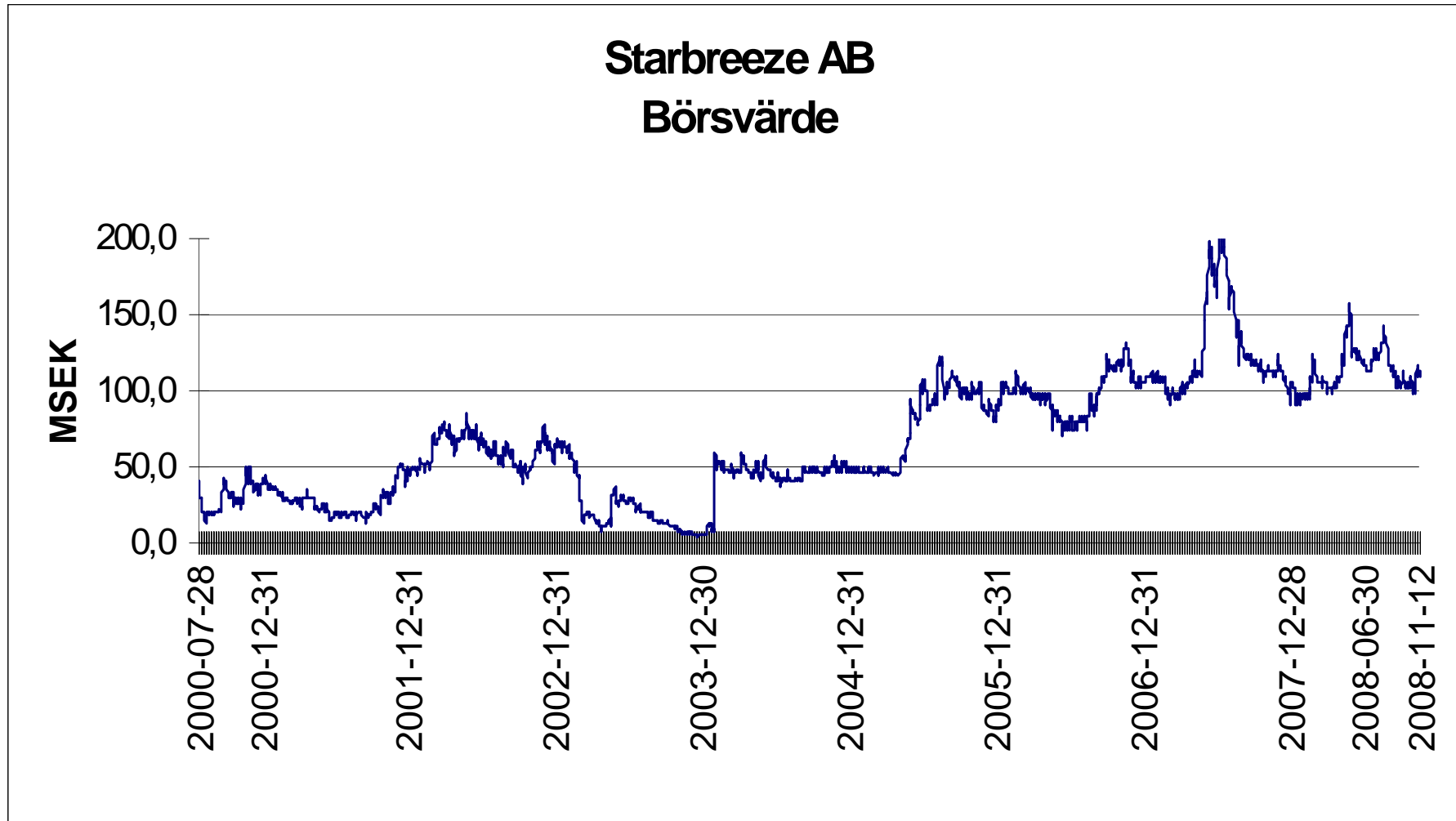
Historik: antal anställda och omsättning per kvartal



Historik: omsättning och resultat, per kvartal



Utveckling av börsvärdet sedan noteringen år 2000



Börsvärde per 19 nov 2008: ca 100 msek, vid en kurs om 27 öre

Agenda

- Starbreeze finansiell historik
-  ▪ Verksamhetsåret 2007/2008
- Q1 2008/2009
- Starbreeze framtid

Verksamhetsåret 2007/2008

- Nettoomsättning: 62 (42) msek
 - motsvarande 48% tillväxt
- Resultat efter skatt: 4,4 (-1,7) msek
 - motsvarande 7% marginal
- Antal anställda: 86 (58) personer per 30 juni (48% tillväxt)
- Avtal med EA klart i november 2007

Agenda

- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2007/2008
-  ▪ Q1 2008/2009
- Starbreeze framtid

Q1 2008/2009 – 1 juli till 30 sept 2008

- Omsättning: 16,1 (11,3) msek
 - motsvarande 42% tillväxt mot Q1 2007/2008
- Resultat efter skatt: 1,7 (1,3) msek
 - motsvarande 11% marginal
- Kassa: 43 (38) msek per 30 sept
- Antal anställda: 92 per 30 sept
- Atari blev ny förläggare för Riddick i oktober
- Nytt stort avtal påskrivet i november

Agenda

- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2007/2008
- Q1 2008/2009
- Starbreeze framtid



Starbreeze vision

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

Vi skall arbeta i partnerskap med ledande förläggare.

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

Prioriterade åtgärder för att uppfylla vår vision

- Ambitiös satsning på vidareutveckling av vår spelmotor
- Kontinuerliga förbättringar av vår produktionsprocess
 - involvera hela personalen i förbättringsarbetet
 - vidareutveckling av våra produktionsstödssystem
 - regelbundna utvärderingar av projekt och processer
- Fortsatta satsningar på personalmotivation
- Fortsatta rekryteringar av duktiga medarbetare
 - men i lägre takt än tidigare

Målsättningen är att Starbreeze skall få säljroyalty på framtida spelproduktioner

- Vårt track record gör att vi nu får chansen att arbeta med stora förläggare som kan sälja stora volymer, pga att de har:
 - resurser att satsa stort på marknadsföring och trycka upp många kopior till releasedagen
 - bra relationer med butikskedjor, vilket ger bra butiksexponering
 - bra relationer med speltidningar&sajter, vilket ger dem extra PR och förmånliga annonspriser
- Den nya generationens spelkonsoler (Xbox 360 och PS3) får en allt större "installed base" vilket ökar säljpotentialen för våra spel

Starbreeze
Presentation

Johan Kristiansson, VD

20 november 2008
Årsstämma

