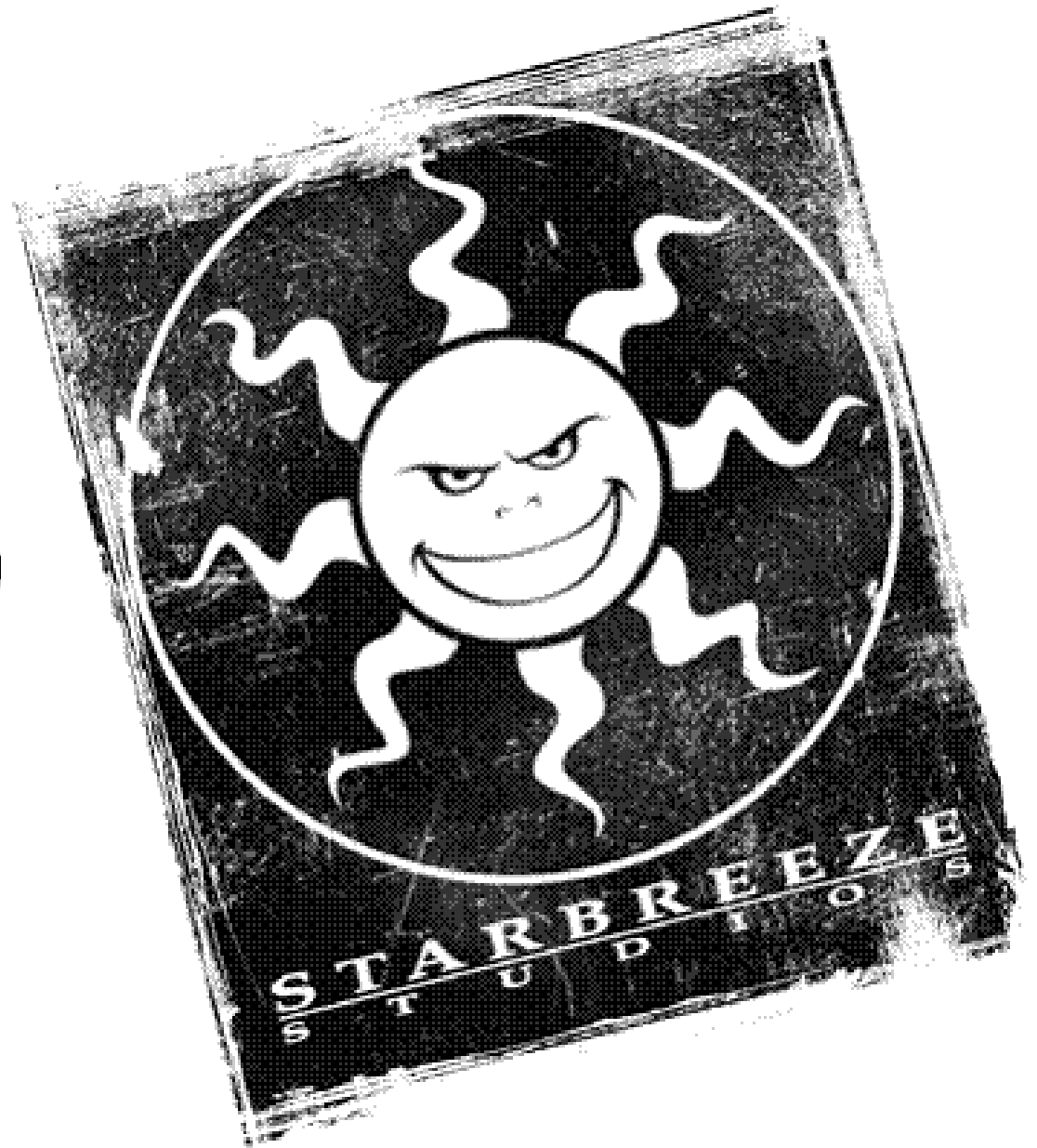


Starbreeze  
Presentation

Johan Kristiansson, VD

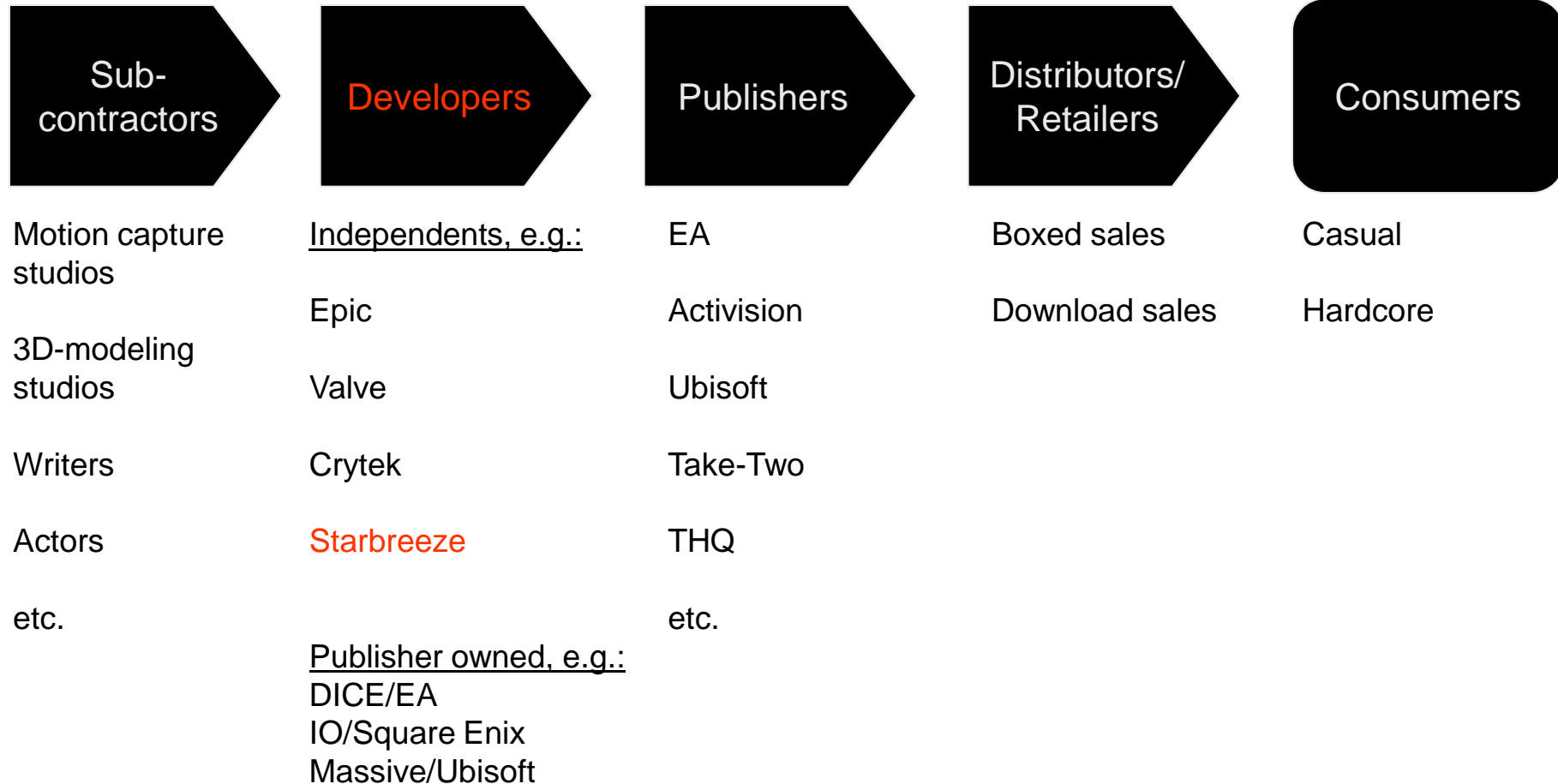
19 november 2009  
Årsstämma



# Agenda

- 
- Bakgrund om branschen
  - Starbreeze finansiell historik
  - Verksamhetsåret 2008/2009
  - Q1 2009/2010
  - Starbreeze framtid

# Spelbranschens värdekedja



# Världens 20 ledande spelförläggare, enligt Game Developer Magazine, i Oktober 2009\*

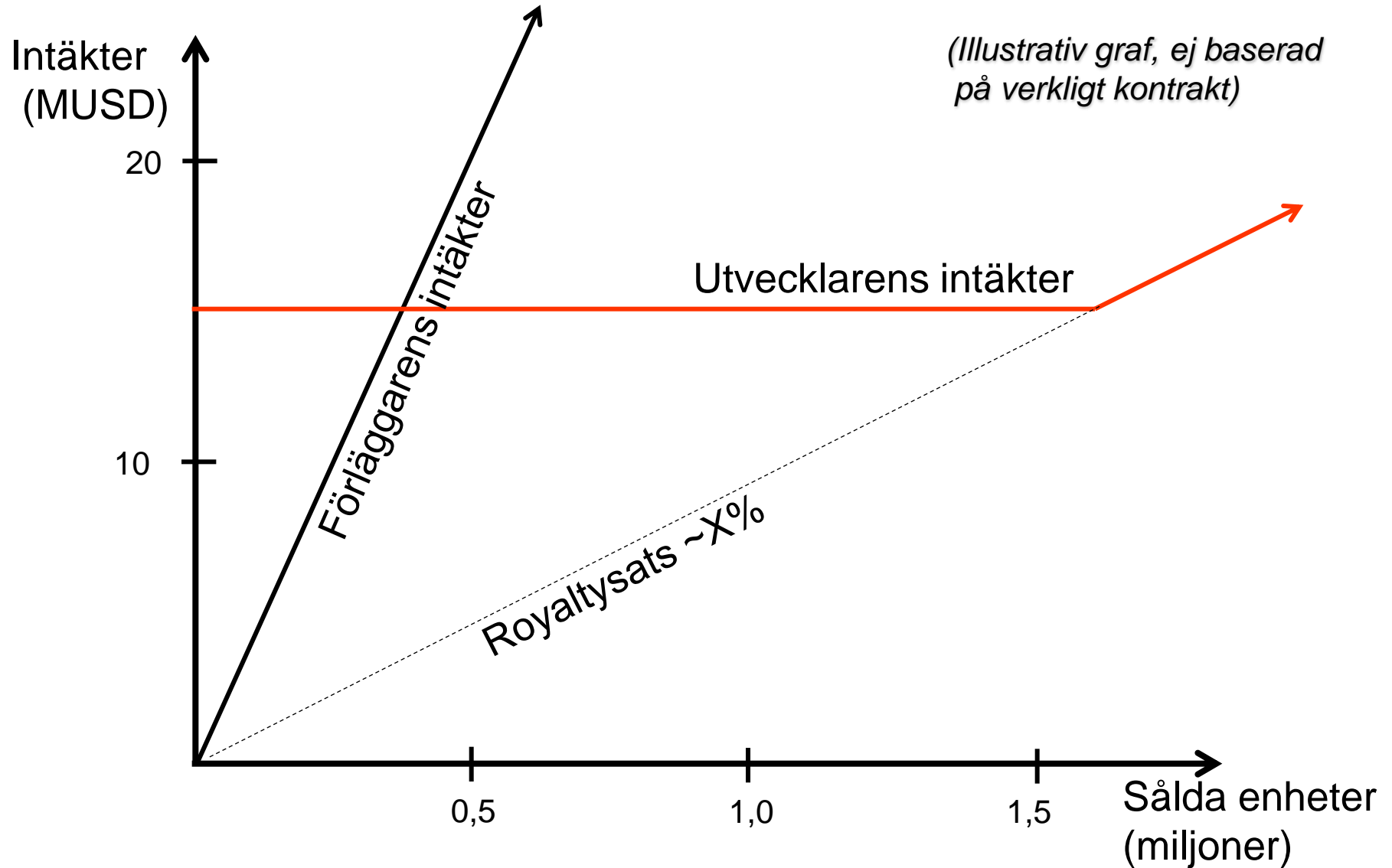
1. Nintendo
2. Electronic Arts
3. Activision Blizzard
4. Ubisoft
5. Take-Two
6. Sony
7. Bethesda Softworks
8. THQ
9. Square Enix
10. Microsoft
11. Konami
12. Sega
13. Capcom
14. MTV Games
15. Namco Bandai Games
16. Warner Bros. Interactive
17. Disney Interactive
18. Atari
19. Atlus
20. LucasArts

\*Listan är baserad på ett flertal faktorer, såsom intäkter, antal titlar, recensionsbetyg, etc


Det har gjorts många nedskärningar i spelbranschen det senaste året

- Branschen har tidigare attraherat mycket riskkapital, vilket lett till en viss överetablering. Finanskrisen 2008 gjorde att mycket riskkapital försvann.
- Stora butikskedjor, speciellt i USA, väljer allt oftare att bara satsa på ett fåtal säkra titlar, för att minska risken för osålda varor. Många titlar har därför problem att få bra distribution.
- Ett fåtal stora spelserier från Nintendo och Activision har lagt beslag på en stor del av marknaden, vilket eroderat utrymmet för övriga aktörer.

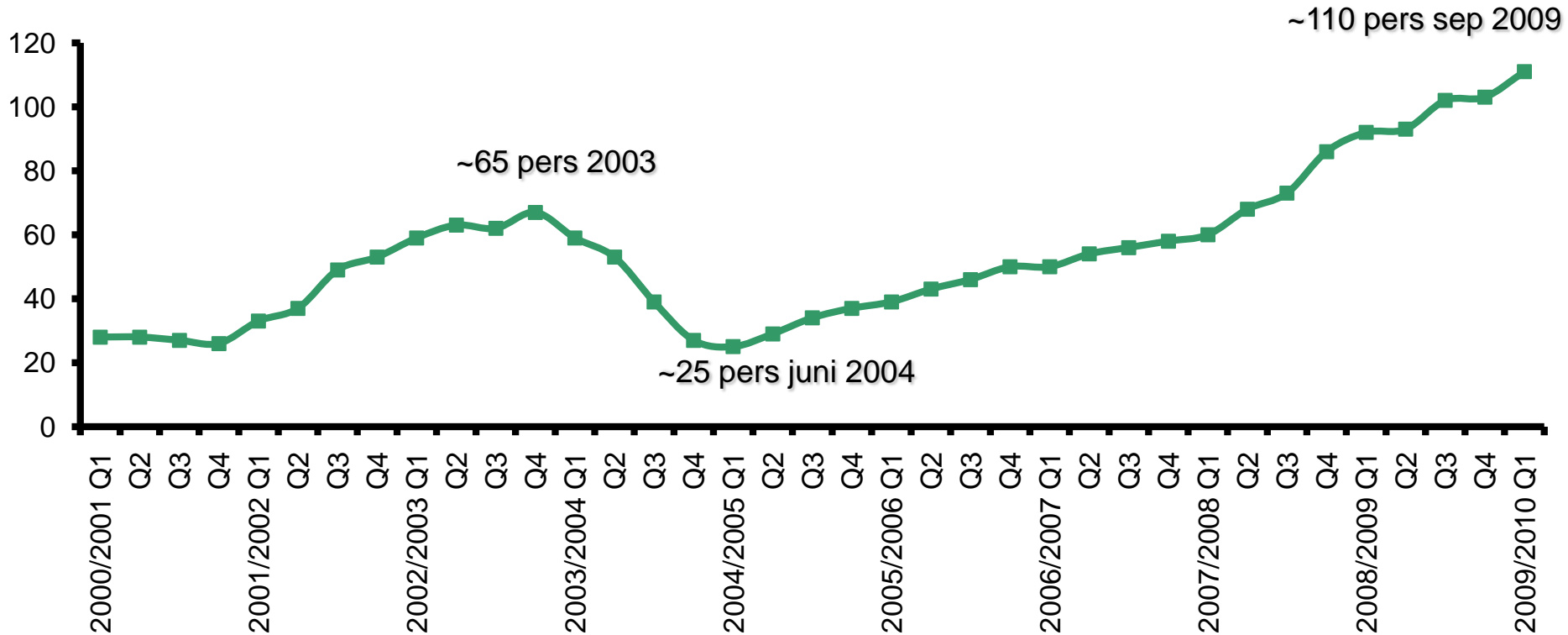
# Utvecklare får fast ersättning för ett projekt, och extra royalties om spelet blir framgångsrikt



# Agenda

- Bakgrund om branschen
-  ▪ Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2008/2009
- Q1 2009/2010
- Starbreeze framtid

# Antal anställda, sedan 2000



**Feb 2004:**  
**Nytt**  
**Management**

**2000:**  
**Outforce**  
**release**

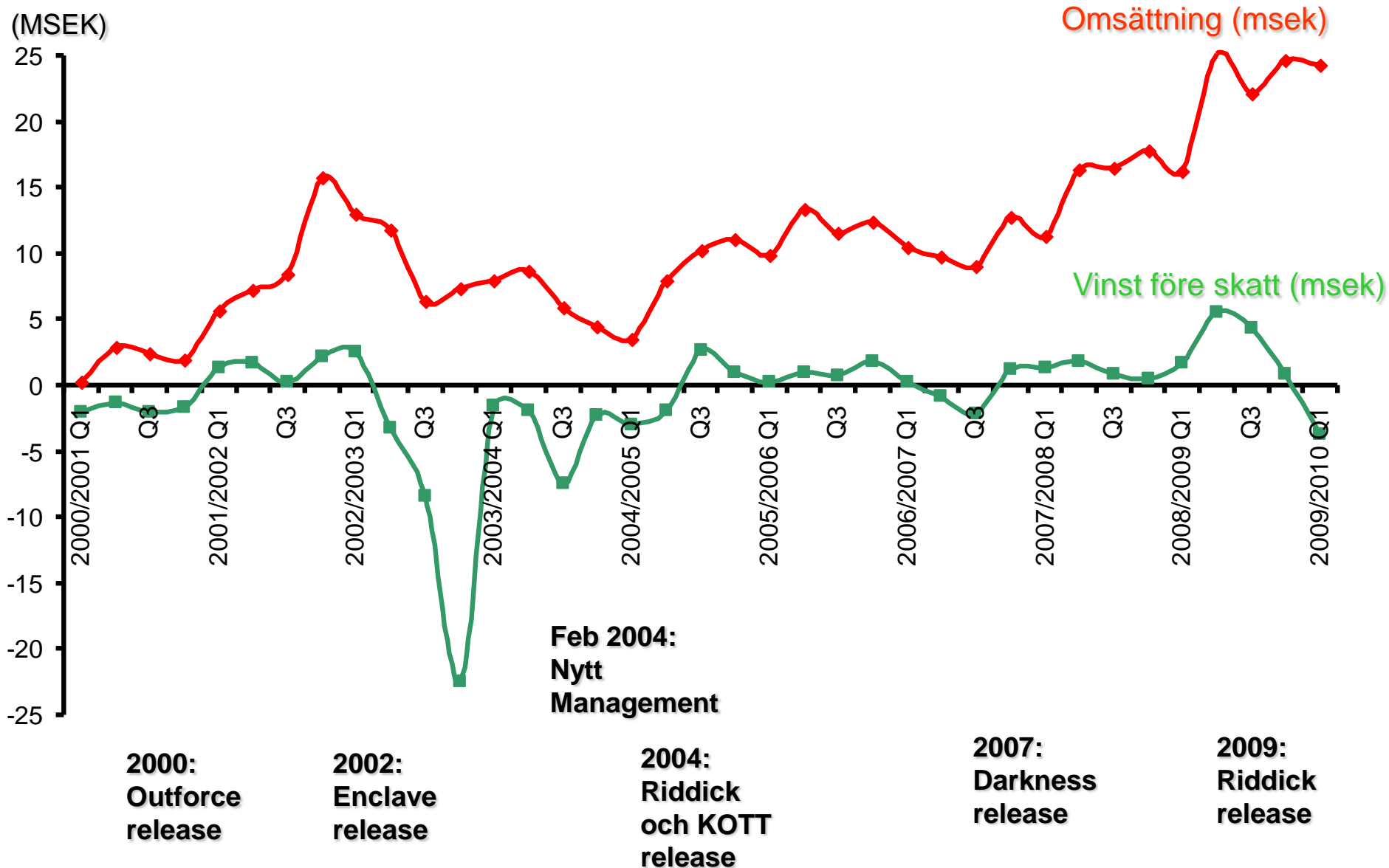
**2002:**  
**Enclave**  
**release**

**2004:**  
**Riddick**  
**och KOTT**  
**release**

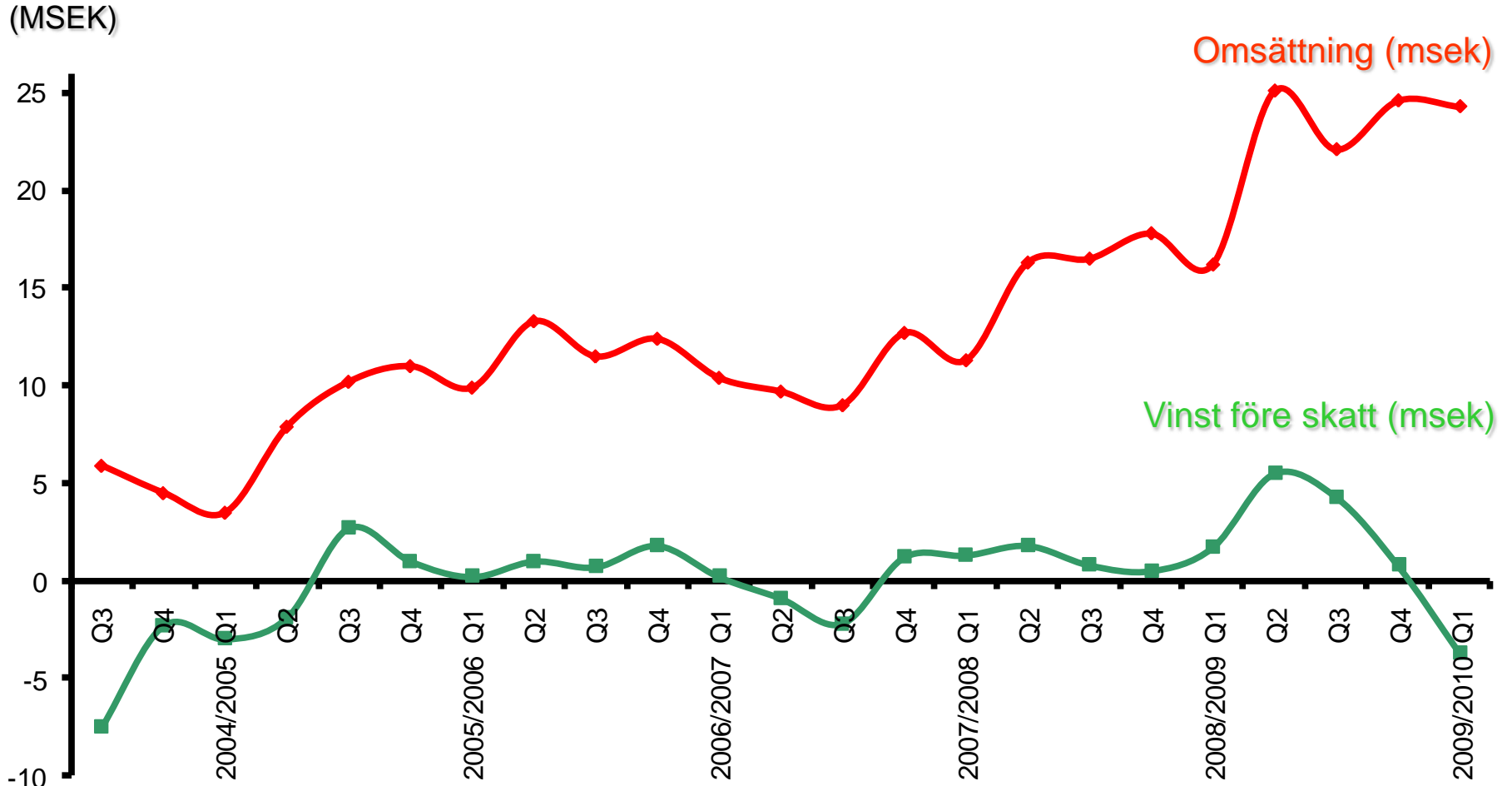
**2007:**  
**Darkness**  
**release**

**2009:**  
**Riddick**  
**release**

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



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

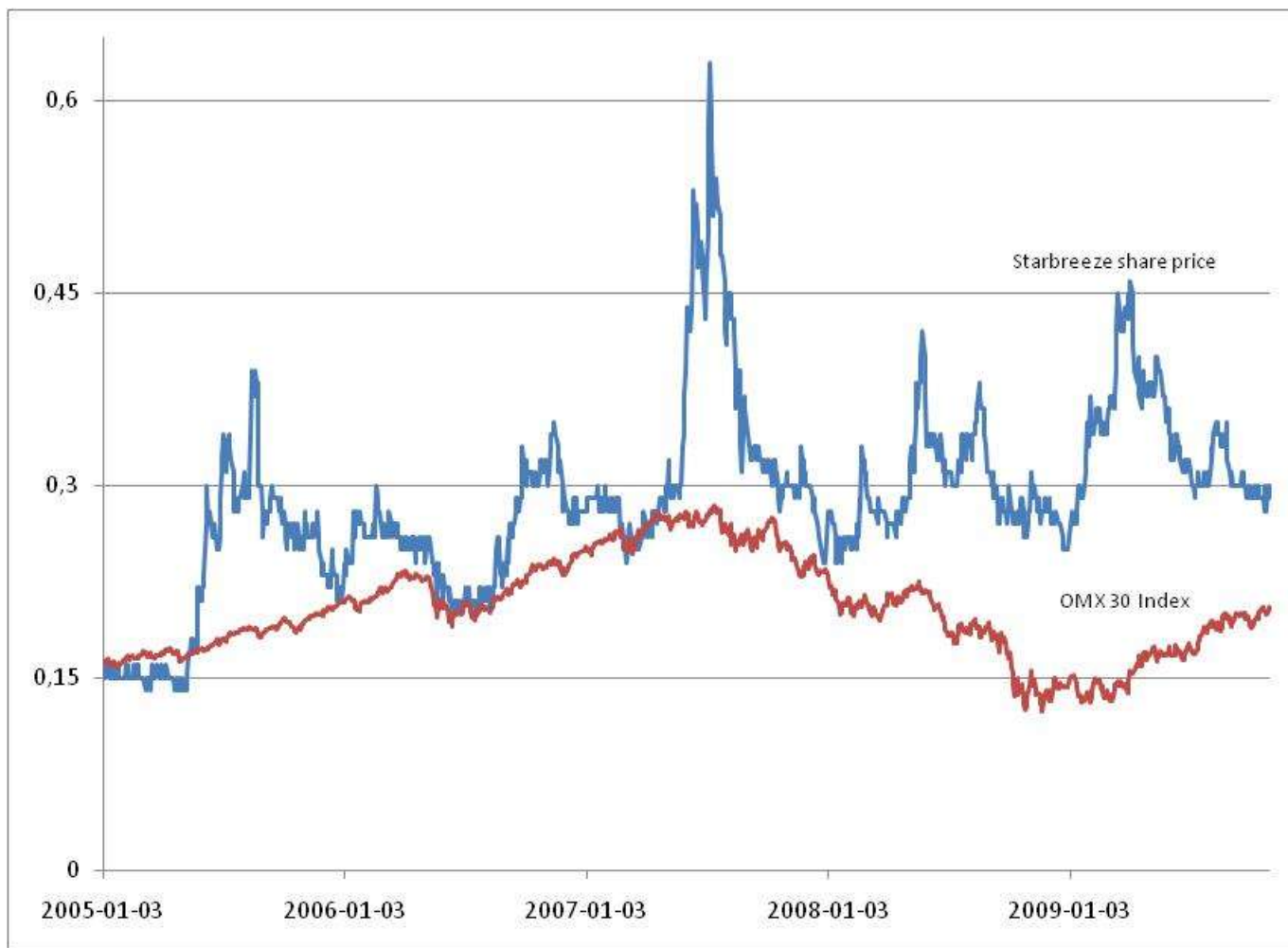


# Starbreeze lönsamhet är starkt beroende av vilken valutakurs som gäller när ett nytt kontrakt förhandlas

USD/SEK nov 2004 - nov 2009




# Starbreeze börskurs sedan januari 2005



Börsvärde per 18 nov 2009: 116 msek, vid en kurs om 31 öre


# Agenda

- Bakgrund om branschen
- Starbreeze finansiell historik
-  ▪ Verksamhetsåret 2008/2009
- Q1 2009/2010
- Starbreeze framtid

## Verksamhetsåret 2008/2009

- Nettoomsättning: 87 (62) msek
  - motsvarande 41% tillväxt
- Resultat efter skatt: 12,4 (4,4) msek
  - motsvarande 14% marginal
- Antal anställda: 103 (86) personer per 30 juni (20% tillväxt)
- Avtal med EA för Bourne-spel klart i november 2008
- Riddick – Dark Athena släpptes i april 2009

# Agenda

- Bakgrund om branschen
- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2008/2009
-  ▪ Q1 2009/2010
- Starbreeze framtid

## Q1 2009/2010 – 1 juli till 30 sept 2009

- Omsättning: 24,3 (16,1) msek
  - motsvarande 51% tillväxt mot Q1 2008/2009
- Resultat efter skatt: -3,7 (1,7) msek
- Resultat efter skatt exkl redovisningsmässig förlust pga terminsäkring: 0,8 MSEK, motsvarande 3% marginal
- Kassa/kortfristiga placeringar: 59 (43) msek per 30 sept
- Antal anställda: 111 per 30 sept, 114 per 15 nov

# Titlar i produktion

- Jason Bourne
  - Förläggare: Electronic Arts
  - Kontraktet skrevs på i slutet av 2008
  
- "Project RedLime"
  - Förläggare: Electronic Arts
  - Kontraktet skrevs på i slutet av 2007

# Agenda

- Bakgrund om branschen
- Starbreeze finansiell historik
- Verksamhetsåret 2008/2009
- Q1 2009/2010
- Starbreeze framtid



## Starbreeze långsiktiga mål

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

Vi vill arbeta i partnerskap med ledande internationella förläggare.

På lång sikt vill vi bli jämbördiga med företag som Valve och Epic.

Vår förhoppning är att Starbreeze skall få säljroyalty när våra två pågående produktioner lanseras

- Samarbetet med EA ökar sannolikheten för goda sällsiffror. EA är mycket starka på marknadsföring och distribution.
- Spelkonsolerna Xbox 360 och PS3 får en allt större "installed base" vilket ökar vår säljpotential.
- Många förläggare har reducerat antalet produktioner pga krisen i branschen, vilket gör att konkurrensen minskar något.
- SBZ satsar nu extra resurser på att höja kvaliteten i våra två pågående produktioner. Detta gör dock också att vinstmarginalen sjunker under resterande produktionstid.

## Prioriterade åtgärder för att nå våra mål

- Ambitiös satsning på vidareutveckling av vår spelmotor
- Kontinuerliga förbättringar av vår produktionsprocess
  - involvera hela personalen i förbättringsarbetet
  - vidareutveckling av våra produktionsstödssystem
  - regelbundna utvärderingar av interna processer
- Fortsatt arbete med personalmotivation och företagskultur

Starbreeze  
Presentation

Johan Kristiansson, VD

19 november 2009  
Årsstämma

