



Pressmeddelande 28 augusti 2014

Starbreeze AB (publ) Bokslutskommuniké 1 juli 2013 – 30 juni 2014

FJÄRDE KVARTALET (APRIL - JUNI 2014)

- > Nettoomsättningen uppgick till 51,3 MSEK (6,3 MSEK).
- > Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 27,2 MSEK (3,5 MSEK).
- > Resultat före skatt uppgick till 22,6 MSEK (2,5 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 16,7 MSEK (2,8 MSEK).
- > Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till 0,12 SEK (0,02 SEK).
- > Per den 30 juni 2014 uppgick likvida medel till 136,6 MSEK (13,3 MSEK).
- > Under kvartalet står PAYDAY 2 för 46,5 MSEK av nettoomsättningen.
- > Den 28 maj noterades Bolagets aktie på First North Premier.

RÄKENSKAPSÅRET 2013 / 2014 (JULI 2013 - JUNI 2014)

- > Nettoomsättningen uppgick till 213,8 MSEK (37,0 MSEK).
- > Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 158,6 MSEK (5,0 MSEK).
- > Resultat före skatt uppgick till 142,5 MSEK (0,5 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 118,5 MSEK (0,8 MSEK).
- > Resultat per aktie, före utspädning, uppgick till 0,85 SEK (0,01 SEK).
- > Resultat per aktie, efter utspädning, uppgick till 0,83 SEK (0,01 SEK).

EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG

- > Den 13:e augusti utannonserades nyheten att Starbreeze Studios går vidare med ett långsiktigt samarbete med Skybound för att göra spel baserat på IP:et The Walking Dead. Samtidigt släpptes nyheten att Starbreeze kommer att leverera ett helt nytt co-op spel, OVERKILL's The Walking Dead. Spelet kommer att utspela sig i The Walking Dead's universum, där man kommer utforska nya karaktärer och storylines med släpp under 2016.

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Under fjärde kvartalet uppgick omsättningen till 51,3 MSEK, vilket innebär 45,0 MSEK mer än motsvarande kvartal förra året. PAYDAY 2 stod för 46,5 MSEK, PAYDAY: The Heist för 2,1 MSEK och Brothers - A Tale of Two Sons för 2,4 MSEK av omsättningen.

Rörelseresultatet före avskrivningar detta kvartal uppgick till 27,2 MSEK (3,5 MSEK).

Vi avslutar året med för bolaget historiska siffror. Nettoomsättningen för helåret uppgick till 213,8 MSEK, vilket innebär en ökning med 176,8 MSEK jämfört med förra året, varav PAYDAY 2 stod för 196,3 MSEK, PAYDAY: The Heist för 11,2 MSEK och Brothers – A Tale of Two Sons för 6,0 MSEK.

Rörelseresultatet före avskrivningar för helåret uppgick till 158,6 MSEK (5,0 MSEK)

PAYDAY 2 och Brothers – A Tale of Two Sons har nu varit till försäljning i ett år. PAYDAY 2 uppvisar fortsatt fantastiskt bra försäljningssiffror och var under vecka 33 återigen det bäst säljande spelet på Steam i samband med vår senaste kampanj. Titeln har inte lämnat Steams topp 100-lista sedan spelet släpptes. Vid ett givet tillfälle under den senaste kampanjens gång fanns hela åtta av våra produkter (huvudspel och tillägg) på Steams topp 100-lista vilket talar för vår valda digitala strategi, hur starkt varumärket är och hur mycket det uppskattas av befintliga och blivande spelare.

Vår digitala strategi har bevisligen fungerat med löpande uppdateringar, välplanerade kampanjer och ett gediget engagemang i vår kundbas. Att återinvestera i PAYDAY-varumärket och underhålla produkten har som planerat gett goda resultat. Vårt mål att förvandla Starbreeze från en förlusttyngd work-for-hire studio till en världsledande, självständig och vinstgivande utvecklare har uppfyllts.

Starbreeze skriver i år historia, inte enbart på grund av de framgångar vi haft och fortsätter att ha med PAYDAY-serien. Vi skriver historia för att vi tar klivet fullt ut och blir förläggare. I samband med vårt samarbete med amerikanska Skybound och skapandet av OVERKILL's The Walking Dead, utvecklar och förlägger vi spelet själva. Äntligen äger vi hela värdekedjan – från finansiering, till produktion och slutkund. Detta är förutsättningarna vi väntat på för att kunna ta Starbreeze från att vara en lönsam utvecklare i Sverige, till att bli en global digital aktör i underhållningsindustrin.

Vi har länge fått beröm för sättet vi interagerar med vår spelarbas. På mindre än ett år har vi gått om alla övriga grupper på Steam och blivit det största spelarcommunityt med mer än 1,25 miljoner aktiva medlemmar. Det gör oss ödmjuka när vi passerar varumärken som Team Fortress och DOTA 2, samtidigt som vi med större självförtroende fortsätter på den väg vi valt.

Framledes ser jag Starbreeze som en ledande digital studio som utvecklar egna och vårdar andras varumärken under Starbreeze flagga. Vi har nu gjort en full turn-around, samlat krigskassa och börjat agera med denna.

Vi står nu väl rustade inför det digitala slaget och vi har under 2015 ett spännande år av erövringar framför oss. Vi riktar våra blickar mot ny teknik, nya varumärken och nya samarbetspartners. Starbreeze växer inte bara omsättningsmässigt, vår intention är att bredda vårt erbjudande och bygga ut en infrastruktur som möjliggör högre marginaler genom flera inkomstkällor.

Under 2015 går Starbreeze på allvar in i en aggressiv fas för att ta marknadsandelar i den digitala förlagsbranschen.

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze Studios är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter med huvudkontor i Stockholm. På Starbreeze skapar vi tv- och dataspel efter egen design och genom licensierade varumärken. Vår vilja är att alltid förbättra och maximera våra varumärken - med gameplay som vårt ledord.

Starbreeze ligger i framkant för självständig digital distribution inom spelbranschen där vårt spelarforum på distributionsplattformen Steam är det största. Våra senaste produkter inkluderar det adrenalinpumpande bankrånarspelet PAYDAY 2 och det kritikerrosade äventyrsspelet Brothers - A Tale of Two Sons.

Starbreeze AB är noterat på Nasdaq OMX First North Premier (STAR, ISIN kod: SE0005992831). Starbreezes varumärken inkluderar OVERKILL Software och PAYDAY-serien.