



Pressmeddelande 13 november 2014

Starbreeze AB (publ) Delårsrapport 1 juli – 30 september 2014

FÖRSTA KVARTALET (JULI - SEPTEMBER 2014)

- > Nettoomsättningen uppgick till 30,0 MSEK (90,3 MSEK).
- > Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 8,5 MSEK (81,4 MSEK).
- > Resultat före skatt uppgick till 4,2 MSEK (79,4 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 2,5 MSEK (72,2 MSEK).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,02 SEK (0,52 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,02 SEK (0,51 SEK).
- > Per den 30 september 2014 uppgick likvida medel till 161,7 MSEK (92,6 MSEK).
- > Under kvartalet står PAYDAY 2 för 22,8 MSEK av nettoomsättningen.
- > I augusti utannonserades nyheten att Starbreeze 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.
- > I september 2014 förvärvades det amerikanska bolaget Geminose Inc. Geminose är ett franchise för ungdomar i åldrarna 5-12 som kombinerar leksaker och interaktivt spelande på flertalet plattformar, bland annat iOS. Geminose fusionerades 2014-09-11 med koncernens nystartade dotterbolag Starbreeze USA Inc.

EFTER PERIODENS UTGÅNG

- > I oktober lanserades Crimefest, en festival i tolv dagar för att fira PAYDAY-franchisets treårs jubileum.
- > Från att i februari månad vara den femte största användar-gruppen på PC-plattformen Steam med ca 350 000 aktiva medlemmar blev PAYDAY 2 i juli största officiella spelarcommunity på Steam och har i november över 1,9 miljoner aktiva medlemmar.
- > I oktober slogs portarna upp till OVERKILL Softwares egna merchandise-butik - <http://store.overkillsoftware.com>
- > I oktober utannonserades det att Lionsgate tillsammans med Starbreeze gör John Wick till en spelbar karaktär i PAYDAY 2.
- > I oktober utannonserades ett samarbete mellan Starbreeze och indie-studion Lion Game Lion som har ett tilläggs paket i produktion till PAYDAY 2 med namnet "The Bomb".
- > Under oktober uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 15,1 MSEK.

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

PAYDAY-varumärket, 9 miljoner spelare!

Nettoomsättningen för Q1 uppgick till 30,0 MSEK, vilket innebär en minskning med 60,3 MSEK i jämförelse med motsvarande period förra året, varav PAYDAY 2 stod för 22,8 MSEK, PAYDAY: The Heist för 1,1 MSEK och Brothers – A Tale of Two Sons för 0,5 MSEK.

Rörelseresultatet före avskrivningar detta kvartal uppgick till 8,5 MSEK (81,4 MSEK).

Kvartalets minskade intäkter jämfört med förra året var förväntade. Detta då vi förra året hade produktsläpp av PAYDAY 2. Nu vårdar vi denna produkt och utvecklar andra, fortfarande med god vinst i verksamheten. Detta trots att vi hade ökade kostnader för outsourcing och personaloptioner samt kostnader för förvärvet av Geminose detta kvartal.

Under kvartalet släppte vi inte mindre än tre uppdateringar till PAYDAY 2, något som tillsammans med god fortsatt försäljning av tidigare uppdateringar i slutet på Q4 2013/2014 gav bra omsättning. Därtill gav PAYDAY 2 i oktober månad hela 15,1 MSEK i intäkter på Steam tack vare vår Crimefest-aktivitet. Ett starkt Q2 är därmed att vänta.

För ett år sedan utannonserade vi stolt att vi sålt 1,58 miljoner enheter av PAYDAY 2, något som gav försmak av den nya digitala strategin som vi idag realiserat och kapitaliserar på. Samtidigt kan vi, ännu lite stoltare, konstatera att PAYDAY: The Heist och PAYDAY 2 tillsammans sålt fler än 9 miljoner enheter per den 1:a november. Vi har även sålt fler än 8 miljoner betalda tilläggs paket sedan PAYDAY 2 släpptes.

PAYDAY 2 har för Starbreeze räkning totalt omsatt 201,5 MSEK per den 30:e september 2014. Ett otroligt starkt varumärke som fortsätter att generera intäkter långt efter sin initiala release. Det som nu händer är att PAYDAY 2 syndikerar och etablerar sig som ett av de få mer permanenta spelen i den digitala spelvärlden.

Vår strategiska turn-around har haft ett gott utfall, vi anpassar och förbättrar oss hela tiden. Nästan hundra uppdateringar har gjorts i PAYDAY-serien och det har gett resultat. Vår expanderbara design med frekventa uppdateringar och nära kontakt med kundbasen har lönat sig och vi växer så att det knakar. I dagarna passerar vi som första grupp någonsin 2 miljoner medlemmar i PAYDAY 2-communityt på Steam. Vi hittar även nya vägar att bredda vår kundgrupp tack vare samarbeten så som med Lionsgates John Wick-film med Keanu Reeves i huvudrollen. Vi ser stora effekter av våra live-action trailers och vårt ständiga community-byggande är världsledande. Alla våra aktiviteter genererar kunskap som vi ackumulerar och tillgodogör oss i planeringen för framtiden.

Våra säljpulser visar vägen och har bevisat att PAYDAY 2 är en produkt som kommer fortsätta att ge. Vi har justerat vår strategi därefter: mer PAYDAY helt enkelt.

När vi genomförde Crimefest-firandet var det som mest tretton PAYDAY-produkter bland Steams 100 bäst säljande spel på hela plattformen. Vårt att notera är att Steam enbart under de senaste nio månaderna har adderat över 1300 titlar på sin tjänst. PAYDAY 2 är i skrivande stund det fjärde mest spelade spelet på Steam, hela 14 månader efter spelsläpp, det är bara Valves egna produkter som har högre popularitet. Vi förbereder oss nu för att fortsätta vårda PAYDAY-varumärket genom att säkerställa dess vidare-utveckling för 2015 och 2016. Värdet i varumärket PAYDAY måste vårdas och vidare investeras i för att underhållas.

För att maximera livslängden på PAYDAY har vi inlett ett samarbete med den oberoende spelstudion Lion Game Lion med målet att tillsammans expandera PAYDAY 2 även in i 2015 och 2016.

Under 2015 kommer även vår första lansering på Xbox One och PlayStation 4 med 505 Games som förläggare – PAYDAY 2 för nästa generations konsoler i både digital och fysisk version. Denna tekniska uppgradering är också mycket viktigt för våra kommande produkter.

Med OVERKILL's The Walking Dead på kartan, sammantaget med PAYDAY 2:s fortsatta succé, har vi en mycket stark portfolio. The Walking Dead är ett enormt varumärke med miljontals fans världen över. OVERKILL skall leverera en stor titel där ett fokus och disciplin krävs: en produktion som denna kräver hundratals manår i utveckling och testning. Potentialen är lika enorm och får inte förbises för korta vinsthemtagningar.

STORM fortsätter finnas i vår produktion och vi har en oförändrad plan för detta. Vi bedömer att teknikplattform, kundgrupp, konkurrerande produkter och intern utvecklingskapacitet inte kommer att ge STORM en release under 2015, det har heller aldrig vart vår intention. STORM är vår framtid.

Vi ämnar släppa STORM under 2017 och det kommer ge oss maximal intäkt i en stor befintlig kundgrupp efter lång PAYDAY 2-utveckling och OVERKILL's The Walking Deads lansering. Tillsammans med Geminose teknikplattform blir ett sådant släpp optimalt ur både kostnads- och marknadsföringssynpunkt.

Geminose är i förproduktion och vi använder oss av ett litet core team i Los Angeles och en stor del kostnadseffektiv outsourcing.

I Los Angeles installerar vi även ett nytt kontor med tillträde i mars 2015. Det kommer ge utrymme till Geminose, byggande av teknik för STORM, affärsverksamhet kring PAYDAY, förlagsverksamhet samt stöd till vår stora satsning på OVERKILL's The Walking Dead. Det blir ett kontor för cirka 15 till 20 personer under 2015.

Under kalenderåret 2016:s första hälft kommer Geminose att lanseras. OVERKILL's The Walking Dead kommer fullkomligt dominera sista hälften av samma kalenderår.

Därtill arbetar vi konstant med att expandera vår teknikplattform och bygga förlagsverksamhet för våra egna och andras produkter. Vi söker under 2015 inleda minst ett

förlagssamarbete med externa utvecklare. Starbreeze har en mycket stor kundgrupp och en världsledande kunskap om digital distribution som vi skall ta vara på för att maximera vår intäkt och vårt värde.

Med jämna produktreleaser under 2015, 2016 och 2017 ser vi ett fantastiskt starkt Starbreeze som kan bygga långsiktigt värde med bra cashflow utan behov av extern finansiering. Vi har en växande kassa och ett starkt team av erfarna utvecklare.

Jag ser med spänning fram emot att hålla igång våra digitala pulser, generera goda intäkter och ta nya marknadsandelar i den digitala världen under 2015.

We'll never stop making PAYDAY.

Kort om Starbreeze:

Starbreeze 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 bankrånar-spelet PAYDAY 2 och det kritikerrosade äventyrsspelet Brothers - A Tale of Two Sons.

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

Mer information finns på <http://www.starbreeze.com>.