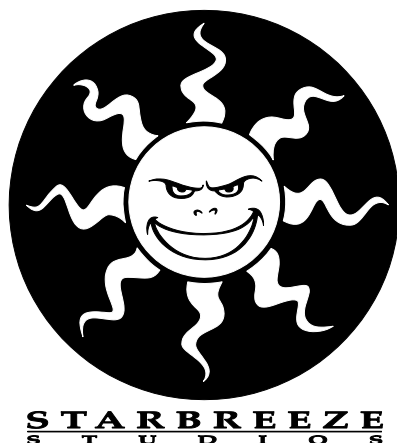




Starbreeze ser över kostnader och fokuserar på kärnverksamhet

STOCKHOLM (23 november, 2018) – Målet om positivt EBITDA kvarstår för fjärde kvartalet 2018 men inte för helåret 2019. Ledningsgruppen har av styrelsen fått uppdraget att göra en översyn av verksamheten, samt att ta fram ett program för att sänka kostnaderna och fokusera på kärnverksamheten.

Starbreeze resultat för fjärde kvartalet 2018 påverkas negativt av att en licensavgift på 10 miljoner dollar från 505 Games för konsolversionen av OVERKILL's The Walking Dead kommer att intäktsföras först efter perioden.

”Vi kommer först efter fjärde kvartalet att kunna intäktsföra licensavgiften från 505 Games för spelet OVERKILL's The Walking Dead, samtidigt som de initiala försäljningsintäkterna från spelet är lägre än prognosticerat. Detta påverkar resultatet för fjärde kvartalet negativt, men vårt mål om positivt EBITDA för Q4 kvarstår”, säger Sebastian Ahlskog, CFO i Starbreeze.

De initiala försäljningsintäkterna för OVERKILL's The Walking Dead är lägre än prognostiserat främst på grund av att andelen av försäljningen från lågprisländer som Kina och Ryssland är väsentligt högre än förutsett.

”Detta är förstås en besvikelse, men vi har en bas att stå på när det gäller antalet sålda spel. Vi har en initial puls på samtida spelare, vilket är väsentligt för den fortsatta utvecklingen inom ramen för vårt games as a service-koncept. Teamet arbetar för fullt med både förbättringar av spelet och nytt innehåll och säsong 2 startar inom kort”, säger Michael Hjorth, styrelseordförande i Starbreeze.

Bolaget har inlett ett arbete med att se över verksamheten och har initierat ett program för att sänka kostnaderna och fokusera på kärnverksamheten som är intern och extern spelutveckling. Åtgärderna förväntas ge betydande kostnadsbesparingar under 2019 jämfört med 2018 främst inom de områden som inte är kärnverksamhet. Det långsiktiga målet om positivt EBITDA för helåret 2019 kvarstår inte.

”Vi har påbörjat en översyn av kostnaderna för att de bättre ska matcha de intäkter vi har. Vi har initierat ett program för detta, samtidigt som vi förstås också håller noggrann uppsikt över hur intäkterna utvecklas. Vi ska fokusera på vår kärnverksamhet och säkerställa leveransen av bolagets viktiga spel”, säger Sebastian Ahlskog, CFO på Starbreeze.

Sebastian Ahlskog kommer att leda detta arbete fram tills dess att en ny tillförordnad CFO rekryterats då Mika Reini ej kvarstår i denna roll.

För vidare information, vänligen kontakta:

Ann Charlotte Svensson, Head of Investor Relations and Corporate Communications

Tel: +46(0)8-202 509, email: ir@starbreeze.com

Denna information är sådan information som Starbreeze AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 23 november 2018 kl. 8.00 CET.

Om Starbreeze

Starbreeze är ett globalt spelbolag med visionen att vara en ledande aktör inom underhållningsindustrin genom att skapa upplevelser i världsklass. Starbreeze grundades 1998 och har sedan dess utvecklats till en väletablerad utvecklare och förläggare av dator- och tv-spel samt VR-produkter som riktar sig till en global marknad. Med studios i Stockholm, Paris, Los Angeles, San Francisco, Barcelona, Bryssel, Bangalore och Dehradun utvecklar Starbreeze högkvalitativa underhållningsprodukter baserade på egna och andras rättigheter i egen regi och i samarbete med externa spelutvecklare. Verksamheten är indelad i tre affärsområden; Starbreeze Games, Publishing och VR Tech & Operations. Starbreeze aktier är noterade på Nasdaq Stockholm under ticker STAR A och STAR B med ISIN-koderna SE0007158928 (A-aktien) och SE0005992831 (B-aktien). För mer information, besök starbreeze.com