

STAR VAULT

## KORRIGERING - BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

Intäkterna har ökat med 440 812 SEK - 2022-01-01 till 2022-12-31

STAR VAULT AB (publ)  
ORG NR 556709-1169



## Sammanfattning av bokslutskommunikén

### Helår (2022-01-01 – 2022-12-31)

- Nettoomsättningen uppgick till 16 096 576 (6 691 161) SEK.
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till 2 468 342 (605 998) SEK.
- Resultatet per aktie uppgick till cirka 0,01 (0,00) SEK.
- Soliditeten uppgick till cirka 90,8 (89,2) %.

### Fjärde kvartalet (2022-10-01 – 2022-12-31)

- Nettoomsättningen uppgick till 1 739 103 (1 247 265) SEK.
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till -1 403 893 (-922 332) SEK.
- Resultatet per aktie uppgick till cirka -0,00 (-0,00) SEK.

### Definitioner

Resultat per aktie: Periodens resultat dividerat med 327 242 078 aktier per 2022-12-31.

Soliditet: Eget kapital dividerat med totalt kapital. Inom parentes ovan beskrivs motsvarande period föregående år. Med "Star Vault" eller "Bolaget" avses Star Vault AB (publ).

## VD Henrik Nyström har ordet

### Summering av 2022

Vi började 2022 fyllda av förväntan och hade en mycket positiv start på lanseringen av Mortal Online 2 (MO2) på distributionsplattformen Steam. Spelet klättrade snabbt uppåt på försäljningstopplistor. Med facit i hand var spelet inte redo för det. Vi hade stora serverrelaterade inloggningsproblem. Spelare som inte kan logga in som det är tänkt, tjänar inte som goda ambassadörer för spelet, med följd att spelets användaromdömen rasade från en mycket god nivå till en nivå där spelare blir skeptiska till att ladda ner spelet, detta med all rätt.

I slutet av december förra året började en tydlig positiv trend. Vi började då få in fler spelare som blir aktiva, ca 40% ökning fram till februari månad i år. Detta syns även något i intäkterna. Vi räknar med att fortfarande ligga minus fram till Territorial Control (TC) samt lanseringen av spelet med Unreal Engine 5 (UE5) på Epic Games Store. Det sistnämnda är en stor milstolpe för Star Vault som sätter MO2 på världskartan. Då planeras även prenumerationsmodellen att starta samt att marknadsaktiviteterna sätter igång igen, något vi helt pausade sedan Steamreleasen i fjor. Vi kommer ha ett flertal betydelsefulla influensers likt under stress-testperioden, Twitch promotion och annan marknadsföring riktat åt just vår målgrupp under Epic Games Store-släppet.

Våra användaromdömen för spelet återhämtar sig sakta men säkert sedan problemen vid Steamreleasen. Många fick då sitta i kö samt upplevde server-lagg på grund av enorma belastningar, vilket såklart gav en dålig upplevelse och vi fick sämre betyg. Det är mycket glädjande att se att vi ligger runt 70 - 75 % igen på senaste användaromdömen. I samband med kommande Epic Games Store-släpp, planerar vi att nå ut till alla som provade spelet tidigare när det inte fungerade som det var tänkt.

Viktigt arbete har skett under de senaste månaderna för att identifiera varför en ny spelare stannar kvar i spelet eller lämnar det. Huvudproblemet är när en ny spelare lämnar nybörjar-ön och kommer in i det riktiga spelet. Här finns det för lite riktlinjer för spelarna och vi tappas många här. Vi arbetar på att förbättra detta steg så att fler stannar kvar efter att dom lämnat nybörjar-ön. En av den starkaste indikationen på att om en ny spelare ska stanna eller inte, är om dom kommer i kontakt med en grupp

spelare som ger riktlinjer eller tar in dom i sin "guild". Dessa spelare lär sig spelet mycket snabbare och kommer därför in i det bättre. Här bygger vi ett system som gör att nya och gamla spelare kan ha direkt kontakt med varandra på nybörjare-ön samt även när de börjar i riktiga spelet. På så sätt kan spelare rekryteras och kommunicera mer effektivt med andra spelare, i stället för att söka informationen på forum och discord.

Detta med ett helt nytt "task"-system, som är mer likt traditionella uppdrag men förfinade för att passa MO2, kommer nya spelare som kommer in som solo-spelare att kunna göra intressanta uppdrag i spelet och därmed komma djupare in i det och samtidigt lära sig det bättre. Vi har identifierat att en ökande grupp av solo-spelare och små grupper vill spela MO2. Vi har lagt in över 100 så kallade små och intressanta områden för dessa spelare så där finns mer att upptäcka och få erfarenhet av. Vi kommer att lägga in flera hundra nya punkter och utmaningar över hela MO2-världen till lanseringen på Epic Games Store, så att det konstant finns intressanta utmaningar vart man än går, vilket även varit en stor del av feedbacken som spelet saknat.

I bakgrunden har vi jobbat med att vidareutveckla system mot fuskare som alltid är ett problem för alla onlinespel. Vi har fortsatt att utveckla system som ger oss bättre inblick och hittar de kända fuskelement som spelare har försökt använda och vi kan effektivt ta bort dom från spelet samt återställa den skada som de eventuellt kan ha orsakat.

#### Nätverk & kapacitet

En mycket stor viktig del är nätverkskapaciteten. Vi kan inte hamna i samma situation som vi gjorde under Steam-släppet förra året. Vi räknade med större serverkapacitet och mindre antal spelare initialt och fick problem som vi nu har åtgärdat. Spelarkapaciteten har ökat markant sedan Steam-släppet. Vi har förmodligen även slagit nytt världsrekord när det gäller flest samtidiga spelare på skärmen utan att nätverket orsakar lagg eller liknande. Detta har även spelarbasen intygat och det finns flertalet filmer på när de samlats för stora slag och gav sin feedback om det imponerande nätverket som blivit uppgraderat under senaste året. Vi nådde ca 450 spelare på ett litet område, vilket är det högsta vi erfarit i något MMO-spel i liknande miljö och detaljnivå. Spelarna hade väldigt roligt i denna unika situation och ser fram emot Territorial Control-patchen (TC-patchen) som är inkommande. Det var väldigt viktigt att vi sköt fram TC-patchen tills att vi kan hantera stora slag då det är en väsentlig del av spelets "wow-faktor". En annan viktig del är spelarnas kapacitet avseende hårdvara. Detta är alltid en utmaning i ett MMO-spel då man inte kan bestämma hur många spelare som går till samma plats. Det är upp till spelarna. Vissa spelare har äldre datorer vilket försämrar upplevelsen då dom får låg FPS (frame per second) som medför att spelet upplevs sämre i en realtidsstrid. Vi kommer även att ha en plan B om vi får ännu fler spelare än vad vi kan hantera så att vi inte kommer i liknande situation som i Steam-släppet.

#### Unreal Engine 5

Här pågår ett stort arbete i det grafiska teamet. Hela MO2-världen optimeras för att få bättre prestanda samt att kunna köras på Unreal Engine 5 (UE5), så att de med något sämre datorer får ett lyft och kan uppleva spelet bättre. Vi har nu en plan för att lansera MO2 som troligtvis det första MMORPG-spelet på marknaden som körs i UE5. Detta kommer hjälpa till med marknadsföringen och spridningen av MO2 i samband med Epic Games Store -släppet.

Flertalet områden förbättras i denna motor och vi kan ta steget fram visuellt som ofta är en stor del för många spelare inom denna genre. Vi har identifierat flertalet buggar och problem i spelet som spelare visat oss under året och vi kommer fokusera på att hantera dessa områden så vi är rustade inför TC-patchen och Epic Games Store -släppet senare i år.

Det är de två största mest efterlängtdade och viktiga milstolparna i MO2:s historia. Vi känner trygghet i att vi identifierat de problem vi haft samt hur vi ska hantera och förbättra dem inför viktiga uppdateringar.

Vi ser lanseringen på Epic Games Store som en stor revansch där vi äntligen kan låta alla spelare njuta av MO2 som det var tänkt under Steam-släppet i fjor. Vi har lärt oss den hårda vägen och fått bygga om flera områden för att se till att grunden vi har kan stå sig under många år med ett konstant vidareutvecklande av MO2. Vi har sett flertalet andra spel som varit i liknande sits, men som senare har tagit stora kliv där spelet talat för sig själv och spelarbasen har ökat rejält. Vi ser allt fler spel på marknaden som har gemensamma drag som MO2 och som har enormt växande intresse från spelare världen över.

### Plattform för nya spelprojekt

När vi påbörjade utvecklingen av Mortal Online, för många år sedan, hade vi en strategisk plan att bygga spelet på ett unikt sätt så att vi kunde ha en unik nätverkslösning anpassad för Unreal Engine 3 – 5 (UE3-UE5) för att sedan kunna återanvända våra system för nya projekt längre fram. Något vi ännu inte har kunnat ta steget fullt ut med på grund av stor ombyggnation av MO under flertalet år. Det största projektet i ett MMORPG-spel av denna typ är just nätverkslösningen. Det är med stor spänning vi snart kommer att kunna avslöja vad detta är och som planerats länge i hemlighet och som kommer att visa världen ännu ett ben för Star Vault att stå på, utan att konkurrera eller stjäla prioriteringar från Mortal Online 2.

*Henrik Nyström  
VD, Star Vault AB (publ)*

## Väsentliga händelser under och efter fjärde kvartalets utgång

- Inga väsentliga händelser finns att rapportera.

### Omsättning och resultat

Omsättningen under det fjärde kvartalet 2022 uppgick till 1 739 103 SEK i jämförelse med 1 247 265 SEK för jämförelseperioden. Periodens rörelseresultat uppgår till -1 429 449 (-925 545) SEK.

### Investeringar och avskrivningar

Bolaget har under kvartalet aktiverat sina utgifter för utveckling. Utvecklingsutgifterna under kvartalet uppgår till 496 (2 803) TSEK. De under perioden aktiverade utvecklingsutgifterna skrivs av under 5 år med start då kommersialisering sker. De aktiverade utvecklingsutgifterna under kvartalet avser utgifter för nyutveckling av spelet Mortal Online 2.

### Finansiell ställning och likviditet

Den 31 december 2022 uppgick bolagets likvida medel till 6 690 931 (4 487 160) SEK. Soliditeten var 90,8 (89,2) %. Bolagets egna kapital uppgick till 20 377 092 (17 908 750) SEK. Kassaflödet för 2022 uppgick till 2 219 771 (3 746 866) SEK. Styrelsen bedömer att befintlig kassa tillsammans med den prognosticerade marknadsutvecklingen förväntas kunna täcka det kommande likviditetsbehovet för de kommande tolv månaderna.

### Kort om Star Vault

Star Vault är ett spelutvecklingsbolag baserat i Malmö. Bolaget utvecklar och marknadsför ett onlinespel, med namnet Mortal Online, inom genren Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). Bolaget släppte en ny och förbättrad version av Mortal Online (Mortal Online 2) under 2022 samt har spelet Mortal Royale i s k early access på Steams plattform i en PC-version. Mortal Royale kommer att dra nytta av mycket av det utvecklingsarbete som görs för Mortal Online 2 och kommer därför att färdigställas och lanseras efter att

lanseringskandidaten för Mortal Online 2 har färdigställts. Därtill har Star Vault utvecklat VR-spelet Kitten'd som saluförs via bland annat PlayStation, Oculus och Steam.

## **Mortal Online / Mortal Online 2**

Mortal Online är ett datorrollspel som utspelar sig i en fantasyvärld fylld av mytiska väsen såsom trollkarlar, häxor, alver och jättar. Spelet innehåller spelstrategier som till exempel ekonomi, hantverk, utmaningar spelare emellan och även regerande av landområden. Medan många onlinespel på marknaden har en linjär spelidé, där spelet i princip är färdigspelat när din spelkaraktär har utfört alla uppdrag och har nått den högsta nivån, fokuserar Mortal Online i stället på interaktion mellan spelarna. I Mortal Online finns ingen färdig "spelplan" att följa. Det är i stället upp till var och en att använda sin egen fantasi för att spela spelet. Du kan själv välja vad du vill sysselsätta dig med och det finns därmed fler möjligheter och hållbarheten blir större. Spel av den linjära typen är betydligt vanligare och har större konkurrens än spel som Mortal Online. Affärsmodellen för Mortal Online 2 utgörs huvudsakligen av månadsabonnemang. Därtill kan spelaren i mån av intresse göra så kallade donationer, där syftet ofta är att stödja utvecklingen av en viss egenskap eller ett föremål som alla i spelet kan ha nytta av. En förutsättning för att bli framgångsrik är att ha många spelare som vill vara med och spela under en längre tid. Det som gör modellen intressant är att kostnaderna för driften ökar i betydligt lägre takt jämfört med intäkterna, när mängden spelare ökar. Medlemmarna i forumet för Mortal Online får kontinuerligt information om spelet och många kommer med synpunkter och kommentarer för att göra spelet bättre. Star Vault ser stort värde i denna användarbas för den förbättrade och uppdaterade versionen av spelet, Mortal Online 2.

### **Kort om spelmarknaden**

Den samlade försäljningen av spel och spelkonsoler i världen uppgår till mångmiljardbelopp och bedömdes vara värd ca 184 miljarder USD 2022. Lättillgängligheten är viktig för enklare/casual spel. Ett hardcorespel som Mortal Online vänder sig till en trogen grupp av spelare som spelar i många år på en global marknad. Två exempel på spel av samma karaktär som Mortal Online är Ultima Online som var det första spelet inom MMORPG i fantasygenren och EVE Online som kom senare. Det är Bolagets bedömning att denna nisch i spelmarknaden är betydligt mindre konkurrensutsatt jämfört med många andra delar av branschen. Historiskt har Star Vaults intäkter huvudsakligen kommit från västerländska marknader (Europa och Nordamerika – med USA som enskilt största marknad) och bedömningen är att detta inte kommer att förändras inom överskådlig framtid i den engelska versionen. Med Mortal Online 2, som kommer att göras tillgängligt på flertalet ytterligare språk, bedöms det även möjligt att skapa marknadsnärvaro på flertalet andra stora marknader. Enskilda marknader domineras av USA och Kina som står för cirka en tredjedel vardera. *(källor: NewsZoo, Star Vault).*

### **Aktien**

Star Vaults B-aktie är upptagen till handel på NGM Nordic SME. Nordic Growth Markets NGM AB (NGM) är en av de ledande nordiska börsoperatörerna med mer än 30 års erfarenhet som en dedikerad partner för tillväxtbolag. Genom sina marknadsplatser i Sverige, Danmark, Finland och Norge tillhandahålls handel i mer än 15 000 instrument som aktier, obligationer, AIF:er och derivat. NGM är ett helägt dotterbolag till Börse Stuttgart Group, en av Tysklands största marknadsplatser för privatpersoner. Per den 31 december 2021 uppgick antalet aktier i bolaget till 327 242 078, varav 1 749 999 är A-aktier, som inte är listade. Aktiens kvotvärde uppgår till 0,01 SEK. A-aktien har röstvärde 10 och B-aktien har röstvärde 1. Årsstämman den 13 juni 2022 beslutade att ge ut 16 000 000 teckningsoptioner riktat till ledande befattningshavare och nyckelmedarbetare. Teckningsoptionerna berättigar till nyteckning av en ny aktie vardera under inlösenperioden 15 mars-15 april 2023 till en teckningskurs om 0,324 SEK. Bolaget har inga andra utestående optionsprogram.

### **Risker**

Styrelsen bedömer att den prognosticerade marknadsutvecklingen tillsammans med befintlig kassa kommer att kunna täcka det kommande likviditetsbehovet för de kommande tolv månaderna. Det kan dock inte uteslutas att ytterligare likviditet kan behövas på grund av tillväxt eller andra ändrade marknadsförutsättningar. Gällande riskfaktorer i övrigt hänvisas till Bolagets senaste fastställda årsredovisning.

## Principer för bokslutskommunikéns upprättande

Bokslutskommunikén har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd (K3). Redovisningsprinciperna är oförändrade gentemot föregående år.

## Granskning av revisor

Bokslutskommunikén har ej varit föremål för granskning av Bolagets revisor.

## Årsredovisning tillgänglig

Star Vaults årsredovisning för räkenskapsåret 2022 kommer att publiceras på bolagets hemsida, [www.starvault.se](http://www.starvault.se), inför årsstämman. Årsstämma planeras att hållas måndagen den 12 juni 2023 i Malmö. Exakt datum för publicering av årsredovisning kommer att presenteras senast i samband med kallelse till årsstämma.

## Förslag till disposition av bolagets resultat

Styrelsen och verkställande direktören föreslår att ingen aktieutdelning lämnas för räkenskapsåret 2022-01-01 till 2022-12-31.

## Kommande finansiella rapporter

2023-05-15: Delårsrapport 1

2023-08-14: Delårsrapport 2

2023-11-13: Delårsrapport 3

## Avlämnande av delårsrapport

Malmö den 17 februari 2023

Star Vault AB (publ)

Styrelsen

## För ytterligare information, vänligen kontakta

Henrik Nyström, VD

info@starvault.se



## Resultaträkning i sammandrag

(SEK)	2022-10-01 - 2022-12-31	2021-10-01 - 2021- 12-31	2022-01-01 - 2022- 12-31	2021-01-01 - 2021-12-31
Nettoomsättning	1 739 103	1 247 265	16 096 576	6 691 161
Kostnad för såld vara	-5 931	-47 896	-140 352	-130 351
<b>Bruttoresultat</b>	<b>1 733 172</b>	<b>1 199 369</b>	<b>15 956 224</b>	<b>6 560 810</b>
Administrationskostnader	-1 274 791	-739 268	-7 134 698	-1 374 027
Forsknings- och utvecklingskostnader	-1 887 830	-1 385 646	-6 378 740	-4 580 785
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 429 449</b>	<b>-925 545</b>	<b>2 442 786</b>	<b>605 998</b>
<i>Resultat från finansiella poster</i>				
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	25 556	3 213	25 556	3 213
Räntekostnader och liknande resultatposter	-	-	-	-1 703
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-1 403 893</b>	<b>-922 332</b>	<b>2 468 342</b>	<b>607 508</b>
Skatt på årets resultat	-	-	-	-
<b>Årets resultat</b>	<b>-1 403 893</b>	<b>-922 332</b>	<b>2 468 342</b>	<b>607 508</b>

## Balansräkning i sammandrag

(SEK)	2022-12-31	2021-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>		
<b>Anläggningstillgångar</b>		
Immateriella anläggningstillgångar	14 870 267	15 111 873
Materiella anläggningstillgångar	113 215	154 542
Finansiella anläggningstillgångar	63 300	63 300
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>15 046 782</b>	<b>15 329 715</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
Kortfristiga fordringar	707 089	263 482
Kassa och bank	6 690 931	4 487 160
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>7 398 020</b>	<b>4 750 642</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>22 444 802</b>	<b>20 080 357</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		
<b>Eget kapital</b>		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	3 272 421	3 272 421
Fond för utvecklingsutgifter	14 870 267	15 111 873
	<b>18 142 688</b>	<b>18 384 294</b>
<i>Fritt eget kapital</i>		
Balanserat resultat	-233 938	-1 083 052
Årets resultat	2 468 342	607 508
	<b>2 234 404</b>	<b>-475 544</b>
	<b>20 377 092</b>	<b>17 908 750</b>
<b>Skulder</b>		
Långfristiga skulder	-	-
Kortfristiga skulder	2 067 710	2 171 607
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>22 444 802</b>	<b>20 080 357</b>

## Förändring eget kapital i sammandrag

(SEK)	Bundet eget kapital			Fritt eget kapital		Totalt
	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Överkursfond	Balanserat resultat	Periodens resultat	
<b>Ingående värde 2021-01-01</b>	<b>2 877 544</b>	<b>8 629 886</b>	<b>6 098 066</b>	<b>-5 341 156</b>	<b>-3 091 295</b>	<b>9 173 045</b>
Årets resultat					607 508	607 508
Disposition enligt stämmobeslut				-3 091 295	3 091 295	0
Optionslösen registrerad 2021-09-15	240 000		3 086 399			3 326 399
Kvittningsemission registrerad 2021-02-22	11 000		374 000			385 000
Nyemission registrerad 2021-02-22	143 877		4 891 824			5 035 701
Emissionskostnader			-618 903			-618 903
Aktivering av utvecklingskostnader		9 024 031		-9 024 031		0
Upplösning av utvecklingskostnader till följd av avskrivningar		-2 542 044		2 542 044		0
<b>Utgående värde 2021-12-31</b>	<b>3 272 421</b>	<b>15 111 873</b>	<b>13 831 386</b>	<b>-14 914 438</b>	<b>607 508</b>	<b>17 908 750</b>
<b>Ingående värde 2022-01-01</b>	<b>3 272 421</b>	<b>15 111 873</b>	<b>13 831 386</b>	<b>-14 914 438</b>	<b>607 508</b>	<b>17 908 750</b>
Periodens resultat					2 468 342	2 468 342
Disposition enligt stämmobeslut				607 508	-607 508	
Aktivering av utvecklingskostnader		2 986 348		-2 986 348		
Upplösning av utvecklingskostnader till följd av avskrivningar		-3 227 954		3 227 954		
<b>Utgående värde 2022-12-31</b>	<b>3 272 421</b>	<b>14 870 267</b>	<b>13 831 386</b>	<b>-14 065 324</b>	<b>2 468 342</b>	<b>20 377 092</b>



## Kassaflödesanalys i sammandrag

(SEK)	2022-10-01 - 2022-12-31	2021-10-01 - 2021-12-31	2022-01-01 - 2022-12-31	2021-01-01 - 2021-12-31
Från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	-1 403 893	-922 332	2 468 342	607 508
justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet, m.m	866 133	901 456	3 269 281	2 970 103
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>	<b>-537 760</b>	<b>-20 876</b>	<b>5 737 623</b>	<b>3 577 611</b>
förändringar i rörelsekapital	-429 534	569 885	-547 504	783 786
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-967 294</b>	<b>549 009</b>	<b>5 190 119</b>	<b>4 361 397</b>
investeringsverksamheten	-335 960	-2 449 849	-2 986 348	-8 742 728
Finansieringsverksamheten	-	-47 650	-	<b>8 128 197</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-1 303 254</b>	<b>-1 948 490</b>	<b>2 203 771</b>	<b>3 746 866</b>
Likvida medel vid periodens början	7 994 185	6 435 650	4 487 160	740 294
Likvida medel vid periodens slut	6 690 931	4 487 160	6 690 931	4 487 160



Tel: 0708-271111  
[www.starvault.se](http://www.starvault.se)  
[info@starvault.se](mailto:info@starvault.se)