

Starbreeze expanderar med ny studio och team i Storbritannien

Starbreeze expanderar med ny studio och team i Storbritannien

Den brittiska studion kommer att arbeta med två nyförvärvade IP:n och bidra till arbetet med PAYDAY 3

Stockholm – 08 december 2022 – Idag tillkännagav Starbreeze öppnandet av en ny studio i Storbritannien. Satsningen innebär en utökning av både utvecklings- och publishingkapaciteten, samt inkluderar satsningen förvärv av två nya IP:n för framtida speltitlar. Den brittiska studion kommer att fungera som en hub för rekrytering av utvecklare, med fokus på att utveckla och publicera nyförvärvade IP:n och framtida projekt. Starbreeze Studios UK kommer att ledas av de tidigare Cinder Cone-grundarna Tancred Dyke-Wells och Lawrence Bishop.

"Vi har medarbetare från hela världen och är glada över att utöka vår verksamhet med ytterligare en studio baserad i Storbritannien för att skapa spel som vårt community kommer att uppskatta i många år framöver", säger Tobias Sjögren, VD för Starbreeze. "Med denna nya brittiska studio kommer Starbreeze att ha möjlighet att direkt utnyttja den brittiska talangpoolen för spelutveckling, som är en av de bästa i världen."

Tancred Dyke-Wells och Lawrence Bishop tar med sig mycket erfarenhet till sina nya roller, med Dyke-Wells som kreativ ledare i egenskap av creative director och Bishop som teknisk chef, technical director. Tillsammans har de mer än 40 års utvecklingserfarenhet i ledande roller och ligger bakom titlar som *Smoke & Sacrifice*, *Firewatch*, *Nintendo Art Academy*, *Proteus* och *Battalion Wars*. Under 2022 släppte Dyke-Wells och Bishop Cinder Cones debuttitel [Skeleton Crew](#).

"Att få arbeta för ett företag som Starbreeze och etablera Starbreeze i Storbritannien är en ära och en fantastisk möjlighet", säger Tancred Dyke-Wells. "Även om vi är i ett tidigt skede är det början på en ny era, och vi ser fram emot att skapa, publicera och leverera utmärkta spel hand i hand med Starbreeze-teamet."

"Efter att ha varit i indie segmentet under en längre tid är jag glad över möjligheten att få bygga ett starkt team med Starbreeze support och expertis" säger Lawrence Bishop "Vi kommer verkligen att kunna höja vår nivå och, med hjälp av Starbreeze communityteam, leverera fantastiska upplevelser för spelarna"

Den brittiska studion kommer att stärka Starbreeze förmåga att fortsätta skapa unika spel-IP:n och utveckla bolagets styrka som utvecklare och publisher utöver succen med PAYDAY-franchisen. Att vara närvarande på en så stor marknad för spelutvecklingstalanger kommer också att vara fördelaktigt för att säkerställa rekryteringen av kompetenta utvecklare som kan utöka och komplettera Starbreeze övergripande kapacitet. Det brittiska teamet kommer att arbeta nära Stockholmsstudion för att utveckla de två förvärvade IP:n enligt Games as a Service-modellen som så framgångsrikt används i PAYDAY 2.

"Detta hjälper Starbreeze inte bara när det gäller de nya IP:n som vi arbetar med, utan även med andra projekt, inklusive det efterlängtrade PAYDAY 3", säger Mats Juhl, Chief Financial Officer på Starbreeze. "Vi vill utöka vår portfölj med fantastiska titlar som våra spelare kommer att älska, och den brittiska studion är ytterligare ett steg i den riktningen."

För mer information om Starbreeze, besök den [officiella hemsidan](#).

###

För vidare information, vänligen kontakta:

Mats Juhl, CFO
Tel: +46(0)8-209 229, email: ir@starbreeze.com

Om Starbreeze

Starbreeze är en oberoende utvecklare och skapare av PC och konsolspel med ett globalt marknadsfokus, med studios i Stockholm, Barcelona och Paris. Med det framgångsrika varumärket

PAYDAY i centrum, utvecklar Starbreeze spel baserat på egna och andras varumärken, både internt och i samarbete med externa spelutvecklare. 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