



Starbreeze utser Paul Keslin till General Manager för Project Baxter

Starbreeze har utsett spelveteranen Paul Keslin till General Manager för Project Baxter, med ansvar för att leda produktens kreativa vision, affärsstrategi och team. Med över 15 års erfarenhet från AAA-utveckling, live service och produktledning kommer Paul att guida Baxter genom nästa fas av utvecklingen.

Paul började på Starbreeze i augusti 2025 som General Manager för Baxter, där han arbetade tvärfunktionellt för att samordna projektets roadmap, P&L och teamstruktur med studios långsiktiga mål. I sin nya roll kommer han att leda spelets kreativa riktning, samordna med publishing- och produktionsteamerna samt säkerställa att Baxter levererar en spelupplevelse i världsklass.

Under sin karriär har Paul haft ledande roller inom produktion och produktledning på Ubisoft Stockholm, Avalanche Studios Group, DICE och Electronic Arts. Som Lead Producer på Ubisoft Stockholm var han helt ansvarig för leveransen av en ännu ej utannonserad AAA-titel, där han satte produktmål och strategier i nära samarbete med studios och koncernens ledning, samt ledde ett team av directors. På Avalanche ansvarade han för Generation Zeros roadmap och P&L, vilket drev ökad lönsamhet efter lansering. Hans år på DICE inkluderade produktionen av *Star Wars Battlefront II* i partnerskap med Lucasfilm och ledningen av live-teamen för Battlefront I's sista DLC:er, samtidigt som han formade spelens ekonomisystem i Battlefield 4 och Battlefield Hardline.

"Baxter är en spännande möjlighet att skapa något unikt, och jag är väldigt glad över att få leda ett så talangfullt team. Mitt mål är att säkerställa att vår kreativa vision och affärsstrategi är helt samordnade så att vi kan leverera ett spel som spelarna kommer att älska i många år framöver," säger Paul Keslin, General Manager för Project Baxter på Starbreeze.

Adolf Kristjansson, VD på Starbreeze, kommenterade:

"Paul tar med sig en exceptionell kombination av produktionsledarskap, live-ops-erfarenhet och strategiskt tänkande. Hans dokumenterade förmåga att

STARBREEZE

ENTERTAINMENT

leverera och utveckla högprofilerade spel gör honom till den perfekta ledaren för att ta Project Baxter vidare, och vi ser fram emot att se vilken påverkan han kommer att ha på produkten och våra spelare.”

Utöver sin produktionsexpertis bidrar Paul med en djup förståelse för live-ops-strategi, tvärdisciplinärt samarbete och spelardriven produktdesign – färdigheter som han förfinat över flera genrer och plattformar.

För mer information, vänligen kontakta;

Adolf Kristjansson, VD Starbreeze

ir@starbreeze.com

Tel: +46 (0)8-209 229

Om Starbreeze

Starbreeze är en oberoende utvecklare, förläggare och distributör av PC och konsolspel till en global marknad, med studios i Stockholm, Barcelona, Paris och London. 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.

För mer information, besök www.starbreeze.com.