



15 februari 2001

Bokslutskommuniké för Vision Park Entertainment AB (publ.) januari – december 2000

- ❑ Rörelseresultatet för det fjärde kvartalet, efter finansiella poster och före avskrivningar för förvärvsgoodwill, uppgick till -22,0 (-7,2) MSEK. För tolv månadersperioden var motsvarande resultat -31,1 (-7,0) MSEK.
- ❑ Omsättningen under det fjärde kvartalet var 65,3 (2,6) MSEK. För tolv månadersperioden uppgick omsättningen till 147,1 (17,3) MSEK. Omsättningen under det fjärde kvartalet var lägre än förväntat, vilket huvudsakligen beror på tre stora uteblivna lanseringar från externa leverantörer. Exportintäkter från Globetrotter och Wannabe förskjuts till år 2001. Efterfrågan under december var betydligt sämre än väntat. Den lägre omsättningen påverkade resultatet negativt med cirka 20 MSEK.
- ❑ Det lägre resultatet förklaras också av ökade investeringar i utveckling under fjärde kvartalet för bl a anpassning av egenutvecklade spel för internationell lansering och onlineutveckling samt resultatpåverkande faktorer av engångskaraktär om 7,5 MSEK.
- ❑ Ett åtgärdsprogram för att öka lönsamheten på kort och lång sikt har initierats; spelutvecklingen koncentreras till tre kontor, omorganisation av logistikfunktionen, intensifierad satsning på export samt på utveckling av produkter inom Corporate Entertainment, fokusering på högmarginalprodukter och AAA-produkter.
- ❑ Vision Park har under år 2000 vuxit kraftigt. Under året förvärvades utvecklingsbolaget Innerloop, TV-produktionsbolaget Big Bite samt Jansson Multimedia.
- ❑ Vision Parks styrelse lämnade den 12 februari 2001, efter rapportperiodens utgång, ett offentligt erbjudande till aktieägarna i O-liste noterade Independent Media Group Sweden AB, IMG, i syfte att skapa Nordens ledande bolag inom digital underhållning. Ett samgående ger en starkare marknadsposition med betydande intäktssynergier och kostnadsbesparingar som skapar förutsättningar för lönsamhet.
- ❑ Kostnaden för utveckling av nya produkter uppgick under året till 20,5 (13,5) MSEK. Merparten av dessa produkter är ännu inte lanserade och den kommersiella potentialen bedöms vara god.

- ❑ Vision Parks affärsområde Corporate Entertainment har fått nya uppdrag vilket medför minst en fördubblad omsättning för affärsområdet under 2001.
- ❑ Under året skrevs avtal med Telia och Utfors avseende utveckling av bredbandstjänster.
- ❑ Lyckade lanseringar av de egenutvecklade spelen Globetrotter/Traveller, IGI och Extreme Sports.

- Genom samgåendet med IMG bildar vi Nordens ledande bolag inom digital underhållning. Ett samgående blir en viktig milstolpe på väg mot vår vision att etablera oss som en betydande europeisk aktör. Vi kommer att vara starka i alla led i värdekedjan; utveckling, förlag och distribution av underhållning för samtliga kommersiellt gångbara plattformar och distributionskanaler. Samgåendet är logiskt och gör att vi kommer att uppnå den kritiska massa som båda bolagen saknat var för sig. Samordningsvinsterna får full effekt tredje kvartalet 2001 och beräknas till cirka 25 MSEK årligen fr o m 2002. Det åtgärdsprogram för ökad lönsamhet i Vision Park, som redan beslutats, kommer att sänka kostnaderna betydligt under 2001, säger Petter Fjellstad, styrelseordförande Vision Park.

För mer information kontakta:

Petter Fjellstad, Styrelseordförande, tel: +47 92 89 11 80

OMSÄTTNING¹

Omsättningen för tre månaders perioden (oktober-december) blev 65,3 (2,6) MSEK. För helåret uppgick omsättningen till 147,1 (17,3) MSEK. Omsättningen för helåret var betydligt lägre än förväntat.

Försäljningen av dataspel i Sverige under december 2000 sjönk med 30%² jämfört med samma period föregående år. Nedgången väntas vara tillfällig och förklaras av den generellt dåliga julhandeln samt förseningen av spelkonsolen Playstation 2.

Flera viktiga titlar från externa leverantörer levererades aldrig i enlighet med de under året tecknade avtalen med Internationella förläggare. Förseningen av produkterna Settlers 4, Worms 2 och Commandos 2 orsakade ett intäktsbortfall på cirka 23 MSEK. Spelen kommer att lanseras under första halvåret 2001, men försäljningen kommer att vara lägre än om spelen lanserats som planerat i december.

RESULTAT

Rörelseresultatet, efter finansiella poster och före förvärvsgoodwill, för fjärde kvartalet uppgick till -22,0 (-7,2) MSEK. För tolv månadersperioden var motsvarande resultat -31,1 (-7,0) MSEK. Resultatet för helåret blev väsentligt lägre än förväntat.

Resultatpåverkande faktorer;

- ❑ Uteblivna produkter från externa leverantörer; Settlers 4, Worms 2 och Commandos 2
- ❑ Exportintäkter för Globetrotter och Wannabe förskjuts till år 2001
- ❑ Kostnader av engångskartär om 7,5 MSEK
- ❑ Ökade investeringar i utveckling under 2000 för bl a anpassning av egenutvecklade spel för internationell lansering och onlineutveckling
- ❑ Svagare efterfråga under december

Initierat åtgärdsprogram för ökad lönsamhet

Intäktsfrämjande:

- ❑ Selektiv reduktion av distributionstitlar med fokus på s k AAA-produkter (potentiella hits som exempelvis Baldurs Gate).
- ❑ Intensifierad satsning på utvecklingen inom affärsområdet Corporate Entertainment. Produktområdet har höga marginaler och en jämnare intäktsfördelning över året.
- ❑ Intensifierad exportsatsning på egenutvecklade produkter. Försäljning utanför Skandinavien ger hävstångseffekter eftersom den rörliga kostnaden är marginell.
- ❑ Fokus på högmarginalprodukter, dvs egenutvecklade- och inlicensierade titlar samt återanvändning av befintliga koncept.

Kostnadsbesparingar:

- ❑ Spelutvecklingen koncentreras till tre kontor (tidigare fyra) för att minska overhead- och administrativa kostnader under år 2001.
- ❑ Koncernövergripande sparprogram 2001 införs.
- ❑ Omorganisation av logistikfunktionen.

Bedömningen är att nämnda program kommer att vara tillräckligt för att åtgärda de problem som uppstod i det fjärde kvartalet 2000. Utöver detta åtgärdsprogram tillkommer samordningsvinster i och med samgåendet med IMG, vilka förväntas uppgå till cirka 25 MSEK.

SOLIDITET

Soliditeten var vid periodens utgång 51,0 (80,0) procent. Koncernens likvida medel uppgick till 23,1 (10,9) MSEK.

STORA INVESTERINGAR I UTVECKLING UNDER 2000

Kostnaden för utveckling av nya produkter uppgick under året till 20,5 (14,0) MSEK. Merparten av dessa produkter är ännu inte lanserade och den kommersiella potentialen bedöms vara god. Vision Park Studios utvecklar för tillfället:

¹ Siffror inom parentes avser perioden 1999-01-01—1999-12-31 om inget annat anges. Siffrorna är inte korrigerande för gjorda förvärv under år 2000.

² Den svenska branschföreningen MDTs

Games	Online	Corporate Entertainment	Television
Bondgården	Vision Park Kids (online)	Baltic Mission	Nicke & Moje
I 2	Globetrotter Palm	Ta chansen	Gomårr!!!
S 2	Globetrotter Online	Uppdrag X	Globetrotter TV
People	Bred- och smalbandschat		C60 (TV/Internet/CD-ROM projekt)
Globetrotter 2			
Crossword (onlinespel)			

MARKNADSUTSIKTER 2001³

Marknaden för elektroniska spel⁴ i USA och Europa förväntas växa från 8,8 miljarder USD år 2000 till 13,2 miljarder USD år 2005. Under år 2001 väntas marknaden växa med 26 % och därefter med 10% årligen t o m 2004. Tillväxten drivs i första hand av lanseringarna av PlayStation 2 och Microsofts nya spelplattform X-box.

Avgörande för spelmarknaden är också det kraftigt ökande online-spelet samt introduktionen av iTV under 2003. Utbyggnaden av fasta bredbandsnät skapar en ny massmarknad för denna typ av underhållning. Den tredje generationens mobiltelenät förväntas också medföra en kraftigt ökad efterfrågan på underhållning via mobila terminaler.

Marknaden för underhållande elektroniska utbildningsprodukter är outvecklad men i stark tillväxt. Detta område är ett segment inom elektronisk utbildning där det senare väntas växa årligen med ca 50 procent till och med år 2004.

Vision Park har en stark ställning i Skandinavien inom samtliga områden; cd-spel, online-underhållning och underhållande elektronisk utbildning.

VERKSAMHET

Vision Park är en ledande innehållsleverantör av digital underhållning i Skandinavien. Det centrala i Vision Parks affärsmodell är återvinning. Alla egenutvecklade produkter ska kunna modifieras till andra format än CD-versioner för PC. Genom smärre anpassningar ska produkterna kunna användas på andra plattformar och distributionskanaler (ex TV, Mobilt och Internet). Egenutvecklade underhållningskoncept ska också kunna användas som företagsutbildning genom att ta vara på redan framtagna spelmotorer, grafik och källkoder.

Vision Park har fyra affärsdrivande verksamhetsområden;

- Vision Park Games
- Vision Park Online Entertainment
- Vision Park Television
- Vision Park Corporate Entertainment

Vision Park Studios är koncernens utvecklingsenhet och levererar produkter på beställning av Vision Parks fyra affärsområden.

Affärsområde Games

Utvecklar, förlägger och distribuerar spel.

Andelen egenutvecklat och inlicensierat material ska öka, eftersom marginalerna är väsentligt högre för dessa produkter. Samtidigt ska färre distributionstitlar tas in, i första hand s k AAA-produkter. Vision Park kommer också att reducera riskerna genom att vara restriktiva med höga volymåtaganden.

Skandinaviska lanseringar

Försäljningen av Traveller/Globetrotter i Skandinavien under år 2000 uppgick till 40 000 exemplar. Spelet Polis 2 sålde under 2000 i cirka 25 000 exemplar. Den skandinaviska lanseringen av Projekt IGI skedde i egen regi i mitten av

³ Datamonitor; Electronic Games in Europe and the US, to 2005

⁴ PC-spel samt konsolspel

december 2000 med en initialförsäljning om 13 000 exemplar i Skandinavien (totalt 200 000 internationellt). Vision Park äger hela värdekedjan fram till återförsäljarledet och får hela intäkten (190-240 kr per såld enhet) från försäljningen till återförsäljare. Detta kan jämföras med andra spelutvecklingsbolag, utan eget förlag och distribution som ofta erhåller 40-60 kr per såld enhet.

De inlicenserade spelen Dogfighter och Europa Universalis lanserades i Sverige i december och såldes i 7 000 respektive 5 000 exemplar. Lanseringen i Norge och Danmark sker under första kvartalet 2001.

Vision Park har tecknat ett ramavtal med den internationella förläggaren Blue Byte Software avseende inlicensiering av deras produkter i Skandinavien. Under det första kvartalet 2001 kommer bl a deras uppföljare av succéspelet Settlers att lanseras.

Under 2000 tecknade Vision Park avtal med utvecklingsföretagen Computerhouse (EON) och Paradox Entertainment (Valhall Chronicles), Idol FX (Grumpa och FOO), avseende inlicensiering av rättigheter till spel för lansering under 2001 och 2002.

Internationella lanseringar

Internationell lansering av Globetrotter

Vision Park tecknade i oktober distributionsavtal med Electronic Arts avseende internationell lansering av Globetrotter. Den förväntade initialförsäljningen i Europa under 2000/2001, väntas bidra med en bruttovinst på sammanlagt 11 MSEK.

Internationell lansering av Projekt IGI

Project IGI lanserades i samarbete med Eidos Interactive i december i USA och Europa. Efter en dags försäljning blev spelet direkt in på 6:e platsen på den officiella försäljningslistan i England. Spelet har sålt 187.000 enheter utanför Skandinavien (totalt 200 000 internationellt) per den sista december.

Internationell lansering av Extreme sport

Spelet Extreme Sports har utvecklats av dotterbolaget Innerloop Studios. Spelet lanserades i december i Europa, Asien och USA med en initialförsäljning på dessa marknader på 40 000 exemplar. Extreme Sports distribueras internationellt av Sega och Infogrames.

PC versionen av Extreme Sports kommer att lanseras internationellt under 2001.

Avtalet med Eidos Interactive, Sega och Infogrames avseende distribution utanför Skandinavien ger Vision Park royalty per såld enhet som initialt kommer att räknas av mot det förskott som Innerloop erhållit innan bolaget förvärvades av Vision Park. Det innebär att intäkter från försäljning av spelen kommer till Vision Park från och med första kvartalet år 2001 då förskottet återbetalats.

Internationell lansering av Wannabe (TV-Star)

Den egenutvecklade produkten Wannabe har lanseras internationellt under sista kvartalet 2000 genom den europeiska förläggaren Monte Cristo. Intäkter inkommer först under 2001.

Internationell lansering av Dogfighter och Europa Universalis

De inlicenserade spelen Dogfighter och Europa Universalis, från utvecklaren Paradox Entertainment lanseras internationellt i början av år 2001 genom den europeiska förläggaren Octagon Entertainment. Vision Park och Paradox delar på royaltyintäkten.

Distributionstitlar

Vision Park distribuerar internationella spel i Skandinavien enligt löpande avtal med internationella publishers. Exempel på storsäljande distributionstitlar under 2000 var; Championship Manager (46 000 ex), Baldurs Gate 2 (40 000 ex), Tony Hawk PSX (35 000 ex) och Collin McRae (27 000 ex). Under 2001 kommer Vision Park att göra en selektiv reduktion av distributionstitlar och fokusera på s k AAA-produkter.

Affärsområde Online Entertainment

Erbjuder intelligent och underhållande innehåll för Internet, bredbandsbolag och digital TV.

Vision Park Online utvecklar online-underhållning. Målsättningen för online-verksamheten är att möta den växande efterfrågan på underhållning via Internet. Bredbandspenetrationen bland hushållen har tagit längre tid än väntat, vilket påverkat försäljningen negativt under år 2000.

Vision Park och Telia har inlett ett samarbetsavtal avseende bredbandstjänsten Games on Demand.

Vision Park och Utfors tecknade i november ett samarbetsavtal avseende test och utprovning av bredbandstjänster. Utfors arbetar med en testversion av "Speedchannel" som är en bredbandsplattform för olika multimedia tjänster.

Online versioner av koncepten Globetrotter/Traveller och Crossworld samt Internettjänsten Vision Park Kids utvecklades under året. Vision Park utvecklar också en mobil version av konceptet Globetrotter/Traveller i samarbete med Massive Entertainment. Den mobila versionen ska lanseras internationellt med början första kvartalet 2001.

Affärsområde Television

Vision Park Television, bestående av det förvärvade bolaget Big Bite, är ett av det största fristående barn och ungdoms TV-produktionsbolagen i Skandinavien. Bolaget har erfarenhet av både traditionell TV-produktion och interaktiv underhållning. Utvecklingsverksamheten inriktas på breda koncept som omfattar, förutom TV, CD-versioner med möjlighet att spela med andra användare via Internet.

Inom traditionell TV-produktion har Vision Park Television avtal med TV4 om 20 nya avsnitt vardera av programmen Nicke & Moje och Gomårr!!!. Programmen kommer att sändas på TV4 under våren 2001.

Att producera för TV är helt i linje med Vision Parks ambition att vara innehållsleverantör av underhållning till alla relevanta plattformar. Vision Park Televisions kompetens inom TV-området möjliggör exploatering av Vision Parks befintliga underhållningskoncept även till TV-formatet. Just nu utvecklas spelet Globetrotter till TV-format. Vision Park är idag ett av få bolag i Europa som producerar, förlägger och distribuerar underhållning för både PC, TV och Mobila terminaler.

Vision Park Television har även gjort andra produktioner åt TV4, bl a det populära barnprogrammet Rummel och Rabalder samt dokumentärserien Popliv åt Sveriges Television. Ett annat exempel är Odens Öga, ett cd-rom spel där spelarna, via Internet, kunde kvala in i direktsändningen av Kanal 1:s ungdomsprogram Jupiter.

Affärsområde Corporate Entertainment

Erbjuder skräddarsydd utbildning till företag och andra organisationer som vill använda interaktiva och underhållande produkter för att utveckla sina medarbetare, kunder eller andra intressenter.

Marknaden för elektronisk utbildning väntas växa årligen med ca 50 procent till och med år 2004⁵. Vision Park återvinner koncept och tekniska plattformar från redan utvecklade spel till underhållande och effektiv elektronisk utbildning. Underhållning som pedagogik är på stark frammarsch. Vision Park Corporate Entertainment har för närvarande tre pågående projekt på beställning av bl.a Länsstyrelsen i Stockholm (Partnerskapet i Stockholms Län).

Vision Park fick i december i uppdrag att utveckla ett utbildningsspel - BALTIC MISSION. Idén till BALTIC MISSION föddes under arbetet med Stockholmsregionens tillväxtavtal, som siktar på Stockholm som ett centrum i Östersjöområdet. BALTIC MISSION ska med underhållning som pedagogik, trimma regionens invånare i kunskap och känsla för de snabba förändringarna söder och öster om Östersjön. I fokus står nordvästra Ryssland, Estland, Lettland, Litauen och Polen. Huvudfinansiär är Växtkraft Mål 3.

Vision Park har även utvecklat webbaserade utbildningsspel till såpasajten www.tachansen.nu, som är riktad till utvecklingsstörda, i uppdrag av Granvik Produktion.

Produktionerna baseras på Vision Parks befintliga koncept och beprövade utvecklingsmiljöer, vilket ger kortare utvecklingstid och god vinstmarginal. Affärsområdet väntas att växa med mer än 100 procent under 2001. En typisk order på en elektronisk utbildningsprodukt uppgår till 2-6 MSEK.

⁵ Datamonitor

Vision Park Studios

- ☐ Utvecklingsstudio Köpenhamn- Games och Online
- ☐ Utvecklingsstudio Göteborg- Games och Online
- ☐ Utvecklingsstudio Oslo- Games
- ☐ Utvecklingsstudio Stockholm- TV och TV/Internet/CD-ROM

Vision Parks Studios är koncernens kreativa motor med ansvar för all utvecklingsverksamhet. Enheten utvecklar underhållning för privatpersoner och organisationer i alla relevanta former inom online-underhållning, CD-ROM-spel och företagsunderhållning.

Idag har Vision Park produktionsteam på 4 platser (varav 3 är inom spelutveckling) i Skandinavien. Som en del av åtgärdsprogrammet för ökad lönsamhet koncentreras utvecklingsverksamhetens till färre orter. Som komplement till den egna utvecklingen, samarbetar Vision Park med andra utvecklingsbolag; intressebolag och externa samarbetspartners avseende elektronisk underhållning som förläggs och distribueras av Vision Park.

Vision Park förvärvade i september 2000 Norges största spelutvecklare - Innerloop Studios. Genom förvärvet fick Vision Park tillgång till en attraktiv teknisk plattform och utvecklingsmiljö, samt färdigutvecklade spel och starka varumärken.

Innerloop Studios har i egenskap av utvecklare, byggt upp en kärnkompetens i form av plattformsteknologi bestående av bl. a 3D-motorer, landskapsteknologi och utvecklingsmotorer. Innerloops teknologi, kan nu användas för utveckling av nya underhållningskoncept inom andra delar av Vision Park koncernen. Innerloop Studios har tre verksamhetsområden; teknologi-, spel- och online-utveckling och har idag 25 anställda. Företaget står bl.a. bakom den internationella storsäljaren "Project IGI", Ett spel som placerade sig högt på topplistorna då det lanserades i december 2000. Innerloop Studios produkter lanseras alltid internationellt och för närvarande distribueras deras produkter internationellt via förläggaren Eidos.

AKTIEDATA

Resultat per aktie var för tolv månadersperioden -2,91 (-1,91) kr. Vid periodens slut uppgick det egna kapitalet per aktie, utan hänsyn tagen till utspädning, till 8,76 (4,86) kr. För definitioner se Årsredovisning 1999.

Per den 2000-12-31 uppgår antalet aktier i Vision Park till **11 574 496**. Bolaget har en pågående nyemission motsvarande 173 500 aktier, som hänför sig till ett optionsprogram på totalt 200 000 teckningsrätter som förföll under december. Antalet är inkluderat i det totala antalet aktier per 2000-12-31. Till detta kommer 500 000 utestående teckningsrätter (motsvarande lika många aktier) riktade till bolagets anställda som förfaller i december 2001.

MODERBOLAGET

Moderbolagets omsättning under perioden januari-december uppgick till 51,8 (14,4) MSEK. Rörelseresultatet, efter finansiella poster, var för perioden -7,6 (-10,8) MSEK. Resultatet för perioden har belastats med cirka 9,9 MSEK i emissionskostnader. Kostnaderna hänförs till ett totalt emissionsbelopp om cirka 62 MSEK samt O-liste-noteringen och gjorda förvärv under år 2000.

ÄGARE

Största institutionella ägare

- | | |
|--|---|
| ☐ Norsk Vekst | ☐ Banco Fonder |
| ☐ Folksam | ☐ Invit Fonder |
| ☐ Länsförsäkringar, Småbolagsfonden | ☐ Breviksgruppen |

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS UTGÅNG

Styrelsen för Vision Park Entertainment AB har beslutat att lämna ett offentligt erbjudande till aktieägarna i Independent Media Group Sweden AB.

VISION PARK och IMG bildar Nordens största bolag inom digital underhållning. Samgåendet ger en starkare marknadsposition med betydande intäktssynergier och kostnadsbesparingar.

Bolaget kommer att ha verksamhet i Danmark, Finland, Norge och Sverige och en omsättning på mer än 250 MSEK. IMGs företagsledning ställer sig positiva till budet och aktieägare motsvarande 60% av rösterna samt 30% av kapitalet i IMG har förbundit sig att acceptera budet.

Vision Park och IMG passar strukturellt väl ihop. Bolagens produktportföljer och geografiska marknadsnärvaro kompletterar varandra. IMG tillför ett nytt affärsområde, Video/DVD, med tillhörande rättigheter och intressanta samarbetspartners.

Ett samgående ger det nya bolaget en ledande position i Norden. Den starkare marknadspositionen förväntas ge positiva intäktssynergier som ett resultat av en bättre förhandlingsposition gentemot både leverantörer och kunder.

Ledningarnas gemensamma bedömning är att samgåendet kommer att ge betydande samordningsvinster, främst inom distribution, försäljning och administration, om cirka 25 MSEK årligen från och med år 2002. Full effekt förväntas uppnås från och med kvartal 3 år 2001.

IMGs musikverksamhet kommer att avyttras omedelbart i samband med att affären genomförs, eftersom den inte ingår i bolagets kärnverksamhet. Ett intentionsavtal är tecknat med ledningen för musikverksamheten om förvärv.

Förutsatt att affären genomförs blir Joakim Hedin, nuvarande VD i IMG, VD och koncernchef i Vision Park. Thomas Brühl är VD i Vision Park fram tills dess att samgåendet är klart, därefter har han valt att lämna bolaget.

Bolaget kommer även efter samgåendet ha namnet Vision Park Entertainment. Huvudkontoret kommer att ligga i Stockholm.

FRAMTIDSUTSIKTER

Vision Park verkar på en marknad med goda framtidsutsikter. Bolaget har en stark ställning inom samtliga segment, som kommer att stärkas ytterligare i och med ett samgående med IMG. Vision Parks åtgärdsprogram för ökad lönsamhet och positiva effekter från ett samgående med IMG, förväntas leda till en avsevärd förbättring av bolagets rörelseresultat. De investeringar i utveckling och de förvärv som gjorts under år 2000, som har belastat resultatet negativt, förväntas bli kommersiellt framgångsrika och utgör grunden för bolaget intjäningsförmåga på kort och lång sikt.

BOLAGSSTÄMMA

Ordinarie bolagsstämma i Vision Park hålls den **26 april 2001** i Stockholm. Samtliga stämmohandlingar kommer att finnas tillgängliga hos Vision Park två veckor före stämman.

Årsredovisningen kommer att distribueras till bolagets aktieägare och finnas tillgänglig på www.visionpark.com omkring den 10 april.

UTDELNING

Styrelsen föreslår att ingen (0) utdelning lämnas för verksamhetsåret 2000.

RAPPORTTILLFÄLLEN 2001

Delårsrapport första kvartalet	15:e maj 2001
Delårsrapport andra kvartalet	24:e augusti 2001
Delårsrapport tredje kvartalet	15:e november 2001
Bokslutskommuniké 2001	15:e februari 2002

REVISORS GRANSKNING

Denna delårsrapport har inte granskats av bolagets revisor.

Stockholm 2001-02-15

Styrelsen