



Digital Illusions redovisar ett starkt fjärde kvartal

Resultatet och verksamheten i korthet:

- Resultatet för 2000 efter finansnetto före goodwill, aktiveringar av eget arbete och jämförelsestörande poster uppgick till 4,0 Mkr (0,02).
- Resultatet för fjärde kvartalet efter finansnetto före goodwill, aktiveringar av eget arbete och jämförelsestörande poster uppgick till 5,6 Mkr (-0,9) och omsättningen 16,4 Mkr (4,8)
- Omsättningen under året uppgick till 42,6 Mkr (12,0), vilket är en ökning med 255%.
- Rörelseresultatet för 2000 uppgick till – 10,9 Mkr (-0,1).
- Digital Illusions förvärvade Refraction Games AB och Synergenix Interactive AB och skapade ett av Nordens största spelutvecklingsbolag. Genom Refraction Games etablerades verksamhet i Stockholm med 37 anställda.
- Digital Illusions ingick samarbetsavtal med amerikanska förläggaren Hasbro Interactive om att utveckla Sony Playstationversionen av racingspelet *Nascar Heat*.
- Rallyspelet *Rally Masters* lanserades i Europa under våren och blev försäljningsetta i Sverige. I oktober lanserades spelet i USA lagom till julhandeln.
- I mars utsågs Patrick Söderlund till ny vd i bolaget och förstärkningar av bolagets ledningsgrupp genomfördes.
- Dotterbolaget Dice Simulations etablerades för att utveckla teknik till simulatorer i framförallt utbildningssyfte.
- Bolaget tecknade avtal med världens största spelförläggare Electronic Arts om rättigheten att förlägga bolagets nya spel *STCC 2*. Rättigheten omfattar lansering i hela världen med Norden som ett första steg.
- Digital Illusions tecknade order värt minst 75 Mkr från Microsoft, utvecklar 3 spel för nya tv-spelskonsolen Xbox™.
- Nya racingspelet *Nascar Heat* lanserades i USA och utsågs till "Best in show" på den årliga spelmässan E3 (Electronic Entertainment Expo) i Los Angeles
- Dotterbolaget Synergenix såldes till det amerikanska bolaget Red Jade för 5 Mkr
- Digital Illusions tecknade order med amerikanska Red Jade värt 30 Mkr.
- Spelen *STCC 2* och *Arvet från Rosemond Hill* lanserades till julhandeln.
- Bolaget beslutade om att göra en uppföljare till bilspelet *Motorhead* – *Motorhead 2*.

Denna kvartalsrapport utgår från den nya koncernen.

Vd Patrick Söderlund kommenterar bokslutet

Förra året – 2000 – präglades av stora förändringar för Digital Illusions. Genom förvärvet av Refraction Games har vi skapat två starka produktionsenheter, i Göteborg och Stockholm. Vi har tagit vara på styrkan i de båda kulturerna, vilket stärkt koncernen både avseende teknisk såväl som affärsmässig kompetens. Samtidigt har vi också övergått till att arbeta med projekt som ger full kostnadstäckning i produktionsledet. Det innebär mindre riskexponering, en tryggare intjäningsförmåga och bättre likviditet. Vi är därmed mindre beroende av försäljningsvolymen för spelen, samtidigt som eventuell royalty går direkt ner i resultatet och därmed bidrar till ökade marginaler. Den starka utvecklingen under fjärde kvartalet är till stor del ett resultat av vår nya affärsmodell. Ekonomiskt nådde vi i stort sett de mål som gällde för 2000, både avseende omsättning och operativt rörelseresultat. På grund av att vi ändrat redovisningsmodellen har emellertid året belastats med balanserade utvecklingskostnader om 7,8 miljoner kronor. Vi har under året analyserat ett flertal förvärvsobjekt vilket medfört kostnader hänförliga till resor och konsultarvoden. Genom de kontrakt vi tecknat under förra året är förutsättningarna mycket goda för innevarande år. Samarbetet med Microsoft har fördjupats. Avtalet med Electronic Arts, världens största spelförläggare, är inte bara lönsamhetsmässigt intressant, utan dessutom ett i branschen prestigefullt samarbete. Vi har nu branschens ögon på oss. Jag känner stor tillförsikt inför det här året.

Verksamheten under året

Digital Illusions förvärvade i början av året Refraction Games AB och Synergenix AB. Förvärven innebar att Digital Illusions fördubblade sin personalstyrka och ökade sin produktportfölj markant. Strategin är att växa genom förvärv och nyanställningar. Företagskulturen ska präglas av en bred teknisk kompetens kombinerat med stor affärsmässighet. Bolagets produktionskapacitet utvecklades under året, i syfte att nå en kritisk massa omfattande cirka 150 anställda mot dagens cirka 90. Vår strategi har visat sig framgångsrik och inneburit att vi under året kunnat tecknat nya order för över 130 Mkr. Avtal tecknades med Microsoft om utveckling av minst tre spel för deras nya spelplattform Xbox™. Digital Illusions var

ett av tre utvalda europeiska företag, i världen totalt arton, som fick uppdrag att förstahandsutveckla spel för Xbox™, Microsofts nya spelplattform. Bolaget tecknade även avtal värt minst 30 Mkr med amerikanska Red Jade Inc om utveckling av spel för deras nya spelplattform.

Under våren fick bolaget uppdraget av Hasbro Interactive att utveckla Sony Playstationversionen av bilspelet *Nascar Heat*. Nascar är en av USA:s absolut största publiksporter. Digital Illusions inledde dessutom samarbete med världens största spelförläggare Electronic Arts och tecknade avtal om världs rättigheterna till lansering av uppföljaren till *STCC*, *STCC 2*.

Bolagets nya affärsmodell är att teckna avtal som genererar vinst redan i produktionen och som ökar marginalerna om spelet genererar royaltyintäkter. Detta ger bolaget ett stabilare intäktsslöde, garanterad vinst och en mindre riskexponering.

Under året lanserades 4 nya spel.

- *Rally Masters* lanserades under våren i Europa både för PC och för Sony Playstation™. I Sverige blev spelet försäljningsetta direkt vid säljstart. Under hösten lanserades spelet i USA och där liksom i övriga världen fick spelet mycket goda omdömen av media men sålde trots detta under förväntan. I början av 2001 utnämndes spelet till "Racing Game of the Year" av spelmagasinet IGN.com. Spelet sålde totalt under året 220 000 enheter.
- *Nascar Heat* lanserades under november månad i USA och fick även det mycket goda recensioner. Spelet vann det prestigefyllda priset för "Best in show" i kategorin "Best Racing Game for consoles" som delades ut av All Games Network under världens största branschmessa E3. Spelet sålde under de sju första veckorna 146 000 enheter.
- Barnspelet *Arvet från Rosemond Hill* för PC lanserades i Sverige i början av december av förläggaren Pan Interactive. Spelet är Digital Illusions första spel som specifikt riktar sig till flickor i åldern 8 till 15 år. Det ingår i konceptserien Rosemond Valley som med hjälp av olika media såsom dataspel, traditionella böcker och Internet väver samman de olika kapitlen om

Rosemond Valley. Spelet som hittills bara lanserats i Sverige såldes i ca. 6 500 enheter under december.

- Racingspelet *STCC 2* lanserades även det i början av december tillsammans med förläggaren Electronic Arts i de nordiska länderna. Spelet som bygger på Swedish Touring Car Championship™ har i version 2 utrustats med flera nya funktioner och mer avancerad teknik. Försäljningen i julhandeln var positiv och spelet såldes i 19 846 enheter under perioden.

Dotterbolaget Dice Simulations

Digital Illusions gjorde under våren en satsning på ett nytt verksamhetsområde E-learning och simulatorer. Genom det helägda dotterbolaget DICE Simulations utvecklas nu Sveriges första körkortsutbildning via Internet för E-learning-företaget B4Driving. Vd är Tomas Hallbeck och bolaget med verksamhet i Göteborg har under året anställt 10 medarbetare. DICE Simulations AB utvecklades helt enligt plan och redovisade en omsättning på 1,6 Mkr och ett resultat efter finansnetto på 0,2 Mkr.

Efter periodens utgång

Under januari meddelade Digital Illusions att bolaget tecknat en avsiktsförklaring om förvärv av den nordamerikanska spelutvecklaren Sandbox Studios. En due diligence av bolaget påbörjades under februari månad.

Bolaget meddelade även att man inte fullföljer det optionsavtal som ger rätten att förvärva det ungerska spelutvecklingsbolaget Digital Reality.

Efter periodens utgång har Digital Illusions ytterligare förstärkt sitt samarbete med världens ledande förläggare av interaktiv underhållning, Electronic Arts, genom att teckna avtal gällande världsrättigheterna till spelet *Battlefield 1942* för lansering på PC och Xbox. Ytterligare meddelades att Electronic Arts beslutat att lansera racingspelet *STCC 2* i övriga Europa då efterfrågan varit stor.

Den finansiella utvecklingen under året

Rörelseresultatet efter finansnetto före goodwill, aktiveringar av eget arbete och jämförelsestörande poster uppgick till 4,0 Mkr och omsättningen var 42,6 Mkr. Koncernens resultat efter finansiella intäkter och kostnader uppgick till –9,2 Mkr.

Bolaget nådde därmed de uppsatta målen på ett resultat efter finansnetto före goodwill, aktiveringar av eget arbete och jämförelsestörande poster på mellan 3-5 Mkr och en omsättning på ca 42 Mkr. Bolaget gjorde ett mycket starkt sista kvartal med en omsättning på 16,4 Mkr och en vinst på 5,6 Mkr. Detta ger en vinstmarginal på drygt 30 procent för sista kvartalet. Den starka vinst- och omsättningsökningen beror framför allt på att bolagets nya affärsmodell nu börjar att ge resultat samt att senare delen av året alltid är försäljningsmässigt dominerande. Soliditeten var vid periodens utgång 65 procent. Koncernens likvida medel uppgick till 6.0 Mkr.

Bolaget

Digital Illusions är ett spelutvecklingsföretag som utvecklar spel för PC-datorer samt spelkonsoler såsom Sony Playstation™, Sony Playstation 2™ och Microsoft Xbox™. Bolaget grundades 1992 och har idag 90 anställda. Företagets affärsidé är att utveckla dator- och TV-spel i världsklass för de ledande förläggarna i världen. Digital Illusions har kontor i Göteborg och Stockholm.

Produkter

Titel	Lanserades	Format	Under 00	Totalt
Pinball Dreams™	1992	Amiga	0	270 000
Pinball Fantasies™	1992	Amiga	0	170 000
Benefactor™	1994	Amiga	0	17 000
Pinball Illusions™	1995	Amiga, PC	0	70 000
True Pinball™	1996	PSX, Saturn	47096	560 000
S40 Racing™	1997	PC	0	16 000
Motorhead™	1998	PC, PSX	33073	1 088 500
Horse and Pony II™	1998	PC	0	200 000
Volvo V70 Racing™ ¹	1998	PC	0	250 000
STCC™	1999	PC	19 000	52 0000
CodeName Eagle™	1999	PC	0	250 000
Rally Masters™	2000	PC, PSX	220 000	220 000
Nascar Heat™	2000	PSX	146 000	146 000
STCC 2™	2000	PC	19 846	20 000
Arvet från Rosemond Hill™	2000	PC	6 500	6 500
		Summa	491 515	3 336 000

Nuvarande lanseringsplan

Nedan syns den nuvarande lanseringsplanen för Digital Illusions produkter.

Samtliga dessa produkter är för närvarande under utveckling. Förutom de nedan listade produkterna pågår utvecklingsarbete på ytterligare ett antal produkter som ännu ej offentliggjorts.

Titel	Förläggare	Format	Territorier	Lanseras
Battlefield 1942™	Electronic Arts™	PC	Världen	Ej bekräftat
Battlefield 1942™	Electronic Arts™	Xbox™	Världen	Ej bekräftat
Microsoft Xbox spel 1	Microsoft®	Xbox™	Världen	Ej bekräftat
Motorhead 2™	Ej bekräftat	PS2™	Världen	Ej bekräftat
Ej offentliggjord	Red Jade	Ej offentliggjort	Världen	Ej bekräftat
Ej offentliggjord	Red Jade	Ej offentliggjort	Världen	Ej bekräftat
STCC2	Electronic Arts™	PC	Europa	Mars 2001

Förklaring: PC = PC CD-ROM, PS2 = Sony Playstation 2™, Xbox=Microsoft Xbox

Battlefield 1942

Battlefield är ett actionspel för både en och flera spelare som återskapar Andra Världskriget. Spelet innehåller en mängd olika fordon att kontrollera, allt från välkända stridsflygplan till stridsvagnar och slagskepp. Spelet utspelar sig i en spelvärld där ett antal olika slagfält låter spelaren ta del i skärmytslingar i små städer såväl som att genomföra stora slag på land eller till havs. Battlefield 1942 för PC lanseras i början av år 2002 och senare för Xbox™.

Microsoft Xbox spel 1 (arbetsnamn)

I september 2000 skrev Digital Illusions under ett avtal med Microsoft om att som ett av tre företag i Europa, totalt 16 stycken i världen, förstahandsutveckla spel till Microsofts kommande spelkonsol Xbox™. Avtalet omfattar produktion av totalt 3 stycken spel under en fyraårsperiod och är värt minst 75 miljoner kronor.

Motorhead 2™

Uppföljare till Digital Illusions storsäljare Motorhead. Motorhead 2 bygger vidare på samma vinnande koncept som skapades för det ursprungliga spelet. Spelet beräknas lanseras under senare delen av 2002 för Sony Playstation 2™.

Marknad

Översikt och tendenser

Interaktiv underhållning är en relativt ny men redan globalt etablerad industri som år 2000 omsatte omkring 88 mdr (\$8,8 mdr) i USA och Västeuropa. Under 2001 beräknas omsättningen stiga till motsvarande drygt 110 mdr (\$11 mdr) för att sedan växa till nästan 150 mdr (\$14,7) år 2004. Av denna ökning kommer spelkonsoler och Onlinespel att stå för den största delen, enligt en rapport från de internationella marknadsundersökningsföretaget Datamonitor.

De största marknaderna utgörs av Nordamerika, Japan och Europa vilka tillsammans utgör cirka 90% av världsmarknaden. Digital Illusions finns med sina produkter på alla tre marknaderna men med koncentration till Nordamerika och Europa.

Mjukvara och Spelplattformar

Spelmarknaden är i dag en av de största underhållningsformerna. Den är större än marknaden för övrig mjukvara men också större än många traditionella underhållningsbranscher, så som t.ex. filmindustrin. Spelen har en stor spridning och finns idag förutom i hemmen och på arbetsplatser bland annat i flygplan, på hotell, i mobiltelefoner och på Internet.

Spelplattformar kan enklast delas in i PC-datorer och Spelkonsoler. De största spelkonsoltillverkarna är Sony, Nintendo och Sega (*Sega meddelade dock i februari 2001 att de med omedelbar verkan avslutar all hårdvarutillverkning*).

Microsoft har tillkännagivit att de hösten 2001 kommer att lansera en egen konsol, Xbox™. Sony har med sina konsoler Playstation One™ och Playstation 2™ en ungerfär 60 procentig marknadsandel.

För närvarande utvecklar Digital Illusions spel för PC, Sony Playstation One™ Playstation 2™ och Microsoft Xbox™.

Marknaden för mjukvara domineras av ett antal större, globala, förläggare som publicerar spel för de olika plattformarna. Marknaden kan delas upp i sex olika kategorier: Action, Racing, Äventyr, Simulation, Rollspel och Strategi. Digital Illusions utvecklar spel i tre olika kategorier; action, simulation och racing.

Fördelningen mellan försäljningen av PC-spel och Konsolspel är ca 25% respektive 75%, undantaget är Sverige där siffran är nästan den motsatta och PC-spel står för 65%.

Digital Illusions målsättning är att utveckla spel för de ledande spelplattformarna men samtidigt utforska de möjligheter som finns inom nya och framtida områden.

RESULTATRÄKNINGAR (Kkr)	Koncern Helår	Koncern Kv 4	Moder företag 2000	Moder företag 1999
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	42 627	16 403	42 041	12 304
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	7 736
Summa rörelsens intäkter	42 627	16 403	42 041	20 040
Rörelsens kostnader				
Varu- royaltykostnader	6 984	1 084	22 113	614
Kostnadsförd del av balanserade utvecklingskostnader	7 736	2 590	7 736	5 452
Övriga externa kostnader	10 557	2 900	7 441	3 971
Personalkostnader	21 219	7 450	13 017	9 175
Avskrivningar på materiella anläggningstillgångar	1 493	746	1 190	941
Avskrivningar på immateriella anläggningstillgångar	4 167	1 838	0	0
Jämförelsestörande poster	1 365	268	1 365	0
Summa rörelsens kostnader	53 521	16 876	52 862	20 153
Rörelseresultat	-10 894	-473	-10 821	-113
Resultat från finansiella investeringar				
Reavinst vid avyttring av andel konc ftg	1 425	1 425	1 425	0
Ränteintäkter	256	30	316	139
Räntekostnader	-19	-7	-6	-1
Summa resultat från finansiella investeringar	1 662	1 448	1 735	138
Resultat före skatt	-9 232	975	-9 086	25
Minoritet	0	119	-9 086	25
Latent skatt	-233	-233		
Årets skatt	-936	-936	0	0
Årets resultat	-10 401	-75	-9 086	25

BALANSRÄKNINGAR (Kkr)	Koncern	Moder företag	Moder företag
	2000-12-31	2000-12-31	1999-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingskostnader	0	0	7 736
Goodwill	16 670	0	0
Summa immateriella anläggningstillgångar	16 670	0	7 736
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier	2 445	1 276	1 391
Summa materiella anläggningstillgångar	2 445	1 276	1 391
Finansiella anläggningstillgångar			
Aktier i dotterföretag	0	21 350	0
Aktier i intresseföretag	25	25	0
Depositioner	90	0	0
Summa finansiella anläggningstillgångar	115	21 375	0
Summa anläggningstillgångar	19 230	22 651	9 127
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	17 841	16 417	4 864
Fordringar koncernföretag	0	3 511	0
Skattefordringar	55	0	0
Övriga fordringar	4 613	4 608	19
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	5 892	4 487	1 117
Summa kortfristiga fordringar	28 401	29 023	6 000
Kortfristiga placeringar			
Aktier och andelar	0	0	5 953
Summa kortfristiga placeringar	0	0	5 953
Kassa Bank	6 037	5 740	1 310
Summa omsättningstillgångar	34 438	34 763	13 263
SUMMA TILLGÅNGAR	53 668	57 414	22 390

BALANSRÄKNINGAR (Kkr)	Koncern	Moder företag	Moder företag
	2000-12-31	2000-12-31	1999-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital (5 900 000 aktier à nom 2 kr)	11 800	11 800	10 000
Aktierkapital ej registrerat	100	100	0
Överkursfond	35 633	35 633	12 708
Summa bundet eget kapital	47 533	47 533	22 708
Fritt eget kapital			
Balanserat resultat	-2 503	-2 331	-2 528
Årets resultat	-10 401	-9 019	25
Summa fritt eget kapital	-12 904	-11 350	-2 503
Summa eget kapital	34 629	36 183	20 205
Långfristiga skulder			
Avsättning för skatter	233	0	0
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	2 435	17 592	184
Skatteskulder	967	50	17
Övriga skulder	5 338	334	271
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	10 066	3 255	1 713
Summa kortfristiga skulder	18 806	21 231	2 185
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	53 668	57 414	22 390

KASSAFLÖDESANALYSER (Kkr)

	Koncern Helår	Moder företag 2000	Moder företag 1999
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	-9 232	-9 086	25
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet mm	6 073	1 190	941
Realisations vinst vid avyttring av andelar i koncernbolag	-1 425	-1 425	0
	-4 584	-9 321	966
Betald skatt	-1 225	18	7
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-5 809	-9 303	973
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning/minskning av fordringar	-22 345	-22 804	-3 520
Ökning av kortfristiga skulder	16 621	19 047	210
Ökning av avsättningar	233	0	0
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-5 491	-3 757	-3 310
Investeringsverksamheten			
Förvärv av dotterföretag	0	-100	0
Förvärv av intresseföretag	-25	-25	0
Försäljning av finansiella tillgångar	5 953	5 953	-3 399
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-2 547	-1 074	-954
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	7 736	7 736	-2 284
Förvärv av långfristig fordran	-90	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	11 027	12 490	-6 637
Finansieringsverksamheten			
Försäljning av andelar i koncernföretag	5 000	5 000	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 000	5 000	0
Årets kassaflöde	4 727	4 430	-8 974
Likvida medel vid årets början	1 310	1 310	10 284
Likvida medel vid årets slut	6 037	5 740	1 310

Ekonomisk information

Årsredovisning	mars 2001
Bolagsstämma	2001-04-25
Delårsrapport jan-mars	2001-05-15
Delårsrapport jan – jun	2001-08-25
Delårsrapport jan - september	2001-11-15
Bokslutskommuniké	2002-02-26
Bolagets årsredovisning finns tillgänglig senast två veckor innan bolagstämman på huvudkontoret.	

Bokslutskommunikén har varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

Stockholm den 27 februari 2000

Patrick Söderlund

vd

Digital Illusions