

27 april 2001

Delårsrapport
Massive Entertainment AB (publ.)
Januari – mars 2001

- **Omsättningen ökade till 6,4 (0,7) MSEK**
- **Resultatet blev 0,2 (-2,6) MSEK**
- **Tre spel är kontrakterade**
- **Varsel på 24 av 40 anställda dragits tillbaka**
- **Martin Walfisz tillförordnad som VD fr o m 1 maj**

Massive Entertainment AB, med helägda dotterbolagen Massive Mobile Entertainment AB och Funwired AB, utvecklar interaktiva spel för PC, TV-konsoler och handhållna enheter såsom mobiltelefoner och Palmdatorer. Spelen är såväl äventyr och action som barn- och ungdomsspel. Verksamheten bedrivs i Malmö och Ronneby. Totalt finns ca 40 anställda. Moderbolaget Massive Entertainment är sedan våren 2000 noterat på HQ:s inofficiella Tech Market-lista.

Produktion

Kontrakterade spel

Under perioden har bolaget i första hand arbetat med utveckling av spel till tre kontrakterade kunder. Dels ett spel för gruppen flickor i åldern tio till sjutton år, dels ett äventyrsspel baserat på en känd film och dels spel för internetbaserade kasinon.

Kontraktet på flickspelet täcker utvecklingskostnaden samt delar av de gemensamma kostnaderna och genererar dessutom en vinst per sålt exemplar. Äventyrsspelet är i ett initialskede och ska under de närmaste månaderna specificeras ytterligare samtidigt som ett kontrakt på det slutliga spelet undertecknas. Spelet ska byggas för Playstation 2 och Xbox i första hand.

Kontraktet för internetbaserade kasinon är på löpande räkning. Under perioden har bemanningen ökat till fem personer.

Spelkoncept

Parallellt med de kontrakterade externa spelen utvecklas interna spel och spelkoncept. I första hand koncentreras verksamheten på ett äventyrsspel. Avsikten är att kunna teckna ett slutligt kontrakt om vidareutveckling med en förläggare under spelmässan i Los Angeles i maj.

Dotterbolaget Massive Mobile Entertainment har under perioden tagit fram ett flertal spelkoncept avsedda för WAP och SMS. Under slutet av perioden tecknades ett kontrakt med en förläggare om fortsatt utveckling.

Försäljning

Under perioden har försäljningsinsatserna varit större än vanligt. Vi har haft stor uppsökande verksamhet och dessutom kontrakterat en amerikansk agent för ett av våra spel. Flera förläggare har dessutom kontaktat Massive med önskemål om utveckling av spelidéer. Kontraktsförhandlingarna har tagit tid och förläggarna har i flera fall varit krävande med önskemål om stora utvecklingsresurser innan kontraktet tecknats. Kostnaden för detta belastar kvartalets resultat.

Ytterligare försäljningsprovisioner från storspelet Ground Control har erhållits men endast av mindre omfattning. Totalt har ca 300 000 spel sålts. Intäkterna baseras på antalet distribuerade spel till återförsäljare och inte på antalet sålda till slutkonsumenterna. Detta är ett kontraktsförhållande som gynnar Massive. Förläggaren har ännu inte beslutat sig för när ytterligare spel ska distribueras.

Kvartalets omsättning inklusive aktiverat arbete uppgick till 6,4 (0,7) MSEK.

Resultat

Perioden uppvisar ett positivt resultat för första gången i bolagets historia. Resultatet uppgick till 0,2 (-2,6) MSEK. Det förbättrade resultatet är främst en konsekvens av ökad beläggning och minskade gemensamma kostnader samt en återläggning av ett två år gammalt förskott. Det finns dock en möjlighet att förbättra resultatet eftersom full beläggning ännu inte uppnåtts. För närvarande pågår aktiviteter för att ytterligare minska de gemensamma kostnaderna.

De kontrakterade projekt som utförs till ett i förväg fastställt pris är inte resultatpåverkande förrän projektet avslutas. Kontrakt på löpande räkning avräknas efter hand.

Medarbetare

Antalet medarbetare var under slutet av perioden 40 (31) personer.

Massive är fortfarande ett attraktivt bolag att arbeta i. Under perioden har antalet spontanansökningar via vår hemsida ökat till omkring fem per dag. Vi bedömer därför att det finns goda möjligheter att täcka efterfrågan vid en eventuell framtida expansion.

Framtidsutsikter

Vår bedömning är att de närmaste åren kommer efterfrågan på spel för både handhållna enheter, som Massive Mobile erbjuder, och för PC- och TV-spel, som är Massive Entertainments produkter, att expandera kraftigt. Anledningen till detta är främst en ökad tillgänglighet. Handhållna enheter som mobiltelefoner och Palmdatorer, får en allt större marknad. PC-spelen ökar visserligen inte i samma omfattning, men antalet TV-konsoler förväntas få en kraftig tillväxt.

Balansen mellan utvecklare och förläggare är dock ojämn till förläggarnas fördel. Med de ökade krav på produktionsstyrning och de allt större budgetar som spelen behöver är det sannolikt att en konsolidering av spelutvecklingsbranschen kommer att vara nödvändig.

Händelser efter periodens utgång

Som tidigare informerats har Jan Benjaminson valt att lämna sin tjänst som VD. Jan kommer vid bolagsstämman rekommenderas plats i styrelsen. Tillförordnad VD är från och med 1 maj Martin Walfisz

Aktien och ägare

Aktiekursen har under perioden startat från 27:- SEK och ökat till som mest 47:-. Därefter har den fallit till som lägst 17:- för att sedan legat still på omkring 25:-. Handeln har varit låg.

Störst ägare är de två grundarna med ca 15% vardera. Totalt finns 1 219 250 aktier samt 66 000 teckningsoptioner utställda till personalen. Massive värderas för närvarande till ca 30 MSEK.

Bolagsstämma

Bolagsstämman äger rum den 31 maj, kl 15.00 i Lund.

Övriga rapporteringstillfällen

Delårsrapport för januari – juni	fredagen den 17 augusti 2001
Delårsrapport för januari – september	fredagen den 26 oktober 2001

Malmö den 26 april 2001

Massive Entertainment AB (publ)

Jan Benjaminson
Verkställande direktör

För ytterligare information kontakta
Jan Benjaminson
040 – 600 10 04
janb@massive.se

Box 4297
203 14 MALMÖ

Tel. +46 (0)40 – 600 10 00

www.massive.se

Jag har översiktligt granskat denna delårsrapport. En översiktlig granskning är väsentligt begränsad i förhållande till en revision. Det har inte framkommit något som tyder på att delårsrapporten inte uppfyller kraven enligt årsredovisningslagen.

Thomas Almqvist, auktoriserad revisor

Massive Entertainment AB (publ)

Nyckeltal

Bokslutskommuniké 3 månader 2001-01-01--2001-03-31

	<u>3 mån</u> 2001-01-01- 2001-03-31	<u>3 mån(proforma)</u> 2000-01-01- 2000-03-31
Koncernresultaträkning (SEK)		
Nettoomsättning	5 439 599	728 435
Aktiverat arbete	953 400	0
Rörelsens kostnader	-6 002 451	-3 337 470
Avskrivningar av materiella anl. tillg.	-204 088	-78 834
<i>Rörelseresultat</i>	<i>186 460</i>	<i>-2 687 869</i>
Finansiella poster	-16 858	44 616
<i>Res. Efter finansiella poster</i>	<i>169 602</i>	<i>-2 643 253</i>

Koncernbalansräkning (SEK)	<u>2001-03-31</u>	<u>2000-03-31</u>
<i>Tillgångar</i>		
Anläggningstillgångar	2 924 892	9 371 642
Omsättningstillgångar	6 756 554	4 544 815
<i>Summa tillgångar:</i>	<i>9 681 446</i>	<i>13 916 457</i>
<i>Eget kapital och skulder</i>		
Eget kapital	2 656 746	1 946 280
Långfristiga skulder	0	0
Kortfristiga skulder	7 024 700	11 970 177
<i>Summa eget kapital och skulder:</i>	<i>9 681 446</i>	<i>13 916 457</i>

	<u>3 mån</u> 2001-01-01- 2001-03-31	<u>3 mån (prof.)</u> 2000-03-01- 2000-03-31
Översikt nyckeltal		
Nettoomsättning	5 439 599	728 435
Rörelseresultat	186 460	-2 687 869
Likvida medel	960 996	3 724 203
Eget kapital	2 656 746	1 946 280
Avkastning på eget kapital, %	6,4	neg
Avkastning på totalt kapital, %	1,75	neg
Balansomslutning	9 681 446	13 916 457
Soliditet, %	27,44	13,99
Resultat per aktie	0,14	-2,17
Eget kapital/aktie	2,18	1,6
Antal aktier	1 219 250	1 219 250