



Delårsrapport jan – sep 2001

Digital Illusions CE AB



- Det operativa rörelseresultatet för perioden jan – sept, före avskrivningar av förvärvade kontrakt och goodwill, uppgick till 13,2 mSEK (–8,1 mSEK).
- Resultatet efter finansiella poster för perioden jan – sept uppgick till 0,5 mSEK (–10,3 mSEK).
- Omsättningen för perioden jan – sept uppgick till 69,5 mSEK (26,2 mSEK).

FORTSATT VINST FÖR DIGITAL ILLUSIONS

Stark ekonomisk utveckling även tredje kvartalet

Digital Illusions positiva och starka ekonomiska utveckling fortsätter. Efter årets första nio månader redovisas ett operativt rörelseresultat om 13,2 mSEK och en operativ rörelsemarginal på 19 procent. Totalresultatet, efter avskrivningar på förvärv (–12,2 mSEK) och finansnetto (–0,5 mSEK), uppgår till 0,5 mSEK och innebär en förbättring med 10,8 mSEK jämfört med föregående år. Omsättningen har under motsvarande period ökat med 165 procent till 69,5 mSEK.

För det senaste kvartalet, juli till september, uppgår det operativa resultatet till 5,0 mSEK (–5,5 mSEK) och resultatet efter finansiella poster till 1,1 mSEK (–6,5 mSEK). Det operativa resultatet för kvartalet har påverkats positivt med 0,6 mSEK hänförligt till en intäkt som felaktigt bokförts som positiv valutadifferens i bokslutet per den 30 juni och som nu omförs från finansiella poster till nettoomsättning. Under kvartalet har Digital Illusions dotterbolag DICE Simulations helt integrerats i kärnverksamheten inom företaget. I samband med detta, har Digital Illusions reserverat 1,0 mSEK utgörande osäkra fordringar.

Vad avser avskrivningar på förvärv så är 7,8 mSEK av köpeskillingen för förvärvet av rörelsen i kanadensiska Sandbox Studios definierat som nedskrivning av förvärvade kontrakt, varav 6,1 mSEK skrivits av per den sista september och resterande 1,7 mSEK kommer att skrivas av under kvartal fyra. Avskrivning av övrig goodwill sker på 5 år och uppgår per den 30 september till 6,1 mSEK och beräknas uppgå till 8,7 mSEK för helåret.

Digital Illusions Canada, vars resultat ingår i delårsrapporten april–september, har utvecklats enligt plan och bidrar till koncernens omsättning med 35,8 procent.

Företagets senaste spelproduktion Shrek är premiärtitel vid världslanseringen av nya spelkonsolen Microsoft

Xbox. Prognoserna för försäljningen och förhandsvisningar för media har alla varit positiva. Liksom Shrek är också det nyligen tillkännagivna RalliSport Challenge premiärtitel i Europa när konsolen kommer hit i mars nästa år.

Bolaget har under året haft en starkt ökad orderingång och även tagit steget in på marknaden för barnprodukter. Två nya avtal har tecknats med Knowledge Adventure som ingår i Vivendi Universal-koncernen. Försäljningen av underhållning för barn och familj omfattar cirka 15 procent av den totala spelmarknaden.

Marknaden för interaktiv underhållning ökar och förväntas fortsätta göra så även nästkommande period. Analysföretaget Informa Media Group anser att den totala spelindustrin kommer att öka med 71 procent fram till och med 2006. En nyligen genomförd undersökning visar också att 42 procent av alla regelbundna spelare planerar att köpa någon av de nya konsolerna julen 2001 (Ziff Davis Media Game Group, augusti 2001).

Digital Illusions har nu en god intjäningsförmåga och visar ett gott operativt rörelseresultat. Företaget har full arbetsbeläggning och kommer, med fortsatt positiv marknadsutveckling, att successivt kunna öka kapaciteten.

HÄNDELSE R UNDER PERIODEN

Under första delen av perioden förvärvade Digital Illusions tillgångarna i det kanadensiska bolaget Sandbox Studios och bildade dotterbolaget Digital Illusions Canada. Förvärvet genomfördes efter en nyemission med internationella och svenska investerare. Digital Illusions är nu en av världens betydande spelutvecklare med en beräknad omsättning på över 100 mSEK och totalt 160 anställda i hela koncernen under 2001.

Masters™ för PC och Playstation®, Emperors New Groove™ för Nintendo Gameboy Color, Disneys Dinosaur™ för Playstation och NASCAR® Heat™ för PlayStation. Företaget arbetar för närvarande bland annat med utveckling av actionspelet Battlefield 1942 och bilspelet RalliSport Challenge.

BOLAGET

Digital Illusions är ett spelutvecklingsbolag som utvecklar interaktiv underhållning för de marknadsledande spelplattformarna på den globala spelmarknaden. Bolaget grundades 1992 och har 160 anställda med kontor i Göteborg, Stockholm och utanför Toronto, Kanada. Bland utvecklade titlar kan nämnas Motorhead™ för PC och PlayStation®, Rally

PÅGÅENDE PROJEKT

Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn för Sony PlayStation 2. Förläggare TDK Mediactive.

Battlefield 1942 för PC och Microsoft Xbox. Förläggare Electronic Arts.

RalliSport Challenge för Microsoft Xbox. Förläggare Microsoft.

Xbox-projekt (även PC). Närmare detaljer ej offentliggjorda. Förläggare Microsoft.

EA Sports V8 Challenge för PC – Racingspel för den australiensiska marknaden. Spelet bygger på det australiensiska nationella mästerskapet V8 Supercars och baseras runt det populära bilstallet HSV och dess stjärnförare Mark Skaife. Förläggare Electronic Arts.

Projekt Vivendi för Nintendo Gameboy Color. Närmare detaljer ej offentliggjorda. Förläggare Vivendi Universal Publishing.

Projekt TDK för Nintendo GameCube och Sony PlayStation 2. Närmare detaljer ej offentliggjorda. Förläggare TDK Mediactive Inc.

Digital Illusions Canadas resultat ingår i delårsrapporten april–september.

Bolaget tecknade under våren två avtal med Microsoft om utveckling av speltitlar för Xbox. Dels ett tillägg till tidigare tecknat avtal och dels ett gällande utveckling baserat på en välkänd licens. Totalt har Digital Illusions tecknat avtal omfattande 5 speltitlar för Microsoft.

Under andra kvartalet skrevs två nya avtal med TDK Mediactive. Ett gällande Xbox-versionen av filmsuccén Shrek och ett avseende familjespelet PRYZM för Sony Playstation 2. PRYZM lanseras i mars 2002 på den nordamerikanska marknaden medan Shrek lanseras redan 15 november 2001 i samband med Microsoft Xbox premiär.

Ytterligare tecknades två avtal om utveckling av Lek & Lär-spel för Vivendi Universal-företaget Knowledge Adventure, världsledande inom interaktiva produkter för barn.

Digital Illusions och samarbetspartnern Electronic Arts tecknade tre nya avtal under första halvåret:

– Utveckling av Xbox- och PC-version av actionspelet Battlefield 1942.

– Lansering på Europamarknaden av lokala bilspelet STCC2.

– Utveckling av racingspelet EA Sports V8 Challenge för den australiensiska marknaden. Spelet bygger på lokala racingserier och är en vidareutveckling av företagets eget STCC-koncept.

HÄNDELSE R EFTER PERIODEN

Två nya avtal tecknades efter periodens utgång. Dels med Vivendi Universal Publishing och dels med TDK Mediactive. Digital Illusions har tidigare utvecklat spel för bägge bolagen och fördjupar nu samarbetet.

För Vivendi Universal Publishing utvecklar bolaget ett spel för plattformen GameBoy Color. Spelet baseras på ett välkänt leksaksvarumärke och kommer att lanseras under senare delen av hösten.

Med den amerikanska förläggaren TDK Mediactive tecknades ett nytt avtal för Nintendo GameCube och Sony Playstation 2. Avtalet innebär att Digital Illusions nu utvecklar spel för samtliga ledande spelplattformar, vilket har varit ett viktigt mål för bolaget.

Samarbetet med Microsoft har ytterligare stärkts under perioden. Shrek, som Digital Illusions utvecklat på uppdrag av förläggaren TDK Mediactive, utsågs till lanseringstitel när Microsoft 15 november lanserar sin nya spel-konsol Xbox. Spelversionen marknadsförs i samarbete med filmbolaget Dreamworks DVD-version av filmen i både TV, tidningar och i butiker.

Microsoft och Digital Illusions presenterade även efter periodens slut ytterligare en titel som bolaget utvecklar för Xbox: bilspelet RalliSport Challenge. Spelet är en av de 5 titlar som Digital Illusions tidigare tecknat avtal om att utveckla för Microsofts Xbox.

Familjespelet Matchbox Emergency Patrol som Digital Illusions utvecklat för den amerikanska förläggaren THQ, lanserades i Nordamerika i mitten av oktober och Europa under första delen av november. Matchbox är ett välkänt varumärke som har funnits i över 50 år och har en stor kundkrets över hela världen.

Lek- och Lär-spelen JumpStart Wildlife Field Trip och JumpStart Dino Adventure Field Trip lanserades i slutet av oktober på den nordamerikanska marknaden av Knowledge Adventure.

LANSERADE SPEL UNDER OCH EFTER PERIODEN:

– **Blast Lacrosse för Playstation One** – Spelet lanserades av Acclaim Entertainment och har utvecklats i samarbete med National Lacrosse League. Spelet innehåller alla 9 NLL-lagen, officiella spelarnamn och dräkter.

– **ESPN National Hockey Night** för Nintendo Gameboy Color – återger den kompletta 2000/01-säsongen i NHL med samtliga 30 NHL-lag och 750 autentiska spelare. Lanserades av Konami.

– **JumpStart Wildlife Safari Field Trip** för Sony Playstation One och **JumpStart Dino Adventure Field Trip** för Gameboy Color – Spel för barn från 4 år. I spelen övas matte, läsning, musikkunskap och problemlösning. Förläggare: Knowledge Adventure.

MARKNADEN

Historiskt sett har marknaden för underhållning varit relativt okänslig för konjunktursvängningar. De senaste månaderna har varit turbulenta för många branscher men trots det osäkra läget i världsekonomin, är trenden fortsatt positiv för interaktiv underhållning enligt branschbedömare. "Spel säljer ännu bättre i dåliga

tider", anser Douglas Rushkoff, professor i media culture vid New York University.

Under slutet av förra året lanserades Sony Playstation 2, Nintendo släppte nyligen sin GameCube och Microsoft börjar idag sälja spelkonsolen Xbox. Den stora marknadsaktiviteten i samband med lanseringen av nya tekniska plattformar ökar intresset och därigenom även

efterfrågan på spel. Många av de marknadsledande företagen inom branschen för interaktiv underhållning, där Digital Illusions verkar, redovisar också en ökad omsättning för tredje kvartalet i år.

Marknaden för hemunderhållning som helhet ökar, och vid sidan av spel då särskilt försäljningen av DVD-filmer. Värt att notera är den nya trend då populära filmer blir

spel och tvärtom. Spel- och filmindustrin har de senaste åren närmast sig varandra och de framtida synergieffekterna man kan se är många. Tombraider, Final Fantasy och Shrek är bara några exempel där de bägge industrierna utnyttjar varandras kompetens och gemensamma marknadsföringsmöjligheter för att skapa förutsättningar för kommersiella framgångar.

KONCERNENS RESULTATRÄKNING

Kkr	2001 jan-sept	2000 jan-sept	2001 juli-sept	2000 juli-sept
Nettoomsättning	69 499	26 224	27 371	10 288
Summa rörelsens intäkter	69 499	26 224	27 371	10 288
Rörelsens kostnader	-55 094	-33 569	-21 847	-15 429
Avskrivningar inventarier	-1 209	-747	-490	-320
Resultat före avskrivningar på förvärv	13 196	-8 092	5 034	-5 461
Nedskrivning förvärvade kontrakt	-6 082	0	0	0
Avskrivningar goodwill	-6 082	-2 329	-3 119	-1 115
Rörelseresultat	1 032	-10 421	1 915	-6 576
Finansiella poster	-510	214	-855	108
Minoritetsandel	0	-119	0	-69
Resultat efter finansiella poster	522	-10 326	1 060	-6 537

KONCERNENS BALANSRÄKNING

Kkr	2001 30-sep	2000 30-sep	Förändring
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	41 325	22 069	19 256
Materiella anläggningstillgångar	5 744	1 736	4 008
Finansiella anläggningstillgångar	115	120	-5
Summa anläggningstillgångar	47 184	23 925	23 259
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	44 119	17 491	26 628
Kassa Bank	7 486	2 487	4 999
Summa omsättningstillgångar	51 605	19 978	31 627
SUMMA TILLGÅNGAR	98 789	43 903	54 886
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	85 709	32 379	53 330
Minoritetsintresse	0	134	-134
Långfristiga skulder	232	0	232
Kortfristiga skulder	12 848	11 390	1 458
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	98 789	43 903	54 886

KASSAFLÖDESANALYS KONCERNEN

Kkr	2001 jan-sept	2000 jan-sept
Kassaflöde från den löpande verksamheten		
före förändringar av rörelsekapital	2 977	-7 250
Kassaflöde löpande verksamheten	-21 678	-2 151
Kassaflöde investeringsverksamheten	-29 850	10 518
Kassaflöde finansieringsverksamheten	50 000	0
ÅRETS KASSAFLÖDE	1 449	1 117

NYCKELTAL

	2001	2000
Antal aktier	8 148 612	5 900 000
Börskurs vid periodens slut	28:00	49:00
Eget kapital / aktie	10,52	9,04
Soliditet, %	86,76	73,75
Avkastning eget kapital	0,01	-0,32
Avkastning totalt kapital	0,01	-0,32
Omsättning	69 499	26 224
Medeltal antal anställda	150	66
Resultat per aktie	0,06	-1,75

EGET KAPITAL PER 2001-09-30

Kkr	Aktiekapitalfond	Överkursförlust	Ansamlad	Totalt
Ingående kapital 1/1 2001	11 900	35 633	-13 192	34 341
Nyemission	4 397	46 224		50 621
Förskjutning från fritt			288	288
Omräkningsdifferens			-63	-63
Periodens resultat			522	522
UTGÅENDE BALANS	16 297	81 857	-12 445	85 709

Göteborg den 15 november 2001

Patrick Söderlund Vd

Digital Illusions CE AB

Delårsrapporten har inte varit föremål för särskild granskning av bolagets revisorer.



Digital Illusions CE AB, Box 53160, 400 15 Göteborg. Tel 031-60 98 00. Fax 031-60 98 10. Besöksadress: Östra Larmgatan 16, Göteborg

Digital Illusions CE Stockholm AB, Maria Skolgata 83, 5tr, 118 53 Stockholm. Tel 08-545 184 80. Fax 08-545 184 97

CE Digital Illusions Canada Inc, 148 Fullarton St., Unit 406, London, Ontario, Canada N6A 5P3. Tel: +1 (519) 675 9993. Fax +1 (509) 694 81 28

Dice Simulations AB, Box 53160, 400 15 Göteborg. Tel 031-60 98 40. Fax 031-60 98 10. E-mail: info@dice.se. Internet www.dice.se

EKONOMISK INFORMATION:

Bokslutskommuniké 26 februari 2002
Årsredovisning April 2002
Delårsrapport jan – mars Maj 2002

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Patrick Söderlund
Tel: 08-545 184 80
Mobil: 0708-92 96 94
Email: patrick.soderlund@dice.se
Läs gärna rapporter, pressmeddelanden och årsredovisningar på vår hemsida, www.dice.se