

5BI-LISTADE VISION PARK VISAR LÖNSAMHET SENASTE KVARTALET

DELÅRSRAPPORT 1998-05-01--1999-01-31 (9 mån)

- ❑ Mer än fördubbling av omsättningen till 11,5 Mkr (4,1 Mkr)
- ❑ Kassaflödet positivt andra halvåret. Resultat för 9 mån - 4,5 Mkr (- 7,4 Mkr)
- ❑ Resultatprognos runt noll kvarstår för helåret
- ❑ Stor lansering av spelet "Wannabe" sker i mars
- ❑ Stark julförsäljning

FINANSKAPITAL

Omsättningen har fördubblats och resultatet förbättrades med 39 % mot samma period föregående år.

Koncernens resultat före boksluts-dispositioner och skatt uppgår till -4,5 Mkr (- 7,4) mot prognostiserade - 4,0 Mkr. Resultatet belastas av utvecklingskostnader för nya spel på 9,7 Mkr. Vision Park har av försiktighetsskäl valt att redovisa utvecklingskostnaderna över resultaträkningen. Periodens intäkter uppgår till 11,5 Mkr (4,1 Mkr), vilket är enligt plan. Koncernens soliditet vid rapporttillfället är 88 % (93 %).

STRUKTURKAPITAL

Produkter

Kommande lansering under nuvarande verksamhetsår 98/99

- Wannabe

Just nu pågår en intensiv lanserings-kampanj inför releasen av spelet Wannabe i slutet av mars. Det finns indikationer på att spelet kan ge vinst redan vid lanseringsdagen.

Wannabe har goda möjligheter att slå BackPackers lanseringssiffror.

Den nya självfinansierade produktportföljen

Vision Park har nu lanserat tre självfinansierade spel - Backpacker Junior, Polis och Giftet, dessa genererar ca tre gånger högre royaltyintäkter till bolaget än tidigare produkter. Utvecklingskostnaden för dessa spel har belastat verksamhetsårets första halvår, medan intäkterna för dessa spel först nu har börjat att komma in. Samtliga nedlagda investeringar i produktutvecklingen kostnadsförs över resultaträkningen.

Försäljning nya spel tom 99-01-31

- ❑ Backpacker Junior (ca 30.000 ex)
- ❑ Polis (ca 15.000 ex)
- ❑ Giftet (ca 6.000 ex)

Den "gamla" produktportföljen genererade stark julförsäljning

I den "gamla" portföljen har Vision Park genererat tre hits av fem lanseringar. Backpacker 1, 2 och Fest i Mumindalen säljer fortfarande bra, flera år efter lanseringsdagen.

Under de viktiga julförsäljnings månaderna toppade Vision Parks spel topplistorna i Sverige. Under november och december 1998 såldes:

- ❑ Backpacker 1 (ca 20.000 ex)
- ❑ Backpacker 2 (ca 22.000 ex)
- ❑ Fest i Mumindalen (ca 10.000 ex)
- ❑ Kosmopolska (ca 2.000 ex)
- ❑ BlackOut (ca 2.000 ex)

De gamla produkterna har med sina låga marginaler (10-20%) en begränsad effekt på bolagets totalresultat.

Program- och kodbibliotek

– Medför kortare produktionstider i framtiden

Under perioden har mycket arbete lagts ned på att förbättra programmerings- och utvecklingsmiljön i C++. Vision Park har fortsatt att bygga en gemensam teknisk plattform/ kodbibliotek, sk Gameworks.

KUNDKAPITAL

Marknad – dataspel, årets julklapp!

De politiska beslutet som gav möjligheten till hem PC på fördelaktiga skattemässiga villkor bidrog till att PC-försäljningen till hemmen ökade kraftigt. Detta har lett till att Sverige nu är det land i världen som har flest datorer per invånare. Framväxandet av en massmarknad skapar en försäljningsbas för Vision Parks spel, som riktar sig till en bred familjemålgrupp. För helåret 1998 såldes det totalt sett cirka 3 miljoner dataspel i Sverige till ett värde över 1 Mdr kr.

Spela på nätet - strategiskt samarbete med Telia

Vision Park och Telia har inlett samarbete i utvecklingen av en kommande bredbandig speltjänst kallad Games-on-Demand.

Vision Park och Telia har även inlett ett samarbete runt produkten Wannabe Online (Internet) och dess marknadsaktiviteter.

HUMANKAPITAL

Fem team på fyra platser

Vision Parks har fortsatt att förädla det processtyrningssystem som stimulerar det kreativa företagsklimatet inom en ram av affärs-mässighet och effektivitet. Idag har Vision Park fem produktionsteam på fyra platser i Norden (Stockholm, Göteborg, Köpenhamn och Linköping).

Under det första halvåret har det varit en intensiv utvecklingsperiod med många människor involverade. Utöver de fast anställda har Vision Park haft ett stort antal projekt-anställda som har medverkat i spelproduktionerna. Inför det andra halvåret har större delen av de projektanställda slutfört sitt arbete, vilket leder till en betydande minskning av personalkostnaderna det kommande halvåret. Samtliga nyckelpersoner är fast anställda.

FRAMTIDA UTVECKLING

Wannabe, Vision Parks stora flaggskepp, lanseras i dagarna

"Wannabe - Spelet för dig som vill göra karriär inom TV. Bli känd, få makt, nå toppen, - och håll dig kvar!". Wannabe är ett satiriskt rollspel som utspelar sig i mediavärlden.

En unik lanseringskampanj har startat i samband med den kommande releasen. Förra veckan släppte Vision Park Records en singel med titel-musiken till spelet med artisten Kayo. Cd:n distribuerades på omslaget till tidningen **Vecko-Revyn**. Dessutom har en rikstäckande Wannabe Tour startat i samarbete med bl a radiostationen **NRJ** och **Telia**.

Förhandsintresset bland återförsäljare har varit mycket stort.

Under sommaren kommer en Online-version av spelet att lanseras som en del av Vecko-Revyns nya hemsida.

Resultatprognos beräknas följa plan, d v s runt noll (föregående år -8,4 Mkr).

Den totala effekten av de nylanserade spelens intäkter för detta verksamhetsår kommer först att synas under de sista tre månaderna.

Kostnadsmassan kommer under de sista tre månaderna att vara lägre än de tidigare kvartalen, eftersom de projektanställda har slutfört sitt arbete för detta verksamhetsår.

DELÅRSBOKSLUT 9 månader 1998-05-01--1999-01-31

	9 månader		12 månader
	98-05-01--	97-04-15--	97-04-15--
		99-01-31	98-01-31
Koncernresultaträkning (TSEK)			
98-04-30			
Rörelsens intäkter	11.475	4.132	8.121
Rörelsens kostnader	-15.446	-11.210	-16.058
Avskrivningar	-895	-717	-1.013
Rörelseresultat	-4.866	-7.795	-8.950
Finansiella poster	373	428	600
Resultat före bokslutsdispositioner och skatt	-4.493	-7.367	-8.350

Koncernbalansräkning (TSEK)		99-01-31	98-01-31
98-04-30			
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar	2.654	3.300	3.202
Omsättningstillgångar	22.286	25.527	25.953
Summa tillgångar	24.940	28.827	29.155
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	21.833	26.930	25.944
Avsättningar	496	68	509
Ej räntebärande skulder	2.611	1.829	2.702
Summa eget kapital och skulder	24.940	28.827	29.155

		9 månader		12 månader
		98-05-01--	97-04-15--	97-04-15--
			99-01-31	98-01-31
FLERÅRSÖVERSIKT, NYCKELTAL				
98-04-30				
Vinst/aktie, kr *)	-1,15	-1,89	-2,14	
Synligt eget kapital/aktie, kr *)		5,60	6,91	6,65
Soliditet, % *)		87,5	93,4	89,0
Omsättning, kkr *)		11.475	4.132	8.121
Likviditet, kkr		13.949	22.426	20.604
Totalt eget kapital, kkr		21.833	26.930	25.944
Räntabilitet på synligt eget kapital, % *)		-18,8	**)	-29,5
Räntabilitet på totalt kapital, % *)		-16,5	**)	-27,0
Resultat efter finansiella poster, kkr		-4.493	-7.367	-8.350
Antal aktier *)		3.900.000	3.900.000	3.900.000

*) För definitioner se halvårsrapport 1998-10-31

**) Dessa nyckeltal går ej att redovisas då 1997-98 var koncernens första verksamhetsår.

Revisorsgranskning

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

Kommande rapporter

Bokslutskommuniké 99-06-14

Årsredovisning 1998/99 augusti 1999

Bolagsstämma 99-08-26