



2002

Bokslutskommuniké

Januari – December 2002

Digital Illusions CE AB (publ)



Digital Illusions skördar fortsatta framgångar

- Omsättningen för helåret 2002 uppgick till 139,8 Mkr, en ökning med 41 procent jämfört med helåret 2001 (99,4 Mkr)
- Rörelseresultatet före goodwill uppgick till 26,8 Mkr, en ökning med 76 procent jämfört med helåret 2001 (15,2 Mkr)
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till 15,3 Mkr (–2,3 Mkr) och resultatet efter skatt till 8,5 Mkr (–0,6 Mkr)
- Under fjärde kvartalet uppgick omsättningen till 45,7 Mkr, med ett rörelseresultat före goodwill på 9,5 Mkr och ett resultat efter finansiella poster på 6,6 Mkr

År 2002 var, såväl ekonomiskt som produkt- och lanseringsmässigt, Digital Illusions hittills mest framgångsrika år. Om-sättningen ökade med 41 procent till 139,8 Mkr (99,4 Mkr) och resultatet före goodwill ökade med 76 procent till 26,8 Mkr (15,2 Mkr).

Bolaget har under året etablerat sig som en av världens ledande spelutvecklare. Till grund för den positiva utveckling-en ligger framförallt lanseringarna av produkterna, Battlefield 1942 och Rallisport Challenge med försäljningsvolymen om cirka 825 000 respektive 500 000 under det gångna året. Under året lanserades totalt 7 titlar och nya avtal tecknades på flertalet produkter.

Digital Illusion äger rättigheterna till Battlefield 1942, vilket innebär att bolaget förutom kostnadstäckning i produktionen erhållit väsentligt högre royaltyintäkter än vad som är fallet vid uppdragsproduktion. Försäljningsmässigt är Battlefield 1942 Digital Illusions största framgång och spelet har därmed genererat betydande royaltyintäkter år 2002. Försäljningen fortsätter och ytterligare royaltyintäkter kommer att erhållas under år 2003.

Digital Illusions har under året fördjupat sina relationer med de stora förläggarna och har tecknat nya avtal med Electronic Arts, Microsoft och Knowledge Adventure. Resultatet har under året påverkats negativt av den fallande dollarkursen eftersom merparten av bolagets intäkter är i amerikanska dollar. För att minimera valutariskerna har, under senare delen av 2002 och fortsatt under 2003, delar av intäkterna terminssäkrats.

VERKSAMHETEN UNDER ÅRET

Bolaget har, med undantag för den kanadensiska verksamheten, i stort sett haft full beläggning under hela 2002. Arbetsbristen i det kanadensiska bolaget har under det andra halv-året 2002 belastat resultatet med cirka 10 Mkr. I dagsläget är dock det kanadensiska bolaget fullbelagt såsom resterande utvecklingsteam i de svenska bolagen.

Digital Illusions har fortsatt att arbeta med kostnadstäckning i produktutvecklingen. I flertalet fall på uppdrag av kund, där kunden äger rättigheterna till produkten efter leverans. För Battlefield 1942, som är en egeninitierad produkt

Bolaget

Digital Illusions är ett spelutvecklingsföretag som utvecklar spel för PC-datorer samt spelkonsoler såsom Sony Playstation 2, Nintendo Gamecube och Microsoft Xbox. Bolaget grundades 1992 och har idag mer än 170 anställda. Företagets affärsidé är att utveckla dator- och TV-spel i världsklass för de ledande förläggarna i världen. Digital Illusions har kontor i Göteborg, Stockholm och London, Ontario, Kanada.

där bolaget äger rättigheter och varumärke, har betydande merintäkter och därmed högre lönsamhet kunnat redovisas. Även i detta fall har kostnadstäckning för löpande produktion erhållits och den högre lönsamheten är relaterad till bättre royaltyvillkor. Bolaget avser att fortsätta denna utvecklingsmodell, med större andel spelprojekt baserade på egna rättigheter och varumärken.

Bolagets framgång är baserad på kreativ och duktig personal som arbetar inom alla nivåer i företaget. Under året har verksamheten vuxit och utvecklats, antalet anställda har ökat med 10 procent till 171 personer vid utgången av året. Tillväxten möjliggör fler parallella utvecklingsprojekt och skapar förutsättningar för större produktioner. Även inom ledningsfunktion och administration har organisationen

stärkts. Finanschef, tillika vice vd, personalansvarig och informationsansvarig har anställts.

För att behålla och motivera personalen har två optionsprogram lanserats under 2002, baserat på bolagsstäm-mo-beslut per 23 april 2002. Ett för personal i Sverige gällande initialt 180 000 aktier, med en teckningstid 24 februari 2004 till 26 april 2004 och en teckningskurs på 60,50 kr. Ett för personal i Kanada gällande initialt 120 000 aktier, med en teckningstid 26 april 2004 till 25 april 2005 och en teckningskurs på 39,80 kr. Av dessa optionsprogram har ett antal optioner som inte överförts till personal makulerats. Antal utestående optioner vid denna periods utgång uppgår till totalt 80 045 st.

Bolaget lanserade under 2002 sju titlar

Rallisport Challenge (Xbox, PC)

I mars 2002 lanserades Rallisport Challenge för Xbox, varefter PC versionen av spelet lanserades i november 2002.

EA Sports V8 Challenge (PC)

I april 2002 lanserades V8 Challenge för PC.

Pryzm Chapter One – The Dark unicorn (PS2)

I augusti 2002 lanserades Pryzm för Sony Playstation 2 som utvecklats för TDK Mediactive. Spelet är ett äventyrsspel för de yngre spelarna.

Battlefield 1942 (PC)

I september 2002 lanserades spelet Battlefield 1942 globalt tillsammans med Electronic Arts som förläggare. Spelet sålde under sina två första veckor 490 000 enheter och har till februari 2003 sålt cirka 900 000 enheter. Spelet har mottagit många utmärkelser under 2002 och bolaget avser att fortsätta vidareutveckling av spelet under framtida år.

Barbie – Groovy Games (GBA), Secret Agent Barbie – Royal Jewels Mission (GBA)

I oktober 2002 lanserades två spel för Nintendos GameBoy Advance, som utvecklats för Knowledge Adventure. Spelen är baserade på den mycket kända

Barbie licensen. "Barbie - Groovy Games" är en samling av nio stycken småspel medan "Secret Agent Barbie – Royal Jewels mission" är ett traditionellt plattformsspel.

Land Before Time – Big Water Adventure (PC, PSone)

I november 2002 lanserades Land Before Time – Big Water Adventure för Sony Playstation och PC. Spelet är utvecklat för TDK Mediactive och följer historien från den senaste videofilmen i den mycket framgångsrika serien "Land Before Time".

Shrek XXL (Gamecube)

I november 2002 lanserades Shrek XXL för Gamecube. Spelet är en konvertering, med något adderat material till Xbox versionen av samma spel som lanserades under 2001.

Av lanseringarna under året har framförallt Rallisport Challenge och Battlefield 1942 utmärkt sig genom att vinna priser såsom "Xbox Racing Game of the Year" (Rallisport Challenge) från IGN.Com och Gamespot.com samt "Game Of the Year" (Battlefield 1942) från IGN.com och PC Gamer (US).

Bolaget arbetar för närvarande bla med färdigställande av bilspelet Midtown Madness 3 för Xbox för lansering under våren 2003, samt Rallisport Challenge 2 för Xbox.

Bokslutskommuniké för verksamhetsåret 2002

EFTER PERIODENS UTGÅNG

Battlefield Road to Rome, ett expansion pack till Battlefield 1942 för PC lanserades globalt under januari 2003.

Digital Illusions offentliggjorde även i januari 2003 att man valt att avsluta utvecklingen av Battlefield 1942 på Xbox. Bolaget ser dock att framtida versioner av Battlefield kan komma att göras även på konsoler.

Slutuppgörelse har träffats i februari 2003 med Interactive Studio Management (ISM), angående upphörandet av ett agentavtal som ingicks 1997. Totala summan i uppgörelsen uppgick till cirka 9,5 Mkr, varav cirka 6,6 Mkr har kostnadsförts under 2002.

Den 12 februari 2003 offentliggjorde bolaget ett strategiskt samarbete med Electronic Arts, vilket föreslås kombineras med ett ägande i Digital Illusions. Ägandet skulle bestå av ett initialt kapitaltillskott om cirka 75 Mkr, för en ägarandel i bolaget på 19 procent. Därutöver föreslås Electronic Arts få en option på aktier upp till ett totalt ägande om 34 procent. Vid utnyttjande av optionen skulle bolaget tillföras ytterligare 110 Mkr. Samarbetsavtalet sträcker sig över en initial period om 5 år och baseras på att Electronic Arts förlägger titlar från Digital Illusions, framförallt fokuserade på egna intellektuella rättigheter och produkter som ägs av Digital Illusions.

Bolaget tilläts genom samarbetsavtalet fortsätta sin affärsmodell med förfinansierade projekt, men kommer i dessa kontrakt att få betalt i större summor i början och slutet av ett projekt. Bolaget har därmed ett något större likviditetsbehov och kapital från nyemissionen kommer att användas till denna investering.

Samarbetet kan förlängas upp till 10 ytterligare år, givet att Electronic Arts och Digital Illusions tillsammans förlägger ett visst antal titlar. Det föreslagna samarbetet och emissionen ligger i linje med uttalad strategi att vidareutveckla bolaget mot mer egna produkter och på så vis öka intäktsmöjligheterna och marginalerna i framtiden.

FINANSIELLA UTVECKLINGEN UNDER ÅRET

Bolaget har haft en fortsatt positiv tillväxt under 2002. Det operativa rörelseresultatet före goodwill uppgick till 26,8 Mkr (15,2 Mkr) och omsättningen till 139,8 Mkr (99,4 Mkr). Koncernens resultat efter finansiella poster uppgick till 15,3 Mkr (-2,3 Mkr) och resultatet efter skatt till 8,5 Mkr (-0,6 Mkr). Bolaget har gjort avskrivningar på goodwill på 10,9

Mkr. Bolagets eget kapital uppgick till 94,1 Mkr och soliditeten vid periodens utgång var 72 %.

Omsättningen ökade markant under fjärde kvartalet 2002, framförallt på grund av större royaltyintäkter på Battlefield 1942. I samband med det var även kostnaderna högre under det fjärde kvartalet. Bolaget avslutade under februari 2003 ett tidigare agentavtal gällande bland annat Battlefield 1942. Kostnader relaterade till denna uppgörelse uppgick under 2002 till cirka 6,6 Mkr, varav cirka 4,7 Mkr i fjärde kvartalet. En stor del av ökningen i kostnaderna under fjärde kvartalet är därmed hänförliga till kostnader av engångskaraktär. Diverse årsrelaterade kostnader har även tillkommit under fjärde kvartalet, såsom ersättning till personal på årsbasis.

Goodwillavskrivningarna fortsätter enligt plan på det kanadensiska bolaget och uppköpet av Refraction Games. Bolaget beräknas för 2002 att ha en skattekostnad på 6,8 Mkr, fördelat över 3,7 Mkr betald skatt och 3,1 Mkr uppskjuten skatt.

Fördelat över de olika bolagen i koncernen har det kanadensiska bolaget under 2002 gjort ett sämre resultat än prognostiserat. Under 2003 förväntas emellertid den kanadensiska verksamheten redovisa positivt resultat. Den svenska delen av koncernen har utvecklats bättre än plan.

Bolaget har under 2002 upptagit ytterligare företagsinteckning på cirka 6 Mkr, för att kunna utföra terminssäkringar. Totala företagsinteckningen uppgick därmed per sista december 2002 till 14 Mkr.

För denna kvartalsrapport har samma redovisningsprinciper använts som för årsredovisningen 2001. Intäkter på projekt med längre löptid och med endast ett fåtal delbetalningar redovisas som tidigare enligt successiv vinstavräkning baserat på färdigställandegrad samt nedlagda kostnader. Bolaget i Kanada räknas om baserat på dagskursmetoden.

MARKNAD

Med en tillväxttakt på cirka 20 procent fortsatte den interaktiva spelmarknaden att växa kraftigt under 2002. Tillväxten drivs framförallt av spel för de tre spelkonsolerna Sony Playstation 2, Microsoft Xbox och Nintendo GameCube. PC-marknaden såg under 2002 ingen tillväxt men utgör fortfarande cirka 25 procent av den totala världsmarknaden. En försäljningsframgång på PC-marknaden kan därmed likställas med en stark försäljning på någon av spelkonsolerna.

Bokslutskommuniké för verksamhetsåret 2002

Nordamerika behåller sin position som den största enskilda spelmarknaden med en marknadsandel på drygt 40 procent, följt av Europa och Japan.

TRENDER

Då spelmarknaden har uppnått massmarknadsstatus med en global omsättning motsvarande filmbranschen har betydelsen av starka varumärken ökat. En framgångsrik aktör kan idag inte enbart förlita sig på teknisk eller artistisk talang utan måste även backas upp av stark PR och marknadsföring på global basis. Allt mer av spelförsäljningen på marknaden utförs idag av ett mindre antal aktörer med starka varumärken. Detta innebär ett ökat fokus på ägandet av dessa varumärken och vikten av att samarbeta med rätt partner blir allt större.

Den konsolidering som pågått i branschen under de senaste 2 till 3 åren fortsatte under 2002, en trend som

förväntas fortsätta även under 2003. Konsolideringen drivs framförallt av de stora spelförläggarna som köper mindre förläggare samt enskilda utvecklare för att säkra distributionskanaler, utvecklingskompetens och varumärken.

Bolaget har målmedvetet under de senaste åren och under 2002 arbetat mot att samarbeta med de största och starkaste förläggarna i världen samt att försöka ta fram egna starka varumärken. Battlefield 1942, som ägs av bolaget och som förläggs av Electronic Arts, har med sina försäljningsframgångar bevisat bolagets etablering bland världens främsta utvecklare.

Ordinarie bolagsstämma kommer att hållas i Göteborg 23 april 2003. Bolagets årsredovisning kommer att finnas tillgänglig senast två veckor innan bolagsstämman på huvudkontoret.

Göteborg den 26 februari 2003
Patrick Söderlund Vd
Digital Illusions CE AB

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

De tio största aktieägarna 2002-12-31

	Antal	Notering	Procent
Bonnier Service AB	1 409 355		17,30%
Royalskandia Life Assurance LTD	821 450		10,08%
Abn-Amro Bank	538 800		6,61%
Mats Dal	243 766	anställd	2,99%
Johan Persson	230 666	anställd	2,83%
Livförsäkringsbolaget Skandia	225 200		2,76%
Patrick Söderlund	172 066	anställd	2,11%
Aragon Time-Fond	115 712		1,42%
Joakim Wejdemar	104 200	anställd	1,28%
Bikubenfonden AF 1989	100 000		1,23%
Summa:	3 961 215		48,61%
Summa övriga ägare:	4 187 397		51,39%
Summa 2002-12-31:	8 148 612		100%

Koncernens resultaträkningar

TSEK	2002 Jan–Dec	2001 Jan–Dec	2002 Okt–Dec	2001 Okt–Dec
Nettoomsättning	139 814	99 358	45 702	29 859
Summa rörelsens intäkter	139 814	99 358	45 702	29 859
Rörelsens kostnader	– 109 839	– 81 936	– 35 694	– 26 842
Avskrivningar inventarier	–3 214	–2 198	–517	–989
Summa rörelsens kostnader	– 113 053	– 84 134	– 36 211	– 27 831
Rörelseresultat före goodwill	26 761	15 224	9 491	2 028
Nedskrivning förvärvade kontrakt	0	– 7 842	0	– 1 760
Avskrivningar goodwill	–10 869	–9 037	–2 724	–2 955
Rörelseresultat efter goodwill	15 892	– 1 655	6 767	– 2 687
Finansiella poster	–594	–604	–202	–94
Resultat efter finansiella poster	15 298	– 2 259	6 565	– 2 781
Skatt på årets resultat	–3 689	0	– 3 689	0
Uppskjuten skatt	–3 067	1 616	–3 067	1 616
Årets resultat	8 542	– 643	– 191	–1 165
Resultat per genomsnittligt antal aktier (kr)	1,05	– 0,09	– 0,02	– 0,14
Resultat per genomsnittligt utspätt antal aktier (kr)	1,05	– 0,09	– 0,02	– 0,14

Koncernens balansräkningar

TSEK	2002 31 Dec	2001 31 Dec	Förändring
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	29 808	40 775	– 10 967
Materiella anläggningstillgångar	6 917	6 269	648
Finansiella anläggningstillgångar	83	188	– 105
Summa anläggningstillgångar	36 808	47 232	– 10 424
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	72 994	52 881	20 113
Kassa Bank	20 677	1 335	19 342
Summa omsättningstillgångar	93 671	54 216	39 455
SUMMA TILLGÅNGAR	130 479	101 448	29 031
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	94 105	86 228	7 877
Långfristiga skulder	0	1 590	– 1 590
Kortfristiga skulder	34 671	13 630	21 041
Uppskjuten skatt	1 703	0	1 703
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	130 479	101 448	29 031

Kassaflödesanalys koncern

TSEK	2002 Jan–Dec	2001 Jan–Dec
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	28 487	8 926
Kassaflöde från förändring rörelsekapital	– 3 136	– 28 274
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–4 419	–34 222
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	–1 590	48 868
Årets kassaflöde	19 342	– 4 702

Nyckeltal

	2002	2001
Antal aktier – periodens utgång	8 148 612	8 148 612
Antal aktier – genomsnitt perioden	8 148 612	7 139 837
Antal utspädda aktier – periodens utgång	8 167 036	8 148 612
Antal utspädda aktier – genomsnitt perioden	8 161 383	7 139 837
Börskurs vid periodens slut	38,20	40,50
Eget kapital / aktie	11,55	10,58
Soliditet %	72,12	85,00
Avkastning eget kapital	0,17	– 0,02
Avkastning totalt kapital	0,07	– 0,01
Omsättning	139 814	99 358
Medeltal antal anställda	162	147

Förändring eget kapital

Koncernen	Aktiekapital	Bundna reserver	Fria reserver	Summa eget kapital
Ingående saldo	16 297	83 598	– 13 667	86 228
Omräkningsdifferens		–1 475	810	– 665
Årets resultat			8 542	8 542
Utgående saldo	16 297	82 123	– 4 315	94 105

Ekonomisk information

Årsredovisning	april 2003
Bolagsstämma	2003-04-23
Delårsrapport – jan-mars	2003-05-15
Delårsrapport – jan-jun	2003-08-15
Delårsrapport – jan-sept	2003-11-14
Bokslutskommunike	2004-02-26

För ytterligare information:
Patrick Söderlund
VD Digital Illusions
Tel: 08-545 184 81
Email: patrick.soderlund@dice.se



Digital Illusions CE AB (publ)

Box 53160

400 15 Göteborg

Tel. 031- 60 98 00