

Delårsrapport
januari - juni
2004



Digital Illusions CE AB (publ)



Ökade intäkter och förbättrat resultat

- ▀ Nettoomsättningen för första halvåret 2004 uppgick till 118,2 Mkr, en ökning med 37 procent jämfört med samma period 2003 (86,0 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 121,5 Mkr (86,0 Mkr).
- ▀ Resultatet efter finansiella poster under första halvåret 2004 uppgick till 32,4 Mkr och ökade därmed med 18,8 Mkr jämfört med samma period 2003 (13,6 Mkr).
- ▀ Resultatet efter skatt under första halvåret 2004 uppgick till 22,8 Mkr (10,2 Mkr), motsvarande 2,26 kr (1,10 kr) per aktie.
- ▀ Nettoomsättningen för andra kvartalet 2004 uppgick till 51,4 Mkr, en ökning med 18 procent jämfört med samma period 2003 (43,7 Mkr). Resultatet efter finansiella poster under perioden april-juni 2004 uppgick till 6,2 Mkr och ökade därmed med 0,4 Mkr jämfört med samma period 2003 (5,8 Mkr).
- ▀ Royalty stod för 48 procent av Digital Illusions intäkter och uppgick till 58,9 Mkr under första halvåret 2004. Under det andra kvartalet 2004 uppgick royaltyintäkterna till 25,6 Mkr och stod för 49 procent av bolagets intäkter.
- ▀ Försäljningen av Digital Illusions spelserie Battlefield var mycket god under det första halvåret 2004 med totalt 1,3 miljoner sålda enheter, främst av spelet Battlefield Vietnam. Fram till slutet av juni 2004 har Battlefieldserien sammanlagt sålts i över 4,1 miljoner exemplar.

Finansiella kommentarer

En god försäljning av bolagets spel, framförallt inom Battlefieldserien, bidrog till ett starkt resultat för det första halvåret 2004. Införsäljningen av Battlefield Vietnam, som lanserades i mitten av mars 2004, var mycket god under de första lanseringsveckorna med 700 000 sålda exemplar. Under det andra kvartalet har ytterligare 230 000 exemplar sålts till butik.

Nettoomsättningen under första halvåret 2004 uppgick till 118,2 Mkr (86,0 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 121,5 Mkr (86,0 Mkr), en ökning med 41 procent jämfört med samma period 2003. Vinstmarginalen före skatt under perioden blev 27,4 procent (15,8 procent). Koncernens likvida medel minskade under halvåret med 11,7 Mkr, efter vinstutdelning och återbetalning av aktieägarintäkter om sammanlagt 15,3 Mkr.

Omsättningen under andra kvartalet 2004 uppgick till 51,4 Mkr (43,7 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 52,6 Mkr (43,7 Mkr), en ökning med 20 procent jämfört med samma period 2003. Vinstmarginalen före skatt under perioden blev 12,1 procent (13,4 procent).

Rörelsens kostnader under det första halvåret 2004 ökade med 25 procent, jämfört med samma period 2003. De ökade kostnaderna är relaterade till bolagets fortsatta expansion.

Projekt- och royaltyintäkter

Under första halvåret 2004 uppgick Digital Illusions royaltyintäkter till 58,9 Mkr, motsvarande 48 procent av bolagets totala intäkter. Under andra kvartalet 2004 bestod 49 procent (25,6 Mkr) av Digital Illusions intäkter av royalty. Det är i enlighet med bolagets affärsmodell, som bygger på utveckling av egna varumärken. Royaltyn kommer främst från Battlefieldserien.

Bolaget bedömer att royaltyintäkterna under andra halvåret 2004 kommer att ligga på lägre nivåer än under årets första sex månader. I mars 2004 lanserades Battlefield Vietnam, vilket gav mycket goda royalty-

intäkter. Ett spels försäljningskurva är vanligtvis högst i samband med lanseringen av spelet, för att sedan mattas av under de kommande månaderna. Digital Illusions har inga planerade större spellanseringar under det tredje och fjärde kvartalet 2004. Dessutom kommer ett flertal förväntade storsäljare, som exempelvis Halo 2, Doom 3 och Half-Life 2, att lanseras under andra halvåret 2004. Det innebär att konkurrensen ökar för Digital Illusions Battlefield-serie.

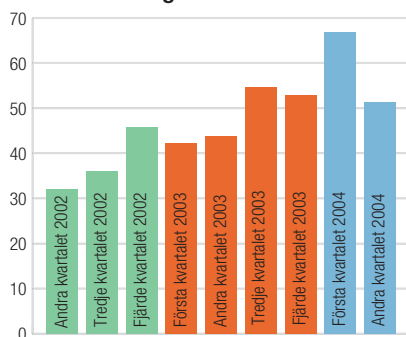
Projektintäkter utgjorde 59,3 Mkr av omsättningen under det första halvåret 2004. Projektintäkterna under det andra kvartalet var lägre än under det första kvartalet 2004 (25,8 Mkr respektive 33,4 Mkr). Detta beror framförallt på att två av Digital Illusions utvecklingsteam har avslutat sina respektive projekt (Battlefield Vietnam och Rallisport Challenge 2) och under perioden gått över till andra produkter. I början och i slutet av ett spels utvecklingsarbete behövs färre personer än under mittenperioden, vilket påverkar beläggningsgraden. Digital Illusions har även arbetat med att ta fram idéer till nya produkter samt investerat i bolagets kommande spel Battlefield 2 under perioden.

Efter höstens flytt av Digital Illusions Göteborgskontor till Stockholm kommer bolaget i högre utsträckning att kunna flytta resurser mellan de olika teamen under olika utvecklingsfaser, och därmed begränsa riskerna för lägre beläggning under de mindre personalintensiva perioderna. Projektintäkterna förväntas öka under det tredje och fjärde kvartalet 2004, jämfört med det andra kvartalet innevarande år.

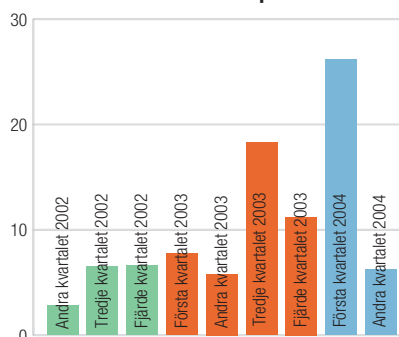
Finansiella poster under perioden januari till och med juni 2004 uppgick till cirka 2,2 Mkr och bestod av avkastning på bolagets kassa samt finansiella valutaeffekter under perioden.

Merparten av Digital Illusions intäkter erhålls i amerikanska dollar. Framtida kontrakterade betalningar säkras löpande med hjälp av valutaderivat i samband med att nya avtal tecknas.

Nettoomsättning i Mkr



Resultat efter finansiella poster i Mkr



93 procent av nettoomsättningen under första halvåret 2004 kom från projekt med Electronic Arts.

Optionsprogram

På bolagsstämman den 23 april 2002 togs beslut om att erbjuda två optionsprogram till Digital Illusions medarbetare. Ett av programmen gällde personal i Sverige och hade en teckningstid från den 24 februari 2004 till den 26 april 2004, till en teckningskurs på 60,50 kr. Det andra optionsprogrammet omfattade personalen i Kanada och har en teckningstid från den 26 april 2004 till den 25 april 2005, till en teckningskurs på 39,80 kr. Totalt antal utestående optioner inom dessa program var vid slutet av 2003 80 045 stycken.

Under det andra kvartalet 2004 har personalen löst in totalt 50 045 stycken av dessa optioner (5 045 stycken inom programmet i Sverige och 45 000 stycken inom programmet i Kanada). 27 000 stycken optioner har makulerats av bolaget under perioden, då de inte längre var utestående hos bolagets personal. Totalt antal utestående optioner hos personalen i slutet av perioden uppgick därmed till 3 000 stycken. Nyemitteringen av de 50 045 aktierna tillförde bolaget ett kapital på 2,1 Mkr.

Utestående optionsrätter till Electronic Arts uppgår som tidigare till 2 327 602 stycken.

Verksamheten under kvartalet

Under spelmässan E3 i maj 2004 förhandsvisade Digital Illusions ett flertal av sina kommande spel. Battlefield 2 för PC fick ett mycket gott mottagande av både återförsäljare och media. Battlefield: Modern Combat för Playstation 2 och Xbox belönades med flera utmärkelser, bland annat utsågs det till "Bästa onlinespel" av den inflytelserika spel-sajten IGN.com.

Avtal

I slutet av det andra kvartalet tecknades ett avtal för utveckling av ytterligare material till Battlefield Vietnam. Materialet utvecklas i Kanada och det totala värdet på avtalet uppgick till cirka 4 Mkr.

Produkter

Under april och maj 2004 annonserade Digital Illusions att Battlefield kommer till Playstation2 och till Xbox. Spelet kommer att heta Battlefield: Modern Combat.

Under april 2004 annonserade bolaget även utvecklingen av en uppföljare till Battlefield 1942 för PC. Spelet, Battlefield 2, planeras att lanseras under våren 2005 och baseras på helt nyutvecklad teknologi.

Enligt en tidigare lanseringsplan skulle Battlefield 2 komma ut under hösten 2004. På grund av de framgångar som Battlefield-serien har haft hittills är tron på uppföljaren hög, vilket resulterade i att förläggaren Electronic Arts (EA) höjde utvecklingsbudgeten för produkten under april 2004. Det är en positiv signal som visar att EA har höga förväntningar på försäljningen av Battlefield 2. Den ökade budgeten ger Digital Illusions möjlighet att arbeta med utvecklingen av spelet under ytterligare ett halvår, fram till lanseringen våren 2005.

I maj 2004 släpptes RalliSport Challenge 2 för Xbox. Spelet utvecklades för Microsoft och har fått ett mycket gott mottagande av både spelare och recensenter.

Samlingsboxen Battlefield 1942:

The WWII Anthology lanserades i USA i slutet av maj. Den består av grundspelet Battlefield 1942, tilläggs-spelen Road to Rome och Secret Weapons samt det extramaterial som har släppts till Battlefield.

Grundspelet Battlefield 1942 lanserades i september 2002. Därefter lanserade spel i Battlefieldserien omfattar tilläggspelet Road to Rome som lanserades i februari 2003, tilläggspelet Secret Weapons som lanserades i september 2003, samlingsboxen Battlefield Deluxe som lanserades i oktober 2003 (består av Battlefield 1942 och Road to Rome) samt Battlefield Vietnam som lanserades i mars 2004.

Spelet Battlefield Vietnam är Digital Illusions mest framgångsrika lansering någonsin. Titeln har sålts i 930 000 exemplar

sedan mitten av mars 2004 till slutet av juni. Samlingsboxen, Battlefield Anthology, lanserades på den amerikanska marknaden i slutet av maj 2004 och såldes i 70 000 exemplar under sin första månad på marknaden. Samlingsboxen Battlefield Deluxe hade till och med juni 2004 sålts i totalt 370 000 enheter. Vid utgången av juni 2004 hade PC-spelet Battlefield 1942

LANSERINGSPLAN

Titel	Förläggare	Plattform	Genre	Datum
BF 1942: Anthology, Europa	EA	PC	FPS*	Hösten 2004
BF 1942 + Road to Rome	Aspyr	Mac	FPS*	Juli 2004
Battlefield 2	EA	PC	FPS*	Våren 2005
Icke namngiven	EA	PS2, Xbox	Action	Våren 2005
BF Modern Combat	EA	PS2, Xbox	FPS*	Hösten 2005

* FPS är en förkortning av first person shooter



sålt i totalt 1 670 000 enheter, sedan lanseringen i september 2002. Övriga spel i Battlefieldserien, Road to Rome och Secret Weapons, hade fram till slutet av juni sålts i sammanlagt 1,1 miljoner exemplar.

Totalt har spelen i Battlefieldserien därmed sålts i över 4,1 miljoner exemplar. Cirka 50 procent av försäljningen av Battlefieldprodukterna sker i Nordamerika, 45 procent i Europa och resten i övriga världen.

Sedan lanseringen av RalliSport Challenge till Xbox i mars 2002 har spelet sålts i 850 000 exemplar fram till slutet av andra kvartalet 2004. Uppföljaren, RalliSport Challenge 2, utvecklades även den av Digital Illusions. Spelet lanserades i maj 2004.

I juni 2003 lanserade Digital Illusions bilspellet Midtown Madness för Xbox. Under sitt första år på marknaden har spelet sålts i 500 000 enheter.

Marknad

Försäljningen av spel till konsolerna Playstation2, Xbox och Gamecube ökade med 17 procent under det första halvåret 2004, jämfört med samma period förra året. Försäljningen av PC-spel sjönk med 23 procent under första halvåret 2004, jämfört med motsvarande period 2003.

Försäljningen av Sonys Playstation2-konsoler minskade med 3 procent under det första halvåret 2004

jämfört med samma period förra året, medan Microsofts Xbox ökade med 55 procent. Försäljningen av Nintendos Game Cube minskade med 12 procent under årets första sex månader, jämfört med motsvarande period 2003.

Prisnivåerna för spel under 2004 förväntas ligga kvar på samma nivå som föregående år.

Övriga kommentarer rörande verksamheten under kvartalet

I början av juni 2004 annonserades det att Digital Illusions planerar en flytt av sitt Göteborgskontor för att samla hela den svenska verksamheten i Stockholm. Flytten, som sker under hösten 2004, beror framför allt på behovet av att samla kompetensen i Sverige på ett och samma ställe, och därmed ytterligare öka produktionseffektiviteten. Alla 73 anställda på Göteborgskontoret erbjuds att följa med till Stockholm. 50 personer har tackat ja, vilket överträffade Digital Illusions förhoppningar. Vissa medarbetare har redan inlett sitt arbete på Stockholmskontoret, medan de övriga förväntas flytta i omgångar under hösten 2004.

Ersättningsrekryteringar om cirka 10–20 personer förväntas göras under det andra halvåret 2004.

Kostnaden för flytten är beräknad till cirka 6 Mkr som belastar det andra halvåret 2004. Från och med 2005 beräknas sammanslagningen av kontoren ge en årlig kostnadsbesparing på omkring 15 Mkr. Inga kostnader för flytten har reserverats per den 30 juni 2004, då inga resurser förväntas bli obelagda med orsak av flytten.

Den utgivningsplan för Digital Illusions spel som ligger fast idag beräknas inte påverkas av flytten.

Väsentliga händelser efter periodens slut

Digital Illusions spelserie Battlefield är under utveckling för Playstation2 och Xbox. I mitten av juli meddelades att spelet, Battlefield: Modern Combat, kommer att utökas med en singleplayerkomponent. Utvecklingen av produkten förlängs därmed med ett år, vilket innebär att bolaget får en utökad utvecklingsbudget av Electronic Arts och att lanseringen sker hösten 2005. Beslutet om att utöka Battlefield: Modern Combat med nya delar togs efter att konsumentundersökningar hade genomförts. Bolaget uppskattar att tillägget av en singleplayerkomponent fördubblar försäljningspotentialen för spelet.

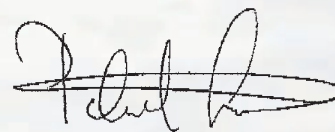
Digital Illusions prisbelönta spel Battlefield 1942 och tilläggspelet Road to Rome för Macintosh lanserades i juli 2004.

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Redovisningsrådets rekommendation RR 20 Delårsrapportering. Samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder har använts i delårsrapporten som i den senaste årsredovisningen. Den 1 januari 2004 trädde rekommendationen RR 29 "Ersättningar till anställda" i kraft. Rekommendationen innebär bland annat att pensionsförpliktelser hänförliga till förmånsbestämda pensionsplaner, däribland den av Digital Illusions utnyttjade ITP-planen, ska redovisas i balansräkningen. Då Alecta generellt inte kunnat lämna ut uppgifter om olika företags andel av förvaltningstillgångarna i ITP-planen har Digital Illusions inte kunnat beräkna effekten av den nya rekommendationen på redovisningen. Enligt uppgift från Alecta kommer den nödvändiga informationen att erhållas under hösten 2004.

En mindre förändring av uppställningen av resultaträkningen har genomförts. Operativa växelkursdifferenser redovisas från och med 2004 under övriga rörelseintäkter/övriga rörelsekostnader. Tidigare år har de ingått i nettoomsättningen

Göteborg den 10 augusti 2004



Patrick Söderlund
VD Digital Illusions CE AB

Denna delårsrapport har ej varit föremål för särskild granskning av bolagets revisorer.

De 10 största ägarna 2004-06-30

	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Notering	Procent
Mellon Omnibus 30%, Agent F Its Clients		1 911 403		18,91%
Bonnier & Bonnier AB	1 034 355			10,23%
Handelsbankens Småbolagsfond	332 600			3,29%
Carnegie Bank A/S CPH	268 000			2,65%
Royalskandia Life Assurance LTD	260 200			2,57%
Livförsäkringsaktiebolaget Skandia	225 200			2,23%
Kaupthing Time	222 412			2,20%
SIS Segaintersettle AG/Zurich, W8IMY	158 076			1,56%
Mats Dal	131 166		anställd	1,30%
Nordea Bank S A	125 600			1,24%
Summa:	2 757 609	1 911 403		46,18%
Summa övriga ägare:	5 441 048	0		53,82%
Summa 2004-06-30	8 198 657	1 911 403		100,00%

Koncernens resultaträkningar

Tkr	Not	2004 jan – jun	2003 jan – jun	2004 apr – jun	2003 apr – jun	2003 jan – dec
Nettoomsättning		118 208	86 008	51 439	43 729	193 659
Övriga rörelseintäkter	1	3 288	—	1 183	—	—
Summa rörelsens intäkter		121 496	86 008	52 622	43 729	193 659
Direkta externa kostnader		–7 299	–3 034	–3 739	–1 145	–7 793
Övriga externa kostnader		–14 402	–11 842	–7 912	–6 915	–25 313
Personalkostnader		–61 133	–50 117	–30 513	–25 378	–103 010
Avskrivningar på anläggningstillgångar	2	–8 408	–7 586	–4 226	–3 926	–15 489
Övriga rörelsekostnader		—	–178	—	–495	–938
Summa rörelsens kostnader		–91 242	–72 757	–46 390	–37 859	–152 543
Rörelseresultat		30 254	13 251	6 232	5 870	41 116
Finansiella poster		2 176	354	1	–28	1 982
Resultat efter finansiella poster		32 430	13 605	6 233	5 842	43 098
Skattekostnad		–9 673	–3 455	–2 058	–1 010	–10 418
Periodens resultat		22 757	10 150	4 175	4 832	32 680
Resultat per aktie (Kr)		2,26	1,10	0,41	0,48	3,38
Resultat per aktie, efter utspädning (Kr)		1,99	1,08	0,36	0,47	3,30
Antal aktier, genomsnitt perioden		10 065 545	9 257 437	10 071 014	10 060 015	9 662 024
Antal aktier efter utspädning, genomsnitt perioden		11 412 617	9 439 306	11 503 241	10 233 869	9 903 298

Koncernens balansräkningar

Tkr	2004 30 jun	2003 31 dec	Förändring under 2004	2003 30 jun	Förändring 12 månader
TILLGÅNGAR					
Anläggningstillgångar					
Goodwill	13 652	19 033	-5 381	24 450	-10 798
Övriga immateriella tillgångar	694	743	-49	—	694
Materiella anläggningstillgångar	7 620	8 796	-1 176	7 495	125
Finansiella anläggningstillgångar	2 352	2 330	22	90	2 262
Summa anläggningstillgångar	24 318	30 902	-6 584	32 035	-7 717
Omsättningstillgångar					
Kortfristiga fordringar	118 752	88 326	30 426	73 209	45 543
Kortfristiga placeringar	5 551	15 451	-9 900	—	5 551
Kassa och bank	108 137	109 956	-1 819	104 144	3 993
Summa omsättningstillgångar	232 440	213 733	18 707	177 353	55 087
SUMMA TILLGÅNGAR	256 758	244 635	12 123	209 388	47 370
EGET KAPITAL OCH SKULDER					
Eget kapital	207 955	198 368	9 587	174 846	33 109
Avsättningar	4 429	4 429	0	1 703	2 726
Kortfristiga skulder	44 374	41 838	2 536	32 839	11 535
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	256 758	244 635	12 123	209 388	47 370

Koncernens kassaflödesanalys

Tkr	2004 jan – jun	2003 jan – jun	2004 apr – jun	2003 apr – jun	2003 jan – dec
Kassaflöde från den löpande verksamheten					
före förändringar av rörelsekapital	33 644	21 201	8 663	13 512	57 519
Kassaflöde från förändring i rörelsekapital	-30 346	-5 264	-14 467	-2 681	-17 160
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 812	-2 866	-854	-1 166	-7 375
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-13 205	70 396	-13 205	—	71 746
Periodens kassaflöde	-11 719	83 467	-19 863	9 665	104 730

Förändring i eget kapital koncernen

Tkr	2004 jan – jun	2003 jan – jun	2004 apr – jun	2003 apr – jun	2003 jan – dec
Ingående eget kapital	198 368	94 105	217 170	169 852	94 105
Nyemission	2 096	70 396	2 096	—	71 746
Utdelning	-9 054	—	-9 054	—	—
Återbetalning aktieägartillskott	-6 247	—	-6 247	—	—
Omräkningsdifferens	35	195	-185	162	-163
Periodens resultat	22 757	10 150	4 175	4 832	32 680
Utgående eget kapital	207 955	174 846	207 955	174 846	198 368
varav fritt eget kapital	22 831	176	22 831	176	15 340

Noter

Tkr	2004 jan – jun	2003 jan – jun	2004 apr – jun	2003 apr – jun	2003 jan – dec
Not 1 Övriga rörelseintäkter					
Operativa valutakursdifferenser (netto)	3 020	—	1 123	—	—
Övriga poster	268	—	60	—	—
Summa	3 288	—	1 183	—	—
Not 2 Avskrivningar på anläggningstillgångar					
Avskrivningar goodwill	-5 382	-5 386	-2 691	-2 693	-10 774
Avskrivningar övriga immateriella tillgångar	-322	—	-175	—	-368
Avskrivningar inventarier	-2 704	-2 200	-1 360	-1 233	-4 347
Summa	-8 408	-7 586	-4 226	-3 926	-15 489

Nyckeltal

	2004 jan – jun	2003 jan – jun	2004 apr – jun	2003 apr – jun	2003 jan – dec
Marginaler och avkastning					
Rörelsemarginal (%)	25,6	15,4	12,1	13,4	21,2
Vinstmarginal före skatt (%)	27,4	15,8	12,1	13,4	22,3
Vinstmarginal efter skatt (%)	19,3	11,8	8,1	11,0	16,9
Avkastning på genomsnittligt eget kapital (%)	11,2	7,5	2,0	2,8	22,3
Avkastning på genomsnittligt totalt kapital (%)	12,9	8,0	2,4	2,8	23,0
Anställda					
Medelantalet anställda	198	183	201	188	191
Resultat efter skatt per anställd (Tkr)	115	55	21	26	171
Kapital (*)					
Soliditet (%)	81,0	83,5	81,0	83,5	81,1
Eget kapital per aktie (Kr)	20,57	17,38	20,57	17,38	19,72
Börskurs (Kr)	75,00	28,70	75,00	28,70	47,90

(*) Uppgifterna avser ställningen vid periodens utgång.

Kommande rapportdatum

Delårsrapport för januari–september 2004 offentliggörs 10 november 2004.

Bokslutskommuniké för verksamhetsåret 2004 offentliggörs 21 februari 2005.

För ytterligare information, vänligen kontakta:

Patrick Söderlund, vd, 08-658 78 01

Jenny Huldshiner, informationschef, 08-658 78 03, ir@dice.se



Digital Illusions CE AB

Box 53160
400 15 Göteborg
Tel 031-60 67 00
Fax 031-60 67 99
Besöksadress:
Östra Larmgatan 16

Digital Illusions CE Stockholm AB

Maria Skolgata 83, 2 tr
118 53 Stockholm
Tel 08-658 78 00
Fax 08-658 78 99

CE Digital Illusions Canada, Inc.

148 Fullarton St., Unit 406,
London, Ontario,
Canada N6A 5P3.
Tel +1 (519) 675 99 93
Fax +1 (509) 694 81 28



Digital Illusions CE AB (publ)

Organisationsnummer: 556235-0339
www.dice.se