

Delårsrapport
januari - september
2004



Digital Illusions CE AB (publ)



Bra resultat för Digital Illusions

- ▶ Nettoomsättningen för de första nio månaderna 2004 uppgick till 172,8 Mkr, en ökning med 23 procent jämfört med samma period 2003 (140,7 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 177,1 Mkr (140,7 Mkr).
- ▶ Resultatet efter finansiella poster under de första nio månaderna 2004 uppgick till 41,6 Mkr och ökade därmed med 9,7 Mkr (30 procent) jämfört med samma period 2003 (31,9 Mkr).
- ▶ Resultatet efter skatt under de första nio månaderna 2004 uppgick till 28,9 Mkr (22,7 Mkr), motsvarande 2,87 kr (2,38 kr) per aktie.
- ▶ Nettoomsättningen för tredje kvartalet 2004 uppgick till 54,6 Mkr, i stort sett oförändrat jämfört med samma period 2003 (54,7 Mkr). Resultatet efter finansiella poster under perioden juli - september 2004 uppgick till 9,2 Mkr och minskade därmed med 9,1 Mkr jämfört med samma period 2003 (18,3 Mkr).
- ▶ Royalty stod för 47 procent av Digital Illusions intäkter och uppgick till 82,6 Mkr under de första nio månaderna 2004, medan projektintäkterna uppgick till 90,2 Mkr (51 procent). Under det tredje kvartalet 2004 uppgick royaltyintäkterna till 23,7 Mkr (43 procent) av bolagets intäkter, varav 9,1 Mkr avser royalty för spel sålda under perioden. Resterande royalty om 14,6 Mkr utgjordes av Electronic Arts utbetalning av innehållen retur- och pris-sänkingsreserv. Projektintäkterna under det tredje kvartalet 2004 uppgick till 30,9 Mkr (56 procent av de totala intäkterna).
- ▶ I början av september 2004 köpte Digital Illusions den New York-baserade spelutvecklaren Trauma Studios verksamhet, och tog över dess anställda. Den totala köpesumman uppgick till 500 000 USD.

Finansiella kommentarer

En god försäljning av bolagets spel, framförallt inom Battlefieldserien, bidrog till ett starkt resultat för de första nio månaderna 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 första kvartalet 2004. Under det andra och tredje kvartalet har ytterligare 290 000 exemplar av spelet sålts till butik.

Nettoomsättningen under de första nio månaderna 2004 uppgick till 172,8 Mkr (140,7 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 177,1 Mkr (140,7 Mkr), en ökning med 26 procent jämfört med samma period 2003. Vinstmarginalen före skatt under perioden blev 24,1 procent (22,7 procent). Koncernens likvida medel minskade under de första nio månaderna med 16,1 Mkr, efter vinstutdelning och återbetalning av aktieägartillskott om sammanlagt 15,3 Mkr. Bolagets likvida medel uppgick till 109 Mkr i slutet av tredje kvartalet 2004.

Omsättningen under tredje kvartalet 2004 uppgick till 54,6 Mkr (54,7 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 55,6 Mkr (54,7 Mkr), en ökning med 2 procent jämfört med samma period 2003. Vinstmarginalen före skatt under perioden blev 16,9 procent (33,4 procent).

Rörelsens kostnader under de första nio månaderna 2004 ökade med 25 procent, jämfört med samma period 2003. De ökade kostnaderna är relaterade till Digital Illusions fortsatta expansion och då främst till att bolaget idag arbetar med större och mer avancerade produktioner. Flytten av Digital Illusions Göteborgskontor belastar det tredje kvartalet med 3 Mkr.

Projekt- och royaltyintäkter

Under de första nio månaderna 2004 uppgick Digital Illusions royaltyintäkter till

82,6 Mkr, motsvarande 47 procent av bolagets totala intäkter. Under tredje kvartalet 2004 bestod 43 procent (23,7 Mkr) av Digital Illusions intäkter av royalty, varav 9,1 Mkr kommer från sålda spel under perioden. Resterande royalty om 14,6 Mkr utgjordes av Electronic Arts utbetalning av innehållen retur- och prissänkingsreserv.

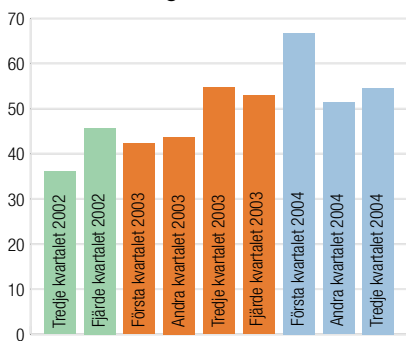
Den spelroyalty som Digital Illusions har rätt till från Electronic Arts (EA) beräknas som en procent av förläggarens försäljningsintäkter från ett spel, efter att utvecklingsbudgeten har tjänats in. Om EA är tvunget att återta exemplar av spelet eller av andra anledningar får ersätta sina kunder (återförsäljarna) efter att spelet har levererats, så minskar förläggarens intäkt från spelet och därmed även Digital Illusions royalty.

Förutom att EA justerar eventuella prissänkningar löpande i den kvartalsvisa royaltyutbetalningen till Digital Illusions, gör EA en avsättning i en retur- och prissänkingsreserv för eventuella framtida justeringar. Då ett spel börjar närma sig slutet av sin produktcykel görs en avstämning av hur stor del av avsättningen som kommer att behövas för att täcka framtida royaltyreduktioner. Den del av avsättningen som inte längre anses nödvändig för EA att behålla återbetalas därefter till Digital Illusions.

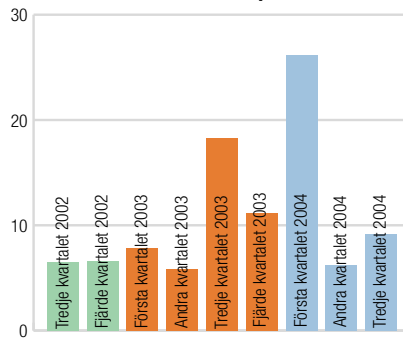
Tack vare långvarig och stark försäljning av spelen i Battlefieldserien, samt väl planerade prissänkningar, har EA kunnat upplösa en stor del av den retur- och prissänkingsreserv som har varit avsatt för Battlefieldspelen.

I mars 2004 lanserades Battlefield Vietnam, vilket gav mycket goda royaltyintäkter under årets två första kvartal. 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

Nettoomsättning i Mkr



Resultat efter finansiella poster i Mkr



spellanseringar under det fjärde kvartalet 2004. Dessutom kommer ett flertal förväntade storsäljare att lanseras under perioden. Det innebär att konkurrensen ökar för Digital Illusions Battlefieldserie.

Projektintäkter utgjorde 90,2 Mkr (51 procent) av intäkterna under de första nio månaderna 2004. Under tredje kvartalet uppgick de till 30,9 Mkr (56 procent).

Finansiella poster under perioden januari till och med september 2004 uppgick till cirka 2,5 Mkr och bestod av avkastning på bolagets kassa samt finansiella valutaeffekter under perioden.

Spelbranschen genomgår en stor förändring för att anpassa sig till det tekniskifte som kommer när nästa generations konsoler lanseras på marknaden, troligtvis i slutet av 2005 och 2006.

För att säkerställa en fortsatt expansion, under de närmaste åren och för att klara övergången till nästa generations konsoler, kommer Digital Illusions att ha ökat fokus på att utveckla teknik och arbetsprocesser som är anpassade till de kommande plattformarna. Digital Illusions väljer att göra vissa satsningar med egna resurser. Det, i kombination med nuvarande dollarkurs, påverkar vinstmarginalen för spelprojekten.

Merparten av Digital Illusions intäkter erhålls i amerikanska dollar. Framtida kontrakterade betalningar säkras löpande för den svenska verksamheten, där kostnaderna utgörs av svenska kronor.

Kontrakt för Digital Illusions produktion i Kanada och USA valutasäkras inte, då intäkterna möts av kostnader i kanadensiska respektive amerikanska dollar.

Kontrakterade betalningar säkras i samband med att nya avtal tecknas. Eftersom den amerikanska dollarn har försvagats under 2003 och 2004 säkras nu bolaget nya kontrakt på en lägre nivå än

tidigare vilket påverkar projektintäkterna. De positiva effekterna av tidigare säkringar, gjorda på högre dollarnivåer än dagens, kommer att avta i takt med att säkringarna förfaller.

95 procent av nettoomsättningen under de första nio månaderna 2004 kom från projekt med Electronic Arts.

Verksamheten under kvartalet

Avtal

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. Digital Illusions får en väsentligt ökad utvecklingsbudget av Electronic Arts och lanseringen flyttas fram ett år, till hösten 2005.

Förutom att spelet utökas med en singleplayerkomponent så kommer även nya kartor och ytterligare förbättringar att göras under den extra utvecklingsperioden. Beslutet om att utöka Battle-



SPELFÖRSÄLJNING TILL ÅTERFÖRSÄLJARE TILL OCH MED DEN 30 SEPTEMBER 2004

Titel	Plattform	Genre	Förläggare	Utgivet	Sålda exemplar
RalliSport Challenge	Xbox	Racing	Microsoft	mars 2002	860 000
Battlefield 1942	PC	FPS*	EA	september 2002	1 770 000
Battlefield Road to Rome	PC	FPS*	EA	februari 2003	620 000
Midtown Madness 3	Xbox	Racing	Microsoft	juni 2003	550 000
Battlefield Secret Weapons	PC	FPS*	EA	september 2003	460 000
Battlefield Deluxe	PC	FPS*	EA	oktober 2003	370 000
Battlefield Vietnam	PC	FPS*	EA	mars 2004	990 000
RalliSport Challenge 2	Xbox	Racing	Microsoft	maj 2004	320 000
Battlefield Anthology	PC	FPS*	EA	maj 2004	170 000
Battlefield 1942 + Road to Rome	Mac	FPS*	Aspyr	juli 2004	ingen uppgift

* FPS är en förkortning av First Person Shooter.

field Modern Combat med nya delar togs efter att konsumentundersökningar hade genomförts. Bolaget räknar med en fördubblad försäljningspotential för spelet, tack vare de nya delarna.

I slutet av augusti 2004 beslutades att Digital Illusions tilläggs spel Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII skulle lanseras för Macintosh. Via en licens från Electronic Arts kommer det Texasbaserade företaget Aspyr Media, Inc att utveckla och förlägga titeln. Lanseringen är planerad till det fjärde kvartalet 2004. Digital Illusions får del av eventuell royalty från försäljningen av spelet. Sedan juli 2004 finns även grundspelet Battlefield 1942 och tilläggs spelet Road to Rome för Macintosh att köpa.

I slutet av september annonserade Digital Illusions att bolaget sålt en utvecklingslicens för teknikplattformen från spelet Battlefield 2 till Saabföretaget Aerotech Telub. Försäljningspriset uppgick till 4 Mkr, att betalas kontant vid leverans. Leverans skedde under september, varför hela intäkten redovisas i tredje kvartalet. Licensen innebär att Aerotech Telub har rätt att använda tekniken för att utveckla utbildningssimulatorer till det svenska försvaret.

Digital Illusions har inga framtida förpliktelser med anledning av avtalet, utöver en mindre supportfunktion.

Produkter

Samlingsboxen Battlefield 1942: The WWII Anthology för PC lanserades i större delen av Europa under det tredje kvartalet 2004. Den består av grundspelet Battlefield 1942, tilläggs-spelen Road to Rome och Secret Weapons samt det extramaterial som har släppts till Battlefield. Boxen lanserades på den amerikanska marknaden i maj 2004.

Digital Illusions Kanadakontor utvecklade en modifikation, "World War II", av Battlefield Vietnam under det tredje kvartalet 2004. De använde sig av Battlefield Vietnamotorn för att återskapa några av söderhavsbanorna från Battlefield 1942. Materialet släpptes under augusti 2004. Arbetet täcktes av en utvecklingsbudget från Electronic Arts.

Delar av Rallisport Challenge 2-teamet utvecklade nedladdningsbart material till spelet under det tredje kvartalet 2004, bland annat i form av nya bilar och karriärlägen. Nytt i spelet är också dagliga, månatliga samt veckobaserade tävlingar med en specifik bil på en specifik bana via onlinespel-tjänsten Live. Arbetet täcktes av en utvecklingsbudget från Microsoft.

Runt hälften av alla Battlefieldprodukter säljs i Nordamerika, 45 procent i Europa och resten i övriga världen. Totalt har spelen i Battlefieldserien sålts i närmare 4,4 miljoner enheter.

Marknad

Försäljningen av spel till konsoler på den amerikanska marknaden ökade med 10 procent under de första nio månaderna 2004, jämfört med samma period förra året.

På den amerikanska marknaden minskade försäljningen av spel till Playstation2 med 1 procent under de

första nio månaderna 2004 jämfört med samma period förra året, medan den ökade med 53 procent för spel till Xbox och med 27 procent för Gamecubespel. Försäljningen av PC-spel på den amerikanska marknaden sjönk med 17 procent under de första nio månaderna 2004, jämfört med motsvarande period 2003.

Försäljningen av Sonys Playstation2-konsoler på den amerikanska marknaden minskade med 23 procent under september 2004 jämfört med september förra året, medan Microsofts Xbox ökade med 55 procent. Försäljningen av Nintendos Game Cube på den amerikanska marknaden minskade med 30 procent under september 2004, jämfört med september förra året.

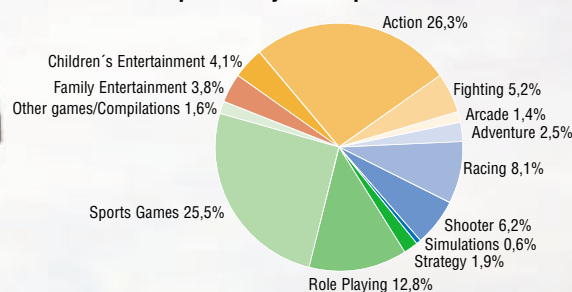
Prisnivåerna för spel under det fjärde kvartalet 2004 förväntas ligga kvar på samma nivå som under årets tre första kvartal.

Övriga kommentarer rörande verksamheten under kvartalet

I början av juni 2004 annonserade Digital Illusions att bolaget planerar en flytt av sitt Göteborgskontor för att samla hela den svenska verksamheten i Stockholm. Flytten beror framför allt på behovet av att samla kompetensen i Sverige på ett och samma ställe, och därmed ytterligare öka produktions effektiviteten. Från och med 2005 beräknas sammanslagningen av kontoren ge en årlig kostnadsbesparing på omkring 15 Mkr.

Alla 73 anställda på Göteborgskontoret erbjöds att följa med till Stockholm. Mer än två tredjedelar av medarbetarna tackade ja och dessa har under det tredje kvartalet 2004 flyttat till Stockholm. Ersättningsrekryteringar om cirka tio personer har redan gjorts och ytterligare rekryteringar

Marknadsandel per genre för sålda konsolspel i USA juni – september 2004.



Källa: The NPD Group/NPD Funworld/Point-of-Sale. Copyright 2004. The NPD Group, Inc. All Rights Reserved. Proprietary and Confidential.

LANSERINGSPLAN

Titel	Plattform	Genre	Utvecklat av	Datum
BF Secret Weapons	Mac	FPS*	Aspyr	Q4 -04
Battlefield 2	PC	FPS*	Dice Sverige	vår -05
BF Modern Combat	PS2, Xbox	FPS*	Dice Sverige	höst -05
Icke namngiven	PS2, Xbox	—	Dice Kanada	2006/2007
Icke namngiven	Nextgen	—	Dice Sverige	2006/2007
Icke namngiven	Nextgen	Action	Dice Sverige	2007

* FPS är en förkortning av first person shooter

beräknas göras under det sista kvartalet 2004, både i form av ersättningsrekryteringar och som nyanställningar på Digital Illusions kontor i New York. Digital Illusions utgivningsplan för sina spel har inte påverkats av flytten.

Kostnaden för flytten uppgår till totalt 6 Mkr, varav 3 Mkr belastar det tredje kvartalet och resterande 3 Mkr det fjärde kvartalet 2004.

I början av september köpte Digital Illusions den New York-baserade spelutvecklaren Trauma Studios verksamhet, och tog över dess anställda. Den totala köpesumman uppgick till 500 000 USD, varav 300 000 USD betalades initialt och 200 000 USD utgår som en tilläggsköpskilling om två år. I köpet ingick även varumärkena Desert Combat och Trauma Studios. Digital Illusions New Yorkkontor kommer inledningsvis att arbeta med utvecklingen av ett koncept till ett nytt PC-spel, baserat på Battlefield 2-motorn.

Trauma Studios är specialiserade på att utveckla strategi- och krigsspel. Deras modifikation av Battlefield 1942, Desert Combat, blev vald till årets bästa under både 2002 och 2003 av den globala spel-sajten Gamespy.com. Trauma har även tagit fram spelutvecklingsverktyg för Elec-

tronic Arts och det amerikanska försvaret.

Vid köpet hade Trauma nio medarbetare. Antalet anställda kommer enligt plan att öka successivt till cirka 20 personer.

Köpet av Trauma Studios följer Digital Illusions strategi att ha en centraliserad teknikutveckling vid Sverigekontoret. Bolagets kontor i Kanada och New York fungerar som satellitstudios och ska därmed arbeta med spelkoncept baserade på den teknik som tas fram i Sverige.

Väsentliga händelser efter periodens slut

I början av november tecknade Digital Illusions ett kontrakt för utvecklingen av ett spel till Playstation 2 och Xbox, samt till kommande plattformar från Sony och Microsoft. Spelets lansering är planerad till slutet av 2006 eller början av 2007. Spelet kommer att utvecklas både på Digital Illusions Sverige- och Kanadakontor. Versionen för nästa generations plattformar kommer att utvecklas i Sverige, medan versionen för dagens konsoler ska utvecklas i Kanada.

I början av november annonserade Digital Illusions att bolaget uppgraderar ett tidigare avtal som nu omfattar nästa generations plattformar från Sony och Microsoft. Avtalet gäller ett icke namngivet spel inom

actiongenren, som tidigare varit under utveckling för Playstation 2 och Xbox. Bolaget kommer istället att satsa på lansering på nästa generations plattformar, troligtvis under 2007. Det initiala avtalet om utvecklingen för den icke namngivna titeln tecknades i september 2003. Spelet ska utvecklas vid Digital Illusions Sverigekontor.

Båda spelen planeras att lanseras när Sonys och Microsofts nya plattformar finns på marknaden.

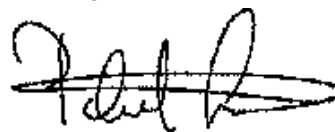
Spelkoncepten för båda titlarna är framtagna och ägda av Digital Illusions. De versioner av spelen som är avsedda för nästa generations konsoler kommer att dela tekniskt plattform. Båda spelen förläggas av Electronic Arts.

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 det fjärde kvartalet 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 november 2004



Patrick Söderlund
VD
Digital Illusions CE AB

De 10 största ägarna 2004-09-30

	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Notering	Procent
State Street Bank & Trust CO (Electronic Arts)		1 911 403		18,91%
Bonnier & Bonnier AB	1 034 355			10,23%
Handelsbankens Småbolagsfond	332 600			3,29%
Carnegie Bank A/S CPH	277 000			2,74%
Royalskandia Life Assurance LTD	233 200			2,31%
Kaupthing Time	227 412			2,25%
Livförsäkringsaktiebolaget Skandia	225 200			2,23%
SIS Segaintersettle AG/Zurich, W8IMY	158 076			1,56%
Akelius Insurance Public LTD	155 750			1,54%
Goldman Sachs International LTD, W8IMY	154 572			1,53%
Summa:	2 798 165	1 911 403		46,59%
Summa övriga ägare:	5 400 492	0		53,42%
Summa 2004-09-30	8 198 657	1 911 403		100,00%

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

Koncernens resultaträkningar

Tkr	Not	2004 jan – sep	2003 jan – sep	2004 jul – sep	2003 jul – sep	2003 jan – dec
Nettoomsättning		172 777	140 740	54 569	54 732	193 659
Övriga rörelseintäkter (not 1)		4 279	—	991	—	—
Summa rörelsens intäkter		177 056	140 740	55 560	54 732	193 659
Direkta externa kostnader		–11 378	–5 976	–4 079	–2 942	–7 793
Övriga externa kostnader		–23 374	–16 936	–8 972	–5 094	–25 313
Personalkostnader		–90 638	–75 385	–29 505	–25 268	–103 010
Avskrivningar på anläggningstillgångar (not 2)		–12 526	–11 405	–4 118	–3 819	–15 489
Övriga rörelsekostnader		—	–623	—	–445	–938
Summa rörelsens kostnader		–137 916	–110 325	–46 674	–37 568	–152 543
Rörelseresultat		39 140	30 415	8 886	17 164	41 116
Finansiella poster		2 492	1 474	316	1 120	1 982
Resultat efter finansiella poster		41 632	31 889	9 202	18 284	43 098
Skattekostnad		–12 745	–9 219	–3 072	–5 764	–10 418
Periodens resultat		28 887	22 670	6 130	12 520	32 680
Resultat per aktie (Kr)		2,87	2,38	0,61	1,24	3,38
Resultat per aktie, efter utspädning (Kr)		2,57	2,34	0,55	1,22	3,30
Antal aktier, genomsnitt perioden		10 080 546	9 527 903	10 110 060	10 060 015	9 662 024
Antal aktier efter utspädning, genomsnitt perioden		11 218 589	9 705 801	11 071 553	10 302 725	9 903 298

Koncernens balansräkningar

Tkr	2004 30 sep	2003 31 dec	Förändring under 2004	2003 30 sep	Förändring 12 månader
TILLGÅNGAR					
Anläggningstillgångar					
Goodwill	13 741	19 033	-5 292	21 741	-8 000
Övriga immateriella tillgångar	999	743	256	763	236
Materiella anläggningstillgångar	7 469	8 796	-1 327	7 010	459
Finansiella anläggningstillgångar	2 457	2 330	127	87	2 370
Summa anläggningstillgångar	24 666	30 902	-6 236	29 601	-4 935
Omsättningstillgångar					
Kortfristiga fordringar	126 214	88 326	37 888	92 532	33 682
Kortfristiga placeringar	5 551	15 451	-9 900	—	5 551
Kassa och bank	103 784	109 956	-6 172	105 187	-1 403
Summa omsättningstillgångar	235 549	213 733	21 816	197 719	37 830
SUMMA TILLGÅNGAR	260 215	244 635	15 580	227 320	32 895
EGET KAPITAL OCH SKULDER					
Eget kapital	215 152	198 368	16 784	187 206	27 946
Avsättningar	4 429	4 429	0	1 703	2 726
Långfristiga skulder	1 471	—	1 471	—	1 471
Kortfristiga skulder	39 163	41 838	-2 675	38 411	752
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	260 215	244 635	15 580	227 320	32 895

Koncernens kassaflödesanalyser

Tkr	2004 jan – sep	2003 jan – sep	2004 jul – sep	2003 jul – sep	2003 jan – dec
Kassaflöde från den löpande verksamheten					
före förändringar av rörelsekapital	36 659	43 340	3 015	22 139	57 519
Kassaflöde från förändring i rörelsekapital	–35 781	–24 749	–5 435	–19 485	–17 160
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–6 203	–4 477	–4 391	–1 611	–7 375
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	–10 747	70 396	2 458	—	71 746
Periodens kassaflöde	–16 072	84 510	–4 353	1 043	104 730

Förändring i eget kapital koncernen

Tkr	2004 jan – sep	2003 jan – sep	2004 jul – sep	2003 jul – sep	2003 jan – dec
Ingående eget kapital	198 368	94 105	207 955	174 846	94 105
Nyemission	2 096	70 396	—	—	71 746
Utdelning	–9 054	—	—	—	—
Återbetalning aktieägartillskott	–6 247	—	—	—	—
Återläggning av moms på nyemissionskostnader	987	—	987	—	—
Omräkningsdifferens	115	35	80	–160	–163
Periodens resultat	28 887	22 670	6 130	12 520	32 680
Utgående eget kapital	215 152	187 206	215 152	187 206	198 368
varav fritt eget kapital	29 041	12 536	29 041	12 536	15 340

Noter

Tkr	2004 jan – sep	2003 jan – sep	2004 jul – sep	2003 jul – sep	2003 jan – dec
Not 1 Övriga rörelseintäkter					
Operativa valutakursdifferenser (netto)	3 900	—	880	—	—
Övriga poster	379	—	111	—	—
Summa	4 279	—	991	—	—
Not 2 Avskrivningar på anläggningstillgångar					
Avskrivningar goodwill	–8 123	–8 080	–2 741	–2 694	–10 774
Avskrivningar övriga immateriella tillgångar	–520	—	–198	—	–368
Avskrivningar inventarier	–3 883	–3 325	–1 179	–1 125	–4 347
Summa	–12 526	–11 405	–4 118	–3 819	–15 489

Nyckeltal

	2004 jan – sep	2003 jan – sep	2004 jul – sep	2003 jul – sep	2003 jan – dec
Marginaler och avkastning					
Rörelsemarginal (%)	22,7	21,6	16,3	31,4	21,2
Vinstmarginal före skatt (%)	24,1	22,7	16,9	33,4	22,3
Vinstmarginal efter skatt (%)	16,7	16,1	11,2	22,9	16,9
Avkastning på genomsnittligt eget kapital (%)	14,0	16,1	2,9	6,9	22,3
Avkastning på genomsnittligt totalt kapital (%)	16,5	17,8	3,6	8,4	23,0
Anställda					
Medelantalet anställda	200	186	204	193	191
Resultat efter skatt per anställd (Tkr)	144	122	30	65	171
Kapital (*)					
Soliditet (%)	82,7	82,4	82,7	82,4	81,1
Eget kapital per aktie (Kr)	21,28	18,61	21,28	18,61	19,72
Börskurs (Kr)	56,00	33,60	56,00	33,60	47,90

(*) Uppgifterna avser ställningen vid periodens utgång.

Kommande rapportdatum

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



**CE Digital Illusions,
Inc./Trauma Studios**

799 Washington Street, Suite 306
New York, NY 10014
USA
Tel +1 (212) 897 39 14
Fax +1 (631) 980 76 27

Digital Illusions CE 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