

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

2005



Digital Illusions CE AB (publ)

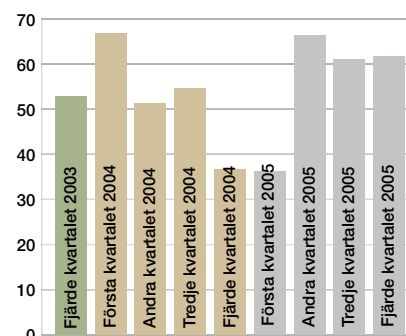
Fortsatta framgångar och förbättrat resultat



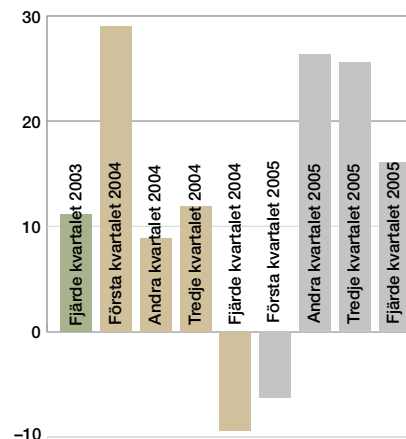
Rörelseresultatet drygt 57 Mkr 2005

- Intäkterna för helåret 2005 uppgick till 225,7 Mkr, en ökning med 8 procent jämfört med 2004 (209,3 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 226,7 Mkr (213,7 Mkr).
- Resultatet efter finansiella poster under 2005 uppgick till 61,8 Mkr, en ökning med 53 procent jämfört med 2004 (40,3 Mkr). Resultatförbättringen är främst hänförlig till högre royaltyintäkter tack vare spelet Battlefield 2. Vinstmarginalen före skatt under 2005 blev 27 procent (19 procent).
- Resultatet efter skatt under 2005 uppgick till 44,2 Mkr (28,6 Mkr), motsvarande 4,37 kr (2,83 kr) per aktie.
- Intäkterna under fjärde kvartalet 2005 uppgick till 61,8 Mkr (36,6 Mkr). Resultatet efter finansiella poster för fjärde kvartalet 2005 uppgick till 16,1 Mkr (-9,4 Mkr), medan resultatet efter skatt uppgick till 11,3 Mkr (-7,1 Mkr).
- Royalty stod för 55 procent av Digital Illusions totala intäkter under 2005.
- Försäljningen av Battlefield 2, som lanserades i slutet av juni 2005, har varit fortsatt mycket god. Fram till och med den 31 december har spelet sålts i 1 900 000 exemplar. Tilläggspelet Battlefield 2 Special Forces lanserades i november. Fram till slutet av 2005 såldes spelet i hela 650 000 exemplar, vilket är över bolagets förväntningar. Produkterna i Battlefieldserien har sammanlagt sålts i drygt 9,2 miljoner exemplar.

Intäkter i Mkr



Resultat efter finansiella poster i Mkr



Diagrammen är justerade enligt IFRS.

Finansiella kommentarer

Intäkterna under 2005 uppgick till 225,7 Mkr (209,3 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 226,7 Mkr (213,7 Mkr), en ökning med 6 procent jämfört med samma period 2004. De starka intäkterna under 2005 är hänförliga till Digital Illusions storsäljare Battlefield 2 och dess tilläggsspel Special Forces. Vinstmarginalen före skatt under 2005 blev 27 procent (19 procent).

Rörelsens kostnader under 2005 minskade med 4 procent, jämfört med 2004. De lägre kostnaderna beror dels på att externa underkonsulter inte använts i samma utsträckning som under föregående år, och dels på att kostnader för flytten av Göteborgskontoret belastade 2004.

Under det sista kvartalet 2005 har Digital Illusions anställt och kontrakterat ett trettiotal personer. Rekryteringarna är en del av den expansiva fas som bolaget är inne i, och som kommer att fortsätta under 2006. Dessutom kommer flyttkostnader om 4–5 Mkr att belasta 2006. Detta innebär att kostnaderna kommer att öka under 2006, jämfört med 2005.

Finansiella poster under 2005 uppgick till cirka 4,1 Mkr och bestod av avkastning på bolagets kassa samt finansiella valuta-effekter under perioden.

Från och med 1 januari 2005 rapporterar Digital Illusions enligt IFRS. Jämförelsesiffrorna för helåret och det fjärde kvartalet 2004 har justerats för att överensstämma med IFRS. Detaljerna framgår av tabellen på sidan 9.

Bolagets likvida medel uppgick till 209,6 Mkr per den 31 december 2005. Det är 78,2 Mkr över nivån per den 31 december 2004 (131,5 Mkr), vilket framför allt är relaterat till slutbetalningar på större projekt under 2005 samt höga royaltyintäkter under året.

Fjärde kvartalet 2005

Intäkterna under fjärde kvartalet 2005 uppgick till 61,8 Mkr (36,6 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 62,0 Mkr (36,8 Mkr), en ökning med 68 procent jämfört med samma period 2004. De ökade intäkterna under det fjärde kvartalet 2005 är framför allt relaterade till royaltyintäkter från Battlefield 2, som har haft en fortsatt god försäljning sedan lanseringen i slutet

av juni, och till dess tilläggsspel Special Forces som lanserades i november och som sålt mycket väl.

Kostnaderna under det fjärde kvartalet 2005 var i linje med motsvarande period 2004.

Vinstmarginalen före skatt under perioden blev 26 procent (–26 procent).

Projekt- och royalty-intäkter

Under 2005 bestod 55 procent (124,6 Mkr) av Digital Illusions totala intäkter av royalty, främst från Battlefieldserien. Under fjärde kvartalet 2005 bestod 69 procent (42,7 Mkr) av Digital Illusions totala intäkter av royalty.

I juni 2005 lanserades Battlefield 2, vilket gav mycket goda royaltyintäkter under årets tre sista kvartal. Dessa förstärktes ytterligare av tilläggsspelet Battlefield 2 Special Forces, som framgångsrikt lanserades i november 2005.

Projektintäkter utgjorde 101,1 Mkr (45 procent) av totala intäkterna under 2005. Under fjärde kvartalet uppgick de till 19,1 Mkr (31 procent). Det tilläggsspel till Battlefield 2 som skulle ha lanserats under





våren 2006 har ersatts med två boosterpacks. Bytet till boosterpacks innebar att projektintäkterna under det fjärde kvartalet 2005 blev något lägre än föregående kvartal, på grund av en lägre utvecklingsbudget. Förhoppningen är dock att detta ska vägas upp av ökade royaltyintäkter under första halvåret 2006. Utöver detta har satsningar gjorts löpande i övriga projekt. Projektintäkterna förväntas öka under första kvartalet 2006, jämfört med sista kvartalet 2005.

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 valutasäkras normalt inte.

Kontrakterade betalningar säkras i samband med att nya avtal tecknas. Eftersom den amerikanska dollarn har försvagats under 2004 och början av 2005 har bolaget under året säkrat ett flertal kontrakt till en lägre dollarnivå än tidigare år, vilket påverkar projektintäkterna.

99,7 procent av intäkterna under 2005 kom från projekt med Electronic Arts.

Verksamheten under 2005

Digital Illusions prioriterar utvecklingsuppdrag där äganderätten till varumärkena kvarstår hos bolaget. Affärsmodellen innebär lägre marginaler i utvecklingsskedet men desto större möjligheter till goda intäkter i form av royalty, där Battlefield-serien är ett framgångsrikt exempel.

Digital Illusions affärsmodell är att utveckla spel som bygger på egna varumärken. Spelen marknadsförs, distribueras och säljs sedan av en förläggare. Digital Illusions får en fast produktionsbudget från förläggaren för utvecklingen av ett spel. Bolaget får även en del av spelets försäljningsintäkter i form av royalty, givet att spelet uppnått en viss försäljningsnivå. Royalty beräknas efter en procentsats av priset per såld enhet och erhålls först efter att den redan utbetalade produktionsbudgeten tjänats in och avräknats.

Bolaget har under året satsat ytterligare i ett antal projekt, i syfte att förbättra produkterna och därmed ge förutsättningar för att öka de framtida royaltyintäkterna för dessa produkter.

I juni 2005 lade Digital Illusions ned bolagets New York-kontor. Anledningen till nedläggningen var att förutsättningarna hade förändrats och att bolagets framtidsplaner därmed delvis skiljde sig från när bolaget Trauma Studios förvärvades i september 2004.

Affären med Trauma Studios innehöll värden i form av rättigheterna till varumärken samt en ny spelidé. Utöver detta bidrog medarbetarna på New York-kontoret med idéer och förbättringar till spelet Battlefield 2. Vid förvärvet av Trauma Studios i september 2004 betalades en summa om 300 000 USD. I samband med köpet avtalades även om en tilläggsköpskilling om 200 000 USD att utgå 2006 under vissa givna förutsättningar. Med anledning av att New York-kontoret lades ned betalades tilläggsköpskillingen inte ut.

Investeringar

I slutet av december 2005 meddelade Digital Illusions att bolaget satsar ytterligare upp till 50 Mkr i teknikutveckling för PC och nästa generations konsoler under

2006 och 2007. Under 2005 satsade Digital Illusions cirka 15 Mkr i teknikutveckling för de nya plattformarna och PC. Utöver detta kommer sedvanliga satsningar i spelprojekten att göras, precis som tidigare år. Utveckling för nästa generations konsoler är mer resurskrävande än utveckling för dagens hårdvara.

Digital Illusions ska förstärka sin position så att bolaget har möjlighet att bli en av de främsta utvecklarna av spel till nästa generations plattformar, Sony Playstation 3 och Microsoft Xbox 360. Bolaget kommer även fortsättningsvis att satsa på utveckling av PC-spel.

Alla spelutvecklare måste göra stora investeringar för att vara långsiktigt framgångsrika, så satsningen är inte unik för Digital Illusions. Satsningen på de nya plattformarna kommer att innebära lägre vinstmarginal i utvecklingsprojekten under de kommande åren. Den teknik och de verktyg som utvecklas kommer dock att återanvändas i framtagnandet av efterföljande spel för samma plattformsgeneration.

Xbox 360 lanserades i december 2005. Playstation 3 förväntas lanseras under 2006/2007.

Nya lokaler

Digital Illusions planerar för en fortsatt tillväxt och att antalet medarbetare ska öka kontinuerligt under de kommande åren. Bolaget är därmed i behov av större och mer flexibla lokaler. Under sommaren 2005 tecknade Digital Illusions ett nytt hyresavtal. I början av juni 2006 flyttar Stockholmskontoret till det så kallade Glashuset vid Slussen i Stockholm. Kostnader relaterade till flytten om 4–5 Mkr beräknas belasta det andra och tredje kvartalet 2006. Övriga investeringar i lokalen, så som ljudrum, serverrum och liknande, om 6 Mkr kommer att göras under 2006 och skrivas av på 2 till 5 år. Bolagets hyreskostnader kommer att öka från och med den 1 januari 2007, från cirka 7 Mkr under 2006 till cirka 16 Mkr under 2007. Digital Illusions har ställt ut en sedvanlig hyresgaranti om 8 Mkr.



Avtal

Under andra kvartalet 2005 tecknades ett avtal för utvecklingen av tilläggsspelet Battlefield 2 Special Forces. Spelet utvecklades på Digital Illusions Kanadakontor och lanserades i november 2005. Det var den första produkten som förläggaren Electronic Arts (EA) testade att sälja både via butik och direkt till slutkonsumenter via internet. När spel säljs online direkt till konsument tjänar Digital Illusions mer per såld produkt, än om de säljs via återförsäljare.

Försöket var så framgångsrikt att det PC-spel, ytterligare ett tilläggsspel av Battlefield 2, som skulle ha lanseras under första halvåret 2006 har bytts mot två så kallade boosterpacks som enbart kommer att säljas via internet.

Tilläggsspelen i Battlefieldserien innehåller nya banor, fordon och vapen. Varje Battlefield-boosterpack kommer att innehålla ett mindre antal nya delar och istället säljas till ett lägre pris: 9,99 USD styck. Ett tilläggsspel kostar mellan 19,99 USD och 29,99 USD styck.

Under det andra kvartalet 2005 tecknades två avtal för PC-spel. Det första omfattar utvecklingen av en PC-version av Digital Illusions kommande actionspel, som ännu inte är namngivet. PC-versionen planeras att lanseras under

2007, samtidigt som spelet kommer till Microsofts Xbox 360 och Sonys kommande plattform Playstation 3 (PS3). Produkten utvecklas vid Digital Illusions Stockholmskontor.

Det andra avtalet för PC-spel gäller Digital Illusions icke namngivna spel som ska lanseras 2007. Produkten kommer även till PC, samtidigt som spelet släpps till Playstation Portable, Xbox 360 och Playstation 3. Produkten utvecklas vid Digital Illusions Stockholmskontor.

I mitten av oktober tecknade Digital Illusions ett avtal om utvecklingen av ett PC-spel i shooter-genren med förläggaren Electronic Arts. Utvecklingen av produkten kommer att ske vid bolagets Stockholmskontor. Spelet planeras att lanseras under hösten 2006. Produkten förväntas ha goda förutsättningar att generera intäkter i form av royalty till bolaget under 2006. Digital Illusions får en utvecklingsbudget av förläggaren Electronic Arts för att ta fram spelet, vars titel inte är officiell i dagsläget.

Marknaden för Playstation 2 (PS2)- och Xboxspel har minskat under 2005 jämfört med 2004, främst på grund av att hårdvarutillverkarnas nya konsoler lanseras i slutet av 2005 och under 2006. Enligt NPD Group minskade försäljningen av spel till PS2 med 25 procent i både Tyskland och England under det fjärde kvartalet

2005, jämfört med samma period 2004. I USA sjönk försäljningen med 26 procent för PS2-spel under det fjärde kvartalet 2005, jämfört med samma kvartal 2004. I november sjönk mjukvaruförsäljningen i USA överlag med 18 procent, trots en prisuppgång med 2 procent. Från den 30 oktober till den 26 november uppgick försäljningen av spelmjukvara till 696 miljoner USD, jämfört med 849 miljoner USD under samma period 2004.

I mitten av oktober licensierade Digital Illusions ut rättigheterna att utveckla Playstation Portable-, Xbox- och Playstation 2-versionerna av sitt icke namngivna spel med lansering 2006/2007 till EA:s studio i Storbritannien. På grund av den neråtgående försäljningskurvan för Playstation2- och Xboxspel har EA och Digital Illusions beslutat att avbryta utvecklingen av det icke namngivna spelet till dessa två plattformar. Playstation Portable-versionen av produkten fortsätter dock att utvecklas av EA och versionerna till Xbox 360 och Playstation 3 produceras på Digital Illusions Stockholmskontor, som tidigare. Lanseringen för spelet är fastställd till 2007.

Samtliga spel som Digital Illusions tecknat avtal för under 2005 bygger på bolagets egna varumärken och förläggas av Electronic Arts.



Produkter

Under mars 2005 släpptes en uppdaterad version av Battlefield Vietnam. Den innehåller spelet och det extra material som finns att ladda ned utan kostnad från internet.

I slutet av juni 2005 lanserades Battlefield 2 för PC. Hela 1 130 000 exemplar såldes till återförsäljare vid debuten, vilket gör lanseringen till Digital Illusions mest framgångsrika hittills. Spelet har blivit mycket väl mottaget av både konsumenter och speljournalister. Produkten har ett genomsnittligt betyg om 91 av 100 möjliga på recensionssajten *www.metacritic.com*. Fram till den sista december 2005 har spelets sålts i 1 900 000 exemplar till återförsäljare. Det gör det till ett av världens mest sålda PC-spel 2005.

I slutet av oktober lanserades Battlefield 2 Modern Combat för Xbox och

Playstation 2 i USA. Lanseringen på övriga marknader skedde i mitten av november 2005. Under första kvartalet 2006 kommer produkten även till Xbox 360.

Under det sista kvartalet 2005 släpptes extramaterial, som kan laddas ned via internet, till Xboxversionen av Battlefield 2 Modern Combat.

Digital Illusions spel Battlefield 2 Modern Combat för Xbox och PS2 har sålts i 1 130 000 exemplar till återförsäljare och i 500 000 exemplar till slutkonsumenter fram till den 31 december 2005. Det innebär att införsäljningen av spelet Battlefield 2 Modern Combat för Xbox och PS2 gick enligt Digital Illusions plan till butikerna. Däremot har spelet inte sålts till konsument i lika stor utsträckning som bolaget hade förväntat.

För att Digital Illusions ska få någon royalty för Battlefield 2 Modern Combat

måste spelet säljas i mer än 4 miljoner exemplar till återförsäljare. Den höga royaltyspärren beror på produktens höga utvecklingsbudget och på att utvecklingen av spelet delades emellan Digital Illusions och Electronic Arts.

Under det fjärde kvartalet 2005 lanserades ytterligare en samlingsbox, Battlefield 1942: The Complete Collection, i USA. Den består av grundspelet Battlefield 1942, tilläggsspelet Road to Rome och Secret Weapons, samt spelet Battlefield Vietnam och det extramaterial som har släppts till Battlefield.

I slutet av november 2005 lanserades Battlefield 2:s tilläggsspel Special Forces för PC. Produkten har sålts i 650 000 exemplar till och med den 31 december 2005, vilket gör den till Digital Illusions bäst säljande tilläggsspel någonsin.

Runt 45 procent av Battlefieldprodukterna säljs i Nordamerika, 45 procent i Europa och resten i övriga världen. Battlefield 2 och dess tilläggsspel skiljer sig dock från de andra Battlefieldspelen genom att sälja något bättre i Europa än i USA. Totalt har spelen i Battlefieldserien sålts i drygt 9,2 miljoner enheter.

Spellanseringar 2006

Under 2006 planerar Digital Illusions en större spellansering. Utöver det släpps Xbox 360-versionen av Battlefield 2 Modern Combat, minst en samlingsbox

Digital Illusions spellanseringsplan

Titel	Plattform	Genre	Datum
BF2 Modern Combat	Xbox 360	FPS*	Q1 -06
BF2 Boosterpack Euro Force	PC	FPS*	Q1 -06
BF2 Boosterpack Armored Fury	PC	FPS*	H1 -06
BF2 Deluxe	PC	FPS*	Q2 -06
Icke namngiven	PC	FPS*	H2 -06
Icke namngiven	PC, PS3, Xbox 360, PSP**	FPS*	2007
Icke namngiven	PC, PS3, Xbox 360	Action	2007

* FPS är en förkortning av first person shooter

** Utvecklingen licensierad till Electronic Arts UK



samt nedladdningsbart material (booster-packs) till försäljning under året. Under 2007 sker bolagets två stora spellanseringar för nästa generations konsoleer.

Priser till Digital Illusions

När de stora spelmedierna Gamespy, Gamespot och IGN utsåg de bästa spelen på spelmässan E3 i maj 2005 fick Battlefield 2 ett flertal priser, bland andra som Bästa PC-spel, Bästa multiplayer-spel, Bästa PC-actionspel och Bästa Shooter.

Digital Illusions fick utmärkelsen Best use of online på Develop Industry Excellence Awards 2005, en europeisk gala för spelbranschen. Prisceremonin hölls i slutet av augusti på GDC-mässan i London. Förutom priset Best use of online, var Digital Illusions även nominerade i kategorin Industry leader – Inhouse development.

Develop Industry Excellence Awards är den största galan i sitt slag som lyfter fram och ger utmärkelser för kreativitet och talang bland europeiska spelutvecklare. En jury, som bestod av 50 personer från spelbranschen, utsåg vinnarna.

En av världens ledande spelsajter Gamespy listar de bästa spelen under 2005. Digital Illusions succéspel Battlefield 2 vann ett flertal priser som exempelvis PC Multiplayer Game of the Year, Online Multiplayer Game of the Year och Gamers Choice PC Game of The Year.

En annan av världens ledande spelsajter, Gamespot, har valt årets bästa spel 2005. Battlefield 2 vann kategorin Best Multiplayer of the Year. Spelet var dess-

utom nominerat i klasserna Game of the Year (alla kategorier), Best PC Game och Best Shooter.

I februari 2005 utnämndes Rallisport Challenge 2 till "Årets racingspel" av tidningen Superplay och av spelsajten Talk-Xbox, medan spelsajten Boomtowns recensent Daniel Morton utnämnde det till "Årets spel 2004".

Det svenska spelmagasinet Superplay delade ut priset Guldpixeln till Battlefield 2 som årets svenska spel 2005.

Övriga kommentarer rörande verksamheten under 2005

Digital Illusions bland Sveriges mest attraktiva arbetsgivare

Digital Illusions hamnar högt när svenska universitets- och högskolestudenter listar sina favoritarbetsgivare i den årliga attitydundersökningen Företagsbarometern. Bolaget ligger på fjärde plats inom området Data/IT 2005. Endast Ericsson, Microsoft och Sony Ericsson ansågs vara mer attraktiva arbetsgivare. Digital Illusions

Spelförsäljning till återförsäljare till och med den 31 december 2005

Titel	Plattform	Utgivet	Sålda exemplar
RalliSport Challenge	Xbox	mars 2002	900 000*
Battlefield 1942	PC	sept 2002	2 360 000
Battlefield Road to Rome	PC	feb 2003	640 000
Midtown Madness 3	Xbox	juni 2003	570 000*
Battlefield Secret Weapons	PC	sept 2003	480 000
Battlefield Deluxe	PC	okt 2003	370 000
Battlefield Vietnam	PC	mars 2004	1 290 000
RalliSport Challenge 2	Xbox	maj 2004	400 000*
Battlefield Anthology	PC	maj 2004	350 000
BF 1942 + Road to Rome	Mac	juli 2004	ingen uppgift
Battlefield Secret Weapons	Mac	nov 2004	ingen uppgift
Battlefield 2	PC	juni 2005	1 900 000
Battlefield Complete Collection	PC	okt 2005	50 000
Battlefield 2 Modern Combat	Xbox, PS2	nov 2005	1 130 000
Battlefield 2 Special Forces	PC	nov 2005	650 000

* Försäljning till och med 30 september 2005. Senare uppgift finns ej.

fick även utmärkelsen "Årets raket" efter att ha gått från 71:a till fjärde plats på ett år i samma undersökning.

I mitten av januari 2006 publicerade dagstidningen Svenska Dagbladet en undersökning om de hetaste arbetsgivarna för studerande och yrkesverksamma data-tekniker. Undersökningen baseras på över 22 000 respondenter. Se listorna nedan.

Önskearbetsgivare bland datateknikstudenter

1. Google	6. Volvo IT
2. Ericsson	7. Digital Illusions
3. Sony Ericsson	8. Apple
4. Ikea	9. IBM
5. Microsoft	10. WM-Data

Önskearbetsgivare bland yrkesverksamma datatekniker

1. Ikea	6. Google
2. Ericsson	7. Microsoft
3. Volvo IT	8. TV4
4. Sony Ericsson	9. Astra Zeneca
5. WM-Data	10. Digital Illusions

Händelser efter periodens slut

Kungliga filharmonikerna spelar Battlefield

Play! kommer till Stockholm. Det är en symfoniorkesterturné med musik från tv- och dataspel som Battlefield, Final Fantasy, Silent Hill, Metal Gear Solid och World of Warcraft.

Musiken framförs av Kungliga Filharmonikerna i Konserthuset i Stockholm den 14 juni 2006. Stora skärmar med bilder från spelen kommer att ackompanjera konserten. Biljetterna släpptes den 12 januari i år och såldes slut på mindre än två veckor.

Digital Illusions huvudpartner för Swedish Game Awards 2006

Digital Illusions kommer att vara huvudpartner för PC-spel i Swedish Game Awards 2006. Tävlningen riktar sig till studenter på ett stort antal högskolor, universitet och spelutbildningar i hela Sverige. Syftet med Swedish Game Awards är att få fram, och stimulera utvecklingen av nya idéer inom både det mobila och stationära området. Tanken är att inspirera studenter till företagsamhet och kreativt tänkande. Bidragen bedöms utifrån möjligheten till kommersialisering, efter hur originell

spelidén är och utifrån teknisk framgång.

Digital Illusions har varit med och sponsrat tävlingen sedan starten 2002 och har i år valt att gå in som huvudpartner. Avtalet innebär bland annat att en Game Developer's Evening kommer att arrangeras under våren 2006 tillsammans med Digital Illusions.

Marknad

Enligt NPD Group ökade spelbranschen (inklusive både hård- och mjukvara) i USA med 6 procent under 2005 till drygt 10,5 Mdr USD, jämfört med 9,9 Mdr USD 2004. Ökningen beror främst på den starka marknaden för spel till handhållna konsoler, som Gameboy DS och Playstation Portable som uppgick till 1,4 Mdr USD, en ökning med 42 procent jämfört med 2004. Försäljningen av handhållna konsoler ökade med 96 procent under året.

Den vanliga konsolmarknaden sjönk däremot under 2005 jämfört med föregående år. Hårdvaruförsäljningen sjönk med 3 procent och spelförsäljningen med 12 procent jämfört med 2004.

Försäljningen av spel till PC på den amerikanska marknaden under 2005 sjönk med 14 procent, jämfört med 2004 till 953 miljoner USD.

Förslag till utdelning

Styrelsen föreslår att ingen utdelning sker för verksamhetsåret 2005.

Ordinarie bolagsstämma

Ordinarie bolagsstämma kommer att hållas i Stockholm den 26 april 2006. Bolagets årsredovisning kommer att finnas tillgänglig på huvudkontoret samt på Digital Illusions hemsida senast två veckor innan bolagsstämman.

Electronic Arts

I mitten av november 2004 riktade det amerikanska bolaget Electronic Arts ett offentligt erbjudande till samtliga aktieägare i Digital Illusions om 61 kronor per aktie. Den initiala budperioden löpte till den 16 december 2004, men förlängdes till den 20 januari 2005. Digital Illusions dåvarande styrelse ansåg att erbjudandet var skäligt och rekommenderade enhälligt bolagets aktieägare att acceptera erbjudandet.

När Electronic Arts erbjudande avslutades den 20 januari 2005 ägde Electronic Arts 59,8 procent av de utestående aktierna i Digital Illusions. Vid årsskiftet 2005/2006 uppgick Electronic Arts ägande till 67,9 procent. Se tabell över de tio största ägarna per den 31 december 2005 på sidan 9.

Optioner

Utestående optionsrätter till Electronic Arts uppgår som tidigare till 2 327 602 stycken med slutdatum den 11 april 2007.

Redovisningsprinciper

Digital Illusions har historiskt upprättat sina finansiella rapporter i enlighet med god redovisningssed i Sverige, det vill säga enligt Årsredovisningslagen och Redovisningsrådets rekommendationer (RR). Från och med 2005 upprättar bolaget sin koncernredovisning enligt IFRS, International Financial Reporting Standards. Alla siffror avseende 2004 har också räknats om i enlighet med IFRS, med undantag för IAS 39 Finansiella instrument, vilken tillämpats från och med 1 januari 2005, det vill säga IAS 39 har inte tillämpats retroaktivt. Detta är i enlighet med övergångsreglerna i IFRS 1 ("First-time Adoption of IFRS"). Andra undantag från kravet på retroaktiv tillämpning i IFRS 1 som har tillämpats av Digital Illusions utgörs dels av möjligheten att endast räkna om företagsförvärv genomförda från 1 januari 2004 i enlighet med IFRS 3, dels av möjligheten att inte räkna om historiska optionsprogram enligt IFRS 2. I övrigt har inga av de möjliga undantagen i IFRS 1 utnyttjats. Tabellen på sidan 9 visar avstämningen mellan resultat- och balansräkningarna för 2004 enligt tidigare tillämpade redovisningsprinciper i förhållande till IFRS. Följande IFRS-rekommendationer har haft eller bedöms komma ha en väsentlig påverkan på Digital Illusions redovisning:

- IFRS 3 Rörelseförvärv
- IAS 39 Finansiella instrument

IFRS 3 beskriver hur rörelseförvärv (exempelvis företagsförvärv) ska redovisas. IFRS 3 ställer högre krav på att identifiera och redovisa immateriella tillgångar särskilt från goodwill, varför det

värde som hänförs till oidentifierade tillgångar kan komma att bli lägre under IFRS jämfört med Digital Illusions tidigare redovisningsprinciper. Dessutom ska inte några avskrivningar göras på redovisade goodwillvärden. Istället ska värdet av goodwill prövas regelbundet, och vid en konstaterad värdenedgång ska en nedskrivning av goodwillvärdet redovisas. För Digital Illusions är det denna effekt som har haft störst påverkan på redovisningen, då Digital Illusions goodwillvärden ej längre belastas med regelbundna avskrivningar.

IAS 39 behandlar redovisning av finansiella tillgångar och skulder, inklusive derivatinstrument. Samtliga finansiella tillgångar och skulder ska redovisas i balansräkningen. Klassificeringen av finansiella instrument styr den löpande värderingen där värderingsnormen är verkligt värde. För Digital Illusions vidkommande innebär detta att de valutaderivat som bolaget använder för att säkra sig mot valutakursrörelser redovisas i balansräkningen till verkligt värde. För derivat som identifieras som säkringar, och som uppfyller kraven på säkringsredovisning, redovisas förändringar i verkligt värde i resultaträkningen i samma period som den säkrade transaktionen. Förändringar i verkligt värde på andra derivat redovisas omedelbart i resultaträkningen som finansiell intäkt eller kostnad.

Från och med bokslutet 2005 redovisas koncernens uppskjutna skatteskulder som långfristiga skulder. Jämförelsesiffrorna för 2004 har uppdaterats genom att omklassificera posten Avsättningar (6 154 Tkr) till Långfristiga skulder.

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. För räkenskapsåret 2005 har bolaget inte haft tillgång till sådan information som gör det möjligt att redovisa denna plan som en förmånsbestämd plan. Pensionsplanen enligt ITP som tryggas genom en försäkring i Alecta redovisas därför istället som en avgiftsbestämd plan.

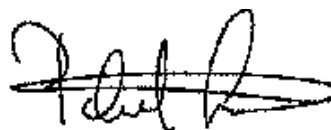
De 10 största ägarna 2005-12-31

	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Procent
Electronic Arts EA Holding AB	4 956 715		49,03%
State Street Bank & Trust (Electronic Arts)	0	1 911 403	18,91%
BNY GCM Client Accounts (e) ISG	1 267 800		12,54%
Handelsbankens Småbolagsfond	287 710		2,85%
Livförsäkringsaktiebolaget	225 200		2,23%
Dahlander, Peter	145 000		1,43%
Handelsbanken Liv	100 000		0,99%
Handelsbankens Nordiska	91 290		0,90%
Länsförsäkringar Jönköping	33 400		0,33%
Hugo Lindersson Kläder AB	25 000		0,25%
Summa:	7 132 115	1 911 403	89,46%
Summa övriga ägare:	1 066 542	0	10,54%
Summa 2005-12-31	8 198 657	1 911 403	100,00%

Avstämning av skillnader mellan tidigare redovisningsprinciper (RR) och nuvarande redovisningsprinciper (IFRS) för år 2004.

Resultaträkningar	jan-dec 2004	okt-dec 2004
Periodens resultat, enligt RR	19 501	-9 386
Återlagda avskrivningar på goodwill	10 929	2 806
Skatteeffekt av återlagda avskrivningar	-1 852	-489
Periodens resultat, enligt IFRS	28 578	-7 069

Balansräkning per 2004-12-31	RR	Goodwill- avskrivningar	Skatte- effekter	IFRS
Goodwill	10 661	10 929		21 590
Övriga anläggningstillgångar	10 917			10 917
Omsättningstillgångar	244 795			244 795
Summa tillgångar	266 373	10 929	0	277 302
Eget kapital	205 230	10 929	-1 852	214 307
Långfristiga skulder	5 625		1 852	7 477
Kortfristiga skulder	55 518			55 518
Summa skulder	266 373	10 929	0	277 302



Stockholm den 21 februari 2006

Patrick Söderlund, vd
Digital Illusions CE AB

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

För mer information var vänlig kontakta:

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

Koncernens resultaträkningar

Tkr	2005 jan – dec	2004 jan – dec	2005 okt – dec	2004 okt – dec
Intäkter	225 672	209 337	61 758	36 560
Övriga rörelseintäkter (not 1)	978	4 384	204	237
Summa rörelsens intäkter	226 650	213 721	61 962	36 797
Direkta externa kostnader	–5 691	–14 057	–2 282	–2 679
Övriga externa kostnader	–32 173	–34 981	–9 572	–11 607
Personalkostnader	–122 977	–121 272	–33 056	–30 634
Avskrivningar på anläggningstillgångar (not 2)	–7 419	–6 233	–1 663	–1 830
Övriga rörelsekostnader (not 3)	–735	—	–424	–132
Summa rörelsens kostnader	–168 995	–176 543	–46 997	–46 882
Rörelseresultat	57 655	37 178	14 965	–10 085
Finansiella poster	4 113	3 151	1 149	659
Resultat efter finansiella poster	61 768	40 329	16 114	–9 426
Skattekostnad	–17 616	–11 751	–4 820	2 357
Periodens resultat	44 152	28 578	11 294	–7 069
Resultat hänförligt till minoritetsintressen	—	—	—	—
Resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	44 152	28 578	11 294	–7 069
Resultat per aktie (Kr)	4,37	2,83	1,12	–0,70
Resultat per aktie, efter utspädning (Kr)	4,07	2,56	1,03	–0,70
Antal aktier, genomsnitt perioden	10 110 060	10 087 985	10 110 060	10 110 060
Antal aktier efter utspädning, genomsnitt perioden	10 855 955	11 144 974	10 919 809	11 041 770

Koncernens balansräkningar

Tkr	2005 31 dec	2004 31 dec	Förändring under 2005
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Goodwill	18 624	21 590	-2 966
Övriga immateriella tillgångar	1 612	1 383	229
Materiella anläggningstillgångar	5 289	7 588	-2 299
Finansiella anläggningstillgångar	9 401	1 946	7 455
Summa anläggningstillgångar	34 926	32 507	2 419
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	70 689	113 343	-42 654
Kortfristiga placeringar	—	688	-688
Kassa och bank	209 630	130 764	78 866
Summa omsättningstillgångar	280 319	244 795	35 524
SUMMA TILLGÅNGAR	315 245	277 302	37 943
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	246 857	214 307	32 550
Långfristiga skulder	1 594	7 477	-5 883
Kortfristiga skulder	66 794	55 518	11 276
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	315 245	277 302	37 943

Koncernens kassaflödesanalys

Tkr	2005 jan – dec	2004 jan – dec	2005 okt – dec	2004 okt – dec
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
före förändringar av rörelsekapital	60 417	27 698	15 909	–9 054
Kassaflöde från förändring i rörelsekapital	28 934	–1 892	64 011	33 889
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–11 826	–8 290	–8 701	–2 087
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	—	–11 023	—	–276
Periodens kassaflöde	77 525	6 493	71 219	22 472
Kursdifferens i likvida medel	653	–448	59	–355
Förändring likvida medel	78 178	6 045	71 278	22 117

Förändring i eget kapital koncernen

Tkr	2005 jan – dec	2004 jan – dec	2005 okt – dec	2004 okt – dec
Ingående eget kapital	214 307	198 368	238 017	221 912
Nyemission	—	2 096	—	—
Utdelning	—	–9 054	—	—
Återbetalning aktieägartillskott	—	–6 247	—	—
Återläggning av moms på nyemissionskostnader	—	711	—	–276
Införande av IAS 39	3 406	—	—	—
Värdeförändring på säkringsred. valutaderivat	–16 868	—	–3 092	—
Omräkningsdifferens	1 860	–145	638	–260
Periodens resultat	44 152	28 578	11 294	–7 069
Utgående eget kapital	246 857	214 307	246 857	214 307

Noter

Tkr	2005 jan – dec	2004 jan – dec	2005 okt – dec	2004 okt – dec
Not 1 Övriga rörelseintäkter				
Operativa valutakursdifferenser (netto)	—	3 768	—	—
Övriga poster	978	616	204	237
Summa	978	4 384	204	237
Not 2 Avskrivningar på anläggningstillgångar				
Nedskrivning goodwill	-1 464	-267	-149	-267
Avskrivningar övriga immateriella tillgångar	-1 191	-868	-345	-348
Avskrivningar inventarier	-4 764	-5 098	-1 169	-1 215
Summa	-7 419	-6 233	-1 663	-1 830
Not 3 Övriga rörelsekostnader				
Operativa valutakursdifferenser (netto)	-385	—	-423	-132
Övriga poster	-350	—	-1	—
Summa	-735	—	-424	-132

Nyckeltal

	2005 jan – dec	2004 jan – dec	2005 okt – dec	2004 okt – dec
Marginaler och avkastning				
Rörelsemarginal (%)	25,5	17,8	24,2	-27,6
Vinstmarginal före skatt (%)	27,4	19,3	26,1	-25,8
Vinstmarginal efter skatt (%)	19,6	13,7	18,3	-19,3
Avkastning på genomsnittligt eget kapital (%)	19,1	13,9	4,7	-3,2
Avkastning på genomsnittligt totalt kapital (%)	20,8	15,5	5,2	-3,5
Anställda				
Medelantalet anställda	190	201	189	204
Resultat efter skatt per anställd (Tkr)	232	142	60	-35
Kapital (*)				
Soliditet (%)	78,3	77,3	78,3	77,3
Eget kapital per aktie (Kr)	24,42	21,20	24,42	21,20
Börskurs (Kr)	60,25	60,50	60,25	60,50

(*) Uppgifterna avser ställningen vid periodens utgång.



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