

2006

Delårsrapport
januari – mars



Digital Illusions CE AB (publ)



Första kvartalets resultat efter skatt uppgick till –0,9 Mkr

- Intäkterna för första kvartalet 2006 uppgick till 46,6 Mkr, en ökning med 29 procent jämfört med samma period 2005 (36,3 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 47,0 Mkr (36,8 Mkr).
- Resultatet efter finansiella poster under första kvartalet 2006 uppgick till –1,2 Mkr, en förbättring med 5,2 Mkr jämfört med motsvarande period 2005 (–6,3 Mkr).
- Resultatet efter skatt under första kvartalet 2006 uppgick till –0,9 Mkr (–4,5 Mkr), motsvarande –0,09 kr (–0,44 kr) per aktie.
- Royalty stod för 47 procent av Digital Illusions totala intäkter under första kvartalet 2006.
- Den 17 mars 2006 tillkännagavs att styrelserna för Electronic Arts EA Holding AB och Digital Illusions CE AB (publ) kommit överens om att bolagen ska fusioneras i enlighet med 23 kapitlet aktiebolagslagen. Per den 20 april 2006 ägde Electronic Arts 73,2 procent av Digital Illusions.

Finansiella kommentarer

Intäkterna under första kvartalet 2006 uppgick till 46,6 Mkr (36,3 Mkr). Rörelsens totala intäkter uppgick till 47,0 Mkr (36,8 Mkr), en ökning med 28 procent jämfört med samma period 2005. Resultatförbättringen är främst hänförlig till högre royalty-

intäkter. Under det första kvartalet 2005 lanserade inte Digital Illusions några spel, vilket medförde relativt låga royaltyintäkter. Under motsvarande period 2006 lanserades boosterpaketet Battlefield 2 Euro Force. Dessutom bidrog en fortsatt god försäljning av Battlefield 2 och dess tilläggs paket Special Forces till de ökade royaltyintäkterna. Vinstmarginalen före skatt under första kvartalet 2006 blev –3 procent (–17 procent).

Rörelsens kostnader under första kvartalet 2006 ökade med 13 procent, jämfört med samma period 2005. De ökade kostnaderna är relaterade till Digital Illusions fortsatta expansion och då främst till att bolaget idag arbetar med större och mer avancerade produktioner. Dessutom belastade kostnader i samband med den föreslagna fusionen med Electronic Arts EA Holding AB kvartalet med cirka 4 Mkr, vilket bland annat innefattade kostnaden för juridisk rådgivning samt en så kallad fairness opinion från SEB Enskilda.

Förändringen i likvida medel uppgick till –0,4 Mkr under årets första tre månader. Bolagets likvida medel uppgick till 209,3 Mkr i slutet av mars 2006.

Projekt- och royaltyintäkter

Under första kvartalet 2006 bestod 47 procent (22,1 Mkr) av Digital Illusions totala intäkter av royalty, främst från Battlefieldserien.

Projektintäkter utgjorde 24,5 Mkr (52 procent) av de totala intäkterna under första kvartalet 2006.

Finansiella poster under första kvartalet 2006 uppgick till 0,7 Mkr och bestod av avkastning på bolagets kassa samt finansiella valutaeffekter under perioden.

Spelbranschen genomgår en stor förändring för att anpassa sig till det tekniska skifte som kommer när nästa generations konsoler lanseras på marknaden. Microsofts Xbox 360 lanserades i slutet av 2005, medan Nintendos Wii planeras att lanseras under 2006 och Sonys Playstation 3 under 2006/2007.

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 försvagades under 2004 och början av 2005 säkrade bolaget ett flertal kontrakt till en lägre dollarnivå än dagens, vilket påverkar projektintäkterna.

99,9 procent av intäkterna under första kvartalet 2006 kom från projekt med Electronic Arts.

Spelförsäljning till återförsäljare till och med 31 mars 2006

Titel	Plattform	Utgivet	Sålda exemplar
RalliSport Challenge	Xbox	mars 2002	900 000*
Battlefield 1942	PC	sept 2002	2 440 000
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	1 340 000
RalliSport Challenge 2	Xbox	maj 2004	410 000*
Battlefield Anthology	PC	maj 2004	390 000
BF 1942 + Road to Rome	Mac	juli 2004	ingen uppgift
Battlefield Secret Weapons	Mac	nov 2004	ingen uppgift
Battlefield 2	PC	juni 2005	2 090 000
Battlefield Complete Collection	PC	okt 2005	70 000
Battlefield 2 Modern Combat	Xbox, PS2	nov 2005	1 180 000
Battlefield 2 Special Forces	PC	nov 2005	750 000
Battlefield 2 Euro Forces	PC	mars 2006	130 000

* Uppgift från 31 dec 2005



Verksamheten under första kvartalet 2006

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 kvartalet 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 slutet av december 2005 kommunicerades ett styrelsebeslut om investeringar om ytterligare 50 Mkr i teknikutveckling för nästa generations konsoler under 2006 och 2007. I enlighet med detta styrelsebeslut har Digital Illusions gjort tekniksatsningar om cirka 6 Mkr under det första kvartalet 2006.

Avtal

I mitten av oktober 2005 licensierade Digital Illusions ut rättigheterna att utveckla Xbox- och Playstation 2-versionerna av sitt icke namngivna spel med lansering 2006/2007 till Electronic Arts (EA) studio i Storbritannien.

I början av februari 2006 beslutade EA och Digital Illusions att avbryta utvecklingen av produkten till dessa två plattformar. Orsaken till beslutet var en neråtgående försäljningskurva för spel till Xbox- och Playstation 2-konsolerna.

Playstation Portable-versionen av produkten fortsätter dock att utvecklas av EA och versionerna till PC, Xbox 360 och Playstation 3 produceras på Digital Illusions Stockholmskontor, som tidigare. Lanseringen av spelet är planerat till 2007.

I mitten av oktober 2005 tecknade Digital Illusions avtal om ett PC-spel i shooter-genren som namngavs i slutet av mars 2006, till Battlefield 2142. Spelet bygger på samma tekniska plattform som Battlefield 2 och utvecklas på bolagets Stockholmskontor. Spelet är en fristående produkt och baseras på Digital Illusions eget varumärke.

Handlingen i den nya produkten utspelar sig i framtiden. I Battlefield 2142 tvingas

spelarna att välja mellan två militära supermakter i det avgörande slaget för överlevnad. År 2142 har en ny istid förlamat stora delar av jorden och världsmakterna samlar sina krafter. Upp till 64 spelare kan möta varandra i två lag. Med spelarens framgång följer befordran och belöningar i form av nya vapen, medaljer och mycket mer.

Electronic Arts förlägger och distribuerar Battlefield 2142. Lanseringen är planerad till hösten 2006.

Produkter

Det så kallade boosterpaketet Battlefield 2 Euro Force lanserades i mars 2006. Det är den första av bolagets produkter som enbart säljs över internet. När spel säljs online direkt till konsument får Digital Illusions en högre andel av priset per såld produkt, än om de säljs via återförsäljare. Fram till den 31 mars 2006 har Battlefield 2 Euro Force sålts i 130 000 exemplar.

Digital Illusions spellanseringsplan

Titel	Plattform	Genre	Datum
BF2 Boosterpack Armored Fury	PC	FPS	H1 -06
BF2 Deluxe	PC	FPS	Q2 -06
Battlefield 2142	PC	FPS	H2 -06
Icke namngiven	PC, PS3, Xbox 360, PSP*	FPS	2007
Icke namngiven	PC, PS3, Xbox 360	Action	2007

* Utvecklingen licensierad till Electronic Arts UK

Kommande rapporter

Delårsrapport januari–juni 2006	10 augusti 2006
Delårsrapport januari–september 2006	10 november 2006
Bokslutskommuniké 2006	20 februari 2007



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 9,9 miljoner enheter.

Priser till Digital Illusions

För andra året i rad rankas Digital Illusions som en av Sveriges mest attraktiva arbetsgivare, när svenska universitets- och högskolestudenter listar sina favoritarbetsgivare i den årliga attitydundersökningen Företagsbarometern. Digital Illusions ligger på fjärde plats inom området Data/IT 2006.

Digital Illusions och spelet Battlefield 2 tog hem hela tre priser i Interactive Achievement Awards. Tävlingen brukar kallas spelbranschens motsvarighet till Oscarsgalan och arrangeras årligen av The Academy of Interactive Arts & Sciences. Prisceremonin hölls i Las Vegas i början av februari 2006. Battlefield 2 vann kategorierna PC Game of the Year, Outstanding Achievement: Online Game Play och First-Person Action Game of the Year.

Battlefield 2 mottog ännu fler utmärkelser under det första kvartalet 2006. Den amerikanska speltidningen PC Gamer utsåg det till Game of the Year 2005. Spelsajten 1up.com valde det som Best Online/Multiplayer Game 2005, liksom en av de ledande spelmedierna Gamespot. Battlefield 2 fick även priset Editor's Choice Best PC Game 2005 av Gamespot.

En annan av världens främsta spelmedier, Gamespy, tilldelade Battlefield 2 utmärkelsen Technical Excellence Award 2005.

Tidningen Superplay utnämnde Battlefield 2 till Årets svenska spel.

Battlefield 2 tilldelades även priset Årets Svenska Spel på Game Awards 2006. Juryns motivering löd: "Sverige har varit neutralt i åtskilliga år, men i spelbranschen är Moder Svea en offensiv stormakt. Årets Svenska Spel har invaderat USA och sålt mer än hela den samlade svenska musikexporten."

Battlefield 2 vann dessutom priset Årets FPS-spel med motiveringen: "Monstersuccéns uppföljare med fokus på online-spel och modern strid får våra svenska hjärtan att svälla av stolthet."

Övriga kommentarer

Den 17 mars 2006 tillkännagavs att styrelserna för Electronic Arts EA Holding AB och Digital Illusions CE AB (publ) kommit överens om att bolagen ska fusioneras i enlighet med 23 kapitlet aktiebolagslagen. Electronic Arts ägde vid detta tillfälle 67,9 procent av aktierna i Digital Illusions. Fusionen kommer att verkställas genom att Digital Illusions CE AB fusioneras in i Electronic Arts EA Holding AB. Genom fusionen kommer Electronic Arts EA Holding AB att överta Digital Illusions CE ABs tillgångar och skulder.

Ett fusionsvederlag till aktieägarna i Digital Illusions om 67,50 kr per aktie kommer att utbetalas kontant av Electronic Arts. Det innebär en premie om 30 procent jämfört med senaste betalkurs den 16 mars 2006, dagen före offentliggörandet av fusionen.

Slutligt godkännande av fusionen erfordrar kvalificerad majoritet (2/3 av de avgivna rösterna och av de på årsstämman före-

trädda aktierna) för respektive aktieslag på Digital Illusions årsstämma, vilken hålls den 24 maj 2006. Givet bolagstämmebeslut kommer fusionsvederlaget att utbetalas inom tio bankdagar från det att Bolagsverket registrerat fusionen, vilket beräknas ske i september 2006.

Väsentliga händelser efter periodens slut

Produkter

Xbox 360-versionen av Digital Illusions spel Battlefield 2 Modern Combat lanserades under april 2006.

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 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.

Årsstämma 2006

Digital Illusions årsstämma hålls den 24 maj 2006.

Redovisningsprinciper

Från och med 2005 upprättar Digital Illusions sin koncernredovisning enligt IFRS, International Financial Reporting Standards.

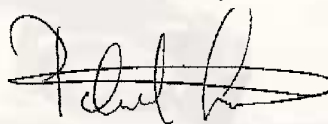
Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 - Delårsrapportering, vilket är överensstämmande med de krav som ställs i RR 31 - Delårsrapportering för koncerner. De redovisningsprinciper som tillämpats överensstämmer med de redovisningsprinciper som användes vid upprättandet av den senaste årsredovisningen.

De 10 största ägarna 2006-03-31

	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Procent
Electronic Arts *	5 493 483	1 911 403	73,24%
BNY GCM Client Accounts (E) ISG	1 283 300		12,69%
Handelsbankens Småbolagsfond	287 710		2,85%
Livförsäkringsaktiebolaget Skandia	225 200		2,23%
Handelsbankens Nordiska	191 290		1,89%
Dahlander, Peter	145 000		1,43%
Morgan Stanley & Co Intl Ltd	100 117		0,99%
Länsförsäkringar Jönköping	33 400		0,33%
Equity Execution Trading Station	20 500		0,20%
Johansson, Dan-Håkan	11 000		0,11%
Summa:	7 791 000	1 911 403	95,96%
Summa övriga ägare:	407 657	0	4,04%
Summa:	8 198 657	1 911 403	100,00%

* Electronic Arts innehav inkluderar kända förändringar tom 20 april 2006. Electronic Arts ägande utgörs av Electronic Arts EA Holding AB med en ägarandel om 54,34 procent samt SSB Omnibus AC med en ägarandel om 18,91 procent.

Stockholm den 10 maj 2006



Patrick Söderlund, vd
Digital Illusions CE AB

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

För mer information vänligen kontakta: Jenny Hultschiner, informationschef,
08-658 78 03 eller ir@dice.se, press@dice.se

KONCERNENS RESULTATRÄKNINGAR

Tkr	2006 jan – mar	2005 jan – mar	2005 jan – dec
Intäkter	46 593	36 255	225 672
Övriga rörelseintäkter (not 1)	453	499	978
Summa rörelsens intäkter	47 046	36 754	226 650
Direkta externa kostnader	–3 425	–2 138	–5 691
Övriga externa kostnader	–13 022	–7 673	–32 173
Personalkostnader	–30 938	–31 177	–122 977
Avskrivningar på anläggningstillgångar (not 2)	–1 509	–1 694	–7 419
Övriga rörelsekostnader (not 3)	—	–676	–735
Summa rörelsens kostnader	–48 894	–43 358	–168 995
Rörelseresultat	–1 848	–6 604	57 655
Finansiella intäkter och kostnader	681	274	4 113
Resultat efter finansiella poster	–1 167	–6 330	61 768
Skattekostnad	282	1 866	–17 616
Periodens resultat	–885	–4 464	44 152
Resultat hänförligt till minoritetsintressen	—	—	—
Resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	–885	–4 464	44 152
Resultat per aktie (Kr)	–0,09	–0,44	4,37
Resultat per aktie, efter utspädning (Kr)	–0,09	–0,44	4,07
Antal aktier, genomsnitt perioden	10 110 060	10 110 060	10 110 060
Antal aktier efter utspädning, genomsnitt perioden	10 734 677	11 042 759	10 855 955

KONCERNENS BALANSRÄKNINGAR

Tkr	2006 31 mar	2005 31 dec	Förändring under 2006	2005 31 mar	Förändring 12 månader
TILLGÅNGAR					
Anläggningstillgångar					
Goodwill	18 624	18 624	—	21 590	–2 966
Övriga immateriella tillgångar	1 326	1 612	–286	1 461	–135
Materiella anläggningstillgångar	8 184	5 289	2 895	7 142	1 042
Finansiella anläggningstillgångar	8 199	8 197	2	177	8 022
Övriga anläggningstillgångar	1 174	1 204	–30	3 713	–2 539
Summa anläggningstillgångar	37 507	34 926	2 581	34 083	3 424
Omsättningstillgångar					
Kortfristiga fordringar	69 558	70 689	–1 131	129 265	–59 707
Likvida medel	209 270	209 630	–360	90 542	118 728
Summa omsättningstillgångar	278 828	280 319	–1 491	219 807	59 021
SUMMA TILLGÅNGAR	316 335	315 245	1 090	253 890	62 445
EGET KAPITAL OCH SKULDER					
Eget kapital	248 894	246 857	2 037	211 443	37 451
Långfristiga skulder	2 527	1 594	933	7 925	–5 398
Kortfristiga skulder	64 914	66 794	–1 880	34 522	30 392
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	316 335	315 245	1 090	253 890	62 445

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYSER

Tkr	2006 jan – mar	2005 jan – mar	2005 jan – dec
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
före förändringar av rörelsekapital	–5 677	–6 845	60 417
Kassaflöde från förändring i rörelsekapital	9 497	–33 186	28 934
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–4 139	–1 140	–11 826
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	—	—	—
Periodens kassaflöde	–319	–41 171	77 525
Kursdifferens i likvida medel	–41	261	653
Förändring i likvida medel	–360	–40 910	78 178

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL KONCERNEN

Tkr	2006 jan – mar	2005 jan – mar	2005 jan – dec
Ingående eget kapital	246 857	214 307	214 307
Införande av IAS 39	—	3 406	3 406
Värdeförändring på säkringsredovisade valutaderivat	3 120	–2 320	–16 868
Omräkningsdifferens	–198	514	1 860
Periodens resultat	–885	–4 464	44 152
Utgående eget kapital	248 894	211 443	246 857

NOTER

Tkr	2006 jan – mar	2005 jan – mar	2005 jan – dec
Not 1 Övriga rörelseintäkter			
Operativa valutakursdifferenser (netto)	270	—	—
Övriga poster	183	499	978
Summa	453	499	978
Not 2 Avskrivningar på anläggningstillgångar			
Nedskrivning goodwill	—	—	–1 464
Avskrivningar övriga immateriella tillgångar	–377	–244	–1 191
Avskrivningar inventarier	–1 132	–1 450	–4 764
Summa	–1 509	–1 694	–7 419
Not 3 Övriga rörelsekostnader			
Operativa valutakursdifferenser (netto)	—	–542	–385
Övriga poster	—	–134	–350
Summa	—	–676	–735

NYCKELTAL

Tkr	2006 jan – mar	2005 jan – mar	2005 jan – dec
Marginaler och avkastning			
Rörelsemarginal (%)	–4,0	–18,2	25,5
Vinstmarginal före skatt (%)	–2,5	–17,5	27,4
Vinstmarginal efter skatt (%)	–1,9	–12,3	19,6
Avkastning på genomsnittligt eget kapital (%)	–0,4	–2,1	19,1
Avkastning på genomsnittligt totalt kapital (%)	–0,4	–2,4	20,8
Anställda			
Medelantalet anställda	199	198	190
Resultat efter skatt per anställd (Tkr)	–4	–23	232
Kapital (*)			
Soliditet (%)	78,7	83,3	78,3
Eget kapital per aktie (Kr)	24,62	20,91	24,42
Börskurs (Kr)	67,50	59,25	60,25

(*) 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