Digital Illusions CE AB (Publ)
2000.05.25

Delårsrapport januari – mars 2000

Resultatet i korthet:

- Omsättningen för jan-mar uppgick till 6, 0 Mkr
- Resultatet för jan-mar efter finansiella poster uppgick till -1,4 Mkr
- Bolaget räknar med en vinst på mellan 8 - 11 Mkr och en omsättning på mellan 43 – 47 Mkr för år 2000.

Denna kvartalsrapport utgår från den nya koncernen, så som den ser ut efter förvärven av Refraction Games och Synergenix. Dessa bolag förvärvades i mars, det vill säga under första kvartalet.

Kommentar av vd Patrick Söderlund:

”Resultatet för första kvartalet på –1,4 Mkr är enligt budget. Intäkter från Rally Masters kommer först under andra kvartalet. Spelet lanserades i mitten av april på PC och i mitten av maj på Playstation i Europa och har totalt 200 000 förhandsbeställda enheter. Dagens intjäningsförmåga ger oss ett helårsresultat på mellan 8 - 11 Mkr baserat på en omsättning på mellan 43 - 47 Mkr. Bolaget kommer dock under året behöva att ta aktiveringskostnader för projekt som pågår men ännu ej faktureras. Mot denna bakgrund innebär det att vi för innevarande år kommer att kostnadsföra balanserade utvecklingskostnader om ca 7 Mkr, vilket bör beaktas i prognosen för år 2000. Ambitionen är att frångå aktiveringsmodellen och ta kostnader när de kommer, för att bli tydligare mot aktiemarknaden.
Under perioden genomförde vi två förvärv vilket gav oss en betydligt bredare produktportfölj. Vi kommer under året att lansera totalt tolv versioner av våra spel på olika marknader. Av dessa tolv lanseringar baseras åtta på våra fyra nya produkter (Rally Masters, Legacy Of Rosemond Hill, NASCAR Heat och STCC 2000) samt fyra på två gamla produkter (Codename Eagle och STCC). Vi arbetar sedan en tid tillbaka dessutom med utveckling av två nya titlar för nästa generations tv-spel, Sony Playstation 2 och Microsoft X-box, dessa kommer dock tidigast lanseras till hösten 2001. Sammantaget agerar vi utifrån ett starkt läge. Vi är nu ett av de ledande spelutvecklingsföretagen i Europa och har som målsättning av vara en av de större i världen de närmsta åren.”

För ytterligare information, kontakta:

Patrick Söderlund,Vd
08 - 54518481
patrick.soderlund@dice.se
Rapporten finns tillgänglig på www.dice.se

Händelser under januari till mars

- Digital Illusions förvärvade två nya bolag Refraction Games AB och Synergenix Interactive AB. Efter förvärven har bolaget 55 anställda och kontor i både Stockholm och Göteborg.

- Under perioden slutförde Digital Illusions avtalsförhandlingarna med den amerikanska förläggaren Hasbro Interactive Inc. För vilka Digital Illusions utvecklar motorspelet NASCAR HEAT för Sony Playstation. Spelet kommer att innehålla verkliga förare, bilar och banor.

- Franska Infogrames Entertainment som förlägger Digital Illusions spel Rally Masters bestämde lanseringsdatum för spelet i Europa. PC-versionen lanserades den 14 april och Playstation-versionen den 17 maj. En justerad försäljningsprognos för produkten kommer att ges då datumen för lansering i USA är bestämda av Infogrames.

- I mars tecknade Digital Illusions avtal med PAN Interactive publishing om distribution och försäljning av racingspelet STCC i Europa. Pan Interactive räknar med en försäljning på 50 000 enheter under år 2000.

- Bolagets styrelse utsåg Patrick Söderlund till ny vd. Patrick kom närmast från Refraction Games. Före detta vd Fredrik Liliegren utsågs till ny arbetande styrelseordförande i bolaget.

Händelser efter periodens utgång

- Digital Illusions köpte in sig som 25-procentig delägare i B4driving. B4driving, som är i den sk e-learningbranschen, säljer simulatorutbildningar för datorer. För Digital Illusions är detta ett led i att bredda användningsområdena för den teknik som redan finns utvecklad inom bolaget, vilket ska öka avkastningen på redan investerade pengar. Digital Illusions kommer att tillföra bolaget en licens på en av sina 3d-motorer som en apportemission i det nybildade utbildningsbolaget.

- Malin Kockum anställdes som ny ekonomichef och Mikael Rudberg utsågs till vice vd. Bolaget kommer under våren ytterligare förstärka sin organisation. Syftet är att säkra organisationen och kompetensen inom bolaget för att nå de produktions- och verksamhetsmål som har satts upp för 2000 och 2001.

- Digital Illusions spel ”NASCAR Heat” tilldelades det prestigefyllda ”Best in Show” i kategorin: ”Best racing game for consoles” på den årliga spelmässan E3 (Electronic Entertainment Expo) I Los Angeles. Priset delas ut av AGN (All Games Network) och anses mycket prestigefyllt.

Bolaget

Digital Illusions är ett spelutvecklingsföretag som utvecklar spel för PC-datorer samt spelkonsoler såsom Sony Playstation™, Sony Playstation 2™, Nintendo 64™, Nintendo Dolphin™, Microsoft X-box™ och Sega Dreamcast™. Bolaget grundades 1992 och har idag 55 anställda. Företagets affärsidé är att utveckla dator- och TV-spel i världsklass för de ledande förläggarna i världen. Målet är att kunna driva minst 4 parallella spelprojekt samtidigt och ha kapacitet att utveckla på samtliga kommersiellt gångbara maskiner.

Produkthistorik DICE

Totalt har nu bolagen fram till sista mars 2000 lanserat 11 titlar på ett flertal format och marknader samt kommer under resterande delen av 2000 lansera ytterliggare 4 nya produkter (varav vissa på ett flertal format och marknader).

Titel	Lanserades	Format	Kvartal 1	Totalt
Pinball Dreams™	1992	Amiga	0	270,000
Pinball Fantasies™	1992	Amiga	0	170,000
Benefactor™	1994	Amiga	0	17,000
Pinball Illusions™	1995	Amiga, PC	0	70,000
True Pinball™	1996	PSX, Saturn	5,168	488,000
S40 Racing™	1997	PC	0	16,000
Motorhead™	1998	PC, PSX	33,073	943,000
Horse and Pony II™	1998	PC	0	200,000[1]
Volvo V70 Racing™[2]	1998	PC	0	250,000
STCC™	1999	PC	19,000	51,000
CodeName Eagle™	1999	PC	0	250,000[1]
			Summa: 57,241	**2,725,000**

[1] Beräknad försäljning för 1999
[2] Utvecklat av Refraction Games och utdelat gratis av Volvo inför lanseringen av V70
* Test Drive Rally är det amerikanska namnet på Rally Masters

Nuvarande lanseringsplan under år 2000

Nedan syns den nuvarande lanseringsplanen för Digital Illusions produkter. Samtliga dessa produkter (Rally Masters, Codename Eagle PC samt STCC exkluderat) är för närvarande under utveckling. Förutom de nedan listade produkterna pågår utvecklingsarbete på ytterligare ett antal produkter som ännu ej offentliggjorts.

Titel	Förläggare	Format	Territorier	Lanseras
Codename Eagle™	Talonsoft	PC	USA	mars 2000
Rally Masters™	Infogrames	PC	Europa	april 2000
Rally Masters™	Infogrames	PSX	Europa	maj 2000
STCC™	Pan Interacive	PC	Europa	sommaren 2000
Test Drive Rally™*	Infogrames	PC	USA	sommaren 2000
Test Drive Rally™*	Infogrames	PSX	USA	sommaren 2000
Leagacy of Rosem™	Pan Interactive	PC	Europa	sommaren 2000
Leagacy of Rosem™	Obestämt	PC	USA	sommaren 2000
CodeName Eagle™	Obestämt	DC	Europa	september 2000
CodeName Eagle™	Obestämt	DC	USA	september 2000
NASCAR Heat™	Hasbro	PSX	USA	oktober 2000
STCC 2000™	DICE	PC	Skandinavien	november 2000
Battlefield 1942™	Obestämt	PC	Europa	2001
Battlefield 1942™	Obestämt	PC	USA	2001

Förklaring: PC = PC CD-ROM, DC = Sega Dreamcast, PSX = Sony Playstation

Marknad

- Geografisk

Interaktiva dator- och TV-spel är idag en global industri som i år beräknas omsätta cirka 200 mdr ($23 mdr). De tre största marknaderna är Europa, Nordamerika och Japan, vilka står för cirka 90 procent av den totala försäljningen i världen. Digital Illusions finns på alla tre marknaderna med sina produkter, men med koncentration till Europa och Nordamerika.

- Teknisk

Dataspel är idag en självklar del av den digitala underhållningen. Spelen sprider sig lavinartat och finns idag förutom i hem och på arbetsplatser bland annat i flygplan, på hotell, i mobiltelefoner och på Internet. De tre dominerande plattformarna är dock fortfarande PC-datorer, spelkonsoler och så kallade handhållna spelkonsoler. Digital Illusions målsättning är att i första skedet förse marknaden med kvalitativa produkter för de tre huvudplattformarna, men även att utforska möjligheterna inom nya och framtida områden.

Försäljning första kvartalet

De totala försäljningsintäkterna under första kvartalet uppgick till 6, 0 Mkr. Intäkterna är relaterade till dels försäljning av utgivna produkter och dels fakturering av pågående uppdragsprojekt. Motorhead sålde under kvartalet 33 073 enheter varav 32 980 var bundelenheter. True Pinball som lanserades redan 1996 har under perioden sålt i 5 168 enheter. Ingen merförsäljning av Codename Eagle har skett under kvartal ett i Europa, försäljningen i USA har ännu ej rapporterats till Digital Illusions. STCC sålde i Skandinavien under perioden 19 000 enheter varav 15 000 var bundelenheter.

Koncernresultaträkning	2000
Belopp i Kkr	**jan-mar**
Nettoomsättning	6 037
Aktiverat arbete för egen räkning	0
SUMMA	**6 037**
Rörelsekostnader	- 7 401
Rörelseresultat	**-1 364**
Finansiella intäkter och kostnader	-2
Resultat efter fin netto	**-1 366**

Koncernbalansräkning	2000
Belopp i Kkr	**jan-mar**
Anläggningstillgångar	
Immateriella	30 236
Materiella	1 910
Summa anläggningstillgångar	**32 146**
Omsättningstillgångar	
Kortfristiga fodringar	8 391
Likvida medel, kortfristiga placeringar	6 474
Summa omsättningstillgångar	**14 865**
Summa tillgångar	**47 011**
Eget kapital	43 038
Årets resultat	-1 366
Skulder	5 339
Summa eget kapital och skulder	**47 011**

Ekonomisk information

- Delårsrapport jan – juni 25 augusti
- Delårsrapport jan – september 27 november

Delårsrapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

Göteborg den 25 maj 2000
Patrick Söderlund
vd
Digital Illusions