

Bokslutskommuniké
Massive Entertainment AB
per
Juni 30, 2000

Sammanfattning Massive Entertainment AB

- Gör spel till mobiltelefoner, PC, Playstation, wap och Palmdatorer
- Mest kända produkter: Tetris i Ericsson T28s och strategispelet Ground Control
- Har 40 anställda i Malmö och Ronneby
- Noterat på HQ:s inofficiella lista

Halvårsbokslutet (30 juni, 2000) i korthet:

- Ground Control för PC släppt i hela världen
- Sierra Studios förläggare
- 100.000 spel distribuerade i USA och 160.000 i resten av världen
- Fortsatt förlust i verksamheten
- Emission på 10 MSEK genomförd av Hagströmer & Qviberg i mars

Andra halvåret

- Massive expanderar till nya lokaler i Malmö (1200 kvm)
- Tre affärsområden skapade, *Gamers*, *Family* och *Casual*
- Affärsområdeschefer och CFO anställda
- Beräkar ca 75 anställda vintern 2001

Ytterligare info Jan Benjaminson, CFO,
070 - 69 69 972
040 – 600 10 00 (växel)
040 – 600 10 98 (fax)

MASSIVE ENTERTAINMENT AB (publ.)

Org. Nr. 556537-0771

Delårsbokslut

2000-01-01 – 2000-06-30

VD har ordet

Den 23 maj år 2000 är en viktig milstolpe i Massive Entertainments historia. Det var den dagen som vi levererade den slutliga versionen av vårt första riktigt stora strategispel, Ground Control.

Framgångarna med spelet har inte låtit vänta. Utan att överdriva vill jag påstå att vi har genomgående fått mycket höga betyg av alla recensenter i hela världen. Och vi har inte blundat för bister kritik utan aktivt sökt i syfte att förbättra de svagaste länkarna i våra kommande spel. Vår strategi är att genomföra *ständiga förbättringar* och att se till att vår utvecklingsprocess optimeras.

Under våren och sommaren har vi förhandlat med några av världens största förläggare om vårt nästa stora spel. Min bedömning är att ett avtal kommer att tecknas i höst. Vi har fått konkreta avtalsförslag presenterade för oss och nu är vi i slutförhandlingar för att optimera våra villkor. Mer information om vårt avtal kommer att presenteras i höst.

Strategiska beslut

Första halvåret 2000 var generellt en mycket aktiv period. Vi tog flera strategiskt viktiga beslut som jag vet kommer att påverka vår framtid positivt. Vi valde att expandera till Malmö för att få tillgång till en storstads fördelar samtidigt som vi breddar vårt rekryteringsområde. Inflyttning skedde den 1 augusti i 1200 kvm nyrenoverade lokaler mitt i centrum. I Ronneby fortsätter Studio Mobile sin verksamhet med att vara en utvecklingsavdelning som ansvarar för produktion av nya spel för mobiltelefoner, wap och handdatorer.

Vi har också arbetat aktivt med att förbättra företagets organisatoriska struktur och våra rapporteringsformer. Framför allt ska vi förbättra informationsflödet från företaget och kunskapen om våra nuvarande och framtida kunders behov.

För att kunna leva upp till denna nivå har ledningsgruppen förstärkts av två medarbetare. Per Karlsson är nytilträd affärsområdeschef och Jan Benjaminson har börjat som CFO. Per blir den förste i Massive som har till uppgift att lägga all sin tid på att vårda och utveckla kundkontakterna. Jan kommer att bygga upp administrativa och finansiella styrinstrument och rutiner för att förbereda oss för en börsintroduktion. Ytterligare ett antal nyckelpersoner kommer att rekryteras under hösten.

Resultat

Utfallet det första halvåret är fortsatt negativt. Totalt har antalet anställda under första halvåret ökat till 40 den siste juni. Personalkostnaderna under perioden uppgick till 6,3 MSEK. Intäkterna uppgår till 0,6 MSEK och kommer i första hand från det helägda dotterbolaget Massive Mobile Entertainment AB.

Kapitalförbrukningen under första halvåret har i genomsnitt uppgått till 1,3 MSEK per månad. Detta har täckts av förskott från förläggaren Sierra Studios och via en emission på 10 MSEK genomförd av Hagströmer & Qviberg.

Resultat- och balansräkningen per siste juni är inte granskad av revisorerna. Under hösten kommer nya administrativa rutiner att byggas upp som möjliggör en mer frekvent rapportering till finansmarknaden och ägarna.

Andra halvåret

Vår bedömning är att resultatet kommer att fortsätta att vara negativt under andra halvåret. Orsaken är främst att verksamheten fortsätter att expandera till totalt ca 50 personer i Malmö och ca 25 personer i Ronneby. Det totala antalet anställda kommer dock att öka stegvis och under slutet av år 2000 kommer Massive ha drygt 50 anställda.

Förstärkningarna kommer fördelas på tre affärsområden, *Gamers*, *Family* och *Casual*. Till gruppen Gamers räknas kunder som är inbitna spelare. Family är kunder som önskar lättare underhållning utan inslag av våld, speciellt anpassade för en yngre målgrupp. Casual's kunder spelar under korta perioder men ganska ofta. Vi kommer även att förstärka affärsområdena med ytterligare medarbetare med direkta kundkontakter och med uppgift att generera försäljning och att maximera våra intäkter.

Ground Control

Försäljningssiffrorna för Ground Control finns inte tillgängliga per den siste juni. Orsaken är främst att spelet släpptes den 2 och 15 juni i USA och resten av världen. Under de efterföljande månaderna har vår spelförläggare, amerikanska Sierra Studios, informerat oss om att ca 100.000 exemplar har distribuerats på marknaden i USA och ca 160.000 exemplar i resten av världen. Eftersom försäljningen rapporteras kvartalsvis i efterhand så vet vi i dagsläget inte om dessa volymer räcker för att täcka efterfrågan på marknaden.

Malmö 2000-08-31

Martin Walfisz
CEO

Massive Entertainment AB
Besöksadress: Södra Tullgatan 4 A
Postadress: Box 4297, 203 14 Malmö
Telefon: 040 – 600 1000
www.massive.se
info@massive.se