

27 november 2000

Delårsrapport för Massive Entertainment AB (publ.) januari – september 2000

- Omsättningen det tredje kvartalet uppgick till 13,8 (1,3) MSEK.
- Resultatet för tredje kvartalet blev –2,0 (-0,8) MSEK efter finansnetto.
- Försäljningen av PC-spelet Ground Control som lanserats över hela världen av Sierra Studios har hittills uppgått till 270 000 exemplar.
- Ytterligare 5 MSEK har betalats ut i försäljningsprovision från Sierra efter periodens utgång.
- Jan Benjaminson har tillträtt som ny VD.
- Sedan årsskiftet har resultatet uppgått till –9,6 (-1,9) MSEK.
- Produktportföljen har ökat kraftigt under tredje kvartalet.

Väsentliga händelser under perioden

Kvartalets utveckling

Omsättningen under de sista tre månaderna (juli – september) blev 13,8 (1,3) MSEK, med ett resultat på –2,0 (-0,8) MSEK efter finansnetto. Den ökade omsättningen beror på återläggning av aktiverade pågående arbeten under kvartal 3, 2000.

För årets nio första månader uppgick omsättningen till 14,5 (4,2) MSEK. Resultatet uppgick till –9,6 (-1,9) MSEK.

Soliditeten var vid periodens utgång 48,9 (49,1) procent. Koncernens likvida medel uppgick till 4,8 (2,4) MSEK.

Under den redovisade perioden har verksamheten expanderat till sammanlagt 40 personer. Massive Entertainment har flyttat från Soft Center i Ronneby till centrala Malmö. Kvar i Ronneby finns dotterbolaget Massvie Mobile Entertainment.

Väsentliga händelser efter periodens utgång

Den 15 november levererade vår förläggaren, Sierra Studio, försäljningen t o m siste september. Försäljningen uppgick till 270 000 exemplar i hela världen. Samtidigt betalade Sierra ut ytterligare 5 MSEK i försäljningsintäkter.

Ett avtal med Vision Park om utveckling av spelet Globetrotter för Palm Pilot har tecknats. Utvecklingskostnaderna är täckta och del av försäljningsvinsten går till Massive Mobile Entertainment. Projektet avslutas under januari 2001.

Dessa siffror förbättrar resultatet och soliditeten men ingår inte i redovisade siffror.

Produktportföljen ökar

Massive har byggt upp sin kunskap om spelutveckling och spelbranschen i samband med genomförandet av Ground Control. Arbetet med att slutföra ett spel av denna kaliber tog Massive drygt tre år. Kunskapen finns kvar i bolaget. Personalomsättningen är låg.

Under de sista månaderna har vi ökat vår produktportfölj från ett spel till knappt tio. Förhandlingar pågår med både internationella och Skandinaviska förläggare om i stort sett samtliga spel. Under vintern räknar vi med att ha avtal klara för ett flertal av dessa produkter.

Spelen är av följande kategorier:

- *Racingspel*, jmf Star War Race



- *Barnspel*, jmf Mario 64
- *Äventyrsspel*, jmf Zelda
- *First person-spel*, jmf Half-Life
- *Strategispel*, jmf Ground Control

Spelen som ingår i produktportföljen är byggda i olika miljöer. Generellt används C++ för utveckling, men även Java förekommer. Hittills har spelen byggts för PC, Palm OS, WAP och Epoc och under den närmaste framtiden satsar vi dessutom på att bygga spel för Nintendo Gameboy Advance samt för TV-konsoler såsom Xbox och Playstation.

Verksamheten

Massive Entertainment och helägda dotterbolaget Massive Mobile Entertainment utvecklar interaktiv underhållning för PC, TV-konsoler och handhållna enheter. Produkterna distribueras i hela världen.

Verksamheten är indelad i tre affärsområden:

- Gamers
- Family
- Casual

Affärsområde Gamers

AO Gamers vänder sig till kunder som efterfrågar spel av kategorin action med inslag av digitalt våld och skräck. Spelen tar lång tid att utveckla och kunderna har höga tekniska krav. Ett typiskt gamersspel är vårt Ground Control.

Gamers är ett begrepp i spelbranschen. En gamer är en spelare som spelar ofta och mycket. Över hela världen finns miljontals gamers och inte sällan har många av dem kontakt med varandra. De fungerar som effektiva kravställare och kritiker. Vissa av dem arbetar själva med spelutveckling, antingen professionellt eller som ambitiösa amatörer.

Ett gamersspel tar ofta lång tid att utveckla och kräver stora resurser. Det världsspel som för några år sedan tog fem månader att utveckla tar idag 20 personer två år. Grafiken har utvecklats och de tekniska kraven är högre.

Massive har etablerat sig väl gentemot kategorin gamers i och med de positiva recensionerna av Ground Control. Spelet är banbrytande och har hög kvalitet. Vi har goda möjligheter att göra fler gamersspel i framtiden.

Affärsområde Family

AO Family gör spel med högt tempo och stort underhållningsvärde men utan våld och skräck, t ex barn- och ungdomsspel. Spelen innehåller samtidigt spänningsmoment och utmaningar som gör dem attraktiva.

Familjespel är av tradition långlivade. De har en låg teknisk nivå och bygger ofta på 2D-grafik. Men inte alltid. Under det senaste året har flera spel av kategorin familjespel rönt stor framgång och spelen blir alltmer avancerade. Genom att använda vår befintliga 3D-teknologi finns det alltså goda möjligheter att etablera sig även inom detta område.

Ett familyspel är mindre resurs- och tidskrävande än gamersspel. Vår bedömning är att vi behöver generellt mellan sex och åtta månaders utvecklingstid från start till mål.

Affärsområde Casual

AO Casual tar fram interaktiv underhållning för handhållna enheter, t ex WAP- eller Palm-spel. Verksamheten bedrivs i det helägda dotterbolaget Massive Mobile Entertainment i Ronneby. Mobile har även levererat flera inbrända spel till Ericssons mobiltelefoner samt medverkat i Symbian-projekt.

För närvarande slutför Mobile ett större Palm-spel åt Vision Park. Spelet kommer att bli en överföring av det kända Globetrotter till Palmmiljö. Vi ser stora möjligheter för Mobile att i framtiden genomföra fler Palm-spel av tidigare kända PC-spel åt många olika förläggare.

Även marknaden för wapspel är kraftigt ökande. Efterfrågan är stor och den enda begränsningen är egentligen att skapa en motivation hos den grupp välutbildade medarbetare att åta sig att bygga wapspel. Wap erbjuder sällan några större utmaningar.

Aktien och ägare

Kursen på aktien har gått ner sedan introduktionen på HQ:s inofficiella lista i våras. Det högsta värdet har varit 135 SEK. Omsättningen är ojämn. Den största enskild försäljningen är 34 000 aktier.

Flera ägare har hört av sig och bett om mer information från företaget. Några har även varit kritiska till vår informationshantering.

Vi är väl medvetna om höstens informationstorka. Massive har skickat ut fem pressmeddelanden under perioden och alla har distribuerats via BIT. I ett fall har Dagens Industri intervjuat oss och det resulterade i en spalt.

I samband med att denna delårsrapport lämnas ut, presenterar vi även en ny hemsida, www.massive.se. Vi ska använda mer resurser på att uppdatera hemsidan eftersom hanteringen hittills varit bristfällig. Däremot finns det inte utrymme att förstärka organisationen



med en tjänst som koncentrerar sig på information och PR. Vi måste först tjäna pengar innan över head-kostnaderna ökar.

Framtiden

Fokuseringen mot kunder har varit omfattande under hösten. Intresset från kundernas sida har varit stort och de flesta av världens större förläggare har omgående ställt sig positiva till vår produktportfölj när vi presenterat oss.

Med detta som underlag är bedömningen att framtiden ser ljus ut. Marknaden för spel kommer att växa ytterligare under de kommande åren och skapa fler affärsmöjligheter för de etablerade spelutvecklarna. Att vi kommer att nå full beläggning under första kvartalet 2001 är vår övertygelse.

Nästa rapport

Årsbokslutskommuniké för 2000 kommer att lämnas den 22 januari 2001.

Denna rapport har inte granskats av bolagets revisor.

2000-11-27

Styrelsen

För ytterligare information kontakta:

Jan Benjaminson, VD, tel 040 - 600 10 00

Massive Entertainment AB
Box 4297
203 14 MALMÖ

Tel. +46 (0)40-600 10 00

www.massive.se

Nyckeltal

Delårsrapport 9 månader 2000-01-01--2000-09-30

	3 mån 2000-07-01 - - 2000-09-30	3 mån 1999-07-01 - - 1999-09-30	9 mån 2000-01-01 - - 2000-09-30	9 mån 1999-01-01 - - 1999-09-30	12 mån (pro- gnos) 2000-01-01 - - 2000-12-31
Koncernresultaträkning (SEK)					
Rörelsens intäkter*	13 819 368	1 313 550	14 460 368	4 203 488	22 853 631
Rörelsens kostnader	-4 751 121	-2 094 875	-12 974 121	-5 845 454	-19 716 745
Avskrivningar**	-10 074 835	-103 597	-10 280 835	-261 597	-10 851 712
<i>Rörelseresultat</i>	<i>-1 006 588</i>	<i>-884 922</i>	<i>-8 794 588</i>	<i>-1 903 563</i>	<i>-7 714 826</i>
Finansiella poster	-1 037 752	-102 000	-825 752	14 381	-848 828
<i>Res. Efter finansiella poster</i>	<i>-2 044 340</i>	<i>-782 922</i>	<i>-9 620 340</i>	<i>-1 889 182</i>	<i>-8 563 654</i>

Koncernbalansräkning (SEK)

	2000-09-30	1999-09-30
<i>Tillgångar</i>		
Anläggningstillgångar	2 540 249	8 143 187
Omsättningstillgångar	7 617 754	2 785 949
<i>Summa tillgångar:</i>	<i>10 158 003</i>	<i>10 929 136</i>
<i>Eget kapital och skulder</i>		
Eget kapital	4 971 140	5 366 794
Långfristiga skulder	0	5 000
Kortfristiga skulder	5 186 863	5 557 342
<i>Summa eget kapital och skulder:</i>	<i>10 158 003</i>	<i>10 929 136</i>

	9 mån 2000-01-01 - - 2000-09-30	9 mån (prof.) 1999-01-01 - - 1999-09-30
Översikt nyckeltal		
Omsättning	14 460 368	4 203 488
Nettoomsättning	12 156 730	526 281
Rörelseresultat	-8 794 588	-1 903 563
Likvida medel	4 833 111	2 410 480
Eget kapital	4 971 140	5 366 794
Avkastning på eget kapital, %	neg	neg
Avkastning på totalt kapital, %	neg	neg
Avkastning på operativt kapital	neg	neg
Balansomslutning	10 158 003	10 929 136
Soliditet, %	48,9	49,1
Resultat per aktie	-7,89	-1,82
Eget kapital/aktie	4,08	5,17
Antal aktier	1 219 250	1 038 250

* inklusive aktiverat arbete, ** inklusive immateriella anläggningstillgångar