



Conferenza Stampa 15 Dicembre, 2000 – 3dfx Interactive Annuncia i Risultati dell'ultimo Trimestre fiscale terminato il 31 Ottobre 2000

San Jose, California, 15 Dicembre 2000 – 3dfx Interactive, Inc. (Nasdaq: TDFX – news) annuncia oggi i risultati finanziari del suo terzo trimestre fiscale per l'anno 2001, terminato il 31 Ottobre 2000.

Le entrate degli ultimi nove mesi terminati il 31 Ottobre 2000, sono diminuite del 14% rispetto allo stesso periodo finanziario dello scorso anno, \$ 214.8 milioni rispetto alle entrate di \$ 251.1 milioni dei nove mesi terminati il 31 Ottobre 1999. Le entrate nel terzo trimestre fiscale sono scese del 63% rispetto allo stesso periodo fiscale dello scorso anno, con \$ 39.2 milioni contro i \$ 105.9 milioni del passato terzo trimestre fiscale del 2000, terminato il 31 Ottobre 1999.

“Questi risultati finanziari, illustrano la drammatica discesa riscontrata nel mercato retail nel passato trimestre” dichiara Alex Leupp, presidente e CEO, di 3dfx Interactive Inc. “Abbiamo avuto in pratica un significativo rallentamento produttivo richiesto dai nostri prodotti, specialmente per le schede Voodoo 3 e Voodoo 5.

Questo rallentamento della produzione costante, insieme allo scarso interesse da parte dei rivenditori di PC, specialmente in Europa Occidentale. Inoltre, ci sono state delle pressioni nel fissare il prezzo, dovute agli alti costi di esportazione in alcuni stati.

In fine la nostra incapacità di allinearsi ad una sicura banca di credito, si è scontrata con la nostra capacità di preparare scorte di magazzino adatte ad uniformare l'esistente richiesta di mercato.”

Incasare profitti (in perdita) per il terzo trimestre fiscale 2001 diminuiti a \$ 17.2 milioni, rispetto ai \$ 21.7 milioni nel trimestre terminato il 31 Ottobre 1999. L'utile in perdita delle entrate rimane del 55.5% nei tre mesi terminati il 31 Ottobre 2000, confrontati con Entrate superiori del 16.3% nel periodo dello scorso anno.

La compagnia annuncia una gestione in perdita, prima di poter ammortizzare, possibilmente evitando di indebolire l'avviamento della società, e raggiungendo per il terzo trimestre 2001 \$ 55.9 milioni.

Lo svantaggio operativo, prima del periodo di ricerca e incremento dello sviluppo, mettendosi a carico l'ammortamento e la diminuzione dell'avviamento, e l'intangibilità dei primi nove mesi fiscali dell'anno 2001, dovrebbero rimanere \$ 90.7 milioni, paragonati ai \$ 30.3 milioni dei primi nove mesi fiscali del 2000.

Nel terzo trimestre dell'anno fiscale 2001, ci sarà un netto con inclusa una perdita di \$ 117.1 milioni a carico della diminuzione dell'avviamento e con un intangibile vantaggio di \$. 9.7 milioni per l'ammortamento spese.

La compagnia dichiara un netto in perdita di \$. 178.6 milioni per trimestre, ossia \$. 4.53 per azione, calcolando la cessione prevista di 39.442.000 azioni. Per nove mesi, al termine del 31 Ottobre 2000 La compagnia dichiara un netto in perdita di \$. 291.5 milioni, ossia

\$. 9.69 per ciascuna azione.

In un annuncio indipendente datato 15 Dicembre 2000, 3dfx Interactive annuncia l'intenzione di ridurre sostanzialmente i costi, allo scopo di conservare al meglio le proprie risorse.

Questo taglio dei costi, includerà una regolare e significativa riduzione della forza lavoro della compagnia, oltre ad altre misure cautelative. In oltre, il consiglio dei dirigenti e il consigliere si sono Affidati al loro azionista, affinché approvi il progetto di vendere la maggioranza di 3dfx a vantaggio di NVIDIA Corporation (Nasdaq: NVDA-news) e che tale azionista approvi anche il progetto di sciogliere la società in seguito al completamento della vantaggiosa vendita.

3dfx vuole tenere un congresso, per discutere dei suoi risultati finanziari e l'attuale sviluppo della compagnia, oggi alle 14:00,

Pacific Standard Time (alle 15:00 a Mountain, alle 16:00 Central, e alle 17:00 a Eastern). Per partecipare a questa conferenza, telefona al numero 800-521-5428 approssimativamente cinque minuti prima dell'orario fissato. Non sono richiesti codici d'identificazione.

Una Webcast dal vivo (in modo solo ascolto) è disponibile online al sito www.3dfx.com/earnings e all'url <http://www.streetevents.com>

Gli Analisti e gli investitori istituzionali che desiderano formulare domande o avere risposte possono chiamare il numero telefonico 408-935-4075 prima del congresso.

Il documento in formato PDF, del bilancio patrimoniale di 3dfx è disponibile online all'indirizzo: <http://www.3dfx.com/comp/news/balance.pdf>

Notizie riguardo 3dfx Interactive

3dfx interactive è in condizione di emergere in un periodo in cui la comunicazione visiva è alla base della rivoluzione dei personal computers nella multimedialità 3D e nei prodotti di consumo. Con i suoi brevetti e i premi vinti (award) con i chip degli acceleratori grafici, le schede e il software, 3dfx è provvista di una tecnologia in grado di creare un forte impatto nell'esperienza visiva. La compagnia è stata riconosciuta universalmente per la sua abilità nel portare i videogames a un qualità superiore al mondo, con contenuti educativi, intrattenimento interattivo e una ricca multimedialità nelle applicazioni di business.

I prodotti di 3dfx sono disponibili presso i negozi dei rivenditori al dettaglio di tutto il mondo, e anche presso i più importanti produttori di PC, inclusi Compaq, Dell, Falcon Calif. , con Fabbricazione e laboratori di ingegneria convenzionata, a Richardson, Texas, Austin, Texas e Juarez, Mexico.

La compagnia è operativa anche nel sito www.3dfxgamers.com

La prima comunità online per i possessori di schede voodoo e giocatori entusiasti. 3dfx Interactive è inoltre disponibile nel Web al sito della Compagnia, all'url www.3dfx.com

Queste notizie non costituiscono un offerta o un assicurazione per la vendita. In concomitanza con le vantaggiose proposte d'acquisto

Incorse tra 3dfx Interactive, Inc. ("3dfx"), e NVIDIA corporation

("NVIDIA") , con l'accordo di vendita di NVIDIA ("Asset Sale"), 3dfx e NVIDIA progettano di depositare presso l'ufficio governativo SEC la procura, tramite dichiarazione/prospetto di 3dfx e NVIDIA in relazione al suddetto contratto di cessione, in aggiunta al documento annesso, saranno incluse le relazioni a riguardo. Vogliamo mettere in evidenza la possibilità di mettere a disposizione tale procura, contemporaneamente alla sua archiviazione con i relativi documenti allegati, presso l'archivio SEC, considerandone l'importanza delle informazioni contenute.

E' possibile avere gratuitamente tale documento, scaricandolo dal sito Web SEC all'url www.sec.gov. In aggiunta ai documenti archiviati da 3dfx presso SEC, è possibile contattare 3dfx al seguente indirizzo e numero telefonico: Sharehold Relations, 4435 Fortran Drive, San Jose, California 95134, telefono: (408) 935-4400

Appena possibile, consigliamo di leggere con attenzione tale documento. 3dfx, i suoi funzionari, dirigenti, impiegati e rappresentanti, possono ottenere dal procuratore di 3dfx informazioni riguardo tale cessione.

Questa conferenza stampa contiene diversi aspetti d'avanguardia espressamente basati sulla corrente probabilità inerente ai soggetti di rischio e incertezze. Le parole "valutazione", "progetto", "intenzione", "aspettative", "ritenere", "progettare", e simili espressioni, intendono identificare l'attuale stato di evidente aspettativa. La compagnia attualmente risulta incapace di scostarsi da tale situazione, a causa di diversi fattori, inclusi, gli attuali limiti,

i rischi associati alla compagnia priva di nuove risorse finanziarie e l'incapacità di risanare il proprio debito, potrebbe mettere la compagnia di fronte ad una potenziale e forzata bancarotta.

I creditori della compagnia considerano dolosa tale cessione, in quanto insufficiente a soddisfare i crediti accumulatisi.

Il ritardo nell'attuare la pianificazione del programma di dissoluzione delle azioni della compagnia, il passivo della società legato al valore delle azioni stesse, che non hanno mantenuto un minimo valore conservativo per la compagnia, sono risultate insufficienti ad appagare tale passività, la diminuzione delle entrate ha di conseguenza creato un deficit e una variazione che ha influito negli ultimi trimestri fiscali, la recente depressione economica nel mercato retail dei chip ha colpito sfavorevolmente gli affari della compagnia, nonostante il taglio dei costi abbia indotto a conservare il capitale, il bisogno di un adeguato supporto da parte dei canali di distribuzione e dei rivenditori al dettaglio, ha creato dei limiti nella passata gestione della compagnia e un'incapacità nel valutare i risultati della gestione aziendale, influenzando negativamente anche sui prezzi delle riserve di magazzino, e impedendo alle azioni di mantenere un prezzo competitivo.

Lo sviluppo di nuovi prodotti e nuove tecnologie, ed i relativi investimenti, hanno portato ripercussioni nei risultati finanziari, una manovra di transazione produttiva, può avere potenziali effetti sfavorevoli nei risultati finanziari della compagnia, con una conseguente perdita di potenziali clienti, l'assenza a lungo termine di contratti e la reale svendita del materiale accumulato, potrà continuare in futuro, limitando la varietà di prodotti, e avvalendosi di sviluppatori per produrre software compatibile con i prodotti della compagnia, facilitati da un unico codice d'origine semplificato e di proprietà della Compagnia, un fattore da non sottovalutare nel mondo economico, dove il commercio risente molto delle tasse e della fluttuazione di valuta. Inoltre l'incapacità di proteggere i propri brevetti e i marchi registrati di esclusiva proprietà della Compagnia, con l'affido di licenze a terze parti, ha portato ad una potenziale perdita di quote di mercato ed all'avvio di costose cause legali, l'esistenza di un corretto piano azionistico può scoraggiare terze parti all'acquisizione del controllo della Compagnia.

La Compagnia ha di recente portato a termine una fusione con GigaPixel, così come altri fattori hanno permesso alla Compagnia di esporre nel recente rendiconto del Modulo 10-Q, i più recenti documenti e rapporti dell'ultimo trimestre fiscale, archiviati dalla Compagnia con Securities and Exchange Commission from time to time.



Copyright 2000, 3dfx Interactive, Inc.
Tutti i diritti riservati.

Contatti Stampa:

Scott Taylor
(408) 719-5920
staylor@3dfx.com
3dfx Interactive, Inc.

***Contatto Investimenti e
Pubbliche Relazioni:***

Diane Sha
(408) 935-4075
dsha@3dfx.com
3dfx Interactive, Inc.

Nikki Tanis
Tanis Communications Inc.
(408) 371-9394
(408) 431-1759
nikki@taniscomm.com

Avvertenze per gli appassionati di 3dfx In ITALIA :

Tale documento è stato scaricato dal sito in lingua Inglese. Vista l'importanza di tale evento si è pensato di tradurre per intero tale testo in lingua Italiana. Per renderlo più semplice e discorsivo è stato italianizzato, nonostante ciò potrete trovare delle ripetizioni e dei giri di parole un po' contorti e sospesi solo da virgole. E' stata fatta tale scelta per rimanere il più possibile in linea con il testo originale!

**Un grazie speciale al sito <http://digilander.iol.it/f3dfx> e al suo Webmaster -F@bio- che si è occupato di riscrivere tutto in Italiano per poi convertirlo in PDF !! info: f3dfx@libero.it
Speriamo di essere utili a qualcuno nella penisola a cui stia a cuore come a noi il futuro di 3dfx.
GRAZIE A TUTTI PER L'ATTENZIONE PRESTATA !!!**

Link Utili sull'argomento:

www.3dfx.com
www.3dfxgamers.com
www.nvidia.com
www.sec.gov
<http://digilander.iol.it/f3dfx>
mailto: f3dfx@libero.it