

**Inbjudan till förvärv av aktier i
Daydream Software AB [publ]**

| | |
|---|-----|
| Villkor i sammandrag | .1 |
| Daydream Software i korthet | .2 |
| Inbjudan till teckning av aktier i Daydream | .4 |
| Bakgrund och motiv | .6 |
| Skattefrågor i Sverige | .8 |
| Villkor och anvisningar | .10 |
| Verksamheten | .12 |
| Marknadsöversikt | .16 |
| Produkter och pågående projekt | .19 |
| Historik | .20 |
| Finansiella mål och framtidsutsikter | .22 |
| Risikfaktorer | .24 |
| Rättsliga aspekter | .26 |
| Ekonomiskt sammandrag | .28 |
| Aktiekapital och ägarstruktur | .32 |
| Styrelse, befattningshavare, revisor | .34 |
| Bolagsordning och övrig information | .36 |
| Revisorns granskningsberättelse | .37 |
| Delårsrapport | .38 |
| Räkenskaper | .44 |
| Adresser | .53 |

I detta prospekt inkluderas uttalanden om framtidsutsikter vilka är upprättade av styrelsen för Daydream Software AB (publ) och är baserade på nuvarande marknadsförhållanden samt i övrigt rådande omvärldsfaktorer. Läsaren bör vara uppmärksam på att uttalanden om framtidsutsikter är förenade med osäkerhet. För en närmare beskrivning, se Riskfaktorer.

Med "Daydream Software", "Daydream", "Bolaget" eller "Koncernen" avses i detta prospekt moderbolaget Daydream Software AB (publ) med dotterbolag om ej annat framgår av sammanhanget.

Prospektet har godkänts och registrerats hos Finansinspektionen i enlighet med bestämmelserna i 2 kap 4 § lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument. Godkännandet och registreringen innebär inte att Finansinspektionen garanterar att sakuppgifterna i prospektet är riktiga eller fullständiga.

Aktierna i Daydream Software AB (publ) är inte föremål för handel eller ansökan därom i annat land än i Sverige. Detta prospekt får inte distribueras till, eller i, något annat land där sådan distribution (i) förutsätter ytterligare registreringsåtgärder eller andra åtgärder än sådana som följer av svensk rätt, eller (ii) strider mot tillämplig bestämmelse i sådant land.

För detta prospekt gäller svensk rätt. Tvist med anledning av innehållet i detta prospekt eller därmed sammanhängande rättsförhållanden skall avgöras av svensk domstol exklusivt.

Villkor i sammandrag

Teckningskurs: 0,50 kronor per aktie

Emissionsbelopp: 14 350 000 kronor

Teckningstid: 6 juni-20 juni*

Handel med teckningsrätter: 6 juni-17 juni

Avstämningsdag: 3 juni

Antal nyemitterade aktier: 28 700 000 stycken aktier av serie B

Teckning och betalning: Teckning sker genom betalning senast den 20 juni 2002

Teckning sker med företrädesrätt för Daydream Software AB:s befintliga aktieägare.

En (1) gammal aktie av serie A eller serie B berättigar till teckning av två (2) nya aktier av serie B.

*Emittenten förbehåller sig rätten att förlänga teckningstiden

Frågor i samband med förestående nyemission rörande villkor, bakgrund och motiv till nyemissionen, skattefrågor samt bolagets verksamhet och spelmarknadens utveckling ställes till Daydream.

Nyemission av aktier i Daydream



En aktieägare har på nyemissionens avstämningsdag den 3 juni 1 aktie i Daydream.



Aktien berättigar till erhållande av 2 teckningsrätter. För teckning av 1 ny aktie krävs 1 teckningsrätt.



De 2 teckningsrätterna berättigar till teckning av 2 nya aktier i Daydream till en kurs om 0,50 kronor per aktie.

Viktiga tidpunkter

Sista dagen för handel i aktien med rätt att deltaga i nyemission

Avstämningsdag för fastställande av vem som skall erhålla teckningsrätter

Teckningstid



Maj 2002

Handel med teckningsrätter

Juni 2002

Tidpunkter för ekonomisk information

Kvartalsrapport 2: 31 juli 2002

Kvartalsrapport 3: 31 oktober 2002

Bokslutskommuniké för 2002: 31 januari 2003

Ytterligare upplysningar

ISIN-kod: SE0000355729

Kortnamn på OM Stockholmsbörsen: DAYD B

Daydream i korthet

- Daydreams affärsidé är att utveckla innovativa och kvalitativa produkter och tjänster till den globala elektroniska underhållningsindustrin.
- Daydreams övergripande mål är att vara en ledande spelutvecklare i den globala elektroniska underhållningsindustrin.
- Daydream utvecklar avancerade spelprodukter och har hittills lanserat fyra spel, varav två sålts i mer än 300 000 exemplar vardera. Bolaget har genom detta etablerat ett varumärke bland spelmarknadens aktörer. Daydreams kunder är i huvudsak internationella förläggare. Slutkonsumenten av bolagets produkter är dock en bred allmänhet globalt.
- Daydream är ett Umeå baserat företag med för närvarande 21 anställda. Daydreamkoncernen består av följande aktiva bolag: moderbolaget Daydream Software AB (publ), Daydream Ventures AB och SkyNet AB. Daydream Software äger, förvaltar och marknadsför bolagets produkter. Daydream Ventures bedriver koncernens spelutvecklingsverksamhet. SkyNet äger och förvaltar ett operatörsoberoende bredbandsnät.
- Daydream har under 2001 genomgått ett renodlings- och kostnadsbesparingsprogram. Flera dotterbolag har sålts och verksamheten fokuserats på avancerad spelutveckling. Kostnaderna har minskat avsevärt och koncernens personalstyrka har minskats från 85 personer vid ingången av år 2001 till 21 personer i maj 2002.

Affärsmodell

Daydreams affärsmodell bygger primärt på förfinansierade uppdragsproduktioner till skillnad mot tidigare då bolaget finansierade produktionerna själv för att sedan söka förläggare och distributörer för produkterna. Modellen innebär i korthet att Daydream löpande erhåller intäkter under produktutvecklingsfasen samt, då produkten når marknaden, erhåller royalty om produkten säljer över en viss nivå. (för en utförlig beskrivning se avsnittet Affärsmodell under Verksamheten).

Parallellt med ovanstående modell fortsätter Daydream även kommersialiseringen av befintliga produkter. Intäkterna består i dessa fall framförallt av av royaltys. Egenfinansiering av spelprodukter är för närvarande inte aktuellt.

Operativa mål

Bolagets operativa mål innefattar:

- Fördjupa och skapa långsiktiga relationer med förläggare
- Kontinuerligt vidareutveckla och förbättra bolagets kompetens och teknologier
- Bibehållen position för utveckling av spelprodukter för Internet
- Skapa frontposition gällande spel för mobila enheter drivna av nya teknologier såsom GPRS och UMTS (3G)
- Högkvalitativ support till slutanvändare och distributörer rörande bolagets spel och spelcommunities
- Kostnadseffektiv organisation
- För 2002 är bolagets främsta mål att erhålla kontrakt på minst tre uppdragsproduktioner från ledande förläggare

Finansiella mål

Styrelsens mål för den kommande treårsperioden är kraftigt ökad omsättning och från och med 2003 ett positivt kassaflöde och resultat på helårsbasis. Daydreams nya affärsmodell bedöms få fullt genomslag från fjärde kvartalet 2004 då uppdragsproduktioner påbörjade under 2002 förväntas börja generera royaltyintäkter. För 2002 är styrelsens målsättning att för fjärde kvartalet uppvisa ett positivt kassaflöde. Bolagets kassaflöde och resultat för helåret 2002 bedöms dock bli negativt.

Strategi

För att uppnå de uppsatta målen har Daydream utarbetat en strategi som bygger på följande hörnstenar:

- Uppdragsproduktioner - för att minska bolagets risk och skapa stabila kassaflöden
- Produkter för de största plattformarna - för att skapa access till massmarknaden
- Starkt varumärke - synonymt med innovativ elektronisk underhållning för global distribution
- Spetskompetens - för säkerställande av långsiktig konkurrenskraft

Finansiell översikt 1996-2001, samt 3 månader 2002

| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 1996/97 | 1 jan-31 mars 2002 | 1 jan-31 mars 2001 |
|-------------------------------------|------------|------------|-----------|-----------|-----------|--------------------|--------------------|
| Nettoomsättning, tkr | 14 582 | 12 833 | 4 686 | 3 762 | 4 621 | 1 988 | 5 983 |
| Rörelseresultat, tkr | -73 539 | -40 676 | -5 356 | -2 330 | -3 461 | -4 651 | -7 428 |
| Resultat efter fin poster, tkr | -73 284 | -40 267 | -5 326 | -2 030 | -3 132 | -4 705 | -7 221 |
| Balansomslutning, tkr | 18 276 | 98 296 | 14 004 | 17 278 | 18 849 | 12 856 | 85 053 |
| Soliditet, % | 51 | 84 | 73 | 90 | 93 | 36 | 89 |
| Medeltal anställda, st | 52 | 45 | 14 | 14 | 11 | 25 | 72 |
| Börskurs vid perioden slut, kr | 2,05 | 18,50 | 7,00 | 8,63 | 15,75 | 1,00 | 9,50 |
| Genomsnittligt antal aktier, st | 14 350 000 | 8 751 563 | 5 750 000 | 5 750 000 | 5 750 000 | 14 350 000 | 14 350 000 |
| Antal aktier vid periodens slut, st | 14 350 000 | 12 450 000 | 5 750 000 | 5 750 000 | 5 750 000 | 14 350 000 | 14 350 000 |
| Eget kapital per aktie, kr | 0,65 | 6,64 | 1,77 | 2,7 | 3,05 | 0,32 | 5,30 |
| Resultat per aktie, kr | -5,11 | -4,61 | -0,93 | -0,35 | -0,54 | -0,33 | -0,50 |

Inbjudan till teckning av aktier i Daydream Software AB (publ)

Aktieägarna i Daydream Software AB (publ) inbjuds härmed att med företrädesrätt teckna nya aktier av serie B i Bolaget i enlighet med villkoren i föreliggande emissionsprospekt ("Erbjudandet").

Styrelsen för Daydream Software AB har med bemyndigande av ordinarie bolagsstämma den 2 maj 2002 beslutat att öka Bolagets aktiekapital med högst 4 592 000 kronor fördelat på 28 700 000 nyemitterade aktier av serie B, envar om nominellt 0,16 kronor. Aktieägarna i Daydream Software erbjuds härmed att för en (1) aktie av serie A eller B i Bolaget teckna två (2) nya aktier av serie B, till en kurs om 0,50 kronor per aktie. I händelse av att samtliga aktier inte tecknas har styrelsen rätt att fördela resterande aktier bland de som anmält intresse av att förvärva aktier.

Fulltecknas nyemissionen tillförs Daydream Software AB cirka 14,35 miljoner kronor, före emissionskostnader. Aktiekapitalet kommer efter nyemissionen att uppgå till högst 6 888 000 kronor fördelat på 43 050 000 aktier, envar på nominellt 0,16 kronor. De nyemitterade aktierna motsvarar 66,7 procent av kapitalet och 58,3 procent av rösterna i Bolaget.

Umeå den 31 maj 2002
Styrelsen för Daydream Software AB (publ)



Bakgrund och motiv

Bakgrund

Daydreams övergripande mål är att vara en ledande spelutvecklare i den globala elektroniska underhållningsindustrin. Daydream grundades 1994 och är idag ett börsnoterat företag med 21 anställda och ett etablerat varumärke bland spelmarknadens aktörer. Bolaget har lanserat fyra avancerade spelprodukter på den internationella marknaden, varav två sålts i mer än 300 000 exemplar vardera. Bolaget har under åren visat stora förluster dels i den löpande verksamheten dels pga. företagsförvärv vilka ej utvecklats enligt plan vilket sammantaget försvagat koncernens likviditet och finansiella ställning.

Förändrad affärsmodell

Daydream har haft en affärsmodell där man själv bekostat utvecklingen av spel. Denna modell kräver, förutom förmåga att producera attraktiva produkter, att bolaget lyckas väl i förhandlingar med de aktörer som skall publicera och distribuera produkterna. Det kan konstateras att Daydream historiskt inte haft en tillräckligt stark förhandlingsposition varför bolaget trots stora försäljningsframgångar inte lyckats nå lönsamhet. Detta har föranlett att Daydream sedan tredje kvartalet 2001 arbetar efter en förändrad och betydligt mindre riskfylld affärsmodell vilken bygger på förfinansierade uppdragsproduktioner. I april 2002 tecknades det första kontraktet med en internationell förläggare.

Minskade kostnader

Daydream har under det senaste året avsevärt minskat sina kostnader och anpassat verksamheten till den förändrade affärsmodellen och rådande marknadsförutsättningar. Koncernens personalstyrka har minskats från 85 personer vid ingången av år 2001 till 21 personer i maj 2002. Rörelsens kostnader före avskrivningar på kvartalsbasis har minskat från 13,5 miljoner kronor första kvartalet 2001 till 4,4 miljoner kronor första kvartalet 2002.

Sammanfattning av nuläge

Daydream har historiskt bevisat sin duglighet att producera storsäljande produkter. Bolaget har renodlat sin verksamhet och implementerat en ny affärsmodell samtidigt som man genomfört stora kostnadsbesparande åtgärder. Organisationen är trimmad och fokuserad och personalen besitter unik spetskompetens inom sitt område. Den nya affärsmodellen och Daydreams attraktivitet som

spelutvecklare stöds av det faktum att Daydream nu tecknat ett första kontrakt.

Motiv och kapitalanvändning

Tillväxten i den elektroniska underhållningsindustrin förväntas vara 15-25 % under 2002-2005, vilket utgör en god underliggande trend för spelutvecklingsföretag. Daydreams styrelse anser att Bolagets position, kompetens och strategi möjliggör ökade intäkter med begränsad risk och på sikt även god lönsamhet.

För att tillvarata dessa möjligheter krävs att Daydreams finansiella ställning och stabilitet stärks, dels för att säkra den löpande driften, dels för att Daydream skall uppfattas som en trovärdig samarbetspartner och lyckas träffa kontrakt med sina kunder. Mot denna bakgrund har styrelsen för Daydream beslutat att genomföra föreliggande nyemission. Kapitaltillskottet skall främst användas för att finansiera bolagets drift fram till dess att den nya affärsmodellen får fullt genomslag och därmed skapa förutsättningar för bolagets långsiktiga intjäningsförmåga och tillväxt i enlighet med fastlagd strategi.

Emissionen kommer vid fullteckning att tillföra bolaget 12,85 miljoner kronor efter avdrag för emissionskostnader om ca 1,5 miljon kronor. Efter genomförd nyemission kommer soliditeten proforma per den 31 mars 2002 att uppgå till 68% och likvida medel till 13,6 miljoner kronor, inklusive checkräkningskredit om 3,2 miljoner kronor. Det är styrelsens bedömning att kapitaltillskottet är tillräckligt för att finansiera verksamheten tills dess att bolaget är kassaflödespositivt.

I övrigt hänvisas till redogörelsen i detta prospekt, vilket har upprättats av styrelsen i Daydream med anledning av erbjudandet. Styrelsen i Daydream Software AB är ansvarig för innehållet i prospektet. Härmed försäkras att, såvitt styrelsen känner till, uppgifterna i prospektet överensstämmer med faktiska förhållanden, och att ingenting av väsentlig betydelse är utelämnat, som skulle kunna påverka den bild av Bolaget som skapas av prospektet.

Umeå den 31 maj 2002

Styrelsen för Daydream Software AB (publ)



Skattefrågor i Sverige

Följande är en sammanfattning av skattekonsekvenser med anledning av inbjudan till teckning av aktier i Daydream Software AB (publ.) för aktieägare som skattemässigt hör hemma i Sverige. Sammanfattningen är inte avsedd att uttömmande behandla alla skattekonsekvenser som kan uppkomma med anledning av inbjudan till teckning av aktier i Daydream Software AB (publ.). Den behandlar inte de speciella regler som gäller för exempelvis handelsbolag, investmentföretag eller för sådana juridiska personer vars aktier räknas som omsättningstillgångar i näringsverksamhet. Skattesituationen för enskilda aktieägare är beroende av de speciella omständigheterna i det enskilda fallet. Detta innebär att särskilda skattekonsekvenser som inte är beskrivna nedan kan uppkomma för vissa kategorier av aktieägare. Varje aktieägare rekommenderas att inhämta råd från skatteexpertis för information om sådana speciella omständigheter föreligger, exempelvis till följd av utländska regler eller tillämpning av dubbelbeskattningsavtal.

Beskattning vid avyttring av aktier

Fysiska personer och dödsbon

Kapitalvinst vid försäljning av aktier i Daydream tas upp till beskattning i inkomstslaget kapital. Skattesatsen är 30 procent. Vid försäljning av aktier i Daydream får schablonregeln användas. Denna regel innebär att anskaffningskostnaden får beräknas till 20 procent av försäljningspriset efter avdrag för försäljningskostnader. I det fall schablonregeln inte används skall genomsnittsmetoden användas. Genomsnittsmetoden innebär att anskaffningskostnaden för en aktie utgörs av den genomsnittliga anskaffningskostnaden för aktier av samma slag och sort beräknat på grundval av faktiska anskaffningskostnader och med hänsyn tagen till inträffade förändringar avseende innehavet. Betalda och tecknade aktier ("BTA") anses därvid inte vara av samma slag och sort som de befintliga aktierna i Daydream intill dess beslutet om nyemission registrerats. Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningspris, efter avdrag för försäljningskostnader, och anskaffningskostnad. Kapitalförlust vid försäljning av aktier i Daydream är avdragsgill. Sådan förlust kan kvittas i sin helhet mot kapitalvinster under samma år på aktier. Kvittning kan även ske fullt ut mot kapitalvinster på andra marknadsnoterade delägarrätter utom andelar i svenska

värdepappersfonder som innehåller endast svenska fordringsrätter (svenska räntefonder). Överskjutande förlust är avdragsgill samma år endast till 70 procent. Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges reduktion från skatten på inkomst av tjänst och näringsverksamhet samt fastighetsskatt. Sådan skattereduktion medges med 30 procent för underskott som inte överstiger 100 000 kronor och med 21 procent för underskott därutöver. Underskott kan inte sparas till ett senare beskattningsår.

Juridiska personer

För aktiebolag och andra juridiska personer, utom dödsbon, är hela kapitalvinsten skattepliktig. Beräkning av anskaffningskostnad sker på samma sätt som för fysiska personer. Beskattning sker i inkomstslaget näringsverksamhet. Skattesatsen är 28 procent. Kapitalförlust på aktier, som innehas som kapitalplacering, får kvittas samma år endast mot kapitalvinster på aktier och därmed likställda delägarrätter. Kvarstående kapitalförlust får kvittas mot motsvarande kapitalvinster under senare år. Kapitalförlust på näringsbetingade aktier är inte avdragsgill mot rörelseintäkter utan enbart mot kapitalvinster på delägarrätter. För vissa skatteobjekt, bland annat investmentbolag och värdepappersfonder, gäller särskilda regler.

Utnyttjande av teckningsrätt

Att teckningsrätter utnyttjas för teckning av nya aktier utlöser inte beskattning. Anskaffningskostnaden för en nytecknad aktie utgörs av emissionskursen. Vid avyttring av aktier förvärvade genom utnyttjande av teckningsrätter skall aktieägarens anskaffningskostnad för samtliga aktier av samma slag och sort sammanläggas och beräknas med tillämpning av genomsnittsmetoden. Om teckningsrätter som utnyttjats för teckning av aktier anskaffats från annan får betalningen för dessa teckningsrätter läggas till vid beräkning av anskaffningskostnaden för aktierna.

Avyttring av teckningsrätter

Aktieägare som inte önskar utnyttja sin företrädesrätt att delta i nyemissionen kan sälja sina teckningsrätter. Skattepliktig kapitalvinst skall då beräknas. Varje teckningsrätt anses vara anskaffad för noll kronor. Schablonregeln får inte användas. Hela försäljningsintäkten efter avdrag för

omkostnader för avyttring skall således tas upp till beskattning. Anskaffningsvärdet för den ursprungliga aktien påverkas inte. Kapitalförluster på aktier och andra marknadsnoterade delägarätter kan kvittas mot kapitalvinster på marknadsnoterade teckningsrätter.

Förvärvade teckningsrätter

För den som köper eller på annat sätt förvärvar teckningsrätter utgör vederlaget anskaffningskostnaden för dessa. Om förvärvade teckningsrätter utnyttjas för teckning av aktier sker ingen beskattning. Vid avyttring av teckningsrätterna utlöses kapitalvinstbeskattning. Anskaffningsvärdet för teckningsrätterna beräknas enligt genomsnittsmetoden. Schablonregeln får användas för marknadsnoterade teckningsrätter förvärvade på nu angivet sätt.

Beskattning av utdelning

För fysiska personer och dödsbon är skattesatsen 30 procent. För juridiska personer, utom dödsbon, är skattesatsen 28 procent. För vissa juridiska personer gäller särskilda regler. För aktiebolag och ekonomiska föreningar, med undantag för invest-

mentföretag och förvaltningsföretag, är utdelning på näringsbetingat innehav skattefritt.

Kupongskatt

För utländska aktieägare som erhåller utdelning från Sverige innehålls normalt kupongskatt. Skattesatsen är 30 procent. Denna skattesats är i allmänhet nedsatt genom föreskrift i avtal om undvikande av dubbelbeskattning där Sverige ingått sådant avtal med den stat där den utdelningsberättigade har hemvist. Kupongskatten innehålls av VPC vid utdelningstillfället. Om aktierna är förvaltarregistrerade svarar förvaltaren för skatteavdraget.

Förmögenhetsbeskattning

Daydream Software noteras på O-listan vid Stockholmsbörsen. Aktier noterade på O-listan är befriade från förmögenhetsbeskattning.

Arvs- och gåvoskatt

Vid arvs- och gåvobeskattning tas aktier i Daydream Software upp till 30 procent av noterat värde.

Villkor och anvisningar

Företrädesrätt till teckning

De som på avstämningsdagen den 3 juni 2002 var registrerade som aktieägare i Daydream Software AB ("Daydream") äger företrädesrätt att teckna två (2) nya aktier av serie B för en (1) befintlig aktie av serie A eller B.

Frågor i samband med förestående nyemission rörande villkor, bakgrund och motiv till nyemissionen, skattefrågor samt bolagets verksamhet och spelmarknadens utveckling ställes till Daydream.

Emissionskurs

De nya aktierna emitteras till en kurs om 0,50 SEK per aktie.

Avstämningsdag

Avstämningsdag hos VPC AB ("VPC") för fastställande av vem som skall erhålla teckningsrätter har bestämts till den 3 juni 2002. Aktierna i Daydream noteras exklusive rätt till deltagande i nyemission från och med den 30 maj 2002.

Information från VPC till direktregistrerade aktieägare

Emissionsredovisning sänds till direktregistrerade aktieägare samt företrädare för aktieägare som på ovan nämnda avstämningsdag var registrerade i den av VPC för Daydreams räkning förda aktieboken. Av den förtryckta emissionsredovisningen framgår bland annat antalet erhållna teckningsrätter. Den som var upptagen i den i anslutning till aktieboken förda särskilda förteckningen över panthavare med flera meddelas separat. Någon särskild VP-avi som redovisar registrering av teckningsrätterna på aktieägarnas VP-konto kommer ej att skickas ut.

Rätt till utdelning

De nya aktierna berättigar till utdelning från och med räkenskapsåret 2002.

Teckningsrätter

För varje registrerad befintlig aktie erhåller aktieägaren två (2) teckningsrätter. För teckning av en (1) ny aktie erfordras en (1) teckningsrätt.

Handel med teckningsrätter och betalda tecknade aktier ("BTA")

Handel med teckningsrätter äger rum under tiden 6 juni – 17 juni 2002. Handel med BTA äger rum under tiden 6 juni – 10 juli 2002.

Teckningstid

Teckning av nya aktier skall ske under tiden 6 juni – 20 juni 2002.

Teckning samt betalning

Teckning med företrädesrätt sker genom samtidig kontant betalning och skall ske senast den 20 juni 2002. Som framgår ovan har från VPC erhållits en förtryckt inbetalningsavi. Teckning genom betalning skall göras antingen med den utsända, förtryckta inbetalningsavin eller med anmälningssedel – enligt fastställt formulär - i enlighet med nedanstående alternativ.

Nyemissionen administreras av Förenings-Sparbanken AB.

Inbetalningsavi

I de fall samtliga på avstämningsdagen erhållna teckningsrätter utnyttjas för teckning skall endast emissionsredovisningens förtryckta inbetalningsavi användas som underlag för teckning genom betalning. Anmälningssedel skall ej användas.

Anmälningssedel

I de fall teckningsrätter förvärvats eller avyttrats, eller av annan anledning ett annat antal teckningsrätter än det som framgår av den förtryckta emissionsredovisningen utnyttjas för teckning, skall särskild anmälningssedel användas som underlag för teckning genom betalning. Sådan anmälningssedel kan erhållas hos Daydream. Den förtryckta inbetalningsavin skall ej användas.

Förvaltarregistrerat aktieinnehav

Aktieägare med sitt innehav i Daydream förvaltarregistrerat hos bank eller annan förvaltare erhåller ingen emissionsredovisning från VPC. Teckning och betalning skall då istället ske i enlighet med anvisningar från förvaltaren.

Teckning av aktier utan företrädesrätt

Teckning utan företrädesrätt skall göras med anmälningssedel enligt fastställt formulär. Sådana anmälningssedlar erhålls hos Daydream.

Anmälningssedeln skall vara FöreningsSparbanken AB, Emissioner E76, 105 34 STOCKHOLM, tillhanda senast den 20 juni 2002.

Tilldelning och betalning av aktier tecknade utan företrädesrätt

För det fall inte samtliga teckningsrätter utnyttjas, skall styrelsen fatta beslut om tilldelning. Besked om eventuell tilldelning av aktier tecknade utan företrädesrätt lämnas genom utsändande av en avräkningsnota. Något meddelande utgår inte till dem som inte erhållit tilldelning. Aktierna betalas kontant enligt instruktioner på avräkningsnotan, vilken beräknas utsändas omkring den 1 juli 2002.

Betalda tecknade aktier

Teckning genom betalning registreras hos VPC så snart detta kan ske, vilket normalt innebär några bankdagar efter betalning. Därefter erhåller tecknaren en VP-avi med bekräftelse på att inbokning av VPC kallade "betalda tecknade aktier" ("BTA"), skett på tecknarens VP-konto. Efter det att nyemissionen registrerats vid Patent- och registreringsverket ("PRV") omvandlas BTA till nya aktier. VPC meddelar via VP-avi att inregistrering och ombokning till aktier har skett.

Förlängning av teckningstiden

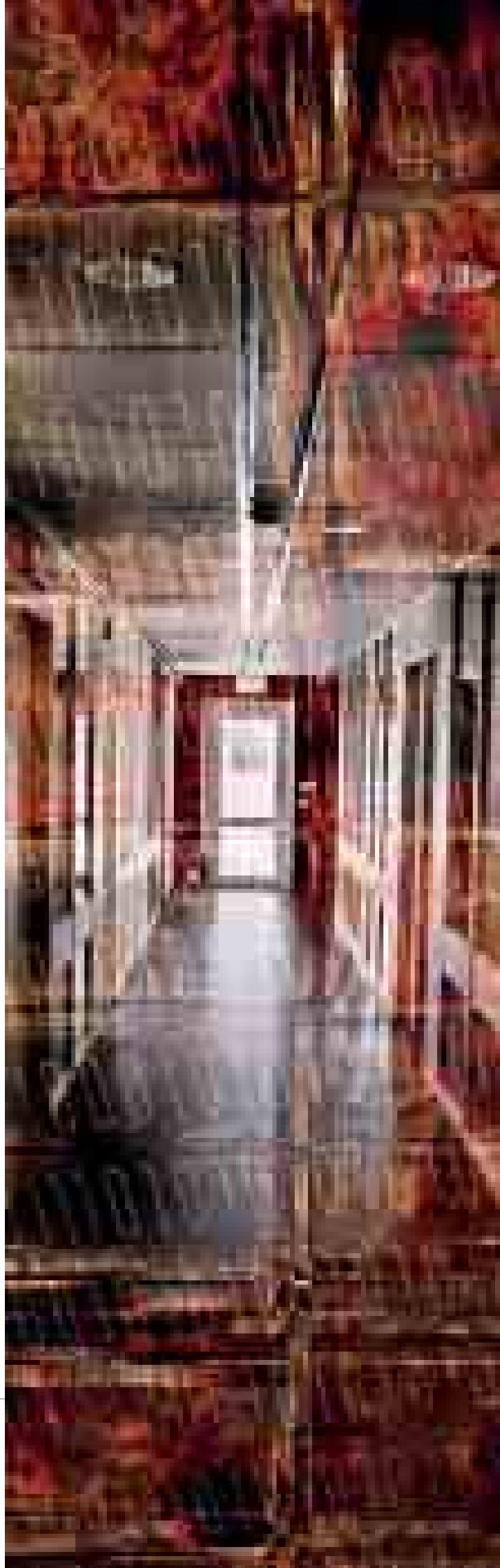
Styrelsen förbehåller sig rätten att förlänga teckningstiden och avser att fullfölja emissionen även om den ej blir tecknad fullt ut.

För att förhindra att du förlorar värdet på dina teckningsrätter måste du:

- utnyttja dina teckningsrätter för att teckna nya aktier i Daydream senast den 20 juni 2002 eller
- sälja dina teckningsrätter senast den 17 juni 2002.

Efter teckningstidens slut blir ej utnyttjade teckningsrätter ogiltiga och saknar därmed värde.

Ej utnyttjade teckningsrätter kommer utan avisering från VPC att tas bort från VP-kontot.



Verksamheten

Affärsidé

Daydreams affärsidé är att utveckla innovativa och kvalitativa produkter och tjänster till den globala elektroniska underhållningsindustrin.

Operativa mål

Daydreams övergripande mål är att vara en ledande spelutvecklare i den globala elektroniska underhållningsindustrin.

Bolagets operativa mål innefattar:

- Fördjupa och skapa långsiktiga relationer med förläggare
- Kontinuerligt vidareutveckla och förbättra bolagets kompetens och teknologier
- Bibehållen position för utveckling av spelprodukter för Internet
- Skapa frontposition gällande spel för mobila enheter drivna av nya teknologier såsom GPRS och UMTS (3G)
- Högkvalitativ support till slutanvändare och distributörer rörande bolagets spel och spelcommunities
- Kostnadseffektiv organisation
- För 2002 är bolagets främsta mål att erhålla kontrakt på minst tre uppdragsproduktioner från ledande förläggare

Strategi

- Uppdragsproduktioner
- Produkter för de största plattformarna
- Starkt varumärke
- Spetskompetens

Förfinansierade uppdragsproduktioner och tjänster för att minska bolagets risk och skapa stabila kassaflöden

Daydream skall etablera samarbeten med starka förläggare, distributörer, globala varumärken, Internet Service Providers, teleoperatörer och mediabolag för att erhålla access till internationella marknadskanaler samt för att begränsa bolagets risk i samband med utveckling av bolagets produkter.

Produkter anpassade till de största plattformarna för att skapa access till massmarknaden

Daydreams produkter skall tillverkas för pc, spelkonsoler, Internet och framtida plattformar som exempelvis mobila terminaler.

Starkt varumärke synonymt med innovativ

elektronisk underhållning för global distribution

Daydreams produktioner kännetecknas av kvalitet, användarvänlighet och global attraktionskraft.

Distribution och global tillgänglighet skall säkerställas genom samarbeten med etablerade förläggare och distributörer.

Säkerställande av spetskompetens för långsiktig konkurrenskraft

Daydream är ett kunskapsföretag varför kompetensutveckling och rekrytering är mycket viktig. Daydream attraherar personer med spetskompetens genom att erbjuda stort ansvar, intressanta och utmanande arbetsuppgifter, bra villkor, en kreativ arbetsmiljö m.m. För framtida rekryteringsbehov medverkar bolaget bl.a. i utformningen av ett antal universitetsutbildningar för spelutveckling.

Affärsmodell

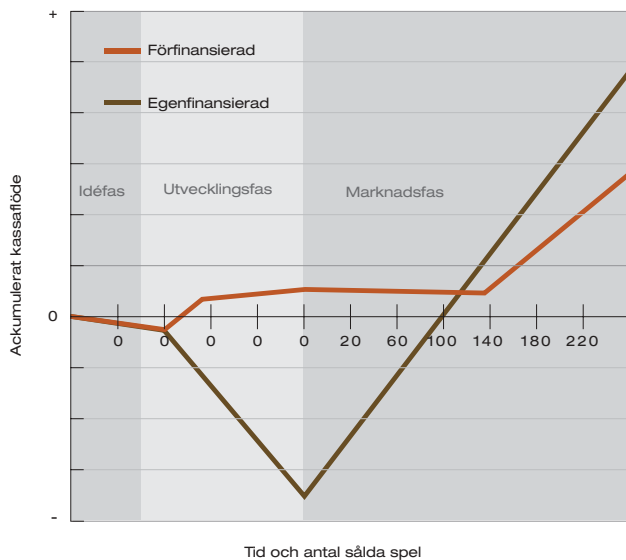
Daydreams affärsmodell bygger primärt på förfinansierade uppdragsproduktioner till skillnad mot tidigare då man finansierade produktionerna själv för att sedan söka förläggare och distributörer för produkterna. Modellen består av flera olika betalningsströmmar vilka i huvuddrag och schematiskt kan beskrivas enligt följande.

Benämningen i ett kontrakt gällande intäkterna från en uppdragsproduktion är normalt "förbetald royalty", denna är inte återbetalningspliktig för Daydream vid låg eller utebliven försäljning. Vid undertecknande av ett kontrakt för uppdragsproduktion erhålles normalt en s.k. signing fee, därefter erhålls ersättning för uppnådda s.k. milestones under produktutvecklingsfasen fram till dess att uppdraget slutförts. När produkten väl är ute på marknaden erhålls intäkter först när beställaren av uppdragsproduktionen sålt så många exemplar av produkten att denne fått full återbetalning av den till Daydream förbetalda royaltyn. Därefter erhåller Daydream en royalty per sålt spel.

Parallellt med ovanstående modell kommer Daydream även att fortsätta kommersialiseringen av befintliga produkter. Intäkterna består i dessa fall framförallt av av royaltys. Egenfinansiering av spelprodukter är för närvarande inte aktuellt.

I övrigt söker Daydream kontinuerligt nya affärsmöjligheter kring sitt varumärke och sin kompe-

tens. Risknivån vid beslut om nya projekt skall i det korta perspektivet vara begränsad.



Figuren ger en jämförande bild av risk och potential vid egenfinansierad respektive förfinansierad affärsmodell. Exemplet är starkt schabloniserat och utgör inte någon prognos från Daydreams sida utan syftar enbart till att åskådliggöra skillnaden mellan bolagets tidigare och nuvarande affärsmodell. Intäkterna vid egenfinansierad modell baseras på etablerade spelutvecklarens marginaler och inte Daydreams historiska utfall vilket varit betydligt sämre.

Produktutveckling

Daydream har sedan bolaget grundades ackumulerat omfattande erfarenheter och kunskap i att utveckla innovativa och globalt attraktiva spel. För att effektivt styra utvecklingsprocessen har bolaget implementerat en projektmodell vilken specialanpassats för spelutveckling. För att utveckla spelprodukter till persondatorn och konsolerna har Daydream en omfattande bas av egenutvecklad och licensierad teknik rörande 3D-programmering, nätverkskommunikation och grafik. I och med spelprodukterna Clusterball och Ski-Doo X-Team Racing äger Daydream även en teknisk plattform för online-spel utifrån vilken nya spelhandlingar, funktionaliteter och miljöer kan utvecklas på ett effektivt sätt. För nyare spelplattformar såsom mobila terminaler har Daydream skapat en beredskap genom begynnande arbete inom metodik

och kompetens samt etablerandet av ett nätverk med strategiska partners.

Centralt i Daydreams produktutvecklingsstrategi är s.k. multi-plattform development. Bakgrunden är mångfalden av hårdvaruplattformar och den ständiga utvecklingen av nya såsom X-Box, Internet och mobiltelefoner. Syftet är att minska exponeringen mot enskilda plattformar, tillgodogöra sig skalfördelar samt för varje enskild produkt maximera tillgänglig marknad.

Processen vid nyutveckling kan schematiskt beskrivas i fyra stadier.

Idé- och konceptutveckling; utifrån krav på spelbarhet, spelkomplexitet och målgrupp, tar Daydream genom ett förfarande i flera steg fram en idé eller ett koncept. Under idéstadiet används grundläggande spelarerfarenhet i kombination med kompetens inom programmering och marknadsföring.

Produktionsplanering; innebär att huvudprogrammerare och projektledare utifrån spelkonceptet fastställer produktionens riktlinjer för att budgetera och tidsbestämma projektet. Stor vikt läggs vid att med uppdragsgivaren finna en gemensam förväntansbild, målsättning och för att bedöma projektets genomförbarhet.

Produktion; i vilken samtliga kompetenser finns representerade; 3D-modellerare, art directors, programmerare, databastekniker och marknadsförare. Under projektets gång läggs stor vikt vid milstenar och leveranser, tidsförbrukning samt fortskridande såväl ur ett kvantitativt som kvalitativt perspektiv. Tester och kvalitetssäkring är nyckelkomponenter under denna fas och av särskild vikt med anledning av den tekniska komplexiteten i Daydreams produkter. Spelet kvalitetssäkras genom löpande intern kontroll, externa tester i slutna grupper samt i slutfasen av produktionen även genom publika tester. Bolaget eftersträvar en nära och frekvent kontakt med förläggare och distributörer för att på ett tidigt stadium fånga upp idéer och implementera dem i produkterna.

Lansering och marknadsfas; då Daydreams nya affärsmodell bygger på förfinansierade produktioner står beställaren för ansvaret att marknadsföra och distribuera produkten. Daydreams

roll i denna fas är främst att ge högkvalitativ support till förläggarna samt i vissa fall även konsumenterna. Vidare kan bolaget även involveras i etablering, upprätthållande och support gällande olika typer av spelcommunities som bildas kring bolagets produkter, framförallt för Internetbaserade spel.

SkyNet

År 1999 förvärvade Daydream samtliga aktier i företaget Obbit SkyNet AB, som sedan dess delats upp i två separata bolag SkyNet AB och Obbit AB. Obbit AB har sålts under våren 2002. Orsaken till förvärvet av Obbit SkyNet var de teknologier, tekniker och metoder som fanns i företaget. SkyNet äger och förvaltar ett operatörsberoende bredbandsnät. Genom detta kan man erbjuda kunden att fritt välja och byta operatör. Bolaget har 3 anställda och är baserat i Umeå.

SkyNets vision är att bli ett ledande alternativ i Sverige inom trådlösa bredbandsuppkopplingar, kompletterat med fiberoptik och koppar. Företaget har varit verksamt sedan 1997 och har idag cirka 500 företagskunder med cirka 4 000 användare.

Legal struktur

Daydream-koncernen består av moderbolaget Daydream Software AB (publ) och följande helägda dotterbolag:

- Daydream Ventures AB
- Daydream Technology AB (vilande)

Dotterbolaget Daydream Ventures AB är i sin tur moderbolag till följande helägda dotterbolag:

- SkyNet AB
- Sombrero AB (vilande)

Operativ struktur och medarbetare

Koncernen

Antal anställda: 21 (19 män och 2 kvinnor)
Andel högskole- och universitetsutbildad personal: 62 %
Snittålder: 33 år

Daydream Software AB (publ)

Äger, förvaltar och marknadsför bolagets produkter
Antal anställda: 2

Daydream Ventures AB

Spelutveckling, ekonomi, personal
Antal anställda: 16

SkyNet AB

Äger och förvaltar ett operatörsberoende bredbandsnät.
Antal anställda: 3

Koncernen har högutbildad och erfaren personal inom ledning, produktion, marknad och administration. Personalens samlade utbildning omfattar bl.a. data och systemvetenskap, teknisk datavetenskap, fysik, matematik, konst, grafik, ekonomi och personal. Den stora andelen högskole- och universitetsutbildad personal är en kvalitetssäkring som i kombination med bolagets projektmodell borgar för hög kvalitet och leveranssäkerhet.

Daydream Ventures ledning består av VD och projektledare. Produktionsteamets funktioner omfattar bl.a. programmering, 3D-grafik, speldesign och kvalitetssäkring. I den administrativa funktionen återfinns ekonomi och personal.

SkyNet har tre anställda: verksamhetsansvarig, tekniskt ansvarig samt säljare.



Marknadsöversikt

Introduktion

Daydream är ett spelutvecklingsföretag verksamt på marknaden för elektronisk underhållning för persondatorer, spelkonsoler och Internet. Spelmarknaden är en av de snabbast växande underhållningsbranscherna med en etablerad industristruktur av multinationella aktörer. Idag domineras marknaden av stora företag som Sony, Nintendo, Sega, Electronic Arts, Microsoft, Hasbro, m.fl. och vid sidan av dessa finns det 10,000-tals olika aktörer världen över som är involverade i spelindustrins värdekedja. Målgruppen för elektronisk underhållning i konsumentledet har breddats från spelfantaster till vanliga människor i alla åldrar. Att spela data och konsolspel har de senaste åren blivit socialt accepterat och jämställt med musik, film och användning av Internet. Exempelvis omsatte den svenska spelindustrin under 1998 mer än bio/video och under 1999 gick den även förbi skivbranschen i omsättning.

Marknadens storlek och tillväxt

Branschanalytiker uppskattar att den globala marknaden för elektronisk underhållning är värd cirka 17-18 miljarder USD. USA och Europa bedöms med en omsättning på 11-12 miljarder USD utgöra cirka 64-66 % av marknaden. Inom Europa är Storbritannien den enskilt största marknaden följt av Tyskland och Frankrike. Den svenska marknaden var år 2001 värd cirka 1,17 miljarder kronor, upp 33,8 % från år 2000.

Den årliga tillväxten för marknaden som helhet förväntas under 2002-2005 vara mellan 15-25 %, vilket innebär att marknaden år 2005 är värd mellan 34-55 miljarder USD.

Branschens struktur och aktörer

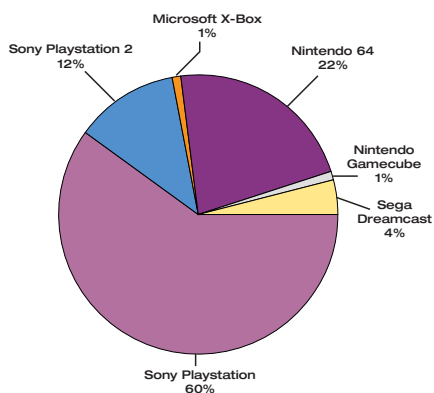
Hårdvarusegmentet

Idag finns två dominerande typer av tillgänglig hårdvara där vi kan spela spel; persondatorn och spelkonsolerna. Marknaden har en stark trend mot konsolspel framför pc-spel och vid sidan av dessa lyfts även andra plattformar fram, främst Internet och mobiltelefoner, som morgondagens spelmaskiner. Hårdvarumarknaden för spelkonsoler domineras av fyra företag med var sin standard ute på marknaden; Sony, Nintendo, Sega och Microsoft. Sony har sedan slutet av 1990-talet varit marknadsledande med cirka 50-70 % marknadsandel

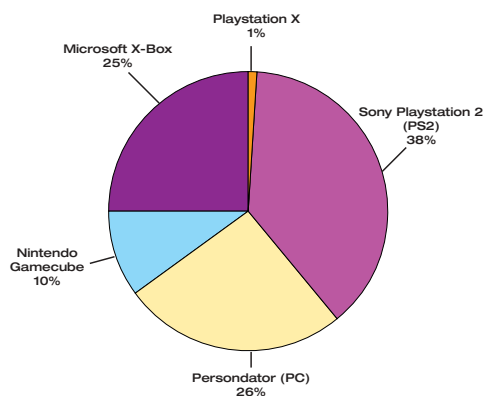
men utmanas av Microsofts konsol X-Box, vilken lanserades i USA under 2001 och i Europa våren 2002. Microsoft har cirka 1 % av marknaden men branschanalytiker estimerar en kraftig tillväxt för plattformen de närmaste åren. Spelkonsolerna är proprietära plattformar dvs. de är speciellt designade för spel och starkt kontrollerade av de företag som utvecklat konsolen. De spelutvecklare som vill ta fram spel för konsoler måste inhämta godkännande från konsoltillverkarna eller via en förläggare. De spelutvecklare som inte lyckas erhålla godkännande får inte de utvecklingsverktyg som krävs för att utveckla spel till plattformen. Sammanfattningsvis kan konstateras att tillverkarna av spelkonsoler har stort inflytande och starka positioner i industrin.

Till skillnad från spelkonsolerna är persondatorn till sin natur en öppen plattform där det är fritt för användaren att köra vilken typ av mjukvara denne önskar. Persondatortillverkarna har inte i nämnvärd omfattning tagit några positioner i spelmarknaden.

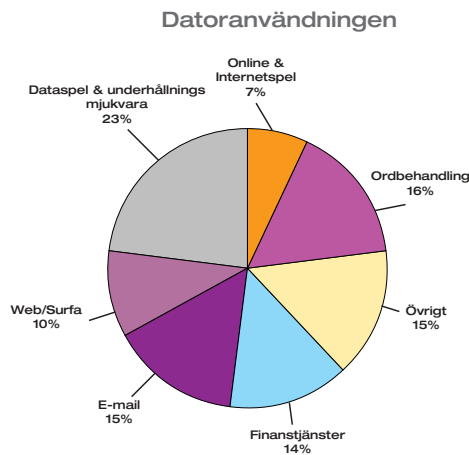
Marknadsandelar Europa och USA 2001 (ackumulerat antal sålda enheter sedan introduktionen)



Marknadsandelar av spelförsäljning år 2005



Persondatorn är en populär plattform för spel och oberoende undersökningar har visat att cirka 30 % av all persondatoranvändning är relaterad till spel och underhållningsmjukvara.



Mjukvarusegmentet

Den elektroniska underhållningsindustrin har i normalfallet en klart definierad värdekedja och innefattar flera olika aktörer och kompetenser bland utvecklare, förläggare, distributörer och återförsäljare.

Utvecklare, vilka tar fram spelidéer, konceptualiserar, designar och skapar slutprodukten. Här återfinns oberoende spelutvecklare som Daydream och även förläggares interna utvecklingsenheter.

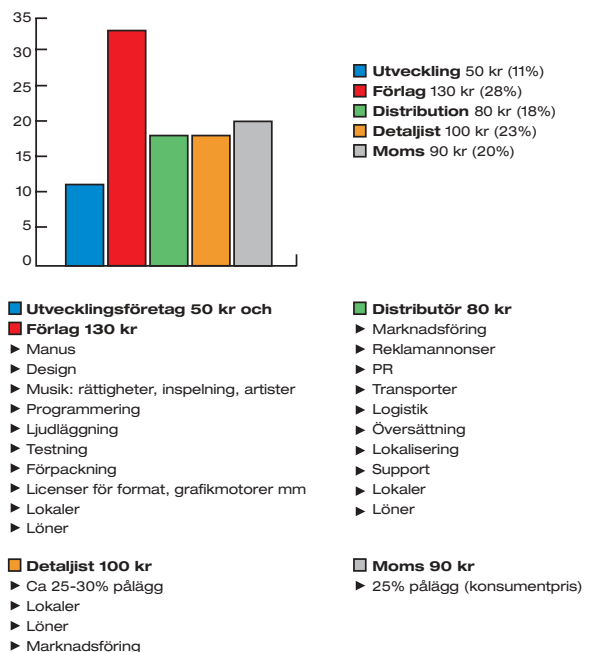
Förläggare, vilka introducerar nya produkter på marknaden samt tar övergripande ansvar för produktutveckling, marknadsföring, tillverkning, kvalitetssäkring, förpackning, distribution och även finansiering. Flera av dessa är stora och globala företag vilka även besitter intern kapacitet för spelutveckling. Electronic Arts är ett exempel på en internationell spelförläggare som internt utvecklar cirka 80 % av de produkter som företaget förlägger, varvid cirka 20 % läggs på externa spelutvecklare. Idag kan de större förläggarna investera 30-50 miljoner kronor i en enskild produktion. Förläggarna är noggranna och ställer höga krav på oberoende spelutvecklingsföretag för att säkerställa hög kvalitet, leveranskapacitet, projektledning och förmåga att hålla utgivna tidsramar.

Distributörer, vilka lagerhåller, duplicerar, säljer och distribuerar spelen till olika geografiska marknader och lokala återförsäljare.

Återförsäljare, vilka säljer spelen till kund via butiker eller elektroniska medier som Internet, telefon etc.

Fördelning av intäkter i värdekedjan

Branschorganisationen för Multimedia, Dator och TV-Spel (MDTS) har gjort en kartläggning av den ungefärliga fördelningen av intäkterna bland aktörerna i spelindustrin. Nedan redovisade beräkning är baserad på en produkt som i butik kostar 450 kr och marginalfördelningen utgör ett genomsnitt av dator- och konsolspel.



- Fördelningen av intäkter kan variera avsevärt med hänsyn till spelutvecklarens renommé, produktens förväntade marknadsattraktivitet, vilken plattform den utvecklas för etc.
- Avgörande för spelutvecklarens marginaler är vilken finansieringsform som valts för produktionen.
- Etablerade spelutvecklare vilka egenfinansierar sina produktioner kan i gynnsamma fall erhålla 40-50 % av det pris förläggaren erhåller.

Internet och mobilspel

Internet spel

Genom Internet har spelindustrin tillgång till ett nytt distributionsmedium. I förlängningen kan detta möjliggöra för tex. en spelutvecklare eller en förläggare att sälja direkt till konsument och därmed gå förbi den traditionella värdekedjan. Enligt undersökningsföretaget IDC var antalet Internetspelare år 2000 cirka 39 miljoner, per 2004 uppskattar företaget att den siffran är cirka 74 miljoner. Under 1998-2001 har dock marknaden haft en övertro på mediets inverkan på konsumenterna och dess möjligheter att inom en snar framtid generera intäkter.

Mobilspel

Vid sidan av etablerade spelplattformar har mobiltelefonerna lyfts fram som framtidens kanske mest intressanta spelmaskin. Plattformen är dock i sin linda och utgör idag en liten nisch inom spelmarknaden där industristrukturen ännu inte är klart definierad. Pga den snabba teknikutvecklingen har inga gemensamma standarder etablerats vilket innebär stora tekniskrisker för spelutvecklare. Spelindustrin förväntar dock att ny teknik såsom GPRS, 3G och färgskärmar gör att onlinespel och underhållning för mobiltelefoner blir mycket attraktiva i en nära framtid. Analysföretaget Datamonitor bedömer att enbart den europeiska marknaden kommer att öka från 1,1 miljarder kronor till 44,5 miljarder kronor under perioden 2001-2006.

Konkurrenssituation

Varje år lanseras cirka 1000-1500 nya speltitlar på den internationella marknaden och konkurrensen bland marknadsaktörerna är hård. De spelutvecklare vilka har en förfinansierad affärsmodell konkurrerar inbördes om att sluta samarbeten med de större och mest välrenommerade förläggarna för att få finansiering samt tillgång till internationella marknadsförings- och försäljningskanaler.

I takt med att ny teknik som Internet och bredband blir en viktigare del av spelindustrin skapas nya mönster och strukturer. Behovet av innehåll och immateriella rättigheter förväntas öka vilket kan driva en fas av uppköp, samgåenden och allianser som först och främst berör spelutvecklarna och förläggarna men även involverar nya aktörer såsom kabel-tv företag, telefonbolag samt större media och underhållningsföretag.

I Sverige återfinns bl.a. följande konkurrerande bolag:

Digital Illusions

Digital Illusions, grundades 1992 och har mer än 140 anställda med kontor i Göteborg, Stockholm och utanför Toronto, Kanada. Digital Illusions är noterat på Nya Marknaden, Stockholms Fondbörs.


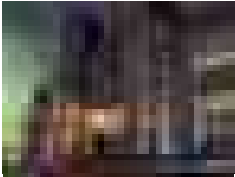


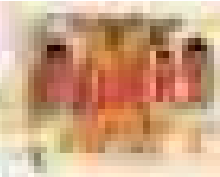
UDS

UDS, Unique Development Studios, grundades år 1997 och har cirka 120 medarbetare vid huvudkontoret i Norrköping samt i Göteborg, Stockholm och Storbritannien. UDS ägs av grundare, medarbetare och institutionella placerare.

O3Games

O3 Games grundades 1998 och har idag 44 anställda. Bolaget är noterat på AktieTorgets lista.

Produkter och pågående produktioner

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
|  |  |  |  |  |
| Safecracker | Traitorsgate | Clusterball | Skidoo X-team racing | Traitorsgate 2 |
| Lanserat Maj 1997 | Lanserat September 1999 | Lanserat Juli 2000 | Lanserat Juni 2001 | Lansering Planerad sept-03 |
| Medie format PC&Mac | Medie format PC&Mac | Medie format PC/Internet | Medie format PC/Internet | Medie format PC |
| Marknader Nordamerika Europa Sydafrika | Marknader Nordamerika, Europa, Mellan- östern, Latiname- rika, Asien, CIS | Marknader Nordamerika Europa Mellanöstern Asien | Marknader Nordamerika Europa Mellanöstern Asien | Marknader Förhandlingar pågå |
| Återförsäljare Dreamcatcher Int Nordic Softsales Telia e-bolaget AB Tribeka Ltd | Återförsäljare FX Interactive Dreamcatcher Int. Coda Software Telia e-bolaget AB IncaGold GmbH | Återförsäljare NHS Internet Content Diggibag Toptronics Telia e-bolaget AB Mindscape(TLC) Strategy First Inc. | Återförsäljare NHS Internet Content Mindscape(TLC) TT Sweden Simon & Schuster Telia e-bolaget AB Diggibag | Förläggare Ej offentliggjort |
| Antal sålda enheter 305 000 | Antal sålda enheter 300 000 | Antal sålda samt nedladdade enheter 28 100 | Antal sålda enheter 40 000 | Pågående produktion |
| <p>Safecracker är Daydreams första produkt för den breda spelmarknaden.</p> <p>Det var ett av de första spelen som använde Virtual Reality motorn QuickTime VR, som tillåter en 360° kamerarörelse.</p> <p>Trots att spelet är fem år gammalt lever det vidare positionerat som en lågprisprodukt.</p> | <p>Miljön är hämtad från the Tower of London. Utan att synas, höras eller lämna några spår, skall spelaren som agent med kodnamnet Raven, byta ut de brittiska kronjuvelerna mot kopior för att förhindra en internationell kris.</p> <p>Traitors Gate är byggt med en icke linjär spelformel, vilket betyder att det finns flera sätt att lösa spelet på.</p> <p>Traitors Gate är översatt till tio språk och säljs globalt.</p> | <p>Clusterball är ett sportspel där användaren manövrerar flygande farkoster och samlar bollar i olika landskap såsom Egypten, Sydpolen eller Stonehenge. När ett antal bollar samlats ihop skall bollarna tas i mål genom att flyga igenom en ring vid en arena någonstans i landskapet. Spelarna rankas på en lista efter prestation. Spelet kan även spelas över Internet där spelaren tävlar med eller mot andra spelare i realtid. Genom nätplatsen kan spelarna mötas och umgås i en Clusterball-community, www.clusterball.com där de kan konvertera samt ta del av ranking och olika tjänster.</p> | <p>Spelet baseras på snöskoterracing och har utvecklats i samarbete med det kanadensiska företaget Bombardier Inc. för det globala varumärket Ski-Doo. Spelet bygger till stora delar på samma teknologiska koncept som Clusterball. Spelare kan mötas och umgås i ett community, www.x-teamracing.com.</p> | <p>Spelet är en uppföljare till en av Daydreams största framgångar hittills, "Traitors Gate", med mer än 300.000 sålda enheter. TG2 tar sin plats i en storslagen, färgstark miljö, inspirerad av verkligheten och det historiska förflutna. Detta, kombineras med Daydreams kända icke linjära speltyp. Agent Raven har ett nytt uppdrag!</p> |

Historik

Daydream Software AB bildades 1994 med affärsidén att utveckla och sälja spelprodukter. Daydream-koncernen bildades 1996 genom förvärv av Sombrero AB. 1995 började Daydream utvecklingen av sin första internationella produkt, Safecracker. Under våren 1995 skrev bolaget ett publicerings-, distributions- och finansieringsavtal med Warner Interactive i England. Innan Safecracker lanserats köptes dock Warner Interactive upp av GT-interactive vilket i ett första steg resulterade i en försening av lanseringen och i ett andra steg till att Daydream i november 1997 återköpte de globala rättigheterna till produkten.

Problemen med Warneravtalet gjorde att bolaget 1996 omvärderade affärsidén med förfinansierade produktioner. Med syftet att få större kontroll över distribution och marknadsföring ändrades affärsmodellen från förfinansiering till egenfinansiering. Visionen var att maximera royaltointäkter genom att för en färdig produkt kunna välja mellan olika återförsäljare och distributörer. För att finansiera bolagets nya affärsmodell genomfördes i december 1996 en nyemission om cirka 20 miljoner kronor riktad till institutioner och allmänhet i Sverige. I samband med detta noterades även bolagets aktie hos Stockholms Börsinformation SBI i januari 1997.

Traitors Gate blev Daydreams nästa stora produktion och påbörjades vid årsskiftet 1996/97. Daydream självfinansierade hela utvecklingsprocessen och efter ett intensivt arbete lanserades Traitors Gate i början av september 1999.

Under 1997 påbörjades utvecklingen av Internet-spelet Clusterball. Daydream som redan 1996 börjat tro på Internets påverkan på spelindustrins värdekedja var övertygade om att flera mellanhänder skulle försvinna i samband med framväxten av elektronisk distribution och möjliggöra för spelutvecklingsföretag att sälja sina produkter direkt mot konsument. Clusterball sågs som Daydreams väg in i online gaming marknaden med produkter som kan upplevas, distribueras och betalas över Internet. Clusterball lanserades under år 2000.

1999 inleddes en breddning av verksamheten till att även omfatta försäljning av teknologier samt en s.k. corporate venture verksamhet för att finansiera spelrelaterade tekniker och affärsidéer. I december 1999 förvärvades, via en riktad nye-

mission, den Umeå-baserade Internetleverantören Obbit SkyNet AB främst för att erhålla teknisk know-how och resurser avseende Internet baserad leverans och betalning.



Vid årsskiftet 1999/00 var Daydreams finansiella situation ansträngd pga förseningar vid lanseringen av spelet Traitors Gate samt omfattande investeringar i samband med bolagets nya affärsinriktning mot Internet-spel. I februari 2000 genomfördes en företrädesemission till befintliga aktieägare om cirka 30,8 miljoner kronor. I samband med kapitaliseringen etablerades, för att renodla verksamheten, en koncernstruktur som innebar att Daydream hade tre dotterbolag och separata affärsområden: Daydream Entertainment, Daydream Technology och Daydream Ventures.

Under våren 2000 ansökte Daydream om notering på OM Stockholmsbörsens O-lista. I juni år 2000 flyttades noteringen av bolagets aktie från SBI till

Stockholmsbörsens Nya Marknaden. Under hösten genomgick Daydream en granskning av börsens revisorer och i december 2000 noterades bolaget på O-listan. I samband med noteringen av

dotterbolagen medförde stora förluster för Daydream. Under första halvåret 2001 påbörjades kostnadsnedskärningar för att kompensera detta. Arbetet med att reducera kostnaderna intensifie-



bolagets aktie genomfördes en företrädesemission om cirka 43 miljoner kronor till bolagets befintliga aktieägare.

Under år 2000 förvärvades två företag. Det första var Tonteknik Recording i Umeå AB med verksamhet inriktad på produktion av radioreklam och musik. Det andra bolaget som förvärvades var Stockholmsföretaget E-game AB, en utvecklare av reklamspel anpassade för distribution över e-mail och Internet. Genomförda förvärv och omfattande investeringar gjorde att Daydream under år 2000 växte från 14 personer vid utgången av räkenskapsåret 1999 till 54 personer vid utgången av år 2000.

En stor fast kostnads massa i kombination med begränsade royaltytäckter och stora problem för

rades under sommaren 2001 och Tonteknik såldes i augusti. I dotterbolaget E-game, som påverkades starkt negativt av nedgången i annonskonjunkturen, genomfördes en rad åtgärder men då dessa inte gav tillräckliga resultat försattes bolaget i konkurs oktober 2001. Dotterbolagen Sombrero AB, Obbit AB och SkyNet AB omorganiserades och rationaliserades. Dotterbolaget Daydream Entertainment såldes sedan verksamheten flyttats till Daydream Ventures AB. Genom detta realiserades en del av de ackumulerade förlustavdragen i koncernen.

Under andra halvåret 2001 genomfördes en omorganisation och under tredje kvartalet 2001 fokuserades verksamheten på förfinansierade produktioner. Våren 2002 såldes bolaget Obbit AB.

Finansiella mål och framtidsutsikter

Finansiella mål

Styrelsens mål för den kommande treårsperioden är kraftigt ökad omsättning och från och med 2003 ett positivt resultat på helårsbasis. Daydreams nya affärsmodell bedöms få fullt genomslag från fjärde kvartalet 2004 då uppdragsproduktioner påbörjade under 2002 förväntas börja generera royaltyintäkter.

Målen för den kommande treårsperioden bygger på att Daydream kontinuerligt erhåller kontrakt på nya uppdragsproduktioner. Royaltyintäkter från befintliga produkter förväntas vara begränsade och successivt utgöra en allt mindre del av intäktsmassan. Kostnadsmassan bedöms öka i takt med att nya kontrakt inkommer. Bevarandet av en kostnadseffektiv organisation är i fortsatt fokus.

För 2002 är styrelsens målsättning att för fjärde kvartalet uppvisa ett positivt kassaflöde. Bolagets kassaflöde och resultat för helåret 2002 bedöms dock bli negativt. Målen för 2002 bygger på att Daydream under året erhåller kontrakt på tre uppdragsproduktioner, varav en för närvarande är kontrakterad. Vidare baseras målen på fortsatta royaltyintäkter från befintliga produkter. Kostnadsmassan förutsätts öka något mot slutet av året i samband med att en tredje uppdragsproduktion påbörjas.

Baserat dels på pågående diskussioner med förläggare, dels på styrkan i bolagets portfölj av konceptualiserade spelidéer, bedömer bolaget utsikterna att lyckas med de uppsatta målsättningarna som goda.

Finansiella policys

Likviditet

Överskottslikviditeten ska investeras i räntebärande värdepapper med låg kreditrisk och hög likviditet.

Framtida kapitalbehov

Bolagets bedömning är att emissionslikviden kommer att täcka bolagets kapitalbehov till dess att bolaget är kassaflödespositivt. Det kan dock ej uteslutas att framtida kapitalbehov kan uppstå varvid ytterligare emissioner kan komma att genomföras.

Valutapolitik

Daydream erhåller vanligtvis intäkter i USD medan huvuddelen av bolagets kostnader uppstår i SEK. Bolaget tillämpar för närvarande inte någon kurs-säkringspolicy med anledning av att intäktströmmarna är svårbedömbara såväl i tid som i storlek.

Utdelningspolitik

Utdelning om i genomsnitt 30% av resultatet efter skatt skall lämnas när koncernens resultat, kassaflöde, investeringsbehov och finansiella ställning så medger.



Risikfaktorer

En investering i aktier i Daydream Software AB utgör en affärsmöjlighet, men innebär också betydande risker. Dessa kan, på grund av omvärldsfaktorer och Bolagets affärsinriktning, vara svåra att identifiera och kvantifiera. Den som överväger att teckna sig för köp av aktier i Daydream Software men känner osäkerhet vid riskbedömningen, bör inhämta råd från kvalificerade rådgivare. Nedan redogörs för ett antal riskfaktorer som bedöms ha betydelse för Daydreams framtida utveckling. Riskerna nedan är inte framställda i prioriteringsordning och gör inte anspråk på att vara heltäckande.

Beroende av nyckelpersoner och medarbetare

Den snabba tekniska utvecklingen inom spelindustrin har ökat komplexiteten i produkterna och konkurrensen om medarbetare med specialkompetens. Daydream baserar sin framgång på medarbetarnas kunskaper, kvalitet och kreativitet. Bolaget är starkt beroende av befintliga medarbetare samt att i framtiden kunna rekrytera och behålla nyckelpersoner. Hittills har Daydream lyckats bra med att attrahera och behålla kvalificerade medarbetare. Beroendet av enskilda nyckelpersoner minskar också i takt med att Bolaget utvecklar varumärken, arbetsmetoder och modeller för kunskapsöverföring. En brist på kvalificerad arbetskraft kan dock påverka företagets verksamhet negativt.

Ännu ej bevisad intjäningsförmåga och framtida kapitalbehov

Bolaget har sedan start inte redovisat vinst utan för sin finansiering varit beroende av externt riskkapital. Det kan inte med säkerhet sägas huruvida Bolaget kan komma att bli vinstgivande och internt generera tillräckliga medel för sin finansiering. Det kan inte uteslutas att Daydream vid ett senare tillfälle pga finansieringsbehov måste söka nytt externt riskkapital och det finns inga garantier för att nytt kapital, om behov uppstår, kan anskaffas eller att det kan anskaffas på fördelaktiga villkor. Ett misslyckande i att generera vinster eller ett misslyckande med att lösa uppkomna finansieringsbehov kan substantiellt påverka bolagets marknadsvärde.

Risker associerade till förfinansierade affärsmodeller

Uppdragsproduktion är en affärsmodell för spelutvecklare som vill balansera sin risk i utvecklingsprocessen, men är dock ingen garanti för att modellen i sig genererar stabila kassaflöden. I samband med uppdragsproduktion ingås avtal med förläggare rörande finansiering. Dessa avtal är förknippade med ett antal avtalsmässiga risker där förläggare exempelvis kan förbehålla sig rätten att säga upp avtalet på kort varsel. En uppsägning av avtal från en förläggares sida kan påverka Daydreams försäljnings- och resultatutveckling negativt.

Risker associerade till företagsförvärv

Daydream har under de senaste åren genomfört ett antal företagsförvärv och under de kommande åren kan ytterligare förvärv komma att genomföras. Det föreligger risk att dessa förvärv inte utfaller som planerat avseende integration samt förväntad lönsamhet. En sådan utveckling kan hämma Daydreams utvecklingstakt samt inverka negativt på Bolagets framtidsutsikter, finansiella ställning och likviditet.

Osäkerhet rörande framtida marknadsutveckling

Daydream är verksam på en marknad som förväntas uppvisa god tillväxt de kommande åren. För att Daydreams verksamhet skall utvecklas positivt på denna lovande marknad är bolaget beroende av att kunna behålla sin marknadsposition och leverera produkter som svarar mot förläggares och slutkunders krav. Det kan inte uteslutas att marknaden och dess värdekedja utvecklas i en för Daydream ofördelaktig riktning pga förändrade konsumentbeteenden, snabb teknisk utveckling eller andra omvärldsfaktorer. Ett sådant förlopp kan undergräva bolagets marknadsposition samt påverka koncernens försäljning, resultatutveckling och framtida utsikter negativt.

Konkurrens

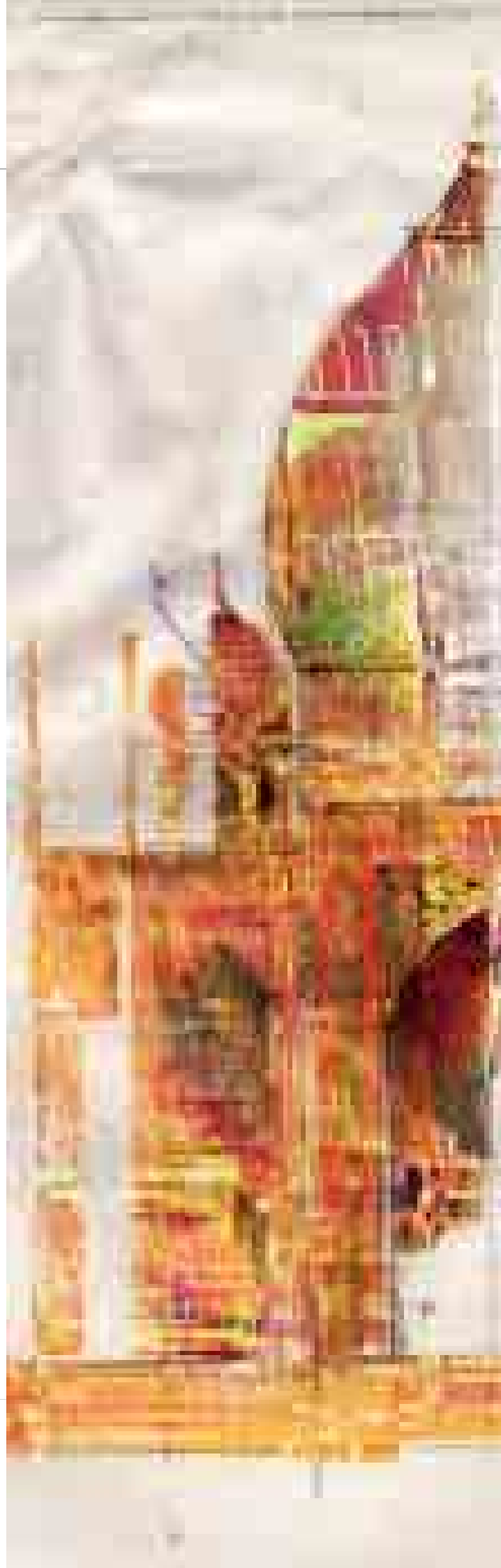
Daydream har ett flertal konkurrenter. Många av dessa är betydligt större, har längre verksamhetshistorik samt är finansiellt starkare än Daydream. Ökad konkurrens kan innebära negativa försäljnings- och resultat effekter.

Valutakursförändringar

Daydream erhåller vanligtvis intäkter i USD medan huvuddelen av bolagets kostnader uppstår i SEK. Förändringar i den svenska kronans värde i förhållande till andra valutor, företrädesvis USD, påverkar således storleken på Bolagets intäkter och därmed resultat. En försvagning av den svenska kronan skulle i detta perspektiv påverka resultatet positivt, medan en förstärkning av kronan får motsatt effekt. Valutapositioner har historiskt inte kurssäkrats av Daydream.

Varumärken, patent och domännamn

Bolaget innehar och registrerar löpande de varumärken och domännamn som bedöms nödvändiga för verksamheten. Otillåten kopiering är dock ett tämligen utbrett fenomen inom spelbranschen. Det kan således inte garanteras att Daydream kan skydda sina rättigheter till fullo.



Rättsliga aspekter

Allmänt

Den verksamhet som bedrivs inom Daydream-koncernen är ej i väsentlig del beroende av tillstånd eller beslut från nationella myndigheter eller motsvarande organ.

Väsentliga avtal

Daydream Software AB

Licensavtal för slutanvändare samt flera licensavtal avseende tillverkning, marknadsföring och försäljning av företagets produkter finns ingångna avseende programvarorna "Safecracker", "Traitors Gate", "Clusterball" och "X-team 01". Inget av ovanstående avtal bedöms vara av avgörande betydelse för Bolaget, dess verksamhet eller lönsamhet.

Ett marknadsförings- och distributionsavtal har ingåtts med en oberoende kontraktsförmedlare som bedöms vara av väsentlig betydelse för Bolagets lönsamhet. Förmedlaren erhåller enligt detta avtal provision på nettoförsäljningen för ett antal av bolagets produkter. Det ursprungliga avtalet trädde i kraft den 19 november 1997, men har i mars 2002 omförhandlats på ett flertal punkter och innefattar idag även ett antal planerade produktioner. Det nuvarande avtalet löper till mars 2005.

Ett licensavtal avseende användning av en 3D-motor bedöms vara av väsentlig betydelse för bolagets framtida produktutveckling. I enlighet med avtalet har Daydream med 3D-motorn rätt att utveckla ett obegränsat antal spel för PC och Microsoft X-Box.

SkyNet AB

Flera kund- och återförsäljaravtal finns ingångna avseende framförallt anslutning till Internet. Inget enskilt sådant avtal är av avgörande betydelse för bolaget, dess verksamhet eller lönsamhet. Dessutom föreligger följande avtal som bedöms vara av väsentlig betydelse för bolagets verksamhet: Avtal med Umeå Energi avseende hyra av fiberförbindelser i stomnät samt fiberförbindelser till avtalad kund. SkyNet AB äger all utrustning i sin helhet frånsett vissa sträckor i stomnätet som hyres av Umeå Energi AB. SkyNet har för närvarande 9 avtal rörande fiberförbindelser med Umeå Energi. De inplaceringar som SkyNet AB har gjort

medför avtal med fastighetsägare som reglerar hyreskostnader och bindningstid. Bolaget har under år 2000 ingått två inplaceringsavtal med bindningstid 24 respektive 60 månader. Under 2002 har tre avtal ingåtts med vardera bindningstiden 24 månader.

Försäkringsskydd

Samtliga bolag i koncernen har sedvanlig företagsförsäkring som uppdateras regelbundet med hänsyn taget till förändringar i behovet av försäkringsskydd. Daydream Software AB har dessutom ingått avtal om tjänstepensionsförsäkring, kollektiv olycksfallsförsäkring, tjänstereseförsäkring samt för nyckelpersoner sjukvårdskostnadsförsäkring. Bolaget bedömer att alla företag inom Koncernen upprätthåller ett adekvat försäkringsskydd med hänsyn till de risker som uppstår i verksamheten.

Immateriella rättigheter

Den programvara som bolaget utvecklar är upphovsrättsligt skyddad. Varumärkesregistrering av "Daydream Software" har skett i Sverige samt inom EU. Varumärkesregistrering av "Safecracker" respektive "Traitors Gate" har skett i Sverige och för "Clusterball" har registrering skett inom EU och USA. Varumärket "Ski-Doo®" vilket ingår i titeln på skoterspelet "Ski-Doo® X-Team Racing" har Daydream licensierat av dess ägare Bombardier Inc.

Tvister

Inget av bolagen i koncernen är part i någon rättegång eller skiljeförfarande eller informerat om krav som väsentligen kan påverka koncernens ekonomiska ställning sådana den redovisas i detta perspektiv.

Anställningsavtal

Sedvanliga anställningsavtal föreligger i koncernen. Samtliga anställningsavtal bygger på LAS och svensk arbetsrättslig lagstiftning i övrigt. Avtalen är individuella avseende lön, semester, rätt till övertidssättning och eventuella förmåner. Samtliga anställningsavtal reglerar sekretess, insiderfrågor och rätt till arbetstagares uppfinning.

Transaktioner med närstående

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare, har eller har haft, någon direkt eller indirekt delaktighet i några affärstransaktioner, som är eller var ovanlig avseende karaktär eller villkor, som inträffat under nuvarande, föregående eller tidigare verksamhetsår och som i något avseende kvarstår oreglerad eller oavslutad. Ej heller har bolaget varit inblandad i affärstransaktioner med bolagets revisor eller lämnat lån, ställt garantier eller ingått borgen för någon styrelseledamot, ledande befattningshavare eller revisor i bolaget.

Avyttringar av företag

Under år 2001 avyttrades Tonteknik Recording AB samt Daydream Entertainment AB. Våren 2002 avyttrades Obbit AB. Försäljningarna har skett på sedvanliga villkor. Det har inte framförts några krav gentemot Daydream med anledning av de garantier som lämnats i samband med försäljningarna, och även om vissa garantifrister fortfarande inte har löpt ut föreligger inga omständigheter som ger styrelsen anledning att befara att sådana krav kommer att framföras.



Ekonomiskt sammandrag

Räkenskapsåret för perioden 1999/2000 förlängdes till 16 månader. Finansiella data inkluderar även de förvärv som genomförts under åren 1999/2000 samt 2001. Under år 2001 har bolagen Tonteknik, Sombbrero och E-game sålts lagts ned respektive försatts i konkurs. Dessa faktorer medför att perioden 1999/2000 samt 2001 ej kan anses helt jämförbara med tidigare perioder.

Resultaträkningar i sammandrag

| Belopp i tkr | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 1996/97 |
|---|----------------|----------------|---------------|---------------|---------------|
| Nettoomsättning | 14 582 | 12 833 | 4 686 | 3 762 | 4 621 |
| Aktiverat arbete | 8 865 | 12 160 | 7 539 | 7 089 | 3 191 |
| Rörelsens kostnader | -44 497 | -36 240 | -10 662 | -10 560 | -10 549 |
| Rörelseresultat | -21 050 | -11 247 | 1 563 | 291 | -2 737 |
| Avskrivningar enligt plan | -20 104 | -12 859 | -6 919 | -2 621 | -725 |
| Jämförelsestörande poster | -32 385 | -16 570 | 0 | 0 | 0 |
| Resultat efter avskrivningar | -73 539 | -40 676 | -5 356 | -2 330 | -3 462 |
| Resultat från finansiella investeringar | 255 | 409 | 30 | 300 | 330 |
| Resultat före skatt | -73 284 | -40 267 | -5 326 | -2 030 | -3 132 |
| Skatt | 0 | -58 | -4 | 0 | 50 |
| Resultat | -73 284 | -40 325 | -5 330 | -2 030 | -3 082 |

Kassaflöde i sammandrag

| Belopp i tkr | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 1996/97 |
|---|----------------|----------------|---------------|---------------|---------------|
| Kassaflöde från rörelsen före investeringar | -24 290 | -6 976 | 780 | 1 299 | -2 561 |
| Investeringar | -9 546 | -72 325 | -7 710 | -8 989 | -5 114 |
| Kassaflöde från rörelsen efter investeringar | -33 836 | -79 301 | -6 930 | -7 690 | -7 675 |

Balansräkningar i sammandrag

Tillgångar

| Belopp i tkr | 2001-12-31 | 2000-12-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
|---|---------------|---------------|---------------|---------------|--------------|
| Immateriella anläggningstillgångar | 7 458 | 47 472 | 11 882 | 10 636 | 4 112 |
| Materiella & Finansiella anl.tillgångar | 4 941 | 7 870 | 564 | 1 019 | 1 175 |
| Summa anläggningstillgångar | 12 399 | 55 342 | 12 446 | 11 655 | 5 287 |

Omsättningstillgångar

| | | | | | |
|-------------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Omsättningstillgångar | 5 877 | 42 954 | 1 558 | 5 623 | 13 562 |
| Summa tillgångar | 18 276 | 98 296 | 14 004 | 17 278 | 18 849 |

Eget kapital och Skulder

| | | | | | |
|---------------------------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Eget kapital | 9 362 | 82 646 | 10 202 | 15 532 | 17 562 |
| Långfristiga skulder | 2 635 | 2 751 | 0 | 0 | 0 |
| Kortfristiga skulder | 6 279 | 12 899 | 3 802 | 1 746 | 1 287 |
| Summa Eget kapital och Skulder | 18 276 | 98 296 | 14 004 | 17 278 | 18 849 |

Nyckeltal

| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 1996/97 |
|---|------------|------------|-----------|-----------|-----------|
| Nettomsättning, exkl. aktiverat arbete, tkr | 14 582 | 12 833 | 4 686 | 3 762 | 4 621 |
| Rörelseresultat, tkr | -73 539 | -40 676 | -5 356 | -2 330 | -3 461 |
| Resultat efter fin poster, tkr | -73 284 | -40 267 | -5 326 | -2 030 | -3 132 |
| Investeringar i rörelsen, tkr | -9 546 | -72 325 | -7 710 | -8 989 | -5 114 |
| Rörelsemarginal, % | -504 | -317 | -114 | -62 | -75 |
| Vinstmarginal, % | -503 | -314 | -114 | -54 | -67 |
| Eget kapital, tkr | 9 362 | 82 646 | 10 202 | 15 532 | 17 562 |
| Sysselsatt kapital, tkr | 12 586 | 86 971 | 12 580 | 15 532 | 17 562 |
| Balansomslutning, tkr | 18 276 | 98 296 | 14 004 | 17 278 | 18 849 |
| Avkastning på eget kap, % | -159 | -87 | -41 | -12 | -16 |
| Avkastning på sysselsatt kapital, % | -148 | -82 | -38 | -12 | -16 |
| Avkastning på totalt kapital, % | -126 | -72 | -34 | -11 | -15 |
| Soliditet, % | 51 | 84 | 73 | 90 | 93 |
| Skuldsättningsgrad, ggr | 0,34 | 0,05 | 0,23 | 0,00 | 0,00 |
| Medeltal anställda, st | 52 | 45 | 14 | 14 | 11 |
| Börskurs vid periodens slut, kr | 2,05 | 18,50 | 7,00 | 8,63 | 15,75 |
| Data per aktie | | | | | |
| Genomsnittligt antal aktier, st* | 14 350 000 | 8 751 563 | 5 750 000 | 5 750 000 | 5 750 000 |
| Antal aktier vid periodens slut, st | 14 350 000 | 12 450 000 | 5 750 000 | 5 750 000 | 5 750 000 |
| Eget kapital per aktie, kr | 0,65 | 6,64 | 1,77 | 2,70 | 3,05 |
| Resultat per aktie, kr | -5,11 | -4,61 | -0,93 | -0,35 | -0,54 |
| Resultat per aktie, efter utspädning, kr | -5,11 | -4,61 | -0,93 | -0,35 | -0,54 |

Definitioner nyckeltal

Avkastning på eget kapital - Resultat efter skatt i procent av genomsnittligt eget kapital.

Avkastning på sysselsatt kapital - Resultat före skatt ökat med räntekostnader i procent av genomsnittligt sysselsatt kapital.

Avkastning på totalt kapital - Resultat före skatt ökat med räntekostnader i procent av genomsnittlig balansomslutning.

Eget kapital per aktie - Eget kapital dividerat med antal aktier på balansdagen.

Resultat per aktie - Årets resultat dividerat med genomsnittligt antal aktier.

Rörelsemarginal - Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av årets fakturering.

Skuldsättningsgrad - Räntebärande skulder dividerade med eget kapital.

Soliditet - Eget kapital i procent av balansomslutningen.

Sysselsatt kapital - Balansomslutning minskad med icke räntebärande skulder.

Vinstmarginal - Nettovinsten i procent av årets fakturering

* Under perioden 1999/2000 har fem emissioner genomförts, en apportemission om 1 100 000 aktier i december år 1999, en nyemission om 3 425 000 aktier i mars 2000, en apportemission om 100 000 aktier i juni 2000, en nyemission om 2 075 000 aktier i december 2000 samt ytterligare en apportemission om 1 900 000 aktier i december 2000.

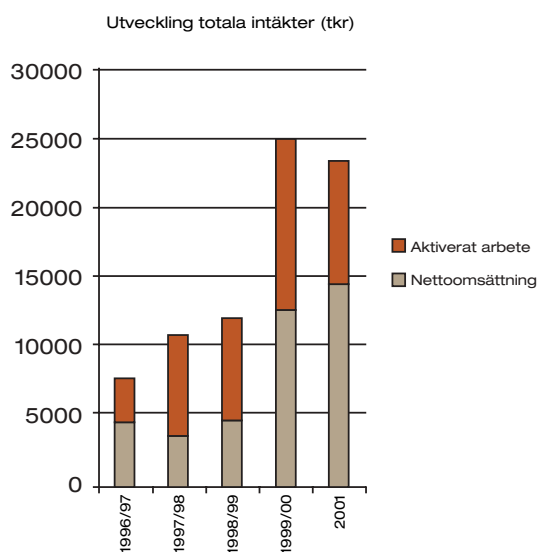
Kommentarer till finansiell utveckling

Intäkter

Daydreams totala intäkter har historiskt uppvisat en ökande trend. Under 1997/1998 lade koncernen ned den datoråterförsäljarverksamhet som dotterbolaget Sombrero ägnade sig åt. Detta medförde en minskning av den externa faktureringen, vilken dock motverkades av att koncernen kunde ägna större resurser till spel- och teknikutveckling, varför de balanserade utvecklingskostnaderna ökade markant.

Verksamhetsåret 1999/2000 ökade nettoomsättningen väsentligt. Ökningen beror till stor del på att Daydream under året förvärvat två företag; Obbit Skynet AB och Tonteknik Recording AB.

Under året har de förlusttyngda bolagen Tonteknik, Sombrero och E-game sålts lagts ned respektive försatts i konkurs. Dessa bolags sammanlagda intäkter uppgick för år 2001 till 5,7 miljoner kronor.



Kvarvarande bolags intäkter uppgick till 17,7 miljoner kronor fördelat på följande bolag; Daydream Software 6,2 miljoner kronor, Daydream Ventures 7,7 miljoner kronor, Obbit 2,8 miljoner kronor samt Skynet 2,3 miljoner kronor. Internfaktureringen uppgick till 1,3 miljoner kronor.

Intäktsredovisning

Aktiverat arbete för egen räkning

En historiskt sett relativt stor andel av Daydreams intäkter har utgjorts av aktiverat arbete för egen räkning. De principer som använts för balansering av kostnaderna följer nedan:

- Balansering av kostnader påbörjas när ett projekt har kommit ur idéstadiet och beslut är taget att utveckla denna idé till ett färdigt projekt.
- Inköp av licenser och konsultarvoden speciellt avsedda för projektet balanseras till sin kostnad (fakturavärdet).
- Intern tid balanseras efter nedlagd tid (tidsredovisning) till en schablonkostnad per timme som beräknas på genomsnittlig timkostnad per anställd som deltar i utvecklingen; lön, lönebikostnader, del av hyra, avskrivning på datorer som används i spelutvecklingen etc.

Övriga intäkter

Intäkterna från de olika distributörerna av spel redovisas när de inkommer med försäljningsrapporter och royalty kan faktureras. Intäkter från försäljning av spel online redovisas enligt kontantprincipen. Intäkter från förfinansierade spel redovisas i samband med att intäkterna inkommer, vilket dels sker enligt överenskomna milestones under produktionstiden, och dels i samband med att royalty kan faktureras.

Rörelsens kostnader

Personalkostnader utgör den största delen av

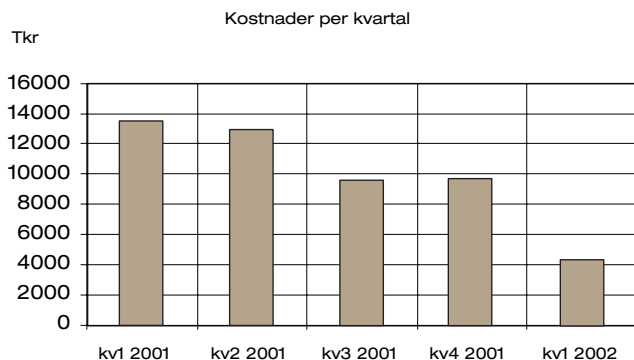
Rörelsens kostnader

| Belopp i tkr | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 1996/97 |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| Varuinköp | -4 690 | -3 478 | -2 235 | -1 696 | -1 395 |
| Andel av rörelsens totala kostnader, % | 10 | 10 | 21 | 16 | 13 |
| Personalkostnader | -26 987 | -18 792 | -3 049 | -3 753 | -4 772 |
| Andel av rörelsens totala kostnader, % | 61 | 52 | 29 | 36 | 45 |
| Övriga kostnader | -12 820 | -13 970 | -5 378 | -5 111 | -4 382 |
| Andel av rörelsens totala kostnader, % | 29 | 38 | 50 | 48 | 42 |
| Summa rörelsens kostnader | -44 497 | -36 240 | -10 662 | -10 560 | -10 549 |

Daydreams rörelsekostnader. Den näst största posten är övriga externa kostnader, som bl a omfattar lokalhyra, dataprogram, resor, kostnader för externa konsulter samt försäljningsprovisioner. Varuinköp/underleverantörer består huvudsakligen av kostnaden för att hyra in externa programmere.

Under perioderna 1996-1999 var rörelsens kostnader relativt stabila. Räkenskapsåret 1999/00 inledde Daydream en expansion, delvis förvärvsbaserad och delvis organisk. Detta medförde en väsentlig ökning av rörelsens kostnader.

Den senaste perioden, 2001, har bolaget fokuserat på att väsentligt minska kostnaderna. Bland annat har antal anställda mer än halverats från 85 personer vid ingången av året till 33 personer vid utgången av året. Neddragningen har främst skett genom avyttrande av dotterbolag samt till viss del även av uppsägningar inom spelutveckling och marknadsföring.



Investeringar och avskrivningar

Historiskt har Daydreams anläggningstillgångar främst bestått av balanserade utvecklingskostnader. För respektive utvecklingsprojekt har Daydream aktiverat de kostnader som är hänförliga till utveckling av dataspel. Under 1999-2001 genomfördes ett flertal företagsförvärv vilket medförde stora goodwillposter. I och med de stora nedskrivningar som gjordes 2001 finns dock inte längre någon koncerngoodwill upptagen i balansräkningen.

Balanserade utvecklingskostnader skrivs av i förhållande till beräknad livslängd för varje enskilt projekt. Avskrivningstiden varierar mellan 12-36 månader. Samtliga återanvändbara teknologier som utvecklats i samband med spelutvecklingen har separerats och redovisas separat i tabellen nedan,

under punkten teknologier. Clusterball, Ski-doo X-team Racing samt övrigt kommer att skrivas av helt under 2002. Teknologier som skrivs av på 36 månader kommer att skrivas av med 2532 tkr under 2002. Kvarvarande planenligt restvärde, i tusental kronor, per 2001-12-31 avser följande projekt:

| | |
|-----------------------|-------------|
| Safecracker | 0 |
| Traitors Gate | 0 |
| Clusterball | 580 |
| Ski-Doo X-team Racing | 606 |
| Teknologier | 5922 |
| Övrigt | 350 |
| Totalt | 7458 |

Resultat

Daydream har historiskt redovisat förlust för verksamheten. Förlusterna för verksamhetsåren 1996/97, 1997/98 samt 1998/99 beror till största delen på otillräckliga försäljningsintäkter från egenfinansierade spel. Under 1999/00 påbörjades en expansion med kraftigt ökade kostnader för rörelsen, främst för personal. Dessutom påverkades resultatet väsentligt av en stor engångsnedskrivning av koncerngoodwill som uppstått i samband med förvärv av bolag.

För räkenskapsåret 2001 har förlusterna fortsatt att öka. I samband med reklammarknadens nedgång under servinter försvann en stor del av den förväntade försäljningen i koncernen. Bland annat sålde E-game sina reklamspel till reklamköpare av olika slag. För Tonteknik bestod ca 50% av omsättningen av radioreklam. Daydream hade budgeterat med reklamintäkter både för Clusterball och Ski-Doo X-team Racing. Sammantaget blev intäktsbortfallet stort vilket tvingade Daydream till omfattande kostnadsnedskärningar för att kompensera detta. Dessutom har en stor engångsnedskrivning av koncerngoodwill gjorts i samband med konkursen i E-game. Engångsnedskrivningen av koncerngoodwill utgör 44% av förlusten för år 2001.

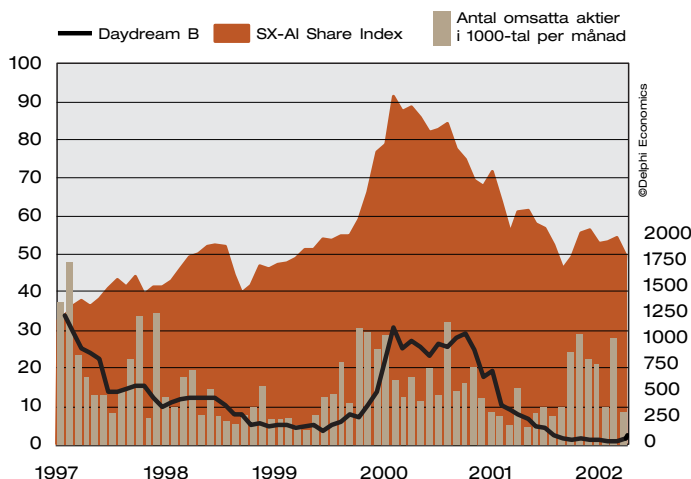
Finansiering och finansiell ställning

Daydream är huvudsakligen finansierat med eget kapital och uppvisar en soliditet om 36,2 % per den 31 mars 2002. Likvida medel inklusive beviljad checkräkningskredit uppgår till ca 0,8 miljoner kronor.

Aktiekapital och ägarstruktur

Aktien

Bolagets B-aktie är sedan november 2000 noterad på OM Stockholmsbörsens O-lista. En noteringspost omfattar 5000 aktier.



Aktiekapital

Aktiekapitalet i Daydream uppgår, före nyemissionen enligt detta prospekt, till 2 296 000 kronor fördelat på 690 000 A-aktier och 13 660 000 B-aktier, envar om nominellt 0,16 kronor. A-aktie medför 10 röster, medan B-aktie medför 1 röst. Varje röstberättigad får vid bolagsstämma rösta för fulla antalet av honom ägda och företrädde aktier utan begränsning i rösträtten. Samtliga aktier medför lika rätt till andel i Daydreams tillgångar och vinst.

Förestående nyemission kommer att öka aktiekapitalet med högst 4 592 000 kronor fördelat på högst 28 700 000 B-aktier. Aktiekapitalet kommer efter nyemissionen att uppgå till högst 6 888 000 kronor fördelat på 690 000 A-aktier och högst 42 360 000 B-aktier. Nedanstående tabell visar aktie-

kapitalets utveckling samt effekterna av den förestående emissionen.

Nyemissionsbemyndiganden

Vid ordinarie bolagsstämma den 2 maj 2002 bemyndigades styrelsen att med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt under tiden intill nästa ordinarie bolagsstämma, vid ett eller flera tillfällen, besluta om nyemission av totalt högst 10 000 000 aktier av serie B, under förutsättning att emission kan ske utan ändring av bolagsordningen. Styrelsens bemyndigande omfattar även rätt att besluta om apportemission eller att aktie skall tecknas med kvittningsrätt. Skälet för att nyemission skall kunna ske med avvikelse från aktieägares företrädesrätt är att dels möjliggöra företagsförvärv, dels underlätta framtida finansiering riktad till institutionella eller privata investerare.

Teckningsoptioner

Daydream har, inom ramen för ett incitamentsprogram, emitterat ett skuldebrev om nominellt 100 000 kronor med 513 750 st avskiljbara optionsrätter. Varje optionsrätt berättigar till nyteckning av en aktie av serie B för 44,50 kronor. Nyteckning kan äga rum under tiden från och med den 31 oktober 2001 till och med den 31 oktober 2003. Skuldebrevet har tecknats av det helägda dotterbolaget Daydream Ventures AB. Till dags dato har 172 300 st optionsrätter förvärvats av anställda på Daydream.

Aktieägaravtal

Såvitt bolaget känner till finns inte några nu i kraft varande aktieägaravtal mellan aktieägare i Bolaget.

| Tidpunkt | Händelse | Antal ytterligare aktier | Ackumulerat antal aktier | Ökning av aktiekapital kronor | Ackumulerat aktiekapital, kronor | Nominellt belopp per aktie, kr | Emissionskurs, kronor |
|----------|------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|-----------------------|
| | | | 500 | | 50 000 | 100,00 | |
| 1995 | Fondemission | 500 | 1 000 | 50 000 | 100 000 | 100,00 | 0,00 |
| 1996 | Nyemission | 1 250 | 2 250 | 125 000 | 225 000 | 100,00 | 100,00 |
| 1996 | Split 625:1 | 1 404 000 | 1 406 250 | 0 | 225 000 | 0,16 | 0,00 |
| 1996 | Nyemission | 1 725 000 | 3 131 250 | 276 000 | 501 000 | 0,16 | 0,16 |
| 1996 | Nyemission | 2 618 750 | 5 750 000 | 419 000 | 920 000 | 0,16 | 7,65 |
| 1999 | Apportemission | 1 100 000 | 6 850 000 | 176 000 | 1 096 000 | 0,16 | 14,38 |
| 2000 | Nyemission | 3 425 000 | 10 275 000 | 548 000 | 1 644 000 | 0,16 | 9,00 |
| 2000 | Apportemission | 100 000 | 10 375 000 | 16 000 | 1 660 000 | 0,16 | 28,00 |
| 2000 | Nyemission | 2 075 000 | 12 450 000 | 332 000 | 1 992 000 | 0,16 | 21,00 |
| 2001 | Apportemission | 1 900 000 | 14 350 000 | 304 000 | 2 296 000 | 0,16 | 16,75 |
| 2002 | Förestående nyemission | 28 700 000 | 43 050 000 | 4 592 000 | 6 888 000 | 0,16 | 0,50 |

Ägarstruktur

I nedanstående tabeller framgår ägarförhållandena i Daydream Software AB före respektive efter Erbjudandet. Ägarstrukturen baseras på ägarför-

hållanden per den 30 april 2002 från den av VPC för Bolaget förda aktieboken, kompletterad med de därefter för Bolaget kända förändringarna.

Ägarstruktur före erbjudandet

| Aktieägare | A-aktier | B-aktier | % kapital | % röster |
|-----------------------------------|----------------|-------------------|---------------|---------------|
| Leif Danielsson | 276 000 | 583 000 | 6,0% | 16,3% |
| FöreningsSparbanken AB | | 636 891 | 4,4% | 3,1% |
| Nigel Papworth | | 468 566 | 3,3% | 2,3% |
| Erik Phersson | | 383 936 | 2,7% | 1,9% |
| Jan Phersson-Broberg | | 382 706 | 2,7% | 1,9% |
| Investeringsmaatschappij sedes UV | | 340 543 | 2,4% | 1,7% |
| Leif Holm | | 306 166 | 2,1% | 1,5% |
| Anders Lövgren | 276 000 | | 1,9% | 13,4% |
| Andra AP-Fonden | | 253 223 | 1,8% | 1,2% |
| Fredrik Sjöberg | | 252 000 | 1,8% | 1,2% |
| Metall Finans i Stockholm AB | | 223 883 | 1,6% | 1,1% |
| Göran Eriksson | 138 000 | | 1,0% | 6,7% |
| Övriga | | 9 829 086 | 68,5% | 47,8% |
| Summa | 690 000 | 13 660 000 | 100,0% | 100,0% |

Ägarstruktur efter erbjudandet*

| Aktieägare | A-aktier | B-aktier | % kapital | % röster |
|-----------------------------------|----------------|-------------------|---------------|---------------|
| Leif Danielsson | 276 000 | 583 000 | 2,0% | 6,8% |
| FöreningsSparbanken AB | | 636 891 | 1,5% | 1,3% |
| Nigel Papworth | | 468 566 | 1,1% | 1,0% |
| Erik Phersson | | 383 936 | 0,9% | 0,8% |
| Jan Phersson-Broberg | | 382 706 | 0,9% | 0,8% |
| Investeringsmaatschappij sedes UV | | 340 543 | 0,8% | 0,7% |
| Leif Holm | | 306 166 | 0,7% | 0,6% |
| Anders Lövgren | 276 000 | | 0,6% | 5,6% |
| Andra AP-Fonden | | 253 223 | 0,6% | 0,5% |
| Fredrik Sjöberg | | 252 000 | 0,6% | 0,5% |
| Metall Finans i Stockholm AB | | 223 883 | 0,5% | 0,5% |
| Göran Eriksson | 138 000 | | 0,3% | 2,8% |
| Övriga | | 9 829 086 | 22,8% | 20,0% |
| Förestående nyemission | | 28 700 000 | 66,7% | 58,3% |
| Summa | 690 000 | 42 360 000 | 100,0% | 100,0% |

* Baserat på antagandet att Erbjudandet fulltecknas samt att befintliga aktieägare ej deltar i föreliggande emission

Fördelning av aktieinnehav

| Storleksklasser | Antal aktier | Andel av kapital, % | Antal ägare |
|-----------------|-------------------|---------------------|--------------|
| 1-1000 | 1 129 067 | 7,9% | 2762 |
| 1001-10000 | 3 724 209 | 26,0% | 1218 |
| 10001-50000 | 2 163 876 | 15,1% | 121 |
| 50001-100000 | 1 191 465 | 8,3% | 17 |
| 100001- | 6 141 383 | 42,8% | 23 |
| Totalt | 14 350 000 | 100% | 4 141 |

Styrelse, ledande befattningshavare, revisor

Styrelse

Anders Lövgren. Född 1946.
Styrelseordförande i Daydream Software AB sedan 2000. VD för Temautveckling Norden AB. Tidigare VD för Columna Fastigheter och VD för Realia AB. Styrelseordförande i Fastec AB och Valutec AB, styrelseledamot i Consultec.
Aktieinnehav: 276.000 A-aktier.

Anders Eklund. Född 1945.
Styrelseledamot i Daydream Software AB sedan 2002. Anders är aktiv riskkapitalist och delägare i ett antal utvecklingsföretag i Norrland samt ordförande i Teknikbrostiftelsen vid Umeå Universitet. Anders har en internationell och industriellt bred erfarenhet från ledande befattningar inom Nitro Nobel-koncernen, Incentive Gruppen, Tarkett Svenska AB, Modo Papers samt som tidigare VD för Contorta AB, Skega AB samt Security Qube Systems AB. Styrelseledamot i Polarica AB samt Berco AB. Aktieinnehav: 0

Thomas Nyman. Född 1961.
Styrelseledamot i Daydream Software AB sedan 1997. Advokat och verksam delägare i Nyman & Wergens Advokatbyrå. Tidigare verksam vid Länsrätten i Kristianstad, Varbergs tingsrätt, Advokatfirman Landahl och Styrbjörn Gärde, f d styrelseledamot i Canadian Swedish Business Association (CSBA). Styrelseledamot i Beampoint AB och Racer Group AB. Aktieinnehav: 0

Jan Phersson-Broberg. Född 1964.
Styrelseledamot i Daydream Software AB sedan 1994. Bedriver egen verksamhet inom affärsutveckling. Grundare av Daydream Software AB. Jan var under perioden 1994-2000 VD för Bolaget. Tidigare uppdrag inom försäljning och affärsutveckling på Esselte Office och Electrolux.
Aktieinnehav: 382 706 B-aktier.

Leif Danielsson. Född 1964
Styrelseledamot i Daydream Software AB sedan 2002. VD i Daydream Software AB. Tidigare verksam inom Realia och fastighetsbranschen i Umeå.
Aktieinnehav: 276 000 A-aktier och 583 600 B-aktier.

Ledande befattningshavare

Leif Danielsson. Född 1964.
VD i Daydream Software AB (se styrelsen).

Göran Eriksson. Född 1958.
Vice VD i Daydream Software AB. VD i Daydream Ventures AB med ansvar för spelutvecklingen. Göran har tidigare haft ledande befattningar på webbyrån Paregos Mediadesign senast som VD. Mellan 1986-95 egenföretagare i byggbranschen.
Aktieinnehav: 138 000 A-aktier.

Revisor

Åke Elveros. Född 1954.
Revisor i Daydream Software AB sedan maj 2002.
Auktoriserad revisor, Ernst & Young AB.



Bolagsordning och övrig information

Bolagsordning Daydream Software AB (publ.)

§ 1 Firma

Bolagets firma är Daydream Software AB. Bolaget är publikt (publ.).

§ 2 Styrelsens säte

Styrelsen har sitt säte i Umeå Kommun, Västerbottens län. Bolagsstämman skall dock även kunna hållas i Stockholm.

§ 3 Verksamhet

Bolaget skall som föremål för sin verksamhet ha tillverkning och försäljning av dataprogram samt därmed förenlig verksamhet.

§ 4 Aktiekapital

Aktiekapitalet ska utgöra lägst 2.250.000 kronor och högst 9.000.000 kronor

Bolagets aktier skall kunna utges i två serier, serie A och serie B. Aktie av serie A skall medföra tio röster och aktier av serie B skall medföra en röst. Aktier av varje aktieslag kan ges ut till ett antal motsvarande hela aktiekapitalet.

Beslutar bolaget att genom kontant emission ge ut nya aktier av serie A och serie B, skall ägare av aktier i serie A och serie B äga företrädesrätt att teckna nya aktier av samma aktieslag i förhållande till det antal aktier innehavaren förut äger (primär företrädesrätt). Aktier som inte tecknats med primär företrädesrätt skall erbjudas samtliga aktieägare till teckning (subsidiär företrädesrätt). Om inte sålunda erbjudna aktier räcker för den teckning som sker med subsidiär företrädesrätt, skall aktierna fördelas mellan tecknarna i förhållande till det antal aktier de förut äger och i den mån det kan ske, genom lottnings.

Beslutar bolaget att genom kontantemission ge ut aktier av endast serie A eller serie B, skall samtliga aktieägare, oavsett om deras aktier är av serie A eller serie B, äga företrädesrätt att teckna nya aktier i förhållande till det antal aktier de förut äger.

Vad som ovan sagts skall inte innebära någon inskränkning i möjligheten att fatta beslut om kontantemission med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt.

Vid ökning av aktiekapitalet genom fondemission skall nya aktier emitteras av varje aktieslag i förhållande till det antal aktier av samma slag som finns sedan tidigare. Därvid skall gamla aktier av visst aktieslag medföra rätt till aktier av samma aktieslag. Vad nu sagts skall inte innebära någon inskränkning i möjligheten att genom fondemission, efter erforderlig ändring av bolagsordningen, ge ut aktier av nytt slag.

§ 5 Aktiebelopp

Aktie skall lyda på 16 öre.

§ 6 Styrelse

Styrelsen skall bestå av lägst fyra och högst sju ledamöter med högst två suppleanter. Styrelseledamöterna väljes årligen på ordinarie bolagsstämma för tiden intill slutet av nästa ordinarie bolagsstämma.

§ 7 Revisorer

En eller två revisorer med eller utan revisorsuppleanter väljes i förekommande fall på den ordinarie bolagsstämma som hålls under det fjärde året efter revisorsvalet.

§ 8 Kallelse till bolagsstämma

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annons i Post & Inrikes Tidningar och annons i Svenska Dagbladet.

För att delta i bolagsstämma skall aktieägare anmäla sig till bolaget senast före kl. 12.00 den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

Aktieägare eller ombud för aktieägare får vid bolagsstämman medföra högst två biträden. Biträde åt aktieägare får medföras vid bolagsstämma endast om aktieägare i förväg anmält antalet biträden till bolaget. Sådan anmälan skall göras senast då anmälan för aktieägares deltagande vid bolagsstämman skall vara gjord.

§ 9 Bolagsstämma

Ordinarie bolagsstämma skall hållas årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. På ordinarie bolagsstämma skall följande ärenden återkomma.

- 1.Val av ordförande vid stämman.
- 2.Upprättande och godkännande av röstlängd.
- 3.Val av en eller två justeringsmän.
- 4.Prövning av om stämman blivit behörigen samman kallad.
- 5.Godkännande av dagordning.
- 6.Framläggande av årsredovisning och revisionsberättelse samt i förekommande fall koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse.
- 7.Beslut
 - a.Om fastställande av resultaträkning och balansräkning samt i förekommande fall koncernresultaträkning och koncernbalansräkning,
 - b.Om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen och
 - c.Om ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören
- 8.Fastställande av styrelse och revisionsarvoden.
- 9.Val av styrelse och i förekommande fall revisorer samt eventuella revisorssuppleanter.
- 10.Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen (1975:1385) eller bolagsordningen.

§ 10 Röstning

Vid bolagsstämman må envar röstberättigad rösta för hela antalet av honom ägda och företrädda aktier, utan begränsning i röstetalet.

§ 11 Räkenskapsår

Bolagets räkenskapsår omfattar den 1 januari till och med den 31 december.

§ 12 Avstämningsförbehåll

Den som på fastställd avstämningsdag är införd i aktieboken eller förteckning enligt 3 kap 12 § aktiebolagslagen (1975:1385) skall anses behörig att mottaga utdelning, och vid fondemission, nya aktier, som tillkommer aktieägare, samt utöva aktieägares företrädesrätt att delta i emission.

Denna bolagsordning har antagits på ordinarie bolagsstämma den 2 maj 2002.

Övrig information

Bolagets organisationsnummer är 556367-2913. Bolaget inregistrerades vid Patent- och registreringsverket 1989-08-08 och i sin nuvarande form har verksamhet bedrivits sedan 1994-11-01. Bolagets verksamhet bedrivs som aktiebolag och dess associationsform regleras i aktiebolagslagen (1975:1385).

Revisorns granskningsberättelse

Jag har i egenskap av revisor i Daydream Software AB granskat föreliggande prospekt. Granskningen har utförts enligt rekommendationen utfärdad av Föreningen Auktoriserade Revisorer FAR. I enlighet med rekommendationen har vi endast i begränsad omfattning granskat de prognoser som ingår i prospektet. De uppgifter i prospektet som hämtats ur räkenskaperna har återgivits korrekt. Uppgifter som motsvarar delårsrapport har jag granskat översiktligt.

Årsredovisningarna för 1997/1998, 1998/1999, 1999/2000 samt 2001 har varit föremål för revision. Förekommande uppgifter ur årsredovisningarna har blivit korrekt återgivna. Det har inte framkommit något som tyder på att prospektet inte uppfyller kraven enligt aktiebolagslagen och lagen om handel med finansiella instrument, vars regler utgjort riktlinjer vid upprättande av detta prospekt.

Skellefteå den 31 maj 2002

Åke Elveros
Auktoriserad revisor
Ernst & Young AB

Delårsrapport, 1 jan - 31 mar 2002

- **Resultatet uppgick till -2,6 (-2,9) Mkr (jan - mar -01) för moderbolaget och -4,7 (-7,2) Mkr för koncernen.**
- **Koncernens kostnader fortsätter att minska och är nu i linje med de mål som satts upp. Minskningen är 60%, för jämförbara enheter, jämfört med motsvarande kvartal 2001.**
- **Efter rapportperiodens slut har första avtalet om förfinansierad uppdragsproduktion tecknats med en internationellt erkänd förläggare.**
- **Efter rapportperiodens slut har vice VD Göran Eriksson och styrelseordförande Anders Lövgren trätt in som stora ägare genom köp av 414 000 A-aktier, motsvarande 20,1% av rösterna i bolaget. VD Leif Danielsson har ökat sitt innehav med 200 000 B-aktier.**

Verksamheten

Stora resurser har under årets första månader lagts på marknadsföring av bolaget befintliga och kommande produkter. Besök har gjorts på Europas största underhållningsmässor och hos förläggare i Europa och Nordamerika. Detta har resulterat i ett antal förhandlingar avseende förfinansierade uppdragsproduktioner varav den första kunde slutföras i slutet av april.

Daydream Software AB har med en internationellt erkänd förläggare tecknat avtal om att utveckla uppföljaren av succéspelet Traitors Gate® som sålts i över 300 000 exemplar. Utvecklingsuppdraget, som går under arbetsnamnet Traitors Gate II, är förfinansierat och kommer i första hand att riktas mot pc-marknaden. Utvecklingstiden för spelet beräknas till 14 månader. Ordervärdet kommuniceras ej på uppdragsgivarens begäran.

Förhandlingar om ytterligare förfinansierade uppdragsproduktioner pågår där Daydream erbjuder produktioner anpassade till de största plattformarna som PC, Playstation®, Microsoft Xbox® samt GameCube™.

Inför förhandlingarna med förläggarna har ett antal spelkoncept tagits fram som ska ligga till grund för kommande produktioner. Dessa koncept har dels

tagits fram som enkla produktblad dels som spelbara demoversioner.

Den kostnadseffektivisering och strukturrationalisering som påbörjades under 2001 fortsätter och kostnaderna är, för jämförbara enheter, på 40% av den nivå som koncernen hade under de två första kvartalen 2001.

Händelser efter periodens utgång

Förändringar i huvudägarskapet har skett under perioden då två av grundarna; Jan Phersson-Broberg och Erik Phersson, sålt sina A-aktier till styrelseordförande Anders Lövgren, 276.000 aktier, respektive Göran Eriksson, 138.000 aktier, vVD i Daydream Software. Vidare har Leif Danielsson ökat sitt innehav med 200.000 B-aktier. Leif Danielsson har därmed 16,3% av rösterna, Anders Lövgren 13,4% och Göran Eriksson 6,7%.

Kommentarer till resultatet

Koncernens resultat slutade på - 4,7 Mkr (-7,2 Mkr jan - mar -01). Avsaknaden av förfinansierad spelproduktion under kvartalet har dragit ner resultatet samtidigt som inga kostnader för spelproduktion har aktiverats. De kostnadseffektiviseringar som gjorts har kraftigt minskat koncernens rörelsekostnader till 1,6 Mkr per månad.

Under perioden har aktiverade kostnader avskrivits med 1,6 Mkr. Safecracker®, Traitors Gate® och Clusterball® har skrivits av till fullo men genererar fortfarande intäkter. Aktiverade kostnader för Ski-Doo® X-Team Racing beräknas vara fullt avskrivna under kommande kvartal.

Kommentar till nettoomsättningen

Nettoomsättningen för perioden uppgick till 1,9 Mkr (5,9 Mkr jan - mar -01) Minskningen av omsättningen är dels beroende på att dotterbolag avyttrats och dels på att förskott erhöles under slutet av föregående år avseende Clusterball och X-Team Racing. Royaltybetalningar har därför ännu inte börjat komma in på dessa spel.

Likviditet

Arbetet med att förbättra koncernens ansträngda likviditet pågår. Avtalet avseende förfinansierad uppdragsproduktion som tecknats i april förväntas förbättra koncernens likviditet fr.o.m. maj månad. Vidare pågår arbetet med försäljning av två av dotterbolagen.

Personal

Antalet medarbetare i koncernen är 25 personer varav 2 kvinnor.

Investeringar

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under perioden uppgått till 40 Tkr.

Under perioden har inga kostnader aktiverats och resterande aktiverade kostnader för Clusterball skrivits av. Totalt under perioden har avskrivningar på aktiverade kostnader skett med 1,6 Mkr.

Kvarvarande planenligt restvärde för spel och teknologier är:

| | |
|-----------------------|------------------|
| Safecracker | 0 Tkr |
| Traitors Gate | 0 Tkr |
| Clusterball | 0 Tkr |
| Ski-Doo X-team Racing | 307 Tkr |
| Teknologier | 5.215 Tkr |
| Övrigt | 350 Tkr |
| Totalt | 5.872 Tkr |

Redovisningsprinciper

Bolaget följer Redovisningsrådets rekommendationer angående redovisningsprinciper. I sådana fall som dessa rekommendationer ger utrymme för bedömningar har dessa bedömningar gjorts enligt försiktighetsprincipen. Bolaget har en latent skattefordran om 30 Mkr beroende på förlustavdrag. Denna skattefordran tas inte upp i balansräkningen med anledning av den ovan nämnda försiktighetsprincipen.

Nyckeltal

| | 02-01-01 - 02-03-31 3 månader | 01-01-01 - 01-03-31 3 månader | 01-01-01 - 01-12-31 12 månader |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Nettomsättning, exkl. aktiverat arbete, tkr | 1 988 | 5 983 | 14 582 |
| Rörelseresultat, tkr | -4 651 | -7 428 | -73 624 |
| Resultat efter fin poster, tkr | -4 705 | -7 221 | -73 284 |
| Balansomslutning, tkr | 12 856 | 85 053 | 18 276 |
| Avkastning på eget kap, % | neg | neg | neg |
| Avkastning på sysselsatt kapital, % | neg | neg | neg |
| Soliditet, % | 36,2 | 88,7 | 51,2 |
| Medeltal anställda, st | 25 | 72 | 52 |
| Börskurs vid perioden slut, kr | 1,00 | 9,50 | 2,05 |
| Antalet aktier, st | 14 350 000 | 14 350 000 | 14 350 000 |
| Eget kapital per aktie, kr | 0,32 | 5,30 | 0,65 |
| Resultat per aktie, kr | -0,33 | -0,50 | -5,11 |
| Kassaflöde per aktie, kr | -0,18 | -0,90 | -2,36 |

Resultaträkningar

Moderbolaget (Belopp i Tkr)

| | 02-01-01 - 02-03-31 3 månader | 01-01-01 - 01-03-31 3 månader | 01-01-01 - 01-12-31 12 månader |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <i>Rörelsens intäkter</i> | | | |
| Nettoomsättning | 668 | 3 121 | 5 854 |
| Aktiverat arbete | 0 | 208 | 386 |
| Summa rörelseintäkter | 668 | 3 329 | 6 240 |
| <i>Rörelsens kostnader</i> | | | |
| Varuinköp | -175 | -518 | -1 346 |
| Övriga kostnader | -1 156 | -2 327 | -9 572 |
| Personalkostnader | -373 | -1 765 | -6 279 |
| Rörelsens resultat | -1 036 | -1 281 | -10 957 |
| <i>Avskrivningar</i> | | | |
| Immateriella | -1 522 | -1 770 | -7 075 |
| Materiella | -56 | -112 | -437 |
| Resultat efter avskrivningar | -2 614 | -3 163 | -18 469 |
| <i>Finansiella investeringar</i> | | | |
| Resultat från finansiella investeringar | -12 | 248 | -54 889 ¹ |
| Resultat | -2 626 | -2 915 | -73 358 |
| 1) Varav engångsnedskrivning av aktier i dotterbolag 37.777 tkr | | | |
| <i>Koncernen</i> | | | |
| | 02-01-01 - 02-03-31 3 månader | 01-01-01 - 01-03-31 3 månader | 01-01-01 - 01-12-31 12 månader |
| <i>Rörelsens intäkter</i> | | | |
| Nettoomsättning | 1 988 | 5 983 | 14 582 |
| Aktiverat arbete | 0 | 4 104 | 8 865 |
| Summa rörelseintäkter | 1 988 | 10 087 | 23 447 |
| <i>Rörelsens kostnader</i> | | | |
| Varuinköp | -404 | -870 | -4 690 |
| Övriga kostnader | -1 157 | -4 368 | -14 236 |
| Personalkostnader | -2 861 | -8 241 | -26 987 |
| Rörelsens resultat | -2 434 | -3 392 | -22 466 |
| <i>Avskrivningar</i> | | | |
| Immateriella | -1 586 | -2 765 | -16 816 |
| Materiella | -631 | -462 | -1 957 |
| Jämförelsestörande poster | 0 | -809 | -32 385 |
| Resultat efter avskrivningar | -4 651 | -7 428 | -73 624 |
| <i>Finansiella investeringar</i> | | | |
| Resultat från finansiella investeringar | -54 | 207 | 340 |
| Resultat | -4 705 | -7 221 | -73 284 |
| Antal utestående aktier | 14 350 000 | 14 350 000 | 14 350 000 |
| Resultat per aktie | -0,33 | -0,50 | -5,11 |

Koncernens balansräkning

| | 02-03-31 | 01-12-31 | 00-12-31 |
|---------------------------------------|---------------|---------------|---------------|
| <i>Tillgångar (Belopp i Tkr)</i> | | | |
| <i>Anläggningstillgångar</i> | | | |
| Immateriella anläggningstillgångar | 5 872 | 7 458 | 47 472 |
| Inventarier och datorer | 4 350 | 4 941 | 7 838 |
| Finansiella anläggningstillgångar | 0 | 0 | 32 |
| Summa anläggningstillgångar | 10 222 | 12 399 | 55 342 |
| <i>Omsättningstillgångar</i> | | | |
| Varulager | 227 | 284 | 288 |
| Kortfristiga fordringar, m m | 2 009 | 3 321 | 6 442 |
| Likvida medel | 398 | 2 272 | 36 224 |
| Summa omsättningstillgångar | 2 634 | 5 877 | 42 954 |
| Summa tillgångar | 12 856 | 18 276 | 98 296 |
| <i>Eget kapital och Skulder</i> | | | |
| Eget kapital | 4 657 | 9 362 | 82 646 |
| Långfristiga skulder | 2 584 | 2 635 | 2 751 |
| Kortfristiga skulder | 5 615 | 6 279 | 12 899 |
| Summa Eget Kapital och Skulder | 12 856 | 18 276 | 98 296 |

Koncernens kassaflödesanalys

| | 02-03-31 3 månader | 01-03-31 3 månader | 01-12-31 12 månader |
|---|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| <i>Den löpande verksamheten</i> | | | |
| Rörelsens intäkter | 1 988 | 5 983 | 14 582 |
| Aktiverat arbete | 0 | 4 104 | 8 865 |
| Rörelsens kostnader | -4 422 | -13 479 | -44 497 |
| Finansiella poster | -54 | 207 | 255 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital | -2 488 | -3 185 | -20 795 |
| Förändring av rörelsekapital | 705 | -4 892 | -3 495 |
| Periodens investeringar | -40 | -4 680 | -9 546 |
| Kassaflöde | -1 823 | -12 757 | -33 836 |
| <i>Finansieringsverksamheten</i> | | | |
| Kortfristig upplåning | -51 | 485 | -116 |
| Förändring av likvida medel | -1 874 | -12 272 | -33 952 |
| <i>Likvida medel</i> | | | |
| Ingående behållning | 2 272 | 36 225 | 36 224 |
| Förändring av likvida medel | -1 874 | -12 272 | -33 952 |
| Utgående behållning | 398 | 23 953 | 2 272 |
| Avtalad ej utnyttjad kredit | 360 | 789 | 177 |
| Disponibla medel | 758 | 24 742 | 2 449 |

Förändring av eget kapital*Koncernen 2002-01-01—2002-03-31*

| | Aktiekapital | Bundna reserver | Ansamlad förlust |
|-------------------------|--------------|-----------------|------------------|
| Belopp vid årets ingång | 2 296 | 81 978 | -74 912 |
| Periodens resultat | | | -4 705 |
| Belopp vid årets utgång | 2 296 | 81 978 | -79 617 |

Förändring av eget kapital*Koncernen 2001-01-01—2001-03-31*

| | Aktiekapital | Bundna reserver | Ansamlad förlust |
|-----------------------------|--------------|-----------------|------------------|
| Belopp vid periodens ingång | 2 296 | 120 803 | -40 453 |
| Periodens resultat | | | -7 221 |
| Belopp vid periodens utgång | 2 296 | 120 803 | -47 674 |



Räkenskaper

Resultaträkningar

Moderbolaget

(Belopp i Tkr)

| | not | 01-01-01 — 01-12-31 12 månader | 99-09-01 — 00-12-31 16 månader | 98-09-01 — 99-08-31 12 månader | 97-09-01 — 98-08-31 12 månader |
|---|-----|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <i>Rörelsens intäkter</i> | | | | | |
| Nettoomsättning | 1 | 5 854 | 7 093 | 2 909 | 927 |
| Aktiverat arbete | 6 | 386 | 9 314 | 7 539 | 7 088 |
| Summa rörelseintäkter | | 6 240 | 16 407 | 10 448 | 8 015 |
| <i>Rörelsens kostnader</i> | | | | | |
| Varuinköp | | -1 346 | -945 | -2 352 | -103 |
| Personalkostnader | 3 | -6 279 | -10 374 | -2 709 | -3 874 |
| Övriga kostnader | | -9 572 | -14 516 | -4 026 | -3 974 |
| Rörelsens resultat | | -10 957 | -9 428 | 1 361 | 64 |
| <i>Avskrivningar</i> | | | | | |
| Immateriella | 6 | -7 075 | -8 984 | -6 252 | -1 930 |
| Materiella | 8 | -437 | -498 | -513 | -483 |
| Resultat efter avskrivningar | | -18 469 | -18 910 | -5 404 | -2 349 |
| <i>Finansiella investeringar</i> | | | | | |
| Resultat från finansiella investeringar | 5 | -54 889 | -19 883 | 21 | -292 |
| Resultat före skatt | | -73 358 | -38 793 | -5 383 | -2 641 |
| Skatt | | 0 | -39 | -4 | 0 |
| Resultat | | -73 358 | -38 832 | -5 387 | -2 641 |

Koncernen

(Belopp i Tkr)

| | not | 01-01-01 — 01-12-31 12 månader | 99-09-01 — 00-12-31 16 månader | 98-09-01 — 99-08-31 12 månader | 97-09-01 — 98-08-31 12 månader |
|---|-----|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <i>Rörelsens intäkter</i> | | | | | |
| Nettoomsättning | | 14 582 | 12 833 | 4 686 | 3 762 |
| Aktiverat arbete | 6 | 8 865 | 12 160 | 7 539 | 7 089 |
| Summa rörelseintäkter | | 23 447 | 24 993 | 12 225 | 10 851 |
| <i>Rörelsens kostnader</i> | | | | | |
| Varuinköp | | -4 690 | -3 478 | -2 235 | -1 696 |
| Personalkostnader | 3 | -26 987 | -18 792 | -3 049 | -3 753 |
| Övriga kostnader | | -12 820 | -13 970 | -5 378 | -5 111 |
| Rörelsens resultat | | -21 050 | -11 247 | 1 563 | 291 |
| <i>Avskrivningar</i> | | | | | |
| Immateriella | 6 | -16 816 | -10 825 | -6 294 | -1 972 |
| Materiella | 8 | -3 288 | -2 034 | -625 | -649 |
| Jämförelsestörande poster | 4 | -32 385 | -16 570 | 0 | 0 |
| Resultat efter avskrivningar | | -73 539 | -40 676 | -5 356 | -2 330 |
| <i>Finansiella investeringar</i> | | | | | |
| Resultat från finansiella investeringar | 5 | 255 | 409 | 30 | 300 |
| Resultat före skatt | | -73 284 | -40 267 | -5 326 | -2 030 |
| Skatt | | 0 | -58 | -4 | 0 |
| Resultat | | -73 284 | -40 325 | -5 330 | -2 030 |
| Antal utestående aktier | | 14 350 000 | 12 450 000 | 5 750 000 | 5 750 000 |
| Resultat per aktie | | -5,11 | -3,24 | -0,93 | -0,35 |

Balansräkning moderbolaget

| <i>Tillgångar (Belopp i Tkr)</i> | not | 2001-12-31 | 2000-12-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 |
|--|-----------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Anläggningstillgångar | | | | | |
| <i>Immateriella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Balanserade utvecklingskostnader | 6 | 5 485 | 12 529 | 11 799 | 10 513 |
| <i>Materiella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Inventarier och datorer | 8 | 640 | 664 | 503 | 835 |
| <i>Finansiella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Andelar i koncernföretag | 9 | 200 | 32 528 | 600 | 600 |
| Summa anläggningstillgångar | | 6 325 | 45 721 | 12 902 | 11 948 |
| Omsättningstillgångar | | | | | |
| Varulager | | 11 | 39 | 100 | 201 |
| <i>Kortfristiga fordringar</i> | | | | | |
| Fordringar hos koncernföretag | | 2 124 | 6 326 | 0 | 200 |
| Kundfordringar | | 1 132 | 3 600 | 1 075 | 115 |
| Skattefordringar | | 54 | 0 | 0 | 0 |
| Övriga fordringar | | 1 182 | 877 | 213 | 216 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 10 | 398 | 373 | 202 | 294 |
| Kortfristiga fordringar | | 4 890 | 11 176 | 1 490 | 825 |
| Kortfristiga placeringar | | 0 | 0 | 0 | 2 981 |
| Likvida medel | | 2 037 | 34 215 | 1 | 1 201 |
| Summa omsättningstillgångar | | 6 938 | 45 430 | 1 591 | 5 208 |
| Summa tillgångar | | 13 263 | 91 151 | 14 493 | 17 156 |
| <i>Eget kapital och Skulder (Belopp i Tkr)</i> | not | 2001-12-31 | 2000-12-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 |
| Eget kapital | 11 | | | | |
| <i>Bundet eget kapital</i> | | | | | |
| Aktiekapital 14.350.000 aktier à 16 öre | | 2 296 | 1 992 | 920 | 920 |
| Ej registrerat aktiekapitalökning | | 0 | 304 | 0 | 0 |
| Bundna reserver | | 81 971 | 120 803 | 14 797 | 16 854 |
| | | 84 267 | 123 099 | 15 717 | 17 774 |
| <i>Ansamlad förlust</i> | | | | | |
| Fria reserver | | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Årets resultat | | -73 358 | -38 832 | -5 387 | -2 057 |
| Summa Eget kapital | | 10 909 | 84 267 | 10 330 | 15 717 |
| Skulder | | | | | |
| <i>Långfristiga skulder</i> | | | | | |
| Skulder till kreditinstitut | | 0 | 0 | 0 | 0 |
| <i>Kortfristiga skulder</i> | | | | | |
| Skulder till kreditinstitut | | 0 | 0 | 394 | 0 |
| Leverantörsskulder | | 772 | 4 228 | 426 | 323 |
| Skulder till koncernföretag | | 387 | 952 | 550 | 196 |
| Skatteskulder | | 0 | 55 | 59 | 10 |
| Övriga skulder | | 333 | 454 | 2 102 | 95 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 12 | 862 | 1 195 | 632 | 815 |
| Kortfristiga skulder | | 2 354 | 6 884 | 4 163 | 1 439 |
| Summa Eget kapital och Skulder | | 13 263 | 91 151 | 14 493 | 17 156 |
| Poster inom linjen | | | | | |
| <i>Ställda panter</i> | | | | | |
| Företagsinteckning för egna förbindelser | | 3 300 | 3 300 | 3 300 | 0 |
| <i>Ansvarsförbindelser</i> | | | | | |
| Borgen till förmån för dotterbolag | | 1 571 | 191 | 0 | 0 |

Balansräkning koncernen

| <i>Tillgångar (Belopp i Tkr)</i> | not | 2001-12-31 | 2000-12-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 |
|--|-----|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Anläggningstillgångar | | | | | |
| <i>Immateriella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Balanserade utvecklingskostnader | 6 | 7 458 | 15 087 | 11 799 | 10 512 |
| Goodwill | 7 | 0 | 32 385 | 83 | 124 |
| Summa immateriella anläggningstillgångar | | 7 458 | 47 472 | 11 882 | 10 636 |
| <i>Materiella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Inventarier och datorer | 8 | 4 941 | 7 838 | 564 | 1 011 |
| <i>Finansiella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Andra långfristiga värdepappersinnehav | | 0 | 32 | 0 | 8 |
| Summa anläggningstillgångar | | 12 399 | 55 342 | 12 446 | 11 655 |
| Omsättningstillgångar | | | | | |
| Varulager | | 284 | 288 | 120 | 308 |
| <i>Kortfristiga fordringar</i> | | | | | |
| Kundfordringar | | 1 419 | 4 664 | 1 086 | 361 |
| Skattefordringar | | 88 | 0 | 0 | 2 |
| Övriga fordringar | | 1 184 | 893 | 107 | 73 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 10 | 630 | 885 | 240 | 322 |
| Kortfristiga fordringar | | 3 321 | 6 442 | 1 433 | 758 |
| Kortfristiga placeringar | | 0 | 0 | 0 | 2 981 |
| Likvida medel | | 2 272 | 36 224 | 5 | 1 576 |
| Summa omsättningstillgångar | | 5 877 | 42 954 | 1 558 | 5 623 |
| Summa tillgångar | | 18 276 | 98 296 | 14 004 | 17 278 |
| <i>Eget kapital och Skulder (Belopp i Tkr)</i> | not | 2001-12-31 | 2000-12-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 |
| Eget kapital | 11 | | | | |
| <i>Bundet Eget kapital</i> | | | | | |
| Aktiekapital 14.350.000 aktier à 16 öre | | 2 296 | 1 992 | 920 | 920 |
| Ej registrerat aktiekapitalökning | | 0 | 304 | 0 | 0 |
| Bundna reserver | | 81 978 | 120 803 | 14 797 | 16 854 |
| | | 84 274 | 123 099 | 15 717 | 17 774 |
| <i>Ansamlad förlust</i> | | | | | |
| Fria reserver | | -1 628 | -128 | -185 | -212 |
| Årets resultat | | -73 284 | -40 325 | -5 330 | -2 030 |
| | | -74 912 | -40 453 | -5 515 | -2 242 |
| Summa Eget kapital | | 9 362 | 82 646 | 10 202 | 15 532 |
| Skulder | | | | | |
| <i>Långfristiga skulder</i> | | | | | |
| Långfristiga skulder | | 2 635 | 2 751 | 0 | 0 |
| <i>Kortfristiga skulder</i> | | | | | |
| Skulder till kreditinstitut | | 589 | 1 574 | 378 | 0 |
| Leverantörsskulder | | 1 415 | 5 948 | 457 | 600 |
| Skatteskulder | | 0 | 56 | 27 | 0 |
| Övriga skulder | | 1 487 | 2 061 | 2 142 | 125 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 12 | 2 788 | 3 260 | 798 | 1 021 |
| Kortfristiga skulder | | 6 279 | 12 899 | 3 802 | 1 746 |
| Summa Eget kapital och Skulder | | 18 276 | 98 296 | 14 004 | 17 278 |
| <i>Poster inom linjen</i> | | | | | |
| <i>Ställda panter</i> | | | | | |
| Företagsinteckning för egna förbindelser | | 3 950 | 4 835 | 3 300 | 0 |
| Ansvarsförbindelser | | 0 | 0 | 0 | 0 |

Kassaflödesanalys

Moderbolaget

| (Belopp i Tkr) | 2001-12-31 | 2000-12-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 |
|---|----------------|----------------|---------------|---------------|
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| <i>Den löpande verksamheten</i> | | | | |
| Rörelsens intäkter | 5 854 | 7 093 | 2 909 | 927 |
| Aktiverat arbete | 386 | 9 314 | 7 539 | 7 089 |
| Rörelsens kostnader | -17 197 | -25 835 | -9 087 | -7 951 |
| Finansiella poster, likviditetspåverkande | -22 561 | -1 883 | 21 | 292 |
| Skatt | 0 | -39 | -4 | 0 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital | -33 518 | -11 350 | 1 378 | 357 |
| Förändring av rörelsekapital | 1 784 | -6 904 | -433 | 778 |
| Periodens investeringar | -444 | -60 301 | -7 520 | -8 941 |
| Kassaflöde | -32 178 | -78 555 | -6 575 | -7 806 |
| <i>Finansieringsverksamheten</i> | | | | |
| Förändring av kortfr. Fin fordringar | | | | |
| Riktad nyemission | 0 | 50 443 | 0 | 0 |
| Nyemission, netto | 0 | 62 326 | 0 | 0 |
| Kortfristig upplåning | 0 | 0 | 2 394 | 0 |
| Förändring av likvida medel | -32 178 | 34 214 | -4 181 | -7 806 |
| <i>Likvida medel</i> | | | | |
| Ingående behållning | 34 215 | 1 | 4 182 | 11 988 |
| Förändring av likvida medel | -32 178 | 34 214 | -4 181 | -7 806 |
| Utgående behållning | 2 037 | 34 215 | 1 | 4 182 |
| Avtalad ej utnyttjad kredit | 0 | 0 | 906 | 0 |
| Disponibla medel | 2 037 | 34 215 | 907 | 4 182 |

Koncernen

| (Belopp i Tkr) | 2001-12-31 | 2000-12-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 |
|---|----------------|----------------|---------------|---------------|
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| <i>Den löpande verksamheten</i> | | | | |
| Rörelsens intäkter | 14 582 | 12 833 | 4 686 | 3 762 |
| Aktiverat arbete | 8 865 | 12 160 | 7 539 | 7 089 |
| Rörelsens kostnader | -44 497 | -36 240 | -10 662 | -10 561 |
| Finansiella poster | 255 | 409 | 30 | 301 |
| Skatt | 0 | -58 | -4 | 0 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital | -20 795 | -10 896 | 1 589 | 591 |
| Förändring av rörelsekapital | -3 495 | 3 920 | -809 | 708 |
| Periodens investeringar | -9 546 | -72 325 | -7 710 | -8 989 |
| Kassaflöde | -33 836 | -79 301 | -6 930 | -7 690 |
| <i>Finansieringsverksamheten</i> | | | | |
| Riktad nyemission | 0 | 50 443 | 0 | 0 |
| Nyemission, netto | 0 | 62 326 | 0 | 0 |
| Kortfristig upplåning | -116 | 2 751 | 2 379 | 0 |
| Förändring av likvida medel | -33 952 | 36 219 | -4 551 | -7 690 |
| <i>Likvida medel</i> | | | | |
| Ingående behållning | 36 224 | 5 | 4 556 | 12 246 |
| Förändring av likvida medel | -33 952 | 36 219 | -4 551 | -7 690 |
| Utgående behållning | 2 272 | 36 224 | 5 | 4 556 |
| Avtalad ej utnyttjad kredit | 177 | 284 | 922 | 0 |
| Disponibla medel | 2 449 | 36 508 | 927 | 4 556 |

Tilläggsupplysningar

Redovisningsprinciper

De redovisningsprinciper som tillämpas, överensstämmer med Årsredovisningslagen samt rekommendationer och uttalanden från Redovisningsrådet (RR). Följande värderings- och omräkningsprinciper har tillämpats i årsredovisningen:

Koncernredovisning

Koncernens resultat- och balansräkningar omfattar alla företag i vilka moderbolaget direkt eller indirekt har mer än hälften av aktiernas röstvärde samt företag i vilka koncernen på annat sätt har ett bestämmande inflytande och en mer betydande andel av resultatet av deras verksamhet.

Förvärvsmetoden

Koncernredovisningen har upprättats enligt RR:s rekommendation om koncernredovisning. Samtliga förvärv av företag är redovisade enligt förvärvsmetoden. Obeskattade reserver redovisade i de enskilda koncernföretagen uppdelas i koncernens balansräkning i en kapitaldel och en skattedel. Kapitaldelen har förts till bundna reserver. Skattedelen redovisas som långfristig skuld under rubriken Latent skatteskuld.

Royaltyintäkter

Redovisningen av royaltyintäkter har skett enligt RR:s rekommendation, RR 11.

Leasing

Bolagets leasade inventarier har delats upp i operationella eller finansiella. De operationella, uteslutande hyra av lokaler, redovisas som en notanteckning tillsammans med materiella anläggningstillgångar. De finansiella har tagits upp i koncernbalansräkningen som en tillgång med samma belopp som återstående leasingavgifter samt fördelats mellan kortfristiga och långfristiga skulder. Vidare har årets betalda leasingavgifter fördelats mellan finansiella kostnader och avskrivningar där räntan beräknats som ett genomsnitt av de på leasingavtalen belöpande räntorna.

Resultat och balansräkning för 2000 har omdisponerats på grund av ovanstående för jämförelsens skull.

Uppskjuten skattefordran

Koncernens skattefordringar har ej tagits upp som en tillgång i balansräkningen i enlighet med den försiktighetsprincip som förestavas i RR:s rekommendation, RR 9.

Framtida skattelättnader om TSEK 25 902 kan förväntas om förlustavdragen kan utnyttjas till fullo.

Anläggningstillgångar

Anläggningstillgångarna redovisas till anskaffningskostnad med avdrag för planmässiga avskrivningar baserade på en bedömning av tillgångarnas ekonomiska livslängd. Avskrivningar enligt plan har gjorts enligt följande:

Kontorsinventarier 20,0%

Datorer 33,3%

Koncerngoodwill 20,0%

Balanserade kostnader, individuell bedömning (se not 6).

Varulager

Varulagret har värderats enligt lägsta värdets princip, d v s till det lägsta av anskaffningsvärde och verkligt värde. Vid bestämmande av anskaffningsvärdet har först-in-först-ut principen tillämpats. Verkligt värde utgörs av beräknat försäljningsvärde med avdrag för beräknad försäljningskostnad.

Fordringar

Fordringar är redovisade till det belopp varmed de beräknas inflyta. Fordringar och skulder i utländsk valuta har omräknats till svenska kronor efter balansdagens kurs. Skillnaden mellan anskaffningsvärde och balansdagens värde har resultatförts.

Valutaexponering

Moderbolaget och Daydream Ventures har majoriteten av sina intäkter i USD och EUR vilket ökar risken för kursförluster. För 2001 redovisades dock en valutakursvinst om 60 Tkr.

Eftersom betalningsmoralen i branschen varierar kraftigt och då intäkterna hittills kommit i ojämn takt har valutasäkring inte varit ett realistiskt alternativ. När intäkterna från förfinansierade spel börjar komma in sker det i jämnare takt än tidigare vilket underlättar möjligheterna att säkra valutakurserna.

Långfristiga skulder

Inga långfristiga skulder förfaller senare än 5 år efter balansdagen.

Noter

Not 1 Uppgift om inköp och försäljning inom koncernen

| | Moderbolaget | | | |
|-------------|--------------|------------|------------|------------|
| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| Inköp | 6% | 4% | 42% | 24% |
| Försäljning | 2% | 7% | 8% | 9% |

Not 2 Uppgift om ersättning till revisorer

| (Belopp i Tkr) | Koncernen | | | | Moderbolaget | | | |
|-------------------------------|------------|------------|------------|------------|--------------|------------|------------|------------|
| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| Ernst & Young, revision | 105 | 151 | 237 | 100 | 75 | 125 | 225 | 88 |
| Ernst & Young, övriga uppdrag | 246 | 226 | 11 | 7 | 246 | 226 | 11 | 7 |

Not 3 Uppgift om medeltalet anställda, löner, andra ersättningar och sociala avgifter

| Medeltalet anställda | 2001 | | 1999/00 | | 1998/99 | | 1997/98 | |
|-------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| | Antal | Varav | Antal | Varav | Antal | Varav | Antal | Varav |
| | anställda | män | anställda | män | anställda | män | anställda | män |
| Moderbolaget | 12 | 10 | 12 | 9 | 10 | 9 | 6 | 5 |
| Dotterbolag | 40 | 39 | 42 | 41 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Koncernen totalt | 52 | 49 | 54 | 50 | 14 | 13 | 10 | 9 |

| Löner, ersättningar mm (Belopp i Tkr) | 2001 | | 1999/00 | | 1998/99 | | 1997/98 | |
|--|-----------------------|-------------------|-----------------------|-------------------|-----------------------|-------------------|-----------------------|-------------------|
| | Löner & andra ers. | Sociala kostn. | Löner & andra ers. | Sociala kostn. | Löner & andra ers. | Sociala kostn. | Löner & andra ers. | Sociala kostn. |
| | Moderbolaget | 4 250 | 1 922 | 7 159 | 2 841 | 2 787 | 1 133 | 2 735 |
| (varav pensionskostnader) | | 438 | | 420 | | 243 | | 228 |
| Dotterbolag | 9 807 | 3 965 | 5 952 | 2 274 | 939 | 284 | 781 | 541 |
| (varav pensionskostnader) | | 556 | | 221 | | 60 | | 43 |
| Koncernen totalt | 14 057 | 5 887 | 13 111 | 5 115 | 3 726 | 1 417 | 3 516 | 1 590 |
| (varav pensionskostnader) | | 994 | | 641 | | 303 | | 271 |

Löner och ersättningar fördelat mellan styrelseledamöter, vd och övriga anställda

| (Belopp i Tkr) | 2001 | | 1999/00 | | 1998/99 | | 1997/98 | |
|-------------------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Styrelse, vd | Övriga | Styrelse, vd | Övriga | Styrelse, vd | Övriga | Styrelse, vd | Övriga |
| | Moderbolaget | 627 | 3 623 | 661 | 6 498 | 346 | 2 441 | 464 |
| Dotterbolag | 190 | 9 617 | 328 | 5 624 | 0 | 939 | | 781 |
| Koncernen totalt | 817 | 13 240 | 989 | 12 122 | 346 | 3 380 | 464 | 3 052 |

Av koncernens och moderbolagets pensionskostnader avser 62 tkr verkställande direktören (99/00 40 tkr, 98/99 35 tkr, 97/98 35 tkr)

Styrelsearvode

| (Belopp i Tkr) | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
|----------------|------|---------|---------|---------|
| Styrelsearvode | 125 | 0 | 0 | 150 |

Verkställande direktörens ersättningar och förmåner

| (Belopp i Tkr) | 2001* | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
|----------------------|-------|---------|---------|---------|
| Lön | 1 042 | 661 | 346 | 314 |
| Pensionsförsäkringar | 95 | 40 | 35 | 35 |

Uppsägningstid för bägge parter (vd och bolaget) är 1 månad eller längre tid som kan gälla i lag.

Till av styrelsens ordförande kontrollerat bolag utbetalas arvode för utfört arbete utöver det ordinarie styrelsearvodet.

* 2001 års siffror avser ersättningar och förmåner till ledande befattningshavare (verkställande direktör och vice verkställande direktör).

Not 4 Jämförelsestörande poster

| (Belopp i Tkr) | Koncernen | | | | Moderbolaget | | | |
|-----------------------------------|------------|------------|------------|------------|--------------|------------|------------|------------|
| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| Engångsnedskr. av koncerngoodwill | 32 385 | 16 570 | 0 | 0 | | | | |

För 2001 avser beloppet det konkursade dotterbolaget E-game.

För 2000 avser beloppet nedskrivning av dotterbolagen Obbit, Skynet och Tonteknik

Not 5 Finansnetto

| Resultat av aktier i koncernbolag, (Belopp i Tkr) | Koncernen | | | | Moderbolaget | | | |
|---|------------|------------|------------|------------|----------------|----------------|------------|------------|
| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| Nedskrivning av aktier i koncernföretag | | | | | -32 228 | -18 000 | 0 | 0 |
| Vinst försäljning aktier i koncernföretag | | | | | 1 150 | 0 | 0 | 0 |
| Förlust på fordran koncernföretag | | | | | -1 153 | 0 | 0 | 0 |
| Lämnade aktieägartillskott | | | | | -19 054 | -1750 | 0 | 0 |
| Lämnade koncernbidrag | | | | | -4 072 | -665 | 0 | 0 |
| Erhållna koncernbidrag | | | | | | 465 | 0 | 0 |
| | | | | | -55 357 | -19 950 | | |
| Ränteintäkt | 483 | 780 | 56 | 302 | 473 | 250 | 45 | 292 |
| Räntekostnad | -228 | -371 | -26 | -2 | -5 | -183 | -24 | 0 |
| Summa | 255 | 409 | 30 | 300 | -54 889 | -19 883 | 21 | 292 |

Not 6 Balanserade kostnader

| (Belopp i Tkr) | Koncernen | | | | Moderbolaget | | | |
|--|----------------|----------------|---------------|---------------|----------------|----------------|---------------|---------------|
| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| Ingående anskaffningsvärde | 33 590 | 21 253 | 13 714 | 5 217 | 30 967 | 21 253 | 13 714 | 5 217 |
| Årets balansering och inköp | 8 865 | 12 337 | 7 539 | 8 497 | 386 | 9 714 | 7 539 | 8 497 |
| Utgående ack. anskaffningsvärde | 42 455 | 33 590 | 21 253 | 13 714 | 31 353 | 30 967 | 21 253 | 13 714 |
| Ingående erhållen ersättning | -1 272 | -1 272 | -1 272 | -1 272 | -1 272 | -1 272 | -1 272 | -1 272 |
| Ingående avskrivning enl. plan | -17 231 | -8 183 | -1 930 | 0 | -17 166 | -8 182 | -1 930 | 0 |
| Årets avskrivningar enl. plan | -16 494 | -9 048 | -6 252 | -1 930 | -7 430 | -8 984 | -6 252 | -1 930 |
| Utgående ack. avskrivningar enl. plan | -34 997 | -18 503 | -9 454 | -3 202 | -25 868 | -18 438 | -9 454 | -3 202 |
| Utgående planenligt restvärde | 7 458 | 15 087 | 11 799 | 10 512 | 5 485 | 12 529 | 11 799 | 10 512 |

Balanserade utvecklingskostnader, avseende kostnader för utveckling av dataspel, avskrivs i förhållande till beräknad ekonomisk livslängd för varje enskilt projekt. Årets avskrivningar avser Clusterball samt Ski-Doo X-team Racing. Samtliga återanvändningsbara teknologier som utvecklats i samband med spelutvecklingen har separerats och redovisas separat under punkten teknologier. Balanseringen sker efter individuell prövning med hänsyn tagen till framtida beräknade intäkter. Avskrivningarna har av försiktighetskäl ökats detta år.

Kvarvarande planenligt restvärde per 2001-12-31 avser följande projekt:

(Belopp i Tkr)

| | |
|-----------------------|-------------|
| Safecracker | 0 |
| Traitors Gate | 0 |
| Clusterball | 580 |
| Ski-Doo X-team Racing | 606 |
| Teknologier | 5922 |
| Övrigt | 350 |
| Totalt | 7458 |

Not 7 Goodwill**(Belopp i Tkr)**

| | Koncernen | | | |
|--|---------------|---------------|------------|------------|
| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| Ingående anskaffningsvärde | 50 856 | 207 | 207 | 207 |
| Årets inköp | 0 | 50 649 | 0 | 0 |
| Utgående ack. anskaffningsvärde | 50 856 | 50 856 | 207 | 207 |
| Ingående avskrivning enl. plan | -18 471 | -124 | -83 | -41 |
| Årets avskrivningar enl. plan | 0 | -1 777 | -41 | -42 |
| Avskrivningar av engångskaraktär | -32 385 | -16 570 | 0 | 0 |
| Utgående ack. avskrivningar enl. plan | -50 856 | -18 471 | -124 | -83 |
| Utgående planenligt restvärde | 0 | 32 385 | 83 | 124 |

Not 8 Inventarier och datorer**(Belopp i Tkr)**

| | Koncernen | | | | Moderbolaget | | | |
|---|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 | 2001 | 1999/00 | 1998/99 | 1997/98 |
| | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader | 12 månader | 16 månader | 12 månader | 12 månader |
| Ingående anskaffningsvärde | 9 183 | 3 150 | 2 961 | 2 469 | 3 261 | 2 182 | 1 999 | 1 554 |
| Årets inköp | 2 433 | 6 033 | 189 | 492 | 523 | 1 079 | 183 | 445 |
| Utgående ack. anskaffningsvärde | 11 616 | 9 183 | 3 150 | 2 961 | 3 784 | 3 261 | 2 182 | 1 999 |
| Ingående avskrivningar enl. plan | -4 513 | -2 586 | -1 950 | -1 301 | -2 597 | -1 679 | -1 164 | -681 |
| Försäljningar/utrangeringar | -1 956 | -712 | -11 | 0 | -110 | -420 | -2 | 0 |
| Årets avskrivningar enl. plan | -1 957 | -1 215 | -625 | -649 | -437 | -498 | -513 | -483 |
| Utgående ack. avskrivningar enl. plan | -8 426 | -4 513 | -2 586 | -1 950 | -3 144 | -2 597 | -1 679 | -1 164 |
| Utgående planenligt restvärde exkl. finansiell leasing | 3 190 | 4 670 | 564 | 1 011 | 640 | 664 | 503 | 835 |
| Inventarier som innehas med finansiell leasing | | | | | | | | |
| Anskaffningsvärde | 3 900 | 3 986 | | | | | | |
| Accumulerade avskrivningar | -2 149 | -818 | | | | | | |
| | 1 751 | 3 168 | | | | | | |
| Utgående planenligt restvärde | 4 941 | 7 838 | 564 | 1 011 | 640 | 664 | 503 | 835 |
| Avtalade framtida leasing avgifter | | | | | | | | |
| | | | Koncernen | | | | Moderbolaget | |
| | | | Förfaller | Förfaller | | | Förfaller | Förfaller |
| | | | < 12 mån | 12 - 60 mån | | | < 12 mån | 12 - 60 mån |
| Operationell leasing | | | 1 355 | 3 968 | | | 1 112 | 3 055 |
| Finansiell leasing | | | 1 163 | 589 | | | 876 | 372 |
| Summa leasingavgifter | | | 2 518 | 4 557 | | | 1 988 | 3 427 |

Not 9 Andelar i Koncernföretag

| Företagets namn | Kapital andel | Org.nummer | Säte | Antal aktier | Nominellt värde | Bokfört värde |
|------------------------|---------------|-------------|------|--------------|-----------------|---------------|
| Daydream Software AB | | | | | | |
| Daydream Technology AB | 100% | 556581-5825 | Umeå | 1 000 | 100 | 100 |
| Daydream Ventures AB | 100% | 556581-5817 | Umeå | 1 000 | 100 | 100 |
| Summa | | | | | | 200 |
| Daydream Ventures AB | | | | | | |
| Obbit AB | 100% | 556518-0469 | Umeå | 1 000 | 100 | 690 |
| Skynet AB | 100% | 556424-8747 | Umeå | 1 000 | 100 | 100 |
| Sombrero AB | 100% | 556460-4873 | Umeå | 150 | 150 | 400 |

Not 10 Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

| (Belopp i Tkr) | Koncernen | | | | Moderbolaget | | | |
|------------------------|--------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | 2001 12 månader | 1999/00 16 månader | 1998/99 12 månader | 1997/98 12 månader | 2001 12 månader | 1999/00 16 månader | 1998/99 12 månader | 1997/98 12 månader |
| Förutbetalda hyror | 359 | 283 | 48 | 103 | 284 | 33 | 48 | 98 |
| Upplupna ränteintäkter | | 0 | 5 | 70 | | 32 | 5 | 69 |
| Övriga poster | 271 | 602 | 187 | 149 | 114 | 308 | 149 | 127 |
| Summa | 630 | 885 | 240 | 322 | 398 | 373 | 202 | 294 |

Not 11 Förändringar av eget kapital

| (Belopp i Tkr) | Koncernen | | | Moderbolaget | | | | |
|-------------------------|--------------|-----------------|--------------------|--------------|-----------------|--------------------|---------|---------|
| | Aktiekapital | Bundna reserver | Fritt eget kapital | Aktiekapital | Bundna reserver | Fritt eget kapital | | |
| Belopp vid årets ingång | | 2 296 | 120 803 | -40 453 | | 2 296 | 120 803 | -38 832 |
| Resultatdisposition | | | -38 825 | 38 825 | | | -38 832 | 38 832 |
| Årets resultat | | | | -73 284 | | | | -75 358 |
| Belopp vid årets utgång | | 2296 | 81 978 | -74 912 | | 2296 | 81 971 | -73 358 |

Not 12 Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

| (Belopp i Tkr) | Koncernen | | | | Moderbolaget | | | |
|----------------------------|--------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | 2001 12 månader | 1999/00 16 månader | 1998/99 12 månader | 1997/98 12 månader | 2001 12 månader | 1999/00 16 månader | 1998/99 12 månader | 1997/98 12 månader |
| Upplupna semesterlöner | 1390 | 1 782 | 469 | 453 | 174 | 281 | 377 | 317 |
| Upplupna sociala kostnader | 499 | 1 097 | 272 | 250 | 98 | 248 | 206 | 178 |
| Övriga poster | 899 | 381 | 57 | 318 | 590 | 666 | 49 | 320 |
| Summa | 2 788 | 3 260 | 798 | 1 021 | 862 | 1 195 | 632 | 815 |

Adresser

Daydream Software AB
Box 239
901 05 Umeå
Gösta Skoglunds väg 2
Telefon: 090 - 70 66 70
Telefax: 090 - 70 66 79

www.daydream.se

SkyNet AB
Kylgränd 6
906 20 Umeå
Tel: 090 - 14 93 30
Fax: 090 - 14 93 39



daydream[®]
SOFTWARE