daydream SOFTWARE

# Inbjudan till förvärv av aktier i Daydream Software AB (publ)

Swedbank Markets

# Innehållsförteckning


| | |
|---|---|
| Inbjudan till teckning av aktier i Daydream | 01 |
| Daydream i sammandrag | 02 |
| Villkor och anvisningar | 04 |
| Skattefrågor i Sverige | 06 |
| Bakgrund och motiv | 08 |
| VD har ordet | 10 |
| Verksamhetsbeskrivning | 12 |
| Marknadsöversikt | 24 |
| Möjligheter | 29 |
| Risker | 30 |
| Styrelse, ledande befattningshavare och revisor | 31 |
| Aktiekapital och ägarstruktur | 33 |
| Finansiell översikt Daydream Software AB | 35 |
| Kommentarer till finansiell översikt | 38 |
| Finansiella effekter av en nyemission | 41 |
| Bolagsordning m m | 42 |
| Koncernstruktur och rättsliga aspekter | 44 |
| Revisorns granskningsberättelse | 45 |
| Räkenskaper | 46 |
| Tilläggsupplysningar | 50 |
| Ordlista | 60 |


Med "Bolaget" avses, om inget annat framgår av sammanhanget, Daydream Software AB (publ), organisationsnummer 556367-2913.

Med "Daydream", "koncernen" eller "Daydreamkoncernen" avses moderbolaget Daydream Software AB (publ), org nr 556367-2913, med dotterbolagen Daydream Entertainment AB org nr 556581-5809, Daydream Technology AB org nr 556581-5825 samt Daydream Ventures AB org nr 556581-5817 med dotterbolagen Sombrero AB org nr 556460-4873, Obbit AB org nr 556518-0469 och SkyNet AB org nr 556424-8747 samt Tonteknik Recording i Umeå AB org nr 556397-2164.

Föreliggande prospekt har godkänts och registrerats hos Finansinspektionen i enlighet med bestämmelserna i 2 kap. 4 § lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument. Det erinras att sådant godkännande och registrering inte innebär någon garanti från Finansinspektionens sida för att sakuppgifterna i prospektet är riktiga och fullständiga.

Tvist rörande erbjudandet enligt detta prospekt skall avgöras enligt svensk lag och av svensk domstol exklusivt.

Erbjudandet riktar sig ej till personer vars deltagande förutsätter ytterligare prospekt, registreringar eller andra åtgärder än de som följer av svensk rätt. Prospektet får inte distribueras i något annat land där distribution eller erbjudandet kräver åtgärd enligt föregående eller strider mot lag, förordning eller annan bestämmelse i sådant land.

# Inbjudan till teckning av aktier i Daydream

**Erbjudandet i sammandrag**

| | |
|---|---|
| Emissionskurs: | 21 kronor |
| Emissionsbelopp: | 43 575 000 kronor |
| Teckningstid: | 21 november–6 december 2000* |
| Handel med teckningsrätter: | 21 november–1 december 2000 |
| Avstämningsdag: | 15 november 2000 |
| Antal nyemitterade aktier: | 2 075 000 stycken aktier av serie B |

Teckning och betalning skall ske senast den 6 december 2000.

Teckning sker med företrädesrätt för Daydream Software AB:s befintliga aktieägare. För varje femtal befintliga aktier ges rätt till teckning av en ny B-aktie.

* Emittenten förbehåller sig rätten att förlänga teckningstiden.

**Tidpunkter för ekonomisk information**

| | | |
|---|---|---|
| Bokslutskommuniké | augusti 1999–december 2000 | 31 januari 2001 |

**Nyemission av aktier i Daydream**

En aktieägare har på nyemissionens avstämningsdag den 15 november 2000 5 aktier i Daydream. De 5 aktierna…

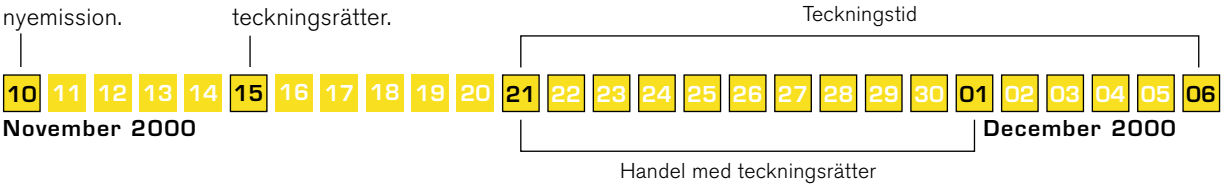
berättigar till erhållande av 5 teckningsrätter. För teckning av en ny aktie krävs 5 teckningsrätter.

De 5 teckningsrätterna berättigar till teckning av en ny aktie i Daydream till en kurs om 21 kronor per aktie.

**Viktiga tidpunkter**

Sista dag för handel i aktien med rätt att deltaga i nyemission.

Avstämningsdag för fastställande av vem som skall erhålla teckningsrätter.



# Daydream i sammandrag

Grunden till Daydream lades 1994 då Internet precis påbörjat sin erövring av världen. Daydream var ett av de första företagen som såg potentialen i att kunna erbjuda interaktiva upplevelser med intressant innehåll baserade på bra teknik.

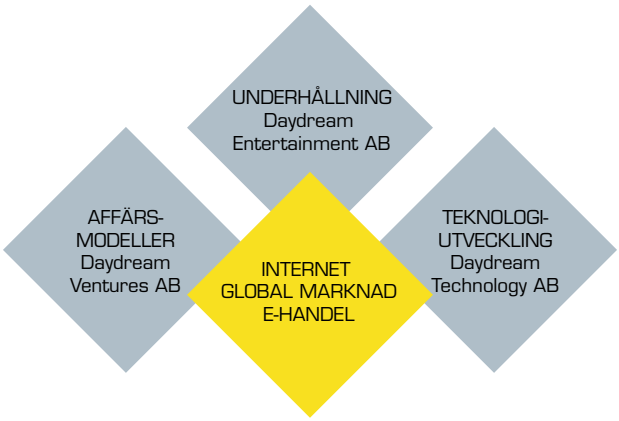
Daydreams kärnverksamhet ligger inom utveckling och försäljning av interaktiva spel- och underhållningsprodukter, även om allt större del av verksamheten ägnas åt att utveckla teknologier samt tillämpa och produktifiera dessa i tekniklösningar.

Daydreams vision är att bli en global aktör med starka varumärken i den interaktiva online-baserade upplevelseindustrin samt bli marknadsledande inom teknologier och tekniklösningar.

Daydream är en koncern som utvecklar interaktiv elektronisk underhållning, innovativa teknologier och tjänster, vilka är upplevelsebara, distribuerbara samt betalbara via Internet och andra digitala medier. Daydreams mål och strategi syftar till att:

- Säkerställa global tillgänglighet för Daydreams produkter för konsumenten. Samtliga produkter skall kunna levereras direkt till konsumenten via Internet och andra digitala medier, samt vara anpassade för både PC, Mac och andra onlineplattformar.
- Tillhandahålla underhållning i världsklass genom satsningar på utveckling av teknologi och innovativa tekniklösningar. Dessa lösningar utnyttjas sedan inom närliggande användningsområden för teknik och kompetens i fristående bolag.
- Fokusera på marknads- och kommunikationsinsatser mot Nordamerika, Europa och Asien för att positionera varumärket samt utnyttja den högre mognaden på dessa marknader. Detta sker främst genom aktiviteter inom PR och co-branding med starka varumärken.
- Skapa starka användar- och kundrelationer genom att etablera communities och på ett tidigt stadium involvera användarna i utvecklingsprocessen för att skapa användarvänlighet och kvalité i upplevelsen.
- Satsa på rekrytering och vidareutveckling av spjutspetskompetens för att befästa en position i frontlinjen för den digitala upplevelseindustrin.

**Organiserade för en global marknad**




**Affärsområden**

Verksamheten bedrivs inom tre affärsområden: Daydream Entertainment, Daydream Technology samt Daydream Ventures.

Spel- och underhållningsproduktionen ligger i Daydream Entertainment AB; tekniklösningar för Internet utvecklas inom Daydream Technology AB; kommersialisering av teknik, innovationer och affärsidéer sker inom Daydream Ventures AB.

*Daydream Entertainment*

Koncernens kärnverksamhet samlas i Daydream Entertainment. Verksamheten är inriktad på att utveckla och marknadsföra interaktiv underhållningsmjukvara till persondatorer, spelkonsoler och annan internetansluten utrustning. Bolagets produkter kan upplevas, distribueras och betalas via Internet. Spelen anses inom den interaktiva spelindustrin vara av mycket hög kvalité. Hittills har Daydream utvecklat fyra spelprodukter för massmarknaden, Safecracker® Traitors Gate®, Clusterball™ och Ski-Doo X-Team Racing. Sistnämnda produkt lanseras under senhösten 2000.

Clusterball™ är ett internetsportspel där man tävlar mot andra spelare i realtid. Daydream har utvecklat en unik teknik som gör att spelet fungerar med ett enkelt telefonmodem och smalband, dvs utan krav på bredband. I Clusterball™ finns även en unik teknik för dynamiskt riktad reklam som för närvarande är föremål för en patentansökan. Daydream avser att inleda

den aktiva marknadsföringen av Clusterball™ under fjärde kvartalet 2000. Under september har Daydream ingått ett avtal med Infomedia Software Publishing GmbH, som är en av Tysklands ledande distributörer av interaktiva medier.

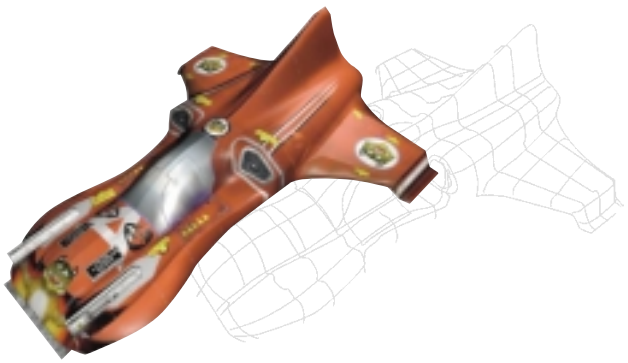
*Daydream Technology*
Inom verksamhetsområdet Technology samlas teknologisk kärnkompetens avseende egenutvecklad teknik och teknisk kompetens samt licensierad teknik. Technology är Daydreams koncept- och idégenerator till stöd för de andra affärsområdena inom koncernen. Idag ligger fyra tekniker inom området, Autobahn™ – nätverks-API, Youmerang™ – CRM-databasteknik och Global Marketing Helpdesk ("GMH") samt FIPRA – mätteknik på IP-nivå. Daydream har nyligen ingått ett licensavtal med GAMEproducer Inc. om att utnyttja Daydreams produkt GMH. Produkten är ett system som gör det möjligt för förläggare, distributörer, utvecklare, marknadsförare och lokaliseringsföretag över hela världen att på ett enkelt sätt dela på gemensam information.

*Daydream Ventures*
I Daydream Ventures sker kommersialisering av teknik, innovationer och affärsidéer inom Internet och andra digitala medier. Inom Ventures ligger bolagen Sombrero, SkyNet, Obbit och Tonteknik. Sombrero producerar webb-lösningar, SkyNet äger och förvaltar Sveriges största operatörsoberoende radiobaserade bredbandsnät och Obbit utvecklar tjänster inom text, bild, ljud och grafik för interaktiv information och kommunikation samt tillhandahåller bl a webb-hotell. Tonteknik är en av Sveriges ledande musikstudios för produktion av radioreklam, musik och musiksättning av spel.

**Marknaden**
Marknaden för interaktiva spel fortsätter att växa starkt. Totalt, exklusive mjukvara för konsoler offline, beräknas marknaden enligt analysföretaget Datamonitor 2001 öka till ca 54 miljarder kronor från ca 37 miljarder 1999 och uppskattade ca 43 miljarder kronor 2000 för USA och de största spelländerna i Europa. Marknaden drivs av en kraftig ökning av antalet internetanvändare och av att Internet i allt större utsträckning används för interaktiv underhållning samtidigt som de geografiska murarna rivs ned. Den elektroniska underhållningsindustrin kommer därigenom att spela en allt större roll i människors vardag. Antalet online-spelare beräknas år 2000 vara 12,4 miljoner i USA och de största europeiska spelländerna.

**Finansiella mål**
- Daydreams spelverksamhet inriktar sig på online-marknaden, som är i ett tidigt skede av sin utveckling, och beräknas uppnå 140 procent i genomsnittlig årlig tillväxt under perioden 2000–2003. Daydreams intäkter på online-marknaden har hittills varit mycket små, eftersom försäljningen nyligen påbörjats, varför målsättningen för de närmaste åren är en betydligt högre omsättningstillväxt än marknaden, med avsikten att ta marknadsandelar och etablera en stark position.
- Daydreams spelverksamhet inriktar sig även på marknaden för offline-spel, som är en mer mogen marknad än marknaden för online-spel med en beräknad genomsnittlig tillväxt de närmaste tre åren om 22 procent. Daydreams målsättning för omsättningstillväxten på offline-marknaden är en något högre tillväxt än marknaden i övrigt.
- Koncernen har en målsättning att uppnå en rörelsemarginal efter avskrivningar om 10–15 procent år 2002.
- Utdelning om i genomsnitt 30 procent av resultatet efter skatt skall lämnas när koncernens resultat, kassaflöde, investeringsbehov och finansiella ställning så medger.

**Risker**
En investering i Daydream Software AB utgör en affärsmöjlighet, men också en betydande risk. Den kan på grund av Bolagets affärsinriktning vara svår att överblicka och kvantifiera. Utvecklingen i Daydream beror även på faktorer som ligger utanför Bolagets kontroll såsom det allmänna ekonomiska klimatet och tillgängligheten av konkurrerande produkter. Läsare av detta emissionsprospekt bör därför särskilt uppmärksamma avsnittet "Risker" innan anmälan om teckning sker.



# Villkor och anvisningar

**Företrädesrätt till teckning**
De som på avstämningsdagen den 15 november 2000 var registrerade som aktieägare i Daydream äger företrädesrätt att teckna en (1) ny aktie av serie B för varje innehav av fem (5) befintliga aktier av serie A eller serie B i Bolaget.

**Emissionskurs**
De nya aktierna skall emitteras till en kurs om 21 kronor per aktie.

**Avstämningsdag**
Avstämningsdag hos VPC AB ("VPC") för fastställande av vem som skall erhålla teckningsrätter har bestämts till den 15 november 2000. Aktierna i Daydream noteras exklusive rätt till deltagande i nyemission från och med den 13 november 2000.

**Information från VPC till direktregistrerade aktieägare**
Detta prospekt hålls tillgängligt hos FöreningsSparbanken AB (publ) samt Daydream och distribueras med förtryckt emissionsredovisning från VPC med vidhängande inbetalningsavi omkring den 16 november 2000. Prospektet och emissionsredovisningen sänds till direktregistrerade aktieägare eller 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 meddelas separat. Någon särskild VP-avi som redovisar registrering av teckningsrätterna på aktieägarnas aktiekonto (VP-konto) kommer ej att skickas ut.

**Rätt till utdelning**
De nya aktierna medför rätt till utdelning från och med verksamhetsåret 2000. Eventuell utdelning betalas ut efter ordinarie bolagsstämma, första gången under år 2001, och ombesörjs av VPC eller för förvaltarregistrerade innehav i enlighet med respektive förvaltares rutiner.

**Teckningsrätter**
För varje registrerad befintlig aktie erhåller aktieägaren en (1) teckningsrätt. För teckning av en ny aktie erfordras fem (5) teckningsrätter.

[1] Emittenten förbehåller sig rätten att förlänga teckningstiden.

**Handel med teckningsrätter**
Handel med teckningsrätter äger rum under tiden 21 november–1 december 2000. FöreningsSparbanken samt andra värdepappersinstitut med erforderligt tillstånd står till tjänst med förmedling av köp och försäljning av teckningsrätter.

För teckningsrätter som ej utnyttjas utgår inte någon ekonomisk ersättning. För att ersättning skall erhållas måste teckningsrätter försäljas senast den 1 december 2000.

**Teckningstid**
Teckning av nya aktier skall ske under tiden 21 november–6 december 2000[1].

**Teckning samt betalning**
Teckning sker genom samtidig kontant betalning vid något av FöreningsSparbankens eller samverkande Sparbankers kontor (eller på annat valfritt svenskt bankkontor) för vidarebefordran till FöreningsSparbanken.

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:

*I. Inbetalningsavi*
I de fall samtliga på avstämningsdagen erhållna teckningsrätter utnyttjas för teckning skall endast den förtryckta inbetalningsavin användas som underlag genom betalning. Anmälningssedel skall ej användas.

*II. 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. Anmälningssedeln används också om teckning sker utan företrädesrätt enligt nedan. Sådan anmälningssedel kan erhållas på FöreningsSparbankens eller samverkande Sparbankers kontor. Den förtryckta inbetalningsavin skall ej användas.

*Observera att teckning skall ske senast den 6 december 2000. Efter teckningstidens utgång blir ej utnyttjade teckningsrätter ogiltiga och saknar därmed värde. Ej utnyttjade teckningsrätter kommer utan avisering från VPC att tas bort från VP-kontot.*

**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.

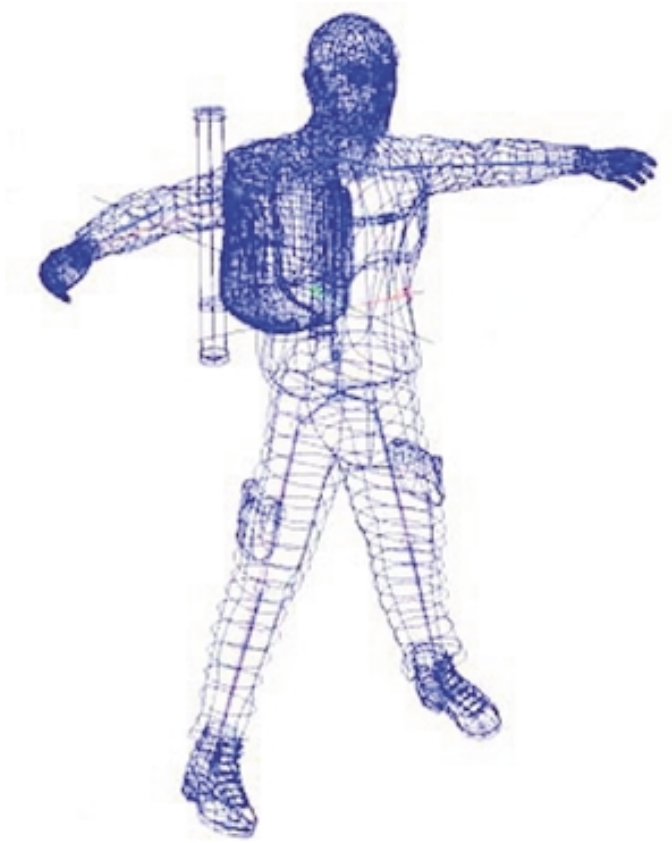
**Teckning av aktier utan företrädesrätt**
För det fall att samtliga teckningsrätter inte utnyttjas kommer styrelsen, inom ramen för nyemissions högsta belopp, att bestämma hur fördelning av aktier tecknade utan företrädesrätt, dvs utan stöd av teckningsrätter, skall ske. Aktier som tecknas utan företrädesrätt, skall betalas kontant senast tre bankdagar efter det att tecknaren tillställts besked om tilldelning.

**Omläggningskonto**
I de fall teckningsrätterna finns registrerade på ett omläggningskonto, med VKI (VPC:s Kontoförande Institut) som kontoförande institut, kommer omläggningskontot att övertagas av respektive värdepappersinstitut i samband med handeln med teckningsrätter.

**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 inbokning av s k ”betalda tecknade aktier” (”BTA”). Handel med BTA beräknas äga rum till och med den 19 december 2000. Efter det att nyemissionen registrerats vid Patent- och registreringsverket (”PRV”), vilket beräknas ske omkring den 27 december 2000, omvandlas BTA till nya aktier utan särskild avisering från VPC.

**Notering på O-listan**
Genomföres nyemissionen kommer Daydreams B-aktie att noteras på O-listan omkring den 19 december 2000, efter det att nyemissionen registrerats hos PRV.

*För att förhindra att du förlorar värdet på dina teckningsrätter måste du antingen:*
- *utnyttja teckningsrätterna för att teckna nya aktier i Daydream senast den 6 december 2000, eller*
- *sälja dina teckningsrätter senast den 1 december 2000.*



# Skattefrågor i Sverige

Nedanstående beskrivning utgör endast en sammanfattning av skattekonsekvenserna med anledning av föreliggande erbjudande. Informationen är baserad på nu gällande svenska skatteregler. Det anförda gäller för skattskyldiga i Sverige, såvida inte annat särskilt anges. Den skattemässiga behandlingen av varje enskild aktieägare beror delvis på dennes speciella situation. Särskilda skattekonsekvenser, som ej finns beskrivna nedan, kan komma ifråga för vissa kategorier av skattskyldiga. Redogörelsen omfattar inte de fall där aktierna utgör omsättningstillgång i näringsverksamhet eller innehas av handelsbolag.

**Realisationsvinstbeskattning**
Realisationsvinst eller realisationsförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningspriset, minskat med försäljningskostnaderna, och anskaffningsvärdet. Anskaffningsvärdet beräknas enligt genomsnittsmetoden. Detta innebär att anskaffningsvärdet per aktie utgörs av det genomsnittliga anskaffningsvärdet för samtliga aktier av samma slag och sort. Anskaffningsvärdet för marknadsnoterade aktier kan också beräknas enligt schablonmetoden, d v s 20 procent av försäljningspriset efter avdrag för försäljningskostnader.

*Fysiska personer*
För fysiska personer med hemvist i Sverige samt svenska dödsbon beskattas realisationsvinster i inkomstslaget kapital med en statlig inkomstskatt om 30 procent. Realisationsförlust på marknadsnoterade aktier är i första hand fullt kvittningsgill mot realisationsvinst på andra marknadsnoterade aktier och därmed jämställda finansiella instrument. Återstående förlust är avdragsgill till 70 procent. Om underskott av kapital uppkommer medges skattereduktion med 30 procent av den del av underskottet som uppgår till högst 100 000 kronor och med 21 procent av resterande del av underskottet. Skattereduktionen kan användas mot statlig och kommunal inkomstskatt samt statlig fastighetsskatt. Underskott kan ej sparas till senare år.

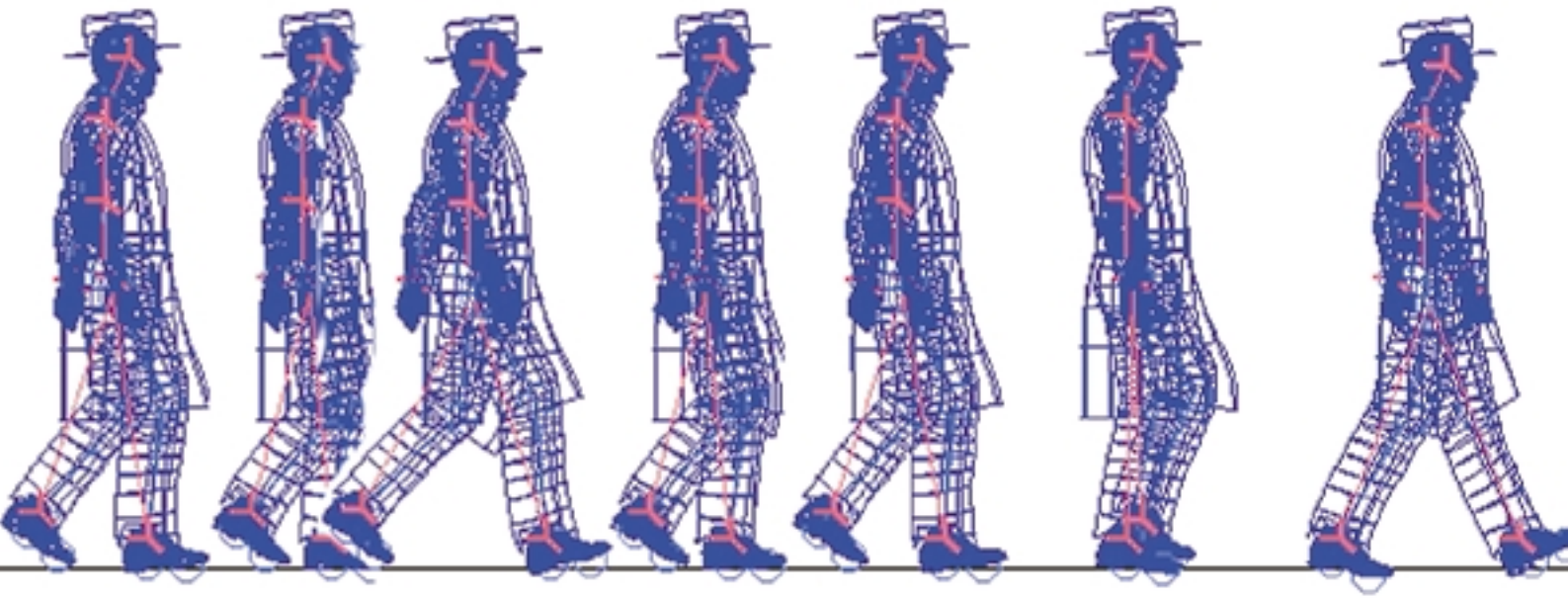
*Juridiska personer*
Juridiska personer beskattas för realisationsvinster i inkomstslaget näringsverksamhet med en skattesats om 28 procent. Avdrag för realisationsförlust vid avyttring av aktier och andra aktiebeskattade värdepapper, som innehas som kapitalplacering, medges endast mot realisationsvinst vid avyttring av aktier och andra aktiebeskattade värdepapper. Realisationsförluster, som inte har kunnat utnyttjas genom sådan kvittning ett visst år, kan utnyttjas mot realisationsvinster på aktiebeskattade värdepapper kommande beskattningsår utan begränsning till viss tid. Är innehavet näringsbetingat gäller inte denna avdragsbegränsning. Särskilda skatteregler gäller för det fall där aktieinnehavet utgör omsättningstillgång (lager) eller aktierna innehas av handelsbolag.

**Utnyttjande av teckningsrätt**
Utnyttjas erhållna teckningsrätter för teckning av nya aktier utlöses ingen beskattning. Anskaffningskostnader för aktier utgörs av emissionskursen. Vid avyttring av aktier skall aktieägarnas anskaffningskostnad för samtliga aktier av samma slag och sort sammanläggas och beräknas gemensamt vid tilllämpning av genomsnittsmetoden. Schablon-metoden får tilllämpas vid avyttring av marknadsnoterade aktier.

**Avyttring av teckningsrätt**
Aktieägare som inte önskar utnyttja sin företrädesrätt att deltaga i nyemissionen kan avyttra sina teckningsrätter. Skattepliktig realisationsvinst skall beräknas. Varje teckningsrätt anses anskaffad för noll kronor. Schablonregeln får då inte användas i detta fall. Hela försäljningsintäkten, efter avdrag för omkostnader för avyttringen, skall således tas upp till beskattning. Anskaffningsvärdet för den ursprungliga aktien påverkas inte. Teckningsrätten kommer att marknadsnoteras, vilket innebär att fysiska personer och dödsbon kan kvitta eventuella realisationsförluster på andra marknadsnoterade papper, samt aktier som inte är marknadsnoterade, fullt ut mot realisationsvinsten. För den som köper eller på liknande sätt förvärvar teckningsrätter utgör vederlaget anskaffningskostnad för dessa.

**Förmögenhetsbeskattning**
Genomföres nyemissionen kommer Daydreams B-aktie att noteras på O-listan omkring den 19 december 2000, efter det att nyemissionen registrerats hos PRV. Enligt gällande regler är sådana aktier befriade från förmögenhetsskatt.

**Arvs- och gåvobeskattning**
Aktier som är noterade på O-listan upptas till 30 procent av det noterade värdet vid arvs- och gåvobeskattning.



**Utdelning**
Utdelning på aktier är i allmänhet skattepliktig. För privatpersoner och dödsbon är skattesatsen 30 procent och för övriga juridiska personer är skattesatsen 28 procent. För privatpersoner redovisas utdelning i inkomstslaget kapital och för övriga juridiska personer i inkomstslaget näringsverksamhet. Preliminär A-skatt innehålls av VPC för utdelning till svenskt dödsbo och privatpersoner som är bosatta i Sverige.

**Kupongskatt**
För utländska aktieägare, som erhåller aktieutdelning från Sverige, utgår normalt kupongskatt. Skattesatsen uppgår till 30 procent men kan reduceras genom dubbelbeskattningsavtal. VPC verkställer kupongskatteavdrag om inte aktierna är förvaltarregistrerade då förvaltaren innehåller kupongskatt.

Aktieägare, som inte är skatterättsligt hemmahörande i Sverige, beskattas normalt inte i Sverige för avyttring av svenska aktier. Aktieägare kan dock bli föremål för beskattning i sin hemviststat. Enligt en särskild skatteregel kan dock fysiska personer, som skatterättsligt är bosatta utom Sverige, bli föremål för svensk beskattning vid avyttring av svenska värdepapper, om de vid något tillfälle under de tio kalenderår som närmast föregått det år då avyttring skedde, haft sitt egentliga bo och hemvist i Sverige eller stadigvarande vistats här. Tillämpligheten av regeln är dock i flera fall begränsad av avtal vid undvikande av dubbelbeskattning mellan Sverige och andra länder.

# Bakgrund och motiv

Under de senaste åren har användandet av Internet ökat lavinartat, från att ha varit ett passivt informationsmedium till att alltmer användas för interaktiva upplevelser.

Användarna av interaktiva spel är både s k "hard-core gamers" och "casual gamers". Daydreams produkter riktar sig till båda grupperna av användare. Totalt, exklusive mjukvara för konsoler offline, beräknas marknaden enligt Datamonitor 2001 öka till ca 54 miljarder kronor från ca 37 miljarder 1999 och uppskattade ca 43 miljarder kronor 2000 för USA och de största spelländerna i Västeuropa. Tillväxten förväntas således vara god och det bör därför finnas en stor potential för Daydreams produkter.

För att nå en position som en global aktör måste Daydream ligga i frontlinjen för interaktiva upplevelser, både när det gäller teknisk utformning och produktinnehåll. Detta kräver ytterligare satsningar på kunskapsutveckling, teknisk kompetens och internationell lansering av koncernens produkter.

I syfte att skapa förutsättningar för en internationell expansion och nå finansiell styrka för internationell lansering av varumärket Daydream och koncernens produkter, rekrytering av teknisk toppkompetens samt ytterligare kunskapsutveckling genomför Daydream en nyemission med företrädesrätt för de befintliga aktieägarna[2]. Kapitaltillskottet kommer att användas för att fortsätta att lansera Daydream och koncernens produkter, bl a Clusterball™ och Ski-Doo X-Team Racing internationellt med inriktning på Europa, Nordamerika och Asien.

Daydreams styrelse anser att koncernens affärsidé, tekniska kompetens och kundbas utgör en god grund för internationell expansion och framtida intäkter. För att öka Daydreams trovärdighet på marknaden och i förhållande till utländska aktörer har styrelsen beslutat att i samband med nyemissionen ansöka om notering av Bolagets B-aktier på OM Stockholmsbörsens O-lista. En notering på O-listan kommer även att resultera i ökad uppmärksamhet från kunder, distributörer, medier och allmänheten, vilket i sin tur kan leda till ökat intresse för Daydream och får en positiv inverkan på koncernens framtida utveckling.

Genomföres nyemissionen kommer Daydreams B-aktie att noteras på O-listan omkring den 19 december 2000, efter det att nyemissionen registrerats hos PRV.

I övrigt hänvisas till redogörelsen i detta prospekt, vilket har upprättas av styrelsen i Daydream med anledning av erbjudandet. Styrelsen för Daydream 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 Daydream som ges i prospektet.

Umeå den 13 november 2000.

Daydream Software AB (publ)
Styrelsen

[2] Bemyndigande finns även för en riktad företrädesemission mot utländska investerare om högst 2 500 000 aktier av serie B.

traitors gate™
EQUIPMENT: HI-TECH KIT, PDA
MISSION CODENAME: RAVEN
5849034597838 JSDKDS

# VD har ordet

Vi såg redan för fyra år sedan att Internet var framtiden och att gränserna därför skulle suddas ut mellan spel, film och musik. Vi var övertygade om att upplevelseindustrin skulle spela en allt större roll i människors vardag och vi förberedde oss inför detta.

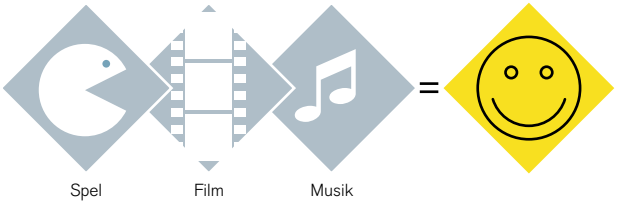
**Framtidens plattform**

Spelet Clusterball™, som är en av de första plattformarna i världen för att snabbt, enkelt och säkert såväl distribuera och uppleva som betala underhållning över Internet, är nu under lansering. Teknologierna, som utvecklats för Clusterball™, ger ögonblicklig och global tillgänglighet och har samtidigt eliminerat problemen med piratkopiering. Clusterball™ har under sommaren gjorts tillgängligt för nedladdning från Internet. Utfallet från de hundratusentals nedladdningar som gjorts har varit mycket viktigt inför den globala lanseringen av Clusterball™. Spelarnas feedback och åsikter har gjort att vi omedelbart kunnat förändra och anpassa spelet efter vad konsumenten verkligen vill ha. Denna direktkontakt med konsumenten är mycket värdefull och kommer att vara en av hörnstenarna i Daydreams utvecklingsarbete för online-underhållning.

Utvecklingsarbetet har inriktats på att ta fram unika teknologier som gör det möjligt att, oavsett var på jorden man är, kunna interagera och spela mot andra i realtid. Kunden kan ladda hem och prova produkten och sedan betala online för själva upplevelsen och matcherna. Ett av grundkriterierna för Clusterballs™ tekniska plattform har varit att den skall gå att återanvända i kommande spel och minska ledtiden för nyutveckling av spel i framtiden. Clusterballs™ tekniska plattform har legat till grund för vårt nästa spel, Ski-Doo X-Team Racing, som bara tagit oss sex månader att utveckla.

**Kunden är vår bästa produktutvecklare**

En viktig förutsättning för att lyckas inom upplevelseindustrin är att etablera en nära relation med våra användare och kunder. För att uppfylla kundernas behov och önskemål har vi därför utvecklat Youmerang™, vår CRM-databas. I Youmerang™ lagras all information om hur våra produkter används: var, hur, varför. Tillsammans med den information som våra kunder lämnar om sig själva och genom automatiserade analyssystem kan vi sedan använda informationen för att få en nöjdare kund som i sin tur driver utvecklingen vidare mot ständiga förbättringar. Lönsamma och lojala kunder kommer att identifieras, stimuleras och belönas. Vi värnar även om enskilda användares integritet och därför tillämpar vi en strikt s k privacy policy.




Vår CRM-databas gör det dessutom möjligt att rikta dynamiskt styrd reklam speciellt anpassad efter behov och preferenser hos de individuella spelarna. Vi har utvecklat en unik teknik för att förmedla dynamisk riktad reklam och vi har som målsättning att kunna marknadsföra och licensiera ut den genom Daydream Technology.

**Vi har vad alla pratar om – ”content”**

Vi är förvisso bra på teknik, men det räcker inte. Människor vill fascineras av nya och stimulerande upplevelser. Våra spel har därför ett attraktivt innehåll och bygger på spjutspetsteknologier för att användarens spelupplevelse skall bli maximal.

Vi ser stora möjligheter för Daydream, inte bara inom den spelrelaterade delen av upplevelseindustrin. Vår teknik kan enkelt anpassas för att marknadsföra och sälja även andra företags produkter och tjänster online, eller för att möjliggöra interaktion mellan människor över Internet. Med spjutspetsteknologi från Daydreams spelutveckling kan det bli möjligt att gå in i virtuella världar och fritt, oberoende av tid och rum, välja sina varor och upplevelser. Allt är möjligt.

**Daydream är mycket mer än datorspel**

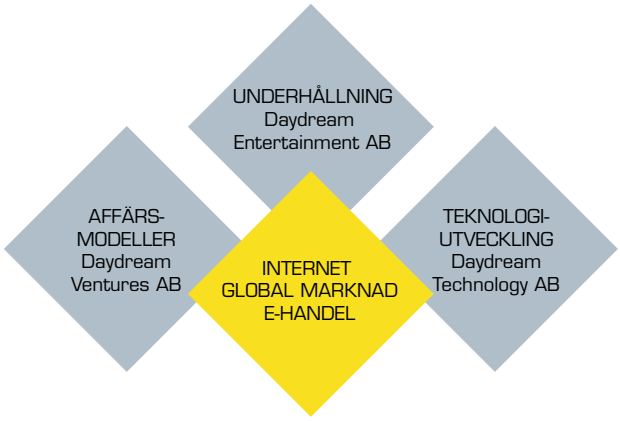
Internet är på väg att bli en infrastruktur som river gränser. Sverige tillhör de ledande nationerna i den här utvecklingen och vi på Daydream har bäddat för en stark roll i den globala internetbaserade underhållningsekonomin. Med våra affärsområden har vi en bas för att kunna dra fördel av de nya affärsmöjligheter som skapas i skärningspunkten mellan nya tekniska förutsättningar, den nya ekonomin och det starka

upplevelseinnehållets attraktion på människor och företag. I Daydream Technology tillvaratas de nya tekniklösningarna som uppstår i samband med spelutvecklingen. Daydream Ventures fokuserar på kommersialisering och utveckling av nya affärsidéer och företag. Med vårt väl uppbyggda globala nätverk har vi goda förutsättningar att tidigt identifiera potentiella affärsmöjligheter och hitta partners.

Leif Danielsson
VD Daydream Software AB

# Verksamhetsbeskrivning

**Organiserade för en global marknad**




**Historik**

Grunden till Daydream lades i Sombrero AB, vars verksamhet var inriktad på att sälja datorer, mjukvara och konstruera unika lösningar för grafisk produktion. Sombrero AB startades 1993 av Jan Phersson-Broberg, hans bror Erik Phersson och Jörgen Isaksson. Tillsammans med Nigel Papworth, Art Director, och Leif Holm, CAD-expert och programmerare, bildade trion 1994 Daydream Software AB. Grundarna är alltjämt verksamma i koncernen. Sombrero är idag ett dotterbolag till Daydream Ventures AB, som i sin tur ägs av moderbolaget Daydream Software AB. Daydreamkoncernen bildades 1996 genom förvärv av Sombrero AB. Bolaget noterades för första gången 1997 på SBI-listan och under 2000 flyttades Bolaget till Nya Marknaden.

Upplevelseindustrin har kommit att spela en allt större roll i människors vardag och gränserna mellan spel, film, musik och Internet suddas ut. Daydream bildades för att utveckla och sälja spelprodukter som tar hänsyn till denna utveckling. Daydream har utvecklat flera spelprodukter, som kan levereras via Internet och andra digitala medier samtidigt som de är anpassade för PC och Mac.

Mycket snart insåg Daydream värdet av de tekniklösningar som uppstod i samband med spelutvecklingen. Idag fokuseras därför en betydande del av verksamheten på att utveckla teknologier och tekniklösningar samt att kommersialisera dessa. Daydream har utvecklat flera viktiga tekniklösningar varav en är föremål för patentansökan. Samtliga tekniklösningar har ett stort kommersiellt värde.

Daydream utvecklar produkter som bygger på en kombination av unika tekniklösningar, högkvalitativ grafik och bra gameplay. Daydream har genom sin affärsmodell fördelen att kunna välja mellan olika återförsäljare och distributörer för sina spelprodukter, och samtidigt marknadsföra, sälja och distribuera sina produkter via Internet i egen regi. Daydream har också breddat sin verksamhet genom skapandet av dotterbolagen Daydream Ventures och Daydream Technology, vilket skapar ytterligare möjligheter till intäktskällor. Daydream är således väl rustat för framtiden.

För att renodla verksamheten genomfördes en koncernstruktur som innebar att Daydream nu har tre affärsområden: Daydream Entertainment, Daydream Technology och Daydream Ventures.

**Vision**

Daydreams vision är att bli en global aktör med starka varumärken i den interaktiva online-baserade upplevelseindustrin samt att bli marknadsledande inom teknologier och tekniklösningar.

**Affärsidé**

Daydream är en koncern som utvecklar interaktiv elektronisk underhållning, innovativa teknologier och tjänster, vilka är upplevelsebara, distribuerbara samt betalbara via Internet och andra digitala medier.

**Mål och strategi**

*Säkerställa global tillgänglighet för konsumenten*

Daydreams produkter skall kunna distribueras direkt till konsumenten via digitala medier som Internet, samt vara anpassade för PC, Mac och internetanslutna spelkonsoler. Daydream avser att även säkerställa en global betalningslösning för den digitala distributionen samtidigt som produkterna skall kunna distribueras och betalas på traditionellt vis för att nå en hög grad av tillgänglighet för konsumenten.

*Skapa innovativa tekniklösningar*

Daydream skall satsa på vidareutveckling och rekrytering av spjutspetskompetens för att även i fortsättningen kunna utveckla innovativa tekniklösningar och befästa en position i frontlinjen i den digitala underhållningsindustrin.

*Skapa och tillhandahålla underhållning i världsklass*

Daydream skall säkerställa kvalité i upplevelsen och användarvänlighet genom att tidigt involvera konsumenten i utvecklingsprocessen.

*Fokusera marknads- och kommunikationsinsatser mot primärmarknader*
Daydream har ett starkt fokus på inbrytning i Nordamerika, Europa och Asien för att positionera varumärket samt utnyttja den högre mognaden, volymen och potentialen på dessa marknader. Detta sker främst genom aktiviteter inom PR och co-branding med starka varumärken.

*Skapa starka användar- och kundrelationer*
Daydream skall etablera samarbete med starka globala varumärken, Internet Service Providers, teleoperatörer och mediabolag för att snabbt få en bred population inom målgruppen och skapa communities via webb-platser där användarna kan mötas. Vidare skall koncernen använda CRM-databaser och andra tekniklösningar för att stärka kundrelationerna.

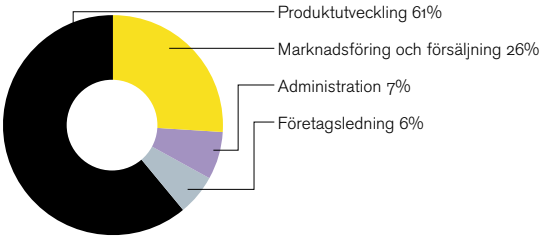
*Skapa kompletterande användningsområden för teknik och kompetens i fristående bolag*
Daydream skall ta tillvara nya affärsmöjligheter utan att förlora fokus på kärnverksamheten genom Daydream Ventures och Daydream Technology. Strukturen i Daydream Ventures möjliggör extern finansiering och försäljning alternativt notering av portföljbolag.

*Utveckla dotterbolagen i Ventures till ledande aktörer inom sina områden*
Daydream skall skapa ett ledande alternativ i Sverige inom trådlösa bredbandsuppkopplingar, kompletterat med fiberoptik och koppar. Koncernen skall bli ledande i Sverige inom webb-produktion samt vara det ledande alternativet i Sverige inom inspelning av radioreklam och musik samt inom musiksättning av spel och filmer. Inom Daydream Ventures ligger portföljbolagen Obbit AB, SkyNet AB, Sombrero AB och Tonteknik Recording i Umeå AB.

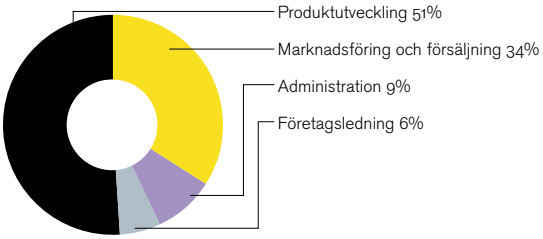
**Personal**
Daydream måste kontinuerligt utveckla produkter, teknologier och teknik. Därvidlag är personalen av stor betydelse för koncernen. Daydream är starkt beroende av att kunna rekrytera och behålla medarbetare med specialkompetens för att stå i frontlinjen. I Daydream arbetar idag projektledare, art directors, datatekniker, programmerare, 3D-konstruktörer, ljudtekniker och musiker. Dessutom finns en marknads- och försäljningsfunktion samt en administrativ enhet.

Den starka utvecklingen inom den interaktiva upplevelseindustrin har medfört ökad konkurrens om personal med specialkompetens. Hittills har personalomsättningen varit i det närmaste obefintlig. För att behålla personalen har Daydream en stimulerande arbetsmiljö där personal kan utvecklas och känna ett starkt engagemang i Daydreams verksamhet. Samtliga anställda i Daydream är rotade i Norrland och i Umeå. Daydream har ett attraktivt läge vid Ume älv och en attraktiv företagskultur som förmår skapa en framgångsrik arbetsmiljö med engagerade och motiverade medarbetare. Härutöver finns ett optionsprogram som gör det möjligt för de anställda att få del av Daydreams framtida värdetillväxt.

**2000**

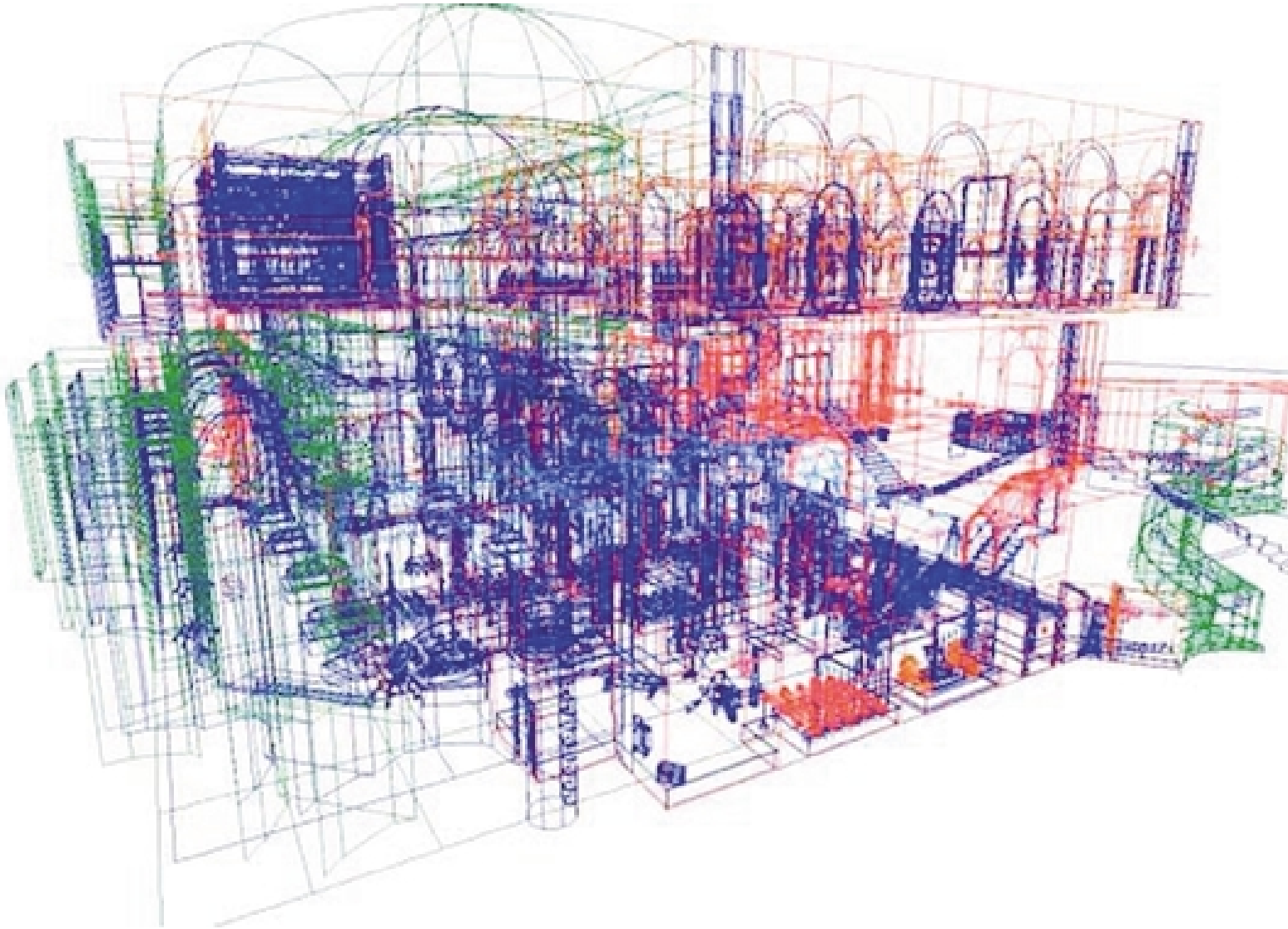



**2001**

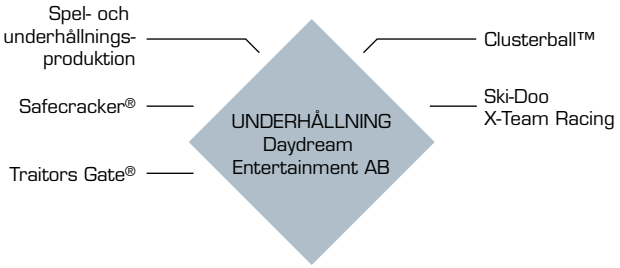



Daydreamkoncernen har idag 62 anställda. Antalet anställda som är direkt involverade i produktutveckling antingen som programmerare eller grafiska designers är 38. 16 medarbetare är involverade i marknadsföring medan 4 anställda är involverade i administrationen. Företagsledningen består av 4 personer. Under 2001 beräknas antalet anställda öka till 125 personer, varav 64 inom produktutveckling, 42 inom marknadsföring och försäljning och 11 inom administration samt 8 personer inom företagsledning.

I följande avsnitt redogörs för Daydreams tre affärsområden.



**Daydream Entertainment**




*Vision*

Daydream Entertainments vision är att bli en global aktör med starka varumärken i den interaktiva online-baserade upplevelseindustrin.

*Affärsidé*

Affärsidén är att utveckla och tillgängliggöra digitala interaktiva spelprodukter, vilka i sin helhet kan upplevas, distribueras samt betalas direkt via Internet. Daydream Entertainments produkter skall även vara anpassade för PC, Mac samt för online-spelkonsoler. Samtliga spelprodukter skall baseras på en icke-våldsprincip med tyngdpunkt på gameplay och underhållningsvärde.

*Mål och strategi*

Daydream Entertainments strategi syftar till att skapa ett starkt globalt varumärke genom utveckling och marknadsföring av interaktiv underhållningsmjukvara till persondatorer, spelkonsoler och annan internetansluten utrustning. Produkterna skall hålla en hög visuell kvalité, samtidigt som snabb och kostnadseffektiv spelframtagning är väsentlig. Detta möjliggörs via uppbyggande av ett bibliotek av modulbaserade lösningar/tekniker för kommande spelproduktioner. Daydream Entertainment satsar kraftfullt på teknisk utveckling och rekrytering av specialkompetens för att befästa en frontlinjeposition inom den interaktiva upplevelseindustrin.

Daydream Entertainments strategi syftar även till fokusering på marknadsaktiviteter mot primärmarknader, som utmärks av hög spelmognad såsom Nordamerika, Europa och Asien. Inledningsvis skall detta ske genom PR-aktiviteter och co-branding med starka varumärken. Strategiska förvärv i syfte att öka produktiviteten och bredda produktpaletten kan bli aktuella.

Daydream Entertainments strategi syftar vidare till att säkerställa global tillgänglighet för konsumenten. Detta uppnås genom samarbeten med aktörer med starka globala varumärken och ISP:s/teleoperatörer. För att stärka kundrelationen skall online-spel prioriteras. Daydream Entertainment har för avsikt att skapa värdegemenskap med kunden via communities, CRM-databaser i online-spelmiljö och andra tekniklösningar, där CRM-baserad informationsinhämtning skall säkerställa kundernas individuella önskemål och därmed i slutänden skapa förutsättningar för en betydande expansion för Daydream Entertainment.

*Spelprodukter*

**Produktutveckling**

Tidigare ledde framförallt den amerikanska försvarsindustrin utvecklingen av informationsteknologi. Idag har perspektivet förskjutits. Utvecklingen av informationsteknologi – användning, teknik, anpassning, innovationer med mera – sker i stor utsträckning inom spelbranschen.

*Produktutvecklingsprocessen*

Produktutvecklingsprocessen är avgörande för egenskaperna i slutprodukten. I och med koncernens inträde på marknaden för online gaming har Daydream med Clusterball® skapat en grundläggande teknisk plattform utifrån vilken nya spelhandlingar, funktionaliteter och miljöer kan utvecklas på ett effektivt sätt. Detta bedöms av Daydream innebära kortare utvecklingstid för framtida produkter. Redan Ski-Doo X-Team Racing har betydligt kortare utvecklingstid än Clusterball®, som tog fyra år att utveckla. Mot bakgrund av detta bedömer koncernen att kostnaden för framtida produkter är cirka 4–6 miljoner kronor för ett normalprojekt. Processen vid nyutveckling kan beskrivas i fyra stadier.

Första stadiet – idéstadiet; utifrån krav på spelbarhet, spelkomplexitet och målgrupp, tar Daydream genom ett beslutsförfarande i flera steg fram en idé eller ett koncept. Under idéstadiet används Entertainments grundläggande spelarerfarenhet i kombination med kompetens inom programmering och marknadsföring.

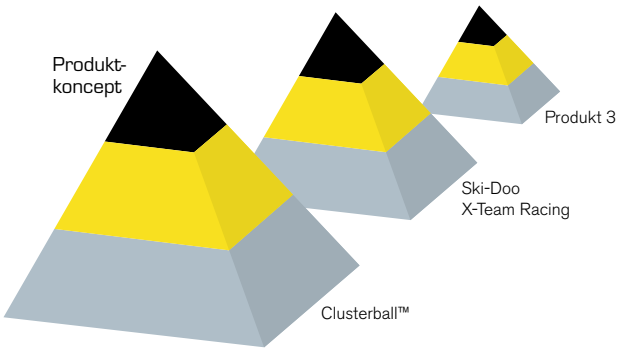
Andra stadiet – produktionsplanering; innebär att huvudprogrammerare och projektledare utifrån spelkonceptet fastställer produktionens riktlinjer för att budgetera och tidsbestämma projektet.

Tredje stadiet – produktion; i vilken samtliga kompetenser finns representerade; 3D-modellerare, art directors, programmerare, databastekniker och marknadsförare. Spelet kvalitetskontrolleras löpande internt, samtidigt görs även externa tester i form av slutna grupper samt i slutfasen av produktionen även publika tester.

Fjärde stadiet – lansering; förutom en målgruppsanpassad lanseringskampanj för den färdiga produkten utförs även uppföljning av produkten, marknadsföring och PR-aktiviteter.

Daydream Entertainment utvecklar nyskapande spel- och underhållningsprodukter av hög teknisk kvalité. Produkterna karakteriseras av unika spelidéer, bra s k gameplay med bred målgruppsfokusering samt hög visuell kvalité. Samtliga spelprodukter baseras på en icke-våldsprincip och kommer att vara anpassade för PC, Mac och online-spelkonsoler. Daydream Entertainment har för närvarande tre produkter på marknaden; Safecracker®, Traitors Gate® och Clusterball™ samt Ski-Doo X-Team Racing som skall lanseras före årsskiftet.

**Förkortad utvecklingstid genom en effektiv utvecklingsprocess**




**ONLINE-PRODUKTER**

Clusterball™ – Daydreams plattform för framtiden

Clusterball™ är ett internetsportspel där man tävlar med eller mot andra spelare online i realtid. Detta innebär att spelare får en ögonblicklig kontakt med varandra. 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. Genom tävlingsmomentet och turneringar skapas en upplevelse jämförbar med den på en verklig sportarena. Spelarna rankas efter prestation på en rankinglista.

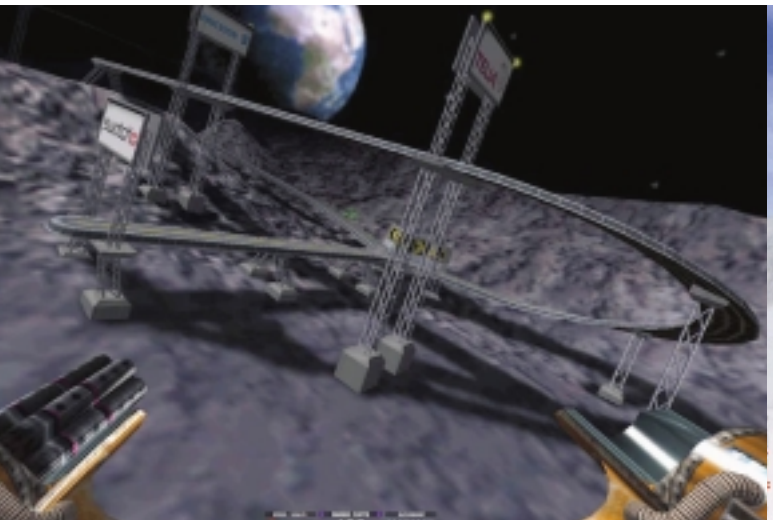
[3] Källa: American Council of Snowmobile Association (ACSA).

Clusterball™ tar tack vare en unik teknologi väsentligt mindre hårddiskutrymme än traditionella spel. Hela basversionen ryms på 14 MB medan ett traditionellt spel kräver mellan 500 och 2 000 MB. Detta möjliggör online-spelande via smalbandslösningar såsom 9 600 bps modem.

Clusterball™ gjordes tillgängligt i juli 2000 på www.clusterball.com. Genom webb-platsen kan spelarna mötas och umgås i en Clusterball™ -community, där de kan konversera, ta del av ranking och olika tjänster. Grunden i webb-platsen utgörs av en CRM-databas, som har de tekniska förutsättningarna för att etablera individuella relationer och skapa ett lärande förhållande, dvs spelet kan förbättras genom kartläggning av spelarnas agerande och preferenser. CRM-databasen kan i kombination med tekniken för dynamiskt styrd reklam, som finns i Clusterball™ öppna nya affärsmöjligheter.

Ski-Doo X-Team Racing

Spelet baseras på snöskoterracing och erbjuder starka tävlingsupplevelser. Spelet har utvecklats i samarbete med det kanadensiska företaget Bombardier, Inc. för det globala varumärket Ski-Doo® för snöskotrar. Snöskotermarknaden i Nordamerika omsätter mer än 9 miljarder US-dollar per år[3], varav Ski-Doo:s marknadsandel är större än 30 procent. Ski-Doo X-Team Racing får därigenom tillgång till ett stort kontaktnät samt tillträde och exponering mot fritidsmarknaden. Spelet kommer bl a att lanseras på nätplatsen www.x-teamracing.com under fjärde kvartalet 2000. Det är distribuerbart och nedladdningsbart över Internet och bygger på samma teknologiska koncept som Clusterball™.



Clusterball™

Ski-Doo X-Team Racing

18:04

**CD-ROM-PRODUKTIONER**

Safecracker®

Daydreams första produkt för den breda spelmarknaden, Safecracker®, var ett av de första spelen som använde Virtual Reality-motorn Quick-Time VR, som tillåter en 360-gradig kamerarörelse. Trots att Safecracker® är ett par år gammalt lever spelet vidare. Det säljs globalt och recenseras fortfarande i tidningar och på webb-platser. Safecracker® har sedan lanseringen sålts i ca 290 000 exemplar och positioneras nu som en lågprisprodukt.

Traitors Gate®

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. Traitors Gate® är byggt med en icke linjär spelformel, vilket betyder att det finns flera sätt att lösa spelet på. Traitors Gate® är översatt till tio språk och finns ute i handeln i flera länder. Traitors Gate® har sedan spelet lanserades sålts i ca 120 000 exemplar.

*Intäktskällor*
Ur ett historiskt perspektiv har Daydreams intäkter till stor del kommit från förläggare. Idag kommer intäkterna i allt större utsträckning direkt från konsumenten, teleoperatören /ISP:n eller mediabolaget samt från tredje part, t ex varumärkessponsorer eller reklamplatsköpare.

Basen för intäkterna utgörs av en hög grad av tillgänglighet till spelprodukterna för konsumenten samt en effektiv distribution. Detta tillgodoses genom att använda sig av både traditionell distribution, d v s fysisk leverans, och digital distribution via Internet till konsumenten.

**INTÄKTER FRÅN CD-ROM-PRODUKTER**
För att nå konsumenter som handlar i affären eller på bensinmacken etc, säljs Daydreams produkter på traditionellt vis i box via återförsäljare. Daydream använder sig i detta fall av förläggare och distributörer. Daydream har hittills tecknat ett antal distributionsavtal. Dessa avtal fungerar generellt så att Daydream får ett icke återbetalningsskyldigt förskott från distributören och när förskottet uppnåtts börjar royalty utgå med, beroende på distributör, 30 procent på det av butiken betalda inköpspriset exklusive skatter. Prisbilden för produkterna varierar beroende på hur avancerat spelet är och hur länge spelet funnits på marknaden.

**INTÄKTER FÖR ONLINE-PRODUKTER**
Betalning för online-produkter sker genom s k mikrobetalningar erlagda via Internet eller vanlig kreditkortsbetalning. Om konsumenten väljer att betala via mikrobetalning innebär detta betalning per spel eller tid, d v s betalning per spelomgång, per turnering alternativt för spelad tid t ex i minuter. Daydream kommer att bli bland de första innehållsleverantörerna i världen som utnyttjar betalningstekniken Jalda™ som är ett system för mikrobetalningar över Internet. Jalda™ i kombination med mätteknik på IP-nivå ger goda förutsättningar för debitering av online-tjänster.

Intäkter för online-produkter uppstår även då konsumenten uppgraderar sin spelprodukt genom att köpa till en ny bana, farkost eller värld och betalar via Jalda™.

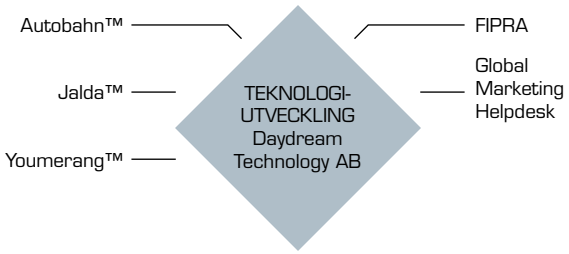
**INTÄKTER FRÅN TREDJE PART**
Intäkter från reklam kommer främst från produktplacering, riktade reklamkampanjer och varumärkessponsring. Dessa intäktskällor kan kombineras med de övriga intäktskällorna alternativt att spelandet blir gratis för användaren.

Reklam i form av produktplacering lämpar sig för både CD-ROM-produkter och online-produkter. Företag kan här exponera sina produkter inne i spelproduktionerna.

Riktade reklamkampanjer är bäst lämpade för online-produkter distribuerade på webb-platserna såsom www.clusterball.com och www.x-teamracing.com där en relation skapas till varje enskild konsument. Via Daydreams CRM-databas, Youmerang™, ges en möjlighet att kommunicera med ett stort antal konsumenter i realtid och rikta reklamen individuellt till varje konsument, s k dynamisk reklam. Intäkter från dynamisk reklam uppstår då företag utnyttjar informationen i Youmerang™.

Varumärkessponsring kan ske genom att plattformen i Clusterball™ anpassas för att marknadsföra och/eller göra reklam för ett företag respektive en produkt genom att skapa ett företags-/produktspecifikt spel, t ex ett internetsportspel som kan levereras till konsumenten.

## Daydream Technology




*Vision*

Daydream Technologys vision är att vara marknadsledande inom teknologier för upplevelser och distribution över Internet.

*Affärsidé*

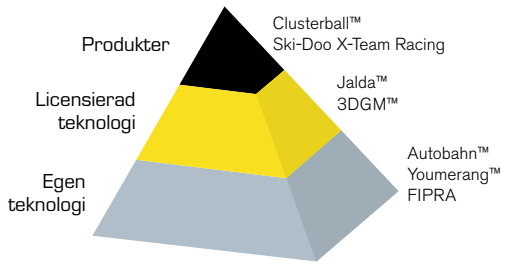
Daydream Technology skall utveckla, produktifiera och tillhandahålla teknisk kompetens inom framkantsteknologi avseende Internet och andra digitala medier. Produktifieringen består i ett skapande av nya produkter av befintliga tekniker i spel och att skapa affärsmöjligheter av detta. Egna tekniker kommer att utlicensieras.

*Mål och strategi*

All egenutvecklad teknik och teknisk kompetens i Daydreamkoncernen skall samlas i Daydream Technology i syfte att skapa skalfördelar.

*Tekniker*

Spel blir alltmer tekniskt avancerade och i ett flertal fall har Daydreams spel krävt tekniklösningar som ännu ej funnits tillgängliga på marknaden. Daydream Technology har därför utvecklat egna lösningar och ligger idag i framkanten beträffande teknikutveckling med stor kompetens på området. De tekniklösningar som utvecklats går i många fall att använda på ett flertal områden. Daydream Technology skall identifiera dessa områden och utlicensiera teknik.

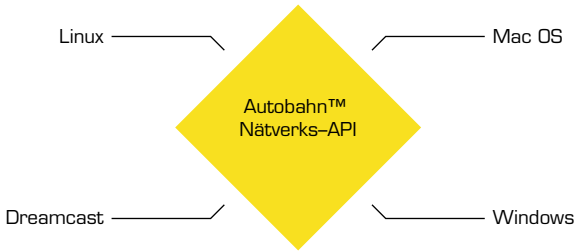



**GLOBAL MARKETING HELPDESK**

GMH som är Daydream Technologys första produktifierade teknik har utlicensierats till GAMEproducer Inc, som i sin tur kommer att sälja tekniken vidare. GMH är ett processtöd för företag som kan användas som en elektronisk helpdesk. GMH fungerar som ett slags bibliotek där ett företag kan lagra texter, bilder, demos med mera. Företaget kan sedan via ett extranät låta sina kunder, distributörer, återförsäljare eller andra, som kan ha nytta av informationen, koppla upp sig mot systemet och ta del av informationen.

**AUTOBAHN™**

En av Daydream Technologys egenutvecklade tekniker är Autobahn™, ett plattformsoberoende nätverksprotokoll, eller nätverks-API, som används till att sammankoppla ett antal datorer över exempelvis Internet och leverera data mellan dessa. Autobahn™ utvecklades för att uppfylla de krav som spelet Clusterball™ ställer på ett nätverks-API, som stödjer både Mac- och PC-datorer. Den kod som används är generell och kan enkelt anpassas till andra plattformar som exempelvis Linux och Dreamcast.



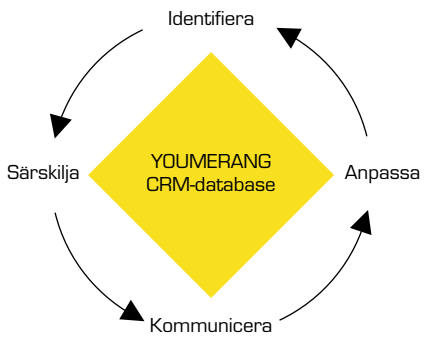

Autobahn™ är optimerat för flera samtidiga användare med olika typer av anslutningar, exempelvis modem, ISDN eller bredband. Autobahn™ är även anpassat för en mycket effektiv överföring av data redan vid mycket låga uppkopplingshastigheter. Detta medför att spel, eller andra applikationer som använder Autobahn™, kan användas med endast en modemuppkoppling, utan att upplevelsen försämras relativt en användare med exempelvis bredband.

Produkten Autobahn™ riktar sig inte enbart till andra spelutvecklare utan även till utvecklare av andra former av virtuella mötesplatser, exempelvis elektronisk handel. Autobahn™ kan även användas av chat-servrar och enklare client/server-lösningar. Den största fördelen som andra utvecklare uppnår genom att använda Autobahn™ är en förkortad utvecklings-

tid för datorkommunikationen och därigenom snabbare produktutveckling. Produktifieringen av Autobahn™ kommer att inledas under första kvartalet år 2001.

**YOUMERANG™**

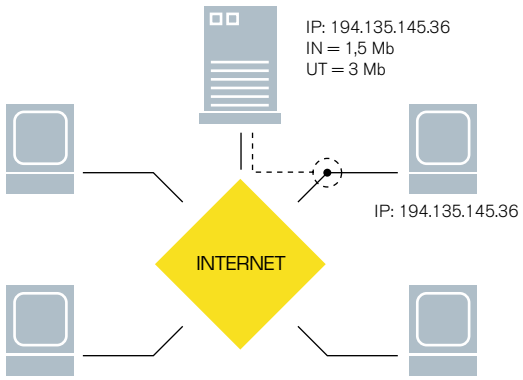
Daydream Technology har även utvecklat CRM-databastekniken Youmerang™, vilken är inkorporerad i Clusterball™. Detta CRM-system är en kunddatabas där kundernas beteende kan mätas och utvärderas i realtid. All relevant information om konsumenterna lagras i databasen för att Daydream skall kunna leverera bättre produkter och därigenom maximera kundnyttan och öka kundlojaliteten.




Tillsammans med en unik teknik, som Daydream Technology har utvecklat och ansökt om patent på, kan kunddatabasen möjliggöra förmedling av reklam som enbart når utvalda målgrupper på Internet och/eller digital-TV. Det innebär att Daydream Technology, som utvecklar och säljer internetbaserade spel, kan erbjuda partners som annonserar i spelen en unik marknadsföringskanal. Genom den nya tekniken kan tex flera spelare från hela världen som deltar i samma spel nås av olika och individuellt anpassade reklambudskap, något som kan bli en mycket viktig kanal för distribution av reklam i framtiden.

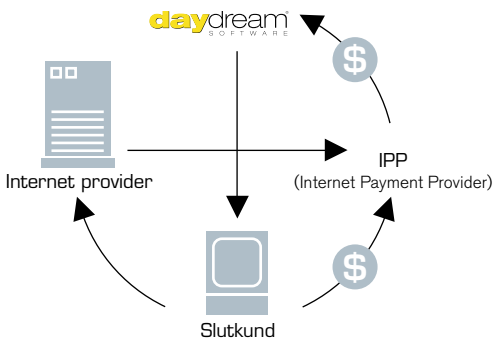
**FIPRA**

Daydream besitter en teknik för mätning av kapacitetsförbrukning på IP-nivå, FIPRA. Detta innebär i praktiken att Bolaget har möjlighet att mäta hur stor förbrukning av online-tjänster som varje enskild IP-adress står för, och baserat på detta ta betalt för kapacitetsförbrukningen, exempelvis vid utlicensieringen av de ovan nämnda teknikerna.

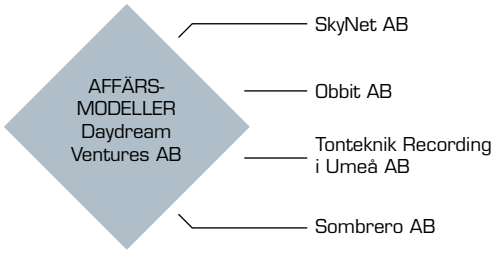



**JALDA™**

I september 1998 inledde Daydream Technology ett samarbete med Ericsson Hewlett-Packard Telecommunications (”EHPT”) avseende utvecklingen av ett system för mikrobetalningar över Internet, Jalda™, som nu är implementerat i Clusterball™. Daydream Technology har inget ägande i Jalda™ utan systemet ägs av EHPT. Daydream är dock troligtvis den speltillverkare som bäst behärskar tillämpningen av tekniken.



**Daydream Ventures**




*Vision*
Daydream Ventures skall driva fram konkurrenskraftiga företag, bygga varumärken och skapa värden för Daydream.

*Affärsidé*
Daydream Ventures fokuserar på kommersialisering av teknik, innovationer och affärsidéer inom Internet och andra digitala medier.

*Mål och strategi*
De nya affärsidéer och tekniker som uppstår i samband med spelproduktionen i Entertainment, samt den tekniska utvecklingen i Technology, skall vidareutvecklas till lönsamma, konkurrenskraftiga verksamheter, antingen i egen regi eller tillsammans med externa samarbetspartners och finansiärer. Förvärv av bolag är också en möjlighet för att föra tekniker och affärsmöjligheter till marknaden. Daydream Ventures har även för avsikt att på sikt avyttra, alternativt notera, de dotterbolag som är redo för detta.

Uppstår större kapitalbehov i Daydream Ventures portföljbolag kommer externa finansieringslösningar att sökas, eftersom Daydreams huvudsakliga syfte med dotterbolaget är att bidraga med tekniker och affärsidéer som utvecklats.

*Portföljbolag*

**SOMBRERO AB**

Sombrero ägnar sig åt design och utveckling av digitala miljöer med fokus på avancerade gränssnitt, pedagogik, användarbeteende och ny teknik. Sombrero säljer även helhetslösningar från SkyNet och Obbit och tillhandahåller webb-konsulting. Företagets vision är att bli ledande i Sverige inom webb-produktion.

Sombrero förvärvades 1996. Detta var ett naturligt steg för Daydream eftersom största delen av Sombreros verksamhet bestod av att som underleverantör skapa produkter inom interaktiv media åt Daydream Software. Idag har Sombrero åtta anställda. Förutom egen säljkår kommer ett nät av agenter att byggas upp för att geografiskt ytterligare sprida försäljningen.

**SKYNET AB**

År 1999 förvärvade Daydream samtliga aktier i företaget Obbit SkyNet AB, som sedan dess har delats upp i två separata bolag, SkyNet AB och Obbit AB. Orsaken till förvärvet av Obbit SkyNet var de teknologier, tekniker och metoder som fanns i företaget. Dessa har kommit att vara delvis avgörande för Daydreams val av metoder för distribution. SkyNet äger och förvaltar Sveriges största operatörsoberoende bredbandsnät. Genom detta kan man erbjuda kunden fast uppkoppling till Internet och låta kunden fritt välja och byta operatör.

SkyNets vision är att bli det ledande alternativet i Sverige inom trådlösa bredbandsuppkopplingar, kompletterat med fiberoptik och koppar. Företaget har varit verksamt sedan 1997 och har idag ca 500 företagskunder med ca 4 000 användare. SkyNets koncept är idag så förfinat och strömlinjeformat att det med enkelhet kan utvecklas i andra städer och regioner. En ytterligare fördel är att expansionen ej kräver några större investeringar – nyetablering på en ort bedöms kosta ca 2–3 miljoner kronor. Expansionsplaner finns för att inom en 12-månadersperiod etablera Bolaget i tätbefolkade områden i norra Sverige samt Stockholm, Göteborg och Malmö. SkyNet kommer att ansöka om frekvenstilldelning avseende yttäckande system för radioaccess hos Post och Telestyrelsen ("PTS"). Målsättningen hos PTS är att dessa tillstånd skall delas ut under år 2000.

SkyNet använder sig i huvudsak av trådlös överföring av data, kompletterat med överföring via fiberoptik. Med denna kombination kan kunden nästan alltid erbjudas en anslutning till rimligt pris. SkyNets försäljning sker huvudsakligen via Sombrero, men även andra återförsäljare kan komma att användas i framtiden.

**OBBIT AB**

Obbit utvecklar och tillhandahåller alla slags tjänster på Internet såsom servertjänster som webb-hotell med e-handelslösningar, e-post och FTP från en egen serverpark. Obbits vision är att leverera förstklassiga servertjänster till små och medelstora företag i syfte att tillställa dessa företag kostnadseffektiva, högkvalitativa internettjänster.

Obbit grundades 1994 och har idag sju anställda och omkring 2 000 avtalskunder med ca 15 000 användare. Tillväxttakten i antal användare är omkring 1 000 i månaden. Obbit har dels egna säljare men utnyttjar även den säljkår som arbetar i systerbolaget Sombrero.

FIPRA används idag i Obbit, där ett högre kapacitetsutnyttjande medför en högre kostnad för kunden. Detta gäller dock ej den enskilde användaren, eftersom IP-adresser i de flesta fall allokeras dynamiskt till användaren utifrån en viss serie av IP-adresser som en kunds alla användare delar på. Vill en kund kunna fördela kapacitetsutnyttjandet per användare kan Obbit tillhandahålla även denna tjänst.

**TONTEKNIK RECORDING I UMEÅ AB**

Under år 2000 har Tonteknik införlivats i Daydreamkoncernen. Orsaken till förvärvet är att musik och radioreklam är intimt förknippade med Internet och upplevelseindustrin. Tontekniks vision är att vara det ledande alternativet i Sverige inom inspelning av radioreklam och musik samt inom musiksättning av spel och filmer.

Tonteknik riktar sig till kommersiella radiobolag, företag som vill göra radioreklam, skivbolag, artister samt förläggare och tillhandahåller inspelning av radioreklam, musik samt musiksättning av spel och filmer. En del av företagets strategi är också att utveckla anpassade ljudeffekter och reklam över Internet. Tonteknik planerar att inom en snar framtid även bedriva förläggarverksamhet.

# Marknadsöversikt

**Den interaktiva elektroniska spelmarknaden**
Spelmarknaden kan delas in i mjukvara och hårdvara, där mjukvara avser spelprogrammen och hårdvaran omfattar plattformen på vilken mjukvaran distribueras. Mjukvarumarknaden för interaktiva elektroniska spel består i huvudsak av tre segment:

- mjukvara för konsoler offline[4],
- mjukvara för CD- & DVD-ROM till PC:s offline,
- mjukvara för online-spel, distribuerade via Internet eller på CD.

Offline-spel avser till stor del spel, som distribueras via förläggare. Online-spel förväntas till en icke obetydlig del distribueras direkt via Internet till slutkundens konsol, PC, kombinerade PC/TV eller mobiltelefon men även via förläggare.

Den totala marknaden för spelmjukvara, exklusive konsoler offline, förväntas enligt Datamonitor växa med i genomsnitt 25 procent per år under perioden 2000–2003. Den procentuellt sett största tillväxten kommer att ske inom online-spel med ett genomsnitt på 140 procent per år men från en låg nivå.

Världsmarknaden domineras av Japan, USA/Kanada och Europa. Den västeuropeiska marknaden domineras av Tyskland, följt av Storbritannien, Frankrike, Italien och Spanien. Tabellen nedan beskriver storleken på spelmjukvarumarknaden i USA och de största spelländerna i Västeuropa[5]. Totalt, exklusive mjukvara för konsoler offline, beräknas marknaden enligt Datamonitor 2001 öka till ca 54 miljarder kronor från ca 37 miljarder 1999 och uppskattade ca 43 miljarder kronor 2000 för ovan nämnda länder.

*Underliggande förutsättningar för en expansiv marknad*
Grunden för interaktiva spel lades under tidigt 1980-tal. Sedan dess har Internets genombrott förändrat marknaden radikalt. Idag finns spelen spridda inte bara i hemmet, utan även i flygplan, i mobiltelefoner, på hotell etc. De underliggande förutsättningarna för en expansiv marknad beror på flera faktorer.

Spelkonsolerna får allt bättre kapacitet och förvandlas alltmer till en "underhållningsenhet" med nya möjligheter såsom internetuppkoppling och DVD. Internetuppkopplingen bedöms ge betydande tillväxtkraft för online-spel. Från slutet av år 2002 förväntas konsolen bli den dominerande anslutningsmetoden för spel online. Den betydande användarbasen spelar en stor roll för konsolernas styrka som spelplattform i online liksom offline-applikationer.

Genom en ökad PC-, CD-, och DVD-penetration möjliggörs PC-spel baserade på CD och DVD. Enligt Datamonitor kommer antalet hushåll med PC i det närmaste att ha fördubblats år 2003 jämfört med 1998 i USA och i de större spelländerna i Europa. Vidare förväntas andelen PC:s, som är försedda med CD eller DVD, s k multimedia-PC:s (MMPC) öka. Denna andel beräknas ha ökat från i genomsnitt 84 procent 1998 till 99 procent år 2003 i USA och i de större spelländerna i Europa.

Antal PC- respektive MMPC-hushåll (minst en PC respektive MMPC) på de större spelmarknaderna i Västeuropa och USA åskådliggörs i tabellen på följande sida.

| Belopp i miljoner kronor[6] | 1998 | 1999E | 2000E | 2001E | 2002E | 2003E |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Offline PC-spel | | | | | | |
| USA | 20 000 | 22 000 | 24 200 | 26 600 | 28 000 | 29 300 |
| Västeuropa | 12 580 | 14 400 | 16 500 | 18 300 | 19 700 | 21 200 |
| Totalt | 32 580 | 36 400 | 40 700 | 44 900 | 47 700 | 50 500 |
| Tillväxt i % | – | 12 | 12 | 10 | 6 | 6 |
| | | | | | | |
| Online, konsol och PC | | | | | | |
| USA | – | 580 | 1 600 | 5 400 | 10 800 | 19 900 |
| Västeuropa | – | 220 | 830 | 3 230 | 7 260 | 13 780 |
| Totalt | – | 800 | 2 430 | 8 630 | 18 060 | 33 680 |
| Tillväxt i % | – | – | 204 | 255 | 109 | 86 |

Källa: Datamonitor, 1999.

[4] Eftersom Daydream ej är aktivt på marknaden för konsoler offline kommer detta segment ej att beskrivas vidare.

[5] Tyskland, Storbritannien, Frankrike, Italien och Spanien.

[6] Omräknat från US-dollar till svenska kronor med kursen 10 SEK/USD.

| Antal i miljoner | 1998 | 1999E | 2000E | 2001E | 2002E | 2003E |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-hushåll | | | | | | |
| USA | 45,00 | 51,75 | 59,51 | 68,44 | 78,71 | 90,51 |
| Västeuropa | 24,09 | 27,43 | 31,00 | 34,78 | 38,76 | 42,90 |
| Totalt | 69,09 | 79,18 | 90,51 | 103,22 | 117,47 | 133,41 |
| Tillväxt i % | – | 15 | 14 | 14 | 14 | 14 |
| | | | | | | |
| Multimedia-PC-hushåll (MMPC) | | | | | | |
| USA | 39,60 | 48,13 | 57,27 | 67,06 | 77,92 | 89,61 |
| Västeuropa | 18,26 | 22,88 | 27,64 | 32,40 | 37,13 | 41,87 |
| Totalt | 57,86 | 71,01 | 84,91 | 99,46 | 115,05 | 131,48 |
| Tillväxt i % | – | 23 | 20 | 17 | 16 | 14 |
| | | | | | | |
| Andel PC med multimediafunktion i % | | | | | | |
| USA | 88 | 93 | 96 | 98 | 99 | 99 |
| Västeuropa | 76 | 83 | 89 | 93 | 96 | 98 |

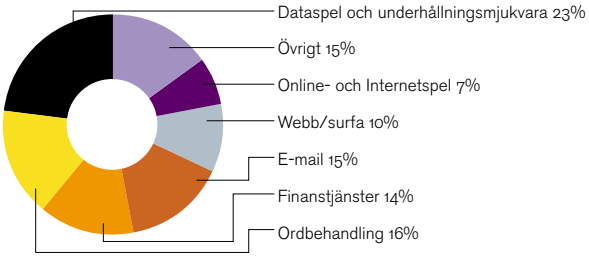
Källa: Datamonitor, 1999.

PC:s integreras i allt större utsträckning med TV:n, vilket resulterar i interaktiva TV-apparater samt utökar antalet användningsområden. Antalet interaktiva TV-apparater kommer enligt Datamonitor att öka från 10 miljoner 1998 till 67 miljoner år 2003 i USA och Västeuropa. Mellan 90 och 100 procent av samtliga europeiska hushåll har idag TV, varför ytterligare tillväxtpotential för interaktiv TV torde finnas.

*Stor tillväxtpotential för online-spel*

Spel och underhållning tillhör de områden som växer snabbast på Internet. Redan idag svarar spel, underhållning och surfing för 40 procent av det privata användandet.

**Datoranvändningen**




Källa: ISDN, 1999.

| Antal i miljoner | 1999E | 2000E | 2001E | 2002E | 2003E | 2004E |
|---|---|---|---|---|---|---|
| USA | 5,33 | 7,58 | 11,94 | 18,44 | 30,92 | 42,16 |
| Tyskland | 0,85 | 1,56 | 2,73 | 4,43 | 6,90 | 9,15 |
| Storbritannien | 0,73 | 1,12 | 2,07 | 3,35 | 5,60 | 7,75 |
| Frankrike | 0,42 | 0,67 | 1,22 | 2,30 | 3,85 | 5,38 |
| Italien | 0,56 | 1,05 | 1,60 | 2,27 | 3,15 | 3,97 |
| Spanien | 0,26 | 0,46 | 0,93 | 1,58 | 2,59 | 3,46 |
| Totalt | 8,15 | 12,44 | 20,49 | 32,37 | 53,01 | 71,87 |
| Tillväxt i % | – | 53 | 65 | 58 | 64 | 36 |

Källa: Datamonitor, 1999.

Antalet online-spelare i USA och de större spelländerna i Västeuropa bedöms, enligt Datamonitor, öka till 53 miljoner 2003 från prognostiserade drygt 8 miljoner 1999, vilket betyder att det finns en online-spelare i 40 procent av samtliga PC-hushåll i USA och i de större spelländerna i Europa år 2003. Tabellen på föregående sida beskriver den uppskattade tillväxten av antal online-spelare via konsol och PC.

Ett flertal faktorer ligger till grund för den prognostiserade höga tillväxten på online-spelmarknaden;

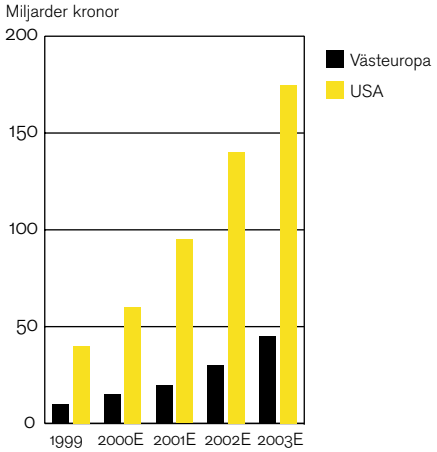
- Spelupplevelsen avseende online-spel är överlägsen offline-spel, då en multiplayer-funktion möjliggör en ögonblicklig kontakt med motspelaren/-arna oavsett var i världen dessa befinner sig. Den sociala interaktion, som online-spel därmed erbjuder bedöms attrahera människor som annars ej skulle börja spela.
- Online-spel är lättillgängliga då de kan spelas varhelst det finns en PC eller konsol och enkelt kan uppgraderas. Online kan en spelare också komma i kontakt med ett större antal spel och Internet som distributionsmedium underlättar leveransen av spel till slutkund.
- Online-spel förväntas bli billigare än offline-spel för användaren. En stor andel förväntas att vara gratis och finansieras på annat sätt. I takt med minskade priser för lokalsamtal och större kapacitet i näten kommer dessutom nedladdnings- och uppkopplingskostnaden att minska betydligt.
- Online-spel försvårar piratkopiering. Detta gör dem mer attraktiva att sälja och banar i förlängningen väg för billigare spel. Piratkopieringen uppgår till 30–60 procent i USA och i de större spelländerna i Västeuropa uppgår den till ett genomsnitt om 50 procent.
- Spelföretagen kan genom att snabbt leverera attraktiva online-spel på ett tidigt stadium snabbt ta stora marknadsandelar, vilket torde ge marknaden en betydande växtkraft. Marknaden för online-spel är än så länge tämligen öppen och outvecklad till skillnad från marknaden för offline-spel, där positionerna är mer låsta.
- Online-spel är vidare lätta att kombinera med e-handel och möjliggör uppbyggande av en CRM-funktion (Customer Relationship Management), vilket medför att e-handel och försäljning av spel kan fokuseras.
- Online-spel bedöms dessutom få en åtminstone dubbelt så lång livslängd som offline-spel på PC och konsoler.

**Marknaden för spelrelaterade annonser**

Enligt en undersökning av Jupiter Communications kommer marknaden för reklam online att öka betydligt mer än i andra medier de kommande fem åren. Om den förväntade tillväxten uppnås kommer marknadsföring online att vara det fjärde största mediet för reklam, efter TV, radio och tidningar 2005. Denna stora ökning av marknadsföring online kommer att leda till att internetanvändare blir överösta med reklam och att det blir allt svårare för annonsörerna att sticka ut i mängden. Detta är en utveckling som redan har nått reklammedier offline och annonsörer upplever därför ett behov av att diversifiera sina marknadsföringsmodeller och utveckla nya strategier.

Den globala reklammarknaden omsatte enligt Institutet för reklam- och mediastatistik (IRM) 1998 omkring 2 484 miljarder kronor. Online-reklam utgjorde då och utgör än idag en mycket liten del av den totala marknaden. I diagrammet nedan åskådliggörs den prognostiserade utvecklingen för online-reklam under de kommande åren[7]. Den genomsnittliga årliga tillväxten i Västeuropa uppskattas till 69 procent och i USA prognostiseras en genomsnittlig årlig tillväxt om 42 procent.

**Internetreklam 1999–2003E**




Källa: eMarketer, 2000.

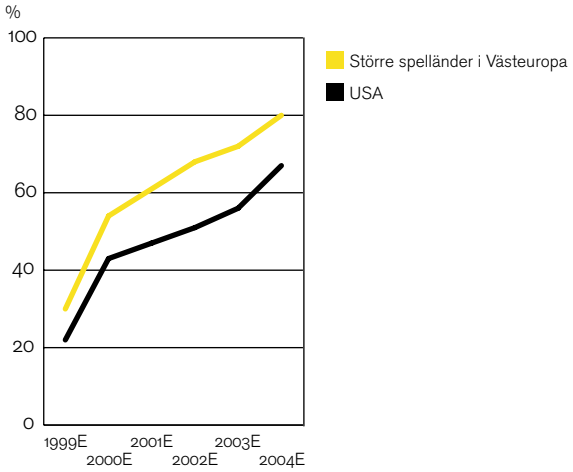
[7] Omräknat från US-dollar till svenska kronor med kursen 10 SEK/USD.

Ett sätt för annonsörer att sticka ut i mediabruset är att utnyttja underhållning i marknadsföringssyfte, något som blir allt mer frekvent och bedöms komma att utgöra en stor nisch för spel under kommande år. Både offline- och online-spel förväntas i allt högre grad kunna generera reklamintäkter och sponsring. Ett företag som vill lansera en ny produkt eller förstärka sitt varumärke kan genomföra detta på ett flertal sätt i samarbete med en speltillverkare, några exempel på detta är:

- Köp av annonsplats i ett färdigutvecklat spel
- Försäljning av en version av ett färdigutvecklat spel
- Finansiering av utvecklingen av ett spel

Marknaden för online-spel kan enligt Datamonitor delas upp mellan betalande och icke-betalande spelare. Andelen spel som är gratis har endast stått för 25 procent av intäkterna relaterade till online-spel i USA och Västeuropa, medan andelen gratisspelare har varit över 90 procent. Gratisspelens andel av intäkterna bedöms komma att öka betydligt i framtiden. Orsaken till detta är att fria spel kan attrahera spelare som annars inte skulle överväga att börja spela, däribland s k casual gamers vilka är relativt sett priskänsliga. Eftersom de fria spelen kommer att attrahera ett större antal spelare kommer de spelbolag som tillhandahåller sådana spel att ha större möjligheter att via alternativa intäktskällor, som exempelvis reklam- och sponsorintäkter samt intäkter från e-handel, kunna bredda affärsverksamheten och i slutänden skapa mervärden. Grafen nedan visar hur gratisspelens andel av intäkterna från online-spel bedöms utvecklas i de största spelländerna i Västeuropa samt USA.

**Andel kostnadsfria spel**




Källa: Datamonitor, 1999.

**Konkurrenssituationen**

*Flera led i produktions- och försäljningsprocessen*

Värdekedjan för marknaden för spelmjukvara offline kan delas upp i fyra separata delar i produktions- och försäljningsprocessen till kund. Dessa är:

1. utvecklingsföretag, vilka utvecklar, designar och skapar spel, ofta mindre, nationella bolag,
2. förläggare, vilka kvalitetskontrollerar och marknadsför spelen mot distributörer, vilket innefattar övergripande marknadsplaner, annonsering, varumärkesuppbyggnad, översättning och paketering, ofta större globala bolag,
3. distributörer, vilka lagerhåller, mångfaldigar, marknadsför, säljer och distribuerar spelen på vanligtvis lokala marknader till återförsäljare, ofta nationella bolag,
4. återförsäljare, vilka säljer till slutkunden, ofta nationella bolag.

Inom online-spel faller förläggare och distributörer ofta bort och en teleoperatör och/eller ett mediaföretag ersätter delvis återförsäljaren vid försäljning till slutkund. Spelutvecklaren har i detta fall direktkontakt med i första hand teleoperatören och mediaföretaget. I framtiden kan mycket väl förläggare för online-spel träda in på marknaden för ihopsamling och vidaredistribution av spel.

*Branschen konsolideras successivt*

De större internationella aktörerna återfinns ofta i samtliga led i värdekedjan, utom inom återförsäljning. Under de senaste åren har distributionsledet genomgått en konsolidering, vilket även gäller förläggarledet i vissa länder. I förläggar- och distributionsledet syftar konsolideringen till att i första hand skapa en mer solid bas att stå på för att kunna bära de ofta mycket stora kostnaderna, som är förknippade med marknadsföringen av spel och service till återförsäljare. Inom förläggarledet har vi fått 10–15 större globala företag.

Branschens expansion har resulterat i att antalet spelutvecklingsbolag ökat. Många av dessa är dock små, varför en konsolidering kan förväntas även i denna sektor, både vertikalt och horisontellt. Horisontell integration sker med syfte att bl a stärka utvecklingsbasen för att kunna ge ut fler spel per år och för att dela på utvecklingskostnader.

Den vertikala integrationen bedöms komma att ske såväl framåt som bakåt. Utvecklingsbolag köper förläggare och distributörer i den vertikala integrationen framåt för att höja sina marginaler genom att säkra hela värdekedjan. På detta sätt får företaget också frihet att kunna utveckla och publi-

cera egna koncept samt att stärka det egna varumärket och öka möjligheterna att påverka införsäljningen mot slutkund. Distributörer förväntas köpa utvecklingsbolag och förläggare i den vertikala integrationen bakåt, bl a för att säkra tillgången på speltitlar i en framtid med en stigande andel online-spel, där distributörens roll förväntas minska.

*Aktörer i Sverige*

Speldistributionsmarknaden i Sverige är mycket konkurrensutsatt därför är marginalerna är låga. Detta är något som har lett till att allt fler förläggare har förvärvat distributörer för att försöka minska antalet intermediärer i försäljningsprocessen eller för att etablera en närvaro på den svenska marknaden, som förväntas uppvisa en hög tillväxt. De största distributörerna är Electronic Arts, Bonnier, Egmont, Funsoft, Wendros, Nextstop[8], IQ Media och Pan Interactive.

Konkurrensen på spelmjukvarumarknaden mellan både svenska och utländska konkurrenter, som utvecklar likartade spel baserade på snarlika tekniker, är mycket hård vilket resulterar i låga marginaler. För att öka lönsamheten utvidgar en del svenska spelutvecklare sin verksamhet till att inkludera distribution och förläggning. Nya distributionssätt som Internet möjliggör också bättre marginaler för spelutvecklare. Detta kan på grund av den höga internetpenetrationen i Sverige, som enligt MMXI Nordic var 53 procent augusti 2000, komma att bli en allt vanligare distributionsform.

[8] Källa: Datamonitor, 1999.

# Möjligheter

Daydream bedömer att tillväxten inom online-spel de närmaste två-tre åren kommer att vara stark, såväl avseende antalet användare som i värde. En stark position på en sådan marknad kommer att vara mycket värdefull.

Verksamhetsområdet Entertainment har en konkurrenskraftig produktportfölj och en unik plattform för utveckling av nya produkter. Vidare är bedömningen att Daydream befinner sig i frontlinjen inom online-spel såväl vad gäller kompetens som produkter.

Detta utgångsläge, i en bransch som växer kraftigt samtidigt som affärsmodeller och värdekedjor förändras drastiskt, ger Daydream en möjlighet att konkurrera om en position som en av de ledande aktörerna i utvecklingen. Koncernens bedömning är att en sådan position på längre sikt säkerställer en god intjäningsförmåga. Daydreams intäkter på online-marknaden har hittills varit mycket små, eftersom försäljningen nyligen påbörjats, varför målsättningen för de närmaste åren är en betydligt högre omsättningstillväxt än marknaden med avsikten att ta marknadsandelar. Daydreams målsättning för omsättningstillväxten på offline-marknaden är en något högre tillväxt än marknaden i övrigt.

För att framgångsrikt kunna tillvarata denna möjlighet avser Daydream att realisera en offensiv strategi, vilken medför såväl negativ resultateffekt som negativt kassaflöde. Med beaktande av avskrivningar på såväl produkter som goodwill på i storleksordningen 10–12 miljoner kronor under innevarande räkenskapsår bedöms detta innebära att Daydream kommer att redovisa ett betydande underskott under året.

Koncernen har en målsättning att uppnå en rörelsemarginal efter avskrivningar om 10-15 procent år 2002. Utdelning om i genomsnitt 30 procent av resultatet efter skatt skall lämnas när koncernens resultat, kassaflöde, investeringsbehov och finansiella ställning så medger.

Daydreams uttalade strävan är att bli en global marknadsledande aktör och i samband med detta utreda möjligheterna till strukturaffärer inom branschen.

Före utgången av fjärde kvartalet 2000 avser Daydream marknadslansera Ski-Doo X-Team Racing och erbjuda spelet på nya marknader i samarbete med lokala aktörer enligt Daydreams affärsmodell.

Koncernen prioriterar i detta sammanhang Nordamerika, Europa och Asien. Daydreams mål är att etablera en stor mängd kundrelationer online, skapa värdegemenskap och lojalitet hos dessa samt etablera varumärket Daydream. Koncernens prissättningsstrategi kommer därför i det kortsiktiga perspektivet snarare att utformas för att minimera inträdesbarriärer än för att maximera de omedelbara intäkterna. En stor kunddatabas och ett starkt varumärke kommer framdeles att utgöra grunden för en effektiv distribution av nya produkter samt möjliggöra ökad intäktsgenerering från exempelvis varumärkesexponering i produkterna.

Daydream Technology genererar intäkter främst inom produktifiering och utlicensiering av tekniklösningar. GMH utlicensierades nyligen till GAMEproducer, Inc. Enligt företrädare för GAMEproducer är GMH det bästa B2B eCommerce systemet som de har sett. Systemet möjliggör att användare på ett effektivt sätt kan dela på information. Under 2001 kommer Daydream Technology att inleda marknadsföringen av flera tekniklösningar, däribland Autobahn™ och tekniken för dynamisk reklam. Dessutom kommer Daydream Technology att gå vidare med produktifiering av FIPRA.

Daydream Ventures har idag fyra bolag i portföljen: Obbit AB, SkyNet AB, Sombrero AB och Tonteknik Recording i Umeå AB. Nya affärsmöjligheter kommer löpande att utvärderas samtidigt som de innevarande portföljbolagens avkastning skall maximeras. Förvärv av nya bolag med intressant teknik och/eller kompetens som kompletterar Daydreamkoncernens verksamhet kan också bli aktuella.

# Risker

All affärsverksamhet och investeringar i aktier är förknippade med risker. Detta gäller även Daydreams verksamhet och en investering i aktier i Daydream Software AB. En fullständig redogörelse över samtliga risker är inte möjlig att ge på grund av omvärldsfaktorer och Bolagets affärsinriktning. Den som överväger en investering enligt erbjudandet, men känner osäkerhet vid riskbedömningen, bör inhämta råd från kvalificerade rådgivare. Risksituationen bör bedömas utifrån prospektet i dess helhet. Nedan redogörs för ett antal riskfaktorer som bedöms ha betydelse för Bolagets framtida utveckling. Riskerna nedan är inte framställda i prioritetsordning och gör inte anspråk på att vara heltäckande.

**Begränsad verksamhetshistorik**
Daydreams struktur har sedan Bolaget grundades 1994 förändrats, främst genom förvärv och nya verksamhetsområden. Sedan Bolaget grundades 1994 har Obbit AB, SkyNet AB, Sombrero AB och Tonteknik i Umeå Recording AB förvärvats samt tre nya affärsområden etablerats. Detta innebär att verksamhetshistorien är begränsad vad beträffar de nya bolagen och affärsområdena. Förändringstakten av Bolagets struktur innebär ökad påfrestning på Bolagets ledning och organisation, vilket kan leda till ökad finansiell och operationell risk.

**Framtida vinstintjäningsförmåga**
Daydream är beroende av att kunna behålla sin position som spjutspetsföretag och samtidigt leverera tillräckligt många nydanande spel per år som svarar mot kundernas krav. Nedan redogörs för ett antal faktorer som kan antas påverka koncernens vinstintjäningsförmåga. Daydream har ett flertal konkurrenter inom den interaktiva underhållningsmarknaden, både i Sverige och utomlands. Konkurrensen inom Daydreams verksamhetsområde bedöms öka under de kommande åren. Trots att tillväxten förväntas vara betydande föreligger en risk för ökad konkurrens både vad avser konkurrerande spelinnehåll och/eller spelteknikker och vad avser priset på spelprodukten. Konkurrenterna kan härvid komma att göra vissa av Daydreams spelprodukter mindre attraktiva eller överflödiga. Vissa, främst utländska, konkurrenter har väsentligt större resurser till sitt förfogande, vilket gör att priserna på spelprodukter kan komma att pressas ned. Det föreligger en större risk för prispress när kunden betalar spelprodukten direkt än för spel som finansieras av tredje part då dessa är gratis för kunden. Den interaktiva underhållningsindustrin kännetecknas dessutom av en hög förändringsgrad till följd av snabb teknisk utveckling samt förändrade krav från kunderna.

**Varumärken, patent och domännamn**
Styrelsen anser att Daydream har de tillstånd som krävs för verksamheten enligt lagar och förordningar. Styrelsen för Daydream anser att Bolaget innehar de registreringar av varumärken, patent och domännamn som krävs för verksamheten och avser att skydda framtida varumärken, patent och domännamn när behov uppkommer. Otillåten kopiering är dock ett tämligen utbrett fenomen inom spelbranschen, framförallt i sydostasiatiska länder. Det kan således inte garanteras att Daydream kan skydda sina varumärken, patent och domännamn till fullo.

**Nyckelpersoner och medarbetare**
Daydream är ett bolag starkt beroende av att kunna rekrytera och behålla nyckelpersoner och medarbetare med specialkompetens. Den starka utvecklingen inom den interaktiva underhållningsindustrin har medfört ökad konkurrens om personal med specialkompetens. Det är därför viktigt att Daydream fortsättningsvis kan skapa en attraktiv arbetsmiljö där personal kan utvecklas och känna ett starkt engagemang i Daydreams verksamhet. För att öka personalens engagemang har Daydream beslutat om ett optionsprogram till förmån för de anställda.

Daydream har hittills lyckats attrahera och behålla kvalificerade medarbetare och nyckelpersoner. Trots detta är det inte självklart att Daydream även i framtiden kan fortsätta att attrahera och behålla högkvalificerad personal.

**Snabb teknisk utveckling**
Den interaktiva underhållningsindustrin är till stor del driven av teknisk utveckling. Daydream är därför beroende av sin förmåga att stå i fronten och även i fortsättningen kunna utveckla spjutspetsteknologier som blir kommersiellt gångbara. Den snabba utvecklingen innebär risk för tekniska felsatsningar. Ett sådant förlopp skulle kunna påverka koncernens ställning och framtida utsikter negativt.

**Företagsförvärv**
Daydream avser att komplettera den organiska tillväxten med förvärv av bolag. Denna expansionsstrategi är förknippad med risker som kan komma att påverka koncernens likviditet och finansiella ställning negativt.

**Aktiekurs**
Notering på O-listan kan öka handeln av Daydreams aktie, men det finns ingen garanti för att så blir fallet.

# Styrelse, ledande befattningshavare och revisor

**Styrelse**

ANDERS LÖVGREN
Född 1946. Styrelseordförande i Daydream Software AB. Tidigare verksam som verkställande direktör i Columna Fastigheter 1996–2000, verkställande direktör för Realia AB under rekonstruktionen från 1992–1995. Äger ett antal verksamheter tillsammans med sina bröder.
Utbildning: Byggnadsingenjör.
*Aktieinnehav: 0.*

JAN PHERSSON-BROBERG
Född 1964. Grundare av och styrelseledamot i Daydream Software AB. Tidigare uppdrag inom försäljning och affärsutveckling på Esselte Office och Electrolux.
Utbildning: Electrolux Business School och IHM.
Aktieinnehav: 276 000 A-aktier och 382 706 B-aktier.

THOMAS NYMAN
Född 1961. Advokat. Styrelseledamot i Daydream Software AB. Thomas är verksam och delägare i Nyman & Wergens Advokatbyrå samt delägare i Gazoline Advertisning i Umeå AB. Övriga uppdrag innefattar styrelseordförande i Gazoline Advertisning AB. Tidigare uppdrag: Länsrätten i Kristianstad 1989–1990, Varbergs tingsrätt 1990-1991, Advokatfirman Landahl, Styrbjörn Gärde, Advokatbyrå, styrelseledamot i Canadian Swedish Business Association (CSBA) 1994–1999.
*Aktieinnehav: 0.*

HANS WALLBERG
Född 1946. Styrelseledamot i Daydream Software AB. Hans är verksam som datachef vid Umeå universitets datorcentral, UMDAC, sedan 1981. Övriga uppdrag: Ledamot av regeringens IT-kommission. VD för Netnod Internet Exchange i Sverige AB som driver och utvecklar internetknutpunkter i Sverige. Ansvarig för utveckling och samordning av SUNET – det svenska universitetsdatornätet. Vice ordf. i ISOC-SE – den svenska avdelningen av Internet Society. Ledamot av styrelsen för stiftelsen för internetinfrastruktur vilken har ansvar för domännamn på Internet i Sverige.
Utbildning: Fil. kand. vid Umeå universitet 1969.
*Aktieinnehav: 0.*

ERIK PHERSSON
Född 1967. Styrelseledamot i Daydream Software AB. VD i dotterbolaget Daydream Entertainment AB. Tidigare verksam inom Esselte koncernen.
*Aktieinnehav: 138 000 A-aktier och 383 936 aktier.*

CLAUS STENBAEK
Född 1961. Styrelseledamot i Daydream Software AB. Övriga uppdrag: verkställande direktör i den engelska investmentbanken Richmond Capital Limited, styrelseledamot i ett antal fonder och teknologiföretag. Tidigare verksam inom olika företag både i Sverige, Europa och USA, samt i företagsledande funktion och med huvudinriktning på bolagsstrukturer och kapitalmarknadslösningar.
Utbildning: Civilekonom, Executive MBA.
*Aktieinnehav: 0.*

**Ledande befattningshavare**

LEIF DANIELSSON
Född: 1964. VD. Tidigare uppdrag inom Realia och fastighetsbranschen i Umeå.
Utbildning: Ingenjör.
*Aktieinnehav: 276 000 A-aktier och 383 000 B-aktier.*

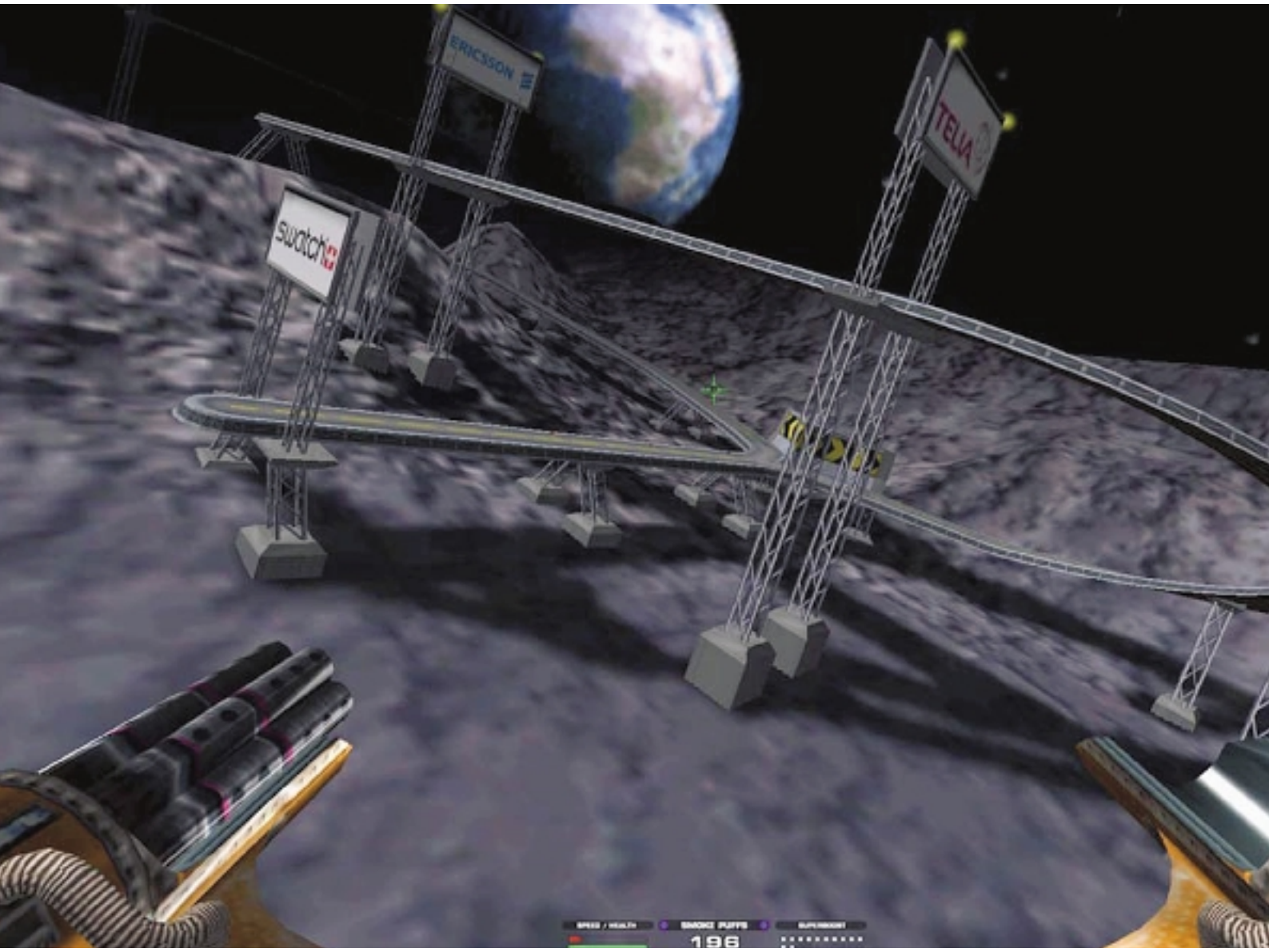
JAN PHERSSON-BROBERG
Född 1964. Vice VD. Grundare av och styrelseledamot i Daydream Software AB. Tidigare uppdrag inom försäljning och affärsutveckling på Esselte Office och Electrolux.
Utbildning: Electrolux Business School och IHM.
*Aktieinnehav: 276 000 A-aktier och 382 706 B-aktier.*

ERIK PHERSSON
Född 1967. Styrelseledamot i Daydream Software AB. VD i dotterbolaget Daydream Entertainment AB. Tidigare verksam inom Esselte koncernen.
*Aktieinnehav: 138 000 A-aktier och 383 936 B-aktier.*

HÅKAN BROBERG
Född: 1960. Finansdirektör. Tidigare uppdrag inom redovisning och marknadsföring.
*Aktieinnehav: 23 000 B-aktier via sitt helägda bolag H Broberg AB.*

**Revisor**

OLOF JOHANSSON.
Född 1948. Revisor i Daydream Software AB sedan 1996. Auktoriserad revisor, Ernst & Young AB.


ERICSSON
TELIA
swatch
SMOKE PUFFS
196

# Aktiekapital och ägarstruktur

**Aktien**

Daydream är för närvarande noterat på OM Stockholmsbörsens Nya Marknaden och har ett Market Maker-avtal med FöreningsSparbanken. Bolaget har ansökt om notering av Bolagets B-aktier på OM Stockholmsbörsens O-lista. En noteringspost kommer att omfatta 500 aktier och notering beräknas ske omkring den 19 december 2000.

**Aktiekapital**

Aktiekapitalet i Daydream uppgår, före nyemissionen i enlighet med detta prospekt, till 1 660 000 kronor fördelat på 690 000 A-aktier och 9 685 000 B-aktier, envar om nominellt 0,16 kronor. A-aktie berättigar till 10 röster, medan B-aktie medför 1 röst. Varje röstberättigad får vid bolagsstämma rösta för fulla antalet av honom ägda och företrädda 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 332 000 kronor fördelat på högst 2 075 000 B-aktier. Aktiekapitalet kommer efter nyemissionen att uppgå till högst 1 992 000 kronor fördelat på 690 000 A-aktier och högst 11 760 000 B-aktier. Nedanstående tabell visar hur Daydreams aktiekapital har utvecklats samt effekten av den förestående emissionen.

| Tidpunkt | Händelse | Antal ytterligare aktier | Ackumulerat antal aktier | Ökning av aktiekapital, kronor | Ackumulerat aktiekapital, kronor | Nominellt belopp per aktie, kronor | Emissions-kurs, kronor |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | – | 500 | – | 50 000 | 100,00 | – |
| 1995 | Fondemission | 500 | 1 000 | 50 000 | 100 000 | 100,00 | – |
| 1996 | Nyemission | 1 250 | 2 250 | 125 000 | 225 000 | 100,00 | 100,00 |
| 1996 | Split 625:1 | 1 404 000 | 1 406 250 | – | 225 000 | 0,16 | – |
| 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 | Förestående nyemission | 2 075 000 | 12 450 000 | 332 000 | 1 992 000 | 0,16 | 21,00 |

**Ägarförhållanden**

Ägarförhållandena i Daydream per den 13 oktober 2000, och därefter kända förändringar, framgår av följande tabeller.

*Ägarstruktur före erbjudandet*

| Aktieägare | Antal A-aktier | Antal B-aktier | Andel av kapital, % | Andel av röster, % |
|---|---|---|---|---|
| FöreningsSparbanken AB | 0 | 1 309 879 | 12,6 | 7,9 |
| Leif Danielsson | 276 000 | 383 000 | 6,4 | 19,0 |
| Jan Phersson Broberg | 276 000 | 382 706 | 6,3 | 19,0 |
| Erik Phersson | 138 000 | 383 936 | 5,0 | 10,6 |
| Nigel Papworth | 0 | 468 566 | 4,5 | 2,8 |
| Jörgen Isaksson | 0 | 365 206 | 3,5 | 2,2 |
| Leif Holm | 0 | 306 166 | 3,0 | 1,8 |
| LO-sfären | 0 | 234 137 | 2,3 | 1,4 |
| Utländska ägare | 0 | 348 650 | 3,4 | 2,1 |
| Övriga | 0 | 5 502 754 | 53,0 | 33,2 |
| Summa | 690 000 | 9 685 000 | 100,0 | 100,0 |

*Ägarstruktur efter erbjudandet*

| Aktieägare | Antal A-aktier | Antal B-aktier | Andel av kapital, % | Andel av röster, % |
|---|---|---|---|---|
| FöreningsSparbanken AB | 0 | 1 309 879 | 10,5 | 7,0 |
| Leif Danielsson | 276 000 | 383 000 | 5,3 | 16,8 |
| Jan Phersson Broberg | 276 000 | 382 706 | 5,3 | 16,8 |
| Erik Phersson | 138 000 | 383 936 | 4,2 | 9,5 |
| Nigel Papworth | 0 | 468 566 | 3,8 | 2,5 |
| Jörgen Isaksson | 0 | 365 206 | 2,9 | 2,0 |
| Leif Holm | 0 | 306 166 | 2,4 | 1,6 |
| LO-sfären | 0 | 234 137 | 1,9 | 1,3 |
| Utländska ägare | 0 | 348 650 | 2,8 | 1,9 |
| Övriga | 0 | 5 502 754 | 44,2 | 29,5 |
| Nyemitterade aktier | 0 | 2 075 000 | 16,7 | 11,1 |
| Summa | 690 000 | 11 760 000 | 100,0 | 100,0 |

*Fördelning av aktieinehav*

| Storleksklasser | Antal aktier | Andel av kapital, % | Antal ägare |
|---|---|---|---|
| 1–2 000 | 1 719 060 | 16,6 | 2 929 |
| 2 001–10 000 | 1 706 972 | 16,5 | 384 |
| 10 001–50 000 | 1 253 280 | 12,1 | 58 |
| 50 001–100 000 | 624 244 | 6,0 | 9 |
| 100 001– | 5 071 444 | 48,9 | 11 |
| Totalt | 10 375 000 | 100,0 | 3 391 |

**Bemyndiganden**

Vid ordinarie bolagsstämma den 14 januari 2000 beslutades om bemyndigande för styrelsen att under tiden intill nästa ordinarie bolagsstämma, vid ett eller flera tillfällen, besluta om ökning av Bolagets aktiekapital med högst 2 000 000 kronor avseende aktier av serie A eller B genom nyemission/er med eller utan företrädesrätt för aktieägarna. Styrelsens bemyndigande avses användas i samband med eventuella företagsförvärv som Bolaget kan komma att genomföra. Styrelsens bemyndigande skall även omfatta rätt att besluta om apportemission eller att aktie skall tecknas med kvittningsrätt. Bemyndigandet har delvis tagits i anspråk i samband med förvärvet av Tonteknik Recording i Umeå AB.

Vid extra bolagsstämma den 27 september 2000 har givits bemyndigande för styrelsen att, längst intill tiden för nästa ordinarie bolagsstämma besluta om riktad emission om högst 2 500 000 aktier av serie B. Styrelsens bemyndigande avses användas i samband med en riktad nyemission till utländska institutioner för att diversifiera ägandet i Bolaget och underlätta Bolagets internationella expansion.

Utöver ovan nämnda bemyndigande har styrelsen inte bemyndigats att besluta om nyemission, utgivande av konvertibla skuldförbindelser eller skuldförbindelser förenade med rätt till nyteckning av aktier.

**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.

Skälet för incitamentsprogrammet är att ge de anställda möjlighet att på sikt bli delägare i Daydream. Att ge anställda möjlighet att på så sätt få del i Daydreams utveckling förväntas öka deras engagemang och motivation samtidigt som samhörigheten med Bolaget ytterligare stärks.

**Avsiktsförklaring**

Nuvarande huvudaktieägare i Daydream; Leif Danielsson, Jan Phersson Broberg och Erik Phersson har för avsikt att kvarstå som huvudaktieägare i Bolaget och har förbundit sig att inte, utan godkännande från Swedbank Markets, avyttra A-aktier i Daydream före den 31 oktober 2001.

**Aktieägaravtal**

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

# Finansiell översikt Daydream Software AB

I november 1996 bildades Daydreamkoncernen genom förvärvet av Sombrero AB. Historiska finansiella data för åren innan 1996/1997 beskriver således inte en jämförbar verksamhet och presenteras av denna anledning inte i den finansiella översikten nedan. Räkenskapsåret 1999/2000 har förlängts till den 31 december 2000, varför reviderade siffror ej kan presenteras för året. De data som uppges för 1999/2000 avser de första 13 månaderna i det förlängda räkenskapsåret, 1 september 1999 till och med 30 september 2000.

### Resultaträkningar i sammandrag

| Belopp i tusental kronor | 1996/97 | 1997/98 | 1998/99 | 1999/00[9] |
|---|---|---|---|---|
| Nettoomsättning | 4 621 | 3 762 | 4 686 | 7 560 |
| Aktiverat arbete för egen räkning | 3 191 | 7 089 | 7 539 | 9 007 |
| Rörelsekostnader | –10 549 | –10 560 | –10 662 | –25 520 |
| Rörelseresultat före avskrivningar | –2 737 | 291 | 1 563 | –8 953 |
| Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar | –725 | –2 621 | –6 919 | –10 143 |
| Rörelseresultat | –3 462 | –2 330 | –5 356 | –19 096 |
| Finansnetto | 330 | 300 | 30 | -89 |
| Resultat efter finansnetto | –3 132 | –2 030 | –5 326 | –19 185 |
| Skatt | 50 | 0 | –4 | 0 |
| Årets resultat | –3 082 | –2 030 | –5 330 | –19 185 |

### Kassaflöde

| Belopp i tusental kronor | 1996/97 | 1997/98 | 1998/99 | 1999/00[9] |
|---|---|---|---|---|
| Kassaflöde från rörelsen före investeringar | –2 561 | 1 299 | 780 | –11 008 |
| Investeringar | –5 114 | –8 989 | –7 710 | –30 775 |
| Kassaflöde från rörelsen efter investeringar | –7 675 | –7 690 | –6 930 | –41 783 |

### Balansräkningar i sammandrag

| Belopp i tusental kronor | 1997-08-31 | 1998-08-31 | 1999-08-31 | 2000-09-30[9] |
|---|---|---|---|---|
| Tillgångar | | | | |
| Immateriella tillgångar | 4 112 | 10 636 | 11 881 | 30 253 |
| Materiella tillgångar | 1 167 | 1 011 | 565 | 3 226 |
| Finansiella tillgångar | 8 | 8 | 0 | 0 |
| Summa anläggningstillgångar | 5 287 | 11 655 | 12 446 | 33 479 |
| Övriga omsättningstillgångar | 1 316 | 1 067 | 1 553 | 5 752 |
| Likvida medel och kortfristiga placeringar | 12 246 | 4 556 | 5 | 2 387 |
| Summa omsättningstillgångar | 13 562 | 5 623 | 1 558 | 8 139 |
| Summa tillgångar | 18 849 | 17 278 | 14 004 | 41 618 |

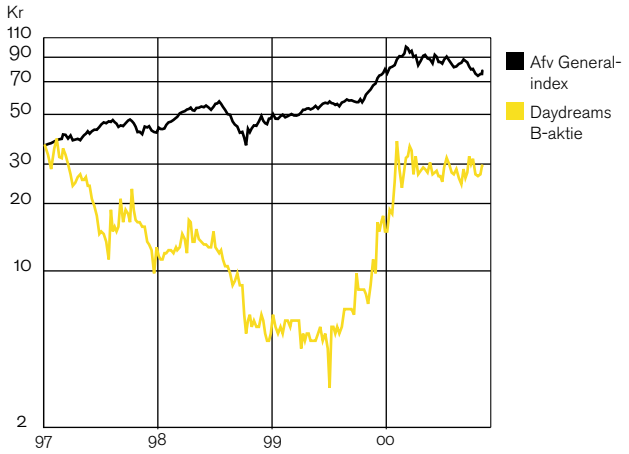
[9] Det bör observeras att uppgifterna för perioden 1999/2000 avser 13-månadersperioden 1999-09-01–2000-09-30 samt är oreviderade. Siffrorna inkluderar även de förvärv som gjorts under året. Dessa faktorer gör att perioden 1999/2000 ej kan anses helt jämförbar med tidigare perioder.

| Balansräkningar i sammandrag forts. | 1997-08-31 | 1998-08-31 | 1999-08-31 | 2000-09-30[9] |
|---|---|---|---|---|
| Eget kapital och skulder | | | | |
| Eget kapital | 17 562 | 15 532 | 10 202 | 35 182 |
| Långfristiga räntebärande skulder | 0 | 0 | 0 | 1 480 |
| Kortfristiga skulder | | | | |
| Icke räntebärande | 1 287 | 1 746 | 1 424 | 4 956 |
| Räntebärande | 0 | 0 | 2 378 | 0 |
| Summa kortfristiga skulder | 1 287 | 1 746 | 3 802 | 4 956 |
| Summa eget kapital och skulder | 18 849 | 17 278 | 14 004 | 41 618 |

## Nyckeltal

| | 1996/97 | 1997/98 | 1998/99 | 1999/00[9] |
|---|---|---|---|---|
| *Rörelsemarginal, %* | *–75* | *–62* | *–114* | *–253* |
| *Vinstmarginal, %* | *–67* | *–54* | *–114* | *–254* |
| Investeringar i rörelsen, tusental kronor | 5 114 | 8 989 | 7 710 | 30 775 |
| Eget kapital, tusental kronor | 17 562 | 15 532 | 10 202 | 35 182 |
| Sysselsatt kapital, tusental kronor | 17 562 | 15 532 | 12 580 | 36 662 |
| Nettoskuld (+)/Nettofordran (-) | –12 246 | –4 556 | 2 373 | –907 |
| Balansomslutning, tusental kronor | 18 849 | 17 278 | 14 004 | 41 618 |
| *Avkastning på eget kapital, %* | *–16* | *–12* | *–41* | *–85* |
| *Avkastning på sysselsatt kapital, %* | *–16* | *–12* | *–38* | *–77* |
| *Avkastning på totalt kapital, %* | *–15* | *–11* | *–34* | *–68* |
| Kapitalomsättningshastighet (totalt kapital), ggr | 0,22 | 0,21 | 0,30 | 0,27 |
| *Soliditet, %* | *93* | *90* | *73* | *85* |
| Räntetäckningsgrad, ggr | –39 | –1 422 | –203 | –78 |
| Skuldsättningsgrad, ggr | 0,00 | 0,00 | 0,23 | 0,04 |
| Genomsnittligt antal anställda under perioden | 11 | 14 | 14 | 40 |
| Omsättning per anställd, tusental kronor | 710 | 775 | 873 | 414 |
| Börskurs i slutet av perioden, kronor | 15,75 | 8,63 | 6,75 | 30,00 |
| P/E-tal i slutet av perioden | neg | neg | neg | neg |

## Daydream




Källa: SIX.

**Data per aktie**[10]

| | 1996/97 | 1997/98 | 1998/99 | 1999/00[9] |
|---|---|---|---|---|
| Före utspädning | | | | |
| Genomsnittligt antal aktier, st[11] | 5 750 000 | 5 750 000 | 5 750 000 | 8 307 008 |
| Antal aktier vid periodens slut, st | 5 750 000 | 5 750 000 | 5 750 000 | 10 375 000 |
| Resultat per aktie, kronor[12] | –0,40 | –0,26 | –0,70 | –2,31 |
| Eget kapital per aktie, kronor[12] | 2,29 | 2,03 | 1,33 | 3,39 |
| Efter full utspädning och före förestående nyemission[13] | | | | |
| Genomsnittligt antal aktier, st | | | | 8 359 884 |
| Antal aktier vid periodens slut, st | | | | 10 427 876 |
| Resultat per aktie, kronor | | | | –2,29 |
| Eget kapital per aktie, kronor | | | | 3,37 |

**Definitioner**

Avkastning på eget kapital: Nettovinsten enligt resultaträkningen i procent av genomsnittligt eget kapital.

Avkastning på sysselsatt kapital: Resultat efter finansnetto plus finansiella kostnader i procent av genomsnittligt sysselsatt kapital.

Avkastning på totalt kapital: Resultat efter finansnetto plus finansiella kostnader i procent av genomsnittlig balansomslutning.

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

Kapitalomsättningshastighet: Årets fakturering dividerad med genomsnittlig balansomslutning.

Nettoskuld (+)/Nettofordran (-): Räntebärande avsättningar och skulder minus finansiella tillgångar inklusive likvida medel.

P/E-tal: Aktiekursen dividerad med vinst per aktie.

Resultat per aktie: Nettovinsten i procent av genomsnittligt antal aktier.

Räntetäckningsgrad: Resultat efter finansnetto plus finansiella kostnader dividerat med finansiella kostnader.

Rörelsemarginal: Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av årets fakturering.

Skuldsättningsgrad: Räntebärande skulder dividerat med eget kapital.

Soliditet: Eget kapital inklusive minoritet i procent av balansomslutningen.

Sysselsatt kapital: Balansomslutningen minskad med icke räntebärande skulder, inklusive uppskjutna (latenta) skatteskulder.

Vinstmarginal: Nettovinsten i procent av årets fakturering.

[10] Utöver den förestående nyemissionen finns även bemyndiganden för nyemissioner om högst 14 900 000 aktier. Dessa inkluderas inte i tabellerna.

[11] Under perioden 1999/2000 har tre emissioner genomförts, en apportemission om 1 100 000 aktier per den 15 december år 1999 samt en nyemission om 3 425 000 aktier per den 15 mars 2000, samt en apportemission om 100 000 aktier per 2 juni 2000.

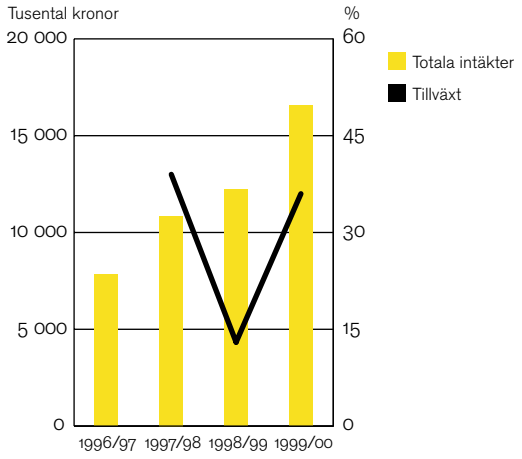
[12] Börskurs, resultat per aktie samt eget kapital per aktie under perioderna 1996/1997–1998/1999 har omräknats med hänsyn till den nyemission med företrädesrätt om 3 425 000 aktier som genomförts under perioden 1999/2000. Omräkningen har gjorts i enlighet med Sveriges Finansanalytikers Förenings rekommendation, på så sätt att en korrektionsfaktor har beräknats med hänsyn tagen till att emissionen skett till en lägre kurs än marknadskursen. Denna korrektionsfaktor har sedan applicerats på de historiska värdena. Den beräknade korrektionsfaktorn som uppgår till 0,75 är baserad på en teckningskurs om 9 kronor, en aktiekurs före avskiljande av teckningsrätten om 36 kronor samt emissionsvillkoret 1:2.

[13] Under 2000 antogs ett incitamentsprogram, där teckningsoptioner motsvarande 513 750 B-aktier emitterades med en teckningskurs om 44,50 kronor. Justering av antal aktier med hänsyn till ovanstående teckningsoptioner har gjorts enligt Sveriges Finansanalytikers Förenings rekommendation på så sätt att det beräknade marknadsvärdet på optionsrätterna har satts i relation till marknadsvärdet på aktierna i Daydream Software AB. Värdet på teckningsoptionerna har, medelst den vedertagna optionsvärderingsmodellen Black & Scholes, uppskattats till cirka 1,5 miljoner kronor per den 16 oktober 2000, motsvarande ca 0,5 procent av det sammanlagda värdet på aktierna i Daydream och optionsrätterna, varför antalet aktier har ökats med 52 876 (0,5 procent av antalet aktier vid periodens slut) vid beräkning av resultat per aktie och genomsnittligt eget kapital per aktie.

# Kommentarer till finansiell översikt

## Intäkter

### Utveckling totala intäkter




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

Under de första 13 månaderna 1999/2000 har omsättningen ökat väsentligt med en tillväxt om ca 36 procent. Ökningen beror till stor del på att Daydream har förvärvat två företag under året; Obbit SkyNet AB och Tonteknik Recording i Umeå AB. Återstoden av tillväxten är organisk och beror dels på att Sombreros försäljning under det senaste halvåret i huvudsak har varit riktad till externa kunder, dels på att försäljningen av Clusterball™ påbörjats och genererar intäkter. Lanseringen av Clusterball™ inleddes i september 2000. Att notera är att september 2000 står för två miljoner kronor (57 procent) av verksamhetsområdet Entertainments totala nettoomsättning exklusive aktiverat arbete för egen räkning under perioden 1999/2000.

Intäkterna från spelutveckling är mycket cykliska. Därför är ett kvartal eller två med låg omsättning naturligt om spelutvecklaren endast har ett spel som är klart för försäljning. Den cykliska omsättningen beror i stor utsträckning på att de distributionsavtal som ingås vanligtvis omfattar ett icke återbetalningsskyldigt förskott för ett visst antal spel. När försäljningen sedan överskrider detta antal utgår royalty på försäljningen, vilket medför en jämnare intäkt. Eftersom Daydream har breddat sin spelportfölj och planerar att marknadsföra fler spel åt gången i framtiden beräknas intäkterna bli mindre cykliska.

## 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, konsultarvoden speciellt för projektet balanseras till sin kostnad (fakturavärde).
- 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

## Rörelsens kostnader

| Belopp i tusental kronor | 1996/97 | 1997/98 | 1998/99 | 1999/00 |
|---|---|---|---|---|
| Varuinköp/underleverantörer | –1 395 | –1 695 | –2 234 | –4 428 |
| Andel av rörelsens totala kostnader, % | 13 | 16 | 21 | 17 |
| Övriga externa kostnader | –4 382 | –3 753 | –3 050 | –9 685 |
| Andel av rörelsens totala kostnader, % | 42 | 36 | 29 | 38 |
| Personalkostnader | –4 772 | –5 112 | –5 378 | –11 407 |
| Andel av rörelsens totala kostnader, % | 45 | 48 | 50 | 45 |
| Summa rörelsens kostnader | –10 549 | –10 560 | –10 662 | –25 520 |
| | | | | |
| Rörelsens kostnader som andel av totala intäkter, % | –135 | –97 | –87 | –154 |
| Rörelsens kostnader per anställd | –959 | –754 | –762 | –638 |
| Personalkostnader per anställd | –434 | –365 | –384 | –285 |

används i spelutvecklingen etc. Denna schablonkostnad omräknas varje år för att vara relevant. Detta har inneburit att timkostnaden sjunkit över åren (maskiner används längre, fler programmerare delar på hyran osv).

*Övriga intäkter*

Intäkter från försäljning av spel online redovisas enligt kontantprincipen. Intäkter från de olika distributörerna av spel redovisas när de inkommer med försäljningsrapporter och royalty kan faktureras.

**Rörelsens kostnader**

Personalkostnader utgör den största delen av Daydreams rörelsekostnader. Historiskt har de uppgått till mellan 45 och 50 procent av de totala kostnaderna. Den andra stora posten är övriga externa kostnader, som bl a omfattar lokalhyra, dataprogram, resor, kostnader för externa konsulter samt försäljningsprovisioner. Ingen av de enskilda kostnadsposterna som omfattas av övriga externa kostnader utgör dock någon stor andel av den totala kostnaden. Varuinköp/underleverantörer består huvudsakligen av kostnaden för att hyra in externa programmerare.

De totala rörelsekostnaderna per anställd har varit relativt stabila under perioderna 1997/1998 och 1998/1999, medan omsättningen per anställd ökade. Den senaste perioden, 1999/2000, inledde Daydream en expansion, delvis förvärvsbaserad och delvis organisk. Detta har medfört en väsentlig ökning av rörelsens kostnader. Bland annat har 46 personer tillkommit till koncernen under perioden i och med förvärv och nyrekryteringar, vilket har ökat personalkostnaderna.

**Investeringar och avskrivningar**

Daydreams största anläggningstillgång har historiskt varit de balanserade utvecklingskostnaderna. För respektive utvecklingsprojekt har Daydream aktiverat de kostnader avseende utveckling av dataspel, som uppstått. Under 1999/2000 har dock företagsförvärv genomförts, vilket har medfört att en stor koncerngoodwill har uppstått.

*Principer för avskrivning*

**BALANSERADE UTVECKLINGSKOSTNADER**

Dessa kostnader skrivs av i förhållande till beräknad livslängd för varje enskilt projekt. Detta med en konservativ bedömning, exempelvis är Safecracker® helt avskrivet sedan föregående höst, men genererar fortfarande intäkter. Både Safecracker® och Traitors Gate® har skrivits av under 18 månader trots att de har en bedömd livslängd om 30–36 månader.

Kvarvarande planenligt restvärde, i tusental kronor, per 2000-09-30 avser följande projekt:

| | |
|---|---|
| Safecracker® | 0 |
| Traitors Gate® | 0 |
| Clusterball™ | 11 957 |
| Ski-Doo X-Team Racing | 1 479 |
| Totalt | 13 436 |

**Investeringar och avskrivningar**

| Belopp i tusental kronor | 1996/97 | 1997/98 | 1998/99 | 1999/00 |
|---|---|---|---|---|
| Investeringar i inventarier och datorer | 1 708 | 492 | 179 | 3 417 |
| Avskrivningar | 684 | 649 | 625 | 944 |
| Investeringar i balanserade utvecklingskostnader | 3 191 | 8 497 | 7 539 | 9 115 |
| Avskrivningar | 0 | 1 931 | 6 253 | 7 672 |
| Investeringar i koncerngoodwill | 207 | 0 | 0 | 18 243 |
| Avskrivningar | 41 | 41 | 41 | 1 528 |
| Förvärv av andra värdepapper | 8 | 0 | –8 | 0 |

**KONCERNGOODWILL OCH INVENTARIER**

Planenlig avskrivning på koncerngoodwill görs på tio år, planenlig avskrivning på kontorsinventarier görs på fem år, planenlig avskrivning på datorer görs på tre år.

**Rörelsekapital**

Daydream har historiskt haft en låg rörelsekapitalbindning. Under perioden 1997/1998 var kapitalbindningen till och med negativ. Under det senaste året har rörelsekapitalet ökat markant, vilket delvis kan härledas till de förvärv som gjorts men även till den ökade försäljningen i affärsområdet Entertainment. Den största andelen av omsättningstillgångarna utgörs under de senaste två åren av kundfordringar, vilka uppgår till cirka fyra miljoner kronor per 30 september 2000. Daydream har i den svenska verksamheten historiskt haft en genomsnittlig kredittid till sina kunder om 29 dagar. Den utländska verksamheten har i genomsnitt en längre kredittid men åtgärder har vidtagits för att minska denna.

**Finansiering och finansiell ställning**

Daydream är idag huvudsakligen finansierat med eget kapital och uppvisar en soliditet om 85 procent per den 30 september 2000. Likvida medel och kortfristiga placeringar uppgår till ca 2,4 miljoner kronor.

**Rörelsekapital**

| Belopp i tusental kronor | 1996/97 | 1997/98 | 1998/99 | 1999/00 |
|---|---|---|---|---|
| Färdiga varor och handelsvaror | 115 | 309 | 120 | 422 |
| Kundfordringar | 441 | 360 | 1 086 | 4 008 |
| Övriga fordringar | 760 | 397 | 347 | 1 322 |
| | 1 316 | 1 066 | 1 553 | 5 752 |
| Leverantörsskulder | 496 | 600 | 457 | 2 786 |
| Övriga icke räntebärande kortfristiga skulder | 792 | 1 146 | 967 | 2 170 |
| | 1 288 | 1 746 | 1 424 | 4 956 |
| Netto rörelsekapital | 28 | –680 | 129 | 796 |

# Finansiella effekter av en nyemission

För att belysa de finansiella effekterna av nyemissionen har en proformabalansräkning upprättats. Utgångspunkten är Daydreams oreviderade balansräkning per den 30 september 2000.

Proformabalansräkningen är upprättad som om nyemissionen genomförts per den 30 september 2000. Nyemissionen har antagits öka likvida medel med 37 875 tusen kronor[14].

| Belopp i tusental kronor | Proforma 2000-09-30 inkl. nyemissionslikvid | Effekter av nyemissionen | 2000-09-30 |
|---|---|---|---|
| Tillgångar | | | |
| Anläggningstillgångar | 33 479 | 0 | 33 479 |
| Kassa och bank | 40 262 | 37 875 | 2 387 |
| Övriga omsättningstillgångar | 5 752 | 0 | 5 752 |
| Summa tillgångar | 79 493 | 37 875 | 41 618 |
| | | | |
| Eget kapital och skulder | | | |
| Eget kapital | 73 057 | 37 875 | 35 182 |
| Räntebärande skulder | 1 480 | 0 | 1 480 |
| Icke räntebärande skulder | 4 956 | 0 | 4 956 |
| Summa eget kapital och skulder | 79 493 | 37 875 | 41 618 |
| | | | |
| Nyckeltal[15] | | | |
| Soliditet, % | 92 | | 85 |
| Nettoskuld (+)/Nettofordran (–) | –38 782 | | –907 |
| Skuldsättningsgrad, ggr | 0,02 | | 0,04 |

Per den 30 september 2000 uppgick Daydreams nettofordran till 907 tusen kronor. Effekterna av nyemissionen medför att nettofordran proforma ökar med 37 875 tusen kronor till 38 782 tusen kronor. Skuldsättningsgraden minskar till 0,02 ggr från 0,04 ggr medan soliditeten ökar från 85 procent till 92 procent.

[14] Emissionskostnaderna uppskattas till ca 5,7 miljoner kronor.

[15] För en definition av nyckeltalen se avsnittet "Finansiell översikt Daydream Software AB".

# Bolagsordning m m

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

**Säte**
Styrelsen skall ha sitt säte i Umeå kommun, Västerbottens län. Bolagsstämman skall dock även kunna hållas i Stockholm.

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

**Aktiekapital**
Aktiekapitalet ska utgöra lägst 1 000 000 kronor och högst 4 000 000 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 av 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 inte kan ske, genom lottning.

Beslutar bolaget att genom kontantemission ge ut aktier endast av serie A eller av 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 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 nya aktier av samma aktieslag. Vad nu sagts skall inte innebära någon inskränkning i möjligheten att genom fondemission, efter erforderlig ändring av bolagsordningen, ge ut nya aktier av nytt slag.

**Aktiebelopp**
Aktie skall lyda på 16 öre.

**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.

**Revisorer**
En eller två revisorer med eller utan revisorssuppleanter väljes i förekommande fall på den ordinarie bolagsstämma som hålls under det fjärde året efter revisorvalet.

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

För att deltaga i bolagsstämma skall aktieägare anmäla sig hos bolaget senast 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 bolagsstämma 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.

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

1. Val av ordförande vid stämman.
2. Upprättande och godkännande av röstlängd.
3. Val av en eller två justeringsmän.
4. Prövning om stämman har blivit behörigen sammankallad.
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 koncernredovisning 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. Val av styrelse och revisorer samt eventuella revisorssuppleanter.
11. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen (1975:1385) eller bolagsordningen.

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

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

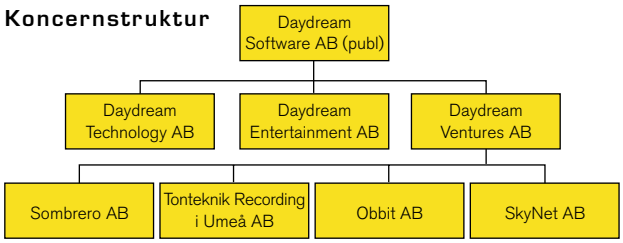
**Avstämningsförbehåll**
Den som på fastställd avstämningsdag är införd i aktieboken eller förteckning enligt 3 kap 12 § aktiebolagslagen (1975:1385) skall anses behörig att mottaga utdelning, och vid fondemission, nya aktier, som tillkommer aktieägare, samt utöva aktieägares företrädesrätt att deltaga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

**Övrig bolagsinformation**
Bolagsordningen har antagits på ordinarie bolagsstämma den 14 januari 2000.

Daydream Software ABs (publ) organisationsnummer är 556367-2913. Bolaget inregistrerades hos PRV 1989-08-08 och i sin nuvarande form har verksamhet bedrivits sedan 1994-11-01. Dess associationsform regleras av aktiebolagslagen (1975:1385).

# Koncernstruktur och rättsliga aspekter

**Koncernstruktur**




**Koncernstruktur**

Daydream har under året upprättat en ny koncernstruktur som innebär att Daydream Software AB är moderbolag till Daydream Entertainment AB, Daydream Technology AB och Daydream Ventures AB, vilket i sin tur har dotterbolagen Sombrero AB, Obbit AB, SkyNet AB och Tonteknik Recording i Umeå AB.

**Rättsliga aspekter**

*Väsentliga avtal*

Beträffande Daydream Software AB finns licensavtal för slutanvändare samt licensavtal avseende tillverkning, marknadsföring och försäljning av företagets produkter avseende programvarorna "Safecracker®" och "Traitors Gate®". Inget av ovanstående avtal är av avgörande betydelse för Bolaget, dess verksamhet eller lönsamhet. Ett marknadsförings- och distributionsavtal beträffande produkterna Traitors Gate® och Safecracker® bedöms vara av väsentlig betydelse för koncernens lönsamhet. Distributören erhåller enligt detta avtal provision på nettoförsäljningen i världen med undantag för Norden. Avtalet trädde i kraft den 19 november 1997 beträffande Safecracker®, och för Traitors Gate® när spelet lanserades. Avtalet gäller i tre år från ikraftträdandet med automatisk förlängning. Det finns även en möjlighet till uppsägning sex månader efter respektive försäljningsstart. Bolaget har träffat ett licensavtal beträffande användande av bland annat varumärket Ski-Doo® med innehavaren av detta varumärke. Avtalet omfattar även ett samarbete beträffande spelutveckling. Det löper till och med den 31 december 2002 och kan förlängas ytterligare ett år. Daydream Software AB har också träffat ett licensavtal avseende en "3D Game Machine" med rättighetsinnehavaren till detta verktyg.

Avseende Obbit AB och SkyNet AB finns flera kund- och återförsäljaravtal ingångna avseende framför allt anslutning till Internet. Inget enskilt sådant avtal är av avgörande betydelse för koncernen beträffande dess verksamhet eller lönsamhet. Därutöver föreligger följande avtal som bedöms vara av betydelse för koncernens verksamhet: Två hyresavtal beträffande plats för radiokommunikationsanläggning, vilka löper ut under 2002. Avtalen förlängs automatiskt med ett år om de inte sägs upp till avtalstidens utgång; Tre avtal avseende optofiberförbindelse, av vilka två löper till och med den 30 juni 2005, medan det tredje löper till och med den 30 juni 2001. Avtalen förlängs automatiskt med ett år per gång såvida de inte sägs upp till avtalstiden utgång.

Under september slöts ett avtal med distributören Infomedia Software Publishing GmbH som är en av Tysklands ledande distributörer av interaktiva medier.

Bolaget har nyligen ingått ett licensavtal med GAMEproducer Inc. om att få utnyttja Daydreams produkt GMH.

*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, sjukvårdskostnadsförsäkring, kollektiv olycksfallsförsäkring, tjänstereseförsäkring, kapitalförsäkring, produktansvarsförsäkring samt rättsskyddsförsäkring. Daydream bedömer att försäkringsskyddet är anpassat till verksamhetens nuvarande omfattning.

*Immateriella rättigheter*

Varumärkesregistrering av "Daydream Software" har skett i Sverige samt inom EU. Den programvara som koncernen utvecklar är upphovsrättsligt skyddad. Clusterball™ är varumärkesregistrerat i Sverige, EU och USA: Ski-Doo X-team Racing är skyddat av Bombardier, Inc. och Daydream äger rätten att nyttja namnet.

*Tvister*

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

*Anställningsavtal*

Sedvanligt anställningsavtal föreligger med Bolagets verkställande direktör. Det föreskrivs en ömsesidig uppsägningstid om sex månader. Någon rätt till avgångsvederlag föreligger inte.

*Särskilda åtaganden etc.*

Bolaget har en checkräkningskredit på 4,2 miljoner kronor hos Handelsbanken. Checkräkningskrediten förfaller till betalning den 15 december 2000.

# Revisorns granskningsberättelse

Jag har i egenskap av revisor i Daydream Software AB (publ) granskat föreliggande prospekt. Granskningen har utförts enligt rekommendation utfärdad av Föreningen Auktoriserade revisorer, FAR.

I enlighet härmed har i prospektet intagna prognoser och framtidsinriktad information granskats endast i begränsad omfattning. De proformaräkenskaper som ingår i prospektet har upprättats enligt de förutsättningar som anges på sidan 41.

De uppgifter i prospektet som hämtas ur räkenskaperna har återgivits korrekt. Uppgifterna som motsvarar delårsrapport 1999/00 har jag granskat översiktligt.

Årsredovisningarna för räkenskapsåren 1996/97, 1997/98 samt 1998/99 har varit föremål för revision av mig. Förekommande uppgifter ur årsredovisningarna har blivit korrekt återgivna i prospektet.

Det har inte framkommit något som tyder på att prospektet inte uppfyller kraven enligt aktiebolagslagen och lagen om handel med finansiella instrument.

Skellefteå den 13 november 2000.

Olof Johansson
Auktoriserad revisor
Ernst & Young

# Räkenskaper

## Resultaträkningar

| Belopp i kronor | Not | Koncernen 1998/99 | Koncernen 1997/98 | Koncernen 1996/97 | Moderbolaget 1998/99 | Moderbolaget 1997/98 | Moderbolaget 1996/97 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | | | | | |
| **Rörelsens intäkter m m** | | | | | | | |
| Nettoomsättning | 2 | 4 685 925 | 3 762 329 | 4 621 343 | 2 909 016 | 927 194 | 991 418 |
| Aktiverat arbete för egen räkning | | 7 538 872 | 7 088 727 | 3 191 159 | 7 538 872 | 7 088 727 | 3 191 159 |
| Summa intäkter m m | | 12 224 797 | 10 851 056 | 7 812 502 | 10 447 888 | 8 015 921 | 4 182 577 |
| **Rörelsens kostnader** | | | | | | | |
| Varuinköp | | −2 234 060 | −1 695 154 | −1 395 305 | −2 352 224 | −102 933 | −34 142 |
| Övriga externa kostnader | 2 | −3 049 809 | −3 753 467 | −4 382 086 | −2 708 157 | −3 874 542 | −3 527 215 |
| Personalkostnader | 3 | −5 377 838 | −5 111 493 | −4 771 945 | −4 026 207 | −3 973 326 | −2 660 320 |
| Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar | | −6 919 185 | −2 620 951 | −725 012 | −6 766 000 | −2 413 508 | −441 425 |
| Jämförelsestörande poster | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | −800 000 |
| Rörelseresultat | | −5 356 095 | −2 330 009 | −3 461 846 | −5 404 700 | −2 348 388 | −3 280 525 |
| **Resultat från finansiella investeringar** | | | | | | | |
| Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter | 5 | 55 949 | 301 925 | 407 817 | 45 022 | 292 241 | 405 223 |
| Räntekostnader och liknande resultatposter | | −26 379 | −1 426 | −78 176 | −23 917 | −460 | −15 288 |
| Resultat efter finansiella poster | | −5 326 525 | −2 029 510 | −3 132 205 | −5 383 595 | −2 056 607 | −2 890 590 |
| Bokslutsdispositioner | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 72 700 |
| Skatt på årets resultat | 7 | 0 | −134 | 49 966 | 0 | −134 | 0 |
| Innehållen skatt–Italien | | −3 614 | 0 | 0 | −3 614 | 0 | 0 |
| ÅRETS RESULTAT | | −5 330 139 | −2 029 644 | −3 082 239 | −5 387 209 | −2 056 741 | −2 817 890 |

## Balansräkningar

| Belopp i kronor | Not | Koncernen 1999-08-31 | Koncernen 1998-08-31 | Koncernen 1997-08-31 | Moderbolaget 1999-08-31 | Moderbolaget 1998-08-31 | Moderbolaget 1997-08-31 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TILLGÅNGAR | | | | | | | |
| Anläggningstillgångar | | | | | | | |
| *Immateriella anläggningstillgångar* | | | | | | | |
| Balanserade utvecklingskostnader | 8 | 11 798 548 | 10 512 218 | 3 945 944 | 11 798 548 | 10 512 218 | 3 945 944 |
| Goodwill | 9 | 82 974 | 124 460 | 165 947 | 0 | 0 | 0 |
| | | 11 881 522 | 10 636 678 | 4 111 891 | 11 798 548 | 10 512 218 | 3 945 944 |
| *Materiella anläggningstillgångar* | | | | | | | |
| Inventarier och datorer | 10 | 564 615 | 1 010 687 | 1 167 298 | 503 356 | 835 165 | 872 409 |
| | | 564 615 | 1 010 687 | 1 167 298 | 503 356 | 835 165 | 872 409 |
| *Finansiella anläggningstillgångar* | | | | | | | |
| Andelar i koncernföretag | 11 | 0 | 0 | 0 | 600 375 | 600 375 | 600 375 |
| Fordringar hos koncernföretag | | 0 | 0 | 0 | 0 | 200 000 | 202 296 |
| Andra långfristiga värdepappersinnehav | 12 | 0 | 8 000 | 8 000 | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 | 8 000 | 8 000 | 600 375 | 800 375 | 802 671 |
| Summa anläggningstillgångar | | 12 446 137 | 11 655 365 | 5 287 189 | 12 902 279 | 12 147 758 | 5 621 024 |
| Omsättningstillgångar | | | | | | | |
| Varulager m m | | | | | | | |
| Färdiga varor och handelsvaror | | 120 216 | 308 739 | 115 359 | 100 000 | 201 352 | 0 |
| | | 120 216 | 308 739 | 115 359 | 100 000 | 201 352 | 0 |
| *Kortfristiga fordringar* | | | | | | | |
| Kundfordringar | | 1 086 092 | 360 437 | 440 791 | 1 074 142 | 114 696 | 309 519 |
| Skattefordringar | | 0 | 2 470 | 219 | 0 | 0 | 724 |
| Övriga fordringar | | 107 183 | 73 172 | 0 | 213 870 | 216 169 | 0 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 13 | 240 180 | 321 613 | 759 283 | 202 398 | 294 401 | 723 913 |
| | | 1 433 455 | 757 692 | 1 200 293 | 1 490 410 | 625 266 | 1 034 156 |
| *Kortfristiga placeringar* | | | | | | | |
| Övriga kortfristiga placeringar | | 0 | 2 980 641 | 11 000 000 | 0 | 2 980 641 | 11 000 000 |
| Kassa och bank | | 4 609 | 1 575 761 | 1 246 330 | 1 101 | 1 201 007 | 987 647 |
| | | 4 609 | 4 556 402 | 12 246 330 | 1 101 | 4 181 648 | 11 987 674 |
| Summa omsättningstillgångar | | 1 558 280 | 5 622 833 | 13 561 982 | 1 591 511 | 5 008 266 | 13 021 803 |
| SUMMA TILLGÅNGAR | | 14 004 417 | 17 278 198 | 18 849 171 | 14 493 790 | 17 156 024 | 18 642 827 |

## Balansräkningar

| Belopp i kronor | Not | Koncernen 1999-08-31 | Koncernen 1998-08-31 | Koncernen 1997-08-31 | Moderbolaget 1999-08-31 | Moderbolaget 1998-08-31 | Moderbolaget 1997-08-31 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EGET KAPITAL OCH SKULDER | | | | | | | |
| Eget kapital | 14 | | | | | | |
| *Bundet eget kapital* | | | | | | | |
| Aktiekapital, 5 750 000 aktier à nom 16 öre | | 920 000 | 920 000 | 920 000 | 920 000 | 920 000 | 920 000 |
| Bundna reserver | | 14 796 893 | 16 853 635 | 19 624 437 | 14 796 893 | 16 853 635 | 19 624 437 |
| | | 15 716 893 | 17 773 635 | 20 544 437 | 15 716 893 | 17 773 635 | 20 544 437 |
| *Fritt eget kapital* | | | | | | | |
| Fria reserver | | –184 906 | –212 004 | 99 432 | 0 | 0 | 47 087 |
| Årets förlust | | –5 330 139 | –2 029 644 | –3 082 239 | –5 387 209 | –2 056 741 | –2 817 890 |
| | | –5 515 045 | –2 241 648 | –2 982 807 | –5 387 209 | –2 056 741 | –2 770 803 |
| Summa eget kapital | | 10 201 848 | 15 531 987 | 17 561 630 | 10 329 684 | 15 716 894 | 17 773 634 |
| Skulder | | | | | | | |
| *Kortfristiga skulder* | | | | | | | |
| Skulder till kreditinstitut | | 378 289 | 0 | 0 | 394 203 | 0 | 0 |
| Leverantörsskulder | | 457 423 | 599 908 | 496 263 | 426 426 | 322 159 | 244 685 |
| Skulder till koncernföretag | | 0 | 0 | 0 | 550 301 | 196 118 | 0 |
| Skatteskulder | | 27 343 | 0 | 0 | 59 093 | 9 926 | 0 |
| Övriga skulder | | 2 141 693 | 125 117 | 125 306 | 2 102 116 | 95 528 | 313 828 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 15 | 797 821 | 1 021 186 | 665 972 | 631 967 | 815 399 | 310 680 |
| Summa skulder | | 3 802 569 | 1 746 211 | 1 287 541 | 4 164 106 | 1 439 130 | 869 193 |
| SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER | | 14 004 417 | 17 278 198 | 18 849 171 | 14 493 790 | 17 156 024 | 18 642 827 |

POSTER INOM LINJEN

| | Not | Koncernen 1999-08-31 | Koncernen 1998-08-31 | Koncernen 1997-08-31 | Moderbolaget 1999-08-31 | Moderbolaget 1998-08-31 | Moderbolaget 1997-08-31 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ställda säkerheter | 16 | 3 300 000 | 0 | 0 | 3 300 000 | 0 | 0 |
| Ansvarsförbindelser | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

## Finansieringsanalys

| | Koncernen | | | Moderbolaget | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Belopp i tusental kronor | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
| AFFÄRSVERKSAMHETEN | | | | | | |
| Rörelsen | | | | | | |
| Rörelsens intäkter | 4 686 | 3 762 | 4 621 | 2 909 | 927 | 991 |
| Aktiverat arbete | 7 539 | 7 089 | 3 191 | 7 539 | 7 089 | 3 191 |
| Rörelsens kostnader | −10 662 | −10 561 | −10 549 | −9 087 | −7 951 | −7 021 |
| Finansiella poster | 30 | 301 | 330 | 21 | 292 | 390 |
| Skatt | -4 | 0 | 50 | -4 | 0 | 0 |
| | 1 589 | 591 | −2 357 | 1 378 | 357 | −2 449 |
| Rörelsekapital | | | | | | |
| Varulager | 189 | −193 | −115 | 101 | −201 | 0 |
| Kundfordringar | −726 | 80 | −441 | −959 | 195 | −310 |
| Övriga kortfristiga fordringar (+minskning) | 50 | 362 | −708 | 94 | 214 | −673 |
| Kortfristiga skulder (+ökning) | −322 | 459 | 1 060 | 331 | 570 | 642 |
| | −809 | 708 | −204 | −433 | 778 | −341 |
| Investeringsverksamheten | | | | | | |
| Förvärv av andelar koncernföretag | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | −600 |
| Förvärv av andra värdepapper | 8 | 0 | -8 | 0 | 0 | 0 |
| Långfristiga fordringar (- ökning) | 0 | 0 | 0 | 200 | 2 | −203 |
| Investeringar i inventarier och datorer | −179 | −492 | −1 708 | −181 | −446 | −1 171 |
| Balanserade utvecklingskostnader | −7 539 | −8 497 | −3 191 | −7 539 | −8 497 | −3 191 |
| Koncerngoodwill | 0 | 0 | −207 | 0 | 0 | 0 |
| | −7 710 | −8 989 | −5 114 | −7 520 | −8 941 | −5 165 |
| Kassaflöde | −6 930 | −7 690 | −7 675 | −6 575 | −7 806 | −7 955 |
| Finanseringsverksamheten | | | | | | |
| Nyemission | 0 | 0 | 20 309 | 0 | 0 | 20 309 |
| Långfristiga lån (+ökning) | 0 | 0 | −366 | 0 | 0 | −366 |
| Kortfristig upplåning | 2 379 | 0 | −22 | 2 394 | 0 | 0 |
| | 2 379 | 0 | 19 921 | 2 394 | 0 | 19 943 |
| Förändring av likvida medel | −4 551 | −7 690 | 12 246 | −4 181 | −7 806 | 11 988 |
| Likvida medel | | | | | | |
| Ingående behållning | 4 556 | 12 246 | 0 | 4 182 | 11 988 | 0 |
| Förändring av likvida medel | −4 551 | −7 690 | 12 246 | −4 181 | −7 806 | 11 988 |
| Utgående behållning | 5 | 4 556 | 12 246 | 1 | 4 182 | 11 988 |
| Avtalad ej utnyttjad kredit | 922 | 0 | 0 | 906 | 0 | 0 |
| Disponibla medel | 927 | 4 556 | 12 246 | 907 | 4 182 | 11 988 |

# Tilläggsupplysningar

## Not 1 Redovisningsprinciper

De redovisningsprinciper som tillämpas överensstämmer med Årsredovisningslagen samt rekommendationer och uttalanden från Bokföringsnämnden, Redovisningsrådet och Föreningen Auktoriserade Revisorer (FAR).

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 Redovisningsrådets rekommendation om koncernredovisning. Samtliga förvärv av företag har redovisats 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.

### 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 | 10,0% |

Balanserade kostnader, individuell bedömning (se not 8).

### 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

Fordringar och skulder i utländsk valuta har omräknats till svenska kronor efter balansdagens kurs. Skillnaden mellan anskaffningsvärde och balansdagens värde har resultatförts.

## Not 2 Uppgift om inköp och försäljning inom samma koncern m m

Inköp och försäljning mellan koncernföretag

| Moderbolaget | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
|---|---|---|---|
| Inköp, % | 42,0 | 24,0 | 54,0 |
| Försäljning, % | 8,0 | 9,0 | 33,0 |

## Not 3 Medelantal anställda, löner, andra ersättningar och sociala avgifter

| Medelantalet anställda | 1998/99 | | 1997/98 | | 1996/97 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Antal anställda | Varav män, % | Antal anställda | Varav män, % | Antal anställda | Varav män, % |
| Moderbolaget | 10 | 90 | 10 | 90 | 6 | 83 |
| Dotterföretag | 4 | 100 | 4 | 100 | 5 | 100 |
| Koncernen totalt | 14 | 93 | 14 | 93 | 11 | 91 |

| Löner, ersättningar m m | 1998/99 | | 1997/98 | | 1996/97 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Löner och andra ers. | Soc.kostn (varav pens. kostnader) | Löner och andra ers. | Soc.kostn (varav pens. kostnader) | Löner och andra ers. | Soc.kostn (varav pens. kostnader) |
| Moderbolaget | 2 787 182 | 1 132 625<br>(242 700) | 2 734 730 | 1 049 433<br>(228 208) | 1 928 575 | 749 872<br>(134 281) |
| Dotterföretag | 938 520 | 284 435<br>(60 101) | 780 604 | 300 496<br>(42 799) | 1 431 322 | 540 687<br>(89 670) |
| Koncernen totalt | 3 725 702 | 1 417 060<br>(302 801) | 3 515 334 | 1 349 929<br>(271 007) | 3 359 897 | 1 290 559<br>(223 951) |

Löner och andra ersättningar fördelade mellan styrelseledamöter m fl och anställda

| | 1998/99 | | 1997/98 | | 1996/97 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Styrelse och VD | Övriga anställda | Styrelse och VD | Övriga anställda | Styrelse och VD | Övriga anställda |
| Moderbolaget | 346 155 | 2 441 027 | 463 570 | 2 271 160 | 343 356 | 1 585 219 |
| Dotterföretag | 0 | 938 520 | 0 | 780 604 | 136 000 | 1 295 222 |
| Koncernen totalt | 346 155 | 3 379 547 | 463 570 | 3 051 764 | 479 356 | 2 880 441 |

Av koncernens och moderbolagets pensionskostnader avser 26 962 kr (1997/98 34 892 kr; 1996/97 31 680 kr) gruppen styrelse och VD.

Styrelsearvode

Något styrelsearvode har ej utgått detta räkenskapsår (f å 150 tkr).

Arvode till revisorer

Under räkenskapsåret har arvode på 216 000 kr utgått.

Verkställande direktörens ersättningar och förmåner

Till verkställande direktören har under året utgått lön exklusive arvode på sammanlagt 346 tkr (f å 314 tkr). Därtill har bolaget erlagt premier för pensionförsäkringar för verkställande direktören uppgående till 11 procent av lönen under perioden 9809-9902, därefter har premien beräknats på 6 procent av lönen. Uppsägningstid för båda parter (verkställande direktören och bolaget) är 6 månader eller längre tid som kan gälla enligt lag.

## Not 4 Jämförelsestörande poster

Avser under 1996/1997 lämnat aktieägartillskott till dotterbolag på 800 000 kronor.

## Not 5 Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter

| | Koncernen | | | Moderbolaget | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1998/99 | 1997/98 | 1996/97 | 1998/99 | 1997/98 | 1996/97 |
| Räntor | 55 949 | 301 925 | 407 817 | 45 022 | 292 241 | 405 223 |
| Summa | 55 949 | 301 925 | 407 817 | 45 022 | 292 241 | 405 223 |

## Not 6 Bokslutsdispositioner

Avser förändring av periodiseringsfond per 1997-08-31.

## Not 7 Skatt på årets resultat

Skillnaden mellan den inkomstskatt som har redovisats i resultaträkningen under räkenskapsåret och tidigare räkenskapsår samt den inkomstskatt som belöper på verksamheten för dessa år utgörs av latent skatt på obeskattade reserver 0 tkr (1997/98 0 tkr; 1996/97 50 tkr).

## Not 8 Balanserade utvecklingskostnader

| | Koncernen och moderbolaget | | |
|---|---|---|---|
| | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
| Ingående anskaffningsvärde | 13 714 502 | 5 217 544 | 1 988 885 |
| Årets balansering och inköp | 7 538 872 | 8 496 958 | 3 228 659 |
| Utgående ackumulerade anskaffningsvärden | 21 253 374 | 13 714 502 | 5 217 544 |
| | | | |
| Ingående erhållen ersättning | –1 271 600 | –1 271 600 | –1 234 100 |
| Ingående avskrivning enligt plan | –1 930 684 | 0 | –37 500 |
| Årets avskrivningar enligt plan | –6 252 542 | –1 930 684 | 0 |
| Utgående ack avskrivningar enligt plan | –9 454 826 | –3 202 284 | –1 271 600 |
| Utgående planenligt restvärde | 11 798 548 | 10 512 218 | 3 945 944 |

Balanserade utvecklingskostnader, avseende kostnader för utveckling av dataspel, avskrives i förhållande till beräknad ekonomisk livslängd för varje enskilt projekt. Årets avskrivning, 6 253 tkr, avser både Safecracker® och Traitors Gate®.

Balansering sker efter individuell prövning med hänsyn tagen till framtida beräknade intäkter.

Kvarvarande planenligt restvärde per 1999-08-31 avser följande projekt:

| | |
|---|---|
| Safecracker® | 0 |
| Traitors Gate® | 6 643 |
| Clusterball™ | 5 091 |
| Projekt 4 | 64 |
| Totalt | 11 798 |

## Not 9 Goodwill

| | Koncernen | | |
|---|---|---|---|
| | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
| Ingående anskaffningsvärde | 207 433 | 207 433 | 0 |
| Inköp | 0 | 0 | 207 433 |
| Utgående ackumulerade anskaffningsvärden | 207 433 | 207 433 | 207 433 |
| | | | |
| Ingående avskrivningar enligt plan | –82 973 | –41 486 | 0 |
| Årets avskrivningar enligt plan | –41 486 | –41 487 | –41 486 |
| Utgående ack avskrivningar enligt plan | –124 459 | –82 973 | –41 486 |
| Utgående planenligt restvärde | 82 974 | 124 460 | 165 947 |

## Not 10 Inventarier och datorer

| | Koncernen | | | Moderbolaget | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
| Ingående anskaffningsvärde | 2 961 455 | 2 469 285 | 384 893 | 1 999 894 | 1 554 314 | 384 893 |
| Inköp | 189 000 | 492 170 | 1 237 222 | 183 229 | 445 580 | 1 169 421 |
| Indirekta förvärv | 0 | 0 | 847 170 | 0 | 0 | 0 |
| Utgående ackumulerade anskaffningsvärden | 3 150 455 | 2 961 455 | 2 469 285 | 2 183 123 | 1 999 894 | 1 554 314 |
| | | | | | | |
| Ingående avskrivningar enligt plan | – 950 768 | –1 301 987 | –242 005 | –1 164 729 | –681 905 | –242 005 |
| Försäljningar/utrangeringar | -9 915 | 0 | 0 | -1 580 | 0 | 1 525 |
| Indirekta förvärv | 0 | 0 | –376 456 | 0 | 0 | 0 |
| Årets avskrivningar enligt plan | –625 157 | –648 781 | –683 526 | –513 458 | –482 824 | –441 425 |
| Utgående ack. avskrivningar enligt plan | –2 585 840 | –1 950 768 | –1 301 987 | –1 679 767 | –1 164 729 | –681 905 |
| Utgående planenligt restvärde | 564 615 | 1 010 687 | 1 167 298 | 503 356 | 835 165 | 872 409 |

## Not 11 Andelar i koncernföretag

| Företagets namn | Org.nr | Säte | Eget Kapital | Resultat |
|---|---|---|---|---|
| Sombrero AB | 556460-4873 | Umeå | 291 143 | 68 719 |

| | Innehavets omfattning | | Innehavets värde | |
|---|---|---|---|---|
| Företagets namn | Antal andelar | Kapital andel, % | Nominellt värde | Bokfört värde |
| Sombrero AB | 150 | 100,0 | 150 000 | 600 375 |
| | | | 150 000 | 600 375 |

## Not 12 Andra långfristiga värdepappersinnehav (avser 1998-08-31 och 1997-08-31)

| Företagets namn | Antal andelar | Kapital-andel, % | Bokfört värde |
|---|---|---|---|
| Mediasystem i Skellefteå AB | 8 | 8 | 8 000 |
| | 8 | 8 | 8 000 |

## Not 13 Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

| | Koncernen | | | Moderbolaget | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
| Förutbetalda hyror | 48 000 | 103 088 | 0 | 48 000 | 98 470 | 0 |
| Upplupna ränteintäkter | 5 405 | 70 189 | 215 737 | 5 362 | 69 329 | 215 737 |
| Övriga poster | 186 775 | 148 336 | 543 546 | 149 036 | 126 602 | 508 176 |
| Summa | 240 180 | 321 613 | 759 283 | 202 398 | 294 401 | 723 913 |

## Not 14 Förändring i eget kapital

| Koncernen | Aktiekapital | Bundna reserver | Fria reserver | Årets resultat |
|---|---|---|---|---|
| Belopp vid årets ingång | 920 000 | 16 853 635 | –212 004 | -2 029 644 |
| Förskjutningar mellan bundet och fritt eget kapital | | 184 906 | –184 906 | |
| Resultatdisposition | | –2 241 648 | 212 004 | 2 029 644 |
| Årets resultat | | | | –5 330 139 |
| Belopp vid årets utgång | 920 000 | 14 796 893 | –184 906 | –5 330 139 |

| Moderbolaget | Aktiekapital | Reserv-fond | Årets resultat |
|---|---|---|---|
| Belopp vid årets ingång | 920 000 | 16 853 635 | –2 056 742 |
| Resultatdisposition | | –2 056 742 | 2 056 742 |
| Årets resultat | | | –5 387 209 |
| Belopp vid årets utgång | 920 000 | 14 796 893 | –5 387 209 |

## Not 15 Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

| | Koncernen | | | Moderbolaget | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
| Upplupna semesterlöner | 469 707 | 453 519 | 297 864 | 377 041 | 317 682 | 204 957 |
| Upplupna sociala avgifter | 272 465 | 250 358 | 187 603 | 206 926 | 178 439 | 105 723 |
| Övriga poster | 55 649 | 317 309 | 180 505 | 48 000 | 319 278 | 0 |
| Summa | 797 821 | 1 021 186 | 665 972 | 631 967 | 815 399 | 310 680 |

## Not 16 Ställda panter

| | Koncernen | | | Moderbolaget | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 | 1999-08-31 | 1998-08-31 | 1997-08-31 |
| Ställda säkerheter för skuld till kreditinstitut mm. | | | | | | |
| Företagsinteckningar | 3 300 000 | 0 | 0 | 3 300 000 | 0 | 0 |

**Daydream Software AB (publ) Delårsrapport**
**1 september 1999–30 september 2000**

- September 2000 första månaden med vinst efter finansiella poster.
- Resultat för juni till september –7,2 Mkr, vilket är bättre än förväntat.
- Clusterball™ ute på marknaden.
- Traitors Gate® mer än fördubblat försäljningen till 120 000 ex.
- Förnyad styrelse med bredare affärsmässig erfarenhet.

*Förändrad rapportperiod*
Med anledning av att Daydreams räkenskapsår har förlängts från 31 augusti till 31 december har även tidpunkten för delårsrapportering förändrats. Denna rapport, som avser perioden 1 september 1999–30 september 2000, omfattar alltså 13 månader.

*Resultat*
Resultatet för september 2000 uppgick till 320 000 kronor vilket innebär att detta är den första enskilda månad för vilken koncernen har uppvisat ett positivt resultat. Resultatet sedan föregående rapport, d v s perioden 31 maj–30 september 2000 uppgår till –7,3 Mkr, vilket är bättre än förväntat. För perioden som helhet, d v s 1 september 1999–30 september 2000, redovisar koncernen en förlust om 19,2 Mkr. Det positiva resultatet för september är till stor del en följd av att försäljningen av Clusterball™ startat, att royaltyintäkter från Safecracker® fortsätter att komma in samtidigt som royaltyintäkterna från Traitors Gate® ökar.

Kostnaderna om 5,2 Mkr för den nyemission som genomfördes under våren 2000 har tagits direkt i balansräkningen och därmed minskat det egna kapitalet. Resultatet för perioden som helhet är till betydande del en följd av kostnaderna för den expansion Daydream genomgår, viket bl a har resulterat i en kraftig ökning av antalet anställda inom spelutveckling, marknadsföring och försäljning, avskrivningar av aktiverade spelutvecklingskostnader och goodwill samt investeringar i det under perioden förvärvade dotterbolaget Obbit Skynet AB.

*Viktiga händelser*
- Under juli/augusti färdigställdes och släpptes första versionen av det Internetbaserade spelet Clusterball™. Spelet hade per 30 september närmare 200 000 användare varav ca 20 000 är rankade, vilket innebär att de har spelat så mycket online att de har fått en inbördes placering.
- De teknologier som Daydream har utvecklat under ca fyra års tid börjar nu generera intäkter i form av royaltyrättigheter samt licensintäkter.
- Under september slöts ett avtal med distributören Infomedia Software Publishing GmbH, som är en av Tysklands ledande distributörer av interaktiva medier.
- Daydream har tecknat distributionsavtal i 28 länder för Traitors Gate®. Spelet har lanserats i Nordamerika och säljs framgångsrikt i bl a Spanien. Spelet har nu sålts i ca 120 000 exemplar.
- Relansering av Daydreams första produktion, Safecracker® i Nordamerika har inletts. Spelet lanseras av Dreamcatcher, som är en av Nordamerikas främsta distributörer av äventyrsspel. Safecracker® har nu sålts i ca 290 000 exemplar.
- I juni flyttades handeln med Daydreams aktie från SBI-listan till OM Stockholmsbörsens lista Nya Marknaden.
- Under perioden har Tonteknik Recording i Umeå AB förvärvats. Tonteknik jobbar främst med produktion av radioreklam och musik. Underhållning är en viktig del i Daydreams verksamhet och Tontekniks erfarenhet från dessa områden kan tas tillvara för att applicera på Internet.
- I samband med en extra bolagsstämma den 27 september valdes Anders Lövgren och Claus Stenbaek in i styrelsen. Anders Lövgren har även utsetts till styrelseordförande.
- Stämman gav styrelsen bemyndigande att besluta om nyemissioner på sammanlagt fem miljoner aktier. Det gäller dels en nyemission på max 2,5 miljoner aktier som riktar sig till internationella institutioner, där befintliga aktieägare avträder sin företrädesrätt, dels en nyemission på max 2,5 miljoner aktier med företrädesrätt till befintliga aktieägare.
- Efter rapportperiodens slut har styrelsen med stöd av bemyndigandet tagit beslut om att bolagets aktiekapital skall ökas med maximalt 332 000 kronor till högst 1 992 000 kronor genom en emission av högst 2 075 000 nya B-aktier med ett nominellt värde på 16 öre. Bemyndigandet, som avsåg upp till 2 500 000 aktier, utnyttjas alltså inte fullt ut.

*Kommentar till resultat*
Det positiva resultatet på 320 000 kronor för september 2000 visar på ett trendbrott, där investeringarna i teknologier och produkter börjar generera intäkter överstigande kostnaderna.

Eftersom rapporten avser 13-månadersperioden 1 september 1999–30 september 2000 görs i denna rapport inga jämförelser mot föregående period utan jämförelserna gäller 12-månadersperioden 1 september–31 augusti respektive år med tillägg för september 2000.

Kostnaderna för utveckling av spel har under rapportperioden på sedvanligt sätt aktiverats med 9 115 tkr. Under perioden har dessa aktiverade kostnader avskrivits med 7 524 tkr. Kvarvarande del av aktiverade kostnader avseende Trators Gate® har skrivits av under denna period. Avskrivningen av aktiverade kostnader för Clusterball™ har påbörjats den 1 september.

*Kommentar till nettoomsättningen*

Nettoomsättningen för perioden på 7,6 Mkr. För periodens fyra sista månader uppgick omsättningen till 4,3 Mkr varav 2,6 Mkr i september. Detta beror främst på att spel och teknologier började generera intäkter och att affärsvolymen därmed har ökat.

*Nyckeltal*

| | 1999/00 Sept–Sept | 1998/99 Helår |
|---|---|---|
| Nettoomsättning (exkl aktiverat arbete), tkr | 7 560 | 4 686 |
| Rörelseresultat, tkr | –19 096 | –5 356 |
| (varav goodwillavskrivningar) | (–1 675) | (–41) |
| Resultat efter finansiella poster, tkr | –19 185 | –5 326 |
| Balansomslutning, tkr | 41 618 | 14 004 |
| Avkastning på eget kapital, % | –84,15 | –41,43 |
| Avkastning på sysselsatt kapital, % | –77,47 | –37,71 |
| Soliditet (inkl balanserade utv.kostnader), % | 87,1 | 73,0 |
| Medelantalet anställda, st | 40 | 14 |
| Börskurs vid periodens slut, kr | 29,50 | 7,00 |
| Antalet aktier, st | 10 375 000 | 5 750 000 |
| Eget kapital/aktie, kr | 3,39 | 1,77 |
| Resultat/aktie, kr | –1,84 | –0,93 |
| Kassaflöde/aktie, kr | –4,02 | –1,21 |

*Framtidsutsikter*

Clusterball™ förväntas före årsskiftet ha två miljoner användare. För att ytterligare skapa intäkter på befintliga produkter, så fortsätter lanseringar av Traitors Gate® i fler länder. Snöskoterspelet Ski-Doo X-Team Racing lanseras under kvartal fyra i år. Spelet bygger på samma teknologi som Clusterball™, vilket innebär att det är nedladdningsbart, spelbart och betalbart över Internet.

Daydream är nu på väg från en renodlad utvecklingsfas in i en försäljningsfas där man kontrollerar hela värdekedjan.

*Försäljning av spel*

Clusterball™ släpptes på Internet den 17 juli med betalkortssystem i samarbete med DebiTech och IBM. Clusterball™ kommer även att finnas tillgängligt på CD ROM senare under året. Genom Daydreams unika teknologi tar Clusterball™ väsentligt mindre hårddiskutrymme än motsvarande konkurrerande spel. Detta gör att spelet går att ladda ned och spela via vanliga modem. Daydreams teknologi inkluderar även moduler för betalsystem, dynamisk reklam och nätverksprotokoll för Internet. Bl a Telia, Ericsson, Hewlett-Packard Telecommunication, Swatch och Logitech finns med som reklam partners i spelet.

Safecracker® återlanserades i Nordamerika i april 2000. Hittillsvarande försäljning uppgår till ca 290 000 exemplar av Safecracker®, vilket är en hög siffra jämfört med andra spel i äventyrsgenren.

Traitors Gate® har lanserats löpande i 28 länder med start i september 1999. Lansering av Traitors Gate® i Nordamerika görs av Dreamcatcher, en av Nordamerikas främsta distributörer av äventyrsspel. Hittills rapporterade siffror visar på en försäljning på 120 000 exemplar jämfört med 48 000 per 30 maj i år. Den kraftiga ökningen beror främst på en ökad marknadsaktivitet hos oss och våra distributörer.

*Personal*

Under rapportperioden har antalet medarbetare ökat från 14 till 60, detta främst inom programmering, marknad och försäljning.

*Investeringar*

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under perioden skett med 1 137 tkr. Av de immateriella anläggningstillgångarna ingår goodwill med 16 715 tkr från köpen av Obbit och Tonteknik.

Investering i spelutveckling uppgår under perioden till 9 115 tkr. Under perioden har dessa aktiverade kostnader avskrivits med 7 477 tkr. Kvarvarande ej avskrivna aktiverade kostnader är följande för:

| | |
|---|---|
| Safecracker® | 0 tkr |
| Traitors Gate® | 0 tkr |
| Clusterball™ (inklusive basteknologier) | 11 957 tkr |
| X-team Racing | 1 479 tkr |
| Totalt | 13 436 tkr |

**Nästa informationstillfälle**
Nästa rapport, bokslutskommuniké för det förlängda räkenskapsåret 1 september 1999–31 december 2000, presenteras den 31 januari.

Denna rapport har inte granskats av bolagets revisor.
Umeå den 31 oktober 2000
Jan Phersson-Broberg, VD

**Kontaktperson:**
*Leif Danielsson, koncernchef*
E-post: leif.danielsson@daydream.se
Mobil: 070-525 62 02

*Jan Phersson-Broberg, VD*
E-post: jp@daydream.se
Mobil: 070-662 74 00
Daydream Software AB (publ)
www.daydream.se
Tel: 090-70 66 70

**Resultaträkning**
*Moderbolaget*
Verksamheten har vuxit genom förvärv under senaste verksamhetsåret varför moderbolaget redovisas separat för att ge en uppfattning om hur det utvecklats under året. Vidare särredovisas september månad i både moderbolaget och koncernen

| Belopp i tkr | 1999/00 Sept–sept | 2000 September | 1999/00 Sept–Aug | 1998/99 Sept–Aug |
|---|---|---|---|---|
| Nettoomsättning | 3 487 | 1 994 | 1 493 | 2 909 |
| Aktiverat arbete | 9 007 | 1 553 | 7 454 | 7 539 |
| S:a rörelseintäkter | 12 494 | 3 547 | 8 947 | 10 448 |
| Rörelsens kostnader | –21 163 | –2 522 | –18 641 | –9 283 |
| Rörelsens resultat | –8 669 | 1 025 | –9 694 | 1 165 |
| Avskrivningar | | | | |
| Immateriella anl tillgångar | –7 524 | –635 | –6 826 | –6 252 |
| Materiella anl.tillgångar | –415 | –32 | –383 | –513 |
| Resultat efter avskrivningar | –16 608 | 358 | –16 966 | –5 600 |
| Finansnetto | –31 | 141 | –172 | 37 |
| Resultat före skatt | –16 639 | 499 | –17 138 | –5 563 |
| Skatt | –39 | 0 | –39 | –4 |
| Resultat | –16 678 | 499 | –17 177 | –5 559 |

## Koncernens resultaträkning

| Belopp i tkr | 1999/00 Sept–sept | 2000 Sept | 1999/00 Sept–Aug | 1998/99 Sept–Aug |
|---|---|---|---|---|
| Nettoomsättning | 7 560 | 2 677 | 4.883 | 4 686 |
| Aktiverat arbete | 9 007 | 1 553 | 7 454 | 7 539 |
| S:a rörelseintäkter | 16 568 | 4 230 | 12 338 | 12 225 |
| Rörelsens kostnader | –25 520 | –3 163 | –22 716 | –10 662 |
| Rörelsens resultat | –8 953 | 1 067 | –10 378 | 1 563 |
| Avskrivningar | | | | |
| Immateriella anl tillgångar | –9 200 | –771 | –8 439 | –6 294 |
| Materiella anl tillgångar | –944 | –111 | –833 | –625 |
| Resultat efter avskrivningar | –19 096 | 185 | –19 640 | –5 356 |
| Finansnetto | –89 | 135 | –224 | 30 |
| Resultat före skatt | –19 185 | 320 | –19 505 | –5 326 |
| Skatt | 0 | 0 | 0 | –4 |
| Resultat | –19 185 | 320 | –19 505 | –5 330 |

## Koncernens balansräkning

| Belopp i tkr | 2000–09–30 | 1999–09–30 | 1999–08–31 |
|---|---|---|---|
| TILLGÅNGAR | | | |
| *Anläggningstillgångar* | | | |
| Immateriella anl tillgångar | 30 253 | 11 974 | 11 882 |
| (varav goodwill) | (16 817) | (78) | (82) |
| Materiella anl tillgångar | 3 226 | 523 | 564 |
| Summa anläggningstillgångar | 33 479 | 12 497 | 12 446 |
| *Omsättningstillgångar* | | | |
| Kortfristiga fordringar mm | 5 753 | 1 388 | 1 553 |
| Likvida medel | 2 387 | 4 | 5 |
| Summa omsättningstillgångar | 8 139 | 1 392 | 1 558 |
| Summa tillgångar | 41 618 | 13 899 | 14 004 |
| EGET KAPITAL OCH SKULDER | | | |
| Eget kapital | 35 182 | 9 472 | 10 202 |
| Långfristiga skulder | 1 480 | 0 | 0 |
| Kortfristiga skulder | 4 956 | 4 417 | 3 802 |
| Summa eget kapital och skulder | 41 618 | 13 899 | 14 004 |

## Koncernens kassaflödesanalys

| Belopp i tkr | 1999/00 Sept–Sept | 1998/99 Helår |
|---|---|---|
| **Den löpande verksamheten** | | |
| Rörelsens intäkter | 7 560 | 4 686 |
| Aktiverat arbete | 9 007 | 7 539 |
| Rörelsens kostnader | –25 922 | –10 662 |
| Finansiella poster | –88 | 30 |
| Skatt | 0 | –4 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital | –9 443 | 1 589 |
| Förändring av rörelsekapital | –1 565 | –809 |
| Periodens investeringar | –30 775 | –7 710 |
| Kassaflöde | –41 783 | –6 930 |
| **Finansieringsverksamheten** | | |
| Riktad nyemission | 18 618 | 0 |
| Nyemission, netto | 25 547 | 0 |
| Kortfristig upplåning/återbetalning | 0 | 2 379 |
| Förändring av likvida medel | 2 382 | –4 551 |
| **Likvida medel** | | |
| Ingående behållning | 5 | 4 556 |
| Förändring av likvida medel | 2 382 | –4 551 |
| Utgående behållning | 2 387 | 5 |
| Avtalad ej utnyttjad kredit | 54 | 922 |
| Disponibla medel | 2 441 | 927 |

# Ordlista

*API (Application Program Interface)*
Gränssnitt som gör det möjligt att i program utnyttja funktioner för vissa tjänster som finns tillgängliga
i ett annat program eller i en funktionssamling.

*Bandbredd*
Tillgänglig överföringskapacitet under en viss tidsenhet.

*C/C++*
Programmeringsspråk.

*Chat*
Ett textsamtalssystem där datoranvändare kan direktkommunicera med varandra via sina tangentbord och skärmar.

*Co-branding*
Ett varumärke marknadsförs tillsammans med ett annat varumärke.

*Community*
På Internet åsyftas digitala samhällen eller grupper.

*Content Providers*
Producent/Leverantör av upplevelser och innehåll.

*CRM*
(Customer Relationship Management) Metoder för att hantera kundrelationer.

*e-commerce-lösningar.*
Lösningar och metoder för elektronisk handel.

*FTP (File Transfer Protocol)*
Internet protokoll (språk) för att överföra filer.

*Gameplay*
Spelupplevelse

*IP-nummer (Internet Protocol)*
Numerisk internetadress till en dator.

*ISDN (Integrated Services Digital Network)*
Teknik för samtidig sändning av tal och data digitalt i teleledningar.

*ISP*
(Internet Service Provider) internetleverantör, företag som tillhandahåller internettjänster, t ex anslutningsmöjlighet och e-post.

*LAN (Local Area Network)*
Den vanligaste typen av lokala datornät är av Ethernet-typ. Överföringshastigheten är 10 Mbps eller 100 Mbps. Datornät med begränsad geografisk utsträckning.

*Linux*
Ett operativsystem för datorer som t ex Windows och Mac OS.

*Mikrobetalningar*
Små summor, delar av kronor.

*Modem (modulation-demodulation)*
Ett modem är en apparat som översätter mellan digitala och analoga signaler, så att man kan använda analoga medier för digital informationsöverföring.

*PR (Public Relations)*
Åtgärder för att skapa intresse och erhålla utrymme i prioriterade publika medier.

*Spelkonsol*
Enkel speldator som kopplas till TV.

Form och produktion: Graphium InforMera. Tryck: Graphium Västra Aros, västerås 2000.

**Daydream Software AB**
Skeppargatan 13 • SE-904 31 Umeå • Tel 090-70 66 70 • Fax 090-70 66 79
www.daydream.se