



p r o s p e k t

---

# erbjudande i sammandrag

Försäljningspris: 8,35

Teckningstid: 5-13 december 1996

Likviddag: 20 december 1996

---

## innehåll

VD har ordet	3
Inbjudan till teckning av aktier	4
Villkor	5
Översikt – Daydream just nu	6-7
Dataspel & Teknikutveckling	8-9
Daydreams bakgrund	10
Motiv	11
Verksamhetsbeskrivning	12-13
Marknad	14
Marknadsstrategi	15
Paketering & Distribution	16
Personal	17
Framtidsutsikter	18
Avtal & Tvister	19
Risker & Hot	20
Ägarstruktur	21
Fakta ur bolagsordning m.m.	22
Skatteaspekter	23
Räkenskaper	24-30
Ordlista	31

Styrelsen är ansvarig för innehållet i detta prospekt. Härmed försäkras att, såvitt styrelsen känner till, uppgifterna i detta prospekt överensstämmer med faktiska förhållanden och att ingenting av väsentlig betydelse är utelämnat som skulle kunna påverka den bild av Daydream som förmedlas i detta prospekt.

Umeå den 26 november 1996

Daydream Software AB (publ)

*Styrelsen*

Aktierna i Daydream Software AB (publ) är inte föremål för notering eller ansökan därom i annat land än Sverige. Erbjudandet riktar sig ej till sådana personer vars deltagande förutsätter ytterligare prospekt, registrerings- eller andra åtgärder än de som följer av svensk rätt. Detta prospekt eller anmälningshandling får inte distribueras till eller i något annat land där sådan distribution a) förutsätter ytterligare registrerings- eller andra åtgärder än som följer av svensk rätt eller b) strider mot tillämpliga bestämmelser i sådant land.

Tvist i anledning av erbjudandet enligt detta prospekt skall avgöras i enlighet med svensk rätt och av svensk domstol exklusivt.



---

## vd har ordet

Vi i Daydream Software är i slutfasen av vårt första projekt, det interaktiva dataspel Safecracker™. Med hårt arbete, entusiasm och det senaste i datateknologi har vi skapat ett spel vi är stolta över. Det har resulterat i många berömmade omdömen. Sådana lovord gör oss starkare och än mer övertygade att vi i Sverige har förutsättningar för att producera interaktiv underhållning i världsklass.

**Den som vill fördjupa sig kan besöka prospektets hemsida. Där finns länkar till faktabaser, spel-sajter, Safecracker™ med mera.**

<http://www.daydream.se/prospekt>



### våra erfarenheter

Under arbetet med Safecracker™ har vi insett vikten av en jämn kapitalförsörjning, där Daydream får en stabil ekonomi och kan undvika finansiering som är länkad till specifika projekt. För att det ska vara möjligt tror vi på en lösning där kapitalet kommer från Sverige.

Om Daydream finansierar projekten på egen hand kan vi vid rätt tidpunkt välja distributions- och marknadsföringsstrategi. Det kommer att vara en viktig faktor då utvecklingen idag går mycket snabbt inom både teknik, mjukvara och kommunikationer.

Ett större eget kapital ger oss dessutom möjlighet att satsa än mer på forskning och utveckling samt att öka vår produktionskapacitet. Vi räknar med att släppa minst en ny speltitel per år.

### norrländ i världens mitt

Svenskt riskkapital ger oss möjlighet att behålla företaget i Sverige och Norrland. Vi tror det är viktigt att leva i en bra och trygg närmiljö när man ska designa och utveckla produkter på en marknad som ständigt förändras; där konsumenterna ställer nya krav och vi själva skapar nya möjligheter. Idag går det utmärkt att vara lokal och global på samma gång. Geografiskt huserar Daydream i ett

avlägset hörn på jorden. Men i Internets platta digitala rymd ligger Umeå precis lika mycket i världens centrum som New York, Peking och London, det är snarare en fördel att vara exotisk i den digitala verkligheten.

Vi vill också att så mycket som möjligt av intäkterna hamnar i Sverige. Som finansierings- och distributionsavtalen ser ut i dag stannar större delen utomlands.

### våra nya aktieägare

Vi tror att Daydream har goda möjligheter att bli en etablerad aktör på den globala marknaden för interaktiva spel. Vi vill skaffa oss större inflytande över distribution och marknadsföring av de dataspel vi skapar och producerar. För att lyckas behöver vi riskkapital.

Med denna utgångspunkt vill vi att våra nya delägare ska kunna ta del av det som händer i vår expansiva bransch; vi vill informera och entusiasmera om den snabba utveckling som sker inom teknik och vad som händer på Internet. Som ett led i det arbetet kommer vi i januari 1997 att starta en länk för våra delägare och partners till vår websajt; ett forum där ni och vi tipsar, diskuterar och berikar varandra.

Jan Phersson-Broberg

---

## inbjudan

Härmed inbjuds till förvärv av sammanlagt 2.618.750 aktier av serie B i Daydream Software AB (publ). Inbjudan riktar sig till allmänheten och institutionella placerare.

Samtliga aktier ägs idag av Jan Pheresson-Broberg, Jörgen Isaksson, Erik Pheresson, Leif Holm och Nigel Papworth – alla nyckelpersoner och anställda i bolaget. Vid extra bolagstämma den 25 november 1996 beslutades att öka bolagets aktiekapital med 419.000 SEK genom en nyemission om 2.618.750 aktier av serie B, envar på nominellt 16 (sexton) öre. Inbjudan avser samtliga dessa aktier.

Matteus Fondkommission kommer att teckna samtliga nyemitterade aktier till emissionskursen 7,65 kronor och avser därefter sälja samtliga dessa till de som anmält sig för förvärv och erhållit tilldelning för 8,35 kronor. Matteus Fondkommission garanterar således att emissionen fulltecknas.

Nyemissionens storlek är fastställd med hänsyn till koncernens kapitalstruktur och expansionsplaner.

Daydream Software tillförs genom emissionen 20.033.487 SEK. Efter nyemissionen kommer aktiekapitalet att vara fördelat på 5.750.000 aktier varav 690.000 av serie A samt 5.060.000 av serie B. De aktier som inbjudan avser

representerar 45,5 procent av kapitalet och 21,9 procent av rösterna efter emissionen.

De nuvarande ägarna har för avsikt att kvarstå som huvudägare och anställda i bolaget.

### definitioner

*Med "Daydream, Bolaget och koncernen" avses i detta prospekt Daydream Software AB (publ) och/eller Daydream Software koncernen.*



---

# villkor och anvisningar

Försäljningspriset är 8,35 SEK per aktie. Courtage tillkommer om 0,65% dock minimicourtage om 200 SEK.

## anmälan

Teckningsanmälan skall avse en eller flera teckningsposter om vardera 1000 aktier. Teckningsanmälan skall under perioden 5–13 december inges till:

**Matteus Fondkommission AB**  
**Emissionsavdelningen**  
**Box 1368**  
**111 93 Stockholm**  
**Telefon 08-613 42 00 Fax 08-20 39 10**

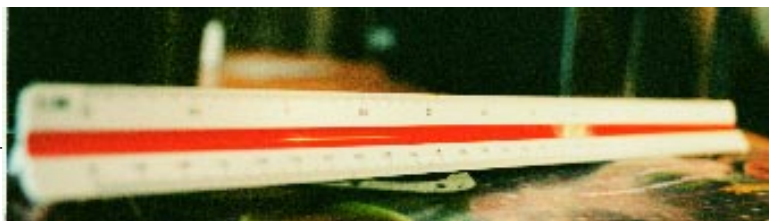
(Observera att även postbefordrad anmälan om teckning måste vara Matteus Fondkommission AB tillhanda senast den 13 december 1996.) Anmälan är bindande. Endast en anmälningssedel per person får ges in. Anmälningssedel kan beställas från Matteus enligt adress och telefonnummer ovan.

## tilldelning

Beslut om tilldelning av aktier fattas av Matteus Fondkommission i samråd med styrelsen för bolaget. Tilldelning är inte beroende av när under anmälningstiden anmälan inges. I händelse av överteckning kan tilldelning komma att ske med lägre antal aktier än anmälan avser. Anställda i Daydream-koncernen kommer med företräde att tilldelas högst 3.000 aktier per person.

## besked om tilldelning

Avräkningsnota beräknas utsändas omkring den 16 december 1996 till dem som erhållit tilldelning. De som inte tilldelas aktier erhåller inget meddelande.



## betalning

Full betalning för tilldelade aktier skall erläggas kontant senast den 20 december 1996 enligt anvisning på avräkningsnota. Om likvid inte har erlagts senast detta datum, kan tilldelade aktier komma att överföras eller säljas till annan. Skulle behållningen av sådan försäljning komma att understiga försäljningspriset enligt ovan blir den person som ursprungligen tilldelades aktierna betalningsskyldig för mellanskillnaden.

## erhållande av aktier

Efter det att betalning för tilldelade aktier erlagts och aktierna registrerats av Värdepapperscentralen VPC AB ("VPC") utsänds en VP-avi utvisande det antal aktier i Daydream som registrerats på det på anmälningssedeln angivna VP-kontot. Detta beräknas ske omkring den 30 december 1996. Avisering till aktieägare vars innehav är förvaltarregistrerat sker i enlighet med respektive förvaltarens rutiner.

## rätt till utdelning

Aktierna medför rätt till utdelning från och med verksamhetsåret 96/97. Utdelning ombesörjes av VPC.

## notering

Daydream-aktien är för närvarande inte noterad. Efter genomförd nyemission kommer handel att ske hos Matteus Fondkommission via Reuter-systemet. Handel beräknas påbörjas under januari 1997.

## garanti

Matteus Fondkommission AB garanterar att emissionen fulltecknas.



## daydream idag

Idag, november 1996, är Daydream Software AB i en mycket fascinerande och spännande situation. Vi har under ett och ett halvt år skapat, designat och producerat ett interaktivt dataspel: Safecracker™. Spelet är det första i sitt slag som produceras av ett svenskt företag och är planerat att lanseras vid årsskiftet över hela världen.

Spelet är anpassat för både Macintosh och PC-datorer och dessutom översatt till sju olika språk. Spelet förläggs och distribueras av mediagiganten Time Warner Inc genom deras dotterbolag Warner Interactive.



### massmedia

Många journalister har besökt oss de senaste månaderna, e-posten har klingat varannan minut med undringar och frågor från folk som hört rykten eller läst om oss.

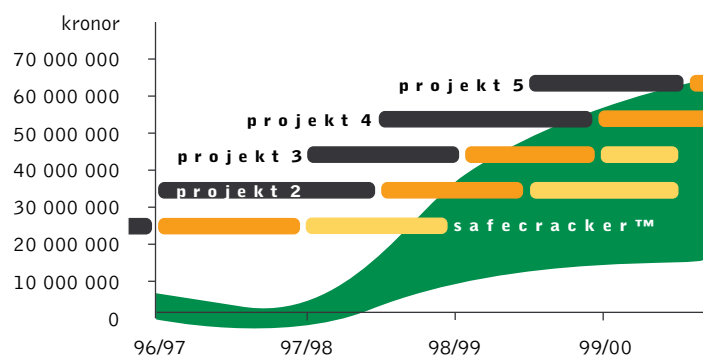
Safecracker™ har hittills fått mycket bra recensioner i både svensk och utländsk press, "fantastisk grafik, nyskapande" (*Sunday Telegraph*), "kraftigt beroendeframkallande och lysande story" (*Dagens Nyheter*), "den nya tidens spel, kolossalt skickligt designat" (*MacUser*), "det bästa spel som någonsin gjorts" (*Campus Magazine*).

### aktörer & internet

Safecracker™ används nästan dagligen av Apple Computer när de ska visa branschfolk i USA och Europa vad man kan åstadkomma med Apples senaste teknologier.

Antalet besökare till vår websajt ([www.daydream.se](http://www.daydream.se)) på Internet ökar snabbt. Under oktober månad 1996 hade vi närmare 50.000 besökare från hela världen. Nu har vi lagt ut en demo-version av Safecracker™ på vår websajt och mängden besökare torde öka. Speciellt som vi inom några veckor kommer att nämnas på *c/net*, *gamesdomain*, *macledge* – och andra stora spel-websajter i världen.

### resultatprognos samt produktcykler



**Den totala handeln via Internet beräknas vid sekelskiftet vara 23 miljarder US dollar, varav dataspel och underhållning har en marknadsandel på drygt 40%. enligt Hambrecht & Quist**

## nästa generation spel

Förberedelserna inför vårt nästa interaktiva dataspel, Projekt II, påbörjades under hösten. Det består just nu av fyra sinsemellan olika spelidéer som vi samlat på en CD-rom som innehåller prototyper, synopsis, grafik och storyline. Vi bedömer utvecklingstiden för Projekt II till cirka 18 månader och kostnaderna till 7–10 milj kronor. Vi presenterar idéerna för förläggare i USA, Europa och Asien; de företräder en bransch som bara i Sverige beräknas ha en omsättning mellan 500 miljoner kronor och en miljard. Enligt ELSPA (European Leisure Software Association) uppgick den europeiska marknaden 1995 för dataspel till 18,2 miljarder. Globalt räknar man med ett marknadsvärde på uppemot 90 miljarder. Båda siffrorna inkluderar även plattformar och tillbehör.



- Produktion
- Försäljning fullpris
- Försäljning lågpris
- Resultatintervall

*Diagrammet illustrerar möjlig resultatutveckling och dess koppling till produktcyklerna. Resultatintervallet beror på olika antaganden om försäljningsvolym. Prognosen är baserad på nuvarande marknadsförhållanden samt i övrigt rådande omvärldsfaktorer. Prognosen är väl genomarbetad, men läsaren bör vara uppmärksam på att prognoser är förenade med osäkerhet.*

## vad vill vi åstadkomma

Så allt borde vara frid och fröjd, men så är det inte. Då vår distributör avräknar royalties en gång per kvartal kan det dröja ytterligare sex månader innan vi får de första intäkterna för Safecracker™.

Därför behöver vi kapital för att fortsätta utveckla spelprodukter för denna snabbt växande bransch. Vi behöver kapital för att fortsätta vara en självständig utvecklare av interaktiva dataspel på en global marknad. Vi anser att en större del av intäkterna från våra spel borde hamna i Sverige – inte hos de stora globala förläggarna/producenterna. Vi vet hur vi ska arbeta de närmaste åren för att nå det målet.

# spel

För att förstå dataspelens utveckling och dess globala marknad – och vilken ekonomisk potential som finns redan idag – måste man använda ett brett perspektiv. Annars blir det svårt att se hur ett förhållandevis litet företag ska kunna agera på en global marknad som omsätter tiotals miljarder kronor.

### teknikens utveckling

I början av 80-talet ser vi de första exemplen på dataspel för en större marknad, det är så kallade shareware, gratisprogram. Ingen ville betala för ett dataspel, datorer var till för beräkningar och statistik. Ungefär samtidigt släpper Apple sina första persondatorer. IBM släpper efter mycken tvekan en liknande produkt – fast med ett operativsystem som Bill Gates och hans kamrater plitit ihop.



“Vi uppskattar den globala marknaden för persondatorer under 1980-talet till cirka 60.000 stycken. Och då har vi räknat optimistiskt”, sa Nicholas Banting på IBM 1980. Det såldes cirka 170 miljoner persondatorer under 80-talet.

### underhållning blir global

Under samma period formligen exploderar underhållningsindustrin: nya TV-kanaler, magasin, filmer, rockvideor, satellitkanaler med mera. I dess kölvatten växer subkulturer fram och erövrar världen. Exempelvis aerobics som en gång var astronauternas träningsprogram sprider sig och blir något som folk är beredda att betala för.

Listan kan göras lång – men tendensen är entydig: förändringen går fortare och har större genomslag än vad någon kan förutse. Och allt hör intimt ihop med den tekniska utveckling som persondatorerna och de internationella nätverken satt igång.





## dataspelens utveckling

Några som tidigt såg potentialen för dataspel var grundarna av Sega och Nintendo. Då persondatortillverkarna var ointresserade byggde de egna plattformar för sina spel; med utmärkt grafik och snabba processorer. Båda företagen blev multinationella med miljardomsättningar på mindre än ett decennium.

I början av 90-talet hade personatorerna utvecklat färggrafik och prestanda som gjorde det möjligt att köra avancerade dataspel. Det blev även legitimt att förlusta sig. Nya begrepp myntades: interactive entertainment, edutainment, advertainment etc. Idag satsar många stora aktörer på spel och underhållning för personatorer. Branschen är uppbyggd som en blandning mellan traditionella bokförlag och Hollywoods filmstudios: de få stora som distribuerar och marknadsför skriver kontrakt med mindre företag som utvecklar, designar och producerar.

## dataspelen leder utvecklingen

Tidigare var (framförallt den amerikanska) försvarsindustrin den som ledde utvecklingen av datateknologi. Idag har perspektivet förskjutits. Datautvecklingen – användning, teknik, anpassning, innovationer med mera – sker inom spelbranschen. Ett nytt innovativt dataspel som använder ny teknik på ett nytt sätt leder även till förändringar hos exempelvis ABB och Ericsson.



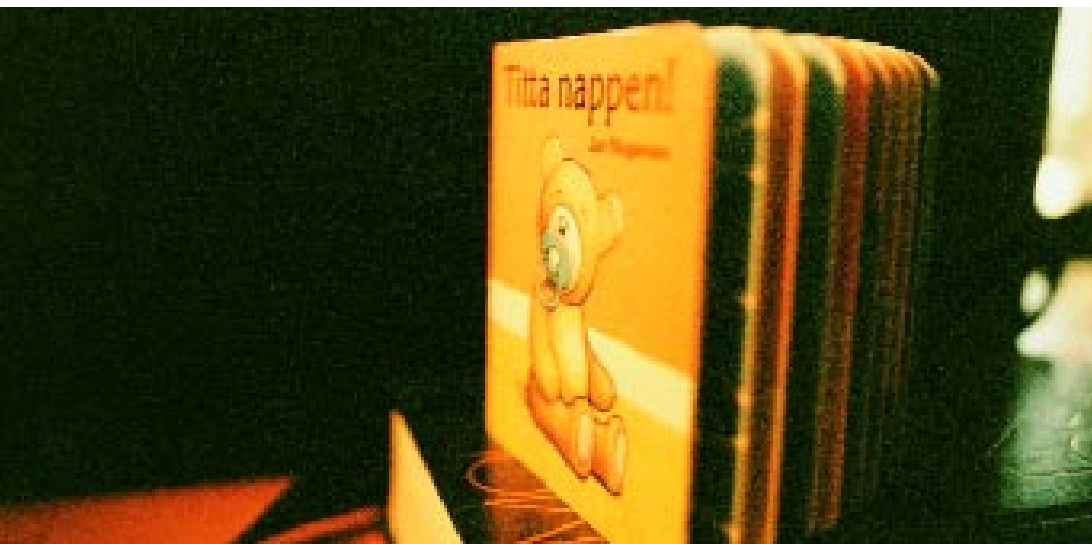
- Världsmarknaden för dataspel uppgick 1995 till 84,5 miljarder kronor. Siffran inkluderar även plattformar och tillbehör.
- För Europa var marknaden totalt värd 18,2 miljarder.

*Källa: ELSPA, European Leisure Software Publishing Association.*

## bakgrund

Embryot till dagens Daydream Software AB uppstod vid årsskiftet 1992/93 när Sombrero AB bildades av Jörgen Isaksson, Jan Pheresson-Broberg och Erik Pheresson. Sombreros affärsidé var och är att sälja datorer, programvaror och tjänster till grafisk industri. Själva namnet Sombrero valde vi för att presumtiva kunder inte skulle tänka på datorer – utan snarare på möjligheter. Idag arbetar Sombrero även med web-design och utveckling av digitala miljöer.

Verksamheten växte snabbt, likaså omsättningen. Vinsterna investerades främst i teknik och forskning. Efter två framgångsrika år sökte vi nya utmaningar, som att designa och producera interaktiva dataspel för världsmarknaden.



### daydream bildas

När Daydream Software AB bildades vid årsskiftet 1994/95 fanns det ytterligare två personer med i företaget: Nigel Papworth, illustratör och art director, kom från London och reklambranschen; Leif Holm, CAD-expert och programmerare, kom från arkitektbranschen. Under sommaren och hösten 1994 hade vi diskuterat, vänt på idéer, skissat, ändrat och byggt modeller i ett högt tempo. I oktober denna höst fick vi kontakt med Warner Interactive. I mars 1995 skrev vi under ett finansierings- och distributionsavtal med det multinationella mediaföretaget.

### alla är vi barn i början

Att idéer inom data, mjukvara och spel föds och utvecklas på märkliga sätt – är snarare regel än undantag. Steve Jobs och Steve Wozniak döpte sin idé till Apple och började oföväget förändra världen i pappa Jobs garage. Bill Gates gick i skolan när han på nätterna satt med kompisar, drack Coca-Cola och programmerade något de egentligen inte visste hur de skulle använda. Det blev Microsoft. De två bröderna Robyn och Rand Miller satt i sina tonårsrum och knåpade mödosamt ihop ett spel i det enkla programmet Hyper Card – bara för att de tyckte det var så roligt. Resultatet blev Myst, ett av världens populäraste dataspel, med två miljoner sålda exemplar. Listan kan göras lång.

---

## motiv

Daydream Software är som tidigare nämnts i slutfasen av sitt första projekt, Safecracker™. Spelet planeras att lanseras vid årsskiftet över hela världen. Vi har redan börjat arbeta med nästa projekt och det är till det och våra framtida projekt som vi behöver finansiering.



### nuvarande kapitalförsörjning

Hittills har vi enbart arbetat med utländskt kapital, det har varit det enda tillgängliga kapitalet för den verksamhet Daydream sysslar med.

De problem som uppstår när vi arbetar med utländskt riskkapital från förläggare eller distributörer – där kapitalet är relaterat till specifika projekt – är att finansieringen blir kortsiktig eftersom den är knuten till ett enda projekt, vi binder oss för en enda distributör och det måste vi göra ett till två år innan spelet är på marknaden. Vi tappar dessutom inflytandet över marknadsföring, paketering och distribution.

Vi menar att det är olyckligt att knyta sig till en enda förläggare eller distributör och att kedjan från idé till lansering måste vara kortare och mera effektiv.

### inflytande över kedjan

Det är viktigt att Daydream skaffar sig finansiella möjligheter att fritt kunna välja distributionskanal. Likaledes är finansiell styrka avgörande vid avtalsförhandlingar med de stora förläggarna/producenterna, för att nå så fördelaktiga villkor som möjligt.

Daydreams avsikt är att bli en etablerad aktör inom interaktiva dataspel. Då krävs det att vi klarar av att genomföra internationella satsningar inom marknadsföring, och på sikt även distribution.

För att kunna ligga i den absoluta frontlinjen, måste vi investera i kunskapsutveckling och teknisk utrustning.

## produktutveckling

• Om man endast räknar spel baserade på persondatorer uppgick den europeiska marknaden 1995 till 6 miljarder kronor. Marknaden väntas fördubblas till 12 miljarder år 2000.

Källa: ELSPA

Samtidigt som vi producerat Safecracker™ har vi skapat nya spel och undersökt ny teknik. Vi har utvecklat en egen 3-D motor för realtids-renderad grafik (en sorts hjärta och hjärna som styr själva spelen); i vårt dotterbolag Sombbrero har vi designat och producerat ett interaktivt spel för Stockholms Lokaltrafik där spelaren kan simulera en helt egen lokaltrafik. Vi har dagliga kontakter med Apples utvecklingsavdelning i Kalifornien. De låter oss testa och komma med synpunkter på nya tekniska lösningar och program – innan de hamnar på marknaden. Apple har utsett Daydream, som ett av tre europeiska företag, att visa upp sina produkter på MacWorld-mässan i San Francisco i januari 1997.

Vi försöker i huvudsak använda oss av standardteknologier (låt vara att vi får tillgång till dem på ett tidigt stadium), som vi utnyttjar till det yttersta. Anledningen är att vi vill göra dataspel som fungerar på alla sorters persondatorer; alltså inte bara i nya kraftfulla.



### sombbrero – vår dotter

Som ett komplement till spelutvecklingen i Daydream, har vi det sista året även fokuserat på projekt relaterade till Internet via vårt dotterbolag Sombbrero. Med Daydreams utveckling av dataspel har vi skaffat oss unik kompetens som Sombbrero använder vid utveckling av Internet och digitala miljöer. Denna marknad växer explosionsartat och Sombbrero har idag en attraktiv kunskap om hur Internet kan användas i marknadsföring, försäljning och digital distribution. Exempel på projekt, där vi designat och utvecklat digitala miljöer och web-sajter för Internet finns i Telia, där vi ansvarat för den digitala versionen av kundtidningen *Calling* med bland annat tecknad film i realtid och 3D-spel online; vi har medverkat till att formge ett digitalt kulturnät för Umeå kommun; vi har tillsammans med skivbolaget *Nons* skapat en virtuell konsert med deras band där vi sammanfört ljud och bildspel i realtid. *Nons* skivköpare finns företrädesvis i Asien och Australien och de kan avnjuta konserten via Internet. Parallellt med detta fortsätter Sombbrero sälja datorer och utbildning.



## globalt nätverk

Att kontinuerligt arbeta med att ta fram synopsis och prototyper för nya spel, samtidigt som vi skaffar oss ny kunskap om Internet – är Daydreams viktigaste produkt- och kunskapsinvestering. Genom att vi kontinuerligt arbe-

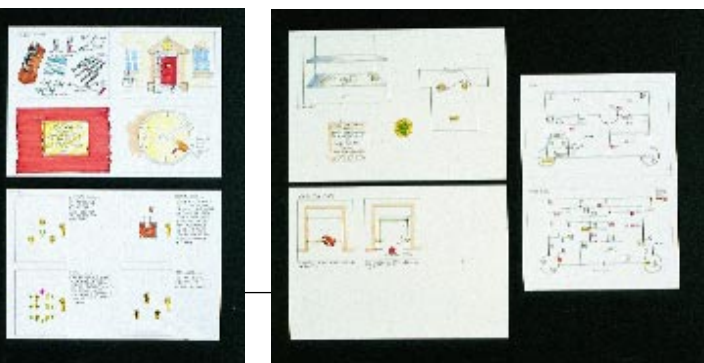
tar med dessa saker, växer vårt kontaktnät. Nya impulser, kunskap, tillgång till avancerad teknik och mycket mer är en följd av våra globala kontakter.

## intäkter från Safecracker™

Daydreams royalty från Warner är ca 50 kr/spel, beroende på försäljningspriset i respektive land.

Det förskott som utbetalats från Warner, dvs finansieringen, är ca 2.500.000 kronor. Royalty från de 50.000 ex först sålda spelen kommer Warner att behålla som återbetalning av förskottet. Därefter blir Daydreams intäkt ca 5.000.000 kronor per 100.000 ex sålda spel.

Att notera är att förskottet från Warner Interactive inte är återbetalningspliktigt om försäljningen mot förmodan skulle understiga de ovan nämnda 50.000 exemplaren.



# SAFECRACKER

## – handlingen i korthet

Du är den bästa i branschen. Ditt rykte som säkerhetsexpert är fläckfritt. Nu har du fått ditt livs chans att få jobb som säkerhetschef hos en av världens rikaste män. Men för att bevisa att du har det som krävs – måste du bryta dig in hos den excentriska miljardärens hightech-hus, finna det största kassaskåpet – och öppna det. Spelet börjar i en telefonkiosk där du får ett samtal...

Dessvärre är det inte så enkelt att lösa uppdraget. För mellan dig och kassaskåpet finns en veritabel labyrint av elegant inredda rum, fyllda med utsökt konst och ovärderliga antikviteter – och 35 kassaskåp till.

Utmaningen av klurigt logiska ledtrådar, märkliga ting och annorlunda pussel – driver dig till gränsen för sammanbrott.



## marknad

I begynnelsen var dataspel något för tonåringar. Ofta byggde de på traditionella vinna- eller förlorascenarier; gärna med våldsinslag. Men så kom *Myst*, ett gåtfullt spel utan speciell handling eller våld. Dess säregna miljö och stämning fick människor som aldrig sett ett dataspel att försvinna i timmar i en digital, påhittad värld.

Sedan kom *Civilization*, *Sim City* och liknande spel som byggde på kunskap, eftertänksamhet och utveckling. Att bygga upp en hel värld eller en stad och ta konsekvenserna av ens egna beslut lockade ännu fler människor till datorerna.

### dataspel blir accepterade

När även pedagogiska dataspel för barn dök upp – då rämnade misstron och att sitta vid datorn och spela blev både socialt och kulturellt accepterat. *Snobbens Skola*, *Villes Värld*, *Thinkin Things*, *Mias Mattehus* är några av de mest framgångsrika.

Plötsligt var datorn inte bara en beräkningsmaskin eller skrivmaskin; den kunde ge lustfylld underhållning och kunskap till flera generationer, datorn hade blivit ett nytt media.



### personatorernas segertåg

Under 80-talet såldes 170 miljoner personatorer i världen. Idag har den siffran nästan fyrdubblats. I USA har närmare 34 miljoner hushåll en personator. Och mer än hälften av dem har CD-romspelare. Telias prognos för Internet i Sverige är att mellan 2–4 miljoner användare finns uppkopplade innan decenniets slut.

Enligt en nyligen gjord undersökning i Tyskland, spelar 24 procent av alla tyska ungdomar dataspel dagligen. I USA visar American Demographics undersökning att hela 70 procent av alla barn som har tillgång till dator hemma, spelar dataspel dagligen.

### obearbetad marknad

Idag är efterfrågan mycket stor på interaktiva spel, både för barn, unga och vuxna. Marknaden för dataspel är trots de senaste årens fantastiska tillväxt mer eller mindre obearbetad. Ungdomar finns redan; barn likaså. Vuxna män har börjat finna dem. Kvinnorna är än så länge en stor men slumrande potential. Men för att marknaden ska växa, krävs framförallt mer interaktivitet (samspel). Inte bara i själva spelen utan även mellan producent och konsument.

Idag omsätter handeln med dataspel för personatorer sex miljarder enbart i Europa. År 2000 räknar ELSPA (European Leisure Software Association) att den europeiska marknaden genererar intäkter på cirka 12 miljarder kronor. Då Sverige har en hög penetration av personatorer (och uppkoppling mot Internet) kommer den svenska marknaden med all sannolikhet att uppgå till två miljarder.

• **Försäljningen av dataspel via Internet väntas vara värd 5,9 miljarder kr bara i Europa år 2000.**

*Källa: ELSPA*

---

# marknadsstrategi

För Daydream Software är samtiden fylld av flera olika framtidsscenarier. Vi har kontakt med flera av de stora producentföretagen (GT-Interactive, Interplay, 7th-level med flera). Samtidigt har Microsoft, IBM, Philips och andra hårdvaruproducenter bestämt sig för att satsa stora resurser på att förlägga/producera och distribuera data-spel. Sett ur svensk synvinkel är både Bonniers, Norstedts och Natur och Kultur i första fasen av att finna digitala komplement till sin vanliga verksamhet.

Samtidigt växer Internet upp som ett eggande komplement till de traditionella aktörerna. Internet fungerar redan idag utmärkt som marknadstorg och distributör av demoversio-ner av spel. Och i dagarna har Visa, Mastercard, Netscape och Microsoft enats om ett lovande system för ekonomiska

transaktioner via Internet. Redan har fyra svenska banker accepterat systemet. Det betyder att marknadsföring och distribution online kan kopplas direkt till en köpsituation.

Det betyder i sin tur att pressen på de traditionella produ-centerna ökar och att deras andel av intäkterna minskar till förmån för motparten, exempelvis Daydream. Det betyder också att Daydreams möjligheter att distribuera spel ökar.

## daydreams väg

Genom att fortsätta utveckla livskraftiga interaktiva spel-idéer och samtidigt bygga upp kunskap om nya distribu-tionsvägar – ska Daydream växa som aktör på den globala dataspelsmarknaden. Idag har vi cirka 30 spelidéer som vi arbetar med, fyra av dem har vi skapat enkla prototyper av. Genom att välja olika förläggare/distributörer för olika spel och att parallellt marknadsföra, sälja och distribuera via Internet – ska Daydream kunna generera mer intäkter per spel.

**Kommersiell handel via Internet förutspås en kraftig ökning fram till sekelskiftet, enligt en analys av Hambrecht & Quist:**

Prognos, miljoner \$	år 1995	år 2000
Nätverkstjänster	300	5.000
Hårdvara (datorer, mm)	500	2.500
Mjukvara (program mm)	300	4.000
Dataspel och underhållning	500	10.000



---

# distribution

En gång i tiden levererades dataspelen på disketter. Disketterna var ett föga ekonomiskt distributionsmedel. De var enkla att piratkopiera – ett gissel som ledde till stora ekonomiska förluster.

Idag gäller nästan enbart CD-romskivor. Anledningarna är flera: CD-rom är betydligt svårare att piratkopiera, med nya uppfinningar blir det nästan omöjligt; allt fler datorer standardutrustas med CD-spelare; dataspelen har blivit så tekniskt avancerade och omfattande att CD är det enda rimliga sättet att paketera dem; och det är billigare att bränna en CD-rom med 650 megabytes kapacitet än en enda diskett med 1,3 megabytes.



## billiga cd-rom

Själva paketeringen följer dock en motsägelsefull logik. En CD-skiva tar inte stor plats. Inom musikbranschen levereras de idag i ett litet fodral. Men dataspel kommer i stora, färgsprakande kartonger som tar stort utrymme. Det beror på flera saker. Det traditionella sättet att sälja via skiv-, bok- och speciella spelbutiker, kräver exponering. Varje leverantör vill att just deras spel ska lysa och synas mest. I takt med att marknaden mognar, skapas även nya sätt att distribuera och exponera. Fler postorderfirmor, mer exponering via affischer och annonser – men framförallt via marknadsföring och distribution av demoexemplar via Internet.

## nya virtuella marknadsplatser

De senaste två åren har det vuxit upp ett antal stora, intressanta och välbesökta spel-sajter. Där recenseras

dataspel, där sprids nyheter och rykten, där kan man ladda hem demos för prov; där bildas användargrupper som diskuterar ett visst dataspel, de byter kunskap, de föreslår förändringar och mycket annat. I vissa fall har till och med populära dataspel (som senast Quake) skapat grupper av människor som spelar online mot varandra via Internet.

Denna utveckling kommer att accelerera. Med standardiseringen av ekonomiska digitala transaktioner kan man sälja och ta betalt direkt via Internet. På sikt kan man även distribuera direkt från sajt till persondator.

Enligt ELSPA (European Leisure Software Publishing Association) kommer försäljningen av dataspel i Europa att omsätta 5,9 miljarder via Internet år 2000.

Sammantaget betyder det att mellanhänderna blir färre, och att vi i Daydream kan agera globalt.



## personal

Daydreams tillgångar kan delas upp i tre områden: våra spelidéer, våra färdiga och pågående spelprojekt samt de personer som producerar dessa spel.

Varje individ på Daydream representerar själv ett specialområde i produktutvecklingen. När vi ökar våra produktionsresurser betyder det att vi ökar kompetensen inom respektive område. På så sätt kan vi arbeta med flera produktioner parallellt.

### vår kompetens

I Daydream finns projektledare, art directors, datatekniker, programmerare, 3-D konstruktörer, ljudtekniker och musiker. Deras kunskaper och färdigheter är basen för att producera bra interaktiv underhållning.

För att produkterna skall nå den yttersta spetsen har vi dessutom ett flertal externa partners, som multimediaföretag, musiker, lärare, psykologer och pedagoger. Dessutom barn, ungdomar och vuxna som testgrupper.

### anställda

Under produktionen av Safecracker har Daydream inte haft några anställda, utan i huvudsak köpt tjänster från Sombrero. I och med Daydreams köp av Sombrero flytta-

des personalen som jobbat med spelutveckling över till Daydream.

Daydream kommer att anställa ytterligare programmeringsresurser och personal för att sköta administration och redovisning, vilket tidigare hanterats av ett externt bolag.

Sombrero kommer att anställa en säljare/projektledare.

Dessa nyanställningar ska göras i början av 1997. Företaget kommer att prioritera kvinnor vid dessa anställningar. Samtliga idag anställda är män mellan 23 och 38 år. Daydreams framgång är inte bara beroende av hur många anställda vi är eller hur mycket vi kan producera. Vi bygger projektgrupper kring varje specifikt projekt. Våra nyckelord är i stället kompetens, livskraftiga spelidéer och uthållighet – och vårt medvetet uppbyggda nätverk.

### varumärket

Kunskaperna hos oss på Daydream och hos våra partners är, tillsammans med existerande spel och många livskraftiga idéer, grunden till företaget Daydream.

Daydream Software är även ett varumärke i sig. I takt med att vi lanserar allt fler titlar, växer värdet på vårt varumärke, Daydream Software.

### nyckelpersoner

- Jan Phersson-Broberg, 32 år. VD och projektledare. Delägare.
- Jörgen Isaksson, 29 år. Ansvarig för programutveckling. Delägare.
- Erik Phersson, 29 år. Ljud- och nätverksansvarig. Delägare.
- Nigel Papworth, 38 år. Ansvarig för design och spelform. Delägare.
- Leif Holm, 31 år. Ansvarig för modellering och animering. Delägare.

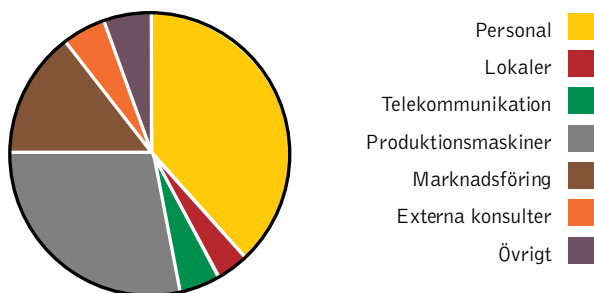


# framtid utsikter

## kostnader och investeringar verksamhetsåret 1996/97

Koncernens kostnader består till stor del av personal och personalomkostnader (55 procent). Kostnadsmassan för 1996/97 beräknas uppgå till ca 7.000.000 kronor, inklusive utvecklingskostnader för Projekt II. Investeringsbehovet för verksamhetsåret är beräknat till 1.500.000 kronor och består framförallt av investeringar i ny teknik.

### kostnadsfördelning i daydream



tat med Warner Interactive som finansierat delar av Safecracker-projektet mot att de erhållit distributionsrätten för den färdiga produkten (Safecracker™). För kommande spel, Projekt II, öppnas flera möjligheter: delfinansiering från utomstående part eller helt egen finansiering; avtal med distributör eller egen distribution; köp av tjänst för marknadsföring eller egen marknadsföring.

Daydreams strävan är att under den närmaste framtiden bli en tillräckligt stark aktör – för att fritt kunna välja finansierings-, distributions- och marknadsföringsform för varje specifikt projekt.

### intäktsfördelning beroende på distribution och finansieringsmetod

Med Safecracker™ har vi lagt grunden för positioneringen av Daydream som ett varumärke på den globala spelmarknaden. För att snabbt etablera varumärket har vi samarbe-

### Intäkter i förhållande till upplaga

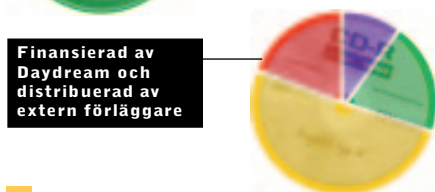
Exempel på enkel projektkalkyl

	50 000	100 000	500 000
Antal sålda spel, st	50 000	100 000	500 000
Utvecklingskostnad, inkl avskr	7 000 000	7 000 000	7 000 000
Pressning av plattor, 10 kr/st	500 000	1 000 000	5 000 000
Konvolut mm, 8 kr/st	400 000	800 000	4 000 000
Summa kostnader	7 900 000	8 800 000	16 000 000
Summa intäkter	10 000 000	20 000 000	100 000 000

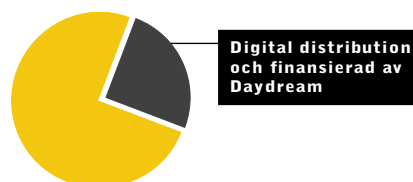
Pris per enhet, 200kr/st till distributör.

Som framgår av tabellen och diagrammen, är intäktspotentialen beroende av finansieringen, upplagan och vilken distributionsform vi väljer.

Avgörande för valet av finansieringsform är Daydreams bedömning av risken i förhållande till avkastningen, från projekt till projekt.



**Daydream finansierar och distribuerar**



- Daydream
- Extern förläggare
- Tillverkning av CD och förpackning
- Detaljst
- Marknadsföring & distribution

---

## avtal & tvister

Daydream Software har ett 3-årigt finansierings- och distributionsavtal med Warner Interactive, avtalet gäller till mars 1998. Avtalet innebär att Warner äger distributionsrätten till de projekt som de finansierar. I de fall där Warner avböjer att finansiera ett projekt under kontraktperioden, äger Daydream själva rätten att välja distributör eller distributionsform.

Avtalet med Warner innebär att Daydream får 25% av Warners nettointäkter på försäljningen av projekt som Warner finansierat.

Avtalet är ett sk advance against royalty-avtal, vilket betyder att innan någon royalty utbetalas till Daydream skall Warners finansieringskostnader för respektive projekt vara till fullo betalt ur Daydreams 25% andel av nettointäkterna.



Under slutfasen vid produktionen av Safecracker™ anlitas Datadesign & Multimedia AB i Umeå för att hjälpa till med delar av programmeringen. Ersättningen för deras insats delades upp i två delar: den ena betalades när arbetet utförts, resterande 75.000 kr betalas så snart royalties från Safecracker™ börjar utfalla.

För att ge Safecracker™ en hög kvalitet, även gällande musik, anlitas Rob n' Raz. Då den organisation som svenska musiker är anslutna till, Ncb/STIM, ännu inte enats om hur interaktiv media och musik skall värderas i förhållande till varandra så är dessa kostnader inte fast-

ställda. Daydream har dock lämnat ett förslag till Ncb/STIM som är baserat på att det kreativa arbetet värderas lika och att ersättningen baseras på arbetsinsats.

Under produktionen av Safecracker™ har Daydream inte haft någon anställd, utan bara fungerat som kontraktbolag. Daydream i sin tur har i huvudsak köpt alla tjänster från Sombrero AB samt fått subventionerad timkostnad. För att ge Sombrero AB ett incitament utöver timersättning, avtalades att fem procent av Daydreams royalty på Safecracker™ ska tillfalla Sombrero AB.

---

# risker & hot

## personal

Daydreams främsta resurs är humankapitalet, vår personal. Vi är medvetna om de risker som följer med att vara beroende av speciell kompetens. Alla som idag arbetar på Daydream vill arbeta med att utveckla och producera dataspel, och vi verkar i en miljö där det inte finns några konkurrerande företag.

Samtliga i Daydream är dessutom rotade i Norrland och Umeå. Vi har en attraktiv arbetsplats vid Ume älv i ett av stadens äldsta hus, där vi investerat i vår arbetsmiljö. Och vi har ett brett deläggande bland nyckelpersonerna.

Dessutom planerar vi ett incitamentsprogram som kopplas direkt till respektives projekts utfall.

## intäkter

Idag kostar ett dataspel ute i handeln i genomsnitt 500 kronor. Ännu så länge ser vi inget köpmotstånd på grund av priset. Tvärtom ökar försäljningen stadigt. Men om några år kommer prispressen att bli större och dataspelen billigare till konsument. Daydream arbetar redan nu med att korta kedjan från idé till konsument. Våra dataspel blir då inte bara billigare att tillverka – volymen ökar och spelen genererar intäkter snabbare.

## hotbilder

Det är mycket svårt att förutse branschens utveckling. Hittills har den trotsat alla prognoser. Två hot är dock uppenbara; dels att Daydream har ett personberoende, dels att en snabb teknikutveckling kan göra våra produkter mindre konkurrenskraftiga – om vi inte lyckas korta kedjan.



**De största förläggarna/producenterna på dataspelsmarknaden 1995, listade efter marknadsandel:**

**GT Interactive, Electronics Art, Microsoft, Softkey International, Interplay Productions, Spectrum Holobyte, Accolade, Origin Systems, Virgin Interactive, Sirius Publishing, Turner Interactive, Time Warner Interactive, Brøderbund Software, Lucas Art, Davidson & Associates, Disney Interactive**

***Ingen av förläggarna/producenterna kommer upp till 10 procent i marknadsandel.***

---

## ägarstruktur efter emissionen

Ägare	Antal A	Antal B	Andel i % Kapital	Andel i % Röster
Erik Phersson	138 000	498 706	11,07%	15,7%
Jan Phersson-Broberg	138 000	498 706	11,07%	15,7%
Jörgen Isaksson	138 000	498 706	11,07%	15,7%
Leif Holm	138 000	472 566	10,62%	15,5%
Nigel Papworth	138 000	472 566	10,62%	15,5%
Nya Ägare		2 618 750	45,54%	21,9%
Summa	690 000	5 060 000	100,0%	100,0%

## aktiekapitalets förändring

År	Transaktion	Ökning av antalet aktier	Ökning av aktiekapitalet kronor	Aktiekapital kronor	Antal aktier	Aktiens nominella belopp, kr
1989	Ursprungligt			50 000	500	100
1995	Fondemission	500	50 000	100 000	1 000	100
1996	Nyemission	1 250	125 000	225 000	2 250	100
1996	Split 625:1	1 404 000		225 000	1 406 250	0,16
1996	Nyemission	1 725 000	276 000	501 000	3 131 250	0,16
1996	Nyemission	2 618 750	419 000	920 000	5 750 000	0,16

---

## styrelse och revisor

### styrelse

*Nils Nilsson*, Styrelseordförande  
Född 1961. Projektledare Utveckling och Försäljning samt styrelseledamot i Research & Trade AB. Invald i styrelsen 1996. Aktieinnehav: 0.

*Thomas Nyman*  
Född 1961. Advokat och ägare till Advokatfirman Thomas Nyman. Vice President i Canadian Swedish Business Association. Invald i styrelsen 1996. Aktieinnehav: 0.

*Nigel Papworth*  
Född 1958. Anställd i Daydream Software AB. Invald i styrelsen 1994. Aktieinnehav: 138.000 A-aktier samt 472.566 B-aktier.

*Jörgen Isaksson*  
Född 1967. Anställd i Daydream Software AB. Invald i styrelsen 1994. Aktieinnehav: 138.000 A-aktier samt 498.706 B-aktier.

*Jan Phersson-Broberg*  
Född 1964. Verkställande direktör i Daydream Software AB. Invald i styrelsen 1994. Aktieinnehav: 138.000 A-aktier samt 498.706 B-aktier.

### revisor

*Olof Johansson*  
Född 1948. Auktoriserad revisor. Deloitte & Touche. Revisor i Daydream Software sedan 1996.

# fakta ur bolagsordning mm

## § 1 Firma

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

## § 2 Styrelsens säte

Styrelsen skall ha sitt säte i Umeå kommun, Västerbottens län.

## § 3 Verksamhet

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

## § 4 Aktiekapital

Aktiekapitalet skall utgöra lägst 500.000 kronor och högst 2.000.000 kronor.

Bolagets aktier skall kunna utges i två serier, serie A och serie B. Aktie av serie A skall medföra tio röster och aktie 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 lottnings.

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 aktier de förut äger.

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

Vid ökning av aktiekapitalet genom fondemission skall nya aktier emitteras av varje aktieslag i förhållande till det antal aktier av samma slag som finns sedan tidigare. Därvid skall gamla aktier av visst aktieslag medföra rätt till 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.

## § 5 Aktiebelopp

Aktie skall lyda på 16 öre.

## § 6 Styrelse

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

## § 7 Revisorer

En eller två revisorer med eller utan revisorssuppleanter väljes årligen på ordinarie bolagsstämma för tiden intill slutet av nästa ordinarie bolagsstämma.

## § 8 Kallelse

Kallelse till bolagsstämma skall ske tidigast fyra och senast två veckor före stämman genom brev med posten eller genom kungörelse i en i Stockholm utkommande daglig tidning.

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

## § 9 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 av om stämman blivit behörigen sammankallad.
5. Framläggande av årsredovisning och revisionsberättelse samt i förekommande fall koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse.
6. Beslut
  - a) om fastställande av resultaträkning och balansräkning samt i förekommande fall koncernresultaträkning och koncernbalansräkning,
  - b) om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen och
  - c) om ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktör.
7. Fastställande av styrelse- och revisionsarvoden.
8. Fastställande av antal styrelseledamöter och revisorer.
9. Val av styrelse och revisorer samt eventuella revisorssuppleanter.
10. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen (1975:1385) eller bolagsordningen.

## § 10 Röstning

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

## § 11 Räkenskapsår

Bolagets räkenskapsår omfattar den 1 september till och med den 31 augusti.

## § 12 Avstämningsförbehåll

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

Denna bolagsordning har antagits på extra bolagsstämma den 11 november 1996.

## Övriga upplysningar

Bolaget registrerades för första gången 1989-08-08.

Bolaget har bedrivit sin nuvarande verksamhet sedan 1994-11-01.

---

# skatteaspekter

Nedanstående information av vissa skattekonsekvenser med anledning av erbjudandet är baserad på nu gällande svensk lagstiftning. Sammanfattningen är endast avsedd som allmän information och tar inte sikte på värdepapper som innehas som omsättningstillgång i näringsverksamhet eller innehas av handelsbolag. De skattemässiga effekterna för varje enskild aktieägare beror delvis på dennes speciella situation. Särskilda skattekonsekvenser som ej finns beskrivna nedan kan bli tillämpliga för vissa kategorier av skattskyldiga. Före noteringen utgör bolaget ett fåmansföretag. De särskilda skatteregler för aktier i fåmansföretag behandlas inte nedan. Varje aktieägare bör rådfråga skatterådgivare om de speciella skattekonsekvenser som innehav eller försäljning av aktier i Daydream innebär.

## fysiska personer INKOMSTBESKATTNING

För fysiska personer skattemässigt hemmahörande i Sverige beskattas alla kapitalinkomster, såsom aktieutdelningar och realisationsvinster i inkomstslaget kapital, med en statlig inkomstskatt om 30 procent. Realisationsförluster på aktier är avdragsgilla med 70 procent i inkomstslaget kapital.

Om aktierna är marknadsnoterade får realisationsförluster kvittas fullt ut mot realisationsvinster på andra marknadsnoterade värdepapper som beskattas såsom aktier. Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital, till exempel som följd av räntekostnader eller realisationsförluster, medges reduktion av skatten på inkomst av tjänst eller näringsverksamhet samt fastighetsskatt samma år. Skattereduktion medges med 30 procent på underskott som inte överstiger 100.000 SEK och med 21 procent på överskjutande belopp. Underskott kan inte sparas till senare beskattningsår.

Hos fysiska personer bosatta i Sverige innehålls preliminär skatt avseende utdelning med 30 procent på utdelat belopp. Preliminärskatten innehålls normalt av VPC eller, vid förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

## förmögenhetsbeskattning

För aktier som noteras på Stockholms Börsinformations lista utgår ingen förmögenhetsskatt. Aktierna i Daydream blir därför undantagna från förmögenhetsbeskattning.

## tilldelning av aktier

I normalfallet sker ingen beskattning vid tilldelning av aktier. För anställda i koncernen kan dock förmånsbeskattning såsom för lön aktualiseras. Någon förmånsbeskattning aktualiseras dock inte om de anställda (inklusive styrelseledamöter och suppleanter) på samma villkor som andra sammanlagt förvärvar högst 20 procent av de utbudna aktierna och den anställde därvid förvärvar aktier för högst 30.000 SEK.

## aktiebolag

Aktiebolag beskattas för samtliga inkomster i inkomstslaget näringsverksamhet med 28 procent statlig skatt. Avdrag för realisationsförluster på aktier som innehas som kapitalplacering medges endast mot realisationsvinster på aktiebeskattade värdepapper. Realisationsförluster som inte har kunnat utnyttjas ett visst år kan utnyttjas mot realisationsvinster på aktiebeskattade värdepapper kommande beskattningsår utan begränsning till viss tid. Särskilda skatteregler gäller för vissa speciella företagskategorier.

## kupongskatt för utländska aktieägare

För aktieägare hemmahörande i utlandet utgår normalt kupongskatt i Sverige avseende utdelning med 30 procent. Denna skattesats är dock i allmänhet reducerad genom de avtal Sverige har ingått med många länder för undvikande av dubbelbeskattning. I Sverige verkställer normalt VPC eller – vid förvaltarregistrerade aktier – förvaltaren preliminär- och kupongskatteavdraget.

---

## viktiga händelser efter 31 aug 1996

I november 1996 förvärvades samtliga aktier i Sombrero AB. Som tidigare nämnts har Daydream fungerat endast som kontraktbolag och verksamheten har bedrivits av personal från Sombrero. Genom förvärvet av Sombrero samlas samtlig verksamhet i samma koncern samtidigt som två passiva minoritetsdelägare kunde lösas ut. Köpeskillingen för aktierna i Sombrero var 600.375 kr. Detta var ca 200.000 kr högre än det synliga justerade egna kapitalet i Sombrero. Övervärdet var hänförligt till lågt värderade immateriella tillgångar.

Som ett led i förberedelserna inför förestående nyemission och notering beslöts på extra bolagstämma i Daydream den 11 november 1996 att genomföra en split på 625:1 samt en nyemission till aktieägarna på 276.000 kr. Stämman beslöt även att omvandla aktier till två serier; serie A och Serie B. Vidare beslöts på stämman att införa i bolagsordningen ett s.k. avstämningsförbehåll samt att bolaget skall vara publikt.





## proformaredovisning

I syfte att visa hur bolaget påverkas av den i prospektet föreslagna nyemissionen m.m. har en proforma koncernbalansräkning upprättats per 31/8-1996. Koncernredovisning har upprättats enligt förvärvsmetoden. Därvid har Redovisningsrådets rekommendation tillämpats. Proforma koncernbalansräkningen baseras på följande antaganden;

- Nyemissionen enligt prospektet redovisas som om likviden erhållits den 31 augusti 1996.
- Nyemissionen i november 1996 om SEK 276.000 redovisas som om likviden erhållits den 31/8-1996
- Förvärvet av Sombrero AB i november 1996 redovisas som om det skett per den 31/8-1996. Delårsbokslut 31/8-96 i Sombrero AB (4mån) ligger till grund för förvärvsanalysen.

## proforma koncernbalansräkning

TILLGÅNGAR	TSEK	960831
Kassa och bank		20 092
Kundfordringar		274
Varulager		191
Övriga kortfristiga fordringar		115
Summa omsättningstillgångar		20 672
Aktier och andelar		8
Immateriella tillgångar		1 349
Inventarier		602
Summa anläggningstillgångar		1 959
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>22 631</b>
Leverantörsskulder		287
Övriga kortfristiga skulder		260
Summa kortfristiga skulder		547
Checkräkningskredit		861
Övriga långfristiga skulder		474
Latent skatt		106
Summa långfristiga skulder		1 441
<b>BUNDET EGET KAPITAL</b>		
Aktiekapital 5 750 000 aktier á 16 öre		920
Reservfond		19 677
<b>FRITT EGET KAPITAL</b>		
Balanserat resultat		47
Redovisat resultat		0
Eget kapital		20 644
<b>SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL</b>		<b>22 631</b>
<b>NYCKELTAL PROFORMA</b>		
Eget kapital per aktie 3,59 kr. Antal anställda vid årets slut: 7		

---

## förvaltningsberättelse

Bolaget startade februari 1993 och bedriver försäljning, service av datasystem samt utbildning på handhavande av datasystem och programvaror, programutveckling för persondatorer och därmed förenlig verksamhet.

Under verksamhetsåret har ungefär halva företaget sysselsatts med att producera interaktiva dataspel åt Daydream Software AB. Ett ökat antal förfrågningar om programutveckling med inriktning mot s.k. web-sidor har kommit in och de som tillverkats av bolaget har fått positivt betyg från kunderna.

---

## resultaträkning

TSEK	950501-960430	940501-950430
Intäkter	7 648	6 735
Resultat före avskrivningar	472	321
Resultat efter avskrivningar	244	153
Finansnetto	-91	-44
Resultat före bokslutsdispositioner och skatt	153	109
Årets vinst	93	58

---

## balansräkning

TSEK	960430	950430
Omsättningstillgångar	983	1 468
Anläggningstillgångar	532	350
Summa tillgångar	1 515	1 818
Kortfristiga skulder	625	1 327
Långfristiga skulder	448	147
Obeskattade reserver	106	83
Eget kapital	336	261
Summa skulder och eget kapital	1 515	1 818
Antal anställda	7	4

## förvaltningsberättelse

Bolaget köptes i november 1994 av de nuvarande ägarna. Samtidigt ändrades bolagets firma till Daydream Software AB och dess inriktning till att tillverka interaktiv underhållning. Bolaget har inte haft några anställda utan alla tjänster har köpts av Sombbrero AB och delvis externa konsulter.

Under vintern 1995 skrevs ett avtal med Warner Interactive i England där Daydream Software AB tillverkar spel som finansieras och distribueras av Warner Interactive. Detta spel, Safecracker™, beräknas släppas på marknaden i slutet på 1996.

## resultaträkning

		1995/1996	1994/1995
	Not.	SEK	SEK
Rörelsens intäkter		1 234 100	1 590 000
Rörelsens kostnader		-1 090 524	-1 189 962
Resultat före avskrivningar		143 576	400 038
Avskrivningar		-128 298	-113 707
Resultat efter avskrivningar		15 278	286 331
Finansiella intäkter		1 151	3 469
Finansiella kostnader		-16 430	-104
Resultat efter fin. kost. och int.		-1	289 696
Extraordinära intäkter	6	0	51 942
Extraordinära kostnader		0	0
Resultat före bokslutsdispositioner och skatt		-1	341 638
Bokslutsdispositioner			
Avsättning till periodiseringsfond		0	-72 700
Resultat före skatt		-1	268 938
Skatt		-420	-61 160
Årets vinst		-421	207 778

## balansräkning

TILLGÅNGAR		960831	950831
	Not.	SEK	SEK
Kassa och bank		100	51 359
Kundfordringar		0	180 000
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		14 755	15 030
Övriga kortfristiga fordringar		36 180	44 283
Summa omsättningstillgångar		51 035	290 672
Inventarier	1	142 888	227 413
Balanserade utvecklingskostnader	2	754 785	0
Summa anläggningstillgångar		897 673	227 413
Summa tillgångar		948 708	518 085
SKULDER OCH EGET KAPITAL			
Leverantörsskulder		181 897	232 476
Skatteskulder		36 072	48 200
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		9 539	1 500
Övriga kortfristiga skulder		0	0
Kortfristiga skulder		227 508	282 176
Checkräkningskredit	5	260 653	0
Övriga långfristiga skulder		105 760	5 702
Långfristiga skulder		366 413	5 702
Periodiseringsfond Tax -96		72 700	72 700
Summa obeskattade reserver		72 700	72 700
BUNDET EGET KAPITAL			
Aktiekapital 2.250 aktier á 100 kr		225 000	50 000
Reservfond		10 000	300
FRITT EGET KAPITAL			
Balanserat resultat		47 508	-100 571
Redovisat resultat		-421	207 778
Eget kapital	3	282 087	157 507
Summa skulder och eget kapital		948 708	518 085

## notanteckningar

### Redovisningsprinciper

I de fall där inte redovisningsprinciperna angetts i not till respektive tillgångs- och skuldslag har tillgångar och skulder upptagits till nominellt värde respektive nominell skuld.

Inkomster och utgifter har periodiserats enligt god redovisningssed. Fordringar har upptagits till det värde varmed de beräknas inflyta.

### Not 1

Inventarier: Avskrivning av inventarier har skett enligt plan med 33,3%. Bolagets inventarier består uteslutande av högteknologisk datorutrustning vars ekonomiska livslängd bedöms vara 3 år. Dessa är försäkrade till SEK 1.000.000.

	960831	950831
Anskaffningsvärde	384 893	341 120
Avskrivningar enligt plan	-242 005	-113 707
Bokfört värde	142 888	227 413

### Not 2

Balanserade utvecklingskostnader. De balanserade utvecklingskostnaderna avser utvecklingen av dataspel som skett i samarbete med Warner Interactive.

	960831
Totala utvecklingskostnader	1 988 885
Erhållen ersättning	-1 234 100
Kvarvarande utvecklingskostnader	754 785

### Not 3

Förändringar i eget kapital:

	Aktie- kapital	Reserv- fond	Balanserat resultat	Årets resultat
Belopp vid årets ingång	50 000	300	-100 571	207 778
Resultatdisp. enligt beslut av årets bolagsstämman	50 000	9 700	148 078	-207 778
Årets resultat				-421
Nyemission	125 000			
Belopp vid årets utgång	225 000	10 000	47 507	-421

### Not 4

Ställda pantar: Företagsinteckning á kronor 300.000 i eget innehav.

### Not 5

Checkräkningskredit: Bolaget har beviljad checkräkningskredit uppgående till 275.000 kr.

### Not 6

Under verksamhetsåret 1994/1995 har föregående ägaren eftergivit skulder genom ackord om 51.942 kr.

### Not 7

Inga löner eller ersättningar har betalats under året.

Revisorsarvode har utgått med 2.500 kr.

---

# revisorernas granskningsberättelse

I egenskap av revisor i Daydream Software AB har undertecknad, Olof Johansson, granskat föreliggande prospekt. Granskningen har utförts enligt rekommendation utfärdad av Föreningen Auktoriserade Revisorer, FAR. I enlighet härmed har i prospektet intagna prognoser samt proforma balansräkning granskats endast i begränsad omfattning.

Årsredovisningarna för Daydream Software AB, avseende perioderna 1994-09-01 - 1995-08-31 och 1995-09-01 - 1996-08-31 samt årsredovisningarna för Sombbrero AB, avseende perioderna 1994-05-01 - 1995-04-30 och 1995-05-01 - 1996-04-30, har varit föremål för revision av undertecknad, Jan Olsson. Förekommande uppgifter ur årsredovisningarna har blivit korrekt återgivna.

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

Umeå 26 november 1996

Olof Johansson  
Auktoriserad Revisor  
Deloitte & Touche

Jan Olsson  
Godkänd revisor  
Björkstadens Revisionsbyrå AB

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

---

# ordlista

Advertainment	Reklam via underhållning
Bränna CD-Rom	Lagra information på CD-skiva
Edutainment	Utbildande underhållning
Interactive entertainment	Interaktiv underhållning
Plattform	Typ av dator: Sega, Nintendo, PC etc
Storyline	Berättelsens röda tråd
Synopsis	Berättelsen i korthet
Internettermer:	
Hemsida	Digital omslagssida på Internet
Sajt	Se websajt
Spelsajt	Internetadress som handlar om spel
Web	Samling av websajter
Websajt	En/flera websidor med gemensam adress
Websidor	Individuella sidor på en websajt

---

## produktion

design och digitala bilder: daydream in-house  
grafisk produktion: ord&co, umeå repro, westerås mediatryck  
foto: gösta wendelius, bertil björk,  
jaan orvet (web <http://www.algonet.se/~orvet/portfolio.html>)

---



Daydream Software AB  
Västra Kyrkogatan 1  
903 29 Umeå  
Tel. 090-13 33 90  
Fax. 090-13 33 86  
E-mail: [we@daydream.se](mailto:we@daydream.se)

Matteus Fondkommission AB  
Box 1368  
111 93 Stockholm  
Tel. 08-613 42 00  
Fax. 08-20 39 10

---