

Daydream Software AB (publ)

Delårsrapport, 1:a kvartalet

1 januari – 31 mars 2001

- Daydreams försäljning har ökat i sex kvartal i rad och uppgick under första kvartalet 2001 till 6,0 Mkr (1,0 Mkr dec -99 - feb-00).
- Resultatet före avskrivningar uppgick till -1,3 Mkr för moderbolaget och - 3,4 (-1,3) Mkr för koncernen, -2,9 Mkr resp -7,2 (-3,6) Mkr efter finansnetto.
- För det nya spelet Ski-Doo® X-Team Racing har distributionsavtal tecknats för bl.a. Nordamerika och Skandinavien, samt efter rapportperiodens utgång även för Tyskland.
- Försäljningen av spelet Traitors Gate®, som lanserades 1999, hade sitt bästa kvartal någonsin och uppgår nu totalt till över 200 000 ex.
- Nyckelpersoner har anställts; ny marknadschef i Daydream Software, ny vd i Daydream Entertainment och ny vd i Daydream Ventures.

Verksamheten

Året 2001 har under senare delen av kvartal 1 tagit bra fart. Exempel på det är att distributörsavtal för nya spelet Ski-Doo X-Team Racing tecknats i Nordamerika, Skandinavien och i april för Tyskland. Samtidigt fortsätter våra tidigare spel att sälja över förväntan. Traitors Gate fortsätter att sälja bra, fram för allt i Spanien och Nordamerika. I USA debatteras den våldstendens som finns i många dataspel. Denna debatt gynnar oss vid Daydream, tack vare vår icke-våldsprincip som vi tillämpar i våra spel och teknologier.

Integreringen av dotterbolaget E-game, som förvärvades vid årsskiftet, sker enligt plan. Bolaget förväntas visa lönsamhet under året. Företaget har tecknat intressanta order med globala varumärken. För att bredda sin produktportfölj, arbetar bolaget med att ta fram kompletterande affärsmodeller. E-game fokuserar dock på reklamspel i olika former.

Under den gångna perioden har Daydream kraftsamlat på att sätta den nya organisationen på plats. Detta det nya Daydream förväntas ge lönsamhet under året. Ett antal nyckelpersoner har anställts för att ge ökad slagkraft i alla verksamheter.

Till vd i Daydream Ventures (som är moderbolag till dotterbolagen Sombro, Obbit, SkyNet och Tonteknik) har Olof Eriksson utsetts. Hans uppgift är att fortsätta bygga en fungerande grupp av företag, där alla dess synergier kan tas tillvara. Senast fjärde kvartalet detta år förväntas Daydream Ventures visa lönsamhet. Olof har tidigare arbetat som verksamhetsansvarig i företaget och utsågs till vd den 1:a april 2001.

Ny vd i Daydream Entertainment är Göran Ericsson, som närmast kommer från webbyrån Paregos. Där har han som vd framgångsrikt lett bolaget under ett antal år. Hans fokus blir att fortsätta att strukturera verksamheten mot en projektorienterad organisation. För att möta konkurrensen från framförallt internationella konkurrenter, ska vi öka produktionshastigheten i spelutvecklingen. Tidigare vd Erik Phersson kommer att fortsätta som projektledare på Daydream Entertainment.

Sedan den 2 april är Anders Gothefors marknads- och försäljningschef vid Daydream Software AB. Han kommer närmast från Telia e-bolaget, där han varit affärsstrateg för Telias portal- och bredbandsnät. Innan dess arbetade Gothefors som International Business Consultant vid Telia Mobile. Gothefors är utbildad Fil.kand. och Executive MBA.

Daydream Software AB har under den senaste tiden noggrant undersökt vilka ytterligare lönsamma möjligheter koncernen kan ha. Utgångspunkten i det arbetet har varit att utvärdera områden där Daydreams kompetens snabbt kan tas tillvara för att på kortast möjliga tid erbjuda marknaden lönsamma och efterfrågade produkter.

Spel via mobiltelefoner/moduler

Spel via mobiltelefoner, oavsett om det går via Internet eller ej, växer lavinartat. I Japan tenderar det mobila spelandet att tangera tal i mobiler omsättningsmässigt. I Nordamerika och Europa väntas en snarlik utveckling, delvis tack vare UMTS (tredje generationens mobiltelefoni). Redan idag är spelandet via SMS en viktig inkomstkälla för operatörerna i Sverige.

Daydream har dokumenterat kunnande inom spelproduktion, inte minst vad gäller spel som kräver liten data- och överföringskapacitet. Snabb och enkel kommunikation är de kanske viktigaste ingredienserna för att lyckas med denna

satsning. Inkorporerandet av företaget e-game har tillfört koncernen ytterligare kompetens inom området.

Erbjuda marknaden våra unika teknologier

Daydream besitter unika teknologier som fram till idag byggts exklusivt för de egna produkterna. Nu undersöks marknaden och Daydream paketerar sin unika kompetens för att komplettera den befintliga produktportföljen. Ett antal av teknologier kan snabbt erbjudas marknaden, och affärsmodeller för detta har utarbetats.

Finansierad produktion

En strävan är att i tidigt skede av nyproduktionen ha finansieringen klar. Daydream har "öppnat dörren" för framtida utvecklingssamarbeten. Detta kommer att innebära att koncernens kassaflöde kommer att påverkas i positiv riktning.

Daydream AB står väl rustat för de kommande åren med ökat fokus på försäljning och resultat. Genom den omstrukturerade och förnyade organisationen bedömer vi sannolikheten att nå ett positivt resultat som mycket stor.

Kommentarer till resultatet

Det har funnit en viss tveksamhet hos kunderna att investera i internetteknologier under en period där många talade om dot.com döden. Under mitten på perioden såg vi en återgång till mer normala tendenser och investeringsmönster. Distributörerna för spel började året avvaktande, beroende på en enorm upphäussning av Microsofts kommande spelplattform X-box. Det talades mycket om spel till denna plattform, men det har framkommit att lanseringen i Europa inte sker förrän våren 2002.

Moderbolaget redovisar ett resultat om - 2,9 Mkr. Koncernen redovisar ett resultat om -7,2 Mkr (-3,5 Mkr dec-99 - feb-00). Förlusten per aktie är -0,50 kr (-0,56 kr dec-99 - feb-00).

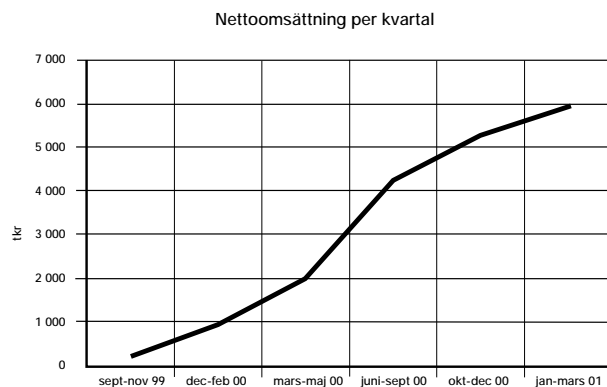
Eftersom bolaget under föregående år bytte räkenskapsår samtidigt som ett antal dotterbolag köptes så visas nedan jämförelsesiffror mot helårsperioderna 1999-09-01 - 2000-12-31 samt 1998-09-01 - 1999-08-31.

Samma redovisningsprinciper som tidigare perioder har använts.

Kostnaderna för utveckling av spel har under rapportperioden aktiverats med 3,7 Mkr. Under perioden har dessa aktiverade kostnader avskrivits med 2,7 Mkr. Både Safecracker® och Traitors Gate® har skrivits av till fullo, men genererar fortfarande intäkter. Avskrivningen av aktiverade kostnader för Clusterball™ och Ski-Doo X-Team Racing påbörjades den 1:a september 2000 respektive 1:a januari 2001.

Kommentar till nettoomsättningen

Nettoomsättningen för perioden uppgick till 6,0 Mkr (1,0 Mkr dec-99 - feb-00). Bolaget har därmed haft ökande omsättning i 6 kvartal i följd. Koncernen har därmed nått knappt 50% av hela fjolårets omsättning.



Nyckeltal

	2001-01-01- 2001-03-31 (3 mån)	1999/2000 Helår (16 mån)	1998/99 Helår
Nettoomsättning (exkl. aktiverat arbete), tkr	5.983	12.833	4.686
Rörelseresultat, tkr	-7.423	-40.728	-5.356
Resultat efter finansiella poster, tkr	-7.216	-40.267	-5.326
Balansomslutning, tkr	85.053	95.128	14.004
Avkastning på eget kapital, %	-9,1	-86,8	-41,4
Avkastning på sysselsatt kapital, %	-8,9	-85,2	-37,7
Soliditet (inkl. balanserade utv. kostnader), %	88,7	86,8	73,0
Medelantalet anställda, st	72	45	14
Börskurs vid periodens slut, kr	9,50	18,50	7,00
Antalet aktier, st	14.350.000	12.450.000	5.750.000
(Beslutad, ej verkställd utökning av antal aktier, st)	0	1.900.000	0)
Eget kapital/aktie, kr	5,3	6,6	1,8
Resultat/aktie, kr	-0,5	-3,2	-0,9
Kassaflöde/aktie, kr	-0,9	-6,2	-1,2

Försäljning spel

Under året har försäljningen av både Safecracker® och Traitors Gate® fortsatt att öka. Under perioden har även tecknandet av avtal för on-linespelet Clusterball™ fortsatt, samtidigt som Ski-Doo X-Team Racing® har introducerats för publicister och distributörer. Det senare är byggt på samma teknologier som Clusterball™.

Genom Daydreams unika teknologier tar spelen väsentligt mindre hårddiskutrymme än motsvarande konkurrerande spel vilket gör att spelet går att ladda ner och spela via vanliga modem. Daydreams teknologi inkluderar även moduler för betalsystem, dynamisk reklam och nätverksprotokoll för Internet.

Distributörerna för Clusterball och Ski-Doo X-Team Racing beräknas börja rapportera försäljningssiffror under sommaren 2001.

Safecracker har nu sålts i nästan 300 000 exemplar och Traitors Gate i över 200 000 exemplar. Clusterball, som har en helt annan affärsmodell, har levererats i över 2,5 miljoner exemplar.

Personal

Under rapportperioden har antalet medarbetare minskat från 85 till 75 personer, minskningen främst beroende på att viss-tidsanställd personal slutat.

Investeringar

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under perioden uppgått till 1 Mkr.

Investeringar i spelutveckling är gjord med 3,7 Mkr under året och avskrivningar på dessa aktiverade kostnader har skett med 2,7 Mkr. Kvarvarande ej avskrivna aktiverade kostnader är:

Safecracker	0 tkr
Traitors Gate	0 tkr
Clusterball	3.721 tkr
X-team Racing	6.179 tkr
Teknologier	6.037 tkr
Övrigt	161 tkr
Totalt	16.098 tkr

Nästa informationstillfälle

Nästa rapport, delårsrapport för 2:a kvartalet 2001, kommer den 31:a juli 2001.

Denna rapport har inte granskats av bolagets revisor.

Umeå den 10 maj 2001

Leif Danielsson, VD

Kontaktperson:

Leif Danielsson, VD

leif.danielsson@daydream.se

mobil: 070-525 62 02

www.daydream.se

Tel: 090-70 66 70

Moderbolaget resultaträkning

Verksamheten har vuxit genom förvärv under senaste verksamhetsåret varför moderbolaget redovisas separat för att ge en uppfattning om hur det utvecklats under året.

Belopp i tkr	2001-01-01- 2001-03-31 (3 mån)	1999/2000 Helår 16 mån	1998/99 Helår 12 mån
Nettoomsättning	3.121	7.093	2.909
Aktiverat arbete	208	9.314	7.539
S:a rörelseintäkter	3.329	16.407	10.448
Rörelsens kostnader	-4.605	-25.835	-9.087
Rörelsens resultat	-1.276	-9.428	1.361
Avskrivningar			
Immateriella anl.tillgångar	-1.770	-8.984	-6.252
Materiella anl.tillgångar	-112	-498	-513
Resultat efter avskrivningar	-3.158	-18.910	-5.404
Finansnetto	248	-19.883 ¹	31
Resultat före skatt	-2.910	-38.793	-5.383
Skatt	-5	-39	-4
Resultat	-2.915	-38.832	-5.387

1) Varav engångsnedskrivning av dotterbolag 18.000 tkr

Koncernens resultaträkning

Belopp i tkr	2001-01-01- 2001-03-31 (3 mån)	1999/2000 Helår 16 mån	1998/99 Helår 12 mån
Nettoomsättning	5.983	12.833	4.686
Aktiverat arbete	4.104	12.160	7.539
S:a rörelseintäkter	10.087	24.993	12.225
Rörelsens kostnader	-13.474	-37.111	-10.662
Rörelsens resultat	-3.387	-12.118	1.563
Avskrivningar			
Immateriella anl.tillgångar	-3.574	-10.825	-6.294
Materiella anl.tillgångar	-462	-1.215	-625
Engångsnedskr. av koncerngoodwill	0	-16.570	0
Resultat efter avskrivningar	-7.423	-40.728	-5.356
Finansnetto	207	461	30
Resultat före skatt	-7.216	-40.267	-5.326
Skatt	-5	-58	-4
Resultat	-7.221	-40.325	-5.330

Koncernens balansräkning

Belopp i tkr 2001-03-31 2000-12-31 1999-09-30

TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anl.tillgångar (varav goodwill)	48.000 (31.902)	47.472 (32.385)	11.882 (83)
Materiella anl.tillgångar	4.788	4.670	564
Finansiella anl.tillgångar	30	32	0
Summa anläggningstillgångar	52.818	52.174	12.446
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar mm	8.282	6.730	1.553
Likvida medel	23.953	36.224	5
Summa omsättningstillgångar	32.235	42.954	1.558
Summa tillgångar	85.053	95.128	14.004
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	75.425	82.646	10.202
Långfristiga skulder	1.484	999	0
Kortfristiga skulder	8.144	11.483	3.802
Summa eget kapital och skulder	85.053	95.128	14.004

Koncernens kassaflödesanalys

Belopp i tkr	01-01-01- 01-03-31 (3 mån)	99/2000 Helår 16 mån	98/1999 Helår 12 mån
Den löpande verksamheten			
Rörelsens intäkter	5.983	12.833	4.686
Aktiverat arbete	4.104	12.160	7.539
Rörelsens kostnader	-13.479	-37.143	-10.662
Finansiella poster	207	457	30
Skatt	0	-19	-4
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital	-3.185	-11.712	1.589
Förändring av rörelsekapital	-4.891	2.224	-809
Periodens investeringar	-4.680	-68.125	-7.710
Kassaflöde	-12.756	-77.613	-6.930
Finansieringsverksamheten			
Riktad nyemission	0	50.443	0
Nyemission, netto	0	62.326	0
Upplåning	485	1.064	2.379
Förändring av likvida medel	-12.271	36.220	-4.551
Likvida medel			
Ingående behållning	36.224	5	4.556
Förändring av likvida medel	-12.271	36.220	-4.551
Utgående behållning	23.953	36.225	5
Avtalad ej nyttjad kredit	789	284	922
Disponibla medel	24.742	36.509	927
Förändring av eget kapital Koncernen			
	Aktie kapital	Bundna reserver	Fritt eget kapital
Belopp vid periodens ingång	2.296	120.803	-40.453
Ökning av aktiekapitalet genom emissioner	0	0	0
Periodens resultat			-7.221
Belopp vid periodens utgång	2.296	120.803	-47.674