A woman with curly hair, wearing sunglasses and a green and white striped shirt, is shown in a dynamic, energetic pose. She is holding a laptop in her left hand and has her right arm raised in a fist. The background is a complex digital environment with a blue and green color scheme, featuring a grid of lines and various data-like elements. A semi-transparent white box with a black border is overlaid on the image, containing the text "Inbjudan till förvärv av aktier i Daydream Software AB (publ)".

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

SPEED / HEALTH

daydream

SMOKE PUFFS

236

SU

Innehåll

Villkoren i sammandrag	4
Inbjudan till teckning av aktier i Daydream Software AB (publ)	5
Villkor och anvisningar	6
Kort om Daydream	9
Syftet med nyemissionen	11
VD har ordet	12
Marknadsöversikt	14
Verksamheten	17
Framtidsutsikter	28
Kort historik	30
Styrelse, ledande befattningshavare och revisor	31
Aktiekapital och ägarstruktur	32
Koncernstruktur och rättsliga aspekter	34
Särskilda överväganden	36
Bolagsordning	38
Skattefrågor i Sverige	40
Utdrag ur årsredovisningen 1998/1999	42
Kommentarer till finansiell utveckling	53
Proformaredovisning och periodbokslut	56
Revisorns granskningsberättelse	58
Adresser	59
Ordlista	60

Villkoren i sammandrag

Emissionskurs: 9 SEK per aktie.

Emissionsbelopp: 30,8 MSEK.

Teckningstid: 10 februari-1 mars.

Avstämningsdag: 4 februari.

Handel med teckningsrätter: 10 februari-25 februari.

Antal nyemitterade aktier: 3.425.000 B-aktier.

Teckning och betalning: Skall ske senast den 1 mars.

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

Definitioner

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 Sombrero AB, 556460-4873, Obbit SkyNet AB, 556518-0469 samt Obbit SkyNets dotterbolag SkyNet Invest AB, 556424-8747. Observera dock förestående organisationsförändring för vilken redogörs i avsnittet "Koncernstruktur och rättsliga aspekter".

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 eller fullständiga.

Twist rörande Erbjudandet enligt detta prospekt skall avgöras enligt svensk lag och av svensk domstol.

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 regler i sådant land.

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

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

Styrelsen för Daydream Software AB har med bemyndigande av extra bolagsstämma den 20 december 1999 beslutat att öka Bolagets aktiekapital med högst 548.000 SEK fördelat på 3.425.000 nyemitterade aktier, envar om nominellt 0,16 SEK. Aktieägarna i Daydream Software erbjuds härmed att för två (2) aktier i Bolaget teckna en (1) ny aktie till en kurs om 9 SEK per aktie. I händelse av att samtliga aktier inte tecknas har styrelsen rätt att fördela resterande aktier bland de som anmält intresse av att förvärva ytterligare aktier.

Nyemissionen tillför Daydream Software AB cirka 30,8 MSEK, före emissionskostnader. Aktiekapitalet kommer efter nyemissionen att uppgå till högst 1.644.000 SEK fördelat på 10.275.000 aktier, envar på nominellt 0,16 SEK. De nyemitterade aktierna motsvarar 33,33 procent av kapitalet och 20,78 procent av rösterna i Bolaget.

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

Umeå den 28 januari 2000
Styrelsen för Daydream Software AB

Villkor och anvisningar

Företrädesrätt till teckning

Den som på avstämningsdagen den 4 februari år 2000 är registrerad som aktieägare i Daydream Software AB äger företrädesrätt att teckna en (1) ny aktie av serie B för två (2) gamla aktier i Bolaget.

Teckningskurs

Teckningskursen är 9 SEK per aktie.

Avstämningsdag

Avstämningsdag hos Värdepapperscentralen VPC AB (VPC) för fastställande av vilka aktieägare som är berättigade att med företräde teckna aktier i nyemissionen är den 4 februari 2000. Aktierna handlas exklusive sådan företrädesrätt (i detta prospekt benämnd teckningsrätt) från och med den 2 februari 2000.

Teckningsrätter

För varje registrerad gammal aktie erhålls en (1) teckningsrätt. För teckning av en ny aktie erfordras två (2) teckningsrätter.

Aktieägare vars innehav inte är jämt delbart med två, erhåller utöver det antal teckningsrätter som är jämt delbart med två överskjutande teckningsrätter. Överskjutande teckningsrätter kan utnyttjas för teckning av nya aktier eller säljas. Den som önskar utnyttja en överskjutande teckningsrätt för teckning av en ny aktie måste köpa till en teckningsrätt. Överskjutande teckningsrätter kommer att bokas bort från aktieägares VP-konton utan avisering.

VPC kommer efter den 1 mars 2000 att avföra ej utnyttjade teckningsrätter från samtliga VP-konton. I samband härmed utsänds inte någon VP-avi.

Handel med teckningsrätter

Handel med teckningsrätter sker på SBI:s aktielista under perioden 10-25 februari 2000.

Teckningstid

Teckning skall ske under perioden 10 februari till och med den 1 mars 2000.

Information till direktregistrerade aktieägare

Teckningsrätter redovisas av VPC omkring den 8 februari 2000 i förtryckt emissionsredovisning med vidhängande inbetalningsavi. VPC:s emissionsredovisning tillsammans med detta emissionsprospekt sänds till direktregistrerade eller företrädare för aktieägare vilka på avstämningsdagen den 4 februari är registrerade i den av VPC för Bolaget förda aktieboken. Av VPCs emissionsredovisning framgår bl a antalet erhållna teckningsrätter. Den som är upptagen i den i anslutning till aktieboken särskilt förda förteckningen över panthavare m fl underrättas separat. Någon separat VP-avi, vilken redovisar registrering av teckningsrätter på aktieägares aktiekonto (VP-konto), kommer ej att sändas ut.

Observera!

Efter teckningstidens utgång blir outnyttjade teckningsrätter ogiltiga och saknar därmed värde. För att förhindra att Du förlorar värdet på dina teckningsrätter måste Du antingen:

- utnyttja teckningsrätterna för att teckna nya aktier i Daydream Software AB senast den 1 mars genom att använda bifogad inbetalningsavi från VPC, eller
- sälja teckningsrätterna senast den 25 februari genom att kontakta Ditt värdepappersinstitut.

Teckning och betalning

Teckning sker genom samtidig kontant betalning till Matteus Fondkommission, annat svenskt värdepappersinstitut eller svensk bank. Teckning genom betalning skall ske senast den 1 mars 2000 och skall göras endera med den utsända, förtryckta inbetalningsavin eller med anmälningssedel – enligt fastställt formulär – varvid full betalning skall erläggas i enlighet med alternativ 1) eller 2) nedan:

1) Inbetalningsavi

I de fall samtliga på avstämningsdagen erhållna teckningsrätter utnyttjas för teckning skall endast den förtryckta inbetalningsavin användas.

2) Anmälningssedel

I de fall samtliga på avstämningsdagen erhållna teckningsrätter ej utnyttjas eller då tillköpta teckningsrätter utnyttjas skall teckning genom betalning ske genom användande av endast anmälningssedel.

Prospekt och anmälningssedel kan erhållas från:

Matteus Fondkommission AB	Daydream Software AB
Box 1368	Västra Kyrkogatan 1
111 93 STOCKHOLM	902 29 UMEÅ
Telefon: 08-456 44 00	Telefon: 090-70 66 70
Telefax: 08-21 44 50	Telefax: 090-70 66 79

Teckning utan företrädesrätt

I det fall samtliga teckningsrätter i emissionen inte utnyttjas, kan aktier motsvarande dessa teckningsrätter komma att tilldelas personer som tecknar aktier utan företrädesrätt dvs utan stöd av teckningsrätter. För det fall samtliga teckningsrätter inte utnyttjas äger styrelsen – inom ramen för den aktuella nyemissionens högsta belopp – rätt att

bestämma om och i vilken utsträckning fördelning av aktier tecknade utan stöd av teckningsrätter skall äga rum samt hur sådan eventuell fördelning skall ske.

Personer som önskar teckna aktier utan företrädesrätt skall anmäla sitt intresse på särskild anmälningssedel utan inbetalningsavi, vilken skickas till Matteus Fondkommission under adress enligt ovan. Särskild anmälningssedel kan erhållas från Matteus Fondkommission under adress enligt ovan. Ofullständig eller felaktigt ifylld anmälningssedel kommer att lämnas utan avseende. Aktier som tecknas utan företrädesrätt skall betalas kontant senast tre bankdagar efter det att tecknaren erhållit besked om tilldelning.

Erhållande av 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 från VPC med bekräftelse på att de betalda och tecknade aktierna ("BTA") bokförts på det VP-konto som angivits på inbetalningsavin alternativt anmälningssedeln. Avisering till aktieägare vars innehav är förvaltarregistrerat sker i enlighet med respektive förvaltares rutiner. När nyemissionen blir registrerad hos Patent- och Registreringsverket ("PRV") ombokas BTA till vanliga aktier på innehavarnas respektive VP-konton. Ombokningarna, som sker utan avisering från VPC, beräknas vara genomförda i början av april 2000.

Rätt till utdelning

De nyemitterade aktierna medför rätt till utdelning från räkenskapsåret 1 september 1999 – 31 december 2000. Utbetalning av eventuell utdelning ombesörjes av VPC.



Kort om Daydream

Daydream Software är ett spjutspetsföretag i den digitala underhållningsekonomin. Bolaget startades 1994 då persondatorn utvecklats till en avancerad spelmaskin och Internet bara startat sin erövring av världen. Daydream var ett av de första svenska bolagen i den s.k nya ekonomin.

Produkter i världsklass, bevisad kompetens. Daydream har hittills utvecklat tre produkter för massmarknaden; Safecracker®, Traitors Gate® och Clusterball™. Bolagets produkter anses i spelindustrin vara av mycket hög kvalitet och teknologiskt framstående. Produkterna har vid ett flertal tillfällen vunnit internationella priser och Bolagets senaste produkt Clusterball™ har ofta använts av ledande aktörer för att visa hur spelprodukter kan integreras i e-commerce lösningar.

Daydream i frontposition när online gaming erövrar spelmarknaden. Daydream lanserar under första kvartalet 2000 sin första produkt för spel online (Clusterball™). Spelet går att spela direkt över Internet av ett obegränsat antal samtidiga spelare runt om i världen. Clusterball™ innehåller en kombination av innovativa lösningar som av Bolaget bedöms vara unika på marknaden i dag. Här kan nämnas inbyggt system för mikrobetalningar, möjlighet till integrering av kundpassade reklam-budskap i spelmiljön samt möjlighet att bygga på med ny funktionalitet och nya spelmiljöer. Daydream har också byggt funktioner som skapar värde runt produkten och har till Clusterball™ kopplat s.k "Customer Relationship Management" (CRM) databaser och även communities, i syfte att för konsumenten förhöja upplevelsen och stärka relationen.

Det nya Daydream – ny koncernstruktur skall stärka kompetensen och tillvarata nya affärsmöjligheter. Daydream utnyttjar och utvecklar spjutspetsteknologier i samband med sin spelproduktion, detta genererar löpande värden i form av tekniklösningar, strukturkapital och kunnande. För

att tillvarata dessa och skapa värde för aktieägarna har Daydream beslutat etablera tre huvudsakliga affärsområden; kärnverksamheten Daydream Entertainment, Daydream Technology samt Daydream Ventures, vart och ett med egen VD och eget resultatansvar. För att stärka koncernens samlade kompetens och behovet av ny kompetens med anledning av den nya koncernstrukturen, kommer rekrytering av ett antal kvalificerade medarbetare att ske under våren.

Daydreams strategi. Daydream skall bygga ett ledande varumärke i den interaktiva underhållningsindustrin och skapa en stor population användare av Bolagets produkter och tjänster genom en konsumentnära relation, innovativa och globalt tillgängliga produkter i världsklass, starkt fokus på primärmarknader samt genom samarbeten med starka varumärken och Internet Service Providers.

Den underliggande marknadstillväxten. Marknaden för interaktiva spel på Internet förväntas växa avsevärt de närmaste två till tre åren. Enligt en rapport från analysföretaget Datamonitor kommer intäkterna från online-spel i USA att vara 1 Mdr USD år 2002. Motsvarande siffra för Europa prognosticeras till 400 Miljoner USD. År 2002 prognosticerar Datamonitor att 10,1 respektive 5,1 miljoner människor spelar online-spel i USA respektive Europa. Marknaden drivs av tillväxten i antalet Internetanslutna datorer i kombination med att interaktiv underhållning har blivit en av de främsta orsakerna till att människor idag kopplar upp sig på Internet.

Risker. En investering i aktier i Daydream Software utgör en affärsmöjlighet, men också betydande risker. Dessa kan, på grund av Bolagets affärsinriktning, vara svåra att överblicka och kvantifiera. Läsare av detta emissionsprospekt bör därför särskilt uppmärksamma avsnittet "Särskilda överväganden" innan anmälan om teckning sker.



Syftet med nyemissionen

Marknaden för elektronisk interaktiv underhållning i persondatorer utvecklades mycket snabbt under 1990-talet och förväntas att fortsätta utvecklas positivt. Såsom en följd av Internets utveckling och betydelse bland privatpersoner och företag är marknaden idag under stark omvandling, framför allt avseende spelupplevelser och distribution. Internet har möjliggjort globalt online-spelande människor emellan, så kallad "multiplayer gaming", en upplevelse vilken förväntas revolutionera spelandet de kommande fem åren.

Den digitala underhållningsindustrin har en position som, och utgör idag, en av de viktigaste drivkrafterna i utvecklingen av ny programmeringsteknik, teknik för datorer och nya applikationsområden på Internet. Daydream är ett företag i frontlinjen i denna utveckling. Daydream har under hösten 1999 varit inne i en stark organisatorisk och affärsmässig utvecklingsfas. Resultatet av detta arbete är skapandet av tre nya verksamhetsområden; Entertainment, Technology och Ventures. Daydreams nyttjande och utveckling av spjutspetsteknologier i samband med spelproduktion genererar löpande nya affärsmöjligheter som inte är direkt kopplade till Bolagets egen spelproduktion. Det finns i

Daydream idag betydande värden i form av tekniklösningar, strukturkapital och kunnande, vilka kan tillvaratas för att skapa värde för aktieägarna. Syftet med skapandet av de tre verksamhetsområdena är således att tillvarata den samlade kommersiella potentialen i Daydream på ett effektivt och strukturerat sätt.

För att framgångsrikt tillvarata den av Internet pådrivna marknadspotentialen utifrån den strategiska position som Daydream skapat, har styrelsen beslutat om förestående nyemission.

Huvuddelen av kapitaltillskottet kommer att allokeras till Bolagets kärnverksamhet i Daydream Entertainment. Kapitalet beräknas vara tillräckligt för att finansiera en internationell lansering av Clusterball™ samt utveckling av tre nya online-baserade underhållningsprodukter. Kapitalbehovet i Daydream Technology är begränsat och denna verksamhet förväntas inte belasta Koncernens likviditet i nämnvärd omfattning under innevarande räkenskapsår. Daydream Ventures kommer under våren 2000 försees med ett mindre startkapital och avser vid större kapitalbehov för utveckling av portföljbolag söka externa finansieringslösningar.

VD har ordet

Vi valde väg för snart tre år sedan. Då, före de flesta andra, anade vi att gränserna mellan spel, film och musik skulle komma att suddas ut. Vi var övertygade om att upplevelseindustrin skulle spela en allt större roll i människors vardag och att Internet skulle växa till något mycket viktigare än vad man då kunde föreställa sig. Därför förberedde vi oss.

Teknologin i Clusterball™ – vår plattform för framtiden

Under första kvartalet 2000 avser vi att lansera sportspellet Clusterball™. Därmed blir vi bland de första i världen att presentera en systemlösning för att snabbt, enkelt och säkert, såväl distribuera, uppleva som betala underhållning över Internet. Det nya online-systemet ger ögonblicklig och global tillgänglighet och har samtidigt gjort piratkopiering omöjlig. Tack vare att systemet är tekniskt anpassat för befintliga bandbredder och modemstandarder fungerar det redan idag.

Det har gett ett försprång. Det tänker vi utnyttja. Vårt mål är att erövra en position som ett av världens ledande varumärken inom den online-baserade interaktiva underhållningsbranschen.

Bakom arbetet med Clusterball™ ligger vår långsiktiga vision om Internets potential. Utvecklingsarbetet har inriktats på att ta fram unika spel- och grafikmotorer 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.

Villkoret för att systemet ska fungera är att man vet vem som spelar, när och hur mycket. Ett annat villkor är att kunden ska kunna betala både stora

och små belopp, enkelt, säkert och utan administrativa förluster. Betalsystemet Jalda™, som vi på Daydream deltagit i utvecklingen av tillsammans med EHPT (Ericsson Hewlett-Packard Telecommunications), och som medger mikrobetalningar via exempelvis teleräkningen, innebär att dessa villkor är uppfyllda. Inom ett av våra verksamhetsområden, Daydream Technology, finns en unik teknologi för kontinuerlig IP-nummerbaserad mätning av hur olika datorer förbrukar kapacitet över Internet. Det ger förutsättningar för lastbalansering, stabilitet och driftsäkerhet inom hela logistikkedjan.

Kunden är vår bästa produktutvecklare

Men vår roll i den nya ekonomin är mer komplex än så. Internet har gjort det möjligt att kommunicera med många individuella konsumenter – samtidigt och i realtid – genom e-post, hemsidor, nyhetsgrupper eller communities. Vår CRM-databas (Customer Relation Management) kan hantera och lagra stora mängder information om t ex kundernas individuella önskemål och specifikationer. Därmed öppnas möjligheter till ett lärande förhållande med varje enskild kund. Värdet av goda kunskaper om, och relationer med, kunden ökar när de flesta före-



tags produkter och tjänster blir allt mer lika. Företaget kan stärka sin relation bara genom att möta och helst även överträffa kundens behov. En nöjd kund ger mer kunskap och en bättre grund för företaget att utveckla sitt erbjudande ytterligare, vilket i sin tur driver utvecklingen vidare i ständiga förbättringar. Därmed utlokaliseras produktutveckling, utformning och utvärdering till den som också ska använda den. Som en följd kommer resultaten att kunna brytas ner och mätas per kund, eller t ex per produkt eller kanal. Lönsamma och lojala kunder kommer att identifieras, stimuleras och belönas. Med lojala kunder blir det svårare för andra att konkurrera. Istället för att öka sin marknadsandel säljer man mer till den befintliga kunden – man ökar man sin kundandel.

Det här gynnar oss. Direkt för egen del genom att vi själva kan utveckla underhållningsprodukter snabbare och effektivare. Men också genom att vi har en utvecklad teknologi och ett koncept för one-to-one-interaktion, som generellt kan tillämpas inom alla företag med kunder som är differentierade i sina behov och i sitt värde för företaget.

Vi har vad alla pratar om – "content"

Vi har vad alla behöver, ett attraktivt innehåll och spetsteknologier för att skapa och distribuera interaktiva spelupplevelser över Internet. Bara större bandbredd räcker inte, bara ett bra erbjudande räcker inte, bara en bra dator räcker inte, människor vill uppleva, förföras, häpna.

Därför finns möjligheterna inte bara inom den spelrelaterade delen av upplevelseekonomin. Daydream Entertainment utvecklar interaktiv underhåll-

ning och kan därmed erbjuda ett attraktivt innehåll som är möjligt att anpassa även till andra företags produkter eller erbjudanden, något som kommer att vara oerhört intressant på ett Internet som är rikt på teknik men fattigt på upplevelser. Med spjutspetsteknologi från Daydreams spelmotorer kan det bli möjligt att gå in i ett virtuellt varuhus och välja sina varor. Med basteknologi från Clusterball™ kan vi avsevärt förkorta utvecklingstiderna i kommande projekt. Allt är möjligt.

Det nya Daydream är mer än "bara" datorspel

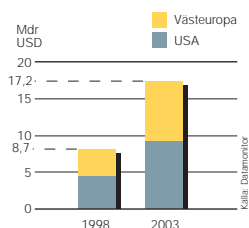
Nya affärsmöjligheter skapas ständigt i skärningspunkten mellan nya tekniska förutsättningar, den nya ekonomin och det starka upplevelseinnehålls attraktion på människor och företag. Inom Daydream Technology har vi samlat resurser för utveckling och produktifiering. Daydream Ventures är vår företagskuvös med fokus 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.

Förändringshastigheten har aldrig varit större än nu. Den tekniska potentialen är enorm. Internet är på väg att bli en infrastruktur som i praktiken river gränser. Sverige tillhör de ledande nationerna i den här utvecklingen och vi på Daydream har bäddat för en stark roll i den globala underhållningsekonomin.

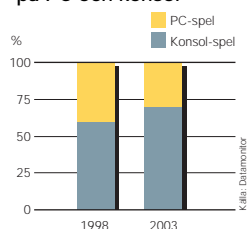
Jan Pheresson Broberg
VD Daydream Software AB

Marknadsöversikt

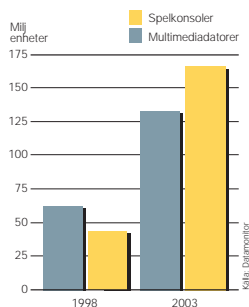
Marknaden för spelprogramvara i USA och Västeuropa



Marknaden för spelprogramvara uppdelat på PC och konsol



Penetration av multimediatatorer och spelkonsoler hos hushållen i Västeuropa och USA



Daydream är verksam på marknaden för interaktiv elektronisk underhållning till persondatorer, där spelen kan upplevas samt distribueras via Internet, CD-ROM och DVD. Marknaden för interaktiv elektronisk underhållning är såsom en följd av genombrottet för Internet och andra digitala media under stark omvandling. Internet har möjliggjort en direkt-uppkopplad spelmiljö, globaliserat spelupplevelsen samt skapat nya former för hur speltillverkares produkter kan upplevas, distribueras och betalas.

Marknaden för data och TV-spel

Marknaden för interaktiv elektronisk underhållning består i huvudsak av två segment; hårdvara respektive mjukvara. Inom hårdvarusegmentet tillverkas dels olika tekniska plattformar för TV-spel s.k spelkonsoler, dels persondatorer, jämte kringutrustning i form av Joysticks m.m. Mjukvarusegmentet består av spelprogramvara utvecklad för användning i persondatorn och i de olika spelkonsolerna.

Spelkonsolerna, hårdvara för dataspel, introducerades på underhållningsmarknaden i början av 50-talet. Men det var först med Atari i början av 70-talet som spelkonsolerna verkligen blev etablerade. Likt all annan teknologi baserad på mikroprocessorer har spelkonsolerna utvecklats snabbt och finns numera utrustade med klockhastigheter på upp till 400Mhz, inbyggda modem för anslutning till Internet samt i vissa fall även DVD. Idag är det årliga försäljningsvärdet av denna typ av hårdvara inklusive kringutrustning såsom Joysticks m.m. cirka 5 miljarder USD¹. Playstation, Nintendo och Dreamcast är tre framträdande varumärken, varav Sony med sin plattform Playstation innehar mer än 50% av världsmarknaden för spelkonsoler². Framgången för spelkonsolerna har gjort dem till attraktiva

plattformar för utvecklare och publicister av spelprogramvara.

Frånsett att hårdvarutillverkarna Sony och Nintendo även tillhandahåller spel finns cirka ett tiotal mindre aktörer; bland dem Electronic Arts, Acclaim Entertainment och Activision, vilka tillsammans med Sony och Nintendo utgör mer än 70%³ av mjukvarumarknaden för spelkonsoler. Det årliga försäljningsvärdet av denna spelprogramvara var 1998 cirka 5,3 miljarder USD⁴.

Persondatorn var vid dess tillkomst ett mediokert verktyg för spel och underhållning, primärt konstruerad för beräknings- och ordbehandlingsuppgifter. De tidiga persondatorerna saknade bl a ljud samt krävde datateknisk färdighet för att köra ett enkelt dataspel. Idag är majoriteten av alla persondatorer utrustade med ljud- och grafikkort samt CD-ROM alternativt DVD, samtidigt som Windows och Macintosh operativsystem standardiserat användarens gränssnitt. Den kontinuerliga prestandahöjningen har de senaste 5-7 åren förvandlat persondatorn från en enkel beräkningsmaskin till en teknisk plattform för digital underhållning. En förändring vilken i sin tur skapat ett helt nytt marknadssegment inom mjukvaruindustrin med inriktning på interaktiv spelprogramvara. Denna industri omsatte enligt analysföretaget Datamonitor 3,3 Mdr USD 1998, med en prognosticerad omsättning 2003 om 5,2 Mdr USD.

Internet – speltillverkarnas nya medium för underhållning, försäljning och distribution

De underliggande förutsättningarna för den interaktiva underhållningsmarknaden har såsom en följd av genombrottet för Internet förändrat branschens traditionella värdekedjor samt skapat och möjliggjort ny branschlogik rörande formerna för hur speltillverkares produkter kan upplevas, distribueras och betalas.

Upplevelsen. Internet kan förskjuta upplevelsen från en statisk CD-ROM-plattform till en dynamisk online-plattform där interaktiva spel spelas i realtid. I denna miljö kan speltillverkarna med en teknisk bottenplatta som bas kontinuerligt skapa ytterligare



©1999. Sony Computer Entertainment Inc.

spelmiljöer och handlingar, vilka via Internet snabbt kan distribueras till kunderna. Då Internet även är ett kommunikationsmedium utgör produkternas alternativt speltillverkarnas hemsidor grunden till en försäljningsplats för tillverkaren och en mötesplats, "community", för online-spelarna i vilken dessa bl a kan konversera, ge speltips och delta i turneringar.

Distribution. Genom Internet har speltillverkare erhållit ett helt nytt distributionsmedium vid sidan av traditionella medium såsom diskett och CD-ROM. Spelen kan, till skillnad från traditionella dataspel, enkelt och effektivt laddas ned till en hårddisk, vilket i förlängningen möjliggör för speltillverkare att leverera direkt till konsument och därmed gå förbi den traditionella värdekedjan med grossister och återförsäljare. Utvecklingen och övergången från traditionell dataspelsdistribution till online-distribution förväntas ske gradvis och över längre tid på grund av trögheten i konsumentledet samt begränsningar i överföringskapaciteter. I ett första steg sker endast försäljning av CD-ROM-spel via Internet samt distribution med post (liknande postorder). I ett andra steg ökar förutsättningarna för att ladda ned hela spel på hårddisken varvid CD-ROM-skiva i kartong ej längre är nödvändig. I det tredje steget kommer behovet av att ladda ned spel på hårddisken att minska. I stället är spel och upplevelser tillgängliga för direkt användande och betalning på Internet.

Betalning. I takt med att Internet blivit ett accepterat medium för upplevelser, försäljning och distribution har nya flexibla betalningsformer skapats

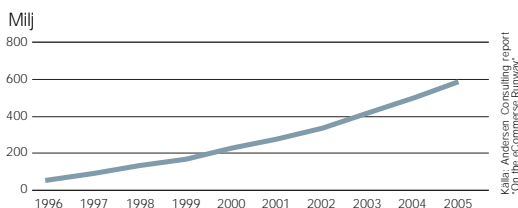
anpassade till den nya miljön. För spelindustrin innebär det att betalning inte längre behöver kopplas till ett köp av en CD-ROM-skiva i kartong. Nya Internetbetalningstekniker möjliggör dynamisk prissättning utifrån kundens önskemål, där betalningen i större utsträckning kopplas till någon aktivitet och upplevd nytta. Exempelvis kan användaren debiteras per spelomgång eller speltid.

Marknaden för online gaming

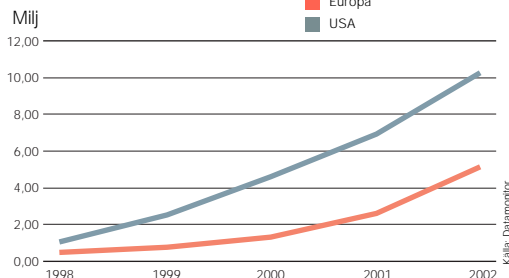
Marknaden för interaktiva spel på Internet befinner sig i en tidig utvecklingsfas men förväntas växa avsevärt de närmaste två-tre åren. Marknaden drivs av tillväxten i antalet Internetanslutna datorer i kombination med att interaktiv underhållning har blivit en av de främsta orsakerna till att människor idag kopplar upp sig mot Internet. Enligt en amerikansk undersökning utförd av branschföreningen IDSA bland de hushåll vilka kör dataspel och annan underhållningsmjukvara på sina datorer, spelar 18,1% av dessa även spel online. USA är den största marknaden för online-spel, främst på grund av en tidig anpassning till Internet. Enligt en rapport från Datamonitor kommer intäkterna från online-spel i USA att vara 1 Mdr USD år 2002. Motsvarande siffra för Europa beräknar Datamonitor till 400 miljoner USD. År 2002 prognosticerar Datamonitor att 10,1 respektive 5,1 miljoner människor spelar online-spel i USA respektive Europa.

- 1 Källa: Access Media International Inc.
- 2 Källa: Daydream Software AB.
- 3 Källa: Daydream Software AB.
- 4 Källa: Datamonitor. Siffran avser USA och Västeuropa.

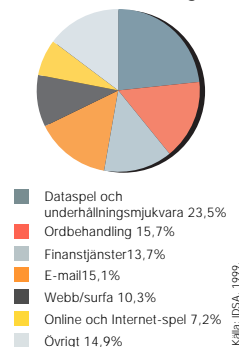
Estimerat antal Internetanslutna datorer 1996-2005



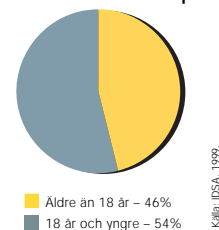
Estimerat antal online-spelare 1998-2002



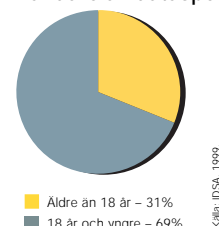
Datoranvändning



Åldersfördelning för användare av TV-spel



Åldersfördelning för användare av dataspel





Verksamheten

Affärsidé

Daydream utvecklar innovativa teknologier, tjänster och interaktiv underhållning, för distribution, upplevelse och betalning via Internet och andra digitala media.

Vision

Daydream skall vara ett av de mest inflytelserika bolagen och ett ledande globalt varumärke i den interaktiva online-baserade underhållningsekonomin.

Strategi

Säkerställa global tillgänglighet för konsumenten. Samtliga Daydreams produkter skall kunna leveras direkt till konsumenten via digitala media som Internet, samt vara anpassade för PC, Mac och Internetanslutna spelkonsoler. Daydream skall också säkerställa en global betalningslösning. Detta avses den närmaste tiden bli ske genom utvecklat samarbete med EHPT¹.

Fokusera marknads- och kommunikationsinsatser mot primärmarknader. Starkt fokus på inbrytning i Nordamerika för att positionera varumärket samt utnyttja den högre mognaden, volymen och potentialen. Inledningsvis sker detta främst genom aktiviteter inom PR och co-branding med starka varumärken.

Skapa starka användar- och kundrelationer. Etablera samarbeten med starka globala varumärken och Internet Service Providers för att snabbt få en bred population inom målgruppen. Skapa communities, använd CRM-databaser² och andra tekniska lösningar för att skapa värdegemenskap bland konsumenterna.

Skapa och tillhandahålla underhållning i världsklass. Säkerställa kvalitet i upplevelsen och användarvänlighet genom att tidigt involvera konsumenten i utvecklingsprocessen. Satsa på vidareutveckling och rekrytering av spjutspetskompetens för att befästa position i frontlinjen i den digitala underhållningsindustrin.

Söka kompletterande användningsområden för teknik och kompetens i fristående bolag. Ta tillvara nya affärsmöjligheter utan att förlora fokus på kärnverksamheten genom etablerande av enheten Daydream Ventures. Skapa struktur i Daydream Ventures som möjliggör extern finansiering och försäljning av portföljbolag.

Verksamhetsområden

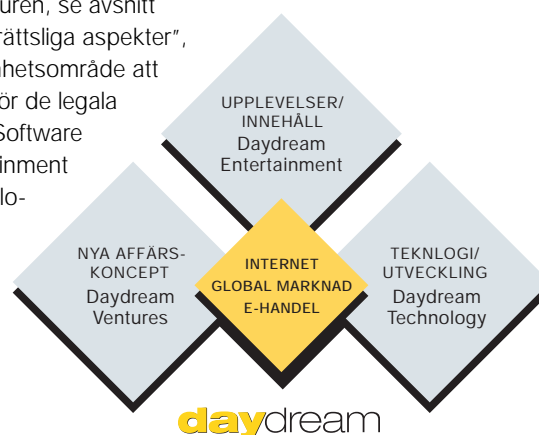
Daydreams verksamhet är indelad i tre verksamhetsområden vilka skall stödja varandra, samarbeta och skapa synergieffekter för koncernen samt tydliggöra företagets inriktning utåt.

Daydream Entertainment – är koncernens underhållningsfabrik som utvecklar interaktiv underhållning för distribution och upplevelse via Internet och andra digitala media.

Daydream Technology – är koncernens teknologiska kompetenscentra som utvecklar, tillämpar och produktifierar framkantsteknologi inom Internet och andra digitala media.

Daydream Ventures – är koncernens företagskuvös som kommersialiserar teknik, innovationer och affärsidéer för tillämpningar inom Internet och andra digitala media, i egen regi eller genom samarbeten.

Varje verksamhetsområde har egna mål, strategier samt resultatansvar. Idag bedrivs all verksamhet i Daydream Software AB. Efter genomförandet av den nya koncernstrukturen, se avsnitt "Koncernstruktur och rättsliga aspekter", kommer varje verksamhetsområde att bedrivas inom ramen för de legala enheterna Daydream Software AB, Daydream Entertainment AB, Daydream Technology AB med dotterbolaget Sombbrero AB samt Daydream Ventures AB med dotterbolagen Obbit AB och SkyNet AB.



¹ Ericsson Hewlett-Packard Telecommunications, EHPT.

² Med CRM avses Customer Relationship Management.



Daydream Entertainment – underhållningsfabriken

Daydream Entertainment utgör Daydream-koncernens kärnverksamhet där Bolaget samlat sin kompetens kring spel- och underhållningsproduktion. I nära samverkan med främst Daydream Technology tillämpas och utvecklas även ny teknik för användning i spel och upplevelsemiljöer.

Inom Entertainment bedrivs idag den huvudsakliga verksamheten i Daydream koncernen. Entertainments verksamhet är inriktad på produktutveckling och tillgängliggörande av interaktiv underhållning till persondatorer, spelkonsoler och framledes annan Internetansluten utrustning. Målsättningen för Entertainment är att utveckla underhållning och upplevelser vilka i sin helhet kan upplevas, distribueras och betalas via Internet. Då kapaciteten i Internetuppkopplingen hos många användare i dagsläget kan vara begränsad, distribueras Daydreams online-produkter även via parallella distributionsmedium såsom CD-ROM.

Kvalitetsprodukter i frontlinjen

Daydreams arbete med spelutveckling har grundat sig på en kompromisslös ambition att utveckla nyskapande produkter baserade på innovativ teknik. Bolaget har sedan start fokuserat på tre karakteristiska hörnstenar; unika spelidéer, bra

Clusterball™ är ett sportspel i nätverk och ett av världens första spel utvecklat för distribution, upplevelse och betalning över Internet.



”gameplay” med bred målgruppsfokusering samt hög visuell kvalitet. Den nya generationen spel kännetecknas även av att upplevelsen, distributionen samt betalningen skall kunna ske över Internet. Dessa spel kommer således att vara helt nätbaserade. Samtliga underhållningsprodukter är icke-våldsbaserade, med tyngdpunkt på spelupplevelse och underhållningsvärde. Produkterna är anpassade för både PC och Mac, kommande produktioner avses även vara anpassade till framtida online-spelkonsoler från bl a Sega, Nintendo och Sony.

I dag har Entertainment två produkter på marknaden; CD-ROM produktionerna Safecracker® och Traitors Gate®. Vidare är Bolagets första online-produkt, Clusterball™, klar för lansering.

Online-spel

Begreppet ”online-spel” kan ses likt ett samlingsnamn för spel som spelas på Internet med och/eller mot andra människor (även kallat ”multiplayer”). Att möjliggöra direktuppkopplat spelande i realtid, dvs online, är idag ett mål för många speltillverkare. Att spela med och/eller mot en annan människa är oftast överlägset jämfört med att spela mot artificiell intelligens, dvs karaktärer/motspelare skapade av en dator. Internet har såsom ett globalt kommunikationsnätverk för digital information möjliggjort en direktuppkopplad spelmiljö och samtidigt en globalisering av spelupplevelsen.

Insikt och rätt timing

Daydream förutsåg denna utveckling för tre år sedan och påbörjade då planeringen för utveckling av online-produkter. Moderna datorers kapacitet och prestanda i kombination med bättre tillgänglighet och penetration för Internet gör att tiden nu är mogen för lansering av Daydreams nya generation av spel. Clusterball™ är Daydreams första produkt utvecklad för online-spel. Med utvecklingen av Clusterball™ har Daydream också utvecklat en plattform, vilken möjliggör en snabbare och mer kostnadseffektiv utveckling av nya produkter i framtiden.

Clusterball™

– Daydreams plattform för framtiden

Clusterball™ är en online-sport som förenar det bästa från racing-, boll- och flygspel. Användaren manövrerar flygande farkoster och samlar bollar i olika landskap exempelvis Egypten, Sydpolen och StoneHenge. Efter att ha samlat ihop ett antal bollar är uppdraget att göra mål genom att flyga genom en ring vid en arena någonstans i landskapet. Spelarna tävlar mot eller med varandra. Genom det engagerande tävlingsmomentet, med turneringar och rankinglistor, skapar Clusterball™ en upplevelse jämförbar med den på en verklig sportarena. Med sin avancerade teknologi och unika konstruktion kan spelet, till skillnad från många andra dataspel, snabbt, enkelt och effektivt laddas ned över Internet. Med den nya distributionsformen är det möjligt att skapa ytterligare miljöer, utveckla nya AI-spelare (artificiell intelligens) och nya skepp som via Internet snabbt kan distribueras till kunderna. Clusterball™ är även utvecklat för att möjliggöra placering av dynamiska eller statiska reklambudskap i spelmiljön. Därigenom skapas nya affärsmöjligheter genom tredjepartsfinansiering där företag betalar per exponering av ett budskap eller varumärke.

Marknads lansering under första kvartalet 2000

Inledande lansering av Clusterball™ ägde rum den 22 december 1999 genom att Daydream publicerade spelets nätplats www.clusterball.com. Initialt är syftet med nätplatsen att informera om Clusterball™-sporten samt utse testpiloter vilka skall testa själva spelupplevelsen samt ge Daydream värdefull kunskap rörande optimering av Clusterballs affärs- och betalmodell. Marknads lansering av Clusterball™ kommer att ske i samband med lansering av Telias Internetbaserade betalmetod Pay-IT. Denna lansering förväntas ske under första kvartalet 2000.



Spelidén i Clusterball™ går ut på att i kamp mot de övriga spelarna samla bollar längs banor, undvika sabotageförsök och sedan, under publikens jubel, manövrera skeppet genom en målring på en arena.

Konsumentens upplevelse i centrum

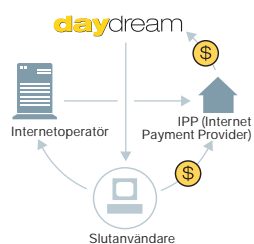
Clusterballs nätplats www.clusterball.com utgör grunden till en mötesplats för Clusterball™ deltagarna. Spelarna har genom nätplatsen en möjlighet att mötas och umgås i ett Clusterball™-community, där de bl a kan konversera, ta del av den senaste rankingen och olika tjänster. Grunden i nätplatsen utgörs av en kunddatabas eller CRM-databas som är en teknisk förutsättning för att etablera individuella relationer och ett lärande förhållande med konsumenterna.



Clusterball™-skeppen är visuellt identiska frånsett färg. De kan däremot kalibreras individuellt.

Innovativ betalningslösning integrerad i Clusterball™

Daydream är bland de första innehållsleverantörerna (s.k content providers) i världen vilken utnyttjar tekniken Jaldá™, ett system för mikrobetalningar över Internet (se även avsnittet "Internetbetalningstekniker – Jaldá™"). Vid den första lanseringen av Clusterball™ i Sverige har Bolaget följande nätverk av kontrahenter inblandade i betalmodellen:



Jaldá™ i kombination med mätteknik på IP-nivå ger förutsättningar för debitering av online-tjänster.

- 1 Användaren, "End User", i detta fall alla kunder med modemanslutning hos Telia.
- 2 Systemleverantören, "System Provider (SP)", i detta fall EHPT med Jaldá™.
- 3 Innehållsleverantören, "Content Provider", i detta fall Daydream med Clusterball™.
- 4 Tillhandahållaren av betalsystemet, "Internet Payment Provider (IPP)", i detta fall Telia med sitt system Pay-IT.

På olika marknader kan olika IPP:er vara anslutna. Användaren kommer då att kunna välja vilken IPP denne vill använda under förutsättning att Clusterball™-tjänsten finns med i det paket som respektive IPP tillhandahåller. Initialt kommer Daydream att tillämpa den nya betalmetoden i Clusterball™ på den svenska marknaden. I steg två avser Daydream gå vidare och erbjuda sin underhållning på nya marknader i samarbete med lokala aktörer enligt samma nätverksmodell som i Sverige.

Clusterballs affärsmodell

Bolaget avser under första kvartalet 2000, efter genomförda tester med användare, fastställa den initiala affärsmodellen för Clusterball™ (se även avsnittet "Framtidsutsikter"). Daydream har med Clusterball™ huvudsakligen tre potentiella intäktskällor vilka med hänsyn till omvärldsfaktorer samt marknadsutveckling kan komma att förändras över tiden.

Abonnemangsvgifter innebär att användaren betalar ett belopp varje månad, vecka alternativt år-

ligen, varefter denne är berättigad till obegränsat användande av online-produkten.

Betalning per spel eller tid innebär att användaren betalar per spelomgång, per turnering alternativt för spelad tid t ex i minuter.

Reklam i form av varumärkessponsring, produkt-placering etc vilka kan kombineras med de övriga intäktskällorna alternativt att spelandet blir gratis för användaren.

Snöskoter Racing (Ski-Doo®)

– Daydreams kommande online-spel

I Daydreams kommande online-spel förenas en av världens snabbast växande vintersporter, snöskoterracing, med Daydreams teknologier och kunskande när det gäller utveckling av Internetbaserad underhållning. Resultatet blir en global tillgänglighet för ett starkt varumärke i en attraktiv spelmiljö. Samarbetspartnern, Ski-Doo® är ett starkt globalt varumärke och därmed ett bra exempel på hur en stor organisation med många marknadsverktyg – återförsäljare, kataloger, webb-platser, racingteam, PR aktiviteter etc – kan dra fördel av ett samarbete med Daydream och skapa ett attraktivt gränssnitt mellan den fysiska och den virtuella världen. Snöskotermarknaden i Nordamerika omsätter mer än 9 miljarder USD per år³, varav Ski-Doo:s marknadsandel är större än 30%⁴. Att kunna erbjuda starka spelupplevelser i kombination med Ski-Doo:s ledande varumärke och stora kontaktnät ger Daydream tillträde till och en exponering mot fritidsmarknaden. www.skidoo.com

Basteknologin i spelet är hämtad från Clusterball™. Clusterballs programmeringskod är optimerad för flexibilitet, vilket innebär att Bolaget snabbt och resurssnålt kan skapa ett nytt innehåll för fler spelplattformar på kort tid. Nätverksprotokollet, vilket binder samman alla användarna över Internet, är hjärtat i Internetbaserade spel. Bolagets egenutvecklade och plattformsoberoende protokoll, Auto-

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

4 Källa: Daydream Software AB.

bahn™, används idag i Clusterball™ och kan utan svårighet överföras till snöskoterspelet eller andra speltillämpningar. Bolaget kommer även i spelet implementera EHPT:s Jalda™-teknologi för att möjliggöra mikrobetalningar över Internet. Lanseringen är beräknad till fjärde kvartalet 2000.

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 recenserar fortfarande i tidningar och på webbsajter. Safecracker® har sålts i ca 235 000 exemplar och positionernas nu som en lågprisprodukt. Spelet avses återlanseras på den nordamerikanska marknaden under första kvartalet 2000, men förväntas av Bolaget endast ge marginella intäkter i framtiden (se även avsnittet "Framtidsutsikter").

Safecracker®, Daydreams första produkt för den breda spelmarknaden, säljs fortfarande globalt.



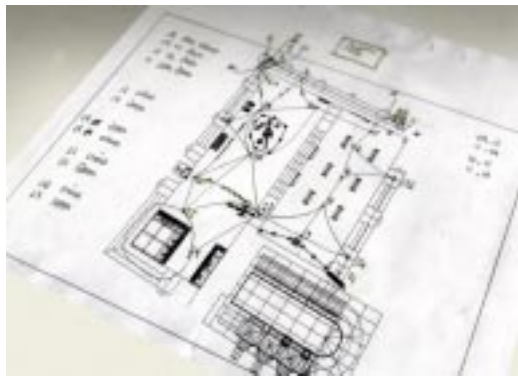
Traitors Gate®

Traitors Gate® är ett äventyrsspel som utspelar sig i en virtuell version av "the Tower of London", en av världens största turistattraktioner med ca 3 miljoner besökare årligen.

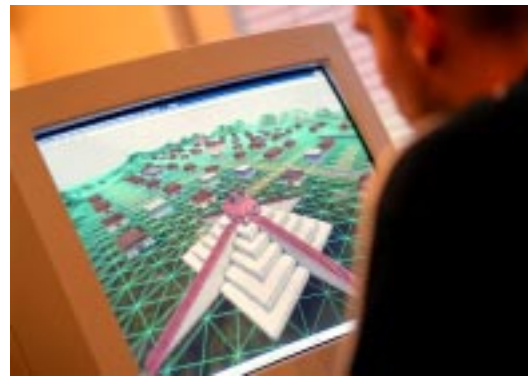
Traitors Gate® är ett verklighetsbaserat uppdrag där svårigheterna, målet och miljön i sin helhet är hämtade från the Tower of London. Utan att synas, höras eller lämna några spår, skall spelaren som agent med kodnamnet Raven, byta ut de brittiska kronjuvelerna mot kopior för att förhindra en internationell kris. Tekniskt sett bygger spelet på en vidareutveckling av teknik från Safecracker®-produktionen. 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 beräknas under mars år 2000 att finnas ute i handeln i 22 länder, innefattande alla för Bolaget viktiga marknader i världen (se även avsnittet "framtidsutsikter"). www.traitorsgate.com.

Spelidén i Traitors Gate® är att, utan att lämna spår, byta ut de brittiska kronjuvelerna för att förhindra en internationell kris.





Genomarbetade skisser utgör ett av många steg från idé till färdig produkt.



För att åstadkomma en snabb och naturtrogen 3D-grafik använder Daydream avancerad teknik.

Produktutveckling

Produktutvecklingsprocessen är avgörande för egenskaperna i slutprodukten. Bolagets utvecklingskostnader för CD-ROM-produktioner har varit i storleksordningen 10-13 MSEK. I och med Bolagets 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 Bolaget innebära kortare utvecklingstid för framtida produkter samt genom möjligheten att kontinuerligt utvidga befintliga spelmiljöer och handlingar, ökad attraktionskraft och därmed bättre livslängd för produkterna. Med bakgrund av detta bedömer Bolaget att kostnaden för framtida produkter är approximativt 4-6 MSEK för ett normalprojekt.

Processen vid nyutveckling kan beskrivas i fyra stadier utifrån mognad och engagemang av Bolagets kompetenser.

Första stadiet – idéstadiet; utifrån krav på spelbarhet, spelkomplexitet och målgrupp, tar Bolaget 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.

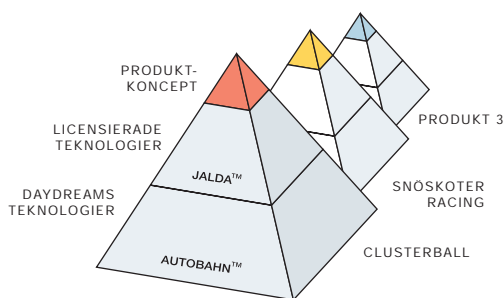
Fjärde stadiet – lansering. Förutom en målgruppsanpassad lanseringskampanj för den färdiga produkten utförs även uppföljning av produkten, marknadsföring och PR aktiviteter.





Daydream Technology – det teknologiska kompetenscentrat

Genom den nya organisationen och skapandet av Daydream Technology har Daydream samlat egenutvecklad teknik och teknisk kompetens till ett eget verksamhetsområde. Technology är Daydreams koncept- och idégenerator inom det tekniska området till gagn för de andra affärsområdena. Inom Daydream Technology bedrivs även, i Sombrero AB, avancerad produktion av webbgränssnitt på extern och intern uppdragsbasis.



Utvecklingen av Clusterball® har resulterat i ett antal teknologier som utgör grund för kommande produkter. Det skapar nya intäktsmöjligheter och kortare utvecklingstider.

Spelproduktionen genererar tekniskt nytänkande

Idag drivs teknikutvecklingen för datorer och inom programmering till stor del av spelmarknaden. I takt med att Daydream utvecklat nya spel har Bolaget tagit fram och införlivat ny teknik för att höja spelupplevelsen. Daydreams inställning är att inte uppfinna teknik som redan finns på marknaden, utan att köpa in den för att reducera utvecklingstiden för nya spel. I många fall har dock Daydream stött på vissa teknikhinder, där lösningar inte kunnat köpas in, vilket motiverat egen teknikutveckling. Kompetens kring tillämpning av avancerade tekniker samt egenutvecklade tekniska lösningar kan i många fall vara applicerbara på flera områden utanför Daydreams kärnområde. Daydream Technologys uppgift är att tillvara den affärsmöjlighet detta skapar genom produktifiering, uppdragsproduktion och tillhandahållande av teknisk kompetens.

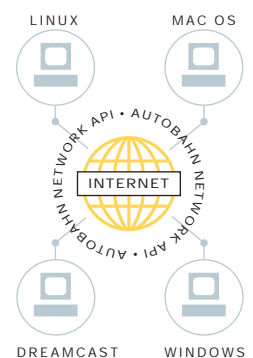
Autobahn™ – nätverksprotokoll

Autobahn™ är i sin helhet utvecklat av Daydream. Autobahn™ är ett nätverksprotokoll eller nätverks-API för att koppla ihop ett antal aktörer/datorer över bl a Internet och skicka data dem emellan. Autobahn™ kan användas i alla C/C++ applikationer för att skicka data mellan två eller flera aktörer exempelvis vid krävande datorspel i realtid eller shopping i virtuella köpcentrum.

Daydream använder Autobahn™ i online-spelet Clusterball™ för att över Internet koppla ihop spelare samt skicka data mellan dessa under spelets gång. När utvecklingen av Clusterball™ började fanns det inga nätverks-API:er som stödde kommunikation mellan Mac- och PC-datorer. Därför utvecklade Daydream ett eget plattformsoberoende nätverksprotokoll.

Autobahn™ har konstruerats med ett antal karakteristiska egenskaper som bland annat innebär en optimerad kod för flera samtidiga användare via olika typer av uppkopplingar såsom modem, LAN, ISDN eller bredband. Koden är generell och kan anpassas till andra plattformar t ex Linux eller Dreamcast. Framför allt är Autobahn™ specialanpassat för effektiv överföring av data, både vad avser kontinuerlig uppdatering av olika spelobjekts positioner och automatisk lagring av händelser i den virtuella spel- och upplevelsemiljön.

Produkten Autobahn™ riktar sig såväl till andra spelutvecklare som utvecklare av olika typer av virtuella mötesplatser, exempelvis inom elektronisk handel. Vidare har mjukvaru-utvecklare med behov av chat-funktion eller enklare form av client/serverlösning en möjlighet i Autobahn™. Den största fördelen för samtliga dessa användare är att reducera utvecklingstiden för datorkommunikationen. Speciellt vid applikationer som ska fungera både på Mac och PC bedöms Autobahn™ fylla ett behov.



Autobahn™ är ett plattformsoberoende nätverksprotokoll för effektiv överföring av data.

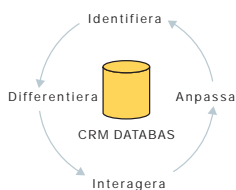
Internetbetalningstekniker – Jalda™

I samband med visningar av prototyper på Clusterball™ blev Daydream i september 1998 kontaktat av EHPT (Ericsson Hewlett-Packard Telecommunications) varvid ett samarbete med utveckling av ett system för mikrobetalningar över Internet, Jalda™, påbörjades. Daydream har sedan dess deltagit i utvecklingen av Jalda™ och demonstrerat tekniken tillsammans med EHPT på olika mässor. Daydream har inget ägande i tekniken Jalda™, men torde vara den speltillverkare i världen vilken bäst behärskar tillämpningen av tekniken. Jalda™ ägs av EHPT och är implementerat i Daydreams Clusterball™. EHPT avser med Jalda™ etablera en världsstandard för säkra betalningar över Internet. Tidigare betalmetoder har endast stöd för engångssummor vid inköp av produkter via nätet, men med Jalda™ har utvecklingen tagit ett steg längre. En användare vilken handlar via Jalda™ kommer att kunna köpa stora och små tjänster för stora och små belopp direkt över nätet. Jalda™ möjliggör bland annat:

- Betalning per tidsenhet, exempelvis per spelad minut i ett datorspel.
- Betalning per musklick i en virtuell miljö, exempelvis per musklick på exponerade varumärken i virtuella köpcentrum.
- Betalning direkt mot spelarens bank-, kort- eller telefonabonnemang.
- Verifiering av en betalning direkt via en mobiltelefon.

CRM-databasteknik

Clusterball™ är Daydreams första spel vilket innefattar ett omfattande CRM-system (Customer Relationship Management). CRM-systemet är en kunddatabas som Daydream utvecklat. Då Internet gör det möjligt att kommunicera med ett stort antal konsumenterna i realtid, gör databasen det möjligt att hantera all information. Alla erfarenheter och lärdomar kring konsumenterna lagras i databasen. Ju mer Daydream lär sig om sina användare, desto bättre produkter kan Bolaget leverera och desto nöjdare blir konsumenterna. Detta markerar en milstolpe i Daydreams utveckling kring hanteringen av konsumenterna och ger bolaget en förmåga att förstå kundernas behov och önskemål på ett helt nytt sätt (se avsnittet "Kundens upplevelse i centrum" för beskrivning av CRM-systemets funktionalitet).



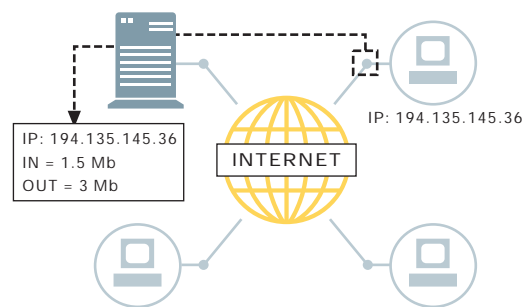
CRM-databasteknik möjliggör realtidskommunikation med ett stort antal konsumenter samtidigt.



Jalda™ är en ny standard för säkra mikrobetalningar över Internet.

Mätteknik på IP-nivå

Mätteknik på IP-nivå innebär en möjlighet att kontinuerligt mäta hur olika datorer förbrukar kapacitet i sin nätverksuppkoppling. För Daydream innebär kunskapen om mätning på IP-nivå att Bolaget har tillgång till ett kraftfullt verktyg för att mäta och debitera förbrukning av bolagets tjänster online och direkt föra informationen vidare till ekonomisystem för fakturering.



Uppdragsproduktion i Sombrero AB

Inom Technology bedrivs även, i Sombrero AB, webb- och multimedieproduktioner på extern och intern uppdragsbasis med starkt fokus på avancerade gränssnitt, pedagogik, användarbeteende och ny teknik. Vidare erbjuds idag i begränsad omfattning uppdragsproduktion rörande reklam- och företagsspel.





Daydream Ventures

Verksamhetsområdet Ventures ger uttryck åt Daydreams strävan att bli bättre på att utveckla och kapitalisera på de tekniker och affärsidéer som uppstår kring spelproduktionen i Entertainment, samt Bolagets tekniska utveckling i Technology. Ventures innebär för Daydream att satsa på något som har potential att utvecklas. Verksamheten utgör en kuvös för att driva fram nya konkurrenskraftiga företag och bygga varumärken. Projekt och portföljbolag kan drivas och finansieras i egen regi eller tillsammans med externa samarbetspartners och finansierare. Daydream Ventures kommer under våren 2000 förse med ett begränsat riskbärande kapital. Enheten kommer vid större kapitalbehov i portföljbolagen söka externa finansieringslösningar. Teknisklösningar, affärsidéer och innovationskraft skall med andra ord utgöra Daydreams huvudsakliga insats i portföljbolagen. Tanken är att värden för Daydream skapas i form av ägarandelar samtidigt som belastningen på Daydream-koncernens likviditet begränsas.

Daydream Software AB förvärvade den 20 december 1999 samtliga aktier i Obbit SkyNet AB. Bolaget levererar Internetanslutningar och tjänster för information och interaktiv kommunikation på Internet. Obbit SkyNet AB har idag cirka 10 anställda och har på kort tid vuxit till att bli en av Norrlands största leverantörer av webbhotell med tjänster inom bredbandskapacitet, e-handel och teknik för att mäta och styra flöden över Internet (se vidare avsnittet "Mätteknik på IP-nivå" ovan). Daydream har efter förvärvet överfört teknik och kunnande gällande elektronisk distribution samt dynamisk mätning och styrning av flöden över Internet till Daydream Technology. Vidare har Daydream beslutat dela bolaget Obbit SkyNet AB i två separata

bolag, Obbit AB respektive SkyNet AB, se avsnittet "Koncernstruktur och rättsliga aspekter". Dessa två kommer därmed att utgöra de två första portföljbolagen i Daydream Ventures. Daydream avser under innevarande verksamhetsår bolagisera åtminstone en av teknisklösningarna i Daydream Technology och i samband med detta överföra sådant bolag till Daydream Ventures.

Obbit SkyNet AB

En del av Obbit SkyNets verksamhet är idag helt inriktad på utbyggnad och vidareutveckling av bredbandsuppkopplingar. Bolaget är innehavare av ett av Norrlands största privatägda stadsradionät för datakommunikation. Accessnätet byggs i första hand upp med olika typer av radiobaserad kommunikation men även fiberoptik och koppar kan användas. Bolaget avser etablera närvaro i Stockholm före utgången av andra kvartalet 2000 och har en målsättning att före utgången av innevarande räkenskapsår vara aktiv på fem större orter i Sverige. Denna verksamhet inom Obbit SkyNet AB kommer efter genomförd organisationsförändring att bedrivas i bolaget SkyNet AB.

Obbit SkyNet är även ett serviceinriktat IT-företag. Bolaget utvecklar tjänster inom text, bild, ljud och grafik för interaktiv information och kommunikation. Kunderna är främst små och medelstora företag i hela landet, men även privatpersoner, utbildningsorganisationer och fastighetsägare nyttjar bolagets tjänster. Bolaget levererar traditionella servertjänster såsom webbhotell med e-handelslösningar, e-post och FTP. Vidare innehar bolaget en egen serverpark med tillhörande serverhosting. Denna verksamhet kommer efter genomförd organisationsförändring att bedrivas i Obbit AB.



Browse: Books

Shopping Cart

See more items
those in your cart

Qty:

1
List Price: ~~\$29.95~~
Our Price: **\$25.99**
You Save: **\$3.96 (15%)**

save for later

1
List Price: ~~\$59.97~~
Our Price: **\$42.99**
You Save: **\$16.98 (23%)**

save for later

2
List Price: ~~\$59.99~~
Our Price: **\$39.49**
You Save: **\$20.50 (30%)**

save for later

1
List Price: ~~\$24.96~~
Our Price: **\$17.49**
You Save: **\$7.49 (30%)**

delete

save for later

3
List Price: ~~\$29.98~~
Our Price: **\$20.99**
You Save: **\$8.99 (30%)**

delete

save for later

Subtotal: **\$32.95**

delete

add any quantities. Press **Enter** to update

Framtidsutsikter

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

Daydream bedömer att verksamhetsområdet Entertainment har en konkurrenskraftig produktportfölj och en unik plattform för utveckling av nya produkter. Vidare är bedömningen att Bolaget befinner sig i frontlinjen inom online gaming såväl vad gäller kompetens och produkter. Detta utgångsläge, i en bransch som växer kraftigt samtidigt som affärsmodeller och värdekedjor förändras drastiskt, ger Daydream en möjlighet att konkurrera för en position som en av de ledande aktörerna i denna utveckling.

Bolagets ambition är att etablera ett attraktivt och värdefullt varumärke med en stark marknadsposition och en stor mängd konsumentrelationer online. Bolagets bedömning är vidare att en sådan position på längre sikt säkerställer god intjäningsförmåga. För att framgångsrikt kunna tillvarata denna möjlighet avser Daydream realisera en offensiv strategi vilken medför såväl negativ resultateffekt som negativt kassaflöde. Med beaktande även av avskrivningar på såväl produkter som goodwill på i storleksordningen 10-12 MSEK under innevarande räkenskapsår bedöms detta innebära att Daydream kommer att redovisa ett betydande underskott under året.

Bolagets strategi innefattar en förstärkning av Bolagets kompetens genom rekrytering av kvalificerade medarbetare till samtliga enheter; Entertainment, Technology samt Ventures. Bolagets uttalade strävan är att vara en av de mest

inflytelserika företagen i sin industri. Daydream har därför även för avsikt att utreda möjligheterna till strukturaffärer inom branschen, vilket kan komma att innebära att Bolaget förvärvar eller ingår allianser med andra företag.

Clusterball™

Marknads lansering av Clusterball™ i Sverige kommer att ske i samband med att Telia lanserar sitt nya Internetbetalningssystem Pay-IT. Pay-IT förväntas lanseras under första kvartalet 2000. Före utgången av andra kvartalet 2000 avser Daydream gå vidare i marknads lanseringen av Clusterball™ och erbjuda sin underhållning på nya marknader i samarbete med lokala aktörer enligt samma modell som i Sverige. Bolaget prioriterar i detta sammanhang Nordamerika, Storbritannien, Tyskland, Frankrike och Holland. Daydreams mål är att etablera en stor mängd kundrelationer online, skapa värdegemenskap och lojalitet hos dessa samt etablera varumärket Daydream. Bolagets prissättningsstrategi kommer därför i det kortsiktiga perspektivet snarare utformas för att minimera inträdesbarriärer än för att maximera de omedelbara intäkterna. En stor kunddatabas och ett starkt varumärke kommer framledes att utgöra grunden för effektivare distribution av nya produkter samt möjliggöra ökad intäktsgenerering från exempelvis varumärkesexponering i produkterna.

Safecracker®

Safecracker® har sålts i ca 235 000 exemplar. Spelet avses återlanseras på den Nordamerikanska marknaden under första kvartalet 2000. Safecracker® positionernas som en lågprisprodukt och förväntas ge endast marginella intäkter i fortsättningen.

Traitors Gate®

Traitors Gate® beräknas under mars år 2000 att finnas ute i handeln i 22 länder, innefattande alla för Bolaget viktiga marknader i världen. Bolaget har inför lanseringen av Traitors Gate® tecknat förskottsavtal med distributörer för en totalt garanterad intäkt om cirka 2,6 MSEK före försäljningskostnader. Av detta har flutit in cirka 1,2 MSEK före försäljningskostnader. Efter att återstående garantibelopp betalats börjar royalty utgå med, beroende på distributör, 20-35% på det av butiken betalda inköpspriset exklusive skatter. För Daydream bedöms detta innebära, beroende på distributör, en royaltyintäkt på mellan 20-50 SEK per såld kopia av Traitors Gate® före försäljningskostnader.

Daydreams distributörer inrapporterar försäljnings-siffror var tredje månad. Daydream avser rapportera om försäljningsutvecklingen för Traitors Gate® rörande Skandinavien, Storbritannien (inkl. Australien, Nya Zeeland och Irland), Nederländerna och Luxemburg i Bolagets delårsrapport den 30 mars 2000. Försäljningssiffror för Frankrike, Belgien, Schweiz, Italien, Spanien, Chile och Argentina avser Bolaget rapportera i samband med delårsrapport den 30 juni 2000. För Nordamerika, Mexico, Israel, Finland och Tyskland avser Bolaget rapportera försäljning i delårsrapport per den 29 september 2000.

Daydream Technology

Daydream Technology kommer att generera intäkter främst inom uppdragsproduktion. Under innevarande verksamhetsår avser Daydream Technology utreda möjligheterna att i egen regi eller med tredje part bolagisera minst en av Bolagets tekniklösningar. Daydream avser i och med detta överföra sådant bolag till Daydream Ventures.

Daydream Ventures

Daydream Ventures befinner sig i en etableringsfas. Daydream avser under det kommande räkenskapsåret skapa en närvaro för Ventures i Stockholm samt rekrytera nyckelpersoner med relevant branschfarenhet. Portföljbolaget Obbit SkyNet AB har redan en etablerad verksamhet och kommer efter genomförd delning i Obbit AB och SkyNet AB att drivas av respektive VD. Nya affärsmöjligheter kommer löpande att utvärderas. Under året bedöms minst en av teknikerna i Daydream Technology bolagiseras och därefter överförs till Daydream Ventures enligt ovan.

Safecracker® och Traitors Gate® har olika förpackningar för de olika marknaderna.



Kort historik

Embryot till dagens Daydream uppstod vid årsskiftet 1992/93 när Sombrero AB bildades av Jörgen Isaksson, Jan Phersson Broberg och Erik Phersson.

Sombreros affärsidé var att sälja datorer, programvaror och tjänster till grafisk industri. Själva namnet Sombrero valdes för att presumtiva kunder inte skulle tänka på datorer – utan snarare på möjligheter. Idag arbetar Sombrero med webb-design och utveckling av digitala miljöer.

Verksamheten växte snabbt. Vinsterna investerades främst i teknik och forskning. Efter två framgångsrika år grundades Daydream Software AB med affärsidén att designa och producera interaktiva dataspel för världsmarknaden. När bolaget bildades fanns det ytterligare två personer med i företaget: Nigel Papworth, illustratör och art director, från London och reklambranschen; Leif Holm, CAD-expert och programmerare från arkitektbranschen.

Safecracker® var Daydreams första internationella produkt, spelet påbörjades tidigt 1995 och var färdigställt i samband med att Daydream noterades på SBI-listan 1996. Daydream valde att bli publika på ett tidigt stadium i Bolagets utveckling. Daydream var i behov av expensionskapital och Sverige saknade vid denna tidpunkt en fungerande riskkapitalmarknad för onoterade bolag, därtill såg Daydream en fördel i att tillvarata den uppmärksamhet vilket en notering innebär. Daydream har sedan banat väg för den svenska dataspelsindustrin och fått flera efterföljare på aktiemarknaden.

Traitors Gate® blev Daydreams nästa stora produktion och påbörjades vid årsskiftet 96/97, ett spel vilket använde samma basteknologi som Safecracker®, men där spelidé och spelets struktur blivit mer komplicerad. Efter ett intensivt utvecklingsarbete lanserades Traitors Gate® i början av september 1999. Den ursprungliga lanseringen av Traitors Gate® var planerad till våren 1999, men spelets komplexitet gjorde att kvalitetstestningen tog längre tid än beräknat.

Daydream stötte tidigt på stora problem vid lanseringen av sin första produkt Safecracker®. Bolagets dåvarande distributör Warner Interactive Entertainment, befann sig i ekonomisk knipa vilket innebar att Daydream drabbades av kraftiga förseningar och att den utlovade massiva marknadsföringsinsatsen uteblev. Daydream köpte senare tillbaka samtliga utlicensierade rättigheter för spelet, men det momentum som produkten hade var sedan länge förlorat. Daydream har sedan dess jobbat vidare i en extremt konkurrensutsatt bransch där speltillverkare tvingats arbeta med väldigt små marginaler. Daydream insåg redan 1996 att värdekedjan för dataspel skulle komma att förändras, bl a att flera mellanhänder skulle försvinna i samband med utvecklingen av elektronisk distribution. Detta har dock tagit längre tid än man först beräknat och först nu finns en tillräckligt effektiv kanal för att speltillverkare direkt skall kunna nå konsumenter.

Det nya online-spelet Clusterball™ är Daydreams väg in i online gaming marknaden med produkter som kan upplevas, distribueras och betalas över Internet.

Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer

Jan Phersson Broberg

Född 1964. VD i Daydream Software AB. 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: 138.000 A-aktier och 435.706 B-aktier.

Thomas Nyman

Född 1961. Advokat. Styrelseordförande 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.

Jörgen Isaksson

Född 1967. Vice VD Daydream Software AB samt styrelseledamot i Daydream Software AB. Grundare till Sombrero AB och Daydream Software AB.

Lead Programmer och Designer för Safecracker®. Efter förestående organisationsförändring, beskriven i avsnittet "Koncernstruktur och rättsliga aspekter", är Bolagets avsikt att Jörgen skall inträda som VD för Daydream Technology AB. Utbildning: Data- och systemvetenskap vid Umeå Universitet. Tidigare arbetat inom Esselte koncernen.

Aktieinnehav: 138.000 A-aktier och 455.206 B-aktier.

Erik Phersson

Född 1967. Styrelseledamot i Daydream Software AB. Sounddesigner, även tidigare arbetat med Graphic and Animation Post-Production inom Daydream koncernen. Efter förestående organisationsförändring är Bolagets avsikt att Erik skall inträda som VD för Daydream Entertainment AB. Erik har tidigare arbetat inom Esselte koncernen.

Aktieinnehav: 138.000 A-aktier och 413.936 B-aktier.

Peter Borgström

Född 1963. Styrelsesuppleant i Daydream Software AB. Efter förestående organisationsförändring är Bolagets avsikt att Peter skall inträda som VD för SkyNet AB. Peter har tidigare varit verksam inom NCH-Gruppen samt Scantech AB.

Aktieinnehav: 498.300 B-aktier.

Göran Hedlund

Född 1952. VD i Obbit SkyNet AB. Grundare till Obbit SkyNet AB. Efter förestående organisationsförändring är Bolagets avsikt att Göran skall inträda som VD för Obbit AB. Tidigare verksam som grafiker i eget bolag. Utbildning: Umeå Universitet motsv. Fil. kand.

Aktieinnehav: 90.200 B-aktier.

Revisor

Olof Johansson. Född 1948. Revisor i Daydream Software AB sedan 1996.

Auktoriserad revisor, Ernst & Young AB.

Aktiekapital och ägarstruktur

Aktiekapital

Aktiekapitalet i Daydream Software AB uppgår före nyemissionen till 1.096.000 SEK, fördelat på 690.000 A-aktier och 6.160.000 B-aktier om vardera nominellt 0,16 SEK. Varje aktie medför lika rätt till andel i Daydreams tillgångar och vinst. A-aktie medför 10 röster medan B-aktie medför 1 röst. Föreliggande nyemission kommer att öka aktiekapitalet med högst 548.000 SEK fördelat på högst 3.425.000 B-aktier.

År	Transaktion	Ökning av antal aktier	Ökning av aktiekapital (kronor)	Totalt aktiekapital (kronor)	Totalt antal aktier	Aktiens nominella belopp (kronor)
				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 ¹⁾	2 618 750	419 000	920 000	5 750 000	0,16
1999	Apportemission ²⁾	1 100 000	176 000	1 096 000	6 850 000	0,16
2000	Föreliggande nyemission	3 425 000	548 000	1 644 000	10 275 000	0,16

¹⁾ Nyemission till allmänheten och institutionella investerare.

²⁾ Apportemission till Obbit SkyNet AB:s aktieägare i samband med förvärv av samtliga aktier i Obbit SkyNet AB.

Ägarstruktur

I nedanstående tabeller framgår ägarförhållandena i Daydream Software AB före respektive efter Erbjudandet. Ägarstrukturen baseras på ägarförhållanden per den 30 november 1999 från den av VPC för Bolaget förda aktieboken, kompletterad med de därefter för Bolaget kända förändringarna.

Ägarstruktur före Erbjudandet

Ägare	Antal A	Antal B	% av kapital	% av röster
Isaksson, Jörgen	138 000	455 206	8,66	14,05
Phersson Broberg, Jan	138 000	435 706	8,38	13,90
Papworth, Nigel	138 000	422 566	8,18	13,80
Phersson, Erik	138 000	413 936	8,06	13,74
Holm, Leif	138 000	356 166	7,21	13,29
Danielsson, Leif	-	498 300	7,27	3,82
Borgström, Peter	-	498 300	7,27	3,82
Nyman, Anders	-	99 000	1,45	0,76
Hedlund, Göran	-	90 200	1,32	0,69
Föreningssparbanken AB	-	88 000	1,28	0,67
Svenska Handelsbanken S.A.	-	64 000	0,93	0,49
Övriga	-	2 738 620	39,98	20,97
Summa	690 000	6 160 000	100,00	100,00

Ägarstruktur efter Erbjudandet*

Ägare	Antal A	Antal B	% av kapital	% av röster
Isaksson, Jörgen	138 000	455 206	5,77	11,13
Phersson Broberg, Jan	138 000	435 706	5,58	11,01
Papworth, Nigel	138 000	422 566	5,46	10,93
Phersson, Erik	138 000	413 936	5,37	10,88
Holm, Leif	138 000	356 166	4,81	10,53
Danielsson, Leif	-	498 300	4,85	3,02
Borgström, Peter	-	498 300	4,85	3,02
Nyman, Anders	-	99 000	0,96	0,60
Hedlund, Göran	-	90 200	0,88	0,55
Föreningssparbanken AB	-	88 000	0,86	0,53
Svenska Handelsbanken S.A.	-	64 000	0,62	0,39
Övriga	-	2 738 620	26,65	16,61
Nya investerare	-	3 425 000	33,33	20,78
Summa	690 000	9 585 000	100,00	100,00

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

Nyemissionsbemyndiganden

Vid ordinarie bolagsstämma den 14 januari 2000 bemyndigades 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 skall även omfatta rätt att besluta om apportemission eller att aktie skall tecknas med kvittningsrätt. Styrelsens bemyndigande avses användas i samband med eventuella företagsförvärv som Bolaget kan komma att genomföra.

Utfästelse

Samtliga ägare till A-aktier har åtagit sig att verka för omvandling av alla A-aktier i Bolaget till B-aktier.

Koncernstruktur och rättsliga aspekter

Koncernstruktur

Nuvarande struktur

Daydream Software AB har två dotterbolag, Obbit SkyNet AB och Sombrero AB. Obbit SkyNet AB har i sin tur ett dotterbolag, SkyNet Invest AB.

Förestående organisationsförändring

I syfte att renodla de olika resultatområdena planerar Daydream Software AB att genomföra en omorganisation innebärande följande: Daydream Software AB skall vara moderbolag till tre helägda dotterbolag (i) Daydream Technology AB, (ii) Daydream Entertainment AB och (iii) Daydream Ventures AB. Daydream Technology AB kommer att vara moderbolag till Sombrero AB. Obbit SkyNet AB kommer att byta namn till Obbit AB. SkyNet Invest AB kommer att byta namn till SkyNet AB. Daydream Ventures AB kommer att äga Obbit AB och SkyNet AB.

Daydream Software AB har förvärvat tre lagerbolag som skall utgöra bolagen (i) - (iii) ovan, men har ännu inte genomfört de koncerninterna transaktioner som krävs för att åstadkomma den planerade organisationen. Omorganisationen beräknas vara genomförd i mitten av mars år 2000.

Rättsliga aspekter

Väsentliga avtal

Daydream Software AB

Licensavtal för slutanvändare samt flera licensavtal avseende tillverkning, marknadsföring och försäljning av företagets produkter finns ingångna avseende programvarorna "Safecracker[®]" och "Traitors Gate[®]". Inget av ovanstående avtal är av avgörande betydelse för Bolaget, dess verksamhet eller lönsamhet. Ett marknadsförings- och distributions-

avtal beträffande produkterna Traitors Gate[®] och Safecracker[®] bedöms vara av väsentlig betydelse för Bolagets 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.

Obbit SkyNet AB

Flera kund- och återförsäljaravtal finns ingångna avseende framför allt anslutning till Internet. Inget enskilt sådant avtal är av avgörande betydelse för bolaget för dess verksamhet eller lönsamhet.

Dessutom föreligger följande avtal som bedöms vara av avgörande betydelse för bolagets verksamhet: Hyresavtal beträffande utrymme för bolagets radioanläggning samt beträffande optisk kabel, vilket löper till och med den 1 mars 2000 med möjlighet till automatisk förlängning ett år åt gången; avtal beträffande anslutning till kopplingspunkt för Internet och abonnemang av Internetförbindelse vilket gäller till och med 31 mars 2000 med möjlighet till automatisk förlängning ett år åt gången; avtal om upplåtelse av utrymme för antenn som gäller tills vidare, dock med villkor att bolaget eller något av dess ägare är medlemmar i den bostadsrätts-

förening där utrymmet är beläget; samt avtal om tillhandahållande och uthyrning av optisk länk, vilket gäller till och med den 28 februari 2002.

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 samt en kapitalförsäkring. Daydream bedömer att försäkringsskyddet är anpassat till verksamhetens nuvarande omfattning.

Immateriella rättigheter

Varumärkesregistrering av "Daydream Software" har skett i Sverige samt inom EU. Varumärkesregistrering av "Safecracker[®]" respektive "Traitors Gate[®]" har skett i Sverige. Den programvara som bolaget utvecklar är upphovsrättsligt skyddad.

Tvister

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

Anställningsavtal

Sedvanligt anställningsavtal föreligger för bolagets verkställande direktör, enligt vilket det föreligger en ömsesidig uppsägningstid om sex månader. Övriga nyckelpersoner i bolaget har mellan två och fyra månaders uppsägningstid.

Avtal av gängse typ föreligger med två fristående programkonstruktörer. Ömsesidig uppsägningstid om sex månader tillämpas för dessa avtal.

Transaktioner med närstående

Leif Holm, Jörgen Isaksson, Jan Pheresson Broberg, Nigel Papworth och Erik Pheresson lånade i juli 1999 ut sammanlagt 2 Mkr till Bolaget med säkerhet i företagshypotek om motsvarande belopp i Bolaget. I december 1999 lånade Leif Holm, Jörgen Isaksson, Jan Pheresson Broberg, Nigel Papworth, Erik Pheresson, Leif Danielsson och Peter Borgström ut sammanlagt 1,3 Mkr till Bolaget. Samtliga ovanstående reverser förfaller till betalning den 31 december 2000. Holm, Isaksson, Pheresson Broberg, Papworth och Erik Pheresson har ingått borgensförbindelser för Bolagets räkning om sammanlagt 300.000 kr.

Göran Hedlund har lånat ut 80.000 kr till Obbit Sky-Net AB. Lånet förföll till betalning den 31 december 1999. Återbetalning har inte erfordrats. Vidare har Göran Hedlund, Peter Borgström och Leif Danielsson tecknat borgen för bolaget till sammanlagt 75.000 kr.

Daydream har inte lämnat lån, ställt garantier eller ingått borgen för någon styrelseledamot, ledande befattningshavare eller revisor i Bolaget.

Särskilda åtaganden etc.

Ett villkor för förlängning av bolagets checkräkningskredit hos SEB från den 1 december 1999 till den 28 februari 2000 var att de ägarlån som i samband med detta utfärdades till Bolaget enligt ovan inte skulle återbetalas av Bolaget innan checkkrediten återbetalats.

Särskilda överväganden

En investering i aktier i Daydream Software AB utgör en affärsmöjlighet, men innebär också betydande risker. Dessa kan, på grund av omvärldsfaktorer och Bolagets affärsinriktning, vara svåra att identifiera och kvantifiera. Den som överväger en investering enligt Erbjudandet, men känner osäkerhet vid riskbedömningen, bör inhämta råd från kvalificerade rådgivare. Riskerna nedan är inte framställda i prioritetsordning och gör inte anspråk på att vara heltäckande.

Risker associerade till nya verksamhetsområden

Under hösten 1999 genomförd verksamhetsutveckling, genomfört förvärv av Obbit SkyNet AB samt förestående planerade expansion ökar drastiskt kraven på ledning och organisation. Expansionstakten innebär påfrestningar på Bolagets lednings, operationella, finansiella och fysiska resurser. Risk finns för oenhetliga ledningsinsatser, fortsatt negativa kassaflöden och ökad personalomsättning.

Risker associerade till framtida företagsförvärv

Daydream har en uttalad avsikt att komplettera den organiska tillväxten med förvärv av bolag. Det föreligger risk att dessa förvärv inte utfaller som plane-

rat, samt att personal från dessa bolag inte fungerar inom Daydreams företagskultur. Detta kan komma att hämma Bolagets utvecklingstakt samt inverka negativt på Bolagets framtidsutsikter, finansiella ställning och likviditet.

Beroende av nyckelpersoner och medarbetare

Daydream är en kunskapsorganisation, och därmed starkt beroende av att kunna rekrytera och behålla kompetenta medarbetare och nyckelpersoner. Beroendet av enskilda nyckelpersoner minskar dock i takt med att Bolaget utvecklar varumärken, arbetsmetoder och modeller för kunskapsöverföring. Hittills har Daydream lyckats bra med att attrahera och behålla kvalificerade medarbetare.

Risker associerade till snabb teknisk utveckling

Den snabba tekniska utvecklingen inom Internet och interaktiva medier har skapat nya affärsmöjligheter för företag likt Daydream. Samtidigt medför denna utveckling risker för aktörer vilka gör tekniska felsatsningar samt ej har tillräckligt med teknisk kompetens respektive finansiella resurser för att löpande uppdatera sina produkter och tjänster. En liknande utveckling kan inverka negativt på Bolagets ställning inom industrin samt försämra Bolagets framtidsutsikter.

Ännu ej bevisad intjäningsförmåga

Bolaget har sedan start ej redovisat någon vinst. Vidare kan inte med säkerhet sägas när Bolaget kan komma att bli vinstgivande. Ett misslyckande i att generera framtida vinster samt upprätthålla dessa kan substantiellt komma att påverka marknadsvärdet av Bolagets aktier.

Osäkerhet rörande framtida marknadsutveckling för befintliga produkter

Marknadsutfallet för enskilda spelproduktioner är bl a beroende av omvärldsfaktorer såsom marknadstrender samt beteenden bland konsumenter. Såsom en följd därav är den framtida marknadsutvecklingen för spelproducenters produkter svåra att prognosticera. Det föreligger risk att Bolagets befintliga produkter ej mottas av marknaden såsom förväntat, varvid nedlagda utvecklingskostnader och prognosticerad försäljning kan gå förlorad.

Risker associerade till utveckling av nya produkter

Produktutvecklingsprocessen är avgörande för egenskaperna i slutprodukten. Bolaget har med

spelet Traitors Gate® erfarit att utveckling av spelprogramvara kan vara förknippat med omfattande förseningar och där tillhörande kostnader. Det finns risk för att förseningar i samband med framtida produktanseringar kan komma att försämra Bolagets kassaflöde och likviditet.

Konkurrens och osäkerhet rörande framtida marknadsutveckling för online-spel

Marknaden för online-spel är relativt ung, men under snabb tillväxt. Detta innebär överlag låga inträdesbarriärer och en osäkerhet vid uppskattning av storleken på nuvarande och framtida marknad tillgänglig för Bolaget. Vidare finns en risk att etablerade aktörer från närliggande industrier satsar aggressivt. Hoten kommer från bl a andra speltillverkare, spelportaler samt övriga innehållsleverantörer s.k "content providers". Många av dessa är betydligt större, har längre verksamhetshistorik samt starkare finansiella resurser än Daydream.

Bolagsordning

§ 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. Bolagsstämma skall dock även kunna hållas i Stockholm.

§ 3 Verksamhet

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

§ 4 Aktiekapital

Aktiekapitalet skall 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 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 i förekommande fall på den ordinarie bolagsstämma som hålls under det fjärde året efter revisorsvalet.

§ 8 Kallelse till ordinarie bolagsstämma

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annons i Post och Inrikes Tidningar och annons i rikstäckande dagstidning.

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

Aktieägare eller ombud för aktieägare får vid 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.

§ 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 om stämman 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 koncernresultaträkning och koncernbalansräkning,
 - b) om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen och
 - c) om ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören.
8. Fastställande av styrelse- och revisionsarvoden.
9. Fastställande av antal styrelseledamöter och revisorer.
10. Val av styrelse och i förekommande fall revisorer samt eventuella revisorssuppleanter.
11. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen (1975:1385) eller bolagsordningen.

§ 10 Röstning

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

§ 11 Räkenskapsår

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

§ 12 Avstämningsförbehåll

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

Denna bolagsordning har antagits på ordinarie bolagsstämma den 14 januari 2000. Bolagsordningen har ännu ej registrerats hos PRV.

Övrig bolagsinformation

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).

Skattefrågor i Sverige

Vad som sägs nedan är en allmänt hållen beskrivning av skattefrågor för privatpersoner bosatta i Sverige och svenska företag om inte annat särskilt anges. Beskrivningen är bara avsedd som allmän information och omfattar inte aktier som innehas av handelsbolag, investmentbolag, eller värdepappersfond eller utgör omsättningstillgångar i näringsverksamhet. Varje aktieägare bör konsultera skatterådgivare för information om de skattekonsekvenser som erbjudandet, innehav och försäljning av aktier i Daydream Software AB (publ) kan innebära.

Beskattnings vid aktieförsäljning och av utdelning

Fysiska personer

För fysiska personer som är skatterättsligt hemmahörande i Sverige beskattas alla kapitalinkomster, t ex räntor, aktieutdelningar och reavinst, i inkomstslaget kapital. Skattesatsen i inkomstslaget kapital är 30%. Uppkommer reaförlust är denna avdragsgill till 70% i inkomstslaget kapital. Reaförluster på marknadsnoterade aktiebeskattade värdepapper är dock fullt avdragsgilla mot reavinst på andra marknadsnoterade aktiebeskattade värdepapper.

Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges skattereduktion, dvs avdrag från skatten på inkomst av tjänst och näringsverksamhet samt fastighetsskatt. Skattereduktion medges med 30% av den del av underskottet som inte överstiger 100.000 kr och med 21% av resten. Underskott kan inte sparas till senare beskattningsår.

Juridiska personer

För aktiebolag och andra juridiska personer utom dödsbon beskattas samtliga inkomster i inkomstslaget näringsverksamhet. Skattesatsen är 28%. Avdrag för reaförluster på aktiebeskattade värdepapper som innehas som kapitalplacering medges dock endast mot reavinst på andra aktiebeskattade värdepapper. Reaförluster som inte har kunnat utnyttjas på detta sätt ett visst år kan utnyttjas mot reavinst på aktiebeskattade värdepapper under följande år utan begränsning i tiden. Särskilda skatteregler gäller för vissa speciella företagskategorier.

Utdelning på aktier är i allmänhet skattepliktig. För fysiska personer och dödsbon beskattas utdelning i inkomstslaget kapital. Skattesatsen uppgår till 30%. För juridiska personer utom dödsbon beskattas utdelning i inkomstslaget näringsverksamhet. Skattesatsen är 28%. För aktiebolag och ekonomiska föreningar, men undantag för investmentbolag och förvaltningsföretag, är utdelning på näringsbetingat innehav skattefritt.

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 tillämpning av genomsnittsmetoden. Schablonmetoden får tillämpas vid avyttring av marknadsnoterade aktier.

Avyttring av teckningsrätt

Aktieägare som inte önskar utnyttja sin företrädesrätt att delta 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

B-aktierna i Daydream Software AB (publ) är noterade på SBI:s aktielista. Aktier på SBI-listan är inte förmån för förmögenhetsskatt, med vissa undantag som inte aktualiseras för Daydream Software AB (publ).

Arvs- och gåvobeskattning

Aktier som är noterade på SBI-listan värderas till 30% av vid arvs- och gåvobeskattning vid dödsfall respektive gåvotillfälle.

Skattefrågor för i utlandet bosatta personer

För aktieägare skattemässigt hemmahörande i utlandet som erhåller utdelning från svenskt aktiebolag utgår normalt svensk kupongskatt. Skattesatsen är 30%. Kupongskatten är emellertid ofta reducerad genom de avtal Sverige ingått med andra länder för att undvika dubbelbeskattning. Kupongskatten innehålls normalt av VPC, eller vid förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

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.

Utdrag ur årsredovisningen 1998/1999

Händelser av väsentlig betydelse under räkenskapsåret 1998/99

Efter drygt två års intensivt utvecklingsarbete lanserades Traitors Gate® i början av september 1999. Den ursprungliga lanseringen av Traitors Gate® var planerad till våren 1999, men spelets omfattning och komplexitet gjorde att kvalitetstestningen tog längre tid än beräknat. Den förskjutna lanseringen kom under räkenskapsåret att försämra bolagets resultat och likviditet.

Under räkenskapsåret har förhandlingar förts och avtal löpande tecknats med distributörer för distribution av Traitors Gate® i Frankrike, de fransktalande delarna i Belgien och Schweiz, Storbritannien, Irland, Nederländerna, de holländska delarna i Belgien, Sverige, Norge, Danmark, Italien, San Marino, Vatikanstaten, och Israel. Att Traitors Gate® är ett kvalitetsspel visade sig även under räkenskapsåret då spelet blev uttaget som finalist till Macromedias People Choice Awards Gallery.

Parallellt med färdigställandet av Traitors Gate® genomfördes även ett intensivt utvecklingsarbete i bolagets nästa stora projekt, Clusterball™. Grundtanken med Clusterball™ är att skapa en utvecklingsplattform för bolagets produkter som öppnar för distribution, upplevelse och betalning över Internet.

I samband med visningar av prototyper på Clusterball™ blev bolaget i september 1998 kontaktat av

EHPT (Ericsson Hewlett-Packard Telecommunication) och ett samarbete med utveckling av ett mikrobetalningssystem för betalningar över Internet, Jaldá™, påbörjades. Jaldá™ ägs av EHPT och är implementerat i Daydreams samtliga produkter.

På världens största teknikmessa, Cebit i Hannover, presenterade Daydream och EHPT i mars 1999 en tidig version av Clusterball® i samverkan med EHPT:s nya betalsystem, Jaldá™. Demonstrationen väckte uppmärksamhet och fick stort utrymme i internationell press. Samarbetet med EHPT fortsatte även under E3 mässan i Los Angeles, där Daydream och EHPT hade en gemensam monter.

Under räkenskapsåret har Daydream även aktivt deltagit i andra för bolaget viktiga mässor såsom ECTS i London, som är en av Europas största med fokus på PC/konsolmarknaden. Vidare deltog bolaget i Apple Expo i Paris, en mässa för Mac-användare och återförsäljare, där Daydream presenterade en prototyp av Clusterball™ samt föredrog om de nya affärsmöjligheter som online-spelen medför.

Stärkt av den uppmärksamhet bolaget fått i samband med mässor m m, lanserade bolaget i mars 1999 som första speltillverkare, en "Global Marketing Helpdesk". En nätplats på Internet i form av ett extranät som erbjuder information, stöd- och marknadsmaterial åt förläggare, distributörer och media.

Händelser av väsentlig betydelse efter räkenskapsårets slut

Bland 350 produkter i 14 olika kategorier blir Traitors Gate® i oktober nominerad till BAFTA Interactive Entertainment Awards i kategorin design.

Daydreams styrelse beslutar den 24 oktober 1999 att rekommendera bolagsstämman att genomföra en nyemission riktad till befintliga aktieägare i Daydream Software AB. Avsikten var att huvudaktieägarna, de fem grundarna, Jan Pheresson Broberg, Erik Pheresson, Jörgen Isaksson, Nigel Papworth och Leif Holm skulle avstå sina teckningsrätter i nyemissionen till förmån för Balticgruppen AB. Därigenom skulle Balticgruppen AB, i kombination med ett aktiebyte, erhålla 24,1% av samtliga aktier och 48,8% av rösterna i Daydream. Denna nyemission och huvudaktieägarförändring blev inte fullföljd. Efter kritik från SBI/IM marknadsplats AB att Balticgruppen inte följde rekommendationerna rörande budplikt, valde Balticgruppen att avstå affären. Mot bakgrund av denna tilltänkta affär anställdes Villy Hansen från Balticgruppen som VD i Daydream.

Som en följd av den uteblivna affären med Balticgruppen avgår Villy Hansen i december. Styrelsen beslutar att återinsätta Jan Pheresson Broberg som VD.

Styrelsen i Daydream träffar i december avtal om förvärv av samtliga aktier i Obbit SkyNet AB genom

en riktad nyemission om 1.100.000 B-aktier i Daydream. Genom förvärvet får Daydream tillgång till teknisk spetskompetens inom elektronisk distribution och handel samt dynamisk mätning och styrning av online-flöden.

Efter att under hösten förhandlat och tecknat avtal rörande distribution av Traitors Gate® på den nord-amerikanska marknaden, Australien och Nya Zeeland, Spanien, Chile, Argentina, Tyskland och Finland, avslutas förhandlingsomgången. Traitors Gate® är översatt till tio språk och kommer senast under mars år 2000 att finnas ute i handeln i 22 länder, innefattande alla för bolaget viktiga marknader i världen.

Extra bolagsstämma godkänner i december förvärvet av Obbit SkyNet AB. Vidare beslutar den extra bolagsstämman att bemyndiga styrelsen att, under tiden intill nästa ordinarie bolagsstämma, fatta beslut om nyemission högst med ett belopp som ryms inom bolagsordningens kapitalgränser genom kontantemission av aktier av serie B med företrädesrätt för aktieägarna enligt bolagsordningen i förhållande till det antal aktier de tidigare äger.

Den 22 december påbörjas lanseringen av Clusterball™ genom att nätplatsen www.clusterball.com öppnas.

Resultaträkningar

	Not	Koncernen			Moderbolaget		
		1998/1999	1997/1998	1996/1997	1998/1999	1997/1998	1996/1997
	1						
Rörelsens intäkter mm							
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 mm		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

	Not	Koncernen			Moderbolaget		
		1999-08-31	1998-08-31	1997-08-31	1999-08-31	1998-08-31	1997-08-31
	1						
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
		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
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

	Not	Koncernen			Moderbolaget		
		1999-08-31	1998-08-31	1997-08-31	1999-08-31	1998-08-31	1997-08-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER							
Eget kapital	14						
Bundet eget kapital							
Aktiekapital, 5 750 000 aktier å 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
Summa bundet eget kapital		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
Summa fritt eget kapital		-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
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 kortfristiga 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			Moderbolaget		
		1999-08-31	1998-08-31	1997-08-31	1999-08-31	1998-08-31	1997-08-31
Ställda säkerheter	16	3 300 000	0	0	3 300 000	0	0
Ansvarsförbindelser		0	0	0	0	0	0

Finansieringsanalys

tkr	Koncernen			Moderbolaget		
	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

Belopp i tkr om inget annat anges.

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

De redovisningsprinciper som tillämpas överensstämmer med Årsredovisningslagen samt rekommendationer och uttalanden från Bokföringsnämnden, Redovisningsrådet och Föreningen Auktorserade 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.

NOT 2 – UPPGIFT OM INKÖP OCH FÖRSÄLJNING INOM SAMMA KONCERN, MM

Inköp och försäljning mellan koncernföretag

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

NOT 3 – MEDELANTAL ANSTÄLLDA, LÖNER, ANDRA ERSÄTTNINGAR OCH SOCIALA AVGIFTER

Medeltalet anställda	1998/1999		1997/1998		1996/1997	
	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%

Anläggningstillgångar

Anläggningstillgångarna redovisas till anskaffningskostnad med avdrag för planmässig avskrivningar baserade på en bedömning av tillgångarnas ekonomiska livslängd.

Avskrivningar enligt plan har gjorts enligt följande:

Kontorsinventarier	20 %
Datorer	33,3 %
Koncerngoodwill	20 %

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.

Löner, ersättningar mm	1998/1999		1997/1998		1996/1997	
	Löner och andra ers. (varav pens. kostnader)	Soc.kostn (varav pens. kostnader)	Löner och andra ers. (varav pens. kostnader)	Soc.kostn (varav pens. kostnader)	Löner och andra ers. (varav pens. kostnader)	Soc.kostn (varav pens. kostnader)
Moderbolaget	2 787 182	1 132 625 (242 700)	2 734 730	1 049 433 (228 208)	1 928 575	749 872 (134 281)
Dotterföretag	938 520	284 435 (60 101)	780 604	300 496 (42 799)	1 431 322	540 687 (89 670)
Koncernen totalt	3 725 702	1 417 060 (302 801)	3 515 334	1 349 929 (271 007)	3 359 897	1 290 559 (223 951)

Löner och andra ersättningar fördelade mellan styrelseledamöter mfl och anställda	1998/1999		1997/1998		1996/1997	
	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
Dotterföretaget	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 styrelse arvode har ej utgått detta räkenskapsår (f.å. 150 tkr).

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% av lönen under perioden 9809-9902, därefter har premien beräknats på 6% 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 dotterbolaget på 800.000 kronor.

NOT 5 – ÖVRIGA RÄNTEINTÄKTER OCH LIKNANDE RESULTATPOSTER

	Koncernen			Moderbolaget		
	1998/1999	1997/1998	1996/1997	1998/1999	1997/1998	1996/1997
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 (1997/1998 0 tkr; 1996/1997 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, avskrivs 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	-1 950 768	-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

Företagets namn	Innehavets omfattning		Innehavets värde	
	Antal andelar	Kapitalandel%	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	Kapitalandel %	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 m.m.						
Företagsinteckningar	3 300 000	0	0	3 300 000	0	0

Kommentar till finansiell utveckling

*Omsättning, resultat och ställning (koncernen).
Tre år i sammandrag*.*

	1998/1999	1997/1998	1996/1997
Nettoomsättning (exkl. aktiverat arbete)	4 685 925	3 762 239	4 621 343
Rörelseresultat	-5 356 095	-2 330 009	-3 461 846
Resultat efter finansiella poster	-5 326 525	-2 029 510	-3 132 205
Balansomslutning	14 004 417	17 278 198	18 849 171
Justerat eget kapital, kr	10 201 848	15 531 987	17 561 630
Soliditet (inkl. Balanserade utvecklingskostn.)	73,0%	90,0%	93,0%
Andel riskbärande kapital, %	72,9%	89,9%	93,2%
Skuldsättningsgrad, ggr	0,23	0,00	0,00
Eget kapital per aktie, kr	1,77	2,70	3,05
Resultat per aktie, kr	-0,93	-0,35	-0,54
Kassaflöde per aktie, kr	-1,21	-1,34	-1,34
Avkastning på eget kapital	-41,43%	-12,27%	-16,14%
Avkastning på sysselsatt kapital	-37,71%	-12,26%	-20,97%
Antal aktier	5 750 000	5 750 000	5 750 000
Medelantal anställda	14	14	11

Definitioner nyckeltal

Soliditet

Eget kapital i procent av balansomslutningen.

Andel riskbärande kapital

Eget kapital och latent skatt i procent av balansomslutningen.

Skuldsättningsgrad

Räntebärande skulder dividerade med eget kapital.

Eget kapital per aktie

Eget kapital dividerat med antal aktier.

Resultat per aktie

Årets resultat dividerat med antal aktier.

Kassaflöde per aktie

Kassaflöde (se avsnittet "Utdrag ur årsredovisning 1998/99") dividerat med antal aktier.

Avkastning på eget kapital

Resultat efter skatt i procent av genomsnittligt eget kapital.

Avkastning på sysselsatt kapital

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

* Daydream-koncernen bildades först i november 1996 genom förvärvet av Sombrero AB, varmed nyckeltalen för åren före 1996/97 beskriver ett annat företag med en annan huvudsaklig verksamhet. Därför presenteras enbart nyckeltal för de tre senaste räkenskapsåren i syfte att ej ge en skev bild jämfört med Bolagets nuvarande verksamhetsinriktning.

Koncernförhållanden

Bolaget köptes i november 1994 av de nuvarande huvudägarna. Samtidigt ändrades Bolagets namn till Daydream Software AB och dess inriktning till att producera interaktiv underhållning för en global marknad. Bolaget hade inga anställda utan tjänsterna köptes av Sombbrero AB och externa konsulter. I november 1996 förvärvades Sombbrero AB och koncernen Daydream Software bildades. I december 1999 förvärfvar Daydream Software AB samtliga aktier i Obbit SkyNet AB (se avsnitt "Proformaredovisning och periodbokslut").

Omsättning

Under räkenskapsåret 1996/97 uppgick nettoomsättningen i koncernen till 4,6 MSEK. Sombbrero stod för cirka 3,9 MSEK i externa intäkter och Daydream för cirka 0,7 MSEK. Nettoomsättningen i Sombbrero var främst hänförlig till en uppdragsproduktion, SL The Game och försäljning av mjuk- och hårdvara. Nettoomsättningen i Daydream var främst hänförliga till garanterade förskottsbetalningar för Daydreams första spelproduktion, Safecracker®.

Under räkenskapsåret 1997/98 fortsatte koncernens nettoomsättning att ligga på en låg nivå främst till följd av försenade intäkter från Safecracker® samt att Sombbrero arbetade mer med spelutveckling åt Daydream. Sombbrero omsatte externt ca 3,0 MSEK som i huvudsak bestod av konsultintäkter från uppdrag inom multimedia och Internet samt

försäljning av hård- och mjukvara. Nettoomsättningen i Daydream på ca 0,8 MSEK var främst hänförlig till intäkter från Safecracker® som var den enda produkten som Daydream hade ute på marknaden under räkenskapsåret.

Under 1998/99 uppgick koncernens nettoomsättning till 4,7 MSEK. Extern nettoomsättning i Sombbrero uppgick till ca 2,0 MSEK. Minskningen från föregående år berodde på att Sombbrero under större delen av året arbetat med marknad och spelutveckling åt Daydream. Omsättningen i Daydream uppgick till ca 2,7 MSEK varav 1,8 MSEK utgörs av garanterade förskott från distributörer av Traitors Gate®.

Kostnader

Varuinköp

Varuinköp utgörs främst av inköp av tjänster avseende spelutveckling. Förändringarna mellan åren är främst hänförliga till ökade satsningar på spelutveckling.

Övriga externa kostnader

Övriga externa kostnader utgörs främst av kostnader för Daydreams agent, inköp av dataprogram, resekostnader samt kostnader för notering av aktien. Minskningen av dessa kostnader från räkenskapsåret 1996/97 beror på att det då gjordes omfattande inköp av dataprogram och att kostnader uppstod i samband med nyemissionen i december 1996.

Finansiering

I december 1996 tillfördes Daydream ca 20 MSEK genom en nyemission. Koncernen har per 1999-12-31 även finansierats via en checkkredit på ca 1,4 MSEK samt lån från delägare på ca 3,3 MSEK.

Balanserade utvecklingskostnader

Balanserade utvecklingskostnader, avseende kostnader för utveckling av dataspel, avskrives i förhållande till beräknad ekonomisk livslängd för varje enskilt projekt. Aktivering sker endast av nedlagd tid för projekten av de anställda och externa konsulter. Kostnaden för varje nedlagd timme justeras kontinuerligt för att vara relevanta i jämförelse med de kostnader företaget har för personalen. De tre senaste åren har utvecklingskostnader balanserats till ett värde av 19,3 MSEK. Vid slutet av räkenskapsåret 1998/99 uppgick det kvarvarande värdet till 11,8 MSEK. Första produkten Safecracker® var helt avskriven vid slutet av räkenskapsåret 1998/99, produkten avses att under första kvartalet år 2000 återigen lanseras på den nordamerikanska marknaden. Det kvarvarande värdet på Traitors

Gate® på 6 643 tkr beräknas att vara avskrivet i sin helhet under det kommande räkenskapsåret.

Skattesituation

Daydream betalar för närvarande ingen skatt på grund av ansamlade förluster.

Valutaexponering

Cirka 90% av intäkterna för garantiersättning och royalty från spelförsäljningen utbetalas i USD, resterande intäkter betalas ut i DM. Daydream skyddar sig idag inte genom terminskontrakt eller motsvarande.

Utdelningspolicy

Bolaget avser att reinvestera intjänade vinstmedel och har inte för avsikt att inom överskådlig framtid lämna utdelning.

Revisionsarvode

Arvode för revision avseende Daydream-koncernen var för räkenskapsåret 1998/1999 45.000 SEK.

Proformaredovisning och periodbokslut

I syfte att visa hur koncernen påverkas av förvärvet av Obbit SkyNet AB samt den föreslagna nyemissionen har följande proformabalansräkning upprättats. Proformaredovisningen baseras på periodbokslut i Daydream per 991231 (ej granskat av bolagets revisorer) och på periodbokslut i Obbit SkyNet AB per 991231. Förvärvet av Obbit SkyNet AB redovisas som om det skedde per 1 september 1999. I december 1999 fattade styrelsen beslut om förvärv av samtliga aktier i Obbit SkyNet AB genom en riktad nyemission om 1.100.000 B-aktier i Daydream. Koncernmässig goodwill fastställdes till 15,9 MSEK. Avskrivning av goodwill har belastat resultat med 0,5 MSEK. I proformaredovisningen har samma redovisningsprinciper som används i Daydreams årsredovisning 1998/1999 tillämpats, se avsnittet "Tilläggsupplysningar".

Proformaredovisningen är upprättad som om pågående nyemission fulltecknats och genomförts per den 31/12-99. Nyemissionen tillför Daydream cirka 27,8 MSEK efter avdrag för emissionskostnader och ökar det egna kapitalet med motsvarande belopp.

Proforma balansräkningar i sammandrag 9912

TILLGÅNGAR	Daydream	Obbit SkyNet	Delsumma	Eliminering Obbit SkyNet	Pågående nyemission	Proforma 991231
Balanserade utvecklingskostnader	12 236 370	176 000	12 412 370			12 412 370
Koncerngoodwill	69 205		69 205	15 377 000		15 446 205
Summa immateriella anl. tillgångar	12 305 575	176 000	12 481 575			27 858 575
Materiella anl.tillgångar	394 061	897 000	1 291 061			1 291 061
Finansiella anl.tillgångar		100 000	100 000	(100 000)		-
Summa anläggningstillgångar	12 699 636	1 173 000	13 872 636			29 149 636
Summa omsättningstillgångar	1 075 713	892 000	1 967 713		27 825 000	29 792 713
SUMMA TILLGÅNGAR	13 775 349	2 065 000	15 840 349			58 942 349
EGET KAPITAL OCH SKULDER						
Bundet eget kapital						
Aktiekapital	920 000	100 000	1 020 000	76 000	548 000	1 644 000
Bundna reserver	9 282 043		9 282 043	15 642 000	27 277 000	52 201 043
Summa bundet eget kapital	10 202 043	100 000	10 302 043			53 845 043
Fritt eget kapital						
Balanserat resultat		(189 000)	(189 000)	189 000		-
Periodens resultat	(3 101 551)	200 000	(2 901 551)	(530 000)		(3 431 551)
Summa fritt eget kapital	(3 101 551)	11 000	(3 090 551)			(3 431 551)
Summa eget kapital	7 100 492	111 000	7 211 492			50 413 492
Långfristiga skulder	903 562	742 000	1 645 562			1 645 562
Kortfristiga skulder	5 771 295	1 212 000	6 983 295			6 883 295
S:A EGET KAPITAL OCH SKULDER	13 775 349	2 065 000	15 840 349			58 942 349

Proforma nyckeltal

Soliditet						85,4%
Skuldsättningsgrad						0,10
Eget kapital per aktie						4,86
Antal aktier						10 275 000

Proforma resultaträkningar i sammandrag (4 mån)

	Daydream	Obbit SkyNet	Eliminering Obbit SkyNet	Proforma 991231
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	495 048	1 147 000		1 642 048
Aktiverat arbete	2 693 300	161 000		2 854 300
Summa rörelseintäkter	3 188 348	1 308 000		4 496 348
Rörelsens kostnader				
Rörelsens kostnader	(3 737 577)	(1 018 000)		(4 755 577)
Rörelsens resultat	(549 229)	290 000		(259 229)
Avskrivningar				
Immateriella anl.tillgångar	(2 294 507)	-	(530 000)	(2 824 507)
Materiella anl.tillgångar	(189 322)	(70 000)		(259 322)
Resultat efter avskrivningar	(3 033 058)	220 000		(3 343 058)
Finansnetto	(68 493)	(20 000)		(88 493)
Periodens resultat	(3 101 551)	200 000	(530 000)	(3 431 551)

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. I prospektet intagna proforma-räkenskaper har upprättats i enlighet med de förutsättningar som anges i avsnittet "Proformaredovisning och periodbokslut".

Årsredovisningarna för räkenskapsåren 1996/1997, 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 28 januari 2000

Olof Johansson
Auktoriserad revisor
Ernst & Young

Adresser

Daydream Software AB
Västra Kyrkogatan 1
903 29 Umeå
Tel 090-70 66 70
Fax 090-70 66 79
www.daydream.se

Obbit SkyNet AB
Rådhusplanaden 17 D
902 38 Umeå
Tel 090-13 33 10
Fax 090-13 33 70
www.obbit.se

Ordlista

CRM (Customer Relationship Management)

Metoder för att hantera kundrelationer.

ISP (Internet Service Provider)

Internetleverantör, företag som tillhandahåller Internettjänster, t ex anslutningsmöjlighet och e-post.

Bandbredd

Tillgänglig överföringskapacitet under en viss tidsenhet.

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.

IP-nummer (Internet Protocol)

Numerisk internetadress till en dator.

Community

På Internet åsyftas digitala samhällen eller grupper.

PR (Public Relations)

Åtgärder för att skapa intresse och erhålla utrymme i prioriterade publika media.

Co-branding

Ett varumärke marknadsförs tillsammans med ett annat varumärke.

C/C++

Programmeringsspråk.

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 funktions-samling.

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.

ISDN (Integrated Services Digital Network)

Teknik för samtidig sändning av tal och data digitalt i teleledningar.

Linux

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

Chat

Ett text-samtalssystem där datoranvändare kan direktkommunicera med varandra via sina tangentbord och skärmar.

FTP (File Transfer Protocol)

Internet protokoll (språk) för att överföra filer.

Content Providers

Producent/Leverantör av upplevelser och innehåll E-Commerce-lösningar. Lösningar och metoder för elektronisk handel.

Spelkonsol

Enkel speldator som kopplas till TV.

Mikrobetalningar

Små summor, delar av kronor.

daydream[®]

Daydream Software AB, Västra Kyrkogatan 1, 903 29 Umeå.
Telefon 090-70 66 70, fax 090-70 66 79, www.daydream.se, e-mail we@daydream.se