daydream®

Daydream Software AB (publ)

Delårsrapport, 1 jan – sept 2001

- **Daydreams försäljning har, för jämförbara enheter, ökat med 51% under årets första nio månader jämfört med motsvarande period föregående år.**
- **Koncernens omsättning uppgick till 12,8 Mkr (6,9 Mkr jan 00 – sept 00).**
- **Resultatet före avskrivningar uppgick till –6,2 (-4,1) Mkr för moderbolaget och -15,4 (-8,2) Mkr för koncernen, –49,2 (-13,1) Mkr resp. –58,9 (-15,8) Mkr efter finansnetto.**
- **Koncernens kostnader har minskat med 27% detta kvartal, jämfört med föregående kvartal, genom kostnadseffektiviseringar.**
- **Efter rapportperiodens slut anställdes Göran Eriksson som vVD med operativt ansvar för Daydream Software och Entertainment.**
- **Dotterbolaget Tonteknik har under slutet av perioden sålts och E-game har direkt efter perioden försatts i konkurs.**
- **För Clusterball® har avtal med publicister tecknats över hela världen**

Verksamheten

Arbetet med att minska kostnaderna har varit i fokus under perioden och resultaten har redan visat sig genom att kostnaderna detta kvartal kraftigt minskat jämfört med tidigare kvartal. Detta har skett genom både personalminskningar, främst i dotterbolagen, och kostnadseffektiviseringar.

Arbetet med omorganisationen av Daydream Entertainment är klart och organisationen fungerar enligt planerna. Införandet av den nya projektmodellen innebär, förutom ökad produktionskapacitet, även att Daydream kan garantera leverans av produktioner i rätt tid och utfört på rätt sätt. Leveranssäkerhet som detta skapar förtroende och trygghet hos beställarna.

Daydream Entertainment kommer även att komplettera sitt utbud genom att erbjuda kunderna produktioner för andra plattformar såsom X-box, Playstation och Nintendo likväl som att jobba med spel för mobiltelefoner.

Daydream har nu tecknat avtal gällande hela världen med publicister gällande samtliga färdiga produkter. Detta medför att royaltyintäkterna kommer att öka framgent.

Daydreams on-linespel Clusterball nylanserades av Real Networks på Real Arcade i slutet på september.

Under perioden har moderbolaget och Daydream Entertainment flyttat till nya gemensamma lokaler. Nu sitter man i nya lokaler som man hyr av Ericsson Erisoft. Lokalerna är toppmoderna med tanke på arbetsmiljö, ändamålsenlighet och framförallt säkerhet.

Daydream bedriver ett samarbetsprojekt med Luleå Tekniska Högskola, LTH, och Data Ductus beträffande en dataspelsutbildning på Institutionen i Skellefteå. Utbildningen är avsedd att utbilda både grafiker och programmerare och kommer att vara en bra rekryteringsbas för Daydream i framtiden. http://www.tt.luth.se/utbildningar/Datorspelsinformation.pdf

Under perioden har dotterbolaget Tonteknik sålts. Bolaget har redovisat förlust under årets samtliga månader och någon vändning kunde inte skönjas inom överblickbar framtid varför en försäljning direkt har en positiv effekt på koncernens kassaflöde.

Efter rapportperiodens utgång försattes dotterbolaget E-game i konkurs. Bolaget klarade budget under årets 3 första månader men tappade sedan kraftigt i omsättning. Efter 6 månaders fruktlösa rekonstruktionsförsök bestämde sig styrelsen för Daydream Software AB för att kapitalutflödet måste stoppas. Som absolut bästa åtgärd ansågs konkurs vara sedan förhandlingar med potentiella köpare inte kunnat slutföras.

Genom ovanstående har de största utflödeskällorna stoppats samtidigt som renodlingen mot kärnverksamheten fortsätter. Fortsatt effektivisering och marknadsfokus kommer enligt planerna att ge positivt kassaflöde under sista kvartalet 2001.

Kommentarer till resultatet

Arbetet med att minska kostnaderna har varit i fokus under perioden och resultaten har redan visat sig genom att kostnaderna detta kvartal kraftigt har minskat jämfört med tidigare kvartal. Resultaträkningen innefattar även Tonteknik och E-game, allt enligt redovisningsrådets rekommenderationer. Siffrorna är därför fullt jämförbara mellan kvartalen inom respektive år.

Koncernen redovisar ökande omsättning under årets första nio månader jämfört med motsvarande period föregående år. Rörelseresultatet har fortfarande en negativ trend men denna förväntas vända under kvartal 4 beroende på genomförda åtgärder för kostnadsminskning tillsammans med intäktsökningar från bl.a. julhandel och fler spel på marknaden.

Resultatet efter finansnetto belastas hårt (-32,3 Mkr) av nedskrivningen av koncerngoodwill på E-gameköpet. Efter denna nedskrivning finns ingen koncerngoodwill kvar i balansräkningen.

Kostnaderna för utveckling av spel har under delårsperioden aktiverats med 7,9 Mkr. Under samma period har aktiverade kostnader avskrivits med 8,7 Mkr. Både Safecracker och Traitors Gate har skrivits av till fullo, men genererar fortfarande intäkter. Avskrivningen av aktiverade kostnader för Clusterball och Ski-Doo X-Team Racing påbörjades 1:a september 2000 respektive 1:a januari 2001.

Samma redovisningsprinciper som tidigare perioder har använts.

Kommentar till nettoomsättningen

Nettoomsättningen för perioden uppgick till 12,8 Mkr (6,9 Mkr jan 00 – sep 00). Bolaget visar därmed fortsatt ökande försäljning.

daydream®

Nyckeltal

	01-01-01-01-09-30(9 mån)	00-01-01-00-09-30(9 mån)	1999/2000 Helår(16 mån)
Nettoomsättning (exkl. aktiverat arbete), tkr	12.795	6.972	12.833
Rörelseresultat, tkr	-58.161	-15.796	-40.728
Resultat efter finansiella poster, tkr	-58.941	-15.816	-40.267
Balansomslutning, tkr	29.432	41.618	95.128
Avkastning på eget kapital, %	neg	neg	neg
Avkastning på sysselsatt kapital, %	neg	neg	neg
Soliditet (inkl.balanserade utv. kostnader),%	80,5	84,5	86,8
Medelantalet anställda, st	62	40	45
Börskurs vid periodens slut, kr	2	30	18,50
Antalet aktier, st	14.350.000	10.375.000	12.450.000
(Beslutad, ej verkställd utökning av antal aktier, st	0	0	1.900.000
Eget kapital/aktie, kr	1,6	3,4	6,6
Resultat/aktie, kr	-4,1	-1,5	-3,2
Kassaflöde/aktie, kr	-2,5	-4,0	-6,2

Försäljning spel

Ett stort arbete är nedlagt för att marknadsföra produkterna, detta med början på E3-mässan i maj –01. Effekterna av detta arbete kommer fram allteftersom. Avtal har tecknats för försäljning av spelen Clusterball och Ski-Doo X-team Racing. Det är framförallt avtal för försäljning av spel på CD-rom som tecknats. Spelen säljs nu både på CD-rom och on-line över hela världen. Spelen lanseras löpande i de olika regionerna under hösten. Royaltyintäkterna från dessa kommer sedan successivt med början under kvartal 4.

Daydream ligger fortfarande i förhandlingar om förfinansierade spel där risktagandet är betydligt mindre än vid egenfinansierade spel.

Personal

Under rapportperioden har antalet medarbetare minskat från 65 till 50 personer. Efter rapportperiodens slut har antalet minskat med ytterligare 14 (E-game) till totalt 36 personer.

Investeringar

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under året uppgått till 0,8 Mkr.

Investeringar i spelutveckling är gjord med 7,9 Mkr under året och avskrivningar på dessa aktiverade kostnader har skett med 8,9 Mkr. Kvarvarande ej avskrivna aktiverade utvecklingskostnader för spel och teknologier är:

Safecracker	0 tkr
Traitors Gate	0 tkr
Clusterball	1.973 tkr
X-team Racing	3.681 tkr
Teknologier	7.456 tkr
Övrigt	1.029 tkr
Totalt	14.139 tkr

Nästa informationstillfälle

Nästa rapport, bokslutskommuniké för 2001, kommer den 31:a januari 2002.

Denna rapport har inte granskats av bolagets revisor.

Umeå den 30 oktober 2001

Leif Danielsson, VD

Kontaktperson:
Leif Danielsson, VD
leif.danielsson@daydream.se
mobil: 070-525 62 02
www.daydream.se
Tel: 090-70 66 70

SKI-DOO är ett registrerat varumärke som tillhör Bombardier Inc., och används av Daydream Software AB med tillstånd från Bombardier Inc.
Safecracker, Traitors Gate och Clusterball är registrerade varumärken som tillhör Daydream Software AB.

daydream®

Moderbolagets resultaträkning

Belopp i tkr	01-07-01 - 01-09-30	00-07-01 - 00-09-30	01-01-01 - 01-09-30	00-01-01 - 00-09-30
Nettoomsättning	1.157	2.005	5.527	3.056
Aktiverat arbete	55	2.298	440	6.445
S:a rörelseintäkter	1.212	4.303	5.967	9.501
Personalkostnader	-1.591[1]	-3.835	-5.124	-9.765
Övriga rörelsekostnader	-1.710	-766	-7.040	-3.890
Rörelsens resultat	-2.089	-298	-6.197	-4.154
Avskrivningar				
Immateriella anl.tillgångar	-1.782	-5.643	-5.308	-8.610
Materiella anl.tillgångar	-98	-311	-363	-425
Resultat efter avskrivningar	-3.969	-6.252	-11.868	-13.189
Finansnetto	-37.687[2]	139	-37.337	45
Resultat	-41.656	-6.113	-49.205	-13.146

1) Personal har flyttats från moderbolaget till Daydream Entertainment, därmed är jämförelse med motsvarande period föregående år svår.
2) Varav engångsnedskrivning av dotterbolag 37.777 tkr

Koncernens resultaträkning

Belopp i tkr	01-07-01 - 01-09-30	00-07-01 - 00-09-30	01-01-01 - 01-09-30	00-01-01 - 00-09-30
Nettoomsättning	2.887	3.210	12.795	6.972
Aktiverat arbete	1.863	2.423	7.911	6.502
S:a rörelseintäkter	4.750	5.633	20.706	13.474
Personalkostnader	-6.047	-5.334	-22.160	-13.581
Övriga rörelsekostnader	-3.579	-3.117	-13.978	-8.139
Rörelsens resultat	-4.876	-2.818	-15.432	-8.246
Avskrivningar				
Immateriella anl.tillgångar	-3.121	-2.403	-8.884	-6.797
Materiella anl.tillgångar	-468	-336	-1.461	-753
Nedskrivning koncerngoodwill	-30.765		-32.384	
Resultat efter avskrivningar	-39.230	-5.557	-58.161	-15.796
Resultat från finansiella investeringar	-1.062	62	-780	-20
Resultat	-40.292	-5.495	-58.941	-15.816
Antal utestående aktier	14.350.000	10.375.000	14.350.000	10.375.000
Resultat per aktie	-2,80	-0,53	-4,10	-1,52

Koncernens resultaträkning för rapportperioden och delårsperioden innehåller kostnader och intäkter för både Tonteknik och E-game. Detta enligt redovisningsrådets rekommenderationer; RR 10

daydream®

Koncernens balansräkning

Belopp i tkr	2001-09-30	2000-12-31	2000-09-30
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anl.tillgångar	14.139	47.472	30.253
(varav goodwill)	(0)	(32.385)	(16.817)
Materiella anl.tillgångar	3.034	4.670	3.226
Finansiella anl.tillgångar	0	32	0
Summa anläggningstillgångar	17.173	52.174	33.479
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar mm	6.083	6.730	5.752
Likvida medel	6.176	36.224	2.387
Summa omsättningstillgångar	12.259	42.954	8.139
Summa tillgångar	29.432	95.128	41.618
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	23.705	82.646	35.182
Långfristiga skulder, räntebärande	1.506	999	1.480
Kortfristiga skulder	4.221	11.483	4.956
Summa eget kapital och skulder	29.432	95.128	41.618

daydream®

Koncernens kassaflödesanalys

Belopp i tkr	**01-01-01-01-09-30 9 mån**	**00-01-01-00-09-30 9 mån**	**1999/2000 Helår 16 mån**
Den löpande verksamheten			
Rörelsens intäkter	12.795	7.560	12.833
Aktiverat arbete	7.911	9.007	12.160
Rörelsens kostnader	-36.138	-25.922	-37.143
Finansiella poster	-780	-88	457
Skatt	0		-19
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital	**-16.212**	**-9.443**	**-11.712**
Förändring av rörelsekapital	-6.060	-1.565	2.223
Periodens investeringar,netto	-8.283	-30.775	-68.125
Kassaflöde	**-30.555**	**-41.783**	**-77.614**
Finansieringsverksamheten			
Riktad nyemission	0	18.618	50.443
Nyemission, netto	0	25.547	62.326
Upplåning	507	0	1.064
Förändring av likvida medel	**-30.048**	**2.382**	**36.219**
Likvida medel			
Ingående behållning	36.224	5	5
Förändring av likvida medel	-30.048	2.382	36.219
Utgående behållning	6.176	2.387	36.224
Avtalad ej nyttjad kredit	235	54	284
Disponibla medel	**6.411**	**2.441**	**36.508**

Förändring av eget kapital

Koncernen

	Aktiekapital	Bundna reserver	Fritt eget kapital
Belopp vid periodens ingång	2.296	120.803	-40.453
Ökning av aktiekapitalet genom emissioner	0	0	0
Periodens resultat			-58.941
Belopp vid periodens utgång	2.296	120.803	-99.394