



Beyond Frames Entertainment AB (publ)
Delårsrapport tredje kvartalet 2018

www.beyondframes.com

Tredje kvartalet 2018

Nettoomsättningen uppgick till 376 TSEK under kvartalet. Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) blev -1 472 TSEK. Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -1 465 TSEK. Under kvartalet aktiverades 1 388 TSEK i utvecklingskostnader. Kassalikviditeten uppgick vid kvartalets utgång till 22 890 TSEK.

Viktiga händelser under perioden

Beslut om riktad emission till Handelsbanken Microcap Sverige på 5 MSEK.

Viktiga händelser efter periodens utgång

Beyond Frames spridningsemission blev övertecknad och första dagen för handel på Spotlight Stock Market är planerad till 6 december.

I början av oktober slutfördes förvärvet av 51% av aktierna i Zenz VR AB. Bolaget verkar under Beyond Frames paraply, utvecklingen av nya spel fortgår självständigt alltmedan andra uppgifter i bolaget centraliseras till Beyond Frames. I bolaget finns för närvarande 3 lanserade VR spel.

Om Beyond Frames Entertainment

Beyond Frames Entertainment är ett bolag verksamt inom dataspelsindustrin med sin kreativa bas på Södermalm i Stockholm. Bolagets målsättning är att attrahera kompetenta spelutvecklare med en gemensam vision: att skapa intressanta och roliga spelupplevelser av hög kvalitet baserat på teknologi inom Virtual Reality (VR) och Augmented Reality (AR).

Beyond Frames strategi är att samla oberoende spelstudios under samma paraply. Avsikten är att detta ska ske dels genom förvärv av spelstudios, vilka bevisat att de kan utveckla och marknads lansera spel med stor spelglädje, dels genom organisk tillväxt. Bolaget har ett fokus mot spelutveckling som helt eller delvis tillämpar VR- och AR-teknologi. Bedömningen är att dessa teknologier kommer att leda utvecklingen av nya spel inom VR- och AR-segmentet





VD har ordet

Virtual Reality - VR

Många analytiker trodde redan i slutet av 2015 att genomslaget för VR var runt hörnet men det tog några år till för teknologin att bli redo för konsumenter. Nu under 2018 började marknaden "ta fart". Globala teknikföretag som Google, Microsoft och Facebook har fortsatt trappa upp sina satsningar och flera nya produkter som siktar på den breda massmarknaden har lanserats.

Under tredje kvartalet har vi sett fler och fler tydliga indikationer på att ett genombrott för VR är nära förestående. Det kanske främsta inom VR just nu är det Facebook-ägda Oculus tydliga fokus på att utveckla VR för massmarknaden. För två månader sedan, den 26 september, öppnade Mark Zuckerberg konferensen Oculus Connect med att framhäva att Facebook är fortsatt fast beslutna om att uppfylla målet att få in en miljard människor i VR. Det är astronomiska siffror vilket motsvarar var sjunde människa på jorden eller var fjärde person mellan 15 och 64 år. Det annonserades även samtidigt att det länge hypade VR-headsetet *Oculus Quest* kommer att lanseras redan under våren 2019. Vi, och många med oss, gör bedömningen att lanseringen av Oculus Quest har potential att bli VR's "iPhone moment". Den är sladdlös, kraftfull, kräver ingen extern hårdvara, är enkel att använda och kommer att kosta \$399 - inte mer än en vanlig spelkonsol.

Jag är stolt över den starka position våra studios har skapat inom den globala VR-scenen. Under det tredje kvartalet har Zenz VR lanserat ett nytt VR-spel kallat *Xion*, vilket är ett retro-spel som fått ett mycket positivt mottagande med bra omdömen och recensioner. Cortopia Studios har även fortsatt visa framgång och för bara några veckor sedan ytterligare en gång fått se hur sin succétitel *Wands* seglat upp bland de 10 bäst säljande spelen på Oculus Go i världen.

Även om marknaden idag är liten för VR är det fascinerande hur mycket våra studios har åstadkommit. Med ett flertal starka VR-speltitlar i portföljen står Beyond Frames nu väl positionerat för att kunna dra nytta av en volymökning när jättarna sätter fart på VR-marknaden.

Augmented Reality - AR

AR-glasögon är det futuristiska slutmålet för både underhållning och produktivitet. Med denna teknik på plats behövs inte längre tvådimensionella skärmar på mobiltelefoner, datorer och TV-apparater. Även om det är en bit kvar tills detta blir verklighet händer det väldigt mycket inom denna sektor och många av de globala teknikjättarna investerar enorma resurser i denna teknologi.

Den kanske mest omtalade aktören är det Florida-baserade startup-företaget Magic Leap som tagit in över 2,3 miljarder dollar i riskkapital från bland andra Google och Alibaba. Googles VD sitter sedan dess även i Magic Leaps styrelse. Efter år av spekulationer kring denna hemlighetsfulla startup lanserade Magic Leap nu under det tredje kvartalet sin första produkt, ett par AR-glasögon för utvecklare som de kallar *Magic Leap One*. Detta är likt Microsofts satsning Hololens ett första försök till ett fullt fungerande AR-headset som framöver ska vidareutvecklas till en formfaktor liknande vardagliga glasögon.

Magic Leap är inte ensam om dessa stora satsningar. Under det tredje kvartalet lanserade det Amazon-backade bolaget North sina nya AR-glasögon *Focals*, vilka har en formfaktor av vanliga glasögon som kan visa text och notifikationer direkt i synfältet. Men kanske ännu mer intressant är Apple. Under det tredje kvartalet annonserade Apple att de förvärvat Akonia Holographics, en tillverkare av smarta linser (skärmar) för AR-glasögon. Det har i många år spekulerats i att Apples nästa stora produkt efter iPhones kommer att bli just smarta AR-glasögon. Med förra årets förvärv av AR-headsettillverkaren Vrana i ryggen visar nu Apple att de ökar upp utvecklingstakten inom denna sektor. Vår bedömning är att Apples förvärv av Akonia kan bli det startskott övriga aktörer i branschen väntat på. Apple har ett historiskt haft ett otroligt stort inflytande inom konsumentelektronik och när Apple väl går in i en marknad brukar de göra stora avtryck, med många andra aktörer som följare.

Beyond Frames Entertainment

Det pågår just nu ett race mellan de stora hårdvarutillverkarna för att dominera inom AR och VR. Enorma summor investeras av de ledande tech-företagen för att skapa ett ekosystem inom vilket man kan bygga framtida affärer. Beyond Frames är väl positionerade för att vara med och bidra med högkvalitativt innehåll för dessa teknologier. En utmaning är att det finns olika plattformar som tillhandahåller våra produkter och lansering på nya kräver anpassning. Vi har utvecklat ett system för att kunna stödja många plattformar som kommer till stor användning de närmaste åren, innan hårdvarumarknaden inom VR konsolideras. Nu senast har vi lagt till stöd för Xiaomi Mi VR i systemet och Cortopia har därigenom släppt Wands för Xiaomi Mi VR under kvartalet.

Nyckelfaktorer för att kunna kapitalisera på marknadstillväxten anser vi bestå av kompetens inom tekniskt kunnande i kombination med erfarenhet av att bygga bra spel för just dessa plattformar. Beyond Frames har upparbetade relationer med många av dessa hårdvarutillverkare och app-stores.

Efter den pågående kapitalanskaffningen är bolaget väl kapitaliserat och har goda förutsättningar att agera på vår tillväxtstrategi. Diskussioner förs kontinuerligt med intressanta spelstudios samtidigt som vi lyckas attrahera nya talanger till befintliga studios. Med stor tillförsikt ser vi fram mot framtiden och fortsättningen på vår resa.

Allmänt om verksamheten

Beyond Frames Entertainment AB (publ), org nr 559058-8322, är ett bolag verksamt inom dataspelsbranschen. Beyond Frames Entertainment AB (publ) äger och driver självständiga spelstudios som skapar underhållningsprodukter mot konsumenter med huvudsaklig inriktning mot plattformar för virtuell verklighet (VR) och förstärkt verklighet (AR).

Redovisningsprinciper

I delårsrapporten har samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder använts som i senaste årsredovisning. Delårsrapporten är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

Ekonomisk översikt

Belopp i TSEK	Q3 2018	Q3 2017	9 mån 2018	9 mån 2017
Moderföretag				
Nettoomsättning	-	214	634	1 637
Aktiverat arbete för egen räkning	-	-	2 650	-
EBITDA	-572	-1 360	-5 320	-3 195
EBITDA/Aktie*	-0,06 kr	-0,28 kr	-0,51 kr	-0,67 kr
Resultat	-454	-1 363	-5 952	-3 202
Resultat/Aktie*	-0,04 kr	-0,28 kr	-0,58 kr	-0,67 kr
Koncern**				
Nettoomsättning	376	-	1 010	-
Aktiverat arbete för egen räkning	1 388	-	4 038	-
EBITDA	-1 472	-	-6 222	-
EBITDA/Aktie*	-0,14 kr	-	-0,60 kr	-
Resultat	-321	-	-7 231	-
Resultat/Aktie*	-0,14 kr	-	-0,70 kr	-

	2018-09-30	2017-09-30
Moderföretag		
Balansomslutning	31 633	26 328
Eget kapital	31 365	23 769
Eget kapital/Aktie*	3,03 Kr	4,96 Kr
Antal aktier	517 136	239 583
Koncern		
Balansomslutning	31 610	-
Eget kapital	30 354	-
Eget kapital/Aktie*	2,93 Kr	-
Antal aktier*	517 136	-

* Alla nyckeltal som är beräknade per antal aktie är justerade så att det antal aktier under perioden justerats för split 20:1 för att ge en mer rättvisande jämförelse.

** Koncernen bildades under 2018

Kommentar till resultatutveckling

Beyond Frames Entertainment AB (publ) är inne i en tillväxtfas och med detta har kostnaderna ökat. Intäkterna är fortfarande begränsade och har sjunkit under året. Beyond Frames Entertainment AB (publ) har valt att inte marknadsföra Wand's aktivt då marknaden ännu inte tagit fart utan fokuserat på att vidareutveckla spelet, Wand's fokuserar på online-baserade dueller där spelaren möter motståndare från hela världen i intensiva matcher som genererar poäng och som resulterar i rankinglistor över de bästa trollkarlarna. I spelet ingår att låsa upp nya trollformler och skapa nya trollstavar som ger spelaren allt mer styrka och erfarenhet. Spelaren kan även låsa upp nya utseenden på spelkaraktären och därigenom skapa sin egen identitet i spelet, som en plattform för framtiden. Beyond Frames Entertainment AB (publ) gör förlust och budgeterar med att göra förluster till dess att investeringarna i nya spel får effekt.

Aktiveringar av utvecklingskostnader

Beyond Frames Entertainment AB (publ) har aktiverat utvecklingskostnader direkt hänförliga spelutveckling och tillhörande plattform för befintliga och nya spel. Aktiverade utvecklingsutgifter i koncernen för tredje kvartalet är 1 388 tkr.

Likviditet och finansiering

Kassalikviditeten har under tredje kvartalet minskat med 9 104 tkr för moderföretaget och uppgick per delårsperiodens slut till 16 128 tkr (1 985 tkr). Likviditeten har under tredje kvartalet minskat med 2 441 tkr för koncernen och uppgick per delårsperiodens slut till 22 890 tkr. Nyemissioner uppgår under perioden till 11 950 tkr (3 650 tkr). Premier för personalens teckningsoptioner har upptagits med 365 tkr av moderföretaget.

Kommentarer till större poster

Immateriella anläggningstillgångar

Immateriella anläggningstillgångar består av aktiverade utvecklingskostnader.

Finansiella anläggningstillgångar

Finansiella anläggningstillgångar avser uppskjuten skattefordran på underskottsavdrag.

Framtida utveckling

Under fjärde kvartalet 2018 kommer både spridningsemissionen och den riktade nyemissionen att genomföras. Uppbyggnaden av Beyond Frames Entertainment AB (publ) som ett bolag som skapar goda förutsättningar för kreativt spelskapande hos de spelstudios vi arbetar med och som kan erbjuda med finansiering och andra tjänster fortsätter. Efter periodens utgång har vi tecknat ett nytt hyreskontrakt för ett större kontor på Södermalm i Stockholm där vi kan erbjuda möjlighet för andra företag i branschen att hyra kontor, vi kan på så sätt öka möjligheterna till samarbete och kunskapsutbyte.

Riskfaktorer

Intjäningsförmåga och kapitalbehov

Det kan inte uteslutas att det tar längre tid än förväntat innan Beyond Frames Entertainment AB (publ) uppnår en kontinuerlig stabil lönsamhet. Det kan inte heller uteslutas att Beyond Frames Entertainment AB (publ) i framtiden har ett större kapitalbehov än vad som idag bedöms som nödvändigt.

Förvärv av spelstudios

Beyond Frames Entertainment AB (publ) affärsstrategi baseras på förvärv av framstående spelstudios inom spel baserade på VR- och AR-teknik. Det finns en risk att förvärvade spelstudios inte lever upp till de förväntningar som Beyond Frames Entertainment AB (publ) haft och som föranlett förvärvet. Dessa förväntningar ske avse såväl kompetensnivå, skicklighet, finansiella omständigheter, förmågan till samarbete eller andra faktorer. Det finns en risk att förvärvade spelstudios inte integreras i Beyond Frames Entertainment AB (publ) verksamhet på ett ändamålsenligt sätt. Förväntade synergier kan helt eller delvis utebli. Sammantaget kan dessa risker få en negativ inverkan på Beyond Frames Entertainment AB (publ) verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Marknaden inom VR och AR är dessutom i en tidig fas och där många nya aktörer etablerar sig. Marknaden kännetecknas av snabb teknisk och innovativ utveckling, vilket öppnar upp för många nya aktörer, däribland Beyond Frames Entertainment AB (publ). Även större aktörer från traditionell spelutveckling inom PC-, konsol- och mobilspel kan komma att ge sig in i denna marknad i takt med att den mognar. Flera av dessa, både nuvarande och framtida konkurrenter, kan ha ett konkurrensövertag i form av mer inarbetade varumärken, längre historik samt större finansiella resurser. Om Beyond Frames Entertainment AB (publ) inte lyckas bibehålla sin marknadsposition genom fortsatt innovation finns det en risk att Beyond Frames Entertainment AB (publ) förlorar konkurrenskraft vilket skulle kunna påverka Beyond Frames Entertainment AB (publ) negativt.

Immaterialrättsligt skydd

Inom spelutveckling, såsom för all mjukvaruutveckling, finns en risk att Beyond Frames Entertainment AB (publ) spel kan komma att efterliknas av konkurrenter. Det finns även en risk att andra företag innehar immateriella rättigheter på vilka Beyond Frames Entertainment AB (publ) skulle kunna hävdas inkräkta på. Försvar av Beyond Frames Entertainment AB (publ) immateriella rättigheter eller ersättning till tredje part för intrång i och/eller användning av tredje parts immateriella rättigheter kan innebära minskade intäkter eller ökade kostnader till dess att överträdelser beivras, licensavgifter betalats och/eller tillåtelse erhållits att nyttja tredje parts immateriella rättigheter. Detta skulle sammantaget kunna påverka Beyond Frames Entertainment AB (publ) verksamhet, resultat och finansiella ställning negativt.

Valutarisker

Beyond Frames Entertainment AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag vars redovisning är denominerad i SEK. Spelindustrin är en global och digital marknad där merparten av intäktsströmmarna kan komma att genereras i utländska valutor. Dessa intäkter kan medföra att Beyond Frames Entertainment AB (publ) exponeras för betydande valutasvängningar. Dessa skulle kunna påverka Beyond Frames Entertainment AB (publ) omsättning, resultat och finansiella ställning negativt.

Kommande rapporteringstillfälle

Bokslutskommuniké 2018, 28 februari 2019.

Den finansiella informationen i denna rapport har inte granskats av bolagets revisor.

Stockholm den 30 november 2018

Johan Larsson
Verkställande direktör

RESULTATRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN

<i>Belopp i TSEK</i>	Q3 2018	9 mån 2018
<i>Rörelsens intäkter</i>		
Nettoomsättning, extern	376	1 010
Aktiverat arbete för egen räkning	1 388	4 038
Övriga rörelseintäkter	0	181
Summa rörelseintäkter	1 764	5 229
<i>Rörelsens kostnader</i>		
Råvaror och förnödenheter	-365	-2 746
Övriga externa kostnader	-476	-2 263
Personalkostnader	-2 396	-6 442
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-379	-1 012
Summa rörelsekostnader	-3 616	-12 463
Rörelseresultat	-1 852	-7 234
<i>Finansiella poster</i>		
Ränteintäkter och liknande resultatposter	1	3
Resultat efter finansiella poster	-1 851	-7 231
Skatt på periodens resultat	386	1 500
Periodens resultat	-1 465	-5 731
Hänförligt till Moderföretagets aktieägare		-5 731

BALANSRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN - TILLGÅNGAR

<i>Belopp i TSEK</i>	9 mån 2018
TILLGÅNGAR	
Anläggningstillgångar	
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>	
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	5 683
Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter	14
Summa immateriella anläggningstillgångar	5 697
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>	
Inventarier, verktyg och installationer	66
Summa materiella anläggningstillgångar	66
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>	
Uppskjuten skattefordran	2 327
Summa finansiella anläggningstillgångar	2 327
Summa anläggningstillgångar	8 090
Omsättningstillgångar	
<i>Kortfristiga fordringar</i>	
Kundfordringar	71
Övriga fordringar	559
Summa kortfristiga fordringar	630
<i>Kassa och bank</i>	
Kassa och bank	22 890
Summa kassa och bank	22 890
Summa omsättningstillgångar	23 520
SUMMA TILLGÅNGAR	31 610

BALANSRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN - EGET KAPITAL OCH SKULDER

<i>Belopp i TSEK</i>	9 mån 2018
EGET KAPITAL OCH SKULDER	
<i>Eget kapital</i>	
Aktiekapital	517
Övrigt tillskjutet kapital	39 199
Reserver	5 683
Balanserat resultat inkl periodens resultat	-15 045
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	30 354
Summa eget kapital	30 354
<i>Kortfristiga skulder</i>	
Leverantörsskulder	422
Skatteskulder	74
Övriga kortfristiga skulder	382
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	378
Summa kortfristiga skulder	1 256
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	31 610

RESULTATRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET

<i>Belopp i TSEK</i>	Q3 2018	Q3 2017	9 mån 2018	9 mån 2017
<i>Rörelsens intäkter</i>				
Nettoomsättning	-	214	634	1 637
Aktiverat arbete för egen räkning	-	-	2 650	-
Övriga rörelseintäkter	-	128	181	136
Summa rörelseintäkter	-	342	3 465	1 773
<i>Rörelsens kostnader</i>				
Råvaror och förnödenheter	-96	-350	-2 477	-786
Övriga externa kostnader	-56	-390	-1 842	-1 032
Personalkostnader	-420	-962	-4 466	-3 129
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-	-	-633	-
Övriga rörelsekostnader	-	-	-	-21
Summa rörelsekostnader	-572	-1 702	-9 418	-4 968
Rörelseresultat	-572	-1 360	-5 953	-3 195
<i>Finansiella poster</i>				
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	0	-3	1	-7
Summa finansiella poster	0	-3	1	-7
Resultat efter finansiella poster	-572	-1 363	-5 952	-3 202
Skatt på periodens resultat	118	-	1 232	-
Periodens resultat	-454	-1 363	-4 720	-3 202

BALANSRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET - TILLGÅNGAR

<i>Belopp i TSEK</i>	9 mån 2018	2017-12-31
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	-	2 626
Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter	-	21
Summa immateriella anläggningstillgångar	-	2 647
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>	-	
Inventarier, verktyg och installationer	-	91
Summa materiella anläggningstillgångar	-	91
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	10 100	-
Fordringar hos koncernföretag	2 924	-
Uppskjuten skattefordran	2 059	828
Summa finansiella anläggningstillgångar	15 083	828
Summa anläggningstillgångar	15 083	3 566
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	-	101
Övriga fordringar	422	228
Summa kortfristiga fordringar	422	329
<i>Kassa och bank</i>		
Kassa och bank	16 128	21 733
Summa kassa och bank	16 128	21 733
Summa omsättningstillgångar	16 550	22 062
SUMMA TILLGÅNGAR	31 633	25 628

BALANSRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET - EGET KAPITAL OCH SKULDER

<i>Belopp i TSEK</i>	9 mån 2018	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	517	240
Ej registrerat aktiekapital	-	192
Fond för utvecklingsutgifter	-	2 626
Summa bundet eget kapital	517	3 058
<i>Fritt eget kapital</i>		
Överkursfond	39 199	26 968
Balanserad vinst eller förlust	-3 631	-392
Fond för utvecklingsutgifter	-	-2 626
Periodens resultat	-4 720	-3 239
Summa fritt eget kapital	30 848	20 711
Summa eget kapital	31 365	23 769
<i>Långfristiga skulder</i>		
Övriga skulder	-	2
Summa långfristiga skulder	-	2
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Leverantörsskulder	75	83
Skatteskulder	23	37
Övriga kortfristiga skulder	112	165
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	58	1 572
Summa kortfristiga skulder	268	1 857
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	31 633	25 628

EGET KAPITAL

Bundet eget kapital	Aktiekapital samt aktiekapital under registrering	Fond för utvecklingsutgifter
<i>Moderföretaget</i>		
Ingående balans 2018-01-01	431	809
Justerad ingående balans 2018-01-01	431	809
<i>Förändringar i redovisade värden som redovisas direkt mot eget kapital</i>		
Fond för utvecklingsutgifter		-809
Summa förändringar i redovisade värden		-809
<i>Transaktioner med ägare</i>		
Nyemission	86	
Summa transaktioner med ägare	86	
Bundet eget kapital 2018-09-30	517	
Fritt eget kapital	Överkursfond	Balanserat resultat inkl årets resultat
<i>Moderföretaget</i>		
Ingående balans 2018-01-01	26 968	-3 631
Justerad ingående balans 2018-01-01	26 968	-3 631
Årets resultat		-4 720
<i>Förändringar i redovisade värden som redovisas direkt mot eget kapital</i>		
Premie för personalens teckningsoptioner	367	
Summa förändringar i redovisade värden	367	
<i>Transaktioner med ägare</i>		
Nyemission	11 864	
Summa transaktioner med ägare	11 864	
Fritt eget kapital 2018-09-30	39 199	-8 351

