



Beyond Frames Entertainment AB (publ)
Bokslutskommuniké 2018

www.beyondframes.com

Bokslutskommuniké 2018

Beyond Frames Entertainment i sammandrag

Fjärde kvartalet

- Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 506 TSEK.
- Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) blev -3 665 TSEK.
- Likviditeten i koncernen uppgick vid kvartalets utgång till 30 336 TSEK.
- Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare i koncernen uppgick till 40 900 TSEK och 3,27 kr per aktie.

Väsentliga händelser under perioden

Bolaget noterades på Spotlight Stock Market den 6 december 2018, i samband med noteringen gjordes en publik spridningsemission på 10 MSEK och en riktad nyemission till Handelsbanken Microcap Sverige på 5 MSEK.

Förvärvet av Zenz VR har slutförts - 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. Bolaget har för närvarande 3 lanserade VR spel.

Helåret 2018

- Nettoomsättningen under helåret uppgick till 1 516 TSEK.
- Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) blev -9 886 TSEK
- Styrelsen föreslår att årsstämman beslutar att ingen utdelning sker till aktieägarna för räkenskapsåret 2018.

Viktiga händelser efter periodens utgång

Cortopia har fått en inbjudan från Oculus att delta Game Developers Conference (GDC) i San Francisco i mars. Ett fåtal utvalda samarbetspartners har blivit inbjudna till "developer summit" för nästa generations hårdvara. Bolaget kommer utöver Oculus även att träffa Magic Leap och andra hårdvaruplattformar inom AR och VR för att demonstrera och diskutera framtida speltitlar.

Cortopia har ingått partnerskap med Sony Interactive Entertainment för att utveckla spel till Playstation VR. PSVR är en av de största och viktigaste VR plattformarna med sina dryga 3 miljoner sålda headsets.



VD har ordet

Vi är glada och stolta att vi i vår börsintroduktion på Spotlight Stock Market kunnat attrahera både privatpersoner och erkänt kunniga institutionella ägare. Jag vill passa på att hälsa alla nya aktieägare välkomna till bolaget och till vår resa.

Vi förbereder oss för att kunna tillvarata den kommande tillväxten inom Augmented Reality (AR) och Virtual Reality (VR). Om några månader lanseras nästa generations VR-headset, *Oculus Quest*. Det finns ingen tvekan om att det utgör en möjlighet för oss även på kort sikt, men kanske viktigare är att vi ser det som startskottet för en ny era där man kan uppleva fullvärdig VR utan sladdar och speciella speldatorer – vi kommer ett steg närmare en massmarknad för VR.

Beyond Frames har ett år av investeringar bakom sig, vi har lagt grunden för tillväxt. Under det fjärde kvartalet noterades vår aktie på Spotlight Stock Market och vi förvärvade ytterligare en spelstudio. Vi har även flyttat till nya större lokaler för framtida tillväxt där vi också kan erbjuda plats för nya bolag vi investerar i, eller vill samarbeta med. Vårt kontor på Södermalm, mitt i hjärtat av spel-Sverige, kommer att bli en naturlig samlingspunkt för bolag som vill utveckla upplevelser inom AR och VR där vi kan inspirera och lära av varandra.

Våra befintliga speltitlar återfinns bland de mest sålda VR-spelen och arbetet med att utveckla nya spel och göra våra befintliga tillgängliga på nya plattformar pågår för fullt. Vår plan att förvärva ytterligare spelstudior löper på enligt plan vilket ger oss goda möjligheter att lansera fler spel och få fler chanser till storsäljare.

Marknaden för mobil AR är spännande både genom sin storlek och att nya användningsområden utvecklas hela tiden. Redan nu finns över en miljard smartphones som stödjer tekniken. Vi har kunskapen att skapa upplevelser för AR och undersöker ständigt de möjligheter som uppenbarar sig.

Vi för samtal med ett antal intressanta bolag, både om samarbete och förvärv. För Beyond Frames utgör den höjda riskpremien för mindre spelbolag på kapitalmarknaden en möjlighet då vi har god likviditet och konkurrensen om fina bolag minskar. Vår plan att förvärva ytterligare spelstudior för att bredda vår produktportfölj löper på.

Jag är stolt över den starka position våra studior har skapat på den globala VR-scenen. Våra studior står nu redo att sälja spel till alla som köper den nya generationens hårdvara. Med ett flertal starka VR-speltitlar i portföljen står Beyond Frames nu väl positionerat för att kunna dra nytta av en volymökning i VR-marknaden.

Marknad

Virtual Reality

Facebook, som är en drivande kraft i sektorn, fortsätter att göra stora investeringar inom VR genom sitt varumärke Oculus vilket Beyond Frames har ett nära samarbete med. Mark Zuckerberg, VD för Facebook, har bara för några månader sedan kommunicerat publikt att målet är att få in en miljard människor i VR, det är astronomiska siffror. För att uppnå detta görs stora investeringar i både hårdvara och tillhörande ekosystem.

Den första generationens hårdvara som idag finns ute i butiker har en hel del tekniska begränsningar som försvårar tillgängligheten och begränsar upplevelsen. Nu är den andra generationens hårdvara på väg ut på marknaden, den innebär avsevärda steg framåt gällande prestanda, pris, och komfort.

Om några månader lanserar Facebook Oculus Quest vilket bygger vidare på tekniken från det tidigare headsetet Oculus Go och blir den första enheten i andra generationens all-in-one-hårdvara för VR. Det finns ingen tvekan om att det utgör en stor möjlighet för oss och kommer sannolikt att innebära en stor tillväxt på marknaden för VR-spel. Vårt dotterbolag Cortopia har med sin succétitel Wands återkommande varit med på top-10 listan över mest sålda VR spel under året, även under det fjärde kvartalet.

Oculus kommer att marknadsföra denna nya plattform aggressivt och man har redan kommunicerat att priset kommer att vara låga USD 399, i linje med en vanlig spelkonsol. Det, i kombination med att den är en lättanvänd enhet som inte kräver en speldator inkopplad med kablar, och att den samtidigt ger användaren möjlighet att navigera i det fysiska rummet med externa sensorer gör att förutsättningarna för ett genombrott inom VR är goda. Stephanie Llamas, Head of XR på SuperData, ett marknadsanalysföretag, är inne på samma linje och säger att *"we believe the launch of Oculus Quest will be a major force in pushing it over the tipping point into the mainstream."*

Vår tro är att 2019 blir året då VR-hårdvaran blir billig och lättillgänglig för konsument och att Oculus Quest kommer bli startskottet för att visa vägen likt vad Apple gjorde med iPhone inom mobiltelefoner. Quest kommer möjliggöra en ny generation av VR-upplevelser och redan nästa år tror vi att VR kommer kunna generera betydande volymer. Analysföretaget SuperData:s bedömning är att Oculus kommer sälja över en miljon enheter av Quest under den senare delen av 2019. Vi välkomnar denna nya våg av andra generationens VR-hårdvara vilka öppnar dörren för massmarknads etablering.

Den viktigaste marknadsföringskanalen för VR-spel är i plattformarnas app stores. Under det fjärde kvartalet har Oculus valt att lyfta fram Wands i olika marknadsföringspaket i deras app store. Oculus är en av våra allra viktigaste samarbetspartners och vi är otroligt glada att utöka samarbetet med Oculus och den bekräftelse det innebär för vilken kvalitet de ser i våra spel.

Sony är ytterligare en viktig aktör inom VR-marknaden med PSVR, ett VR-headset som kopplas till ett Playstation 4. PSVR är den volymmässigt ledande plattformen med över tre miljoner sålda headset vid slutet av 2018. Totalt har Sony sålt över 86 miljoner Playstation 4 och som tidigare kommunicerat har vår studio Cortopia ingått avtal med Sony om produktion och distribution av VR-titlar på denna plattform.

Augmented Reality

AR-glasögon är det futuristiska slutmålet för både underhållning och produktivitet. Med denna teknik på plats behövs inte längre tvådimensionella skärmar på mobiltelefoner, datorer, smarta klockor 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.

Under det tredje kvartalet väcktes en hel del uppståndelse när det Google-backade bolaget *Magic Leap* lanserade sina första AR-glasögon, mer än 2,3 miljarder dollar har hittills investerats i dess produkter. Men den kanske ännu mer intressanta industihändelsen var, som vi tidigare belyst, Apples förvärv av *Akonai Holographics*, en tillverkare av genomskinliga AR-skärmar till vanliga glasögon. Apple har historiskt haft ett otroligt stort inflytande inom konsumentelektronik gällande tekniska innovationer i nya segment, och när Apple väl gör entré i nya marknader brukar övriga aktörer följa efter.

Under det fjärde kvartalet, bara månader efter att Apple annonserat detta förvärv, bekräftade även Facebook att de också utvecklar AR-glasögon. Kort därpå meddelade även Samsung och Huawei, världens största respektive näst största smartphone-tillverkare, att även de utvecklar på AR-glasögon. För närvarande är Microsoft den dominerande aktören inom detta segment med sin produkt Hololens och bara för några dagar sedan lanserade de nästa generations AR-glasögon, *Hololens 2*.

Samma aktörer som byggde smartphone-marknaden indikerar nu att AR-glasögon kommer bli nästkommande produkt som ersätter smartphones framöver. Företag som Apple, Google, Microsoft, Samsung, Huawei och Magic Leap ser ut att driva denna utveckling. Det produceras idag 1,5 miljarder nya smartphones varje år och industrin omsätter årligen globalt nästan 500 miljarder dollar. Detta gör smartphones till världens största konsumentelektronikprodukt med god marginal. Om ett antal år kommer världens fabriker ställas om och denna enorma expansion återupplevas för AR-glasögon. AR-glasögon kommer troligtvis att bli 2020-talets största hårdvaruprodukt som vi inte fattade hur vi kunde klara oss utan. Även om det säkerligen är några år kvar innan denna teknik etableras ordentligt, bekräftar tidigare uttalanden från Facebook-chefen Mark Zuckerberg vart marknaden är på väg: *"We all know where we want this to get eventually, we want glasses"*.

De tekniker som kommer användas för framtidens AR-glasögon integreras i dag i våra telefoner, där över en miljard mobiltelefoner redan idag är kompatibla med AR-systemen från Apple och Google. Genom att redan i detta förstadium till AR-revolutionen utforska tekniken och gränssnitten för den här sortens applikationer stärker vi vår position inför framtida huvudburen AR. Vi planerar att följa utvecklingen nära och positionera oss gentemot plattformsägarna. Att göra spel för AR är väldigt annorlunda mot traditionella PC-, konsol- och mobilspel då interaktionen med händer och verkligheten skiljer sig från tangentbord och spelkontroller. Spelen behöver även anpassa sig för den omgivning du befinner dig i och för detta krävs helt annorlunda spelkoncept.

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 upplevelser med huvudsaklig inriktning mot plattformar för virtuell verklighet (VR) och förstärkt verklighet (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.

Redovisningsprinciper

Koncernen och moderbolaget tillämpar årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3) och i delårsrapporten har samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder använts som i senaste årsredovisning. Delårsrapporten är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen. Under räkenskapsåret har koncernen bytt redovisningsregelverk från K2 till K3 i och med börsnoteringen. Detta medför att tidigare uppskjuten skattefordran skrivs ned i sin helhet i samband med bokslutet.

Ekonomisk översikt

<i>Belopp i TSEK</i>	Q4 2018	Q4 2017	Helår 2018	Helår 2017
Moderföretag				
Nettoomsättning	-	427	633*	2 065
Aktiverat arbete för egen räkning	-	2 524	2 650	2 524
EBITDA	-2 676	-19	-7 995	-3 215
EBITDA/Aktie**	-0,21 kr	0 kr	-0,64 kr	-0,27 kr
Resultat	-4 735	-36	-9 455	-3 239
Resultat/Aktie**	-0,38 kr	0 kr	-0,76 kr	-0,27 kr
Koncern***				
Nettoomsättning	506	-	1 516	-
Aktiverat arbete för egen räkning	1 821	-	5 858	-
EBITDA	-3 665	-	-9 886	-
EBITDA/Aktie**	-0,29 kr	-	-0,79 kr	-
Resultat	-7 019	-	-12 751	-
Resultat/Aktie	-0,56 kr	-	-1,02 kr	-

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-12-31	2017-12-31
Moderföretag		
Balansomslutning	45 533	25 627
Eget kapital	44 215	23 769
Eget kapital/Aktie**	3,53 kr	1,99 kr
Antal aktier	12 519 760	597 238
Koncern***		
Balansomslutning	48 634	-
Eget kapital	40 900	-
Eget kapital/Aktie**	3,27 kr	-
Antal aktier**	12 519 760	-

* Försäljning i nuvarande dotterbolag Cortopia AB innan koncernen bildats och inkrämsöverlåtelse

** 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) befinner sig i en investeringsfas, en stor del av kostnadsökningen i kvartalet förklaras av kostnader kopplade till emissionerna och noteringen på Spotlight Stock Market och är inte återkommande. Marknaden för VR spel är fortfarande liten och bolaget har inte lanserat några nya spel.

Försäljningen är typiskt sett högst när ett spel är nylanserat för att sedan minska gradvis över tid, hur länge spelet kan fortsätta sälja är kopplat till vilka marknadsföringsinsatser som genomförs. Distributionen av intäkter i dataspelsbranschen är en viktig orsak till varför bolaget aktivt arbetar för att kunna lansera nya spel relativt ofta. Fokus i bolaget ligger på att utveckla nya spel till de plattformar som beräknas ha bäst potential under de närmaste åren och att finna nya spelstudios att samarbeta med för att kunna positionera bolaget rätt i marknaden när den tar fart. Beyond Frames Entertainment AB (publ) gör förlust under 2018 i enlighet med budget.

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 fjärde kvartalet är 1 820 TSEK och för räkenskapsåret 5 858 TSEK.

Likviditet och finansiering

Kassalikviditeten har under fjärde kvartalet ökat med 9 505 TSEK för moderföretaget och uppgick per delårsperiodens slut till 25 632 TSEK. Likviditeten har under fjärde kvartalet ökat med 7 497 TSEK för koncernen och uppgick per delårsperiodens slut till 30 336 TSEK. Nyemissioner uppgår under perioden till 17 682 TSEK. Premier för personalens teckningsoptioner återköptes om 11 TSEK av moderföretaget.

Väsentliga händelser under räkenskapsåret

Dotterbolaget Cortopia AB och koncernen bildades 24 april 2018. Den 1 juli 2018 avyttrades verksamheten inom Beyond Frames Entertainment AB (publ), tidigare Cortopia Group AB, till dotterbolaget Cortopia AB. Grunden har lagts till en bolagsstruktur där moderbolaget Beyond Frames Entertainment (publ) äger spelstudios som separata bolag. Beslut om att notera Beyond Frames Entertainment AB (publ):s aktier på Spotlight Stock Market fattades på en extra bolagsstämma i januari. En företrädesemission till befintliga aktieägare på 12 MKR genomfördes i april för att kapitalisera upp Beyond Frames Entertainment AB (publ) och lägga grunden till den planerade expansionen. Under december slutfördes en publik spridningsemission på 10 MKR och en riktad nyemission till Handelsbanken Fonder på 5 MKR och bolaget noterades på Spotlight Stock Market.

BFE förvärvade 51% av aktierna i Zenz VR. Förvärvet betalades genom en kombination av ca 420 tusen nyemitterade aktier (med lock-up på 27 månader) och 2,5 MSEK kontant betalning. Förvärvet skapar en goodwillpost i koncernbalansräkningen om ca 10 MSEK som kommer att skrivas av under 5 år.

Kommentarer till större poster

Immateriella anläggningstillgångar

Immateriella anläggningstillgångar består av aktiverade utvecklingskostnader. Goodwill har tillkommit i samband med förvärv av Zenz VR.

Framtida utveckling

Vi närmar oss lansering av framtidens sladdlösa spelkonsoler för VR. Spelstudior kopplade till Beyond Frames studios förväntas släppa nya spel under 2019. Redan under mars månad kommer bolaget att träffa viktiga samarbetspartners på Game Developers Conference (GDC) i San Fransisco och förväntar oss komma att fördjupa pågående och nya samarbeten.

Diskussioner och förhandlingar med intressanta spelstudior pågår och bolaget räknar med att förvärva andelar i ytterligare spelstudior under året. Strategin att förvärva ytterligare studior fortlöper enligt plan. Erfarenheter och kunskaper från tidigare och pågående förhandlingar stärker tron på strategin. Ett exempel är att prisbilden justerats ner och blivit mer attraktiv i samband med avmattningen på börsen under hösten och vintern.

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. 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 ska 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 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.

Övrig information

Delårsrapport Q1 2019, 29 maj 2019.

Bolagsstämma 2019 kommer att hållas den 3 juni 2019 i Stockholm.

Årsredovisning beräknas finnas tillgänglig på bolagets hemsida www.beyondframes.com senast 3 veckor innan stämman.

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

Stockholm den 28 februari 2019

Johan Larsson
Verkställande direktör

RESULTATRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN*

<i>Belopp i TSEK</i>	Q4 2018	Helår 2018
<i>Rörelsens intäkter</i>		
Nettoomsättning, extern	506	1 516
Aktiverat arbete för egen räkning	1 820	5 858
Övriga rörelseintäkter	1	182
Summa rörelseintäkter	2 327	7 556
<i>Rörelsens kostnader</i>		
Råvaror och förnödenheter	-815	-3 561
Övriga externa kostnader	-1 751	-4 014
Personalkostnader	-3 425	-9 867
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 329	-2 341
Summa rörelsekostnader	-7 320	-19 783
Rörelseresultat	-4 993	-12 227
<i>Finansiella poster</i>		
Ränteintäkter och liknande resultatposter	-3	0
Resultat efter finansiella poster	-4 996	-12 227
Skatt på periodens resultat	-2 328	-828
Periodens resultat	-7 324	-13 055
Hänförligt till Moderföretagets aktieägare		-12 751
Innehav utan bestämmande inflytande		-304

*Koncernen bildades under 2018

BALANSRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN - TILLGÅNGAR

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-12-31
TILLGÅNGAR	
Anläggningstillgångar	
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>	
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	6 741
Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter	14
Goodwill	10 397
Summa immateriella anläggningstillgångar	17 152
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>	
Inventarier, verktyg och installationer	68
Summa materiella anläggningstillgångar	68
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>	
Andra långsiktiga fordringar	166
Summa finansiella anläggningstillgångar	166
Summa anläggningstillgångar	17 386
Omsättningstillgångar	
<i>Kortfristiga fordringar</i>	
Kundfordringar	276
Övriga fordringar	585
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	51
Summa kortfristiga fodringar	912
<i>Kassa och bank</i>	
Kassa och bank	30 336
Summa omsättningstillgångar	31 248
SUMMA TILLGÅNGAR	48 634

BALANSRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN - EGET KAPITAL OCH SKULDER

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER	
<i>Eget kapital</i>	
Aktiekapital	626
Övrigt tillskjutet kapital	56 675
Reserver	6 606
Balanserat resultat inklusive periodens resultat	-22 988
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	40 919
Innehav utan bestämmande inflytande	5 027
Summa eget kapital	45 946
<i>Kortfristiga skulder</i>	
Leverantörsskulder	796
Skatteskulder	119
Övriga kortfristiga skulder	492
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 281
Summa kortfristiga skulder	2 688
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	48 634

RESULTATRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET

<i>Belopp i TSEK</i>	Helår 2018	Helår 2017
<i>Rörelsens intäkter</i>		
Nettoomsättning	633	2 065
Aktiverat arbete för egen räkning	2 650	2 524
Övriga rörelseintäkter	182	257
Summa rörelseintäkter	3 465	4 846
<i>Rörelsens kostnader</i>		
Råvaror och förnödenheter	-3 046	-2 151
Övriga externa kostnader	-3 313	-1 435
Personalkostnader	-5 101	-4 474
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-633	-737
Övriga rörelsekostnader	-	-
Summa rörelsekostnader	-12 093	-8 797
Rörelseresultat	-8 628	-3 951
<i>Finansiella poster</i>		
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	1	-6
Summa finansiella poster	1	-6
Resultat efter finansiella poster	-8 627	-3 957
Skatt på periodens resultat	-828	719
Periodens resultat	-9 455	-3 238

BALANSRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET - TILLGÅNGAR

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-12-31	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	16 079	-
Fordringar hos koncernföretag	3 147	-
Uppskjuten skattefordran	-	828
Andra långfristiga fordringar	166	-
Summa finansiella anläggningstillgångar	19 392	828
Summa anläggningstillgångar	19 392	3 566
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	-	100
Övriga fordringar	509	228
Summa kortfristiga fordringar	509	328
<i>Kassa och bank</i>		
Kassa och bank	25 632	21 733
Summa kassa och bank	25 632	21 733
Summa omsättningstillgångar	26 141	22 061
SUMMA TILLGÅNGAR	45 533	25 627

BALANSRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET - EGET KAPITAL OCH SKULDER

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	626	431
Fond för utvecklingsutgifter	-	2 626
Summa bundet eget kapital	626	3 057
<i>Fritt eget kapital</i>		
Överkursfond	56 319	26 968
Balanserad vinst eller förlust	-3 275	-392
Fond för utvecklingsutgifter	-	-2 626
Periodens resultat	-9 455	-3 239
Summa fritt eget kapital	43 589	20 712
Summa eget kapital	44 215	23 769
<i>Långfristiga skulder</i>		
Övriga skulder	-	2
Summa långfristiga skulder	-	2
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Leverantörsskulder	554	83
Skatteskulder	57	37
Övriga kortfristiga skulder	112	165
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	595	1 572
Summa kortfristiga skulder	1 318	1 857
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	45 533	25 627

EGET KAPITAL

Bundet eget kapital	Aktiekapital samt aktiekapital under registrering	Fond för utvecklingsutgifter
<i>Moderföretaget</i>		
Ingående balans 2018-01-01	431	2 626
Justerad ingående balans 2018-01-01	431	2 626
<i>Transaktioner med ägare</i>		
Nyemission	195	
Summa Transaktioner med ägare	195	
Förändringar i redovisade värden som redovisas direkt mot eget kapital		
Fond för utvecklingsutgifter		-2 626
Summa förändringar i redovisade värden		-2 626
Bundet eget kapital 2018-12-31	626	
Fritt eget kapital	Överkursfond	Balanserat resultat inkl årets resultat
<i>Moderföretaget</i>		
Ingående balans 2018-01-01	26 969	-6 257
Justerad ingående balans 2018-01-01	26 969	-6 257
Årets resultat		-6 770
Förändringar i redovisade värden som redovisas direkt mot eget kapital		
Premie för personalens teckningsoptioner		356
Summa förändringar i redovisade värden		356
<i>Transaktioner med ägare</i>		
Nyemission	29 350	
Summa transaktioner med ägare	29 350	
Omföring mellan poster i eget kapital		
Fond för utvecklingsutgifter		2 626
Summa Omföringar		2 626
Eget kapital 2018-12-31	56 319	-10 045

KASSAFLÖDESANALYS - MODERFÖRETAG

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-12-31	2017-12-31
Den löpande verksamheten		
Resultat efter finansiella poster	-8 627	-3 957
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet mm.</i>		
Avskrivningar av anläggningstillgångar	633	737
Omstrukturering koncern	2 105	-
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-5 889	-3 220
<i>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</i>		
Förändring i rörelsekapital	-719	1 450
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-6 608	-1 770
Investeringsverksamheten		
Lämnade aktieägartillskott	-10 480	
Förvärv av dotterbolag	-5 599	
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-2 524
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-114
Förändring koncernlån	-3 147	
Förändring av finansiella tillgångar	-166	
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-19 392	-2 638
Finansieringsverksamheten		
Nyemission	29 545	24 850
Emission av konvertibellån	356	-
Amortering av låneskulder	-2	-3
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	29 899	24 847
Årets kassaflöde	3 899	20 439
Likvida medel vid årets början	21 733	1 294
Likvida medel vid årets slut	25 632	21 733

Kassaflödesanalys - koncern

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-12-31
Den löpande verksamheten	
Resultat efter finansiella poster	-12 227
Avskrivningar av anläggningstillgångar	2 341
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-9 886
<i>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</i>	
Förändring i rörelsekapital	213
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-9 673
Investeringsverksamheten	
Förvärv av dotterbolag	-5 599
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-5 858
Förändring av finansiella tillgångar	-166
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-11 623
Finansieringsverksamheten	
Nyemission	29 545
Emission av konvertibellån	356
Amortering av låneskulder	-2
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	29 899
Årets kassaflöde	8 603
Likvida medel vid årets början	21 733
Likvida medel vid årets slut	

