



Beyond Frames Entertainment AB (publ)

Kvartalsrapport första kvartalet 2019

Positiv inledning av året, Wands har toppat försäljningslistorna och omsättningen ökar

Första kvartalet i sammandrag

- Nettoomsättningen under första kvartalet uppgick till 792 TSEK, (upp 56,5% jmf med 506 TSEK i Q4 2018).
- Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) blev -3 383 TSEK (-3 665 TSEK i Q4 2018).
- Likviditeten i koncernen uppgick vid kvartalets utgång till 25 697 TSEK (30 336 TSEK i Q4 2018)
- Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare i koncernen uppgick till 37 640 TSEK och 3,01 kr per aktie (40 900 TSEK och 3,27 kr per aktie i Q4 2018).

* Jämförelsetalen är mot Q4 2019 då koncernen bildades under 2018

Väsentliga händelser under perioden

- Cortopia blev inbjudna av Oculus till att delta på "Developer Summit" för nästa generations hårdvara.
- 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 4 miljoner sålda headsets.
- Cortopia har demonstrerat ett nytt VR-spelkoncept på GDC för ledande tillverkare av VR-headsets vilket mottogs väl. Beyond Frames träffade även Magic Leap och andra ledande plattformsbolag inom AR och VR på GDC där framtida speltitlar demonstrerades.
- Cortopia har mottagit en order om 0,5 MSEK på att göra Wands tillgängligt för ett nytt VR-headset. Fakturering sker när anpassningen av spelet slutförts.
- Beyond Frames har förvärvat 38% av aktierna i Odd Raven Studios. Odd Raven Studios värderas till 15 MSEK före emission och köpeskillingen är en kombination av 3,75 MSEK som tillförs Odd Raven i en riktad nyemission samt med 315 546 nyemitterade aktier i BFE. Odd Raven ligger bakom det kritikerrosade spelet Carly and the Reaperman och utvecklar för närvarande ett nytt PC-spel i nära samarbete med en väletablerad publisher.

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- Cortopias VR-spel Wands toppade Oculus "bästsäljar-lista" för Oculus Go och Gear VR. Wands popularitet håller i sig har därmed sålt bäst på plattformen under den dagen den 10 maj 2019.
- Beyond Frames har förvärvat 55% av VITEI Sweden. Betalning sker med 1,1 MSEK kontanta medel genom riktad nyemission till VITEI Sweden samt med 138 017 nyemitterade BFE-aktier med tillhörande lock-up-avtal i 3 år. VITEI Sweden fokuserar helt på VR och teamet har lång erfarenhet av utveckling av VR-upplevelser. Teamet har producerat VR-spel för stora kunder såsom Oculus, Sony samt en rad andra japanska bolag i dataspelsindustrin. Deras roliga och nyskapande VR-upplevelser har blivit belönade med ett flertal priser världen över.
- *Oculus Quest* lanserades den 21 maj 2019, vilket är ett prisvärt och mycket användarvänligt VR-headset som förväntas bli en viktig lansering för att sprida VR till bredare konsumentgrupper.

VD har ordet

Det är glädjande att se att vi under det första kvartalet har fortsatt utvecklas åt rätt håll, både vad gäller omsättning och resultat. Det första kvartalet är säsongsmässigt svagare än det fjärde kvartalet med både Black Friday och efterföljande julhandeln. Trots detta ökade koncernens nettoomsättning med 56,5% jämfört med det fjärde kvartalet.

De viktigaste komponenterna i vår strategi är att investera i skickliga spelmakare och ge dem bästa möjliga förutsättningar för att kunna fokusera på att skapa rätt spel för den växande spelmarknaden inom AR och VR. Vi har under kvartalet köpt in oss i en ny spelstudio, Odd Raven Studios, som vi inlett ett nära samarbete med, och tror mycket på. Johan Högfeldt och Michael Cruseman är mycket duktiga spelmakare och det gläder oss att även Patrick Geuder, Director of Business Development på Mojang, vill fortsätta sitt engagemang i styrelsen. Patrick har varit en av nyckelpersonerna bakom succéspelet *Minecraft*. Odd Raven Studios är i full produktion med sitt kommande PC-spel, som produceras tillsammans med en väletablerad spelutgivare.



Arbetet med att skapa nya spel och göra våra befintliga spel tillgängliga på nya plattformar fortgår i alla våra studior och vi fortsätter vårt arbete mot att lansera ett flertal konkurrenskraftiga spel i den snabbt växande marknaden. Vi ser flertalet signaler på att VR-marknaden kan komma att få betydande volymer redan till årets julhandel och detta är vi väl positionerade inför. Våra befintliga speltitlar återfinns bland de mest sålda VR-spelen världen över och nya spännande spelsläpp kan förväntas ske innan den viktiga julhandeln.

Takten på teknikutvecklingen och satsningarna från ledande hårdvarutillverkare har fortsatt öka under årets inledande månader. Genom lanseringen av Oculus Quest ser vi starten på världens första dedikerade VR-spelkonsol, den tar upp striden mot Nintendo Switch som bärbar spelkonsol, som är både användarvänlig och relativt billig. Under det första kvartalet annonserade Sony att de totalt sålt över 4,2 miljoner headset och flera analyser pekar på att de sålt över 30 miljoner spel enbart för VR. I slutet av april tillkännagav även Valve, en av världens största PC-speltillverkare, att de själva kliver in på VR-scenen efter att tidigare varit teknikleverantör bakom *HTC Vive*. Deras nya headset *Valve Index*, har tagits emot väl av VR-publiken och detta ser vi som ytterligare en milstolpe det växande ekosystemet. Valve står även bakom *Steam* som är en av världens största app stores för PC-spel med över en miljard registrerade användarkonton. Steam stöder även VR-spel.

Vi för samtal med ett antal intressanta bolag, både om samarbeten och förvärv. Vi möter ett stort intresse för Beyond Frames och det finns fortsatt stora möjligheter att hitta intressanta studior. Efter det första kvartalets utgång förvärvade vi 55% av spelstudion VITEL Sweden som grundades av Giles Goddard. Giles är en mycket meriterad spelutvecklare, en legend i spelbranschen, och ligger bakom en mängd av Nintendos spelsuccéer genom åren såsom *Starfox*, *Super Mario 64*, *1080 Snowboarding* och *Steel Diver*. Vi ser med glädje fram emot att inleda vårt samarbete med hans svenska team, lett av Alex May, som tidigare producerat VR-spel för stora kunder såsom Oculus, Sony samt en rad andra japanska bolag i dataspelsindustrin.

Vår position i marknaden för VR- och AR-spel är god och Beyond Frames står väl rustade att möta efterfrågan som vi förväntar oss öka i takt med den växande marknaden och när fler konsumenter köper de moderna och lättanvända headseten som kommer ut på marknaden.

Marknad

Virtual Reality (VR)

Virtual Reality fortsätter utvecklas i allt snabbare takt, allt eftersom teknologin utvecklas, får fler upp ögonen för de möjligheter som VR innebär, såväl inom spelindustrin som inom andra områden. Nya aktörer träder in på VR-arenan och nya, mer avancerade headset ökar förutsättningarna på marknaden. Mycket pekar på att 2019 års framsteg inom området kommer att utgöra en viktig brytpunkt för användningen av VR. I Sverige har inte Virtual Reality varit så uppmärksammat men globalt går VR går nu från en teknik som tidigare använts av några få, till någonting som är på väg att nå ut till den breda massan. Mycket av utvecklingen sker i USA och i Asien.

Det är inte bara spelbranschen som förändras av VR-utvecklingen, utan även filmbranschen. Den 19 juli 2019 släpps Disneys efterlängtda nyinspelning av Lejonkungen. Filmen är banbrytande, inte enbart på grund av den bjuder på de mest knivskarpa animationer vi någonsin sett, utan också för att den introducerar en ny form av filmskapande: *Virtual Production*. I Jon Favreaus nyinspelning av 90-talsklassikern har man skapat en virtuell värld där alla filmens miljöer existerar. Filmskaparna behöver varken blue screens, kameror eller en fysisk inspelningsplats eftersom de kan styra produktionen och skapa filmen helt inifrån ett VR-headset. Favreaus berättar att: *"We've basically built a multiplayer VR filmmaking game just for the purposes of making this movie"*. Beyond Frames studior använder sig av liknande teknik och verktyg när de producerar spel.

För ett år sedan släpptes VR-headsetet *Oculus Go*. Plattformen tog VR närmare massmarknad eftersom den både var lätt att använda, sladdlös och hade ett förvånansvärt lågt pris. I år tar Oculus nya krafttag för att Virtual Reality ska nå ut till fler människor. En av 2019 års viktigaste händelser på VR-marknaden skedde i förra veckan, den 21 maj, då företaget lanserade sin första VR-spelkonsol Oculus Quest. Headsetet bryter helt ny mark för VR då det erbjuder den fulla VR-upplevelsen med positionering av både huvud och händer i det verkliga rummet, samtidigt som den är helt trådlöst och varken kräver externa sensorer eller kopplingar till speldator eller mobiltelefon. Oculus själva positionerar Quest som en ren spelkonsol, och har uttryckt att de ser storsäljaren Nintendo Switch som en huvudkonkurrent. Många tror att lanseringen av Oculus Quest kan vara startskottet som på allvar förändrar spelplanen för VR eftersom tekniken är nu är både bättre och lättillgänglig än den någonsin tidigare har varit. Facebook, som äger Oculus, har ett stort engagemang för Virtual Reality, och grundaren och VD Mark Zuckerberg har vid ett flertal tillfällen på scen pratat om bolagets ambitiösa mål om att få in 1 miljard människor in i VR. Vi förväntar oss därav en kraftfull marknadsföring av Oculus Quest under den senare delen av 2019. Oculus lanserar även ytterligare ett VR-headset under våren, Oculus Rift S, som är en efterföljare till det populära Oculus Rift. Den nya versionen av det populära headsetet innehåller en lång rad uppdateringar och behöver inte längre externa sensorer för sin positionering.

Allt fler hårdvaruaktörer inom spelbranschen ger sig in på den expanderande marknaden. Nyligen avslöjade spelgiganten Valve att de snart släpper sitt första headset Valve Index, med målet att leverera marknads bästa VR-upplevelser för datorbaserad VR. Valve ligger bakom tekniken i en av de mest avancerade VR-plattformarna, HTC Vive. Företaget äger och driver dessutom Steam, världens största speldistributionsplattform med över 1 miljard registrerade konton och närmare 100 miljoner aktiva användare på månadsbasis. Även Sony fortsätter sin framgång inom VR med sitt PSVR som är ett headset som kopplas in till ett PlayStation 4. Under det första kvartalet annonserade Sony att de totalt sålt över 4,2 miljoner headset och flera analyser pekar på att de sålt över 30 miljoner spel enbart för VR. Sony har uttalat att VR är mycket viktigt för bolaget och PSVR även kommer till nästa generations PlayStation. Ett annat välkänt namn på den globala spelmarknaden är förstås Nintendo. Den japanska speljätten släppte nyligen ett VR-kit till sin konsol Nintendo Switch.

Augmented Reality (AR)

Utvecklingen av Augmented Reality har skett i hög hastighet under de senaste åren. På relativt kort tid har AR gått från att vara en kostsam och närmast utopisk teknologi till att idag kunna användas i nästan alla nya telefoner. I takt med att teknologin utvecklas kommer visionen om användarvänliga och fullt fungerande AR-glasögon allt närmare verkligheten. När AR blir en del av människors vardag kommer andra teknologier, såsom mobiltelefoner, datorer och tv-apparater, sannolikt att användas i allt mindre utsträckning. Allt fler globala teknikjättar väljer idag att investera enorma resurser i AR, och vår bedömning AR-marknaden kommer att fortsätta växa kraftigt under det kommande året även om marknaden inte är lika mogen som VR än så länge. På sikt är vår bedömning fortfarande att dessa två tekniker kommer gå ihop med varandra.

Google investerar kraftigt i augmented reality, och deras VD, Sundar Pichai, motiverar satsningen med: "We are moving from a company that helps you find answers to a company that gets things done". Under den årliga konferensen Google I/O 2019 annonserades en rad nyheter om hur företaget arbetar med AR i sina olika applikationer. Bland annat har man nu implementerat AR-teknologi direkt i Google Maps så att användarna, med hjälp av mobiltelefonens kamerafunktion, kan se pilen som visar slutdestinationen direkt genom skärmen. Man berättade också att företaget arbetar med AR-teknologi för Google Search. Genom att använda mobilkameran kommer man att kunna studera en 3D-modell av det man sökt på direkt i skärmen. Nyligen meddelade Google att de arbetar på en ny version av sitt AR-headset Glass, som nu kommer att släppas till försäljning som officiell Google-produkt. Headsetet som fått namnet The Glass Enterprise Edition 2 kommer att ha förbättrad kamera och bättre laddningsmöjligheter bland många andra uppdateringar.

En av de största nyheterna inom AR under 2019 års första kvartal är utan tvekan lanseringen av Microsofts AR-headset HoloLens 2. Tre år efter föregångaren släpps nu en helt ny plattform som tar teknologin flera stora kliv närmare den framtid där AR-glasögon kan bli en konsumentteknik. Nästa generations HoloLens är både lättare och smidigare i konstruktionen, och headsetet har en rad tekniska uppdateringar, såsom utökat synfält och ett nyutvecklat gränssnitt. Microsoft är en av de teknikjättar som återkommande visar stort engagemang för AR-utveckling. Nu pekar mycket på att man även kommer att ge sig in på marknaden för spel och andra konsumentprodukter framöver. Även Microsoft-ägda Mojang meddelade i maj att de just nu utvecklar ett AR-spel för spelet Minecraft. Spelet, som fått namnet Minecraft Earth, kommer att släppas som beta-version under sommaren och har en hel del likheter med det kända AR-spelet Pokémon Go som gjorde succé för några år sedan.

Google och Microsoft är inte ensamma om att lägga stora resurser på kommande AR-glasögon. Det kanske mest omtalade bolaget är Magic Leap vilka tagit in mer än 2,3 miljarder dollar i riskkapital för forskning inom området. Men kanske ännu mer intressant är Apples satsning genom förvärvet av Akonai Holographics, en tillverkare av genomskinliga AR-skärmar för 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. 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 AR-glasögon.

Den AR-teknologi som vi idag kan använda oss av i våra mobiltelefoner är ett väldigt tidigt stadiet av den teknologiska utveckling vi ser komma de närmaste åren. AR-glasögon kommer att förändra vår vardag då traditionella tvådimensionella skärmar på mobiltelefoner, datorer, smarta klockor och TV-apparater tappar sin betydelse. Även om tekniken idag är i ett tidigt skede är vår bedömning att utvecklingen kommer gå väldigt fort då det är samma aktörer bakom som drivit den enorma utvecklingen inom smartphone-marknaden.

Om Beyond Frames Entertainment

Beyond Frames Entertainment AB (publ) 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 marknadsansera 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.

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

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

Belopp i TSEK	Q1 2019	Q1 2018	2018-12-31	2017-12-31
Moderföretag				
Nettoomsättning	-	418	633	2 065
Aktiverat arbete för egen räkning	-	-	2 650	2 524
EBITDA	-1 665	-2 590	-7 995	-3 215
EBITDA/Aktie*	-0,13 kr	-0,30 kr	-0,64 kr	-0,27 kr
Resultat	-1 665	-2 906	-9 455	-3 239
Resultat/Aktie*	-0,13 kr	-0,34 kr	-0,76 kr	-0,27 kr
Koncern**				
Nettoomsättning	792	-	1 516	-
Aktiverat arbete för egen räkning	1 531	-	5 858	-
EBITDA	-3 383	-	-9 886	-
EBITDA/Aktie*	-0,27 kr	-	-0,79 kr	-
Resultat	-3 086	-	-12 751	-
Resultat/Aktie	-0,25 kr	-	-1,02 kr	-

	2019-03-31	2018-03-31
Moderföretag		
Balansomslutning	45 820	23 003
Eget kapital	42 492	20 863
Eget kapital/Aktie*	3,39 kr	2,42 kr
Antal aktier	12 519 760	431 247
Koncern		
Balansomslutning	46 807	-
Eget kapital	37 640	-
Eget kapital/Aktie*	3,01 kr	-
Antal aktier*	12 519 760	-

* 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, bolaget fortsätter investera i att utveckla nya spel, att göra befintliga spel tillgängliga på fler plattformar och att köpa andelar i fler spelstudior. Det är vår övertygelse att när marknaden för AR och VR spel tar fart kommer bolaget att vara väl positionerat för att kunna ta vara på de möjligheter som denna marknad erbjuder men ännu är marknaden för AR och VR för liten för att bolaget skall kunna täcka sina kostnader och under kvartalet har bolaget gjort en förlust i enlighet med budget.

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 de marknadsföringsinsatser som genomförs, inga nya spel har lanserats under kvartalet. 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 spelstudior att samarbeta med.

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 första kvartalet är 1 531 TSEK.

Likviditet och finansiering

Kassalikviditeten har under första kvartalet minskat med 2 139 TSEK för moderföretaget och uppgick per delårsperiodens slut till 23 493 TSEK. Likviditeten har under första kvartalet minskat med 4 639 TSEK för koncernen och uppgick per delårsperiodens slut till 25 697 TSEK. Premier för personalens teckningsoptioner återköptes om 58 TSEK av moderföretaget.

Kommentarer till större poster

Immateriella anläggningstillgångar består av aktiverade utvecklingskostnader.

Förändringen av eget kapital på grund av förvärv av intressebolag 135 TSEK avser köpet av Odd Raven Studios.

Framtida utveckling

Diskussioner och förhandlingar med intressanta spelstudior pågår och bolaget räknar med att förvärva andelar i ytterligare spelstudior under året. Vi ser fortsatt snabb teknikutveckling och förväntar oss att mer användarvänliga och billigare headsets kommer att medföra att fler konsumenter intresserar sig för VR spel.

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 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 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 överträdelse 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 valutaväxlingar. Dessa skulle kunna påverka Beyond Frames Entertainment AB (publ) omsättning, resultat och finansiella ställning negativt.

Övrig information

Nästa rapporttillfälle: Kvartalsrapport för andra kvartalet 2019 den 29 augusti 2019.

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

Stockholm den 29 maj 2019

Johan Larsson
Verkställande direktör

RESULTATRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN*

<i>Belopp i TSEK</i>	Q1 2019
Rörelsens intäkter	
Nettoomsättning, extern	792
Aktiverat arbete för egen räkning	1 531
Övriga rörelseintäkter	29
Summa rörelseintäkter	2 352
Rörelsens kostnader	
Råvaror och förnödenheter	-290
Övriga externa kostnader	-1 002
Personalkostnader	-3 189
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 254
Summa rörelsekostnader	-5 735
Rörelseresultat	-3 383
Finansiella poster	
Ränteintäkter och liknande resultatposter	-3
Resultat efter finansiella poster	-3 386
Skatt på periodens resultat	-
Årets resultat	-3 386
Hänförligt till Moderföretagets aktieägare	-3 086
Innehav utan bestämmande inflytande	-300

* Koncernen bildades under 2018

BALANSRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN* - TILLGÅNGAR

<i>Belopp i TSEK</i>	2019-03-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	7 592	6 741
Koncessioner, patent, licenser, varumärken, likn. rättigheter	131	14
Goodwill	9 856	10 397
Summa Immateriella anläggningstillgångar	17 579	17 152
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier, verktyg och installationer	61	68
Summa materiella anläggningstillgångar	61	68
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i intresseföretag och gemensamt styrda företag	2 400	-
Andra långsiktiga fordringar	166	166
Summa finansiella anläggningstillgångar	2 566	166
Summa anläggningstillgångar	20 206	17 386
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	335	276
Övriga fordringar	337	585
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	232	51
Summa kortfristiga fordringar	904	912
<i>Kassa och bank</i>		
Kassa och bank	25 697	30 336
Summa omsättningstillgångar	26 601	31 248
SUMMA TILLGÅNGAR	46 807	48 634

* Koncernen bildades under 2018

BALANSRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN* - EGET KAPITAL OCH SKULDER

<i>Belopp i TSEK</i>	2019-03-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
<i>Eget kapital</i>		
Aktiekapital	626	626
Övrigt tillskjutet kapital	56 617	56 675
Reserver	2 801	6 606
Balanserat resultat inkl periodens resultat	-22 404	-22 988
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	37 640	40 919
Innehav utan bestämmande inflytande	4 727	5 027
Summa eget kapital	42 367	45 946
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Leverantörsskulder	444	796
Skatteskulder	96	119
Övriga kortfristiga skulder	3 025	492
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	875	1 281
Summa kortfristiga skulder	4 440	2 688
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	46 807	48 634

*Koncernen bildades under 2018

EGET KAPITAL - KONCERNEN

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver
<i>Moderföretaget</i>			
Ingående balans 2019-01-01	626	56 675	6 606
Justerad ingående balans 2019-01-01	626	56 675	6 606
Förändringar direkt mot eget kapital			
Återbetalning av premie för personalens teckningsoptioner		-58	
Summa		-58	
Omföring mellan poster i eget kapital			
Fond för utvecklingsutgifter			-3 805
Summa			-3 805
Eget kapital 2019-03-31	626	56 617	2 801
			Innehav utan best. inflytande
Fritt eget kapital			
	Balanserat resultat inkl årets resultat		
<i>Koncernen</i>			
Ingående balans 2019-01-01	-22 988		5 027
Justerad ingående balans 2019-01-01	-22 988		5 027
Periodens resultat	-3 086		-300
Förändringar direkt mot eget kapital			
Förvärv av intresseföretag	-135		
Summa förändringar i redovisade värden			
Omföring mellan poster i eget kapital			
Fond för utvecklingsutgifter			
Summa	3 805		
Summa	3 805		
Eget kapital 2019-03-31	-22 404		4 727

RESULTATRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET

<i>Belopp i TSEK</i>	2019-01-01 2019-03-31	2018-01-11 2018-03-31
<i>Rörelsens intäkter</i>		
Nettoomsättning	-	418
Övriga rörelseintäkter	276	89
Summa rörelseintäkter	276	507
 <i>Rörelsens kostnader</i>		
Råvaror och förnödenheter	-63	-774
Övriga externa kostnader	-863	-677
Personalkostnader	-1 015	-1 646
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-	-317
Summa rörelsekostnader	-1 941	-3 414
 Rörelseresultat	-1 665	-2 907
 <i>Finansiella poster</i>		
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	-	1
Summa finansiella poster	-	1
 Resultat efter finansiella poster	-1 665	-2 906
 Periodens resultat	-1 665	-2 906

BALANSRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET - TILLGÅNGAR


<i>Belopp i TSEK</i>	2019-03-31	2018-03-31
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	-	2 317
Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter	-	19
Summa immateriella anläggningstillgångar	-	2 336
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>	-	
Inventarier, verktyg och installationer	-	85
Summa materiella anläggningstillgångar	-	85
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	16 079	-
Fordringar hos koncernföretag	3 089	-
Andelar i intressebolag och gemensamt styrda företag	2 677	-
Uppskjuten skattefordran	-	828
Andra långfristiga fordringar	166	-
Summa finansiella anläggningstillgångar	22 011	828
Summa anläggningstillgångar	22 011	3 249
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	-	59
Övriga fordringar	279	139
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	-	164
Summa kortfristiga fordringar	279	362
<i>Kassa och bank</i>		
Kassa och bank	23 493	19 392
Summa kassa och bank	23 493	19 392
Summa omsättningstillgångar	23 772	19 754
SUMMA TILLGÅNGAR	45 783	23 003

BALANSRÄKNINGAR FÖR MODERFÖRETAGET - EGET KAPITAL OCH SKULDER

<i>Belopp i TSEK</i>	2019-03-31	2018-03-31
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	26 969
Balanserad vinst eller förlust	-12 788	-6 257
Periodens resultat	-1 665	-2 906
Summa fritt eget kapital	41 886	17 806
Summa eget kapital	42 492	20 863
<i>Långfristiga skulder</i>		
Övriga skulder	-	2
Summa långfristiga skulder	-	2
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Leverantörsskulder	320	224
Skatteskulder	20	28
Övriga kortfristiga skulder	2 644	245
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	307	1 641
Summa kortfristiga skulder	3 291	2 138
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	45 783	23 003

EGET KAPITAL - MODERFÖRETAGET

Bundet eget kapital	Aktiekapital samt aktiekapital under registrering	Fond för utvecklingsutgifter
<i>Moderföretaget</i>		
Ingående balans 2019-01-01	626	-
Justerad ingående balans 2019-01-01	626	-
Bundet eget kapital 2019-03-31	626	
Fritt eget kapital	Överkursfond	Balanserat resultat inkl årets resultat
<i>Moderföretaget</i>		
Ingående balans 2019-01-01	56 319	-12 730
Justerad ingående balans 2019-01-01	56 319	-12 730
Periodens resultat		-1 665
<i>Förändringar i redovisade värden som redovisas direkt mot eget kapital</i>		
Premie för personalens teckningsoptioner		-58
Summa förändringar i redovisade värden		-58
Eget kapital 2019-03-31	56 319	-14 453



BEYOND FRAMES

ENTERTAINMENT

