



Beyond Frames Entertainment AB (publ)

# BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2020

fjärde kvartalet 2020



En ökning med

**205 %**

## Stark tillväxt och positivt rörelseresultat

### Fjärde kvartalet, 1 oktober – 31 december 2020

- Nettoomsättning 4 297 TSEK (1 407), en ökning med 205 % i förhållande till Q4 2019
- Rörelseresultat före avskrivningar och andelar i intressebolags resultat (EBITDA) 1 621 TSEK (-1 958)
- Resultat efter finansiella poster 591 TSEK (-4 145)
- EBITDA per aktie 0,11 SEK (-0,15)
- Resultat per aktie 0,04 SEK (-0,32)
- Likvida medel uppgick vid kvartalets utgång till 18 749 TSEK. Detta kan jämföras med 5 328 TSEK vid utgången av föregående kvartal
- Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare i koncernen uppgick vid kvartalets slut till 35 980 TSEK, motsvarande 2,53 SEK per aktie, att jämföra med 20 546 TSEK, motsvarande 1,60 SEK/aktie vid utgången av föregående kvartal

### Tolv månader, 1 januari – 31 december 2020

- Nettoomsättning 12 592 TSEK (3 522), en ökning med 258 % i förhållande till helåret 2019
- Rörelseresultat före avskrivningar och andelar i intressebolags resultat (EBITDA) 3 953 TSEK (-8 379)
- Resultat efter finansiella poster -7 492 TSEK (-15 794) inklusive avyttring av dotterbolag
- Justerat resultat efter finansiella poster -4 068\* TSEK (-15 794) exklusive avyttring av dotterbolag
- EBITDA per aktie 0,28 SEK (-0,65)
- Resultat per aktie -0,53 SEK (-1,23)
- Justerat resultat per aktie\* -0,29 SEK (-1,23)

\* Justerat resultat innebär resultatet exklusive redovisad resultatpåverkan från avyttringen av Zenz VR AB.

# Kommentarer från vd

Återigen vill jag välkomna alla nya aktieägare som tillkommit under kvartalet. Det är kul att ännu fler investerare intresserar sig för VR/AR, vårt bolag och vår strategi. Q4 2020 var vårt finansiellt starkaste kvartal hittills, med en försäljning mot konsument på ca 6 MSEK och en försäljning efter avdrag av försäljningskostnader på 4,3 MSEK, trots att vi inte släppt några nya spel sedan Q1 2020. Denna tillväxt är ett resultat av våra lyckade spellanseringar och ett marknadsgenombrott för VR-spelindustrin. Vi har ytterligare 4 VR-spellanseringar att se fram emot under året och förväntar oss en fortsatt stark tillväxt. Vår resa har bara börjat.



Utöver den expansivt inriktade nyemissionen i Q4 om 12,4 MSEK efter emissionskostnader, har kassan ökat med ca 1 MSEK under kvartalet och uppgick vid årets slut till 18,7 MSEK. Förutom att vi nu lagt ytterligare ett kvartal bakom oss med positivt EBITDA-resultat uppvisar koncernen nu också det första kvartalet med ett positivt rörelseresultat. För helåret 2020 rapporterar vi också ett positivt kassaflöde från den löpande verksamheten om ca 5 MSEK för koncernen.

Alice in Underlandet-spelet *Down the Rabbit Hole* fortsätter att ha en stark försäljning, drivet av branschens tillväxt och vårt aktiva marknadsföringsarbete. Spelet, med sin senaste uppdatering nu i veckan, är ett av de högst betygsatta spelen på Facebooks viktiga VR-spelkonsol Oculus Quest / Quest 2 och har nominerats till 8 utmärkelser i kategorier som "Best VR Game 2020". Facebook utsåg även *Down the Rabbit Hole* till "Top Interactive Story" i "BEST OF QUEST 2020". Även övriga spel fortsätter att generera intäkter på en stabil nivå. Vi ser hur lanseringen av Oculus Quest 2 i oktober varit en viktig milstolpe i VR-branschens utveckling, vilket också återspeglas direkt i vår försäljning av VR-spel. Med fortsatt bra tillväxt inom spelbranschen, och en ännu kraftigare tillväxt inom VR-spelbranschen, ser vi stora möjligheter att öka takten och accelerera vår tillväxt ännu mer utifrån bolagets fina position.

Marknaden för VR-spel har nu kommit till en nivå där spelprojekt inte bara betalar sig utan även ger avkastning, vilket är en bra utgångspunkt i detta tidiga skede. Vid presentationen av Facebooks Q4-rapport, berättade vd Mark Zuckerberg om att Oculus Quest/Quest 2-konsolerna är på god väg att bli världens första "mainstream virtual reality headset". Facebook fortsätter att kalla AR/VR för "The next computing platform" och har som mål att nå 1 miljard användare i VR, vilket motsvarar var fjärde person mellan 15 och 64 år. Vidare berättar han att konsolen varit en viktig drivkraft bakom företagets ej annonsdrivna intäkter om 855 miljoner dollar under kvartalet. Zuckerberg pratar också om hur de fortsätter att investera i ny hårdvara, som kommer

att bygga på samma plattform, där de spel som redan släppts kommer att vara kompatibla med den nya hårdvaran.

VR-branschen har länge väntat på kommunikation från Sony om deras VR-planer. Nu i veckan berättade de att de lärt sig mycket av sin första generation och arbetar nu med en helt ny generation VR till den nya spelkonsolen PlayStation 5 där de anser VR vara "väldigt stort och väldigt viktigt".

Det finns tydliga signaler om att Apple fortsatt arbetar med AR- och VR-glasögon och det finns många uppköp som pekar i samma riktning. Bolaget klev in i AR-branschen 2017 i och med ARKit som öppnade segmentet mobil AR för iPhone. Apple har ännu inte bekräftat om och när man kommer att lansera VR- eller AR-glasögon men marknadsanalytiker är till synes överens om att 2022 är den bästa estimeringen för deras första lansering av VR-glasögon och 2023/2024 för AR-glasögon. Förutom Apple, fortsätter även Facebook, Microsoft, Samsung och andra tech-giganter med sina stora investeringar inom AR- och VR. Läs gärna mer om hur marknaden utvecklas under avsnittet Marknadens utveckling.

Beyond Frames har fem spel under utveckling via våra tre spelstudior och förlagsavtal. Under året kommer fyra lanseringar att göras, varav en är *Carly and the Reaperman* på Oculus Quest/Quest 2-konsolerna under första halvan av 2021, medan övriga tre lanseringar avser nya VR-spel. Arbetet med spelen löper på enligt plan och vi kommer inom en snar framtid att börja kommunicera lanseringsdatum och andra detaljer om de kommande spelen. Den viktigaste VR-spelkonsolen Facebook Oculus Quest / Quest 2 har höga kvalitetskrav för nya spel, vilket ger en låg konkurrens för de bolag som lyckas få godkända projekt på plattformen. I dagsläget finns ca 220 spel på konsolen och under 2021 kommer Beyond Frames att ha en hel portfölj med spel på plattformen. Med en VR-marknad som äntligen nått en bredare användarbas och med indikationer från alla håll som pekar på ytterligare tillväxt, ser vi fram emot vår expansion kommande år. Vårt mål är att bli en globalt ledande aktör inom spel för VR- och AR-glasögon och denna resa har bara börjat.

Ricky Helgesson  
vd, Beyond Frames Entertainment AB (publ)

## Väsentliga händelser under kvartalet

### Beyond Frames genomför riktad nyemission om 13,4 MSEK för ökad expansionstakt

MÅN, OKT 12, 2020 08:00 CET - Styrelsen i Beyond Frames har beslutat om, och genomfört en riktad nyemission av 1 250 000 aktier, med stöd av bemyndigandet från årsstämman den 26 juni 2020. Fredagen den 9 oktober kontaktades ett antal kvalificerade, privata investerare med erfarenhet av investeringar inom spelbranschen, vilka hade fulltecknade nyemissionen under helgen. Det tillförda kapitalet om 13,4 MSEK före emissionskostnader om ca 1 MSEK kommer att bidra till att ytterligare öka expansionstakten genom utgivning av fler speltitlar i den växande VR-marknaden.

### Nytt antal aktier efter registrering hos Bolagsverket

TIS, NOV 17, 2020 15:35 CET - Det totala antalet aktier i Beyond Frames Entertainment AB (publ) ökade med 138 017 st, från 14 085 306 st till 14 223 323 st, till följd av en registrering hos Bolagsverket, 17 november 2020. Registreringen baserade sig på att affären med Moon Mode AB (tidigare VITEI Sweden AB) som kommunicerades den 24 maj 2019 slutförs till fullo i och med den här registreringen. Aktiekapitalet har ökat med 6 900,85 kr från 704 265,30 kr till 711 166,15 kr.

### Inrättande av incitamentsprogram för vd, styrelseledamöter, och anställda i bolaget

MÅN, DEC 14, 2020 08:00 CET - Vid extra stämma i Beyond Frames Entertainment AB den 11 december 2020 beslutades att införa dels ett teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram för verkställande direktör och

styrelseledamöter om högst 900 000 teckningsoptioner i enlighet med aktieägare Mathias Fredrikssons förslag, samt ett kvalificerat personaloptionsprogram för anställda i bolaget om högst 400 000 personaloptioner i enlighet med styrelsens förslag.

### Facebook utser Down The Rabbit Hole i "Best of Quest 2020"

TIS, DEC 15, 2020 22:17 CET - Facebook släppte en artikel där de utsåg de 20 bästa spelen som lanserats under 2020 till den viktiga VR-spelkonsolen Facebook Oculus Quest / Quest 2. Det fjärde spelet i listan var Alice i Underlandet-spelet Down the Rabbit Hole, från Beyond Frames helägda VR-spelbolag Cortopia Studios, med rubriken "Top Interactive Story".

### Teckningsoptionsprogram fulltecknat

MÅN, DEC 21, 2020 08:00 CET - Den extra bolagsstämman i Beyond Frames Entertainment AB (publ) den 11 december 2020, beslutade att erbjuda styrelsen ett teckningsoptionsprogram om 900 000 optioner, vilket har fulltecknats av samtliga styrelseledamöter. Teckningsoptionerna har överlåtits till ett pris om 1,98 SEK per option efter värdering i enlighet med stämmans beslut, vilket innebär att bolaget tillförs 1 782 000 SEK. Varje option ger rätt att teckna en aktie i bolaget till en teckningskurs om 21,12 SEK mellan 2023-12-11 och 2024-03-11.

### Väsentliga händelser efter kvartalets utgång

Inga väsentliga händelser har rapporterats efter kvartalets utgång.



Alex May,  
Moon Mode



Micke Cruseman och Johan Högfeldt,  
Odd Raven Studios



Ricky Helgesson,  
Cortopia Studios

## Om Beyond Frames Entertainment

Beyond Frames Entertainment, med sin kreativa bas på Södermalm i Stockholm, skapades i syfte att berika människors liv med stark, engagerande underhållning utan den tvådimensionella skärmens begränsningar. Företaget investerar i och stöttar en växande portfölj av spelutvecklare med ett fokus mot nya teknologier. Idag består gruppen av Cortopia Studios, Moon Mode och Odd Raven Studios.

# Marknadens utveckling

## VR-spelindustrin

Dataspelsindustrin fortsätter att växa globalt och omsätter sedan några år tillbaka mer än både film- och musikindustrin tillsammans. Segmentet VR-spel växer än snabbare, analysfirman Grand View Research pekar på en stark tillväxt kommande år med en totalmarknad om 92 miljarder dollar år 2027\*.

Valves Steam är världens största spelplattform för PC-spel. Road to VR, en ledande nyhetskanal inom VR, sammanställer Valves data och visar en graf med exponentiell tillväxt av VR-användare på deras plattform. Under Q4 2020 estimerar de att Steam VR hade ca 2 miljoner aktiva VR-användare. Siffrorna talar sitt tydliga språk om hur VR-marknaden exploderat under 2020. Jämfört med 2019 har antal aktiva användare ökat med 94%, tiden per spelsession har ökat med 30%, och intäkterna har ökat med 71%. Under 2020 loggades över 100 miljoner VR-spelsessioner och Road to VR estimerar att antal aktiva VR-användare kommer att landa på 4,5 miljoner nu under 2021, bara på Steam-plattformen.

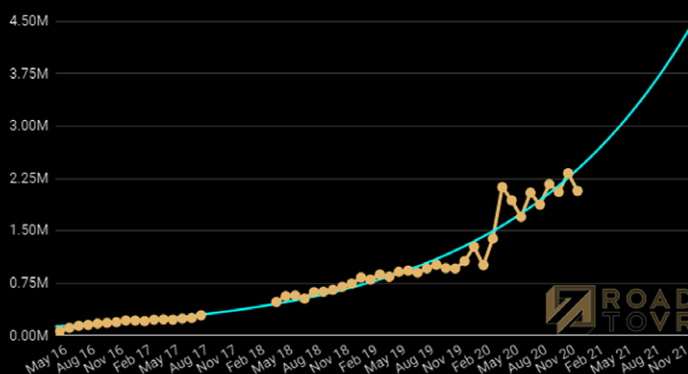
Vi bedömer att Steam är den tredje största plattformen för VR-spel efter ledande Facebook Oculus Quest / Quest 2 och Sony PlayStation VR (PSVR). Det stora antalet spelare på dessa två ledande plattformar är inte

officiella och kan därför inte presenteras på samma sätt men de flesta spelutvecklare, liksom oss, rapporterar högre intäkter från dessa än från Steam. Det utvecklas dessutom en stor mängd nya VR-glasögon, från bolag som Sony, Microsoft Mixed Reality, Facebook, Panasonic, JVC, Huawei, Qiyi, YVR med flera.

Bloomberg estimerar marknadsandelar inom VR, baserat på antal sålda enheter.

Monthly-connected Headsets on Steam (projection)

December 2020 – Based on data courtesy Valve



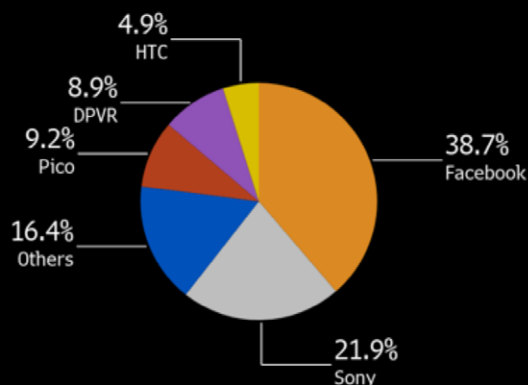
\* Källangivelser

<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/virtual-reality-in-gaming-market>



## Virtual Market

Facebook currently leads the VR headset market, followed by Sony



Source: IDC

Note: Market share, based on unit shipments in second quarter of 2020. **Bloomberg**

### Potentialen blir tydligare

Ett exempel på VR-marknadens växande storlek är att världens hittills mest framgångsrika VR-spel, Beat Saber, har sålts i över 4 miljoner exemplar och har utöver detta även sålt 40 miljoner exemplar av extra innehåll inne i spelet i form av ytterligare låtar/banor\*. Road to VR estimerar att intäkterna från Beat Saber hittills har uppgått till ca 180 miljoner dollar, eller ca 1,5 miljarder kronor. Spelet finns endast i VR men försäljningssiffrorna är så stora att de ändå kan jämföras med andra globala toppsäljare inom PC och konsol.

### Facebook Oculus Quest 2

Facebooks VR-spelkonsol Oculus Quest 2 släpptes i början av Q4 (13 oktober 2020) och både kritiker och konsumentmarknaden har tagit emot konsolen mycket väl, världen över. Konsolen såldes i mer än 1 miljon exemplar under Q4 2020 enligt Superdata Reach\*. När bolagets vd, Mark Zuckerberg, presenterade bolagets Q3-rapport lyfte han fram det han kallar "The next computing platform", dvs. VR och AR. Han nämnde då bland annat att man haft mer än 5 gånger så många förbeställningar vid lanseringen av Oculus Quest 2 jämfört med när man lanserade den lyckade föregångaren, Oculus Quest, och att lanseringen överträffat bolagets förväntningar. Vid presentationen av Facebooks Q4-rapport, berättade Mark Zuckerberg

\* <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/virtual-reality-in-gaming-market>

\* <https://www.roadtovr.com/valve-steam-vr-2020-new-users-revenue/>

\* <https://www.roadtovr.com/steam-survey-vr-monthly-active-user-2-million-milestone/>

\* <https://www.roadtovr.com/beat-saber-4-million-units-milestone-revenue/>

\* <https://www.superdataresearch.com/blog/superdata-xr-update>

vidare att Oculus Quest/Quest 2-konsolerna är på god väg att bli världens första "mainstream virtual reality headset". Facebook har som uttalat mål att nå 1 miljard användare i VR, vilket motsvarar var fjärde person mellan 15 och 64 år. Vidare berättar han att konsolen var en viktig drivkraft bakom företagets ej annonsdrivna intäkter om 855 miljoner dollar under kvartalet. Därutöver kommer AR/VR-forskningsavdelningen, Facebook Reality Labs, löpande ut med nya framsteg som successivt kommer att implementeras i Facebooks AR- och VR-konsoler.

### Sony VR till PlayStation 5

VR-branschen har länge väntat på kommunikation från Sony om deras VR-planer. Nu i februari berättade de att de arbetar på en helt ny generation VR till den nya spelkonsolen PlayStation 5. De menar att de lärt sig mycket av branschen sedan deras första version släpptes under 2016 och kommer att släppa något som är mycket bättre och med bara en enkel kabel att ansluta. Sony nämnde också att de var väldigt nöjda med hur bra deras första generationens VR har sålt och de var tydliga med att de tror på VR som något väldigt stort och väldigt viktigt.

### Apple VR

Utifrån alla uppköp inom AR, rykten och läckor är det uppenbart att Apple arbetar med AR-glasögon. Vad som framkommit mer och mer det senaste året är att Apple först tycks komma att släppa ett par VR-glasögon med en mängd nya, kraftfulla funktioner redan under 2022. Läs gärna mer om Apple under AR-avsnittet nedan.



## Augmented Reality (AR)

### Ett kommande teknikskifte

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

Mobiltelefonbaserad AR har redan funnits i några år och handlar om AR-funktioner i en vanlig mobiltelefon, där bilden som fångas av telefonens kamera, förstärks med digital information som ritas in i bilden på skärmen i realtid. Segmentet har vissa intressanta användningsområden men inom spel har det inte fått något större genomslag eftersom spelen har svårt att erbjuda uppenbara fördelar jämfört med vanliga mobilspel. Pokemon Go är ett exempel på ett lyckat undantag men där är egentligen GPS-lokalisering den drivande teknologin, inte AR-tekniken.

AR-glasögon skapar däremot en fantastisk upplevelse genom att användaren kan se den verkliga världen precis som vanligt, samtidigt som AR-glasögonen lägger till information på en fysisk plats i den verkliga världen. Ett exempel kan vara att ha väderleksinformation bredvid klädsåpet, vägbeskrivningar som syns direkt på gatan, en virtuell karaktär på skrivbordet, eller en TV-skärm som bara existerar på väggen när du vill det. Den digitala världen växer ihop med den verkliga. Användningsområdena är många inom de allra flesta branscher.

När det gäller spel och underhållning finns det väldigt stora möjligheter för många olika typer av spel och upplevelser som passar AR-glasögon. Ett exempel kan vara att spela brädspelet hemma på soffbordet med både vänner på besök och digitala projektioner av andra vänner runt bordet som egentligen är någon annanstans. Ett annat exempel är att bygga upp en hel interaktiv legostad hemma i sitt vardagsrum

som bara existerar när man vill det, eller att springa runt och tävla med robotar och vänner över nätet i sin hemmiljö eller i trädgården. Det finns även forskning som handlar om att förändra glasögonlinsen i realtid, baserat på vart man tittar, vilket skulle kunna hjälpa alla människor att få skarp syn både på nära och långt håll med samma smarta AR-glasögon på sig.

Det tillverkas idag ca 1,5 miljarder nya mobiltelefoner varje år i en marknad som numer i stort är normaliserad. Ingen teknisk utrustning i världshistorien har producerats i volymer i närheten av dessa. AR-glasögon är det naturliga nästa steget efter smarta klockor, smarta hörlurar och smarta högtalare och detta märks tydligt i nyhetsflödet av ständigt nya uppköp, prototyper och produkter. Förutom alla mobiltelefonstillverkare, är också de aktörer som missade förra konsumentteknikrevolutionen, exempelvis Microsoft, kraftigt investerade i nästa generation av konsumentteknologi.

Samma stora maskineri som idag driver tillverkning av mobiltelefoner kan komma att ställas om till produktion av AR-glasögon, och längre fram även AR-linser. Produktionen av AR-glasögon handlar i stort om samma typer av komponenter som redan idag produceras i dessa mobiltelefonfabriker. Mycket pekar på att detta enorma maskineri inom de närmaste 2-8 åren kommer att fokuseras i allt större grad från mobiltelefoner till andra wearables, och främst AR-glasögon. Apple, Microsoft, Google, Samsung, Lenovo, Magic Leap, Amazon med flera är alla bolag som satsar väldigt högt inom området. Även mindre kända namn såsom Kura, Rokid, Jio Glass, NuEyes och ett 20-tal andra växlar upp i Asien.



### Facebook, Microsoft och Google

Facebook kommer utöver sina VR-satsningar även att fokusera på AR-glasögon. I september 2020 annonserade Facebook ett samarbete med Luxottica, glasögon tillverkaren bakom varumärket Ray-Ban, där de tillsammans kommer att presentera sina första AR-glasögon redan nu under 2021. Facebooks vd Mark Zuckerberg kommunicerade i början av 2020 att han förväntar sig att telefoner fortfarande kommer att vara vår primära enhet under större delen av detta årtionde men att vi samtidigt kommer att se ett genombrott inom AR-glasögon under samma tid som kommer att omdefiniera vår relation till teknologi.

Microsoft var först ut med ordentliga AR-glasögon med sina HoloLens under 2016. Fyra år senare släppte de HoloLens 2 med förbättrad teknologi. Produkten är prissatt för, och helt fokuserad på, produktivitet och är inte tänkt som en konsumentprodukt. De senaste åren har dock Microsoft vid flertalet tillfällen betonat att man även tittar på konsumenthårdvara inom AR-glasögon som ett nästa steg.

Google var väldigt tidigt ute med AR-glasögon, redan 2013, men kanske för tidigt då produkten saknade många av de funktioner som ansågs behövas för att de skall vara tilltalande. Sedan dess har de lanserat Google Cardboard och Google Daydream inom VR, AR Core inom mobiltelefonbaserad AR, men har ännu inte presenterat några nya produkter inom AR-glasögon. Under sommaren

2020 köpte Google bolaget North, som har AR-glasögon med en formfaktor som vanliga glasögon och det spekuleras i när Google kan komma att lansera nästa produkt inom segmentet.

### Apple AR

Det har i många år spekulerats om att Apples nästa stora produkt kommer att bli just smarta AR-glasögon. Apple har historiskt haft ett otroligt stort inflytande inom konsumentelektronik och när Apple väl går in och revolutionerar en marknad brukar de göra stora avtryck, med många andra aktörer som följare. Förutom det egenutvecklade AR-ramverket ARKit har Apple under de senaste åren även gjort ett antal större förvärv kopplat till teknik för AR- och VR-glasögon som till exempel Akonia Holographics, Vrvana, Metaio, Emotient, Flyby Media, Spaces, and NextVR.

Nya rapporter från Bloomberg visar också att Apple troligtvis kommer att lansera sina första AR-glasögon redan inom 2 år och att de har över 1 000 ingenjörer som arbetar i projektet\*. Detta bekräftas även av den japanska tidningen Nikkei Asia och analyshuset Digitimes som båda nyligen skrivit om att Apple slutit avtal med ett av världens största foundry, taiwanesiska TSMC, för massproduktion av skärmar till just AR-glasögon\*. TSMC är en av Apples största underleverantörer för iPhone-komponenter.

\* <https://www.cnbc.com/2021/02/20/apple-facebook-microsoft-battle-to-replace-smartphone-with-ar.html?source=sharebar%7Ctwitter&par=sharebar>

\* <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-01-21/apple-s-first-vr-headset-to-be-niche-precursor-to-eventual-ar-glasses?sref=ctSjKj2N>

\* [https://www.cultofmac.com/731824/ar-glasses-enter-second-phase-of-production/?fbclid=IwAR2X8cDe\\_3JIWonpKBuZw9btpx2Kq-j2MpeODMdZlaa5ENw1137qpUnuJko](https://www.cultofmac.com/731824/ar-glasses-enter-second-phase-of-production/?fbclid=IwAR2X8cDe_3JIWonpKBuZw9btpx2Kq-j2MpeODMdZlaa5ENw1137qpUnuJko)

\* <https://asia.nikkei.com/Business/Technology/Apple-partners-with-TSMC-to-develop-ultra-advanced-displays>

\* <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-06-19/apple-team-working-on-vr-and-ar-headset-and-ar-glasses>



# Våra spelstudior



## Cortopia Studios

Beyond Frames ägarandel: 100 %  
Head of Studio: Ricky Helgesson

Ricky grundade Computer Vision- och Machine Learning-företaget Univrses vilket sedermera ledde till avknoppningen Cortopia Studios. Innan dess arbetade han på spelbolagen Frostbite och DICE inom Electronic Arts, och som producent och Tech Lead för succéspelen *Battlefield 3* och *Battlefield 4*. Ricky är även medgrundare till Beyond Frames Entertainment och ytterligare tech-bolag dessförinnan.

## Studion

Cortopia Studios var den första spelstudion i Beyond Frames Entertainment. Studion startades 2016 som en avknoppning från företaget Univrses. Samma år släppte Cortopia sin första VR-titel *Wands* - ett prisbelönt first-person multiplayer-spel som omedelbart nådde stor framgång och

blev ett av världens mest populära spel i sin genre. Studions huvudfokus har varit på utveckling av spel för VR och AR, men den har kapacitet att utveckla spel även för andra typer av plattformar. Cortopia har teknisk spetskompetens och stor marknadspotential inom spelutveckling.

I mars 2020 lanserades Cortopias andra VR-spel: *Alice i Underlandet*-spelet *Down the Rabbit Hole*. Detta pusselfyllda VR-äventyr är på många sätt helt nydanande, inte minst tack vare den interaktiva handlingen och dess unika sätt att låta spelaren förflytta sig i VR. Spelet har tagits emot mycket väl av spelarna och är en av de högst betygsatta spelen på den viktiga Facebook Oculus Quest-konsolen.



### Odd Raven Studios

Beyond Frames ägarandel: 38 %

Co-Head of studio: Johan Högfeldt och Micke Cruseman

Mickes och Johans gemensamma bana inom spelutveckling går långt tillbaka. Första gången som de båda arbetade tillsammans var då de skapade spelet *Hammerwatch Coliseum* till iOS och Android i ett samarbete med King. De har också erfarenheter från att ha arbetat med kända titlar som *Battlefield* hos DICE och *Neybers*. Det lyckade samarbetet mellan Micke och Johan ledde sedermera till att de båda startade Odd Raven Studios.

### Studion

Odd Raven Studios, grundad 2016, är en stockholmsbaserad spelstudio som är verksam inom spelutveckling för både PC och VR. Studion består av ett team med sällsynt hög teknisk skicklighet som skapar roliga, vackra och nyskapande spel. 2018 vann Odd Ravens populära VR-spel *Carly and the Reaperman* "People's choice award" på indiespelfestivalen Indiecade i Paris. Spelet har dessutom fått mycket höga betyg av spelare på digitala plattformar där spelet distribueras.

Spelstudion utvecklar just nu ett större PC-spel som är finansierat av en mycket etablerad publisher inom spelbranschen. Denna publisher kommer att ansvara helt och hållet för marknadsföringen av spelet och är dessutom en central samarbetspartner i den dagliga spelutvecklingen. De två senaste spelen som har lanserats av nämnda publisher har sålt 1,5 miljoner respektive 2 miljoner exemplar och toppar flera listor.



## Moon Mode

Beyond Frames ägarandel: 55 %

Head of studio: Alex May, veteran inom spelbranschen som vunnit stort erkännande för sitt arbete inom ljuddesign för dataspel.

Alex May är en erfaren spelproducent och grafisk designer med ett mycket framgångsrikt förflutet inom ljudproduktion och ljuddesign för dataspel. Då Alex, år 2013, arbetade med tidiga VR-projekt för spelstudion VITEI Backroom i Japan mötte han för första gången speldesignern Chris McLaughlin, som har över 15 års erfarenhet av spelutveckling, och art directorn Therèse Pierrau. Trion nådde stora framgångar och vann många priser för

sitt arbete med storföretag som bland andra Sony, Oculus och Universal Studios Japan. Så småningom valde de att tillsammans starta en egen studio: Moon Mode.

## Studion

Moon Mode har arbetat med Vitei Backrooms egna IP:n och bland annat utvecklat VR-spelet Paper Valley, och även varit konsulter åt andra globala underhållningsföretag. Under 2020/2021 tar teamet nästa steg då de siktar på att släppa sin första egenägda IP under mantrat "Fun, accessible, user-centric VR design". Målet är att skapa unika VR-upplevelser som både är roliga och vackra och som öppnar upp nya sätt på vilket man kan använda detta relativt nya medium.

## Redovisningsprinciper

Koncernen och moderbolaget tillämpar årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3) och i denna rapport har samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder använts som i senaste årsredovisning. Rapporten är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

## Ekonomisk översikt

Belopp i TSEK	Q4 2020	Q4 2019	Helår 2020	Helår 2019
<b>Koncern</b>				
Nettoomsättning	4 297	1 407	12 592	3 522
Aktiverade utvecklingskostnader	2 554	1 437	5 824	5 601
EBITDA	1 621	-1 958	3 953	-8 379
EBITDA/Aktie (kr)	0,11	-0,15	0,28	-0,65
Resultat efter finansiella poster	591	-4 145	-7 492	-15 794
Resultat efter finansiella poster/Aktie (kr)	0,04	-0,32	-0,53	-1,23
Resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	215	-3 835	-7 744	-14 635
Resultat/Aktie (kr)	0,02	-0,30	-0,54	-1,14

<b>Moderföretag</b>				
Nettoomsättning	-	-	-	-
Aktiverade utvecklingskostnader	-	-	-	-
EBITDA	-1 341	-1 228	-4 767	-5 466
EBITDA/Aktie (kr)	-0,09	-0,10	-0,34	-0,43
Resultat	-1 081	-1 016	-10 236	-5 148
Resultat/Aktie (kr)	-0,08	-0,08	-0,72	-0,40

Belopp i TSEK	2020-12-31	2019-12-31	2020-09-30	2019-09-30
<b>Koncern</b>				
Balansomslutning	40 339	36 236	24 988	40 034
Eget kapital, moderbolagets ägare	35 980	28 506	20 546	32 228
Eget kapital/Aktie (kr)	2,53	2,22	1,60	2,51
Antal aktier	14 223 323	12 835 306	12 835 306	12 835 306

<b>Moderföretag</b>				
Balansomslutning	46 926	43 221	34 025	44 478
Eget kapital	46 272	41 291	32 135	42 463
Eget kapital/Aktie (kr)	3,25	3,22	2,50	3,31
Antal aktier	14 223 323	12 835 306	12 835 306	12 835 306

## Kommentar till resultatutveckling

Från och med denna kvartalsrapport bruttoredovisas samtliga balanserade utvecklingsutgifter i resultaträkningen. Denna förändring innebär ingen påverkan av bolagets ställning eller redovisade resultat. Resultaträkningen påverkas så till vida att posterna Aktiverat arbete samt Råvaror och förnödenheter förändras med samma belopp. Då en justering av tidigare nettoredovisade utvecklingsutgifter för hela året redovisas i Q4, ger det en effekt om 906 TSEK extra i Aktiverat arbete och Råvaror och förnödenheter i denna rapport.

Kostnader för styrelsearvoden avseende 2020 redovisas till fullo i Q4. Under 2021 kommer styrelsearvoden att periodiseras jämnt över året.

## Aktiveringar av utvecklingskostnader

Bolaget har aktiverat utvecklingskostnader direkt hänförliga spelutveckling och tillhörande plattform för befintliga och nya spel. Aktiverade utvecklingsutgifter i koncernen uppgick till 5 824 TSEK under året, att jämföra med 5 601 TSEK föregående år.

Balanserade utvecklingskostnader skrivs av linjärt på 5 år. Värdet av de immateriella tillgångarna nedskrivningsprövas kontinuerligt.

## Likviditet och finansiering

Tillgängliga likvida medel uppgick vid periodens slut till 18 749 TSEK att jämföra med 9 066 TSEK vid utgången av 2019, vilket då inkluderade kortfristiga säkerställda fordringar. Under kvartalet genomfördes en nyemission som tillförde bolaget ca 12,4 MSEK för ökad expansionstakt.

Styrelsen anser utifrån siffrorna i denna rapport, att 12 månaders fortlevnad från räkenskapsårets utgång är tryggat.

## Kommentarer till större poster

Immateriella anläggningstillgångar består av aktiverade utvecklingskostnader.

Redovisad goodwill i koncernens balansräkning per 2020-12-31 (2 282 TSEK) avser förvärvet av Moon Mode AB.

## Närståendetransaktioner

I enlighet med vad som tidigare kommunicerats, hölls under kvartalet en extra bolagsstämma där teckningsoptioner utfärdades till verkställande direktör och styrelsens ledamöter. Stämman bifölls med 100% av de närvarande aktieägarna. I och med teckningen av optionerna, tillförs bolaget 1 782 TSEK.

## 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 spelstudior

Beyond Frames Entertainment AB (publ) affärsstrategi baseras på förvärv av framstående spelstudior inom spel baserade på VR- och AR-teknik. Det finns en risk att förvärvade spelstudior 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 spelstudior 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.

## Övrig information

Delårsrapport Q1 2021 släpps den 27 maj 2021.  
Halvårsrapport 2021 släpps den 26 augusti 2021.

Från och med den 1 januari 2021 kommer bolaget att rapportera försäljning till konsument exklusive moms såsom nettointäkt, samt försäljningsprovision till spelplattformar såsom försäljningskostnad, då vi anser att konsumenten är vår kund, inte spelplattformen. Till och med 31 december 2020 drog bolaget av försäljningskostnader från intäkten innan rapportering av nettointäkt.

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att ingen vinstutdelning skall lämnas för 2020.

Den fullständiga årsredovisningen och koncernredovisningen kommer finnas tillgänglig för nedladdning från bolagets hemsida senast tre veckor innan bolagets årsstämma.

Årsstämma för bolaget kommer att hållas i Stockholm den 22 juni 2021 klockan 09:00.

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

Stockholm den 25 februari 2021

Styrelsen  
Beyond Frames Entertainment AB (publ)

# Resultaträkning för koncernen

Belopp i TSEK	Q4 2020	Q 4 2019	2020	2019
<b>RÖRELSENS INTÄKTER</b>				
Nettoomsättning, extern	4 297	1 407	12 592	3 522
Aktiverat arbete för egen räkning	2 554	1 437	5 824	5 601
Övriga rörelseintäkter	14	-27	34	2
<b>Summa rörelseintäkter och aktiverade utgifter</b>	<b>6 865</b>	<b>2 817</b>	<b>18 450</b>	<b>9 125</b>
<b>RÖRELSENS KOSTNADER</b>				
Råvaror och förnödenheter, externa	-906	-340	-1 177	-1 568
Övriga externa kostnader	-1 103	-1 924	-5 519	-4 998
Personalkostnader	-2 627	-2 511	-7 801	-10 938
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 458	-1 279	-6 013	-6 298
Andel i intresseföretags resultat	-467	-1 125	-1 939	-1 435
<b>Summa rörelsekostnader</b>	<b>-6 561</b>	<b>-7 179</b>	<b>-22 449</b>	<b>-25 237</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>304</b>	<b>-4 362</b>	<b>-3 999</b>	<b>-16 112</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Resultat från andelar i koncernföretag	286	-	-3 424	-
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	1	217	-69	318
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>591</b>	<b>-4 145</b>	<b>-7 492</b>	<b>-15 794</b>
<b>Skatt på periodens resultat</b>	<b>-249</b>	<b>-</b>	<b>-249</b>	<b>-</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>342</b>	<b>-4 145</b>	<b>-7 741</b>	<b>-15 794</b>
Hänförligt till Moderföretagets aktieägare	215	-3 835	-7 744	-14 635
Innehav utan bestämmande inflytande	127	-310	3	-1 159

# Balansräkning för koncernen – Tillgångar

Belopp i TSEK	2020-12-31	2019-12-31
<b>ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR</b>		
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	11 454	10 642
Koncessioner, panter, licenser, varumärken, likn. rättigheter	-	106
Goodwill	2 282	8 231
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>13 736</b>	<b>18 979</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>		
Inventarier, verktyg och installationer	23	46
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>23</b>	<b>46</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>		
Andelar i intressebolag och gemensamt styrda företag	3 277	6 092
Andra långfristiga fordringar	825	166
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>4 102</b>	<b>6 258</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>17 861</b>	<b>25 283</b>
<b>OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR</b>		
<b>Kortfristiga fordringar</b>		
Kundfordringar	1 579	689
Skattefordringar	162	2
Övriga fordringar	1 761	9 318
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	227	167
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>3 729</b>	<b>10 176</b>
<b>Kassa och bank</b>		
Kassa och bank	18 749	777
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>22 478</b>	<b>10 953</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>40 339</b>	<b>36 236</b>



# Balansräkning för koncernen

## – Eget kapital och skulder

Belopp i TSEK	2020-12-31	2019-12-31
<b>Eget kapital</b>		
Aktiekapital	711	642
Övrigt tillskjutet kapital	74 032	58 883
Reserver	7 965	7 840
Balanserat resultat inkl årets resultat	-46 728	-38 859
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	35 980	28 506
Innehav utan bestämmande inflytande	2 247	3 868
<b>Summa eget kapital</b>	<b>38 227</b>	<b>32 374</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Leverantörsskulder	235	1 067
Skatteskulder	285	119
Övriga kortfristiga skulder	404	1 436
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 188	1 240
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>2 112</b>	<b>3 862</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>40 339</b>	<b>36 236</b>

# Eget kapital – Koncernen

EGET KAPITAL-KONCERNEN			
	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital Fond för verkligt värde
Ingående balans 2020-01-01	642	58 883	7 840
Justerad ingående balans 2020-01-01	642	58 883	7 840
<b>Transaktioner med ägare</b>			
Nyemission	69	13 367	
<b>Förändringar direkt mot eget kapital</b>			
Emittering teckningsoptioner		1 782	-
<b>Omföring mellan poster i eget kapital</b>			
Fond för utvecklingsutgifter			125
<b>Summa</b>			<b>125</b>
<b>Eget kapital 2020-12-31</b>	<b>711</b>	<b>74 032</b>	<b>7 965</b>

	Annat eget kapital	
	Balanserat resultat m.m	Innehav utan best inflytande
Ingående balans 2020-01-01	-38 859	3 868
Justerad ingående balans 2020-01-01	-38 859	3 868
Periodens resultat	-7 744	3
Förändringar av ägarandel i dotterbolag		-1 624
<b>Omföring mellan poster i eget kapital</b>		
Fond för utvecklingsutgifter	-125	
<b>Summa</b>	<b>-125</b>	
<b>Eget kapital 2020-12-31</b>	<b>-46 728</b>	<b>2 247</b>

# Kassaflödesanalys – Koncernen

Belopp i TSEK	2020	2019
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>		
Rörelseresultat	-3 999	-16 112
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>		
Av- och nedskrivningar av anläggningstillgångar	6 013	6 298
Andel i intresseföretags resultat	1 939	1 435
Erhållen ränta	-	318
Erlagd ränta	-69	-
Betald inkomstskatt	-173	-
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	3 711	-8 061
<i>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</i>		
Förändring av övriga rörelsefordringar	6 564	-9 264
Förändring av övriga rörelseskulder	-1 642	1 174
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>4 922</b>	<b>-16 151</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>		
Förvärv av intresseföretag	-	-7 527
Förvärv av dotterföretag	-287	-
Avyttring av dotterföretag	735	-
Avyttring av immateriella anläggningstillgångar	-	-
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer	-	-
Avyttring av inventarier, verktyg och installationer	-	-
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-6 326	-8 104
Ökning av finansiella anläggningstillgångar	-	-
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-5 878</b>	<b>-15 631</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>		
Nyemission	13 435	2 534
Emission av konvertibellån*	1 782	-
Amortering av konvertibellån*	-	-311
Amortering av låneskulder	-	-
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>15 217</b>	<b>2 223</b>
<b>Periodens kassaflöde (Kassa och bank)</b>	<b>17 972</b>	<b>-29 559</b>
<b>Likvida medel vid periodens början</b>	<b>777</b>	<b>30 336</b>
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>18 749</b>	<b>777</b>

\*Avser in- och återbetalning av teckningsoptionsprogram.

# Resultaträkning för moderbolaget

Belopp i TSEK	Q4 2020	Q4 2019	2020	2019
<b>Rörelsens intäkter</b>				
Nettoomsättning	-	-	-	-
Aktiverat arbete för annans räkning	-	-	-	-
Övriga rörelseintäkter	72	239	288	1 094
<b>Summa rörelseintäkter</b>	<b>72</b>	<b>239</b>	<b>288</b>	<b>1 094</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Råvaror och förnödenheter	-	-205	-271	-820
Övriga externa kostnader	-755	-726	-2 730	-3 280
Personalkostnader	-658	-536	-2 054	-2 460
Avskrivningar av anläggningstillgångar	-38	-	-38	-
<b>Summa rörelsekostnader</b>	<b>-1 451</b>	<b>-1 467</b>	<b>-5 093</b>	<b>-6 560</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 379</b>	<b>-1 228</b>	<b>-4 805</b>	<b>-5 466</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Resultat från andelar i koncernföretag	309	-	-5 598	-
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	-11	212	167	318
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>298</b>	<b>212</b>	<b>-5 431</b>	<b>318</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-1 081</b>	<b>-1 016</b>	<b>-10 236</b>	<b>-5 148</b>
<b>Skatt på periodens resultat</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>-1 081</b>	<b>-1 016</b>	<b>-10 236</b>	<b>-5 148</b>

# Balansräkning för moderbolaget – Tillgångar

Belopp i TSEK	2020	2019
<b>TILLGÅNGAR</b>		
<b>Anläggningstillgångar</b>		
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	962	-
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>962</b>	<b>-</b>
<b>FINANSIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR</b>		
Andelar i koncernföretag	14 800	18 629
Fordringar hos koncernföretag	5 766	6 971
Andelar i intressebolag och gemensamt styrda bolag	6 427	7 527
Andra långfristiga fordringar	166	166
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>27 159</b>	<b>33 293</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>28 121</b>	<b>33 293</b>
<b>OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR</b>		
<b>Kortfristiga fordringar</b>		
Kundfordringar	9	554
Fordringar hos koncernföretag	2 508	-
Skattefordringar	15	-
Övriga fordringar	1 642	8 953
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	67	100
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>4 241</b>	<b>9 607</b>
<b>Kassa och bank</b>		
Kassa och bank	14 564	321
<b>Summa kassa och bank</b>	<b>14 564</b>	<b>321</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>18 805</b>	<b>9 928</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>46 926</b>	<b>43 221</b>

# Balansräkning för moderbolaget

## – Eget kapital och skulder

Belopp i TSEK	2020	2019
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		
<b>Bundet eget kapital</b>		
Aktiekapital	711	642
Fond för utvecklingsutgifter	962	-
<b>Summa bundet eget kapital</b>	<b>1 673</b>	<b>642</b>
<b>Fritt eget kapital</b>		
Överkursfond	72 204	58 837
Balanserad förlust	-17 369	-13 041
Periodens resultat	-10 236	-5 147
<b>Summa fritt eget kapital</b>	<b>44 599</b>	<b>40 649</b>
<b>Summa eget kapital</b>	<b>46 272</b>	<b>41 291</b>
<b>Långfristiga skulder</b>		
Övriga skulder	-	-
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Leverantörsskulder	117	311
Skatteskulder	-	16
Övriga kortfristiga skulder	52	1 140
Upplupna kostnader och upplupna intäkter	485	463
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>654</b>	<b>1 930</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL, AVSÄTTNINGAR OCH SKULDER</b>	<b>46 926</b>	<b>43 221</b>

# Eget kapital – Moderbolaget

Bundet eget kapital	Aktiekapital samt aktiekapital under registrering	Fond för utvecklingsutgifter
Ingående balans 2020-01-01	642	-
<b>Justerad ingående balans 2020-01-01</b>	<b>642</b>	<b>-</b>
Nyemission	69	
Aktivering utvecklingsutgifter		962
<b>Bundet eget kapital 2020-12-31</b>	<b>711</b>	<b>962</b>

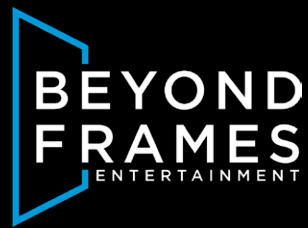
Fritt eget kapital	Överkursfond	Övrigt fritt eget kapital
Ingående balans 2020-01-01	58 837	-18 189
<b>Justerad ingående balans 2020-01-01</b>	<b>58 837</b>	<b>-18 189</b>
Årets resultat		-10 236
Nyemission	13 367	
Aktivering utvecklingsutgifter		-962
<b>Förändringar i redovisade värden som redovisas direkt mot eget kapital</b>		
Emittering teckningsoptioner		1 782
Summa förändringar i redovisade värden		1 782
<b>Eget kapital 2020-12-31</b>	<b>72 204</b>	<b>-27 605</b>

# Kassaflödesanalys – Moderbolaget

Belopp i TSEK	2020	2019
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>		
Rörelseresultat	-4 805	-5 466
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>		
Avskrivning av tillgångar	38	-
Erhållen ränta	167	318
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-4 600	-5 148
<i>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</i>		
Förändring av övriga rörelsefordringar	5 365	-9 098
Förändring av övriga rörelseskulder	-1 276	612
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>4 089</b>	<b>-13 634</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>		
Lämnade aktieägartillskott	-150	-2 550
Förvärv av dotterföretag	-1 100	-
Försäljning av dotterföretag	581	-
Förvärv av intressebolag	-	-7 526
Förvärv av immateriella tillgångar	-1 000	-
Förändring av koncernlån	1 206	-3 824
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-463</b>	<b>-13 900</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>		
Nyemission	13 435	2 534
Emission av konvertibellån*	1 782	-
Amortering av konvertibellån*	-	-311
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>15 217</b>	<b>2 223</b>
<b>Periodens kassaflöde (Kassa och bank)</b>	<b>14 243</b>	<b>-25 311</b>
<b>Likvida medel vid periodens början</b>	<b>321</b>	<b>25 632</b>
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>14 564</b>	<b>321</b>

\*Avser in- och återbetalning av teckningsoptionsprogram.





[www.beyondframes.com](http://www.beyondframes.com)