



Beyond Frames Entertainment AB (publ)

# KVARTALSRAPPORT

tredje kvartalet Q3, 2021



# Utökad kapacitet och fortsatt expansion

## Tredje kvartalet, 1 juli – 30 september 2021

- Nettoomsättningen uppgick till 4 289 TSEK (2 746), en ökning med 56 % i förhållande till Q3 2020\*
- Rörelseresultat före avskrivningar och andelar i intressebolags resultat (EBITDA) uppgick till -1 279 TSEK (1 045)
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -3 691 TSEK (-4 737)
- EBITDA per aktie uppgick till -0,08 SEK (0,08)
- Resultat per aktie uppgick till -0,23 SEK (-0,37)
- Likvida medel uppgick vid kvartalets utgång uppgick till 53 037 TSEK (5 328). Detta kan jämföras med 16 333 TSEK vid utgången av föregående kvartal
- Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare i koncernen uppgick vid kvartalets slut till 75 184 TSEK, motsvarande 4,77 SEK per aktie, att jämföra med 36 998 TSEK, motsvarande 2,60 SEK/aktie vid utgången av föregående kvartal

## Perioden, 1 januari – 30 september 2021

- Nettoomsättningen uppgick till 17 264 TSEK (8 295), en ökning med 108 % i förhållande till första nio månaderna 2020\*
- Rörelseresultat före avskrivningar och andelar i intressebolags resultat (EBITDA) uppgick till 2 603 TSEK (1 724)
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -2 695 TSEK (-8 083)
- EBITDA per aktie uppgick till 0,17 SEK (0,13)
- Resultat per aktie uppgick till -0,17 SEK (-0,63)

\* Från och med 1 januari 2021 sker redovisningen av nettoomsättningen enligt ändrade redovisningsprinciper. Se mer info under *Redovisningsprinciper*.

# VD-ord

Tredje kvartalet har varit en otroligt spännande period av vår expansion då vi byggt ut vår kapacitet för kommande tillväxt. Vi har genomfört en nyemission om 45 MSEK före emissionskostnader, rekryterat mycket seniora personer till ledningsgruppen och till våra spelstudior och tillsätter nu även en ny vd och koncernchef, Ace St. Germain. Dotterbolaget Moon Mode har nyligen lanserat spelet Spacefolk City med 4,5 av 5 i betyg. Ett flertal spel är under utveckling.



De kommande åren har en potential att bli otroligt starka för VR, AR och MR. Facebook arbetar med en transformation av hela bolaget från fokus på traditionella sociala medier till ett *metaverse*-bolag som brukar kallas för nästa generations Internet där digitala glasögon och headsets är centrala. Facebook har valt att döpa om hela bolaget till Meta, en referens till *metaverse*.

Metaverse innebär en sammanlänkning av digitala världar där människor umgås, arbetar och konsumerar spel och annan underhållning tillsammans i en virtuell verklighet som existerar parallellt med våra vanliga fysiska liv. Innehåll inom VR, MR och AR som vi ser idag är starten för denna resa som kommer att fortsätta växa kraftigt under decenniet. Läs mer om *metaverse* och storbolagens kraftiga investeringar i marknadsavsnittet. Beyond Frames uppgift är att leverera högkvalitativt innehåll till *metaverse* på kort och lång sikt.

Meta (fd Facebook) är idag marknadsledande inom VR med sin spelkonsol Quest 2, samtidigt som många andra stora bolag fortsätter att avancera. Försäljningen av spelkonsolen Meta Quest 2 (tidigare Oculus Quest 2) stoppades under en stor del av det tredje kvartalet pga. problem med hudirritation för en liten andel användare, vilket tillfälligt påverkade spelförsäljning negativt på plattformen. I slutet av kvartalet var problemet löst och leveranserna återupptogs. Vi förväntar oss fortsatt stark tillväxt och försäljning av denna ledande spelkonsol kommande kvartal.

Mycket inom *metaverse* händer i USA, där vi också har vår största marknad. Som en del av vår tillväxtstrategi har vi beslutat att tillsätta Ace St. Germain som ny vd och koncernchef i Beyond Frames. Ace har rötter i San Francisco och 15 års erfarenhet inom den amerikanska spel- och underhållningsindustrin. Han har erfarenhet från att leda

och utveckla snabbväxande verksamheter i internationell miljö, såsom Head of Content på Twitch (Amazon), Senior Director of Content på Crunchyroll (Sony), Senior Account Executive inom Games på Twitter, Project Manager på Sony PlayStation och nu senast som strategikonsult i eget bolag. Ace tillträder som ny vd den 1 februari 2022.

Jag är fantastiskt nöjd med att kunna välkomna Ace till Beyond Frames och ser fram emot att få arbeta tillsammans med honom under vår expansion. Min främsta passion har alltid varit våra produkter och den innovativa kraften i vårt spelskapande. Som fortsatt del av styrelsen, del av ledningsgruppen i Beyond Frames som Chief Creative Officer och även som Game Director i vår studio Cortopia får jag möjlighet att fortsätta att utveckla bolagsgruppen i en mer produktnära roll.

I början av det gångna kvartalet genomförde vi en nyemission om 45 MSEK före emissionskostnader, med ett stort intresse från investerare. Som bolag befinner vi oss mitt i en expansionsfas och vi har den senaste tiden fokuserat på att bygga ut vår kapacitet för kommande tillväxt. Den största utmaningen är inte att bygga ett enskilt bra spel, utan att kunna skala verksamheten hälsosamt för att kunna tiofaldiga vår spelportfölj kommande år. Vi har stärkt ledningsgruppen inom våra olika affärsområden och våra spelstudior med ett tiotal seniora personer, med i genomsnitt 18 års branschfarenhet från Ubisoft, EA DICE, Paradox, Starbreeze, Rovio m.fl. Vi har också arbetat med utbyggnaden av bolagets infrastruktur för att säkerställa en stabil leverans av högkvalitativt innehåll både från interna och externa studior samt för att utöka antal parallella projekt.

Dotterbolaget Moon Mode släppte efter kvartalets utgång spelet Spacefolk City med ett genomsnittsbetyg på 4,5 av 5, vilket ligger i linje med vår förväntan på spelet och högre än ca 70 % av alla spel på Meta Quest-plattformen. Vi ser fram emot att se spelet utvecklas och säljas under en lång tid framöver, inte minst då dess genre, "city builders",

är underexploaterad inom VR. Vi ser en stor potential i Cortopias nästa spel som skulle ha lanserats innan årets slut. Efter noga övervägande har vi beslutat att ge projektet mer tid då vi anser att spelet kan förädlas ytterligare innan lansering. Spelet har fått ett nytt lanseringsdatum i H1 2022. Det är glädjande att se att Cortopias spel Down the Rabbit Hole ligger på topplistan över de 20 högst betygsatta spelen på Meta Quest-plattformen. Vi har ett flertal spel under utveckling som också ser mycket lovande ut.

VR-marknaden utvecklas i hög hastighet och Beyond Frames är väl positionerat med dialoger på rätt nivå med ledande plattformägare som söker högkvalitativt innehåll. Vi för samtidigt dialoger med en växande skara studior och

IP-ägare. Med alla satsningar som görs inom VR, MR och AR, ser vi en enorm tillväxt de kommande 10 åren. Vår ambition är att växa ännu snabbare än vår marknad och nyttja vår position i en bransch som fortfarande har begränsad konkurrens för att bli en av de största innehållsleverantörerna av högkvalitativ underhållning till metaverse-plattformar.

Jag ser med tillförsikt fram emot vår fortsatta tillväxtfas där vi investerar för framtiden och med ambitionen om att bli en av världens största leverantörer av spel inom VR, MR och AR och en etablerad leverantör till framtidens metaverse.

Ricky Helgesson,  
tf vd, Beyond Frames Entertainment

---

## Väsentliga händelser under kvartalet

### Riktad nyemission om 45 MSEK för att finansiera en accelererad tillväxtstrategi

Beyond Frames styrelse beslutade, villkorat stämmans godkännande, den 2 juli 2021, om en riktad nyemission av 1 451 613 aktier till ett antal kvalificerade investerare.

Den 26 juli 2021 hölls en extra bolagstämma där beslutet fastslogs. Den riktade emissionen gjordes till en teckningskurs om 31 SEK per aktie och tillförde således Bolaget 45 MSEK före emissionskostnader. Teckningskursen fastställdes genom ett anbudsförfarande.

Finansieringen bidrar till en förväntad stark tillväxt inom alla de fyra verksamhetsområdena - Studios, Publishing, M&A, och Transformation (tidigare Porting) där bolaget i tätt samarbete med ledande VR-konsulttillverkare siktar på att över tid tiofaldiga spelportföljen.

### Order om ca 2,7 MSEK från världsledande tech-bolag för R&D-projekt

Beyond Frames fick i juli en order om ca 2,7 MSEK från ett världsledande tech-bolag för att delta i ett R&D-projekt. En viss del av det IP som utvecklas under projektet tillfaller Beyond Frames och kan användas för framtida spel. För beställaren kommer projektet att bidra till att förbättra deras framtida tech-produkter.

### Optionsprogram utnyttjat

Det teckningsoptionsprogram till personalen i Beyond Frames-koncernen som initierades 2018 tecknades i augusti av befintlig personal till strike price 10,44 kr per

aktie, vilket tillförde bolaget 885 TSEK.

När optionsprogrammet ställdes ut 2018-07-01, fulltecknades det av personalen om totalt 37 777 teckningsoptioner, vilket efter aktiesplit 2018 motsvaras av 755 540 teckningsoptioner. Under 6-12 månader därefter byttes ledningen i bolaget ut, varvid endast en mindre del av det totala antalet optioner intjänats ("vestats") under åren. Av de optioner som intjänats, fulltecknades alla 84 773 aktier. Samtliga aktier gick till spelutvecklare som för närvarande har en anställning inom koncernen.

### Order om ca 4,3 MSEK från världsledande tech-bolag

Under augusti fick Beyond Frames ca 4,3 MSEK i bidrag från ett världsledande tech-bolag för utveckling av ett VR-spel. Spelet utvecklas av det helägda dotterbolaget Cortopia Studios och Beyond Frames är förläggare. Bidraget kommer att utbetalas till Beyond Frames i trancher, kopplat till uppfyllande av olika milstolpar under spelutvecklingen.

Affärens upplägg medför att Beyond Frames kommer att erhålla samtliga intäkter från spelets försäljning med sedvanlig kostnadsandel till VR-plattformarna. Affären är inte exklusiv för en enskild VR-plattform. Merparten av bidraget förväntas under 2022.

### Nytt kontor för Beyond Frames och Cortopia

Beyond Frames och dotterbolaget Cortopia fick tillgång till sina nya lokaler på Bondegatan 21 i Stockholm under september och har i takt med att COVID-restriktionerna lättat påbörjat en flexibel återgång till kontoret.



## Väsentliga händelser efter kvartalets utgång

### Dotterbolaget Moon Mode lanserade Spacefolk City

Den 21 oktober lanserade dotterbolaget Moon Mode spelet Spacefolk City för Oculus Quest och Oculus Rift. Spelet lanserades dessutom på Steam-plattformen den 15 november. Beyond Frames är spelets förläggare.

Spacefolk City är ett lättillgängligt spel inom den omåttligt populära genren "City Building". Spelet är byggt för att attrahera både VR-nybörjare och VR-veteraner. Spelaren bygger upp en svävande stad i rymdmiljö runt omkring sig och får uppleva den härliga känslan av att själv skapa en stad från grunden i tre dimensioner. Spelaren ges möjlighet att skapa ovanliga, unika och kreativa stadsmiljöer enligt den strategi spelaren väljer för att uppnå spelets olika mål. Invånarna i staden har sina egna intressen och färdigheter, vilket påverkar spelarens strategi och skapar roliga

utmaningar med att skapa en effektiv stadsplanering.

Spelet har fått ett positivt mottagande med goda betyg från spelare och branschmedia.

### Beyond Frames har rekryterat ny VD

Den 25 november rekryterades Ace St. Germain som ny verkställande direktör och koncernchef för Beyond Frames Entertainment AB (publ) och kommer att tillträda tjänsten den 1 februari 2022.

Ace St. Germain har 15 års erfarenhet inom den amerikanska spel- och underhållningsbranschen. Han har erfarenhet från att leda och utveckla snabbväxande verksamheter i internationell miljö, såsom Twitch (Amazon) och Crunchyroll (Sony), Twitter och Sony PlayStation.



Annika Stråth Roslund,  
Cortopia Studios



Alex May,  
Moon Mode



Micke Cruseman och Johan Högfeldt,  
Odd Raven 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

## Starkt fokus på metaverse bland verksamheter aktiva inom VR, MR och AR

Stora metaverse-investeringar genomförs nu inom många storbolag såsom Meta (fd Facebook), Microsoft, Apple, Epic Games och ytterligare en lång rad bolag världen över. Epic Games grundare och vd uttalade sig nyligen om metaverse som en potentiell “multi trillion dollar part of the world economy”. Epic Games investerade nyligen 1 miljard dollar i metaverse-utveckling och Microsoft har lanserat en liknande satsning, Microsoft Mesh. Meta har tagit ett kraftigt kliv framåt inom VR, MR och AR på flera sätt, inte minst genom att döpa om hela bolaget till Meta, en referens till termen metaverse. Därutöver meddelar man att man i år investerar 10 miljarder dollar inom området och kommer att anställa 10 000 personer enbart i Europa specifikt inom VR, MR och AR för att befästa sin plats som den största aktören inom metaverse.

När det gäller Metas teknologiska framsteg, fortsätter Quest-plattformen att förbättras genom mjukvaruuppdateringar i en hög takt. Exempel på nyligen annonserade förbättringar är 70 % ökad prestanda, varning till VR-användaren när djur och människor kliver in i spelområdet, utökad handinteraktion, borttaget krav på Facebook-konto och taligenkänning. Därutöver har bolaget meddelat att ett par nya, kraftfulla digitala glasögon är på väg ut på marknaden under nästa år som har kapacitet för både VR- och MR-upplevelser. De har också lanserat ett par väldigt enkla digitala glasögon med kameror, som är första steget mot ett par AR-glasögon för konsumentmarknaden några år senare.

## Vad innebär ett metaverse?

Termen metaverse myntades av Neal Stephenson i hans bok om digitala glasögon, *Snow Crash* från 1992, som ett namn på en sammanlänkning av alla digitala världar i en virtuell verklighet via Internet. Idén om en virtuell, parallell verklighet till den verkliga världen, ett metaverse, påbörjades redan med Internets framgångar under 90-talet, med plattformar som AOL Messenger, ICQ, svenska Lunarstorm och MySpace, Reddit och Facebook senare under 2000-talet. Alla tjänster var i grunden plattformar där användarna kunde spendera tid i en virtuell verklighet och få ett utbyte, precis som i verkliga världen. Dataspel har också varit en stark bidragande faktor till människors villighet att spendera tid i digitala världar, och framgångar som *World of Warcraft*, *Minecraft* och *Roblox* har ytterligare stärkt tanken om ett metaverse.

För de yngre generationerna, och än mer efter den sociala distansering som skett under Covid-pandemin, är det idag vanligt förekommande att umgås med vänner i spel som *Fortnite*, eller att chatta med varandra genom en spelkonsol och sedan sätta i gång ett spel tillsammans. För de generationer och personer som har arbetat i ett och ett halvt år på distans finns även en ökad förståelse för behoven av att integrera fler interaktiva och digitala arbetsverktyg.

De flesta av oss idag, unga som äldre, är redan idag delaktiga i en begynnande del av ett metaverse. Vi spenderar mer och mer tid på olika digitala plattformar. Idén om ett metaverse är förenklat att sammankoppla underhållning, företagstjänster, samhällstjänster och användarskapat innehåll i en virtuell verklighet som existerar parallellt med våra vanliga fysiska liv. Metaverse är nästa steg i evolutionen av det Internet vi idag är vana vid men där information och interaktioner sker som en naturlig del av den verkliga, tredimensionella världen.

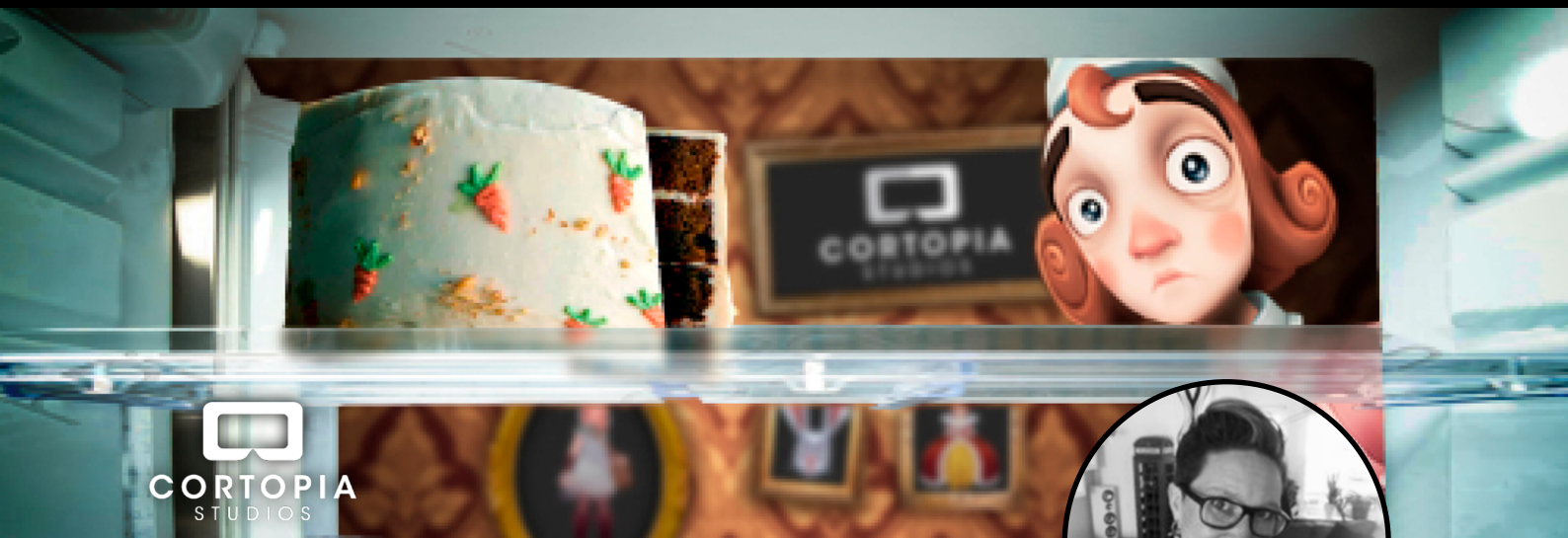
Även om ett metaverse kan upplevas på platta skärmar, så är löftet om ett metaverse en större överlappning av den verkliga och virtuella världen, vilket kan uppnås med VR, MR och AR. Våra liv är redan en blandning av det digitala och det fysiska, vilket kommer att fortsätta utvecklas ytterligare, allteftersom de digitala glasögonen utvecklas och sammansmälter våra verkligheter. Våra levnadsmönster har förändrats drastiskt under de senaste 20 åren,



digitaliseringen har gett oss större frihet att låta oss välja var vi vill arbeta, hur våra sociala kontakter sker, hur vi inhämtar kunskap och hur vi konsumerar. Mycket sker redan idag i bakgrunden utan att vi tänker på det, som att en användare av Uber får ett meddelande när bilen närmar sig, när en Netflix-användare får en rekommendation baserat på vad du tittat på tidigare och att mobiltelefonen är idag ett id-kort och en plånbok. Denna utveckling fortsätter naturligt in i ett metaverse av underhållning, tjänster och interaktioner med människor.

Utbyggnaden av metaverse är fortfarande i sin linda och kommer att utvecklas, likt Internet, av många aktörer tillsammans, såsom hårdvaruplattformar, mjukvaruutvecklare som Beyond Frames och till stor del via användargenererat innehåll under årtionden framöver.

# Våra spelstudior



## Cortopia Studios

Beyond Frames ägarandel: 100 %

Head of Studio: Annika Stråth Roslund

Annika Stråth Roslund har arbetat inom Beyond Frames sedan Februari 2021 och tog över som Head of Studio från Ricky Helgesson under hösten 2021. Annika har en gedigen erfarenhet att leda och utvecklat team och har tidigare arbetat med HR och Ekonomi i ledande roller sedan 1998.

## 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 ett av de högst betygsatta spelen på den viktiga Facebook Oculus Quest-konsolen.





## Moon Mode

Beyond Frames ägarandel: 55 %

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

Alex May är en erfaren spelproducent och grafisk designer med ett mycket framgångsrikt förflutet inom ljudproduktion och ljuddesign för datorspel. 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 Thérèse 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.

## Studio

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. Moon Mode lanserade sitt första egna IP *Spacefolk City* den 21 oktober, 2021 på Oculus Quest 2 och några veckor senare på Steam. *Spacefolk City* är en humoristisk och lättillgänglig city-builder som blivit väl mottagen av recensenter och branschmedia.



### 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 förläggare inom spelbranschen och Beyond Frames. Denna förläggare kommer att ansvara helt och hållet för marknadsföringen av spelet och är dessutom en central samarbetspartner i den dagliga spelutvecklingen.

## 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.

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

## Ekonomisk översikt

Belopp i TSEK	Q3 2021	Q3 2020	9 mån 2021
<b>Koncern</b>			
Nettoomsättning	4 289	2 746	17 264
Aktiverade utvecklingskostnader	3 835	1 441	10 032
EBITDA	-1 279	1 045	2 603
EBITDA/Aktie (kr)	-0,08	0,08	0,17
Resultat efter finansiella poster	-3 691	-4 737	-2 695
Resultat efter finansiella poster/Aktie (kr)	-0,23	-0,37	-0,17
Resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	-3 997	-5 139	-2 980
<b>Moderföretag</b>			
Nettoomsättning	1 289	-	4 112
EBITDA	-3 443	-1 144	-5 821
EBITDA/Aktie (kr)	-0,22	-0,09	-0,37
Resultat	-3 159	-7 043	-4 597
Resultat/Aktie (kr)	-0,20	-0,55	-0,29

Belopp i TSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
<b>Koncern</b>			
Balansomslutning	83 748	24 988	40 339
Eget kapital, moderbolagets ägare	75 184	20 546	35 980
Eget kapital/Aktie (kr)	4,77	1,60	2,53
Antal aktier	15 759 709	12 835 306	14 223 323
<b>Moderföretag</b>			
Balansomslutning	87 297	34 025	46 926
Eget kapital	83 859	32 135	46 272
Eget kapital/Aktie (kr)	5,32	2,50	3,25
Antal aktier	15 759 709	12 835 306	14 223 323

## Kommentar till resultatutveckling

Jämförelsesiffrorna avser motsvarande period föregående år om inget annat anges.

### Intäkter och resultat under tredje kvartalet

I det tredje kvartalet uppgick intäkterna till 4 289 TSEK och rörelsekostnaderna till 12 094 TSEK. EBITDA, rörelseresultatet före avskrivningar, uppgick till -1 279 TSEK.

Bolagets intäkter består främst av försäljning av spel för VR glasögon samt intäkter av engångskaraktär. Intäkterna erhålls främst i amerikanska dollar och påverkas av valutakursförändringar mellan svenska kronan och amerikanska dollarn.

### Investeringar under tredje kvartalet

Bolaget har under kvartalet investerat 3 835 TSEK (1 441) i immateriella anläggningstillgångar. De immateriella anläggningstillgångarna består av utvecklingskostnader direkt hänförliga spelutveckling och tillhörande plattform för befintliga och nya spel. Ökningen beror på ökad utvecklingstakt av nya spel.

Balanserade utvecklingskostnader skrivs av linjärt på fem år. Värdet av de immateriella tillgångarna nedskrivningsprövas kontinuerligt och minst en gång per år.

### Likviditet och finansiering

Tillgängliga likvida medel uppgick vid periodens slut till 53 037 TSEK (5 328) att jämföra med 16 333 TSEK vid utgången av andra kvartalet 2021.

Ökningen beror främst på den riktade nyemission av 1 451 613 aktier till ett antal kvalificerade investerare. Den riktade emissionen gjordes till en teckningskurs om 31 SEK per aktie och tillförde således Bolaget 45 MSEK före emissionskostnader. Teckningskursen fastställdes genom ett anbudsförfarande.

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

### Personal och organisation

Antal anställda uppgick vid periodens slut till 22 personer. Medräknat externa resurser såsom dedikerade personer hos kontraktstjänstleverantörer och konsulter, sysselsatte Beyond Frames-koncernen 32 personer. Anställda och sysselsatta personer definieras som motsvarande antal heltidstjänster.

## Närståendetransaktioner

Koncernen har under det tredje kvartalet, på marknadsmässiga villkor, köpt juridisk rådgivning inklusive vidarefakturerade utlägg, om sammanlagt 46,7 TSEK från Skarp advokatbyrå, där styrelsemedlemmen Robert Liljeson är delägare.

## Risikfaktorer

### 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.

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.

### 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.

### Immateriellt 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 eller användning av tredje parts immateriella rättigheter kan innebära minskade intäkter eller ökade kostnader till dess att överträdelser beivras, licensavgifter betalats 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

### Finansiell kalender

- |                             |                  |
|-----------------------------|------------------|
| • Bokslutskommuniké Q4 2021 | 24 februari 2022 |
| • Delårsrapport Q1 2022     | 26 maj 2022      |
| • Delårsrapport Q2 2022     | 25 augusti 2022  |
| • Delårsrapport Q3 2022     | 24 november 2022 |
| • Bokslutskommuniké Q4 2022 | 23 februari 2023 |

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

Stockholm den 25 november 2021

Styrelsen

Beyond Frames Entertainment AB (publ)

# Resultaträkning för koncernen

Belopp i TSEK	Q3-2021	Q3-2020	9 mån 2021	9 mån 2020
<b>Rörelsens intäkter</b>				
Nettoomsättning, extern	4 289	2 746	17 264	8 295
Aktiverat arbete för egen räkning	3 835	1 441	10 032	3 270
Övriga rörelseintäkter	20	-	22	20
<b>Summa rörelseintäkter och aktiverade utgifter</b>	<b>8 144</b>	<b>4 187</b>	<b>27 318</b>	<b>11 585</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Råvaror och förnödenheter, externa	-4 171	-45	-10 948	-271
Övriga externa kostnader	-1 909	-1 002	-4 915	-4 416
Personalkostnader	-3 343	-2 095	-8 852	-5 174
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-2 206	-1 455	-5 142	-4 555
Andel i intresseföretags resultat	-465	-477	-1 276	-1 472
<b>Summa rörelsekostnader</b>	<b>-12 094</b>	<b>-5 074</b>	<b>-31 133</b>	<b>-15 888</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-3 950</b>	<b>-887</b>	<b>-3 815</b>	<b>-4 303</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Resultat från andelar i koncernföretag	322	-3 710	1 408	-3 710
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	-63	-140	-288	-70
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-3 691</b>	<b>-4 737</b>	<b>-2 695</b>	<b>-8 083</b>
<b>Skatt på periodens resultat</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>-3 691</b>	<b>-4 737</b>	<b>-2 695</b>	<b>-8 083</b>
Hänförligt till Moderföretagets aktieägare	-3 997	-5 139	-2 980	-7 959
Innehav utan bestämmande inflytande	306	402	285	-124

# Balansräkning för koncernen – Tillgångar

Belopp i TSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	16 704	10 476	11 454
Koncessioner, panter, licenser, varumärken, likn. rättigheter	-	1	-
Goodwill	1 901	2 409	2 282
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>18 605</b>	<b>12 886</b>	<b>13 736</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Förbättringsutgifter på annans fastighet	77	-	-
Inventarier, verktyg och installationer	597	23	23
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>674</b>	<b>23</b>	<b>23</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i intressebolag och gemensamt styrda företag	2 001	3 767	3 277
Andra långfristiga fordringar	1 775	166	825
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>3 776</b>	<b>3 933</b>	<b>4 102</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>23 055</b>	<b>16 842</b>	<b>17 861</b>
<b>OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	2 386	1 067	1 579
Skattefordringar	231	221	162
Övriga fordringar	4 101	1 191	1 761
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	938	339	227
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>7 656</b>	<b>2 818</b>	<b>3 729</b>
<b>Kassa och bank</b>			
Kassa och bank	53 037	5 328	18 749
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>60 693</b>	<b>8 146</b>	<b>22 478</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>83 748</b>	<b>24 988</b>	<b>40 339</b>

# Balansräkning för koncernen

## – Eget kapital och skulder

Belopp i TSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
<b>Eget kapital</b>			
Aktiekapital	788	642	711
Övrigt tillskjutet kapital	116 138	58 883	74 032
Reserver	15 662	8 452	7 965
Balanserat resultat inkl årets resultat	-57 404	-47 431	-46 728
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	75 184	20 546	35 980
Innehav utan bestämmande inflytande	2 532	2 120	2 247
<b>Summa eget kapital</b>	<b>77 716</b>	<b>22 666</b>	<b>38 227</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	3 488	257	235
Skatteskulder	234	115	285
Övriga kortfristiga skulder	234	1 227	404
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 076	723	1 188
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>6 032</b>	<b>2 322</b>	<b>2 112</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>83 748</b>	<b>24 988</b>	<b>40 339</b>



# Eget kapital – Koncernen

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Fond för verkligt värde	Balanserat resultat Inkl. periodens resultat	Minoritetens andel*	Eget kapital i koncernen
<b>Ingående balans 2021-01-01</b>	711	74 032	7 965	-46 728	2 247	38 227
Nyemission	77	45 000				45 077
Emmissionskostnader		-2 894				-2 894
Fond för utvecklingsutgifter			7 697	-7 697		-
Periodens resultat				-2 980	285	-2 695
<b>Eget kapital 2021-09-30</b>	<b>788</b>	<b>116 138</b>	<b>15 662</b>	<b>-57 404</b>	<b>2 532</b>	<b>77 716</b>

\* I tidigare rapporter Innehav utan bestämmande inflytande

# Kassaflödesanalys – Koncernen

Belopp i TSEK	2021-01-01- 2021-09-30	2020-01-01- 2020-09-30	2020-01-01- 2020-12-31
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>			
Rörelseresultat	-3 815	-4 303	-3 999
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet			
Av- och nedskrivningar av anläggningstillgångar	5 142	4 555	6 013
Andel i intresseföretags resultat	1 276	1 472	1 939
Erlagd ränta	-288	-70	-69
Betald inkomstskatt	-	-	-173
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>	<b>2 315</b>	<b>1 654</b>	<b>3 711</b>
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Förändring av övriga rörelsefordringar	-3 927	7 358	6 564
Förändring av övriga rörelseskulder	3 920	-1 540	-1 642
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>2 308</b>	<b>7 472</b>	<b>8 633</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>			
Förvärv av dotterföretag	-	-287	-287
Avyttring av dotterföretag	1 408	735	735
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer	-681	-	-
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-9 980	-3 369	-6 326
Ökning av finansiella anläggningstillgångar	-950	-	-
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-10 203</b>	<b>-2 921</b>	<b>-5 878</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>			
Nyemission	42 183	-	13 435
Emission av konvertibellån	-	-	1 782
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>42 183</b>	<b>-</b>	<b>15 217</b>
<b>Periodens kassaflöde (Kassa och bank)</b>	<b>34 288</b>	<b>4 551</b>	<b>17 972</b>
Likvida medel vid periodens början	18 749	777	777
Likvida medel vid periodens slut	53 037	5 328	18 749

# Resultaträkning för moderbolaget

Belopp i TSEK	Q3-2021	Q3-2020	9 mån 2021	9 mån 2020
<b>Rörelsens intäkter</b>				
Nettoomsättning, extern	1 289	-	4 112	-
Övriga rörelseintäkter	81	72	226	216
<b>Summa rörelseintäkter</b>	<b>1 370</b>	<b>72</b>	<b>4 338</b>	<b>216</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Råvaror och förnödenheter	-2 091	-46	-3 548	-271
Övriga externa kostnader	-1 632	-666	-3 879	-1 975
Personalkostnader	-1 090	-504	-2 732	-1 396
Avskrivningar av anläggningstillgångar	-89	-	-237	-
<b>Summa rörelsekostnader</b>	<b>-4 902</b>	<b>-1 216</b>	<b>-10 396</b>	<b>-3 642</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-3 532</b>	<b>-1 144</b>	<b>-6 058</b>	<b>-3 426</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Resultat från andelar i koncernföretag	322	-5 907	1 408	-5 907
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	51	8	53	178
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>373</b>	<b>-5 899</b>	<b>1 461</b>	<b>-5 729</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-3 159</b>	<b>-7 043</b>	<b>-4 597</b>	<b>-9 155</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>-3 159</b>	<b>-7 043</b>	<b>-4 597</b>	<b>-9 155</b>

# Balansräkning för moderbolaget – Tillgångar

Belopp i TSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	1 340	500	962
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>1 340</b>	<b>500</b>	<b>962</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Förbättringsutgifter på annans fastighet	77	-	-
Inventarier, verktyg och installationer	206	-	-
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>283</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	14 800	14 800	14 800
Fordringar hos koncernföretag	6 765	8 274	5 766
Andelar i intressebolag och gemensamt styrda bolag	6 427	6 427	6 427
Andra långfristiga fordringar	1 116	166	166
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>29 108</b>	<b>29 667</b>	<b>27 159</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>30 731</b>	<b>30 167</b>	<b>28 121</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	1 326	8	9
Fordringar hos koncernföretag	2 741	-	2 508
Aktuell skattefordran	36	22	15
Övriga fordringar	3 572	1 125	1 642
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	938	63	67
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>8 613</b>	<b>1 218</b>	<b>4 241</b>
<b>Kassa och bank</b>			
Kassa och bank	47 953	2 640	14 564
<b>Summa kassa och bank</b>	<b>47 953</b>	<b>2 640</b>	<b>14 564</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>56 566</b>	<b>3 858</b>	<b>18 805</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>87 297</b>	<b>34 025</b>	<b>46 926</b>

# Balansräkning för moderbolaget

## – Eget kapital och skulder

Belopp i TSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	788	642	711
Fond för utvecklingsutgifter	1 340	500	962
<b>Summa bundet eget kapital</b>	<b>2 128</b>	<b>1 142</b>	<b>1 673</b>
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond	114 310	58 837	72 204
Balanserad förlust	-27 982	-18 689	-17 369
Periodens resultat	-4 597	-9 155	-10 236
<b>Summa fritt eget kapital</b>	<b>81 731</b>	<b>30 993</b>	<b>44 599</b>
<b>Summa eget kapital</b>	<b>83 859</b>	<b>32 135</b>	<b>46 272</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	2 449	750	117
Övriga kortfristiga skulder	27	937	52
Upplupna kostnader och upplupna intäkter	962	203	485
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>3 438</b>	<b>1 890</b>	<b>654</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL, AVSÄTTNINGAR OCH SKULDER</b>	<b>87 297</b>	<b>34 025</b>	<b>46 926</b>

## Eget kapital – Moderbolaget

	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Överkursfond	Balanserat resultat inkl årets resultat	
Ingående balans 2021-01-01	711	962	72 204	-27 605	46 272
Nyemission	77		45 000		45 077
Emissionskostnader			-2 894		-2 894
Aktivering utvecklingsutgifter	-	378		-378	-
Periodens resultat				-4 596	-4 596
<b>Eget kapital 2021-09-30</b>	<b>788</b>	<b>1 340</b>	<b>114 310</b>	<b>-32 579</b>	<b>83 859</b>

# Kassaflödesanalys – Moderbolaget

Belopp i TSEK	2021-01-01- 2021-09-30	2020-01-01- 2020-09-30	2020-01-01- 2020-12-31
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>			
Rörelseresultat	-6 058	-3 426	-4 805
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet			
Avskrivning av tillgångar	237	-	38
Erhållen ränta	53	178	167
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>	<b>-5 768</b>	<b>-3 248</b>	<b>-4 600</b>
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Förändring av övriga rörelsefordringar	-4 372	8 388	5 343
Förändring av övriga rörelseskulder	2 784	-41	-1 254
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-7 356</b>	<b>5 099</b>	<b>-511</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>			
Lämnade aktieägartillskott	-	-150	-150
Förvärv av dotterbolag	-	-1 100	-1 100
Avyttring av dotterbolag	1 408	-5 907	581
Avyttring av intressebolag	-	6 179	-
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-602	-500	-1 000
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer	-294	-	-
Förändring av koncernlån	-1 000	-1 302	1 206
Ökning av finansiella anläggningstillgångar	-950	-	-
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-1 438</b>	<b>-2 780</b>	<b>-463</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>			
Nyemission	42 183	-	13 435
Emission av konvertibellån	-	-	1 782
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>42 183</b>	<b>-</b>	<b>15 217</b>
Periodens kassaflöde (Kassa och bank)	33 389	2 319	14 243
Likvida medel vid periodens början	14 564	321	321
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>47 953</b>	<b>2 640</b>	<b>14 564</b>

