



Beyond Frames Entertainment AB (publ)

HALVÅRSRAPPORT 2022

Andra kvartalet Q2, 2022

Lyckad spellansering och två nya affärer

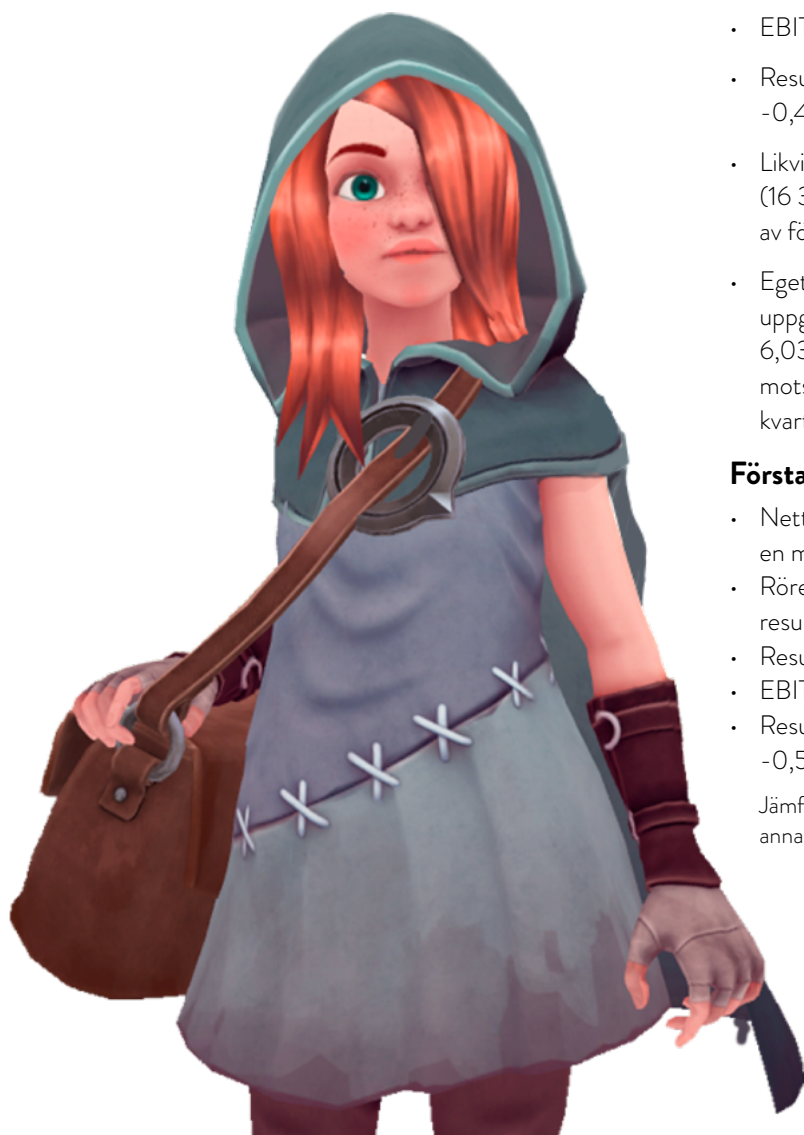
Andra kvartalet, 1 april– 30 juni 2022

- Nettoomsättningen uppgick till 4 571 TSEK (7 111), en minskning med 36% i förhållande till Q2 2021.
- Rörelseresultat före avskrivningar och andelar i intressebolags resultat (EBITDA) uppgick till -6 351 TSEK (2 422)
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -7 933 TSEK (289)
- EBITDA per aktie uppgick till -0,37 SEK (0,17)
- Resultat efter finansiella poster per aktie uppgick till -0,46 SEK (0,02)
- Likvida medel vid kvartalets utgång uppgick till 69 482 TSEK (16 333). Detta kan jämföras med 35 802 TSEK vid utgången av föregående kvartal
- Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare i koncernen uppgick vid kvartalets slut till 103 535 TSEK, motsvarande 6,03 SEK per aktie, att jämföra med 36 998 TSEK, motsvarande 2,60 SEK per aktie vid utgången av motsvarande kvartal föregående år

Första halvåret, 1 januari– 30 juni 2022

- Nettoomsättningen uppgick till 12 788 TSEK (12 975), en minskning med 1 % i förhållande till första halvåret 2021.
- Rörelseresultat före avskrivningar och andelar i intressebolags resultat (EBITDA) uppgick till -5 388 TSEK (3 882)
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -8 842 TSEK (996)
- EBITDA per aktie uppgick till -0,31 SEK (0,27)
- Resultat efter finansiella poster per aktie uppgick till -0,52 SEK (0,07)

Jämförelsesiffror avser motsvarande period föregående år om inte annat anges



VD-ord

Andra kvartalets stora höjdpunkt var 30 junis lansering av Wands Alliances, den efterlängtrade uppföljaren till vår spelstudio Cortopias prisbelönta debutspel Wands.



Wands Alliances har fått strålande kritik av spelare, spelrecensenter och online-influencers. Spelet har bland annat kallats för ett av de snyggaste spelen på Meta Quest 2-plattformen och har nämnts som ett av de mest konkurrenskraftiga VR-spelen på marknaden just nu. Lanseringen följdes

av tre helger med höga placeringar på Meta Quests försäljningslista och uppfyllde således de finansiella förväntningar vi hade inför speltitelns första månad, vilket var ett tydligt styrkebesked då sommarmånaderna traditionellt förknippas med låga försäljningssiffror. Vi ser förväntansfullt på Wands Alliances framtid.

Jag vill dock kommentera andra kvartalets negativa finansiella resultat, vilket bland annat påverkades av att lanseringen av Wands Alliances försenades till kvartalets sista dag. Det innebar att andra kvartalet tyngdes med stora marknadsföringskostnader samtidigt som intäkterna från spelet först realiserades efter kvartalets utgång. Med det sagt har vi nått flera framgångar under andra kvartalet som vi förväntar oss kommer driva tillväxt framöver.

Efter en kraftig marknadstillväxt under coronapandemin ser vi nu att tillväxten på spelmarknaden mattats av något, vilket vi tror mer eller mindre kommer påverka de flesta gamingbolag. Däremot står sig VR och unika VR-titlar starkt på marknaden och vi förväntas inte påverkas negativt av marknadsutvecklingen i någon större utsträckning under resten av 2022 på grund av den starka underliggande tillväxten inom VR-segmentet. Noterbart är att Meta, Pico och andra headsetpartners nyligen offentliggjort ytterligare investeringar i VR, vilket kommer att stabilisera vår affär både direkt och indirekt.

Våra etablerade katalogtitlar fortsätter att prestera väl. Under det andra kvartalet slog de våra interna förväntningar och överpresterade jämfört med motsvarande period föregående år. Intäktsminskningen jämfört med andra kvartalet 2021 beror på ett avtal som slöts förra året med realiserade intäkter av engångskaraktär under andra kvartalet. Även i år har vi stängt en affär under andra kvartalet men intäkterna för denna affär realiserar dock först efter periodens utgång.

De ökade kostnaderna relativt jämförelseperioden ligger i linje med våra förväntningar. De beror till stor del på den personaltillväxt som varit nödvändig för att fortsätta utveckla attraktiva spel och för att framgångsrikt ta spel utvecklade av tredjepartsstudios till marknaden genom vår förlagsverksamhet. Vi ser dock att de totala marknadsföringskostnaderna kommer att sjunka under tredje kvartalet, även om kostnaderna för att marknadsföra Wands Alliances tilltar något i juli jämfört med juni.

Andra kvartalet inleddes med en kapitalanskaffning om 43,7 MSEK. Kapitalet möjliggör för vår förlagsverksamhet att intensifiera förhandlingarna med flera spelstudios. Under andra kvartalet hade vi nöjet att tillkännage vårt första tredjepartssavtal med en italiensk spelstudio gällande förlagsrättigheterna för ett VR shooter-spel. Spelstudion har tidigare erhållit utvecklingsbidrag från Epic Games och spelet har fått positiv feedback från tidiga testspelare. Vi planerar att offentliggöra titeln senare under året.

Våra planer vad gäller förvärv av förlagsrättigheter från tredjepartsstudios fortlöper och vi ser att våra ansträngningar börjar ge frukt. Vi får fler och fler inkommande förfrågningar om förlagssamarbeten från intresserade tredjepartsstudios. Under tredje kvartalet kommer vår förlagsverksamhet att medverka på videospelskonferensen Gamescom i Köln för att träffa över 20 spelstudios. Jag har fått frågor om varför inte fler förvärv av förlagsrättigheter från tredjepartsstudios går i lås. Jag vill påpeka att just marknadskonkurrens har spelat en liten del i detta. Den absolut största anledningen



till att vi inte ingått fler avtal är våra egna rigorösa kvalitetskontroller och vi har under året tackat nej efter flertalet långtgående diskussioner. Med det sagt tror jag inte att vi är överdrivet kräsna, det finns bra och attraktiva titlar på marknaden och vi arbetar aktivt med dessa. Vi har planer på att sluta fler avtal efter pågående förhandlingar innan året är slut.

Vi är också glada att vi ingått avtal med kinas största headsettillverkare Pico Partner för att tillgängliggöra Wands Alliances på Picos VR-headset globalt. Pico ägs av Bytedance, ägarna av TikTok, och har nyligen tagit klivet in på den europeiska marknaden genom lanseringen av headsetet Pico Neo 3 och planerar att fortsätta expandera västerut till USA. Vi har sett en ökande försäljning av vår produktkatalog genom Picos headset och ser fram emot vårt fortsatta samarbete.

Vad gäller ytterligare hårdvarusamarbeten erhöll vi under andra kvartalet en order om 2,9 MSEK för forsknings- och utvecklingsinsatser från ett världsledande tech-bolag. Utöver intäkterna, som förväntas att realiseras under räkenskapsåret 2022, får vi genom samarbetet värdefull erfarenhet och teknisk utvecklingskunskap. Samarbeten som dessa stärker vår position som en pålitlig partner för ledande tech-bolag och headsettillverkare.

Kvartalet avslutades starkt med en lyckad spellansering och vårt tilltagande momentum är ett resultat av de förbättrade produktions-, affärsutvecklings- och de marknadsföringsprocesser vi fått på plats. Vi ser fram emot att dra fördel av detta momentum när vi nu går in i tredje kvartalet och bygger vidare på vårt mål att bli en ledande förläggare av XR-spel.

Ace St. Germain,
VD Beyond Frames Entertainment AB (publ)

Väsentliga händelser under kvartalet

Beyond Frames Entertainment AB (publ) genomför riktad nyemission om 43,7 MSEK till kvalificerade investerare

Beyond Frames styrelse beslutades den 7 april 2022, villkorat av godkännande vid extra bolagstämma, om en riktad nyemission av 1 400 000 aktier till en begränsad angiven krets investerare. Vid extra bolagstämma den 28 april 2022 beslutades att godkänna nyemissionen enligt styrelsens förslag. Den riktade emissionen genomfördes till en teckningskurs om 31,20 SEK per aktie och tillför Bolaget 43 680 000 SEK före emissionskostnader.

Beyond Frames tecknar förlagsavtal avseende ett virtual reality-spel

Beyond Frames har ingått förlagsavtal med en spelutvecklingsstudio avseende ett nytt VR shooter-spel. Spelutvecklingsstudion har tidigare erhållit utvecklingsbidrag från Epic Games, skaparna av Fortnite. Avtalet ger Beyond Frames exklusiva rättigheter att sälja och distribuera spelet globalt. Spelet kommer att lanseras 2023 och till en början finnas tillgängligt på Meta Quest 2 och SteamVR.

För förlagsrättigheterna kommer Beyond Frames att betala omkring 2 MSEK i omgångar fram till lansering 2023. Intäkterna från försäljning av både early access och vid fullskalig lansering baseras på en intäktsdelningsmodell mellan Beyond Frames och spelutvecklingsstudion.

Beyond Frames erhåller order om cirka ca 2,9 MSEK från världsledande tech-bolag för R&D-projekt

Beyond Frames har fått en order om cirka 2,9 MSEK från ett världsledande tech-bolag för att delta i ett

R&D-projekt. Projektet är strikt konfidentiellt, vilket innebär att Beyond Frames inte har möjlighet att kommunicera fler detaljer kring uppdraget. Intäkterna tillkommer Beyond Frames under 2022.

Bolagsstämman beslutade om förändrad styrelse

Stämman den 22 juni beslutade i enlighet med förslaget från styrelsen att; Styrelsen ska bestå av Ricky Helgesson, Mikael Söderström genom omval och nyval av Ace St Germain och Erik Åkerfeldt. Stämman beslutade att Mikael Söderström väljs till styrelsens ordförande.

Beyond Frames lanserade VR-spelet Wands Alliances för Meta Quest 2

Den 30 juni lanserade Beyond Frames, genom dotterbolaget Cortopia, VR-spelet *Wands Alliances* för VR-headsetet Meta Quest 2. Beyond Frames är spelets förläggare.

Wands Alliances är ett multiplayer shooter-spel där två lag om tre spelare tävlar mot varandra i magiska strider. Spelet går ut på att utföra sitt lags primära uppdrag, alternativt eliminera det andra laget. *Wands Alliances* är den efterlängtade uppföljaren till Cortopias prisbelönta debutspel, *Wands*.

Väsentliga händelser efter kvartalets utgång

Inga väsentliga händelser har skett efter kvartalets utgång



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

Stora händelser i XR-branschen

Andra kvartalet var ännu en händelserik period för XR-branschen. Metas XR-avdelning, Reality Labs, rapporterade en årlig intäktsökning om 48 procent. I Reality Labs ingår Metas satsningar på headset för VR, AR och MR samt spel och appar som säljs genom deras digitala XR-butik, Meta Quest store.

I maj gjorde den kinesiska headsettillverkaren Pico entré på den europeiska marknaden genom lanseringen av VR-headsetet Pico Neo 3, en direkt konkurrent till Metas Quest-headset. Lanseringen av headsetet möttes av positiv kritik och var en stor händelse på XR-marknaden.

En annan stor branschnyhet var PC-tillverkaren Lenovo som meddelat planer på att snart släppa ett fristående VR-headset samtidigt som Google planerar offentliga tester av nyutvecklade AR-glasögon för första gången sedan Google Glass.

I juli bjöd Valve in till en första VR-festival för att bland annat presentera demos av VR-spel. Festivalen hölls på Valves egna plattform Steam, och är ett tydligt exempel på hur VR börjar användas i praktiska syften.

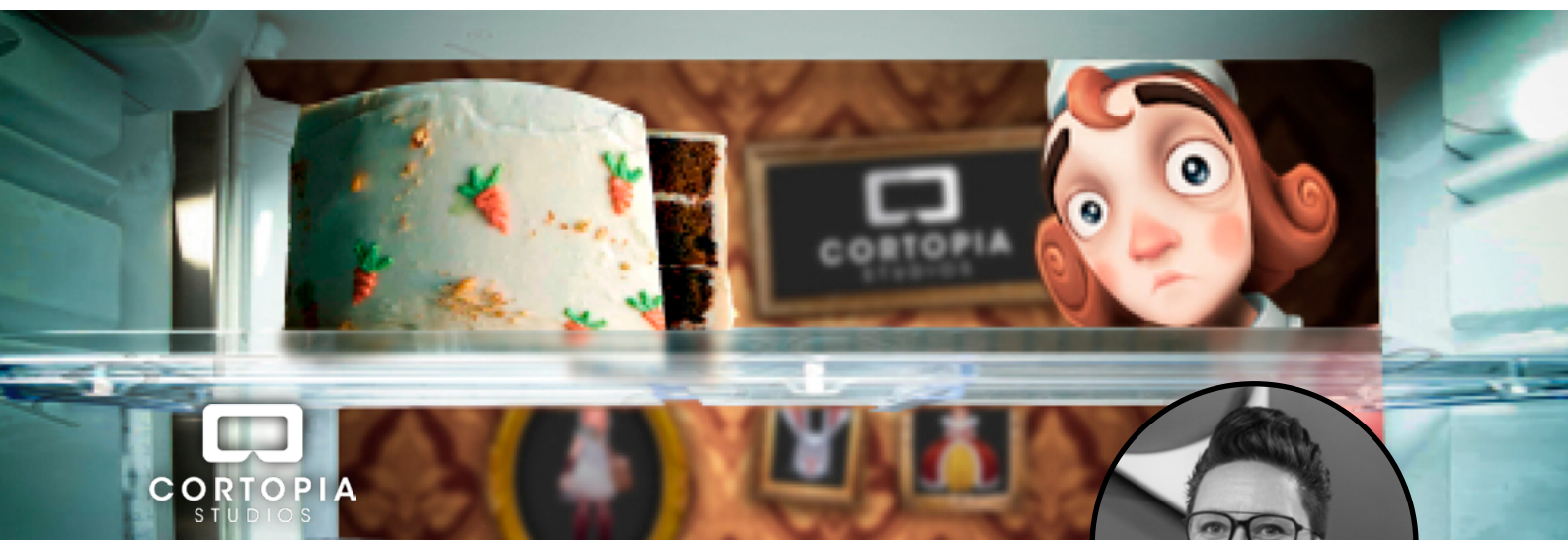
Investeringar i Metaverse

I takt med att kampen om metaverse trappas upp investerar fler och fler aktörer i XR-marknaden. De senaste uppgifterna gör gällande att de populära Silicon Valley-baserade tech-acceleratorerna Y Combinator och a17z investerat i olika VR-projekt.

Det kinesiska tech-konglomeratet Tencent har nyligen investerat i en XR-satsning med fokus på både hårdvara och mjukvaruprojekt. Tencent planerar att utveckla ett eget metaverse och tar således upp kampen med Meta.

Marknaden fortsätter att växa kraftigt. Enligt uppgifter kommer Google inom kort offentliggöra sitt egenutvecklade XR-headset och förväntas enligt analytikerestimat leverera omkring 1,5 miljoner enheter under 2023.

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 utveckla team och har tidigare arbetat med HR och Ekonomi i ledande roller sedan 1998.

Studion

Cortopia Studios var den första spelstudion i Beyond Frames sedan 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. Studios huvudfokus har varit på utveckling av spel för VR, MR 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.

Cortopias tredje projekt, *Wands Alliances* lanserades den 30 juni 2022, på Meta Quest 2. *Wands Alliances* är ett nytt lagbaserat spel med magiska strider.



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 spelstudio VITEI Backroom i Japan mötte han för första gången speldesignern Chris McLaughlin, som har över 15 års erfarenhet av spelutveckling, och art directorn Therése 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.

Moon Mode lanserade sitt första egna IP, *Spacefolk City*, den 21 oktober 2021 på Meta 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. *Spacefolk City* har also hittat sin nisch och där vi ser en organisk tillväxt av ett passionerat community.



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 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 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.

Spelstudion utvecklar just nu ett större PC-spel som är delfinansierat av en mycket etablerad förläggare inom spelbranschen. 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 årsredovisningen förutom för avskrivningar. Rapporten är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Från och med den 1 januari skriver bolaget av immateriella tillgångar genererade för spelutveckling från och med den tidpunkten spelet är tillgängligt på marknaden och linjärt över 3 år. Till och med 31 december 2021 skrevs de immateriella intäkterna av från intjänandetidpunkten och linjärt över 5 år.

Ekonomisk översikt

Belopp i TSEK	Q2 2022	Q2 2021	H1 2022	H1 2021
Koncern				
Nettoomsättning	4 571	7 111	12 788	12 975
Aktiverade utvecklingskostnader	6 674	3 794	13 175	6 197
EBITDA	-6 351	2 422	-5 388	3 882
EBITDA/Aktie (kr)	-0,37	0,17	-0,31	0,27
Resultat efter finansiella poster	-7 933	289	-8 842	996
Resultat efter finansiella poster/Aktie (kr)	-0,46	0,02	-0,52	0,07
Resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	-8 090	389	-8 942	1 017
Moderföretag				
Nettomsättning	3 581	2 823	6 511	2 823
EBITDA	-4 710	-511	-6 891	-2 378
EBITDA/Aktie (kr)	-0,27	-0,04	-0,40	-0,17
Resultat efter finansiella kostnader	-4 969	-593	-7 747	-1 438
Resultat efter finansiella kostnader/Aktie (kr)	-0,29	-0,04	-0,45	-0,10

Belopp i TSEK	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31
Koncern			
Balansomslutning	115 014	44 106	79 441
Eget kapital, moderbolagets ägare	103 535	36 998	69 300
Eget kapital/Aktie (kr)	6,03	2,60	4,40
Antal aktier	17 159 709	14 223 323	15 759 709
Moderföretag			
Balansomslutning	119 400	47 938	84 225
Eget kapital	115 110	44 837	79 680
Eget kapital/Aktie (kr)	6,71	3,15	5,06
Antal aktier	17 159 709	14 223 323	15 759 709

Kommentar till resultatutveckling

Jämförelsesiffrorna avser motsvarande period föregående år om inget annat anges.

Intäkter och resultat

I det andra kvartalet uppgick intäkterna till 4 571 TSEK och rörelsekostnaderna till 19 440 TSEK. EBITDA, rörelseresultatet före avskrivningar och andelar i intressebolags resultat, uppgick till -6 351 TSEK.

Bolagets intäkter består främst av försäljning av spel för VR glasögon samt intäkter av engångskaraktär.

Bolagets kostnader består främst av kostnader för personal och konsulter för spelutveckling och förlagsverksamhet samt marknadsföringskostnader för spellanseringar och är i linje med bolagets expansionsplan.

Investeringar

Bolaget har under kvartalet investerat 7 731 TSEK (3 419) i immateriella anläggningstillgångar. De immateriella anläggningstillgångarna består av utvecklingskostnader direkt hänförliga spelutveckling och tillhörande plattform för befintliga och nya spel. Utöver detta inkluderar de immateriella tillgångarna förvärv av förlagsrättigheter. Ökningen beror på ökad utvecklingstakt av spel samt förvärv av förlagsrättigheter.

Balanserade utvecklingskostnader skrivs av linjärt på tre 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 69 482 TSEK (16 333) att jämföra med 35 802 TSEK vid utgången av första kvartalet 2022.

Minskningen beror främst på den ökade personalkostnader och konsultkostnader, i samband med expansionen av Cortopia samt expansion i förlagsverksamheten. Kvartalet har även belastas med marknadsföringskostnader för lanseringen av Wands Alliances.

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 29 personer. Medräknat externa resurser såsom dedikerade personer hos kontraktstjänstleverantörer och konsulter, sysselsatte Beyond Frames-koncernen 43 personer. Anställda och sysselsatta personer definieras som motsvarande antal heltidstjänster.

Närstående transaktioner

Koncernen har under det första kvartalet, på marknadsmässiga villkor, köpt konsulttjänster inom spelutveckling inklusive vidarefakturerade utlägg, om sammanlagt 270,3 TSEK från Zelk AB, som ägs av styrelsemedlemmen Ricky Helgesson.

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.

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

Som en del av Beyond Frames Entertainment AB (publ) verksamhet förvärvas 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.

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 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 och för Beyond Frames Entertainment AB (publ) är intäkterna främst i USD. 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

- | | |
|-----------------------------|------------------|
| • 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 augusti 2022

Styrelsen

Beyond Frames Entertainment AB (publ)

Resultaträkning för koncernen

Belopp i TSEK	Q2-2022	Q2-2021	H1 2022	H1 2021
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning, extern	4 571	7 111	12 788	12 975
Aktiverat arbete för egen räkning	6 674	3 794	13 175	6 197
Övriga rörelseintäkter	97	-12	142	2
Summa rörelseintäkter och aktiverade utgifter	11 342	10 893	26 105	19 174
Rörelsens kostnader				
Råvaror och förnödenheter, externa	-5 027	-4 078	-9 172	-6 777
Övriga externa kostnader	-4 639	-1 648	-7 145	-3 006
Personalkostnader	-8 027	-2 745	-15 176	-5 509
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 242	-1 655	-2 386	-2 936
Andel i intresseföretags resultat	-505	-381	-1 015	-811
Summa rörelsekostnader	-19 440	-10 507	-34 894	-19 039
Rörelseresultat	-8 098	386	-8 789	135
Finansiella poster				
Resultat från andelar i koncernföretag	-	-	-	1 086
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	165	-97	-53	-225
Resultat efter finansiella poster	-7 933	289	-8 842	996
Skatt på periodens resultat	-	-	-	-
Periodens resultat	-7 933	289	-8 842	996
Hänförligt till Moderföretagets aktieägare	-8 090	389	-8 942	1 017
Innehav utan bestämmande inflytande	157	-100	100	-21

Balansräkning för koncernen – Tillgångar

Belopp i TSEK	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	33 478	14 331	21 044
Goodwill	1 521	2 028	1 775
Summa immateriella anläggningstillgångar	34 999	16 359	22 819
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	2 830	244	1 604
Summa materiella anläggningstillgångar	2 830	244	1 604
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i intressebolag och gemensamt styrda företag	537	2 466	1 552
Andra långfristiga fordringar	950	1 775	950
Summa finansiella anläggningstillgångar	1 487	4 241	2 502
Summa anläggningstillgångar	39 316	20 844	26 925
OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 473	1 128	3 024
Skattefordringar	189	197	127
Övriga fordringar	3 277	2 420	4 417
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 591	3 184	777
Summa kortfristiga fordringar	6 530	6 929	8 345
Kassa och bank			
Kassa och bank	69 482	16 333	44 171
Summa omsättningstillgångar	76 012	23 262	52 516
SUMMA TILLGÅNGAR	115 328	44 106	79 441

Balansräkning för koncernen

– Eget kapital och skulder

<i>Belopp i TSEK</i>	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31
Eget kapital			
Aktiekapital	858	711	788
Övrigt tillskjutet kapital	159 245	74 032	116 138
Reserver	33 847	13 046	20 244
Balanserat resultat inkl årets resultat	-90 729	-50 791	-67 870
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	103 535	36 998	69 300
Innehav utan bestämmande inflytande	2 544	2 226	2 244
Summa eget kapital	106 079	39 224	71 744
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	3 475	2 132	3 323
Skatteskulder	438	243	351
Övriga kortfristiga skulder	903	295	946
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	4 433	2 212	3 077
Summa kortfristiga skulder	9 249	4 882	7 697
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	115 328	44 106	79 441

Eget kapital – Koncernen

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Fond för verkligt värde	Balanserat resultat inkl. årets resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Ingående balans 2022-01-01	788	116 138	20 244	-67 870	2 444	71 744
Nyemission	70	43 680				42 301
Emissionskostnader		-1 449				-1 449
Emittering av teckningsoptioner		876				876
Fond för utvecklingsutgifter			13 603	-13 603		-
Årets resultat				-8 942	100	-9 155
Eget kapital 2022-06-30	858	159 245	33 847	-90 415	2 544	105 765

Kassaflödesanalys – Koncernen

Belopp i TSEK	2022-01-01- 2022-06-30	2021-01-01- 2021-06-30	2021-01-01- 2021-12-31
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat	-8 789	135	-9 433
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet			
Av- och nedskrivningar av anläggningstillgångar	2 386	2 936	7 941
Andel i intresseföretags resultat	1 015	811	1 725
Erhållen ränta	-	3	-
Erlagd ränta	-53	-	-395
Betald inkomstskatt	-	-	-145
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-5 441	3 885	-307
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Förändring av övriga rörelsefordringar	1 815	-2 777	-4 651
Förändring av övriga rörelseskulder	1 552	2 347	5 519
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 074	3 455	561
INVESTERINGSVERKSAMHETEN			
Avyttring av intressebolag	-	-	1 408
Avyttring av dotterföretag	-	1 086	-
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer	-1 561	-237	-1 700
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-14 231	-5 770	-16 905
Ökning av finansiella anläggningstillgångar	-	-950	-125
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-15 792	-5 871	-17 322
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN			
Nyemission	42 301	-	42 183
Teckningsoptioner	876	-	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	43 177	-	42 183
Periodens kassaflöde (Kassa och bank)	25 311	-2 416	25 422
Likvida medel vid periodens början	44 171	18 749	18 749
Likvida medel vid periodens slut	69 482	16 333	44 171

Resultaträkning för moderbolaget

Belopp i TSEK	Q2-2022	Q2 - 2021	H1 22	H1 21
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning, extern	3 581	2 823	6 511	2 823
Aktiverat arbete för egen räkning	757	-	957	601
Övriga rörelseintäkter	71	73	134	145
Summa rörelseintäkter	4 409	2 896	7 602	3 569
Rörelsens kostnader				
Råvaror och förnödenheter	-2 007	-1 312	-3 689	-2 058
Övriga externa kostnader	-4 380	-1 403	-5 826	-2 247
Personalkostnader	-2 732	-692	-4 978	-1 642
Avskrivningar av anläggningstillgångar	-524	-85	-1 018	-148
Summa rörelsekostnader	-9 643	-3 492	-15 511	-6 095
Rörelseresultat	-5 234	-596	-7 909	-2 526
Finansiella poster				
Resultat från andelar i koncernföretag	-	-	-	1 086
Ränteintäkter, räntekostnader och liknande resultatposter	265	3	162	2
Summa finansiella poster	265	3	162	1 088
Resultat efter finansiella poster	-4 969	-593	-7 747	-1 438
Periodens resultat	-4 969	-593	-7 747	-1 438

Balansräkning för moderbolaget – Tillgångar

Belopp i TSEK	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	3 328	1 421	2 154
Summa immateriella anläggningstillgångar	3 328	1 421	2 154
Materiella anläggningstillgångar			
Byggnader och mark	134	-	-
Inventarier, verktyg och installationer	1 474	233	968
Summa materiella anläggningstillgångar	1 608	233	968
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	14 800	14 800	14 800
Fordringar hos koncernföretag	1 000	6 766	1 000
Andelar i intressebolag och gemensamt styrda bolag	6 427	6 427	6 427
Andra långfristiga fordringar	950	1 116	950
Summa finansiella anläggningstillgångar	23 177	29 109	23 177
Summa anläggningstillgångar	28 113	30 763	26 299
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	462	39	707
Fordringar hos koncernföretag	19 494	2 508	8 900
Aktuell skattefordran	58	30	38
Övriga fordringar	2 926	2 298	3 807
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 389	3 176	1 563
Summa kortfristiga fordringar	24 329	8 051	15 015
Kassa och bank			
Kassa och bank	66 958	9 124	42 911
Summa kassa och bank	66 958	9 124	42 911
Summa omsättningstillgångar	91 287	17 175	57 926
SUMMA TILLGÅNGAR	119 400	47 938	84 225

Balansräkning för moderbolaget

– Eget kapital och skulder

Belopp i TSEK	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	858	711	788
Fond för utvecklingsutgifter	3 329	1 421	1 884
Summa bundet eget kapital	4 187	2 132	2 672
Fritt eget kapital			
Överkursfond	156 541	72 204	114 310
Balanserad förlust	-37 871	-28 064	-28 526
Periodens resultat	-7 747	-1 438	-8 776
Summa fritt eget kapital	110 923	42 702	77 008
Summa eget kapital	115 110	44 834	79 680
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	2 534	1 678	2 073
Skatteskulder	165	-	-
Övriga kortfristiga skulder	142	212	271
Upplupna kostnader och upplupna intäkter	1 449	1 214	2 201
Summa kortfristiga skulder	4 290	3 104	4 545
SUMMA EGET KAPITAL, AVSÄTTNINGAR OCH SKULDER	119 400	47 938	84 225

Eget kapital – Moderbolaget

	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Överkursfond	Balanserat resultat inkl. årets resultat	
Ingående balans 2022-01-01	788	2 154	114 310	-37 572	79 680
Nyemission	70		43 680		43 750
Emissionskostnader			-1 449		-1 449
Emitering teckningsoptioner				876	876
Aktivering utvecklingsutgifter		1 175		-1 175	-
Årets resultat				-7 747	-7 747
Eget kapital 2022-06-30	858	3 329	156 541	-45 618	115 110

Kassaflödesanalys – Moderbolaget

Belopp i TSEK	2022-01-01- 2022-06-30	2021-01-01- 2021-06-30	2021-01-01- 2021-12-31
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat	-7 909	-2 526	-10 196
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet			
Avskrivning av tillgångar	1 018	148	355
Erhållen ränta	162	3	12
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		-2 284	-1 867
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Förändring av övriga rörelsefordringar	-9 314	-3 811	-10 775
Förändring av övriga rörelseskulder	-255	2 449	3 621
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-16 298	-3 737	-16 983
INVESTERINGSVERKSAMHETEN			
Avyttring av dotterbolag	-	1 086	1 408
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-2 007	-602	-1 232
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer	-825	-237	-1 011
Förändring av koncernlån	-	-1 000	4 766
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 832	-1 703	3 147
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN			
Nyemission	42 301	-	42 183
Premier teckningsoptioner	876	-	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		876	-
Periodens kassaflöde (Kassa och bank)	24 047	-5 440	28 347
Likvida medel vid periodens början	42 911	14 564	14 564
Likvida medel vid periodens slut	66 958	9 124	42 911

