



# Inbjudan till teckning av aktier i Beyond Frames Entertainment AB (publ)

inför planerad notering på Spotlight Stock Market

Hösten 2018

# Innehållsförteckning

En introduktion till Beyond Frames Entertainment	3
Erbjudandet i sammandrag	4
Viktig information om detta memorandum	5
Inbjudan till teckning av aktier	7
Bakgrund och motiv till nyemissionen	8
Villkor och anvisningar	9
VD har ordet	11
Marknadsöversikt	12
Bolagets verksamhet	21
Bolagets historik	29
Styrelse och ledande befattningshavare	30
Utvald finansiell information	32
Kommentarer till den finansiella informationen	41
Aktiekapitalets utveckling och aktieägare	47
Information om de aktier som erbjuds	51
Legala frågor och kompletterande information	55
Riskfaktorer	57
Bolagsordning för Beyond Frames Entertainment AB (publ)	61
Skatteaspekter i Sverige	63
Komplett förteckning av styrelsens och VD:s samtliga uppdrag under de senaste fem åren enligt Bolagsverket	65

## BEYOND FRAMES ENTERTAINMENT AB (PUBL)

### Adress

Folkungagatan 44  
118 26 Stockholm

### E-post

[ir@beyondframes.com](mailto:ir@beyondframes.com)

### Telefon

079-100 22 90

### Hemsida

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



# En introduktion till Beyond Frames Entertainment

Beyond Frames Entertainment är ett bolag verksamt inom dataspelsindustrin med sin kreativa bas på Södermalm i Stockholm. Bolagets målsättning är att attrahera kompetenta spelutvecklare med en gemensam vision: att skapa intressanta och roliga spelupplevelser av hög kvalitet baserat på teknologi inom VR och AR.

Beyond Frames strategi är att samla oberoende spelstudios under samma paraply. Avsikten är att detta ska ske dels genom förvärv av spelstudios, vilka bevisat att de kan utveckla och marknads lansera spel med stor spelglädje, dels genom organisk tillväxt.

Bolaget har idag ett helägt dotterbolag – Cortopia Studios – som i mars 2017 erhöll utmärkelsen "Best VR Game 2016" av *International Mobile Gaming Awards* för spelet *Wands*.

Bolaget har nyligen förvärvat 51 procent av aktierna i Zenz VR som grundades av Niklas Persson. Niklas var i slutet av 90-talet med och utvecklade spelet *Codename Eagle*, som sedermera köptes upp och utvecklades till DICE/Electronic Arts stora spelserie – Battlefield – och som skördat stora framgångar världen över.

Bolaget har pågående dialoger med ytterligare spelstudios och erfarna spelutvecklare om att ingå i Beyond Frames Entertainment. I arbetet med att finna bra studios lägger Beyond Frames stort fokus att identifiera studios med en bevisad förmåga att skapa innovativa spelkoncept till rimliga utvecklingskostnader.

Under det senaste året har det genomförts investeringar i såväl Beyond Frames och dotterbolag i form av dels kapital och dels strategiska rekryteringar. Seniora spelutvecklare från bland annat DICE och Hazelight har rekryterats till Cortopia. Dessa medarbetare har en tidigare bevisad förmåga att utveckla starka spelkoncept, vilket kompletterar Bolagets utvecklare på ett bra sätt. Vidare har investeringar skett genom att bygga upp en skalbar struktur och ett välkapitaliserat bolag.

Bolaget har ett fokus mot spelutveckling som helt eller delvis tillämpar VR- och AR-teknologi. Bedömningen är att dessa teknologier kommer att leda utvecklingen av

nya spel när dessa är redo för en bredare massmarknad. Vägjorda spel inom VR och AR kännetecknas av att de är särskilt medryckande att spela och aktiverar spelarens sinnen på ett sätt som traditionella spel inte gör. Dessa teknologier kallas just därför ofta för "Immersive Technologies"<sup>1</sup>.

Inom koncernen finns i dagsläget fyra spel tillgängliga för försäljning på olika VR-plattformar. Bolagets ambition är att hel- och delägda spelstudios under kommande år ska lansera ett flertal nya spel som baseras på VR- och AR-teknologi, där de första spelen förväntas lanseras under 2019.

Som framgår i detta memorandums marknadsavsnitt spås spelsegmentet för VR och AR genomgå en stark utveckling under de närmaste åren. Segmentet förväntas växa betydligt snabbare än för spelmarknaden som helhet. Stora aktörer som exempelvis Apple, Google, Microsoft och Facebook-ägda Oculus har kommunicerat stora investeringar i dessa teknologier och driver därmed på utvecklingen i snabb takt. För dessa aktörer är det av avgörande vikt att underhållande innehåll av hög kvalitet utvecklas för deras respektive plattformar. Beyond Frames är positionerat för att utveckla och lansera detta innehåll och har för närvarande upparbetade affärsrelationer till flera stora aktörer, däribland Oculus och Google.

Beyond Frames är idag välkapitaliserat och per augusti 2018 uppgick likvida medel till 23,7 MSEK. Bolaget vill dock underlätta möjligheten till expansion genom att förvärva spelstudios med betalning, helt eller delvis, i form av egna aktier. Därför genomför Bolaget nu en publik spridningsemission på 10 MSEK inför en notering på Spotlight Stock Market. Emissionen är på förhand delvis säkerställd genom skriftliga teckningsförbindelser på cirka 5,0 MSEK. Utöver spridningsemissionen har Bolaget även ingått ett avtal med Handelsbanken Microcap Sverige innebärande att Handelsbanken Microcap Sverige kommer delta i en riktad nyemission av aktier uppgående till 5 MSEK, villkorat av att Bolaget noteras. Med det kapital som emissionen inbringar avser Bolaget att förvärva effektiva spelstudios samt upprätthålla en hög lanseringstakt av nya spel inom VR- och AR-segmentet.

1 Immersive Technologies eller "uppslukande teknologier" är teknologier som suddar ut gränsen mellan den fysiska världen och den digitala eller simulerade världen.

# Erbjudandet i sammandrag

<b>Teckningstid:</b>	6 november – 19 november 2018
<b>Teckningskurs för aktie:</b>	8,70 SEK
<b>Teckningspost:</b>	Minsta teckningspost är 700 aktier motsvarande 6 090 SEK
<b>Emissionsvolym:</b>	Erbjudandet omfattar högst 1 150 000 aktier. Vid fulltecknad emission tillförs Bolaget 10 MSEK före noterings- och emissionskostnader om cirka 1 MSEK.
<b>Villkor för emissionen:</b>	Lägsta belopp för att fullfölja Spridningsemissionen är cirka 6 MSEK (motsvarande 60 procent av emissionsvolymen).
<b>Antal aktier före emission:</b>	10 794 760 aktier
<b>Bolagets värdering:</b>	Cirka 93,9 MSEK (pre-money)
<b>Notering på Spotlight:</b>	Bolagets aktie är planerad att anslutas till Spotlight Stock Market. Första dag för handel i Bolagets aktie beräknas bli den 6 december 2018.
<b>Teckningsförbindelser:</b>	Bolaget har erhållit teckningsförbindelser om totalt 5,0 MSEK, motsvarande cirka 49 procent av emissionslikviden vid full teckning.
<b>ISIN-kod för Bolagets aktie:</b>	SE0011614965
<b>Ticker:</b>	BEYOND



# Viktig information om detta memorandum

## DEFINITIONER

I detta memorandum gäller följande definitioner om inget annat anges. Med "Beyond Frames" eller "Bolaget" avses Beyond Frames Entertainment AB (publ) med organisationsnummer 559058-8322. Med "Cortopia" eller "Cortopia Studios" avses dotterbolaget Cortopia AB med organisationsnummer 559156-7358. Med Zenz VR avses dotterbolaget med organisationsnummer 559173-7837. Med "Spotlight" avses ATS Finans AB med organisationsnummer 556736-8195 med bifirma Spotlight Stock Market, och vissa sammanhang avses specifikt den handelsplattform som ATS Finans bedriver under namnet Spotlight Stock Market. Med "Aktieinvest" avses Aktieinvest FK AB med organisationsnummer 556072-2596. Med "Euroclear" avses Euroclear Sweden AB med organisationsnummer 556112-8074. Med InWest avses InWest Corporate Finance AB med organisationsnummer 556978-2492.

Med "Memorandum" avses föreliggande informationsmemorandum. Med "Erbjudandet" eller "Spridningsemissionen" avses förestående publika spridningsemission om 10 MSEK i Beyond Frames Entertainment AB (publ) och som riktas till allmänheten och institutionella investerare. Med "Riktad emission" avses en skriftligt avtalad riktad emission om 5 MSEK till Handelsbanken Microcap Sverige, vilken är villkorad av att Bolagets aktie noteras. Med "Kapitalanskaffning" avser den totala kapitalanskaffningen om 15 MSEK som inkluderar såväl Spridningsemissionen om 10 MSEK och den Riktade emissionen om 5 MSEK.

Med "Virtual Reality" eller "VR" menas den teknologi som syftar till att efterlikna en omgivning, verklig eller fiktiv, och som simulerar användarens närvaro i denna omgivning. Virtual Reality kan upplevas genom olika typer av enheter, där den mest vanliga typen är headsets som innehåller optiska linser. I detta memorandum är begrepp som "VR-headsets" synonymt med denna typ av enheter.

Med "Augmented Reality" eller "AR" menas den teknologi som ger användaren en direkt eller indirekt vy i realtid av en fysisk verklig omgivning där olika element förstärks med hjälp av datorgenererad input. Augmented Reality kan upplevas genom olika former av headsets och glasögon. En väsentlig skillnad mellan VR och AR är att AR visar en förstärkt verklighet, medan VR oftast visar en helt fiktiv omgivning, där användaren är avskärmd från den verkliga världen.

## UNDANTAG FRÅN PROSPEKTSKYLDIGHET

Detta memorandum har inte granskats av Finansinspektionen. Memorandum avseende nyemission riktad till

allmänheten är undantaget från prospektskyldighet enligt lagen om handel med finansiella instrument. Enligt 2 kap 4§ i lagen om handel med finansiella instrument behöver ett prospekt inte upprättas om "det belopp som sammanlagt inom EES ska betalas av investerarna under en tid av tolv månader motsvarar högst 2,5 miljoner euro". Bolagets spridningsemission omfattas inte av lagstiftarens prospektkrav och har därför inte granskats och godkänts av Finansinspektionen. Memorandumet har dock granskats och godkänts av Spotlight. Godkännandet innebär inte någon garanti från Spotlight om att sakuppgifterna i memorandumet är korrekta eller fullständiga. Härutöver har memorandumet godkänts av Spotlight under förutsättning att spridningskravet för Bolagets aktier är uppfyllt senast den dag då handeln i Bolagets aktie inleds.

## MEMORANDUMETS DISTRIBUTIONSOMRÅDE

De aktier som Erbjudandet omfattar är inte föremål för handel eller ansökan därom i något annat land än Sverige. Inbjudan att teckna aktier i nyemissionen vänder sig inte till personer vars deltagande förutsätter ytterligare prospekt, registreringsåtgärder eller andra åtgärder än de som följer av svensk rätt. Dokumentet får inte distribueras i Australien, Japan, Kanada, Nya Zeeland, Schweiz, USA, Sydafrika eller något annat land där distributionen eller denna inbjudan att teckna aktier kräver ytterligare åtgärder enligt föregående mening eller strider mot regler i sådant land. Anmälan om teckning av aktier i strid med ovanstående kan komma att anses som ogiltig.

## MEMORANDUMETS TILLGÄNGLIGHET

Memorandumet finns tillgängligt på Bolagets kontor på adress Folkungagatan 44 i Stockholm samt på Bolagets hemsida ([www.beyondframes.com](http://www.beyondframes.com)). Memorandumet kan även laddas ner på Spotlights hemsida ([www.spotlightstockmarket.com](http://www.spotlightstockmarket.com)).

## STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Memorandumet har upprättats av styrelsen för Beyond Frames Entertainment AB (publ) med anledning av förestående publika spridningsemission och upptagande till handel av Bolagets aktie på Spotlight Stock Market. Styrelsen ansvarar för detta dokument och vidtagit rimliga åtgärder för att säkerställa att den information som lämnas är korrekt, fullständig och att ingenting utelämnats som kan påverka bedömningen av Bolaget. Bolagets revisorer har inte granskat informationen som lämnas i detta dokument, förutom Bolagets årsredovisningar för

2016 - 2017 samt delårsrapporten per 31 augusti 2018, vilka har införlivats genom hänvisning. Det innebär att dessa handlingar finns att ladda ner från Bolagets hemsida.

## FRAMTIDSINRIKTAD INFORMATION

Memorandumet innehåller information som rör framtida förhållanden, såsom bedömningar och antaganden avseende Bolagets framtida utveckling och marknadsförutsättningar. Sådan framtidsinriktad information baseras på aktuella förhållanden vid tidpunkten för offentliggörandet av detta memorandum.

Framtidsinriktad information är till sin natur förenad med osäkerhet eftersom den beror på omständigheter som kan ligga helt eller delvis utanför Bolagets kontroll.

Memorandumet innehåller viss framtidsinriktad information som återspeglar Bolagets aktuella syn på framtida händelser, samt finansiell och operativ utveckling. Ord som "avses", "bedöms", "förväntas", "kan", "planerar", "uppskattar" och andra liknande uttryck som innebär indikationer eller förutsägelser avseende framtida utveckling eller trender, och som inte är grundade på historiska fakta, utgör framtidsinriktad information.

Faktorer som kan medföra att Bolagets framtida resultat och utveckling avviker från vad som uttalas i framtidsinriktad information innefattar, men är inte begränsad till, de som beskrivs i avsnittet "Riskfaktorer". Framtidsinriktad information i detta memorandum gäller endast per dagen för memorandumets offentliggörande. Bolaget lämnar inga utfästelser om att offentliggöra uppdateringar eller revideringar av framtidsinriktad information till följd av ny information, framtida händelser eller liknande omständigheter annat än vad som följer av tillämplig lagstiftning.

Någon försäkran att bedömningar och antaganden som görs i detta memorandum avseende framtida förhållanden kommer att realiseras lämnas därför inte, vare sig uttryckligen eller underförstått. En investering i aktier är alltid förenad med risk, vilket kan innebära möjligheter till god värdetillväxt vid en positiv utveckling, men också, vid negativ utveckling, att värdet på aktierna minskar och att en aktieägare därmed kan förlora hela eller delar av sitt investerade kapital. Mot bakgrund av detta rekommenderas såväl befintliga som presumtiva aktieägare att, utöver den information som lämnas i detta memorandum, göra en självständig bedömning av Bolaget och dess framtidsutsikter, inklusive effekten av eventuella omvärldsfaktorer.

## MARKNADSinFORMATION OCH INFORMATION FRÅN TREDJE PART

Memorandumet innehåller information om Bolagets bransch inklusive marknadsdata och prognoser som har hämtats från ett flertal källor såsom branschpublikationer och andra aktörer. Bolaget bedömer att de externa källorna är tillförlitliga men kan inte garantera att de är korrekta och fullständiga. Utöver information från externa källor innehåller memorandumet uppskattningar och bedömningar som är Bolagets egna. Dessa har inte verifierats av oberoende experter och Bolaget kan inte garantera att en extern aktör skulle göra motsvarande bedömningar. Såvitt Bolaget känner till och kan förvissa sig om genom jämförelse med annan information som offentliggjort av dessa källor, har dock inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

## SPOTLIGHT STOCK MARKET

Detta memorandum har granskats av Spotlight i enligheter med Spotlights noteringsavtal och godkänts under förutsättning att spridningskravet är uppfyllt senast den dag då handeln inleds. Godkännandet innebär inte någon garanti från Spotlight om att sakuppgifterna i memorandumet är korrekta eller fullständiga. Idag förekommer ingen handel i Bolagets aktie. Första dag för handel i aktien beräknas bli den 6 december 2018.

Spotlight är en bifirma till ATS Finans AB, ett värdepappersbolag under Finansinspektionens tillsyn. Spotlight driver en så kallad MTF-plattform. Bolag som är noterade på Spotlight har förbundit sig att följa Spotlights noteringsavtal som syftar till att säkerställa att aktieägare och övriga aktörer på marknaden får korrekt, omedelbar och samtidig information om alla omständigheter som kan påverka Bolagets aktiekurs.

Handeln på Spotlight sker i ett elektroniskt handelssystem som är tillgängligt för de banker och fondkommissionärer som är anslutna till Nordic Growth Market. Det innebär att den som vill köpa eller sälja aktier som är noterade på Spotlight kan använda sin vanliga bank eller fondkommissionär.

Noteringsavtalet och aktiekurser återfinns på Spotlights hemsida ([www.spotlightstockmarket.com](http://www.spotlightstockmarket.com)).

# Inbjudan till teckning av aktier

Extra bolagsstämma i Beyond Frames Entertainment AB (publ) fattade den 17 september 2018 beslut om att genomföra en Kapitalanskaffning om 15 MSEK. Kapitalanskaffningen fördelas på en publik spridningsemission om 10 MSEK, inför notering av Bolagets aktie på Spotlight Stock Market, samt en riktad emission till Handelsbanken Microcap Sverige på 5 MSEK, villkorad av att Bolagets aktie noteras.

## DEN PUBLIKA SPRIDNINGSEMISSIONEN

Teckning av aktier i Spridningsemissionen ska ske under perioden från och med den 6 november 2018 till och med den 19 november 2018. Genom emissionen emitteras högst 1 150 000 aktier till en teckningskurs på 8,70 SEK.

Rätten att teckna aktier i Spridningsemissionen ska, med avvikelse från befintliga aktieägares företrädesrätt, tillkomma allmänheten i Sverige och institutionella investerare. Skälet för avvikelsen från befintliga aktieägares företrädesrätt är att bredda ägarbasen för att säkerställa att Spotlights spridningskrav om minst 300 aktieägare nås.

Vid full teckning i Spridningsemissionen tillförs Bolaget 10 MSEK före noterings- och emissionskostnader, vilka beräknas uppgå till cirka 1 MSEK.

Aktiekapitalet kommer vid full teckning i Spridningsemissionen att öka med 57 500 SEK för att därefter uppgå till totalt 597 238 SEK. Antalet aktier i Bolaget kommer vid full teckning i Spridningsemissionen att öka med 1 150 000 aktier för att därefter uppgå till 11 944 760 aktier.

Härmed inbjuds ni, i enlighet med villkoren i detta memorandum, att teckna aktier i Beyond Frames Entertainment AB (publ) till en kurs om 8,70 SEK.

## RIKTAD EMISSION TILL HANDELSBANKEN MICROCAP SVERIGE

Utöver ovan beskrivna Spridningsemission har Bolaget avtalat med Handelsbanken Microcap Sverige om att genomföra en Riktad nyemission av aktier till Handelsbanken Microcap Sverige. Den Riktade emissionen är villkorad av att Bolagets aktie noteras.

Rätten att teckna aktier i den Riktade emissionen tillkommer endast Handelsbanken Microcap Sverige. Skälet till

avvikelsen från befintliga aktieägares företrädesrätt är att Handelsbanken Microcap Sverige anses av Bolagets styrelse vara en för Bolaget strategisk investerare av större betydelse.

Teckning av aktier i den Riktade emissionen ska ske under en period av tio dagar med utgångspunkt från Bolagets noteringsdag, med rätt för Bolagets styrelse att förlänga tidpunkten för teckning och betalning. Genom den Riktade emissionen emitteras högst 575 000 aktier till en teckningskurs på 8,70 SEK.

Den Riktade emissionen kommer tillföra Bolaget 5 MSEK och omfattas inte av väsentliga emissionskostnader.

Givet att Spridningsemissionen når full teckning, kommer den Riktade emissionen att öka Bolagets aktiekapital med 28 750 SEK, från 597 238 SEK till 625 988 SEK. Antalet aktier i Bolaget kommer därvid att öka med 575 000 aktier, från 11 944 760 aktier till 12 519 760 aktier.

Styrelsen ansvarar för detta dokument och har vidtagit rimliga åtgärder för att säkerställa att den information som lämnas är korrekt, fullständig och att ingenting utelämnats som kan påverka bedömningen av Bolaget.

Stockholm den 30 oktober 2018  
**Beyond Frames Entertainment AB (publ)**  
Styrelsen

# Bakgrund och motiv till nyemissionen

Beyond Frames vision är att skapa mer engagerande underhållning bortom de begränsningarna som nuvarande underhållning medför i 2-dimensionella skärmar på mobiltelefoner, datorer och TV-apparater. Fokus ligger på att skapa ny, högkvalitativ underhållning med spel och andra intressanta 3D-upplevelser baserat på modern VR- och AR-teknologi. Bolagets strategi är att samla erfarna kreativa spelutvecklare inom bolagsgruppen, skapa rätt förutsättningar för kreativitet, samtidigt som det utvecklas en strukturerad process för att på ett kostnadseffektivt sätt utveckla och lansera spel i en hög takt.

Bolaget har under det senaste året investerat i verksamheten genom att anställa nyckelpersoner med lång erfarenhet från framgångsrika spelprojekt i globala spelföretag. Bolaget har under året även förvärvat 51 procent av indiespelstudion Zenz VR, ett bolag som bland annat lyckats bra på den asiatiska marknaden med sitt VR-spel HordeZ.

Beyond Frames har en uttalad förvävsstrategi och för flera dialoger om förvärv av spelstudios med bevisad förmåga att effektivt utveckla underhållande och välfungerande spelkoncept. Bolagets strategi och målsättning är att under kommande år fortsätta att förvärva spelstudios och rekrytera erfarna spelutvecklare.

Beyond Frames har valt att fokusera på spelkoncept som baseras på VR- och AR-teknologi. Bolaget har en unik kompetens inom området, delvis genom sina nära band till teknikbolaget Univrses - verksamt inom bland annat computer vision. Detta segment inom spelmarknaden spås genomgå en mycket snabb tillväxt kommande år. Bolagets bedömning, som stöds av de källor som hänvisas till i detta memorandums marknadsavsnitt, är att både VR- och AR-teknologi antas få ett bredare genomslag på massmarknaden under kommande år. Denna utveckling stöds av att globala teknikbolag för närvarande investerar massivt i den tekniska utvecklingen och lanserar nya produkter inom VR och AR som siktar på massmarknaden. Beyond Frames ser stora möjligheter att skapa underhållning av hög klass genom att kombinera potentialen i de plattformar som baseras på nya teknologier med kreativa spelkoncept.

Beyond Frames, som redan har en bra position på marknaden, ser potential att som tidig aktör på området etablera sig som en av de ledande aktörerna inom området.

Bolaget är redan idag välkapitaliserat men anser att en notering av Bolagets aktie underlättar vid förvärv av spelstudios. Dessutom kan tillgången till kapitalmarknaden underlätta Bolagets finansiering under perioder av hög expansion. Styrelsen bedömer även att Beyond Frames, såsom ett noterat bolag, utgör en mer attraktiv arbetsgivare och samarbetspartner.

Mot bakgrund av ovanstående anförda motiv beslutade extra bolagsstämma den 17 september 2018 att genomföra en Kapitalanskaffning om 15 MSEK, fördelat på en publik Spridningsemission om 10 MSEK och en Riktad emission till Handelsbanken Microcap Sverige om 5 MSEK. Spridningsemissionen genomförs i syfte att uppnå ägarspridning av Bolagets aktie inför notering på Spotlight Stock Market. Vid fullt genomförd Kapitalanskaffning tillförs Bolaget cirka 14 MSEK efter avdrag för uppskattade noterings- och emissionskostnader om 1 MSEK.

Det kapital som Kapitalanskaffningen inbringar kommer fördelas enligt följande:

- Cirka 60 procent av kapitalet kommer användas till att förvärva fler spelstudios. Bolagets avsikt är att främst förvärva spelstudios genom en kombination av egna aktier i Beyond Frames och kontanter. Förvärvade spelstudios kommer i förekommande fall även att er-hålla kapitaltillskott från Beyond Frames för att täcka löpande kostnader till dess att lönsamhet uppnås.
- Cirka 30 procent kommer gå till förstärkning av rörelsekapitalet under en period då Beyond Frames investerar i att bygga upp en organisation och driva spelutvecklingsprojekt som ännu inte genererar kassaflöden som täcker Bolagets löpande omkostnader.
- Resterande 10 procent kommer gå till att anställa fler programmerare i syfte att kunna driva fler spelprojekt.

Noteringen på Spotlight Stock Market är villkorad av att Spridningsemissionen om 10 MSEK tecknas till minst 60 procent, motsvarande 6 MSEK. Vid en situation där Spridningsemissionen endast tecknas till minimigränsen 60 procent kommer Bolaget att behöva dra ner på vissa målsättningar. Dock bör noteras att Bolaget idag är välkapitaliserat och har per sista augusti 2018 cirka 23,7 MSEK i likvida medel samt att 5 MSEK av Spridningsemissionen täcks av skriftligt avtalade teckningsförbindelser. Dessa teckningsförbindelser är inte säkerställda på förhand genom pantsättning, spärrmedel eller liknande arrangemang.



# Villkor och anvisningar

## EMISSIONSVOLYM

Emissionen uppgår till maximalt 10 005 000 SEK fördelat på 1 150 000 aktier. Kvotvärdet är 0,05 SEK per aktie. Antalet aktier i Bolaget inför Spridningsemissionen uppgår till 10 794 760 stycken.

## EMISSIONS- OCH NOTERINGSKOSTNADER

Bolagets kostnader för Spridningsemissionen och noteringen på Spotlight Stock Market uppskattas till cirka 1 MSEK.

## TECKNINGSKURS

Teckningskursen är 8,70 SEK per aktie. Courtage utgår ej. Värderingen av Bolaget är cirka 93,9 MSEK pre-money.

## TECKNINGSFÖRBINDELSER

Bolaget har inhämtat teckningsförbindelser från befintliga och nya aktieägare uppgående till cirka 5 MSEK motsvarande cirka 49 procent av emissionen.

## FÖRETRÄDESRÄTT

Spridningsemissionen genomförs utan företrädesrätt för befintliga aktieägare i syfte att möjliggöra en bred spridning av Bolagets aktie. Rätt att teckna aktier tillkommer befintliga aktieägare, allmänheten och institutionella investerare.

## TECKNINGSTID

Anmälan om teckning kan göras från och med den 6 november 2018 till och med den 19 november 2018. Styrelsen förbehåller sig rätten att förlänga teckningstiden samt tiden för betalning.

## VILLKOR FÖR GENOMFÖRANDE AV SPRIDNINGSEMISSIONEN

Spridningsemissionens genomförande är villkorat av att emissionen tecknas till minst 60 procent motsvarande cirka 6 MSEK. Noteringen är därtill villkorat av att Bolaget uppfyller Spotlights spridningskrav om minst 300 aktieägare. Erbjudandet är villkorat av att inga omständigheter uppstår som kan medföra att tidpunkten för att genomföra emissionen av Bolaget bedöms som olämplig. Sådana omständigheter kan till exempel vara av finansiell eller politisk art och avse såväl händelser i Sverige som utomlands. Erbjudandet kan sålunda komma att helt eller delvis återkallas. Beslut om att inte fullfölja emissionen kan senast fattas före utskick av avräkningsnotor, vilket förväntas ske under vecka 47, 2018.

## ANMÄLAN

Teckning sker på särskild anmälningsedel i minst en post om 700 aktier, därefter i valfritt antal aktier. Ofullständiga eller felaktiga anmälningsedlar kan komma att lämnas utan avseende. Vid flera inlämnade anmälningsedlar gäller den senast lämnade. Inga tillägg eller ändringar får göras i den på anmälningssedeln tryckta texten. Ifylld anmälningsedel ska vara Aktieinvest FK AB tillhanda senast kl. 17:00 den 19 november 2018.

Anmälan, som är bindande efter ångertiden (anges nedan), ska sändas till:

### Aktieinvest FK AB

Ärende: Beyond Frames  
Emittentservice  
113 89 STOCKHOLM

Telefon: 08-5065 1795

E-post: [emittentservice@aktieinvest.se](mailto:emittentservice@aktieinvest.se) (inskannad anmälningsedel)

Teckning kan även ske elektroniskt med BankID. Gå in på [www.aktieinvest.se/beyondframes2018](http://www.aktieinvest.se/beyondframes2018) och följ instruktionerna.

Den som anmäler sig för teckning av aktier måste ha ett VP-konto eller den depå hos Bank eller annan förvaltare till vilken leverans av aktier kan ske. Personer som saknar VP-konto eller depå måste öppna ett VP-konto eller en depå hos en bank ett värdepappersinstitut innan anmälningsedel inlämnas till Aktieinvest. Observera att detta kan ta viss tid.

Observera att den som har en depå eller konto med specifika regler för värdepapperstransaktioner, exempelvis investeringssparkonto (ISK) eller kapitalförsäkringskonto (KF), måste kontrollera med den bank eller förvaltare som för kontot, om, och i så fall hur, förvärv av värdepapper inom ramen för Erbjudandet är möjligt. Anmälan ska i så fall göras i samförstånd med den bank/förvaltare som för kontot.

## ÅNGERTID

De tecknare som skickar sin teckningsanmälan direkt till Aktieinvest har rätt att dra tillbaka anmälan fram till och med kl. 17:00 den 19 november 2018. För de som tecknare via bank, fondkommissionär eller annan förvaltare gäller förvaltarens regler för när anmälan senast får återtas.

## OFFENTLIGGÖRANDE AV EMISSIONENS UTFALL

Bolaget planerar att kommunicera utfallet av emissionen via ett pressmeddelande under vecka 47, 2018. Pressmeddelandet kommer offentliggöras på Bolagets och Spotlights hemsidor.

## TILLDELNING

Tilldelningen förväntas fastställas under vecka 47, 2018. Snarast därefter kommer avräkningsnotor skickas ut till de som tilldelats aktier. De som eventuellt inte tilldelas aktier får inget meddelande.

Beslut om tilldelning fattas av styrelsen, där följande principer kommer att gälla:

1. Att full tilldelning ska ske till de parter som lämnat teckningsförbindelser,
2. Att prioritera ägarspridning samt att i den mån det är möjligt tillse att varje tecknare erhåller minst 700 aktier,
3. I det fall det inte går att tillgodose samtliga tecknare en post om 700 aktier ska istället lottning ske,
4. Att skapa ett investeringsutrymme för eventuella tecknare som, enligt styrelsens bedömning, särskilt kan bidra med strategiska värden till Bolaget, vid överteckning dock maximalt 20 procent av det totala emissionsbeloppet, vilket motsvarar cirka 3 MSEK. I förekommande fall ska Bolaget även redovisa till Spotlight vilka så kallade strategiska investerare som erhåller tilldelning.
5. Tilldelningen är inte beroende av när under teckningsperioden som anmälningssedeln lämnas in.

## BETALNING

Betalning ska ske i enlighet med instruktioner på avräkningsnota. Avräkningsnotor förväntas skickas ut under vecka 47, 2018 och betalning ska ske senast tre bankdagar därefter. Observera att tecknare själva måste ombesörja betalning och att pengar inte kommer dras automatiskt från anmälda depåer. Aktier som inte betalas i tid kan komma att överlåtas på annan tecknare. Ersättning kan krävas av den som inte betalat tecknade aktier.

## LEVERANS AV AKTIER

Bolaget är anslutet till Euroclear Sweden AB:s kontobaserade värdepapperssystem. När betalning erlagts och registrerats samt aktier levererats skriver Euroclear ut en VP-avi som visar antalet aktier som registrerats på det VP-konto som angivits på anmälningssedeln. För att säkerställa snabb leverans av aktier har Bolagets största aktieägare lånat ut aktier som används för leverans till tecknare.

De aktier som betalats senast på likviddagen enligt avräkningsnotans instruktion beräknas finnas tillgängliga på respektive VP-konto i början av vecka 49, 2018.

Vid registrering av aktier i depå kan tillgängligheten senareläggas beroende på bankens eller förvaltarens rutiner för registrering.

## RÄTT TILL UTDELNING

De nya aktierna medför rätt till utdelning första gången på den avstämningsdag för utdelning som infaller närmast efter det att Spridningsemissionen har registrerats hos Bolagsverket och aktierna införts i aktieboken hos Euroclear. Eventuell utdelning betalas ut efter beslut av bolagsstämman. Utbetalningen ombesörjes av Euroclear eller för förvaltarregistrerat innehav i enlighet med respektive förvaltares rutiner. Rätt till utdelning tillfaller den som på den av bolagsstämman fastställda avstämningsdagen var registrerad som aktieägare i den av Euroclear förda aktieboken.

## TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING

Aktierna ges ut under aktiebolagslagen (2005:551) och regleras av svensk rätt.

## AKTIEÄGARES RÄTTIGHETER

Aktieägares rättigheter avseende vinstutdelning, rösträtt, företrädesrätt vid deltagande i nyemissioner med mera regleras dels av Bolagets bolagsordning som finns tillgänglig via Bolagets hemsida och i detta memorandum, dels även av aktiebolagslagen (2005:551).

## RESTRIKTIONER AVSEENDE DELTAGANDE I ERBJUDANDET

På grund av restriktioner i värdepapperslagstiftningen i Australien, Hongkong, Kanada, Nya Zeeland, Schweiz, Singapore, Sydafrika, Sydkorea, Japan och USA riktas inte Erbjudandet att teckna aktier till personer eller andra med registrerad adress i något av dessa länder.

## HANDEL PÅ SPOTLIGHT

Bolaget har godkänts av Spotlight Stock Market under förutsättning att Spridningsemissionen tecknas till minst 60 procent samt att Spotlights spridningskrav uppfylls. Första handelsdag är beräknad till den 6 december 2018.

Aktiens handelsbeteckning kommer att vara BEYOND. ISIN-kod för aktien är SE0011614965.

# VD har ordet

Det är knappast någon som undgått att höra om *Virtual Reality* (VR) eller *Augmented Reality* (AR), det vill säga teknologier som suddar ut gränsen mellan verklighet och fantasi. Ändå är det ännu idag relativt få som själva upplevt VR och AR. Mycket talar dock för att detta kommer att förändras under de närmaste åren. Många analytiker trodde redan i slutet av 2015 att genomslaget var runt hörnet men det tog några år till för teknologin att bli redo för konsument. Nu under 2018 tar marknaden fart på riktigt. Bara under det senaste året har en mängd initiativ tagits från globala jättar som Google, Apple, Microsoft och Facebook på området och flera nya produkter som siktar på den breda massmarknaden har lanserats. Flera produkter som innebär stora tekniska kliv framåt bedöms lanseras under den närmaste tiden. Ni som testade Google Cardboard för några år sedan kommer inte att känna igen er i de upplevelser som levereras med moderna plattformar.

Vad som gör ovanstående teknologier unika är att de är oerhört medryckande. En person som sätter på sig ett VR-headset får oftast känslan av att den yttre världen upphör att existera. Detta är en mycket fascinerande upplevelse. På samma sätt kan underhållning i form av en spännande film eller ett fängslade spel vara uppslukande och få tiden att upphöra. Beyond Frames strategi är att kombinera kraften av fängslade och intressanta spelkoncept med de i sig medryckande upplevelser som VR och AR möjliggör. Rätt gjort kan vi utveckla en förhöjd spelupplevelse som i princip inte existerar idag. Nyckeln för att åstadkomma detta är att kombinera en stor dos kreativitet med djupt tekniskt kunnande inom VR och AR.

Beyond Frames har höga ambitioner vad gäller att skapa underhållning i världsklass. Bolaget har som strategi att förvärva och bygga upp oberoende spelstudios som redan sedan tidigare bevisat att de har en hög förmåga att utveckla spännande spelkoncept och få ut dem på marknaden. Bolaget har som målsättning att bygga upp ett spelkonglomerat bestående av ett flertal i sig oberoende spelstudios som utvecklar underhållande spel av hög teknisk kvalitet och med inslag av den senaste teknologin inom VR och AR. Beyond Frames lägger stor vikt vid att på olika sätt underlätta för dessa spelstudios så att de kan fokusera på att vara kreativa och hålla en hög produktionstakt. Bolaget eftersträvar en hög nivå av professionalism och effektivitet fast med en företagskultur som liknar en mindre indie-betonad spelstudio<sup>2</sup>. Vi tror att när kreativa människor mår bra och dagligen träffas och utbyter tankar och erfarenheter så kan stora saker hända.

Bolagets koncept kan vara särskilt attraktivt för investerare som är intresserade av spel och/eller VR och AR. För att ett spelbolag ska få till en riktig hit, en så kallad *Blockbuster* krävs oftast kreativitet, uthållighet och lite tur. Det kan ofta tyckas att ett spelbolag haft tur som lyckats nå en världsframgång med ett spel, men det är snarare resultatet av ett visionärt kreativt tänkande och hårt strukturerat arbete. Kreativitet och effektivitet är därför Beyond Frames stöttepelare. Vår tro är att om vi möjliggör en så kreativ miljö som möjligt samtidigt som vi utvecklar spel med en hög effektivitet så är det en tidsfråga innan något av våra spel når större framgång. För en investerare kan en investering i vår modell möjliggöra en exponering mot den växande marknaden för VR- och AR-spel men till en mer begränsad risk, eftersom våra spel utvecklas av flera olika spelstudios, på olika sätt och med olika speltyper och plattformar. Beroendet av utvecklingen av enskilda speltitlar begränsas därmed.

Vid varje större teknologiskifte finns det visionära aktörer som lyckas tillämpa den nya teknologin för att utveckla bättre kundupplevelser. Det finns otaliga exempel på detta inom till exempel marknaderna för mobiltelefoner och bilar. Den tekniska utvecklingen sker för många branscher i en rasande fart. Ett gammalt kinesiskt ordspråk känns här särskilt passande:

*”När förändringens vind blåser bygger en del vindskydd medan andra bygger väderkvarnar.”*

Vår ambition är att ”bygga väderkvarnar” genom att i så hög grad som möjligt tillämpa modern VR- och AR-teknologi för att skapa nya uppslukande spelkoncept. Vi är redan idag välpositionerade på spelmarknaden och vårt första spel *Wands* vann, när det lanserades 2016, priset som ”Best VR Game” av *International Mobile Gaming Awards*. Vi vill fortsätta vara i teknologins framkant på ett sätt som särskiljer oss från traditionella spelutvecklare.

Om du likt vi oss tror att underhållning i form av fängslade och gränsöverskridande spel har en god framtid framför sig så bör du vara med på vår resa.

**Johan Larsson**  
VD för Beyond Frames Entertainment

2 Man brukar skilja på små ”Independent studios” och stora ”corporate studios”.

# Marknadsöversikt

Den globala spelmarknaden<sup>3</sup> växer starkt och enligt analyshuset Newzoo förväntas marknaden växa med i genomsnitt cirka 10,3 procent per år under perioden 2017 till 2021. Marknaden förväntas omsätta cirka 180 miljarder USD i konsumentled under 2021.<sup>4</sup>

Spelmarknaden är i grovt sett indelad i tre huvudkategorier: konsolspel, PC-spel och mobilspel. Kategorin för *Virtual Reality* (VR) är fortfarande begränsad men förväntas genomgå en stark tillväxt under kommande år. VR-headset finns redan idag för samtliga tre huvudkategorier.

Spelare kan huvudsakligen delas in i två olika typer: *hardcore gamers* och *casual gamers*, där den förstnämnda är inbitna storspelare som ofta är tekniskt intresserade och spenderar både mer tid och pengar på spel än genomsnittspelaren. Dessa spelare kräver mer djup och komplexitet av spelen för att inte snabbt bli uttråkade. Ofta är *hardcore*-spelare intresserade av att följa nyheter från spelutvecklare och är inte sällan aktiva på olika typer av spelforum online. *Casual*-spelare är mer sporadiska spelare som ofta vill komma igång snabbt med spelet, spenderar inte lika mycket pengar på sitt spelande och kräver inte lika hög grad av komplexitet och djup från spelen.

## KONSOLSPEL

Konsolspel är spel som spelas från en stationär eller handhållen spelkonsol. Dessa spel kan ofta köpas både i fysisk och digital form. Utvecklingen av konsolspel är ofta relativt krävande i form av tid och kapital, i synnerhet jämfört med mobilspel. Målgruppen för konsolspel är ofta *hardcore*-spelare.

Populära spelkonsoler är för närvarande (oktober 2018) Sony PlayStation 4, Xbox One och Nintendo Switch.

Newzoo bedömer att konsolspel kommer omsätta cirka 34,6 miljarder USD under 2018 och utgöra cirka 25 procent av den totala spelmarknaden. Marknaden för konsolspel förväntas växa med cirka 4,1 procent årligen fram till 2021 och då omsätta cirka 39 miljarder USD.<sup>5</sup>

## PC-SPEL

PC-spel utgör som namnet antyder spel som spelas från en persondator. Även dessa spel kan köpas i såväl fysisk som digital form. I kategorin ingår även så kallade MMO-spel (*Massive Multiplayer Online*), vilket är en typ av spel där ett stort antal spelare interagerar med varandra i realtid i en virtuell värld. I likhet med konsolspel riktas PC-spel i hög grad mot *hardcore*-spelare.

Distributionen av PC-spel sker i allt högre grad digitalt och i synnerhet via plattformen *Steam*. *Steam* genererade under 2017 spelintäkter på cirka 4,3 miljarder USD och plattformen hade under 2015 cirka 125 miljoner aktiva användare.<sup>6</sup>

Enligt Newzoo uppskattas PC-spel omsätta cirka 32,9 miljarder USD under 2018 och utgöra cirka 24 procent av den totala spelmarknaden. Storleken för marknaden av PC-spel är med andra ord ungefär lika stor som marknaden för konsolspel. Marknaden för PC-spel förväntas omsätta cirka 32,3 miljarder USD år 2021.<sup>7</sup>

## MOBILSPEL

Mobilspel är spel som spelas på mobiltelefoner och/eller läsplattor (*tablets*). Denna typ av spel karaktäriseras ofta av kortare spelsessioner och mindre djup och komplexitet än konsolspel och PC-spel. Generellt sett är även utvecklingstid och -kostnader lägre för mobilspel än för övriga två kategorier. Målgruppen för mobilspel är huvudsakligen *casual*-spelare och distributionen av mobilspel sker främst via plattformarna Google Play och App Store.

Newzoo uppskattar att ungefär halva spelmarknaden 2018 utgörs av mobilspel (51 procent). Detta motsvarar ungefär 70,3 miljarder USD, där smartphones står för cirka 56,4 miljarder USD och tablets för 13,9 miljarder USD. Mobilspel förväntas ha en kraftigare tillväxttakt kommande år än konsol- och PC-spel och uppskattas uppgå till cirka 106,4 miljarder USD år 2021. Noterbart är att mobilspel utgjorde den minsta kategorin av de tre år 2012 (18 procent av spelmarknaden) men tros vara den i särklass största kategorin 2021 (59 procent av marknaden).<sup>8</sup>

3 Den globala gaming-marknaden för spel för PC, konsol och mobil, dvs. inkluderar inte spel i form av betting och casino.

4 Newzoo – 2018 Global Games Market Report

5 Newzoo – 2018 Global Games Market Report

6 <https://www.statista.com/topics/4282/steam/>, hämtad den 24 september 2018.

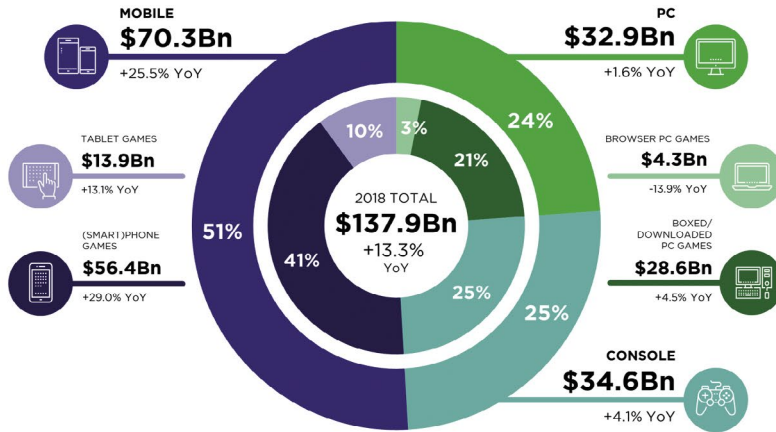
7 Newzoo – 2018 Global Games Market Report

8 <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>, hämtad den 24 september 2018



## 2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



**\$70.3Bn**  
Mobile game revenues in 2018 will account for 51% of the global market.

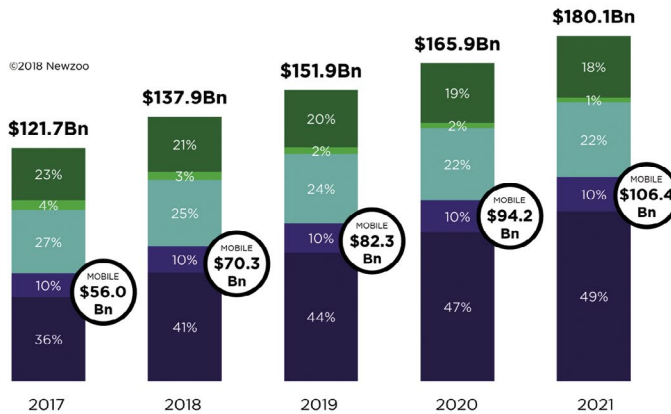
Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report  
newzoo.com/globalgamesreport

Källa: Newzoo – 2018 Global Games Market Report



## 2017-2021 GLOBAL GAMES MARKET

FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2021



**+10.3%**  
TOTAL MARKET CAGR 2017-2021

- Boxed/Downloaded PC
- Browser PC
- Console
- Tablet
- Smartphone

Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report  
newzoo.com/globalgamesreport

Källa: Newzoo – 2018 Global Games Market Report

## GEOGRAFISKA MARKNADER

Newzoo uppskattar att Asien-Stillahavsområdet kommer utgöra drygt halva spelmarknaden under 2018 (52 procent eller 71,4 miljarder USD). I synnerhet mobilspel förväntas växa kraftigt och förväntas omsätta 44,7 miljarder under 2018, drivet av en ökad andel användare av smartphones i utvecklingsområden som Indien och sydöstra Asien. Noterbart är att den kinesiska marknaden förväntas utgöra cirka 28 procent av världsmarknaden under 2018.<sup>9</sup>

Den näst största regionen är Nordamerika som förväntas omsätta cirka 32,7 miljarder USD under 2018, där huvuddelen kommer från mobilspel. Europa förväntas omsätta cirka 28,7 miljarder USD under 2018.<sup>10</sup>

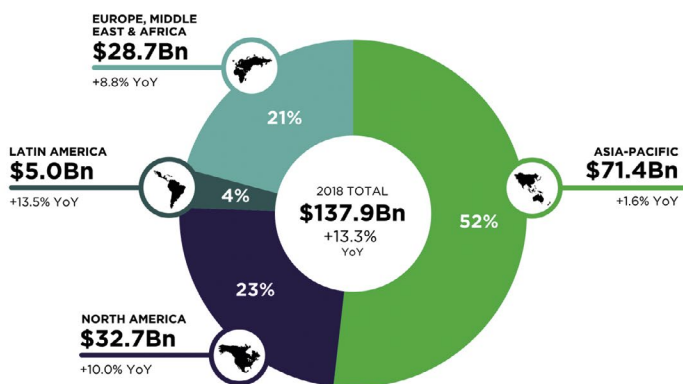
De olika regionerna uppvisar olika betalningsvilja där spelintäkt per capita<sup>11</sup> i Nordamerika uppgår till i genomsnitt 74 USD per person under 2017.

I Västeuropa är motsvarande siffra 46 USD och i Östeuropa 10 USD per capita. I Asien-Stillahavsområdet är intäkten per capita i genomsnitt 13 USD. Detta speglar även till viss del populariteten av olika typer av spel i de olika regionerna där konsolspel och PC-spel har en starkare position i västvärlden där spelare är mer intresserade av *hardcore*-spel jämfört med i öst. Mobilspel har en starkare position i öst vilket kan förklaras av att en vanlig intäktmodell för mobilspel är så kallade *in-app-purchase* innebärande att spelet är gratis för nedladdning men spelaren får betala för tillgång till visst innehåll i spelet. I västvärlden finns en större benägenhet till att betala en högre engångssumma för att få tillgång till hela spelet direkt.<sup>12</sup>



## 2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Almost

**28%**

of all consumer spending on games in 2018 will come from China.



CHINA TOTAL  
**\$37.9Bn**



US TOTAL  
**\$30.4Bn**

Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report  
newzoo.com/globalgamesreport

Källa: Newzoo – 2018 Global Games Market Report

9 Newzoo – 2018 Global Games Market Report

10 Newzoo – 2018 Global Games Market Report

11 Spelintäkt per capital beräknas som totalt estimerad spelintäkt för regionen dividerat med den totala populationen i regionen.

12 Newzoo – 2017 Global Games Market Report

## INTÄKTSMODELLER

Intäktmodellerna för konsolspel och PC-spel skiljer sig ofta från intäktmodellen för mobilspel även om det även förekommer skillnader inom samma kategori. Nedan följer en beskrivning av de vanligaste två intäktmodellerna.

### Fullpris (eller Premium)

Majoriteten av konsolspel och PC-spel säljs till fullpris där spelaren får del av hela (eller större delen) av spelet direkt vid köp. För dessa spel sker större delen av intäktsströmmen direkt efter lansering då intresset för spelet är stort och efterfrågan är hög. I takt med att spelet "äldras" avtar intresset och prisnivån på spelet sjunker. I vissa fall lanseras olika former av tillägg, så kallade *extensions*, som syftar till att addera innehåll till spelet för att därigenom förlänga spelupplevelsen och generera ytterligare intäkter. Denna modell fungerar bra för VR-marknaden.

### Free-to-play (eller Freemium)

Spel som är gratis att ladda ner och spela kallas generellt för *free-to-play*. I spelet kan spelaren ofta köpa innehåll i form av exempelvis upplåsta banor eller objekt som används i spelet. Det är även vanligt förekommande med annonser i denna typ av spel. I vissa fall går det att betala en avgift för att slippa annonserna. Mobilspel är ofta av typen *free-to-play*, alternativt har en lägre avgift vid nedladdning relativt konsol- och PC-spel. För att generera betydande intäkter över tid krävs en lojal och återkommande spelarbas som fortsätter att köpa innehåll eller exponeras för annonser i spelet. Spelutvecklare av *free-to-play*-spel behöver därför investera löpande i mer innehåll och olika former av kampanjer för att hålla intresset för spelet vid liv.

Var femte konsument har enligt en undersökning av NPD Group genomfört köp av dessa slag efter att de börjat spela ett spel.<sup>13</sup> PwC prognostiserar att marknaden för in-game-köp år 2020 totalt kommer omsätta cirka 32 miljarder USD.<sup>14</sup> Statistik från Gartner visar att konsumenter spenderar 24 procent mer på *free-to-play* än premium på mobila plattformar.<sup>15</sup> Cirka 5% av de aktiva app-användarna genomför i genomsnitt köp inuti appar och under en

månad spenderar konsumenten i genomsnitt ca 83 kr i mobilspel (USD 9,4).<sup>16</sup> Denna modell passar bättre för den mobila AR-marknaden men kan även användas i kombination med fullpris och för VR-spel.

## AKTÖRER I SPELINDUSTRINS VÄRDEKEDJA

### Spelutvecklare

Värdekedjan inleds med att spelutvecklare skapar spel baserat på en spelidé. Ofta sker spelutvecklingen i team där olika kompetenser samverkar, såsom koncept, design och programmering, för att utveckla ett spel. Teamens sammansättning kan variera i hög grad beroende av spelets omfattning och komplexitet, allt ifrån ett par personer till team omfattande hundratals personer. Spelutvecklare kan delas in i två kategorier; i) de som själva utvecklar spel för att själva publicera dem samt ii) spelutvecklare som är mer av en form av underkonsult som bygger spel på uppdrag av andra företag som publicerar dem. Noterbart är att det under senare år blivit enklare för spelutvecklare att själva publicera spel till följd av utvecklingen av plattformar för digital distribution såsom *Steam*, *PlayStation Store* och *Xbox Live* (för konsol- och PC-spel) samt appbutiker som *App Store* och *Google Play* (för mobilspel).

### Utgivare/Publisher

En utgivare ansvarar för att nå kommersiell framgång med spelet. Utgivaren fokuserar på att analysera spelarbeteenden och öka intjäningspotentialen i syfte att nå en bred spridning av spelet. Över tid, och i takt med att allt fler spel publiceras, kan en utgivare bygga upp en relativt omfattande databas av spelare. En utgivare äger ofta rättigheten till spelet alternativt har någon form av vinstdelning med spelutvecklaren avseende det nettoöverskott som spelet genererar. En utgivare finansierar ofta hela eller delar av spelutvecklingen. Det bör återigen påpekas att flertalet spelstudios agerar både som spelutvecklare och som utgivare av egna spel.

13 NDP Group: PC and Video Games – DLC and Microtransaction Purchasing, <https://www.statista.com/statistics/620674/share-of-us-consumers-purchasing-additional-gaming-content/>, hämtad den 9 oktober 2018

14 PwC: Global Entertainment and Media Outlook 2016-2020 (<https://www.statista.com/statistics/558952/in-game-consumer-spend-ing-worldwide/>), hämtad den 9 oktober 2018

15 Gartner Mobile App Survey (<https://www.gartner.com/newsroom/id/3331117>), hämtad den 9 oktober 2018

16 AppsFlyer: The State of In-App Spending/Global and Regional Benchmarks 2016 (<https://www.appsflyer.com/resources/state-app-spend-ing-global-benchmarks-data-study/>)

## Distributör

En distributör eller återförsäljare är normalt den mellanliggande aktör som gör att spelet slutligen når spelaren. Några exempel på distributörer är *Steam*, *App Store* och *Google Play*. En distributör äger de försäljningskanaler eller den försäljningsplattform som spelet förmedlas genom. Försäljningen kan ske fysiskt i form av exempelvis butikskedjor, men i allt större utsträckning sker försäljningen digitalt såsom genom ovan nämnda plattformar.

## Slutkund/Spelare

Värdekedjans slutkund är spelare som köper och laddar ner spel i någon form och börjar spela. Analysföretaget Newzoo uppskattar att det i år kommer finnas cirka 2,3 miljarder spelare i världen och som kommer spendera cirka 138 miljarder USD på spel under 2018.<sup>17</sup>

## Övriga aktörer i värdekedjan

Det kan finnas andra aktörer i värdekedjan utöver ovan nämnda "huvudaktörer". Till exempel kan företag äga varumärkesrättigheterna till populära karaktärer som licensieras ut spelstudios som utvecklar spel baserat på karaktärerna. Ofta baseras detta på någon form av royaltypplugg där varumärkesinnehavaren får en andel av intäkterna.

Övriga aktörer kan även omfatta underkonsulter för delar av spelutveckling såsom till exempel grafisk design och programmering. Det är även vanligt att översättningsbyråer involveras i samband med att spel anpassas för olika geografiska marknader.

## TRENDER I SPELMARKNADEN

### E-sport

E-sport är tävlingar där spelare möter varandra i olika sorters spel. Tävlingsarna spelas ofta över internet eller på lokala nätverk där spelarna sitter på samma fysiska plats (så kallade LAN-party). Enligt Newzoo förväntas E-sport utvecklas från en omsättning på 493 miljoner USD år 2016 till 1 650 miljoner USD år 2021.<sup>18</sup>

### Mikrotransaktioner

Allt fler spel erbjuder möjligheten att köpa olika former av tillägg såsom utstyrselar, tillbehör, vapen med mera för spelkaraktären. För spelaren är det ett sätt att differentiera sig och sticka ut i mängden av spelare.

Särskilt gäller detta tidigare nämnda MMO-spel där spelaren möter andra spelare i realtid i spelet.

## Teknisk utveckling

Utvecklingen av spel är i hög grad beroende på kapaciteten av den hårdvara som spelen ska spelas på. Särskilt gäller detta för spel med krävande grafik. I takt med att hårdvara levererar högre prestanda kan även mer krävande spel köras på hårdvaran. För de olika kategorierna gäller dock olika produktlivscyklar. För konsolspel är cyklerna relativt långa och både PlayStation 4 och Xbox One lanserades år 2013. Microsoft släppte efterföljaren Xbox One X i slutet av 2017. Normalt släpps nya spelkonsoler med ungefär 7-8 års mellanrum. Utvecklingen av smartphones är betydligt snabbare och de flesta större tillverkare såsom Apple och Samsung lanserar nya modeller, med bättre prestanda, minst en gång per år. Detta får till följd att den tekniska utvecklingen i mobilspel kan utvecklas snabbare än för konsolspel.

## SEGMENTET VIRTUAL REALITY I SPELINDUSTRIN

*Virtual Reality* (VR) och *Augmented Reality* (AR) är två närbesläktade teknologier som förväntas få ett allt större inflytande på spelbranschen framöver. Båda teknologierna tillämpar olika sorters headset med inbyggd display. Ett VR-headset omsluter spelaren fullständigt, vilket gör att spelaren inte har någon fri sikt genom displayen. Denna teknologi ger spelaren känslan av att vara helt innesluten i spelets miljöer. Ett AR-headset har en genomskinlig sikt men där displayen visar och förstärker olika grafiska element i displayen.

### Virtual Reality

Enligt analysföretaget Grand View Research förväntas den globala VR-spelindustrin omsätta över 45 miljarder USD år 2025. De drivkrafter som analysföretaget lyfter fram är bland annat ökad konkurrens bland stora aktörerna på området såsom Microsoft, Sony och Nintendo att utveckla VR-kompatibla konsoler.<sup>19</sup>

En utmaning för VR inom spelindustrin är att teknologin är tekniskt krävande och kräver en relativt hög prestanda av den hårdvara som kör spelet. Detta gäller särskilt då teknologin fram till idag främst riktats mot *hardcore*-spelare som av naturliga skäl är vana vid spel av mycket hög grafisk kvalitet och hög komplexitet.

17 Newzoo – 2018 Global Games Market Report

18 Newzoo – 2018 Global Games Market Report

19 <https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-virtual-reality-in-gaming-market>, hämtad den 24 september 2018





Under senare år har dock den tekniska utvecklingen nått tillräckligt långt för att kunna erbjuda mer kvalificerade VR-upplevelser till en prispunkt som är tillräckligt låg för att attrahera en större spelarbas. Nedan följer en beskrivning av de mest framträdande aktörerna på området:

#### Oculus VR (och Samsung Gear VR)

Oculus VR är ett amerikanskt teknikbolag som grundades 2012 i Kalifornien. Samma år tog bolaget in närmare 2,5 miljoner USD genom en crowdfunding-kampanj på Kickstarter i syfte att utveckla bolagets första produkt, Oculus Rift.<sup>20</sup> I mars 2014 annonserades att Facebook förvärfvar Oculus för cirka 2 miljarder USD.<sup>21</sup> I mars 2016 släpptes Oculus Rift som är ett kraftfullt sladdbundet headset som drivs med en dator. Vid tidpunkten för detta memorandum upprättande kostar ett Oculus Rift-headset cirka 5 000 SEK.<sup>22</sup> Dock tillkommer kostnad för en tillräckligt kraftfull dator som klarar att driva headsetet på ett friktionsfritt sätt. Sajten VRSverige uppskattar totalkostnaden för ett Oculus Rift till cirka 12 000 SEK.<sup>23</sup>

2014 lanserades headsetet Samsung Gear VR i samarbete med sydkoreanska Samsung. Med Samsung Gear VR går det att spela VR-spel med hjälp av en Samsung Galaxy-smartphone. I januari 2017 annonserades att

Samsung Gear VR skickats i över fem miljoner exemplar till konsumenterna över hela världen.<sup>24</sup> Priset för Samsung Gear VR hösten 2018 ligger på cirka 1 000 SEK.<sup>25</sup> Dock krävs då även en Samsung-telefon som stödjer tekniken varvid totalkostnaden är högre beroende av val av telefon.

I maj 2018 lanserade Oculus ett sladdlöst headset, Oculus Go, som riktar sig mot en bredare massmarknad. Oculus Go är till skillnad från Samsung Gear VR en fristående enhet, dvs. kräver ingen smartphone utan all teknik sitter i headsetet. Hösten 2018 kostar Oculus Go från cirka 2 700 SEK (32 GB).<sup>26</sup> Analysföretaget Superdata uppskattar att cirka 1,8 miljoner Oculus Go-enheter kommer skickas under 2018, vilket placerar Oculus Go som det marknadsledande VR-headsetet 2018.<sup>27</sup>

I september 2018 annonserade Oculus att de under våren 2019 avser att lansera ett avsevärt förbättrat fristående VR-headset kallat Oculus Quest. Detta headset förväntas kvalitetsmässigt ligga närmare det betydligt dyrare Oculus Rift. Priset för Oculus Quest kommer starta från 399 USD.<sup>28</sup>

#### Google Daydream View

Google lanserade i november 2016 ett VR-headset kallad Google Daydream View. Detta headset kräver en smart-

20 <https://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game>, hämtad den 24 september 2018

21 <https://newsroom.fb.com/news/2014/03/facebook-to-acquire-oculus/>, hämtad den 24 september 2018

22 <https://www.oculus.com/rift/>, hämtad den 24 september 2018

23 <https://www.vrsverige.se/vr-glasogon-test-ultimata-guiden/>, hämtad den 24 september 2018

24 <https://www.cnet.com/news/samsung-has-5-million-gear-vr-headsets-in-the-real-world-ces-2017/>, hämtad den 24 september 2018

25 <https://www.oculus.com/gear-vr/>, hämtad den 24 september 2018

26 <https://www.oculus.com/go/>, hämtad den 24 september 2018

27 <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-03-oculus-go-to-ship-1-8-million-this-year-superdata>, hämtad den 24 september 2018

28 <https://www.oculus.com/quest/>, hämtad den 9 oktober 2018

phone som stödjer den tekniska plattform som Daydream View baseras på. I oktober 2017 släpptes en andra generation av Daydream View. Idag är det totalt åtta mobiltelefonstillverkare som utvecklar smartphones som är "Daydream-ready" förutom Google själva (Samsung, HTC, LG, Xiaomi, Huawei, ZTE, Asus och Alcatel). Priset för en Google Daydream View är hösten 2018 cirka 850 SEK.<sup>29</sup>

### Lenovo Mirage Solo

Lenovo lanserade i maj 2018 sitt VR-headset Mirage Solo som i likhet med Oculus Go är en sladdlös fristående enhet. Dock baseras Mirage Solo på Googles Daydream-plattform.<sup>30</sup> Hösten 2018 kostar Mirage Solo från 400 USD.<sup>31</sup> Produkten finns dock ännu inte att köpa i Sverige.

### HTC

HTC släppte i april 2016 sitt VR-headset HTC Vive, utvecklat tillsammans med Valve Corporation (bolaget som utvecklat tidigare nämnda spelplattform Steam). HTC Vive är i sitt grundutförande sladdburet och kräver en dator för kunna spela. HTC Vive kostar hösten 2018 cirka 7 000 SEK men enligt VRSverige ligger totalkostnaden för HTC Vive, inklusive dator, från cirka 15 000 SEK.<sup>32</sup> HTC Vive finns även i en Pro-version med bättre prestanda, vars pris ligger på cirka 9 000 SEK, med en totalkostnad inklusive dator på runt 28 000 SEK och uppåt.<sup>33</sup>

### PlayStation VR

Sony lanserade i oktober 2016 sitt VR-headset Playstation VR, vilket är en sladdburen enhet som kopplas till konsolen Playstation. Nyligen annonserade Sony att de sålt 3 miljoner enheter och närmare 22 miljoner VR-spel.<sup>34</sup> Ett Playstation VR kostar hösten 2018 cirka 2 500 SEK, men kräver då även ett Playstation 4 för att kunna köra spel. Ett Playstation 4 kostar från cirka 3 000 SEK vilket gör att totalkostnaden landar kring 6 000 – 7 000 SEK.

### Xiaomi Mi

Xiaomi är ett kinesiskt teknikbolag som idag är världens fjärde största mobiltelefonstillverkare efter Samsung, Huawei och Apple. Xiaomi har tillsammans med Oculus

utvecklat ett VR-headset som riktas mot den kinesiska marknaden. Deras VR-headset, Xiaomi Mi VR, lanserades i maj 2018, och är mer eller mindre en exakt kopia av Oculus Go. Priset för Xiaomi Mi VR ligger på från cirka 1 500 SEK (32 GB).<sup>35</sup>

### Sammanfattande kommentarer kring VR-marknaden

Marknaden för VR-headsets har genomgått en snabb utveckling de senaste åren och de flesta modeller har lanserats under de senaste två åren, där det i flera fall redan lanserats efterföljande förbättrade modeller. Marknaden leds av stora teknikbolag som Google, Facebook-ägda Oculus, Sony och HTC. VR-segmentet är ännu i tidig fas men mycket talar för att tillväxten i segmentet under de närmaste åren kommer vara avsevärt högre än för spelmarknaden i sin helhet. Tillväxten drivs av allt bättre prestanda i hårdvara som ger förutsättningar för allt mer tekniskt avancerade spelupplevelser, men även av att spelare söker nya spelupplevelser i andra format.

VR-segmentet har under de senaste två åren haft en delvis trevande utveckling, trots positiva prognoser från analytiker. En anledning är att de flesta tidiga VR-headset är sladdburna och kräver relativt kraftfulla datorer för att kunna köra VR-spel på ett friktionsfritt sätt. I andra änden av skalan har funnits VR-headsets där en smartphone sätts in i headsetet för att köra spelen. En enklare och portabel lösning, men som inte ger samma höga spelupplevelse som en dedikerad sladdburen VR-enhet.

Under 2018 har marknaden genomgått ett tekniksprång i takt med att flera dedikerade trådlösa VR-headsets lanserats, däribland Oculus Go. Dessa trådlösa enheter bedöms av analytiker ge en tillräckligt hög VR-upplevelse till en tillräckligt låg instegskostnad, vilket bidragit till den senaste tidens starka försäljningstrend. En utmaning är dock att skapa tillräckligt många bra spel, så kallade AAA-spel, för att locka nya spelare att köpa VR-headsets. Ett par citat ur en artikel i Variety i juli 2018 beskriver problematiken väl<sup>36</sup>:

29 [https://store.google.com/gb/product/google\\_daydream\\_view](https://store.google.com/gb/product/google_daydream_view), hämtad den 24 september 2018

30 <https://www.theverge.com/2018/1/9/16862618/lenovo-mirage-solo-google-daydream-vr-standalone-headset-pricing-release-announcement-ces-2018>, hämtad den 24 september 2018

31 <https://www.lenovo.com/us/en/virtual-reality-and-smart-devices/virtual-and-augmented-reality/lenovo-mirage-solo/Mirage-Solo/p/ZZIRZRHVR01>, hämtad den 24 september 2018

32 <https://www.vrsverige.se/vr-glasogon-test-ultima-guiden/>, hämtad den 25 september 2018

33 <https://www.vrsverige.se/vr-glasogon-test-ultima-guiden/>, hämtad den 25 september 2018

34 <https://blog.us.playstation.com/2018/08/16/celebrating-3-million-ps-vr-systems-sold/>, hämtad den 25 september 2018

35 <https://www.vrfocus.com/2018/06/xiaomi-mi-vr-standalone-headset-launched/>, hämtad den 25 september 2018

36 <https://variety.com/2018/gaming/hardware/superdata-vr-sales-report-1202878145/>, hämtad den 25 september 2018

*“Oculus Go is part of an important movement for [extended reality],” said SuperData Research’s head of XR Stephanie Llamas. “Facebook sold more units of the standalone headset in its launch quarter than they did the Oculus Rift in the entire first half of 2017. Its price and convenience are proving to be selling points, but it will be up to them to create compelling content that keeps users engaged over and over again.”*

*Sony’s PlayStation VR headset reportedly shipped just over 100,000 units last quarter versus three-times as much during the same time last year, and a lack of AAA content is likely to blame. Big, AAA VR titles were notably absent from Sony’s E3 press conference this year, except for From Software’s adventure title “Déraciné.”*

Det finns därmed starka incitament från utvecklare av VR-headsets att få spelutvecklare att utveckla VR-spel som är av en sådan hög kvalitet att de kan klassas som AAA-spel och attrahera större mängder spelare till den egna plattformen. Detta talar för spelutvecklare, som Beyond Frames, som är helt inriktade på segmentet för VR- och AR-spel.

#### Övrig information

För den som vill fördjupa sig inom marknaden av VR-headsets finns en omfattande guide på sajten VRSverige som i detalj beskriver olika alternativ på marknaden, priser, teknisk prestanda och andra avväganden. Guiden finns på följande länk: <https://www.vrsverige.se/vr-glasogon-test-ultimata-guiden/>.

## SEGMENTET AUGMENTED REALITY I SPELINDUSTRIN

Teknologin för Augmented Reality (AR) integreras i allt högre grad i spel och knappast någon har undgått att höra om försäljningssuccén Pokemon Go som lanserades sommaren 2016. Även populära appar som snapchat tillämpar AR-teknik för att addera olika effekter till så kallade *selfies*.<sup>37</sup>

Till skillnad från VR kräver ofta inte AR-spel en särskild enhet i form av VR-headset eller liknande. AR-spel utnyttjar

den verkliga omgivningen och skapar ett spelfält inom denna omgivning. AR-spel spelas oftast på mobila enheter som smartphones och tablets.

Ett AR-spel överlagrar ofta en skapad miljö ovanpå spelarens verkliga miljö. I exemplet Pokemon Go visas detta genom att Pokemon-figurer dyker upp på mobiltelefon-skärmen i den miljö som spelaren befinner sig i (genom att mobiltelefonens kamera visar upp den omgivande miljön). Mer avancerade AR-spel kan i princip bygga upp hela fiktiva miljöer från spelarens omgivning, såsom att spelkaraktären klättrar mellan möbler på virtuella broar, eller att pansarvagnar rullar fram på matbordet.

Större aktörer på marknaden investerar tungt i AR-teknik och under 2018 lanserade Google sin plattform för AR kallad *ARCore*. Google har under sommaren 2018 lanserat en större uppdatering av *ARCore* för att hjälpa utvecklare att skapa nya spel och appar som bygger på AR-teknik.<sup>38</sup> Även Apple investerar i AR-teknik och lanserade sin AR-plattform sommaren 2017. I juni 2018 lanserades en större uppdatering till plattformen, *ARKit 2*.<sup>39</sup> När teknikjättar som Google och Apple lyfter fram AR-teknik och visar appar och spel som baseras på AR-teknik på särskilt utvalda platser i sina appbutiker bereder de mark för en stor mängd utvecklare på området. Samtidigt lockas miljarders användare av produkterna den nya AR-tekniken har att erbjuda.

Ett annat teknikföretag som är värt att nämna i sammanhanget är amerikanska Magic Leap som grundades 2010 och som sedan dess attraherat miljardbelopp i riskkapital från ägare som Google, Alibaba, AT&T och den Saudiska kungafamiljen.<sup>40 41</sup> Den första versionen av Magic Leaps AR-glasögon, *Magic Leap One*, presenterades offentligt i juni 2018 och förväntas släppas i en utvecklarversin under 2018.<sup>42 43</sup>

Även Microsoft utvecklar hårdvara för AR-teknik i form av deras produkt *Microsoft HoloLens*. I likhet med Magic Leap One är *HoloLens* glasögon som genom olika hologram visar upp olika datoranimerade element i en verklig miljö.<sup>44</sup>

37 En selfie är ett självporträtt som normalt tagits med hjälp av en mobiltelefon och som delats på sociala medier.

38 <https://www.blog.google/products/arcore/experience-augmented-reality-together-new-updates-arcore/>, hämtad den 25 september 2018

39 <https://www.apple.com/se/ios/augmented-reality/>, hämtad den 25 september 2018

40 <https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2016/11/02/inside-magic-leap-the-secretive-4-5-billion-startup-changing-computing-forever/#66b081bd4223>, hämtad den 25 september 2018

41 <https://techcrunch.com/2018/03/07/magic-leap-raises-461-million-in-fresh-funding-from-the-kingdom-of-saudi-arabia/>, hämtad den 25 september 2018

42 <https://www.techradar.com/news/magic-leap-one>, hämtad den 25 september 2018

43 <https://www.magicleap.com/>, hämtad den 25 september 2018

44 <https://www.microsoft.com/en-IE/hololens>, hämtad den 25 september 2018



Nyligen rapporterades om att såväl Magic Leap som Microsoft har uttryckt en strävan om att ingå avtal med den amerikanska armén avseende försäljning av över 100 000 AR-headsets till ett ordervärde på över fem miljarder SEK.<sup>45</sup>

Analysbolaget Digi-Capital förväntar sig att marknaden för AR kommer uppgå till cirka 85 - 90 miljarder USD år 2022 där tyngdpunkten kommer ligga på mobilt AR. Prognosen omfattar cirka 3,5 miljarder enheter. Vidare bedömer de att marknaden för VR kommer uppgå till cirka 10 - 15 miljarder USD vid samma tidpunkt och omfatta 50 - 60 miljoner enheter.<sup>46</sup> Att marknaden för AR bedöms vara större beror helt enkelt på att utbredningen för den hårdvara (i huvudsak smartphones och tablets) som driver AR-applikationer är långt mycket större än för motsvarande hårdvara (VR-headsets) som driver VR-applikationer.

#### **Sammanfattande kommentarer kring AR-marknaden**

Det är viktigt att förstå att AR- respektive VR-teknologi har väsentligt annorlunda förutsättningar för marknadstillväxt till följd av skillnaden i installerad bas av enheter som kan köra respektive applikation. VR-marknaden är fortfarande mer omogen i termer av att utbredningen av VR-headsets är låg och att det saknas tillräckligt mycket innehåll i

form av AAA-spel för att attrahera stora mängder spelare. Bolaget bedömer dock att det sker en snabb utveckling på området, dels genom att stora teknikbolag i snabb takt lanserar allt mer kompetenta VR-headsets till rimliga prisnivåer, dels genom att ägare av distributionsplattformar för VR-spel aktivt bearbetar spelutvecklare för att de ska utveckla VR-spel.

AR-spel förväntas öka mycket snabbt framöver i takt med att tekniken utvecklas och teknikbolag som Google och Apple lanserar stöd till utvecklare för att utveckla spel som baseras på AR-teknik. Det bör dock poängteras att konkurrensen inom mobilspel generellt sett är mycket hög, då det är tusentals spel som konkurrerar om de bästa visningsplatserna i App Store och Google Play. För utgivare av AR-spel kommer det därför vara av stor vikt att analysera spelarbeteenden, modifiera och optimera spelets intjäningsmodell och underhålla stora spelardatabaser. Ett AR-spel kommer alltså att konkurrera med andra mobilspel (som inte är AR-spel) varvid den totala konkurrensen är betydande. För VR-spel är exponeringen av spel annorlunda och sker i huvudsak i de appbutiker som respektive VR-plattform förfogar över, dvs. appbutiker som endast tillhandahåller VR-applikationer.

45 <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-09-21/magic-leap-is-bidding-on-an-army-combat-contract>, hämtad den 25 september 2018

46 <https://techcrunch.com/2018/01/25/ubiquitous-ar-to-dominate-focused-vr-by-2022/>, hämtad den 25 september 2018

# Bolagets verksamhet

## VISION

Att berika människors liv med stark, inlevelsefull underhållning utanför ramarna för tvådimensionella skärmar.

## AFFÄRSIDÉ

Beyond Frames bedriver utveckling av digitala spel och underhållning genom ett flertal oberoende studios med fokus på Virtual- och Augmented Reality. Bolaget såväl förvärvar som utvecklar nya studios organiskt.

## AFFÄRSSTRATEGI

Bolagets målsättning är att över tid bygga upp ett nätverk av oberoende spelstudios där Beyond Frames är det övergripande paraply inom vilket dessa spelstudios verkar. Inom denna koncern ska kreativa människor kunna fokusera på vad de kan bäst, att utveckla bra spel.

Stöd med koncernövergripande funktioner som exempelvis administration och marknadsföring, finansiering, HR, juridik och förhandlingar med tredje part, såsom plattformsägare, där moderbolaget kan vara en starkare part än en enskild studio erbjuds av moderbolaget. Vidare kan samarbete ske genom gemensam representation på mässor där alla partnerstudios kan marknadsföras tillsammans.

Bolaget sonderar kontinuerligt den skandinaviska marknaden och konstaterar att det finns ett flertal mindre spelstudios som ställer sig positiva till samarbete och att säkra finansiering för framtida projekt. Beyond Frames har en uttalad strategi att främja kreativitet och motivation hos anslutande studios genom att erbjuda ett oberoende kopplat till produktutvecklingen på ett sätt som större aktörer ofta inte klarar av. Produktionsprocesser och arbetssätt för spelutveckling skiljer sig mellan studios och olika entreprenörer. Många erfarna spelutvecklare lämnar större studios just av anledningen att de inte tillåts bygga spel på sitt eget sätt. Bolaget har i pågående diskussioner mött en stark efterfrågan för möjligheten att få driva utvecklingsprocesser på det sätt som passar teamen bäst. Studios får också behålla sina varumärken för både studion i sig och speltitlarna vilka sedan Beyond Frames hjälper till att marknadsföra. Bolaget är således inte enbart attraktivt ur ett tekniskt perspektiv utan ger också en autonomi och fokus till det som driver entreprenörerna mest.

Många spel lanseras varje år men endast ett fåtal spel genererar större intäkter då konkurrensen på spel-

marknaden generellt är hård. Dock bedömer bolaget att konkurrensen inom marknadssegmentet för AR/VR fortfarande är låg på kort- och medellång sikt vilket gynnar bolaget. Då spelutveckling är en kreativ process är det svårt att på förhand avgöra om ett spel kommer slå igenom stort eller få ett mer ljummet mottagande. Det krävs därför ofta att spelutvecklare lanserar många spel för att till slut få till en succé, vilket kräver finansiell uthållighet.

Ur ett investeringsperspektiv innebär Bolagets affärsstrategi även en form av riskspridning eftersom beroendet av enskilda studios och speltitlar minskar. Affärsstrategin kan därför liknas vid en investeringsfond nischad mot VR- och AR-spel.

För mindre spelstudios blir den administration som krävs för att driva företaget en oproportionerligt stor börda, genom att centralisera administrationen frigörs tid för kreativt arbete och spelutveckling. Vidare finns ett värde i att erbjuda erfarenhetsutbyte mellan olika studios så att utvecklare kan lära av varandra.

Bolaget har under 2018 rekryterat flera nyckelpersoner som innehaft nyckelpositioner inom större spelbolag som Dice/Electronic Arts, King och Hazelight. Dessa personer har erfarenhet av strukturerat spelutvecklingsarbete och har varit delaktiga i utveckling och förvaltning av globala spelframgångar. Bolaget letar fortsatt efter erfarna medarbetare och vad Bolaget hittills erfarit lockas ofta kreativa seniora personer av att byta från större spelbolag, som ofta kännetecknas av omfattande byråkrati till att komma tillbaka till den kreativa miljön de en gång började sin yrkesbana. Beyond Frames har som ambition att erbjuda denna kreativa och småskaliga miljö men med fortsatt minimalt inslag av byråkrati och administration.

## STRATEGI AVSEENDE PORTFÖLJBOLAG (SPELSTUDIOS)

Beyond Frames har som ambition att över tid diversifiera portföljen av spelstudios med studios som befinner sig i olika tillväxtfaser. Grovt sett kan de spelstudios som Bolaget eftersträvar att inkorporera i sin portfölj delas upp i följande typer:

### 1. *Starta din egen studio*

Riktigt duktiga spelveteraner har möjlighet att starta upp sin egen studio inom Beyond Frames ramar och med en god uppsida. De får fokusera på sin kärnverksamhet, att bygga spel, och slipper all mödosam administration kopplat till att driva företag. De får

även verka i en miljö med likasinnade entreprenörer och en trygghet kring finansiell uthållighet. I samråd med Beyond Frames utvecklas en affärsplan och de får därefter skapa team och spel under fria former och efter sina egna visioner. Dessa startup-projekt har ofta nackdelen att de initialt är kapitalintensiva innan spel lanserats men samtidigt krävs ingen köpeskilling även om entreprenören erhåller en ägarandel i studion. Om köpeskillingen istället räknas in i studions burn rate blir dessa typer av projekt ändå intressanta för Beyond Frames.

*1. Indie-studion med 2 - 3 anställda*

De som redan kommit en bit på vägen och startat en egen spelstudio har också en självklar plats hos Beyond Frames, där de kan fortsätta sin entreprenöriella resa men göra det i ett större sammanhang. Beyond Frames kan hjälpa till att skala upp verksamheten samt ge nödvändig support och infrastruktur. Fördelen med denna typ av studios är att de är relativt små och håller därmed fortfarande en begränsad burn rate. Deras fokus blir att snabbt ta fram nya spel med relativt begränsade medel och sedan låta Beyond Frames distribuera dem.

*1. Startup-studion med 4 - 10 personer*

De spelstudios som är lite större och har kommit lite längre med både personal och spel stöter ofta på problematiken att det blir kostsamt med all personal och att spelen ännu inte kan täcka dessa kostnader. Här kan Beyond Frames bidra med kapital men även ta över en hel del administration för att reducera kostnadsmassan och således låta studion fokusera på spelutvecklingen i högre grad. Fördelen för Beyond Frames är att dessa studios ofta redan har börjat generera försäljning och med tillgång till Beyond Frames infrastruktur kan dessa nå god lönsamhet snabbare än på egen hand.

*1. Den etablerade studion med 10 - 30 personer*

En typstudio med mellan 10 till 30 anställda har ofta bedrivit verksamhet i några år. Detta behöver dock inte betyda att de är lönsamma, de kan istället ha fokuserat på större återinvesteringar i verksamheten. Dessa bolag har ofta en större stabilitet i sin kundgrupp och har lanserat speltitlar som är mer etablerade på marknaden. Här kan Beyond Frames utnyttja sina skalfördelar och hjälpa till med att intensifiera partnerrelationer samt fokusera på synergier kring korsförsäljning, administration och marknadsföring.

*1. Större studios på mer än 30 personer*

Vid förvärv av större spelstudios blir bedömningen mer kassaflödesorienterad. Beyond Frames kan här bidra med kompetens både för att skala upp verksamheten med spelprojekt kopplat till Bolagets tekniska kunnande inom VR och AR. Beyond Frames har möjlighet att på ett kostnadseffektivt sätt hjälpa dessa studios att konvertera befintliga spel till nya plattformar, därav utesluter Bolaget inte investeringar och samarbeten med studios som i dagsläget inte tillämpar VR och/eller AR-tekniken i sina spel.

## OPERATIVA MÅLSÄTTNINGAR FÖR BEYOND FRAMES

Beyond Frames har som målsättning att fortsätta utvecklas via såväl förvärv av fler oberoende spelstudios, som genom utveckling av befintliga studios. Bolaget för dialoger om förvärv med ett flertal studios och har som ambition att inom ett år addera fler studios till koncernen.

Beyond Frames har även som ambition att fortsätta eftersträva riskspridning genom diversifiering av spelstudios med olika profiler, verksamma inom olika genrer och som riktar sig mot olika plattformar.

## CORTOPIA STUDIOS

Cortopia Studios bedrivs i det helägda dotterbolaget Cortopia AB. Cortopia Studios består av 13 anställda som är en blandning av yngre passionerade utvecklare och erfarna industriveteraner. Bolagets målsättning är att skapa spelupplevelser inom VR och AR som kännetecknas av nytänkande speldesign och hög kvalitet.



Cortopia lanserade i augusti 2016 sitt första spel, Wands, som är ett VR-baserat multiplayer-spel. Spelet beskrivs mer ingående längre fram i detta avsnitt.

Cortopia organiseras i flera mindre självförsörjande utvecklingsteam i syfte att öka spelstudions produktivitet. Dessa team arbetar dels med att vidareutveckla Wands men utvecklar även nya spel. Teamen består av olika kompetenser och har full leveranskapacitet men hjälper även varandra vid behov.

Att utveckla VR- och AR-spel är väsentligt annorlunda än att skapa spel generellt på grund av att den teknik som används ställer mycket högre tekniska krav på den mjukvara som utvecklas. En stor del av hårdvaruresurserna går till andra processer än själva spelet till skillnad från traditionella PC- och konsolspel. Därför kräver utvecklingen av VR- och AR-spel en avsevärt mycket mer optimerad kodbas så att mer resurser kan läggas på grafik och häftiga spelupplevelser.

VR- och AR-spel är dock i grunden relativt lika varandra ur ett tekniskt perspektiv. De delar liknande utvecklingsprocesser, medför liknande kompetensbehov, samma utvecklingsverktyg, liknande frågeställningar kring hantering av kontext och liknande 3D-renderingar. Inom Cortopia finns den djupa tekniska kompetens som krävs för att fortsätta utveckla VR- och AR-spel med teknik i yttersta framkant. Bolaget har även en historisk och nära koppling till teknikbolaget Univrses som är verksamt inom AR-applikationer för industriella ändamål. Cirka hälften av de anställda på Univrses har en doktorsexamen inom området och fångar tidigt upp nya teknikrön inom området.

Cortopia har med spelet Wands riktat sig främst mot en tidig målgrupp av hardcore-spelare. Det var denna typ av spelare som skaffade VR-headsets tidigt och som fastnade för spelet när det lanserades 2016. Som beskrivits i marknadsavsnittet sker en snabb teknisk utveckling på VR-marknaden som innebär att nya mer prisvärda VR-headsets sprids till en bredare massa av spelare. Dessa spelare är inte nödvändigtvis att karaktärisera som hardcore utan kan mycket väl vara mer åt casual-hållet. För Cortopia är Wands ett viktigt spel, även om det primärt riktas mot en smalare målgrupp av hardcore-spelare på ett smalt spelsegment inom VR, eftersom det bygger förtroende hos kunder och samarbetspartner att studion har ett avancerat, djupt och välpolerat VR-spel. När nu antalet spelare snabbt ökar och nya spelare strömmar in i spelsegmentet öppnas nya möjligheter att skapa andra typer av spel. Cortopia strävar efter att bygga spel som återfinns i flera olika genrer och kommer initialt fokusera på att bredda spelportföljen.

Cortopia har som ambition att utveckla spel av högsta möjliga kvalitet både grafiskt och upplevelsemässigt och kommer de närmaste åren utveckla mindre omfattande spel för att snabbt kunna lansera flera spel på marknaden för testning. Därigenom kan studion analysera spelarnas åsikter och spelens framgång för att vidareutveckla de spel som bedöms ha störst intjäningspotential.

Cortopia tillämpar en strukturerad utvecklingsprocess som sker enligt följande steg:

### **Fas 1 – Idéstadiet**

Cortopia ansamlar över tid en mängd spelidéer och en naturlig del i studios vardag är att laborera med och testa nya spelidéer. Alla personer med ett kreativt ansvar spenderar tid med att spela och utvärdera olika typer av spel och använder sin erfarenhet för att diskutera vilka grundläggande spelmekaniker som är intressanta att utveckla. De spelidéer som fångas upp i dessa kreativa diskussioner dokumenteras i ett bibliotek av idéer som studion kontinuerligt återvänder till för att utvärdera inom studion eller för att ta in externa synpunkter från andra spelutvecklare och/eller spelare. Många spelidéer går inte vidare i gallringen då de redan har gjorts av andra spelutvecklare eller inte håller av andra anledningar. De spelidéer som bedöms ha störst potential tas vidare för utveckling i form av en intern demo som är till för att utvärdera om konceptet har en verklig potential.

### **Fas 2 – Utsätta spelidén för verkligheten**

Även en bra spelidé kan lätt falla när den omsätts till ett verkligt spel. Cortopia tar därför vidare de bästa spelkoncepten och skapar en spelbar version som enbart innehåller grundmekaniken av spelet utan något omfattande visuellt arbete. Syftet med denna fas är att få en känsla för om spelet är roligt att spela. Detta är den avgörande faktorn för om ett spel ska gå vidare till produktion. Här går utvecklingsteamet in i spelarens perspektiv och frågar sig om demoversionen är tillräckligt bra för att de själva skulle betala för det. Koncept som inte håller måttet arkiveras på "demo-hylla" medan de koncept som bedöms kunna bli en succé går vidare för en större utvärdering av affärsmöjligheter och utvecklingskostnader.

Bolaget förbereder även ett flertal nyckeltal, så kallade "datainsikter", som anses viktiga för att senare mäta spelets framgång.

### **Fas 3 – Beslut om investering och planering av projektet**

I denna fas definieras spelets design, olika intäktsmodeller utvärderas och det upprättas en produktionsplan som bland annat innehåller kostnader och kalenderplanering. Studion tar även fram en fullständig marknadsanalys och gör en intäktsberäkning för att få fram en kostnads-/intäktsanalys. Om spelet bedöms ha en tillräckligt god ekonomisk bärkraft utvecklas en större demoversion som uppfyller kvalitetsmålen för en mindre del av spelet. Denna demo används för att låta en extern speltestargrupp utvärdera om demot ska gå vidare i processen. Bolaget

kommer efter detta skede utreda om det finns potentiella samarbeten med varumärkesinnehavare som passar för spelet eller om IP ska byggas internt.

#### Fas 4 – Fullskalig produktion

I denna fas påbörjas arbetet med att göra verklighet av all tidigare planering och utvärdering. Cortopia tillsätter ett utvecklingsteam som även arbetar parallellt med andra initiativ i studion för att bygga ut hela spelupplevelsen, spellogiken och de visuella elementen. Teamet förbereder för lansering av spelet genom att planera för den uppkopplade systemarkitekturen och alla rörliga delar som måste fungera när riktiga spelare använder spelet. För vissa spel görs en så kallad extern "öppen-beta-testning" som innebär att spelet testas på en öppen publik vilket ger värdefull feedback kring hur väl spelet håller för högre belastning. Teamet planerar även för hur en eventuell situation där spelet blir väldigt framgångsrikt ska hanteras med avseende på uppskalning och belastning. Under hela denna fas pågår även ett förberedande marknadsföringsarbete där en marknadsföringsplan upprättas som täcker såväl tiden före som efter spelets lansering.

#### Fas 5 – Spelet når spelarna

När spelet är lanserat och når spelarnas händer inleds en fas som präglas av analys där satta nyckeltal utvärderas. Dessa nyckeltal berör till exempel hur spelet i praktiken spelas och upplevs av spelarna, hur bra spelet säljer i olika delar av världen och hur väl intäktsmodellen för spelet fungerar. Genom tidig planering om hur en eventuell framgång ska hanteras är studion redan förberedd på att utveckla mer innehåll till spelet baserat på efterfrågan från spelare. Studion arbetar aktivt med spelets marknadsföringsplan och utvärderar hur spelets försäljning kan förbättras genom att investera i olika former av marknadsföring samt skapa uppmärksamhet genom olika kreativa kommunikationsstrategier.

### OPERATIVA MÅLSÄTTNINGAR FÖR CORTOPIA STUDIOS

Cortopia Studios har en målsättning att vara en ledande aktör inom VR- och AR-spel. Särskilt fokus läggs på att utveckla spel med högt underhållningsvärde genom en kombination av hög kreativitet och teknik i absolut framkant. Bolaget arbetar för närvarande parallellt med flera spelprojekt och målsättningen är att minst ett nytt spel ska lanseras under 2019.

Cortopia Studios eftersträvar att vara en nära partner till de största aktörerna inom VR och AR. Studion har idag ett nära samarbete med Oculus och Google. Beyond Frames

arbetar för att stärka dessa relationer ytterligare genom fler samarbeten kring specifika spellanseringar och mer exponering i partnernas appbutiker. Studion arbetar även aktivt med att inleda relationer med andra viktiga aktörer inom VR och AR.

Cortopia Studios har som mål att arbeta med starka varumärken. Starka varumärken underlättar för att nå igenom bruset på marknaden. Bolaget har idag både kapacitet och förmåga att skapa starka varumärken och om tillfälle ges även licensiera in befintliga varumärken.

### INFORMATION OM CORTOPIA STUDIOS SPEL

#### Wands

<b>Lansering:</b>	Augusti 2016
<b>Teknologi:</b>	Virtual Reality
<b>Speltyp:</b>	Midcore/Hardcore duelleringsspel
<b>Plattform:</b>	Oculus Rift, Oculus Go, Samsung Gear VR, Google Daydream View, Lenovo Mirage Solo, HTC Vive, Xiaomi Mi VR samt Pico Goblin.
<b>Målgrupp:</b>	Kvinnor och män i åldern 15 -65 år



#### Spelidé

Wands utspelas i en magisk värld i 1800-talets London. Spelaren är en trollkarl i ett samhälle som förbjudit magi och tvingas verka i det dolda. Spelaren duellerar mot andra trollkarlar i en värld full av prestige och mysterier. Wands är ett av de första och ledande VR-spelen inom e-sport.

Spelet fokuserar på online-baserade dueller där spelaren möter motståndare från hela världen i snabba matcher som genererar poäng och som resulterar i rankinglistor över de bästa trollkarlarna. I spelet ingår att låsa upp nya trollformler och skapa nya trollstavar som ger spelaren allt mer styrka och erfarenhet. Spelaren kan även låsa upp nya utseenden på spelkaraktären och därigenom skapa sin egen identitet i spelet. En trailer av Wands finns att se på Youtube på följande länk: <https://youtu.be/HqvyBnoD-D3Q>.





## BAKGRUNDEN TILL WANDS

Ursprunget till Wands är en mjukvarudemo som utvecklades av teknikbolaget Univrse i syfte att visa upp företagets datorvisionslogik. Demon blev snabbt så omtyckt att företaget beslutade att skapa ett nytt bolag som skulle utveckla spelet vidare. Därigenom tillkom spelstudio Cortopia och spelet Wands.

Wands har utvecklats organiskt över tid och attraherat allt fler spelare i takt med att VR-teknologin fått ett allt bredare genomslag. Wands erhöll utmärkelsen "Best VR Game" 2016 på *International Mobile Gaming Awards* (IMGA).<sup>47</sup> Spelet har under de senaste två åren utvidgats men nya banor, trollformler och karaktärer. För Cortopia har Wands varit ett viktigt spel då det skapat förutsättningar att knyta nära relationer med viktiga partner såsom Oculus och Google. Cortopia är idag ansedda som nyckelpartner och blir regelbundet inbjudna till olika events och samarbeten.

## TEKNIKEN I WANDS

Wands är tillgängligt för majoriteten av VR-plattformar, såväl mobilbaserade enheter som de PC-drivna HD-varianterna.

Spelets tekniska uppsättning tillåter alla spelare att spela mot varandra oavsett vilket VR-plattform de använder.

Detta är något få VR-spel idag klarar av. Detta gör spelet mer levande och att det finns fler spelare att möta. Detta har möjliggjorts genom att utvecklingsteamet beaktat olika VR-plattformars styrkor och begränsningar för att skapa en rättvis upplevelse, men som ändå utnyttjar ny funktionalitet som kommer med uppdaterade hårdvara. Detta är en viktig nyckelkomponent för e-sportspel då ingen spelare ska tillåtas få en fördel utifrån tekniska förutsättningar.

För att kunna underhålla ett spel som återfinns på flera VR-plattformar och med återkommande uppdateringar har utvecklingsteamet även skapat tekniska verktyg för att dynamiskt snabbt kunna skapa separata program för varje plattform med grund i samma kodbas. Detta medför avsevärda effektivitetsfördelar.

## INTÄKTSMODELL I WANDS

Wands är ett premiumspel och säljs till fullpris i plattformägarnas appbutiker. Priset varierar beroende på plattform; 9,99 USD för mobila plattformar och 14,99 USD för HD-plattformar.

Wands är till dags dato ett av de mest populära VR-spelen på marknaden och återkommer regelbundet på topplistorna över bäst säljande spel i plattformägarnas appbutiker. Wands blev även utvalt av Oculus i ett unikt

47

<http://www.imgawards.com/games/wands/>, hämtad den 26 september 2018

samarbete där speltitelns logotyp placerades på kartongen för det nya headsetet Oculus Go som säljs över hela världen. Wands var en av tolv appar som Oculus valt ut att framhäva, övriga var bland annat Facebook och Netflix. Se bild:



## ZENZ VR

Zenz VR har nyligen knutits till Beyond Frames Entertainment genom att 51% av aktierna förvärvats. Zenz VR grundades av Niklas Persson 2015 och är en mindre indiestudio som fram till dags dato lanserat tre speltitlar; HordeZ, X-Fire VR och Xion.



Spelutvecklingen i Zenz VR präglas av en hög grad av pragmatism. Studio utvecklar och lanserar spel i en hög takt kombinerat med låga utvecklingskostnader. De spel som studio utvecklar är främst positionerade i det så kallade *Midcore*-segmentet som befinner sig mellan *Hardcore*- och *Casual*-segmenten. Dessa spel är inte lika välpolerade som de stora AAA-speltitlarna, vilket medför att de är mindre och billigare spel, men som går snabbare att utveckla. Bolaget tror att det finns en god potential i att vidareutveckla de spel som Zenz VR utvecklar genom att utnyttja de interna resurser som finns inom kvalitetsförbättring, marknadsföring och plattformssamarbete i Beyond Frames och Cortopia.

Zenz VR identifierar i hög grad nya spelprojekt genom att analysera befintliga spel på marknaden och identifiera olika förbättringsmöjligheter, "luckor" i marknaden och analyser av särskilt framgångsrika spel. Utifrån denna pragmatiska omvärldsanalys bildas en uppfattning om vilka spelprojekt som bör ha en god chans att nå framgång på marknaden. En spelidé förverkligas sedan genom att färdiga utvecklingsblock köps in olikaså kallade Asset Stores, vilket i princip innebär att färdiga block av programmeringskod och visuellt innehåll köps in. Dessa sätts sedan samman till kompletta spel. Zenz VR skapar sedan några miljöer eller banor av ett spel som sedan ligger till grund för beställning av fler liknande miljöer eller banor av frilansande programmerare och grafiker runt om i världen. Detsamma gäller för andra delar av spelet såsom ljud och speltrailers.

## TRANSAKTIONEN AV ZENZ VR

Verksamheten i Zenz VR har sedan grundandet 2015 bedrivits som en enskild firma. Verksamheten, inklusive samtliga immateriella rättigheter, har sålts till ett nybildat aktiebolag, Zenz VR AB. Beyond Frames har förvärvat 51 procent av aktierna i Zenz VR. I förvärvet ingår rättigheterna till spelen HordeZ, HordeZ Arcade, Xion, X-Fire VR. Dessutom ingår rättigheterna till kommande spel. För samtliga spel ingår även oregistrerade varumärken (*trademarks*).

I förvärvet ingår även tillgångar från så kallade Asset Store till spelmotorn Unity och tillgångar som är utvecklade av externa parter. Därtill ingår även kontrakt med plattformägarna Valve/Steam, HTC/Viveport, Oculus, Omnidex och Microsoft/Windows Mixed Reality och övriga avtal kopplade till bolagets IT-infrastruktur.

Niklas Persson har ingått ett anställningsavtal med Zenz VR som stipulerar att immateriella verk som Niklas skapar under anställningstiden tillfaller Zenz VR. Därutöver finns även ett aktieägaravtal som kopplar aktierna i Zenz VR till anställningen. Det sistnämnda innebär att ägarförhållandet i Zenz VR inte kan förändras.

Köpeskillingen avseende 51 procent av aktierna i Zenz VR uppgår till 6,4 MSEK. Finansieringen av förvärvet sker genom en kombination av kvittningsemission och en kontant del. Kvittningsemissionen, där Niklas Persson byter sina aktier i aktiebolaget Zenz VR mot 452 040 nyemitterade aktier i Beyond Frames, innebärande att han, genom det helägda bolaget Minjons Ltd. erhåller en ägarandel i

Beyond Frames som uppgår till cirka 4,2 procent av såväl kapital som röster efter genomförd transaktion. Om Spridningsemissionen fulltecknas kommer ägarandel- en uppgå till 3,6 procent. Kvittningsemissionen innebär implicit en värdering av Zenz VR på 12,8 MSEK och en värdering av Beyond Frames till 90 MSEK pre-money (motsvarande en teckningskurs på 8,70 SEK, dvs. samma kurs som i föreliggande spridningsemission). Utöver aktierna betalas en kontant del till Niklas Persson om 2,5 MSEK.

## BAKGRUND TILL ZENZ VR

Zenz VR grundades i oktober 2015 av Niklas Persson. Niklas har lång erfarenhet av spelindustrin och började redan år 1998 utveckla PC-spelet *Codename Eagle* i en mindre spelstudio kallas Refraction Games. Codename Eagle lanserades 1999 och uppmärksammades av spelstudion DICE, som senare förvärvade Refraction Games. Spelet vidareutvecklades inom DICE till att bli succéspelet *Battlefield 1942*<sup>48</sup>, som har sålts i miljontals exemplar och över tid har byggts ut med mer innehåll och efterföljande spel. Battlefield toppar ännu idag topplistorerna.

Zenz VR är som namnet antyder en spelstudio som i huvudsak utvecklas VR-spel. Till dags dato har spelstudion utvecklat och lanserat tre spel; HordeZ, Xion och X-fire.

## OPERATIVA MÅLSÄTTNINGAR FÖR ZENZ VR

Zenz VR har som målsättning att även fortsättningsvis lansera nya spel i relativt högt tempo. I samband med att Zenz VR ingår i Beyond Frames koncern kommer studion få allt mer stöd i frågor som berör lansering och marknadsföring. Studion arbetar för närvarande med flera spel och målsättningen är att minst ett nytt spel ska lanseras under 2019.

Bolagets spel HordeZ är populärt bland arkadhallar i Asien. Studion har som målsättning att fördjupa samarbetet med arkadhallar via fler partners.

Zenz VR har även som målsättning att lansera befintliga spel på fler plattformar och det finns en god potential i att öka spridningen av befintliga spel vid sidan av utvecklingen av nya spel.

## INFORMATION OM ZENZ VR:S SPEL

### HordeZ

<b>Lansering:</b>	April 2016
<b>Teknologi:</b>	VR
<b>Speltyp:</b>	Midcore/Arcade/Action Shooter
<b>Plattform:</b>	HTC Vive, HTC Viveport, Oculus Rift
<b>Målgrupp:</b>	Kvinnor och män i åldern 15-65 år

### Spelidé

HordeZ är ett actionfyllt spel som utspelas i en dystopisk framtid där världen tagits över av Zombies. Spelet har ett mycket högt tempo och fyllt av fasor som spelaren måste övervinna. För spelaren är det en uppslukande upplevelse att få se horder av zombies närma sig. En kort trailer av spelet finns på Youtube på följande länk: [https://youtu.be/T\\_OE6q0Kfs\\_](https://youtu.be/T_OE6q0Kfs_)

Spelet kan spelas av en ensam spelare (*Single Player*) men kan även spelas av upp till fyra spelare i grupp (*Multiplayer*).

HordeZ var ett de allra första spelen som lanserades till plattformen HTC Vive och spelet har varit ett av de bäst sålda VR-spelen i asien.

Zenz VR kontaktades av HTC i Taiwan och ingick ett samarbete om att utveckla en arkadversion av HordeZ. Detta spel spelas i en mängd arkadhallar i Taipei och Kina, och dialoger först om att expandera även till Sydkorea.

## BAKGRUNDEN TILL HORDEZ

Utvecklingen av HordeZ började som en tidig prototyp baserad på Oculus DK 2 för att sälja in ett trådlöst VR-arkad-liknande koncept i USA och med stora uppskalningsmöjligheter. Projektet visade sig dock vara före sin tid. När HTC senare annonserade att de skulle släppa plattformen HTC Vive öppnades möjligheten att istället skapa ett fullvärdigt VR-Zombie-spel för hemmabruk. Zenz VR tog kontakt med HTC och efter en presentation på en spelmässa i London blev Zenz VR ett av de första företagen i Sverige att få fyra utvecklar-kits för att skapa ett Multiplayer-Zombie-spel i VR.

HordeZ utvecklades under cirka ett års tid. Delar av spelutvecklingen, såsom grafik, ljud, animationer, trailer och

48

<https://www.battlefield.com/games/battlefield-1942>, hämtad den 2 oktober 2018.

effekter har köpts in från tredjepart såsom Unity Asset Store och/eller frilansare i USA, England och Portugal. Kostnaden för spelutvecklingen har hållits på en låg nivå jämfört med andra liknande speltitlar i samma prisklass, men håller ändå motsvarande kvalitetsnivå.

## INTÄKTSMODELL I HORDEZ

HordeZ är ett spel som riktas mot ett segment som ligger mellan Hardcore och Casual, ofta benämnt Midcore. Spelet säljs för närvarande till fullpris i butikerna Steam, Oculus Home och Viveport. Priset är idag 16,99 USD.

### Xion

**Lansering:** Hösten 2018  
**Teknologi:** VR  
**Speltyp:** Midcore/Shoot'em up/Ship-building  
**Plattform:** HTC Vive och Oculus Rift  
**Målgrupp:** Kvinnor och män i åldern 15 -65 år

### Spelidé

Xion baseras på äldre spelklassiker från 1990-talet som fokuserade den populära genren shoot'em up. Kännetecknande för denna genre är att spelaren ofta har begränsade möjligheter att styra ett objekt (till exempel en rymdfarkost) och huvuduppgiften är att skjuta ner fiender och undvika hinder och faror. En trailer av spelet finns att se på Youtube på följande länk: <https://youtu.be/8-UwNI9bD9c>.

Spelet är utformat för att spelas av en ensam spelare. I spelet läggs ett stort fokus på att spelaren ska kunna bygga och designa sin egen rymdfarkost efter eget tycke och med olika styrkor och svagheter. Farkosten styrs helt med ena handen och spelaren flyger över ett landskap fyllt med fiendefarkoster, kanoner och andra hinder. I spelet finns även olika saker som spelaren kan samla på för att skapa sig mer *credits* (typ av poäng) som sedan används för att bygga ännu större och bättre farkoster. Spelet består för närvarande av åtta banor.

Spelet finns idag till HTC Vive och Oculus Rift och studion undersöker även möjligheterna att konvertera spelet till mobila VR-plattformar.

## INTÄKTSMODELL I XION

Xion är ett mellansegmentsspel som säljs på Steam och snart även Oculus Home. Priset är för närvarande 12,49 USD.

Xion har utvecklats på mindre än åtta månader. Precis som med HordeZ har stora delar av spelet utvecklats av frilansande konsulter vilket har bidragit till låga utvecklingskostnader i förhållande till spelets kvalitetsnivå.

### X-Fire

**Lansering:** Lansering av betaversion hösten 2018  
**Teknologi:** VR  
**Speltyp:** Midcore/Arcade/Action Shooter/Science Fiction  
**Plattform:** HTC Vive och Oculus Rift  
**Målgrupp:** Kvinnor och män i ålder 15-65 år

### Spelidé

X-Fire bygger vidare på HordeZ med en strävan efter att skapa en mer avancerad Single Player-upplevelse i en Science Fiction-miljö där fokus ligger på avancerad vapenhantering och varierande slumpvis genererade miljöer. En trailer av spelet finns på Youtube på följande länk: <https://youtu.be/mpHR2v3PyeY>.

## INTÄKTSMODELL I X-FIRE

X-Fire är fortfarande i tidig utvecklingsfas och spelet kommer att justeras beroende på marknadens mottagande och feedback. Spelet är ett mellansegmentsspel som säljs till fullpris på Steam och Oculus Home. Priset är för närvarande 12,49 USD.

Spelet är för närvarande i så kallad *Early Access*-fas och hittills nedlagd tid uppgår till cirka fyra månader. Precis som för tidigare spel har en stor del av grafik, ljud, animationer, trailer och effekter köpts in från tredje part såsom Unity Asset Store och/eller grafiker i USA, England och Portugal. Därmed har utvecklingskostnaderna kunnat hållas nere på en låg nivå i förhållande till spelets kvalitetsnivå.

# Bolagets historik

## 2015

Teknikbolaget Univrses grundas 2015 av Ricky Helgesson och Fredrik Fjellstedt. Univrses utvecklar en positions-spårningsteknik för mobilt VR i form av en mjukvara som känner av hur en spelare rör sig i den fysiska omgivningen och skapar samma rörelse i den virtuella världen. Univrses utvecklade en applikation för demonstrationsbruk av tekniken som blev så bra att man bestämde sig för att basera ett spel på applikationen.

## 2016

Spelbolaget Cortopia grundas under 2016 som en avknoppning från Univrses med syftet att utveckla spelet Wands. Två personer anställs till bolaget och spelutvecklingen inleds. I augusti släpps VR-spelet *Wands* som då var ett av världens första VR-spel av PC-kvalitet på en mobil VR-platt-form. Spelet belönas med priset "Best VR Game" från *Mobile Gaming Awards Global (IMGA)* i San Francisco. Wands placeras flera gånger som det bäst säljande VR-spelet i olika appbutiker för VR.

## 2017

I december 2017 kommer Init Invest in som aktieägare i Bolaget genom en nyemission som tillför Bolaget cirka 21 MSEK.<sup>49</sup> Med kapitalet läggs en finansiell grund för att utveckla Bolaget ytterligare med fler spel baserade på AR och VR.

## 2018

Under inledningen av 2018 läggs stort fokus på att attrahera senior industrikompetens och flera nyrekryteringar genomförs. Bolaget ändrar även strategi, från att ha varit en renodlad spelstudio till att sträva mot att bli ett spelkonglomerat med ägande i flera spelstudios inom VR och AR.

Under våren 2018 genomför Bolaget ytterligare en nyemission på 12 MSEK i syfte att ytterligare öka Bolagets utvecklingsinsatser. I synnerhet ser Bolaget stora möjligheter för AR-spel i takt med att Google lanserar sitt ARCore och Apple sitt ARKit 2.<sup>50</sup>

I april 2018 registreras dotterbolaget Cortopia AB som genom en inkråmsöverlåtelse tar över den verksamhet kring spelutveckling som tidigare bedrivits i moderbolaget. Denna förändring görs i syfte att renodla moderbolaget till att bli ett övergripande koncernmoderbolag som i sin tur kommer äga flera av varandra oberoende spelstudios, varav Cortopia utgör en av dessa studios.

I maj 2018 träffar Bolaget en överenskommelse om att förvärva 51 procent av aktierna i spelstudion Zenz VR. Förvärvet slutfördes i oktober 2018.<sup>51</sup>

Sommaren 2018 anställs Johan Larsson som VD i syfte att bygga upp en robust företagsstruktur med flera fristående spelstudios med gemensam effektiv administration och en mer effektiv marknadsföring.

I september 2018 namnändras Bolaget till Beyond Frames Entertainment AB (publ).

49 [https://www.cortopia.com/cortopia\\_raises\\_2\\_48\\_m/](https://www.cortopia.com/cortopia_raises_2_48_m/), hämtad den 25 september 2018

50 <https://www.cortopia.com/cortopia-group-raises-1-4-million/>, hämtad den 25 september 2018

51 <https://www.cortopia.com/cortopia-studios-establishes-cortopia-group-adds-zenz-vr-to-the-fold/>, hämtad den 25 september 2018

# Styrelse och ledande befattningshavare



## RICKY HELGESSON, F. 1976, STYRELSEORDFÖRANDE

Ricky är ordförande i Beyond Frames sedan mars 2018. Ricky är VD och medgrundare till teknikbolaget Univrses från vilket Beyond Frames härstammar från (se avsnittet Bolagets historik för mer information). Ricky har tidigare varit Producer och Lead Developer på spelbolaget Dice som idag ägs av speljätten Electronic Arts. Han har även varit Senior Software Engineer på spelbolaget Frostbite. Dessförinnan har Ricky arbetat med mjukvaruutveckling och affärsutveckling på Leaseright och konsultbolaget Atea.

Aktieinnehav: 932 480 aktier via bolaget Zelk AB. Det motsvarar cirka 8,6 procent av det totala antalet aktier i Bolaget inför föreliggande spridningsemission.



## MIKAEL SÖDERSTRÖM, F. 1985, STYRELSELEDAMOT

Mikael är ledamot i Beyond Frames sedan mars 2018. Han driver idag investmentbolaget Init Invest AB som han var med och grundade 2016. Dessförinnan har Mikael en entreprenörsbakgrund inom tech och har arbetat med utvecklingsprojekt, affärsutveckling, analys och digital marknadsföring – främst inom e-commerce och digitala produkter.

Aktieinnehav: 199 640 aktier privat. Det motsvarar cirka 1,8 procent av det totala antalet aktier i Bolaget inför föreliggande spridningsemission.



## DANIEL DRAMBO, F. 1967, STYRELSELEDAMOT

Daniel är ledamot i Beyond Frames sedan september 2018. Han är till vardags verksam som CFO i Litium och har dessförinnan arbetat på konsultbasis åt Litium sedan 2012. Daniel har lång erfarenhet från finansbranschen med fokus på bolags- och affärsutveckling.

Aktieinnehav: 50 660 aktier privat och 33 760 aktier via bolaget Capital In Motion AB. Totalt innehav uppgår till 84 420 aktier, motsvarande cirka 0,8 procent av det totala antalet aktier i Bolaget inför föreliggande spridningsemission.



### ROBERT LILJESON, F. 1970, STYRELSELEDAMOT

Robert är ledamot i Beyond Frames sedan september 2018. Robert är till vardags verksam som advokat och delägare i Skarp Stockholm Advokatbyrå. Roberts juridiska inriktning är M&A, Private Equity, Privat och Publik bolagsrätt såväl som rådgivning avseende ägarledda företag. Robert har gedigen erfarenhet från arbete med publika bolag noterade på börs eller MTF-plattformar (såsom t.ex. Spotlight Stock Market). Robert har tidigare varit verksam på ett flertal advokatbyråer samt arbetat på Stockholms tingsrätt och Riksskatteverket. Robert innehar en Jur. Kand. från Lund universitet samt en Ekonomie kandidatexamen från Lunds universitet.

Aktieinnehav: Inga aktier. Robert anses som oberoende i förhållande till Bolaget.



### JOHAN LARSSON, F. 1970, VD

Johan är VD i Beyond Frames sedan augusti 2018. Han har lång erfarenhet från fondkommissionärer och banker, där han senast arbetat i ledningsfunktioner inom aktiehandel och risk management i tolv år på Nordea. Johan innehar en Jur.Kand från Lunds universitet och en Ekonomie kandidatexamen från Stockholms universitet.

Aktieinnehav: 75 520 aktier, vilket motsvarar cirka 0,7 procent av det totala antalet aktier i Bolaget inför föreliggande spridningsemission. Johan innehar även 120 900 teckningsoptioner i Bolaget. Johan har ställt ut en teckningsförbindelse om 23 000 aktier i föreliggande spridningsemission.

Styrelseledamöternas övriga bolagsengagemang beskrivs i memorandumets avslutande avsnitt "Komplett förteckning av styrelsens och VD:s samtliga uppdrag de senaste fem åren enligt Bolagsverket".

# Utvald finansiell information

## ALLMÄN INFORMATION OM KONCERNEN

Beyond Frames Entertainment registrerades hos Bolagsverket den 14 april 2016 under namnet Multivrres AB. Därav följer att Bolagets första årsredovisning omfattar perioden 2016-04-14 – 2016-12-31 och under bolagsnamnet Multivrres AB. Multivrres AB tillkom genom en avknoppning från AR-bolaget Univrres AB, med syfte att vidareutveckla och lansera en speldemo som senare lanserades såsom spelet Wands.

Den 10 mars 2017 bytte Bolaget namn, från Multivrres AB till Cortopia AB. Bolaget har dock använt sig av namnet "Cortopia Studios" som varumärke utåt mot marknaden. Bolaget har under detta namn, precis som tidigare, bedrivit spelutveckling där i synnerhet spelet Wands varit i fokus.

Under våren 2018 togs initiativ för att skapa en koncernstruktur med ett moderbolag som utgör holdingbolag för underliggande spelstudios samt handhar vissa koncerngemensamma administrativa funktioner såsom koncernledning, redovisningstjänster, finansiering och marknadsföring. Den 24 april 2018 namnändrades därför Bolaget till Cortopia Group AB. Under denna tid konkretiserades även tankarna om att börsnotera koncernen genom notering av moderbolagets aktie. För att bibehålla så lång historik som möjligt i det noterade moderbolaget beslutades att skapa ett nytt dotterbolag, som senare fick namnet Cortopia AB (org. nr. 559156-7358). Detta bolag registrerades hos Bolagsverket den 24 april 2018. Genom en inkrämsöverlåtelse flyttades den rörelsedrivande verksamheten, dvs. spelutvecklingen, i moderbolaget Cortopia Group AB ner till det nybildade dotterbolaget Cortopia AB.

För en läsare av den finansiella informationen i detta memorandum bör därför störst fokus läggas på koncernens siffror. För moderbolaget gäller, mot bakgrund av ovan, att moderbolaget bedrivit rörelsedrivande verksamhet under perioden 2016-04-14 till och med 2018-06-30. Från och med 2018-07-01 har moderbolaget bedrivit koncernverksamhet. Den rörelsedrivande verksamheten har från samma datum bedrivits i dotterbolaget Cortopia AB.

Den 20 september 2018 namnändrades moderbolaget till nuvarande namn, Beyond Frames Entertainment AB (publ) i syfte att undvika sammanblandning med dotterbolaget Cortopia AB. Därtill ligger det i Bolagets strategi att varje underliggande dotterbolag ska ha sin egen identitet och verka utåt mot marknaden som om det vore en helt oberoende spelstudio.

## INFORMATION OM DEN FINANSIELLA INFORMATIONEN

Beyond Frames Entertainment inklusive dotterbolag tillämpar kalenderår som räkenskapsår, med bokslutsdatum den 31 december.

Årsredovisningen 2016 för moderbolaget har reviderats utan anmärkning av Bolagets dåvarande revisor, Tobias Ericsson vid PwC Sveriges kontor i Linköping. Årsredovisningen för 2016 finns att tillgå på följande länk: <https://beyondframes.com/financial-reports/>

Årsredovisningen 2017 för moderbolaget har reviderats utan anmärkning av Bolagets dåvarande revisor, David Åhman vid PwC Sveriges kontor i Linköping. Årsredovisningen för 2017 finns att tillgå på följande länk: <https://beyondframes.com/financial-reports/>

I samband med den stundande noteringen av Bolagets aktie har Bolaget bytt revisor inom PwC Sverige till Gabriella Hermansson som huvudansvarig revisor. Gabriella är Partner på PwC Sverige och har lång erfarenhet av noterade bolag. Gabriella är verksam vid PwC Sveriges kontor i Stockholm.

I samband med upprättandet av detta noteringsmemorandum har Bolaget upprättat en delårsrapport per augusti 2018. Delårsrapporten har granskats översiktligt av Bolagets revisor i enlighet med den revisionsstandard som benämns *International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företags valda revisor*. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt *International Standards of Auditing (ISA)* och god revisionsred har. Den översiktliga granskningen är därför inte lika omfattande som den sedvanliga revision som utförs en gång per år. Bolagets delårsrapport per augusti 2018 finns att tillgå på följande länk: <https://beyondframes.com/financial-reports/>

Beyond Frames Entertainment, har som redogjorts för ovan, utgjort en koncern sedan april 2018. För koncernens siffror i detta avsnitt gäller därför att för perioderna 2016-04-14 – 2016-12-31, 2017-01-01 – 2017-12-31 samt 2017-01-01 – 2017-08-31 består koncerns siffror endast av moderbolagets siffror. För perioden 2018-01-01 – 2018-08-31 gäller att koncernens siffror omfattar både moderbolagets och dotterbolagets Cortopia AB:s siffror. Dotterbolaget registrerades hos Bolagsverket den 24



april 2018. Siffror från dotterbolagets verksamhet avser i huvudsak perioden från och med 1 juli 2018 då inkråmet flyttades ner från moderbolaget.

Bolaget har till följd av lättnadsregler för mindre bolag i svensk redovisningslagstiftning tidigare inte presenterat kassaflödesanalyser i sina årsredovisningar. Inför upprättandet av detta memorandum har därför Bolaget i efterhand upprättat kassaflödesanalyser för samtliga perioder och för såväl koncernen som för moderbolaget.

Tabeller över förändringen av eget kapital samt nyckeltalstabeller har även de upprättats inför detta memorandum.

Samtliga de uppställningar som återges inom detta avsnitt har upprättats av Bolagets redovisningskonsult, vilken är samma konsult som normalt sköter Bolagets löpande bokföring och som upprättar Bolagets årsredovisningar. Koncernredovisningen har även kontrollerats av ytterligare en redovisningskonsult med inriktning mot koncernredovisning.

Informationen är en del av memorandumet och ska således läsas tillsammans med övrig information i memorandumet.

## INFÖRLIVADE DOKUMENT

Fullständig historisk finansiell information införlivas via hänvisning till de länkar som angivits tidigare i detta avsnitt. I de handlingar som införlivas via hänvisning

nedan ingår revisionsberättelser för den via hänvisning införlivade finansiella informationen och redovisningsprinciper. Införlivade dokument ska läsas som en del av memorandumet. Dessa dokument finns tillgängliga på Bolagets kontor (Folkungagatan 44, Stockholm) samt på Bolagets hemsida, [www.beyondframes.com](http://www.beyondframes.com).

## RAPPORTKALENDER

Innevarande räkenskapsår sträcker sig mellan den 1 januari 2018 till och med den 31 december 2018. Bolaget avser att rapportera innevarande räkenskapsår enligt följande datum:

- I. Kvartalsrapport 3 – 30 november 2018
- II. Bokslutskommuniké för 2018 – 28 februari 2019

## KONCERNENS FINANSIELLA UPPSTÄLLNING

Koncernen och dotterbolaget Cortopia AB bildades 24 april 2018. Den 1 juli 2018 avyttrades verksamheten inom moderbolaget Beyond Frames Entertainment AB (publ) till dotterbolaget Cortopia AB. Jämförelseperioderna för koncernens finansiella uppställningar för tidigare perioder år 2016 och 2017 avser således moderbolagets tidigare räkenskaper.



## RESULTATRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-01-01 - 2018-08-31 8 mån	2017-01-01 - 2017-08-31 8 mån	2017-01-01 - 2017-12-31 12 mån	2016-04-14 - 2016-12-31 8,5 mån
<b>Rörelseintäkter</b>				
Nettoomsättning	939	1 526	2 065	989
Aktiverat arbete för egen räkning	3 533	94	2 524	1 012
Övriga rörelseintäkter	181	-	257	8
<b>Summa rörelseintäkter</b>	<b>4 653</b>	<b>1 620</b>	<b>4 846</b>	<b>2 009</b>
<b>Rörelsekostnader</b>				
Köpta tjänster	-2 614	-680	-2 151	-434
Övriga externa kostnader	-2 093	-898	-1 415	-546
Personalkostnader	-5 383	-2 734	-4 474	-1 319
Avskrivningar	-883	0	-737	-209
Jämförelsestörande poster			-21	-
<b>Summa rörelsekostnader</b>	<b>-10 973</b>	<b>-4 312</b>	<b>-8 798</b>	<b>-2 509</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-6 320</b>	<b>-2 692</b>	<b>-3 952</b>	<b>-500</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Finansiella intäkter	3	0	0	0
Finansiella kostnader	0	-27	-6	-2
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>3</b>	<b>-27</b>	<b>-6</b>	<b>-2</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-6 317</b>	<b>-2 719</b>	<b>-3 958</b>	<b>-502</b>
<b>Skatt</b>	1 311	-	719	109
<b>Periodens resultat</b>	<b>-5 006</b>	<b>-2 719</b>	<b>-3 239</b>	<b>-393</b>

## BALANSRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN – TILLGÅNGAR

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-08-31	2017-08-31	2017-12-31	2016-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<i><b>Immateriella anläggningstillgångar</b></i>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	5 305	810	2 627	810
Patent	14	28	21	28
<b>Summa Immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>5 319</b>	<b>838</b>	<b>2 648</b>	<b>838</b>
<i><b>Materiella anläggningstillgångar</b></i>				
Inventarier och verktyg	68	114	91	0
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>68</b>	<b>114</b>	<b>91</b>	<b>0</b>
<i><b>Finansiella anläggningstillgångar</b></i>				
Uppskjuten skattefordran	2 139	109	828	109
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>2 139</b>	<b>109</b>	<b>828</b>	<b>109</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>7 526</b>	<b>1 061</b>	<b>3 567</b>	<b>947</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<i><b>Kortfristiga fordringar</b></i>				
Kundfordringar	121	49	100	91
Övriga kortfristiga fordringar	625	38,0	64	142
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	0	0	164	0
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>746</b>	<b>87</b>	<b>328</b>	<b>233</b>
<i><b>Kassa och bank</b></i>				
Kassa och bank	23 701	2 382	21 733	1 294
<b>Summa kassa och bank</b>	<b>23 701</b>	<b>2 382</b>	<b>21 733</b>	<b>1 294</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>24 447</b>	<b>2 469</b>	<b>22 061</b>	<b>1 527</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>31 973</b>	<b>3 530</b>	<b>25 628</b>	<b>2 474</b>

BALANSRÄKNINGAR FÖR KONCERNEN – EGET KAPITAL OCH SKULDER

<i>Belopp i TSEK</i>	<b>2018-08-31</b>	<b>2017-08-31</b>	<b>2017-12-31</b>	<b>2016-12-31</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
Aktiekapital	431	240	240	100
Övrigt tillskjutet kapital	39 285	5 960	27 160	2 450
Reserver	5 305	809	2 626	809
Balanserat resultat inkl. årets resultat	-13 942	-3 920	-6 257	-1 201
<b>Summa eget kapital</b>	<b>31 079</b>	<b>3 089</b>	<b>23 769</b>	<b>2 158</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Lån förenade med optionsrätt	0	2	2	5
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder	102	46	83	85
Övriga kortfristiga skulder	399	141	203	83
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	393	252	1 571	143
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>894</b>	<b>439</b>	<b>1 857</b>	<b>311</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>31 973</b>	<b>3 530</b>	<b>25 628</b>	<b>2 474</b>

## FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL I KONCERNEN

<i>Alla belopp i tusentals kronor</i>	<b>Aktie- kapital</b>	<b>Övrigt tillskjutet kapital</b>	<b>Reserver</b>	<b>Balanserat resultat inkl årets resultat</b>	<b>Summa eget kapital</b>
<i>Förändring under 2016-04-14 - 2016-12-31</i>					
Bolagsbildning	50				50
Fond för utvecklingsutgifter			809	-809	0
Nyemission	50	2 450			2 500
Periodens resultat				-392	-392
<b>Belopp vid periodens utgång</b>	<b>100</b>	<b>60</b>	<b>809</b>	<b>0</b>	<b>2 158</b>
<i>Förändring under 2017-01-01 - 2017-12-31</i>					
Belopp vid periodens ingång	100	2 450	809	-1 201	2 158
Registrering av nyemission	60				60
Fond för utvecklingsutgifter			1 817	-1 817	0
Nyemission	80	24 710			24 790
Periodens resultat				-3 239	-3 239
<b>Belopp vid periodens utgång</b>	<b>240</b>	<b>192</b>	<b>2 626</b>	<b>-392</b>	<b>23 769</b>
<i>Förändring under 2018-01-01 - 2018-08-31</i>					
Belopp vid periodens ingång	240	27 160	2 626	-6 257	23 769
Registrering av nyemission	191				191
Nyemission		11 758			11 758
Premier för personalens teckningsoptioner		367			367
Fond för utvecklingsutgifter			2 679	-2 679	0
Periodens resultat				-5 006	-5 006
<b>Belopp vid periodens utgång</b>	<b>431</b>	<b>39 285</b>	<b>5 305</b>	<b>-13 942</b>	<b>31 079</b>

## KASSAFLÖDESANALYSER FÖR KONCERNEN

<i>Belopp i TSEK</i>	2018-01-01 - 2018-08-31 8 mån	2017-01-01 - 2017-08-31 8 mån	2017-01-01 - 2017-12-31 12 mån	2016-04-14 - 2016-12-31 8,5 mån
<b>Den löpande verksamheten</b>				
Resultat efter finansiella poster	-6 317	-2 719	-3 958	-502
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	883	0	737	209
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>	<b>-5 434</b>	<b>-2 719</b>	<b>-3 221</b>	<b>-293</b>
Förändring av rörelsekapital	-1 380	274	1 450	179
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-6 814</b>	<b>-2 445</b>	<b>-1 771</b>	<b>-114</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-3 533	0	-2 524	-1 047
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	-114	0	0
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	-114	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-3 533</b>	<b>-114</b>	<b>-2 638</b>	<b>-1 047</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Nyemission	11 950	3 650	24 850	2 450
Teckningsoptioner	365	0	0	5
Amortering av lån	0	-3	-3	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	12 315	3 647	24 847	2 455
Periodens kassaflöde	1 968	1 088	20 438	1 294
Likvida medel från periodens början	21 733	1 294	1 294	0
Likvida medel vid periodens slut	23 701	2 382	21 733	1 294

## NYCKELTAL FÖR KONCERNEN

<i>Alla belopp i tusentals kronor om inget annat angivet</i>	<b>2018-01-01 - 2018-08-31 8 mån</b>	<b>2017-01-01 - 2017-08-31 8 mån</b>	<b>2017-01-01 - 2017-12-31 12 mån</b>	<b>2016-04-14 -2016-12-31 8,5 mån</b>
Nettoomsättning	939	1 526	2 065	989
Rörelsekostnader	-10 973	-4 312	-8 798	-2 509
Rörelseresultat	-6 320	-2 692	-3 952	-500
Rörelsemarginal, %	Neg	Neg	Neg	Neg
Periodens resultat	-5 006	-2 719	-3 239	-393
Likvida medel	23 701	2 382	21 733	1 294
Övriga omsättningstillgångar	746	87	328	233
Eget kapital	31 079	3 089	23 769	2 158
Kortfristiga skulder	894	439	1 857	311
Balansomslutning	31 973	3 530	25 628	2 474
Soliditet (%)	97,2%	87,5 %	92,7%	87,2%
Kassalikviditet (%)	2735%	562%	1188%	491%
Medelantal anställda	12,0	8,0	8,0	3,0
Antal aktier*	517 136	239 583	239 583	100 000
Resultat per aktie före utspädning, SEK*	-9,68	-11,35	-13,52	-3,93

\*: Bolaget har under september 2018 genomfört en aktiesplit 20:1 vilket bör beaktas vid analys av resultat per aktie.

### Nyckeltalsdefinitioner

<i>Rörelsemarginal</i>	Rörelseresultat dividerat med nettoomsättning
<i>Soliditet</i>	Justerat eget kapital dividerat med balansomslutning
<i>Kassalikviditet</i>	Omsättningstillgångar exklusive varulager dividerat med kortfristiga skulder
<i>Resultat per aktie</i>	Periodens resultat dividerat med genomsnittligt antal aktier före utspädning

## STATISTIK AVSEENDE SPELET WANDS

	2018-01-01 - 2018-08-31 8 mån	2017-01-01 - 2017-08-31 8 mån	2017-01-01 - 2017-12-31 12 mån	2016-04-14 - 2016-12-31 8,5 mån
<b>Intäktsfördelning</b>				
Oculus	73%	84%	85%	-
Google Daydream	3%	16%	12%	-
Steam	10%		3%	-
Pico	11%			-
HTC Viveport	3%			-
<b>Totalt</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>0</b>

### Kommentarer

- I. Wands lanserades på Oculus Store för hårdvaran Gear VR (samarbete med Samsung) i augusti 2016. Spelet lanserades på samma plattform för Oculus Rift i september 2017. Wands lanserades på Oculus Store för Oculus Go i maj 2018.
- II. Wands lanserades för Google Daydream i december 2016. Bolaget körde under en tid en speciell kampanj ihop med Google som bidrog till många installationer men i praktiken är det en stor del av dessa personer som inte har ett Daydream VR-headset.
- III. Wands lanserades på Steam för Oculus Rift och HTC Vive i december 2017.
- IV. Wands lanserades på Pico i september 2017.
- V. Wands lanserades på HTC Viveport i december 2017.

Totalt har Wands genererat intäkter på 3 745 963 SEK.



# Kommentarer till den finansiella informationen

## INLEDANDE KOMMENTAR

Samtliga kommentarer i detta avsnitt avser koncernens resultat- och balansräkningar, kassaflödesanalyser och nyckeltal.

## INTÄKTER

Beyond Frames är i allt väsentligt fortfarande ett bolag i tidig fas och har ännu inte intäkter som täcker Bolagets löpande omkostnader. Koncernens nettoomsättning har historiskt sett utgjorts av intäkter som hänförs till spelet Wands. Per augusti 2018 uppgår dessa intäkter till 939 TSEK, vilket är en minskning med 39 procent jämfört med samma period föregående år. Att försäljningen av Wands gått ner under det senaste beror framför allt på att Bolaget inte lägger lika stort fokus på spelet utan prioriterar utvecklingen av andra spelprojekt.

Det är viktigt att poängtera att Wands, i sin nuvarande tappning, inte förväntas generera större intäkter men har ändå varit viktig för Bolaget då spelet erhållit mycket bra kritik samt bidragit till att Bolaget ingått djupa relationer med plattformsägare som till exempel Oculus. Wands är ett spel som primärt inriktas mot så kallade *hard-core*-spelare vilket i sig utgör en relativt begränsad grupp av spelare. Dessutom är marknaden för VR-spel ännu i sin linda vilket medför att det ännu inte genereras särskilt stora intäkter för bästsäljande VR-spel ens i de större VR-appbutikerna. Som tidigare angivits i marknadsavsnittet förväntas dock marknaden för såväl VR- och AR-spel att öka snabbt under kommande år.

Försäljningen av Bolagets spel sker i plattformsägarnas appbutiker. De appbutiker som torde vara mest kända är Apples App Store och Googles Google Play. För spelet Wands gäller att försäljningen sker via appbutiker för VR som drivs av aktörer som till exempel Oculus, Sony PlayStation och HTC. Vid försäljning via appbutiker gäller att försäljningspriset för spelet delas upp i två delar, så kallad "revenue split". Appbutiken erhåller 30 procent av spelintäkten medan Bolaget erhåller resterande 70 procent. Det Beyond Frames redovisar som intäkter är den nettointäkt som Bolaget erhåller från appbutiken efter avdrag för deras kommission. Nettointäkten utbetalas vanligen månatligen i efterskott.

Generellt gäller att försäljningen är som högst i direkt avslutning till lansering på en ny plattform och avtar sedan successivt. Till viss del kan den avtagande försäljningen motverkas genom att löpande konvertera över spel till fler plattformar.

För vissa större utvecklingsprojekt, såsom till exempel vid anpassning av Wands till en specifik VR-plattform, delfinansierar plattformsägaren projektet genom en klumpsumma i förskott.

Zenz VR har även spelintäkter i form av licenser som arkadhallar betalar baserat på antal minuter som spelats. Dessa betalas normalt för i efterskott.

Det bör noteras att Bolaget, relativt andra spelutvecklare, uppnått goda nyckeltal för de spel som publiceras av Cortopia Studios och Zenz VR. Spelen har innehaft bra placeringar på appbutikernas topplistor och sålts i många exemplar, men totalmarknaden för VR-spel har varit begränsad vilket medför att spelen inte genererat större intäkter (jämfört med bästsäljande spel på exempelvis App store och Google Play som når många fler spelare). Bolagets målsättning är att fortsatt vara en av de spelutvecklare som har topplaceringar på nämnda plattformar och därigenom vara väl positionerade inför att marknaden för VR-spel utvecklas.

Det bör även nämnas att det under 2017 – 2018 skedde en marknadsutveckling som inverkade negativt på Bolagets intäktsutveckling. En tidig generation av VR-headset där en smartphone sattes in i ett headset har ersatts med fristående headsets (till exempel Oculus Go). I den processen minskade tillväxttakten i marknaden för VR-hårdvara vilket påverkade försäljningen av spel och appar för VR. Bolagets bedömning är att detta tekniksifte var en tillfällig företeelse som inte kan förväntas upprepas i närtid. Bolaget bedömer vidare, i likhet med vad som kommunicerats i marknadsavsnittet, att marknaden för VR-headsets kommer genomgå en god tillväxt under kommande år. Denna uppfattning har förstärkts till följd av de flertalet produktlanseringar som skett under senaste året.

## KOSTNADER

Bolagets rörelsekostnader per augusti 2018 uppgår till 10 973 TSEK vilket är en ökning med 134 procent jämfört med samma period föregående år. Ökningen är framför allt hänförlig till ökade personalkostnader, från 2 734 TSEK till 5 383 TSEK, vilket beror på de nyrekryteringar som genomförts under det senaste året. Bolagets kostnader för köpta tjänster har ökat från 680 TSEK per augusti 2017 till 2 614 TSEK vid utgången av augusti 2018. Även övriga externa kostnader har ökat från 898 TSEK per augusti 2017 till 2 093 TSEK. Dessa kostnadsökningar beror på att Bolaget fortsatt växa under 2018 och flyttat till större lokaler. Bolaget har även haft kostnader i samband med förberedelserna inför kommande börsnotering.

Som tidigare nämnts i detta memorandum har Bolaget under det senaste året investerat i att bygga upp en grundstomme i Bolaget bestående av seniora medarbetare från spelindustrin. Därav följer att Bolagets omkostnads- massa ökat på kort sikt. Det bör poängteras att dessa kostnader inte har ett linjärt 1:1-förhållande med Bolagets intäkter utan Bolagets affärsmodell innebär betydande skalfördelar om och när ett spel når större framgång. Allmänt gäller att produkter (som exempelvis spel) som distribueras digitalt har stora skalfördelar när väl omkostnadsmassan täcks.

## RESULTAT

Bolagets resultat per augusti 2018 uppgick till -5 006 TSEK vilket är en försämring med -2 287 TSEK jämfört med samma period föregående år. Resultatförsämringen är främst hänförlig till den ökade omkostnads massa som redogjorts för ovan.

## INVESTERINGAR I ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

### Immateriella anläggningstillgångar

Bolagets immateriella anläggningstillgångar utgörs främst av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten. Per augusti 2018 uppgår dessa till 5 305 TSEK och är hänförliga till olika spelutvecklingsprojekt.

Vid redovisning av utgifter för utveckling tillämpar Bolaget den så kallade aktiveringsmodellen. Det innebär att utgifter som uppkommit under utvecklingsfasen redovisas som en tillgång när samtliga nedanstående förutsättningar är uppfyllda:

- Det är tekniskt möjligt att färdigställa den immateriella anläggningstillgången så att den kan användas eller säljas.
- Avsikten är att färdigställa den immateriella anläggningstillgången och att använda eller sälja den.
- Förutsättningar finns för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.
- Det är sannolikt att den immateriella anläggningstillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar.
- Det finns erforderliga och adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utveckling och för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.
- De utgifter som är hänförliga till den immateriella anläggningstillgången kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade av- och nedskrivningar.

Anskaffningsvärdet för en internt upparbetad anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter (till exempel material och löner). Bolaget har dock historiskt endast aktiverat direkt hänförliga löner (70 procent av lönekostnader och som relaterar till spelet Wands samt vissa direkt hänförliga kostnader i form av köpta tjänster.)

Immateriella anläggningstillgångar skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjande period, vilken omprövas vid varje balansdag. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas årligen. Bolaget tillämpar en nyttjandeperiod för balanserade utgifter för utvecklingsarbeten på fem år.

I takt med att Bolaget ökar utvecklingstakten för spelprojekt kommer balansposten också att öka. Det är dock svårt att idag, med tillräckligt hög tillförlitlighet, uppskatta ett värde på framtida investeringar hänförliga till spelutveckling.

I övrigt har bolaget mindre värden upptagna i balansräkningen avseende patent (14 TSEK per augusti 2018).

### Materiella anläggningstillgångar

Per augusti 2018 har Bolaget upptaget 68 TSEK i form av inventarier och verktyg. Detta avser inköp av kontorsmöbler.

### Finansiella anläggningstillgångar

Bolagets finansiella anläggningstillgångar utgörs av en uppskjuten skattefordran som per augusti 2018 uppgick till 2139 TSEK. Bolaget har sedan grundandet gjort förluster vilket resulterat i denna uppskjutna skattefordran. Tillgången kommer att utnyttjas när Bolaget i framtiden gör ett positivt beskattningsbart resultat, vilket medför att Bolaget då inte behöver betala skatt i den mån den uppskjutna skattefordran täcker den framräknade skatteskulden. Bolagets uppskjutna skattefordran förväntas öka så länge Bolaget redovisar förluster och så länge det anses troligt att Bolaget i framtiden kommer kunna redovisa beskattningsbara vinster.

### Omsättningstillgångar

Bolagets omsättningstillgångar per augusti 2018 uppgick till 24 447 TSEK, där merparten utgör likvida medel (23 701 TSEK).



## EGET KAPITAL

Bolagets eget kapital per augusti 2018 uppgick till 31 079 TSEK. Bolaget har sedan grundandet genomfört ett flertal kontanta nyemissioner vilka redogörs för nedan och som även framgår i avsnittet "Aktiekapitalets utveckling".

### Nyemission I – Sommaren 2016

Bolagets första nyemission genomfördes under sommaren 2016 och riktades till Bolagets grundare. I emissionen tog Bolaget in totalt 1 MSEK till en värdering om 1 MSEK pre-money.

### Nyemission II – Hösten 2016

Bolagets andra nyemission genomfördes under hösten 2016 och riktade även denna till Bolagets grundare. Bolaget tog in totalt 1,5 MSEK till en värdering om 2,5 MSEK pre-money.

### Nyemission III – Sommaren 2017

Bolagets tredje nyemission skedde sommaren 2017 och riktades till Andreas Skoglund, dåvarande VD för Bolaget. Som tidigare redogjorts för i detta memorandum bedrevs den rörelsedrivande i Cortopia AB tidigare i Beyond Frames Entertainment AB. Andreas fick i samband med tillträddandet som VD i Bolaget köpa in sig till en förmånlig värdering för att öka hans incitament att arbeta för ökat aktieägarvärde. Bolaget tillfördes 150 TSEK i emissionen som skedde till en värdering om 3,6 MSEK pre-money.

### Nyemission IV – Sommaren 2017

Bolaget genomförde sommaren 2017 även en emission som riktades till befintliga ägare och en extern investerare i form av Init Invest. Bolaget hade vid denna tidpunkt knappt några likvida medel kvar i Bolaget. Därför hölls värderingen ner i syfte att säkerställa en hög teckningsgrad. Emissionen tillförde Bolaget 3,5 MSEK och skedde till en värdering på 8 MSEK pre-money, där Init Invest investerade totalt 800 TSEK.

### Nyemission V – Årsskiftet 2017/2018

Vid årsskiftet 2017/2018 genomfördes en större offensiv nyemission på totalt 21,2 MSEK där Init Invest och närstående ägare till Init Invest stod för cirka 94 procent av emissionen. Övriga sex procent tecknades av befintliga ägare, däribland Reaktor Ventures. I emissionen värderades Bolaget till 26,5 MSEK. Init Invest hade inför emissionen tillsammans med övriga storägare satt en ny mer offensiv strategi för Bolaget och tog då även ett större ansvar för att säkerställa finansiell uthållighet. Emissionen skedde därför till en viss rabatt för att säkra

upp ett långsiktigt samarbete med Init Invest kring framtida finansiering.

### Nyemission VI – Våren 2018

Den senaste nyemissionen skedde under våren 2018 och uppgick till 12 MSEK. I emissionen värderades Bolaget till 60 MSEK. Den större delen av emissionen, cirka 91 procent, tecknades av Init Invest och närstående ägare. Cirka fyra procent tecknades av tillträdande VD Johan Larsson. Resterande del av emissionen tecknades av Reaktor Ventures.

### Kommentar kring genomförda emissioner

Det bör noteras att Bolagets tidigare emissioner riktades till befintliga grundare. Ofta sker emissioner i mycket tidig fas till grundare på värderingar som ligger relativt långt ifrån marknadsvärde. Värderingsfrågan aktualiseras ofta först i samband med att externa investerare går in i företag, varvid det faktiska marknadsvärdet blir av större betydelse. Flera av de emissioner som genomförts har skett till rabatterade kurser för att knyta till sig nyckelpersoner och strategiska investerare. Det bör vidare noteras att den absoluta majoriteten av de teckningsförbindelser som utfärdats i samband med föreliggande spridningsemisionen anskaffats genom Inits Invests försorg. Init Invest med närstående aktieägare har även ingått lockup-avtal vilka beskrivs i avsnittet "Information om de aktier som erbjuds". Init Invest med närstående investerare har en långsiktig syn på sitt ägande i Beyond Frames.

Sedan den senaste nyemissionen har flera saker inträffat:

- Bolaget fick ett unikt samarbete med Oculus innebärande att Wands var en av tolv logotyper på boxen bland stora bolag som Facebook och Netflix.
- Wands har vid flera tillfällen varit det mest sålda spelet globalt på Oculus Go Store. Trots att Wands är ett mer än två år gammalt spel visar det på en hög kvalitet av spelet under period då utvecklingen inom VR gått snabbt framåt.
- Bolaget har ingått nytt partneravtal med Xiaomi i Kina. Xiaomi är en av världens största mobiltelefon tillverkare och har lanserat ett VR-headset som baseras på Oculus Go, men som riktas till Kina-marknaden. Wands lanserades på Xiaomis VR-plattform under september 2018.
- En ny större omarbetning av Wands lanserades sommaren 2018. Versionen heter 1.4 men är i praktiken en "Wands II" och innebär en helt ny spelupplevelse.
- Wands har även lanserats på VR-plattformen Lenovo Mirage.

## FOND FÖR UTVECKLINGSUTGIFTER

Den ändrade årsredovisningslagen som gäller från och med den 1 januari 2016 innebär en begränsning av utdelningsmöjligheter för företag som väljer att aktivera sina utvecklingsutgifter för egenupparbetade immateriella tillgångar (för Beyond Frames gäller detta balanserade utgifter för utvecklingsarbeten). Regelförändringen innebär att ett belopp motsvarande periodens utgifter för egenupparbetade immateriella tillgångar ska överföras från fritt till bundet eget kapital.

## UTDELNINGSPOLICY

Beyond Frames är ett bolag under uppbyggnad och har ännu inte genererat ett kontinuerligt överskott i verksamheten. Bolaget har tidigare inte lämnat utdelning till aktieägarna. Bolaget planerar inte för att lämna utdelning under de kommande åren utan avser att återinvestera eventuella vinstmedel i verksamheten.

Beslut om att lämna utdelning fattas av bolagsstämman. I det fall utdelning blir aktuell kommer Bolagets styrelse inför förslaget till beslut att beakta ett flertal faktorer såsom till exempel finansiell ställning, lönsamhet, tillväxt och investeringsbehov. En investerare som överväger en investering i Beyond Frames bör utgå från att aktieutdelning inte kommer att lämnas under åtminstone kommande tre år.

Utdelning från Beyond Frames ombesörjs av Euroclear Sweden AB. Rätt till utdelning tillfaller den som vid av bolagsstämman fastställd avstämningsdag är registrerad som aktieägare i den av Euroclear Sweden förda aktieboken.

## KORTFRISTIGA SKULDER

Bolagets kortfristiga skulder per augusti 2018 uppgick till 894 TSEK och utgörs främst av lönerelaterade skulder och interimsskulder.

## KASSAFLÖDE

Beyond Frames är som tidigare nämnts ett bolag i tidig fas och genererar ännu inte positivt kassaflöden i verksamheten. Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -6 814 TSEK för åttamånadersperioden som avslutades den 31 augusti 2018. Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -3 533 och utgörs av aktiverade utvecklingsutgifter. Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 12 315 TSEK och utgjordes i huvudsak av den senast genomförda nyemissionen på cirka 12 MSEK. Bolagets verksamhet har under presenterade perioder främst finansierats genom nyemissioner.





## NYCKELTAL

Bolagets soliditet uppgick till 97 procent per 31 augusti 2018. Bolagets huvudägare har som ambition att Bolaget löpande ska vara välkapitaliserat.

Kassalikviditeten uppgick till 2 735 procent per augusti 2018 vilket innebär att Bolaget har en synnerligen god kortsiktig betalningsförmåga.

## RÖRELSEKAPITALFÖRKLARING

Bolaget hade per augusti 2018 likvida medel om 23,7 MSEK och har en mycket god betalningsförmåga på kort och medellång sikt. Bolaget bedömer att de har finansiell förmåga att bedriva Bolagets verksamhet i mer än 18 månader, även vid beaktan av den typ av förvärv av spelstudios som planeras för. Bolagets bedömning är att Bolaget redan idag har rörelsekapital för att klara den löpande verksamheten i minst 18 månader men att föreliggande emission utökar den finansiella uthålligheten ytterligare.

Föreliggande spridningsemission kommer tillföra Bolaget cirka 14 MSEK netto efter noterings- och emissionskostnader om den fulltecknas.

## FRAMTIDA KAPITALBEHOV

Bolaget planerar idag inte för ytterligare nyemissioner än de som redogjorts för i detta memorandum, med undan-

tag för sådana apportemissioner som kan bli aktuella vid förvärv av spelstudios. Dock bör påpekas att Bolaget ännu inte bär sina egna kostnader varvid det inte kan uteslutas att ytterligare kapitalbehov kan uppstå i framtiden. Bolaget planerar inte för ytterligare kontanta nyemissioner under kommande 18 månader.

## BEGRÄNSNINGAR I ANVÄNDANDET AV KAPITAL

Det föreligger inga begränsningar avseende användandet av kapital.

## STÄLLDA SÄKERHETER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSER

Bolaget har inga utställda säkerheter eller eventalförpliktelser.

## HÄNDELSER EFTER DEN 31 AUGUSTI 2018

Bolaget genomförde i oktober 2018 en kvittningsemission på 452 040 aktier i samband med förvärvet av Zenz VR. Detta förvärv har tidigare redogjorts för under avsnittet "Bolagets verksamhet".

Inga övriga händelser av väsentlig karaktär har skett sedan den 31 augusti 2018.

# Aktiekapitalets utveckling och aktieägare

Registreringsdatum	Händelse	Ökning antal aktier	Totalt antal aktier	Ökning av aktiekapital	Totalt aktiekapital	Kvotvärde	Justerad teckningskurs
2016-04-14	Bolagsbildning	50 000	50 000	50 000	50 000	1,00	
2016-12-09	Nyemission	50 000	100 000	50 000	100 000	1,00	1,00
2017-02-22	Nyemission	60 000	160 000	60 000	160 000	1,00	1,25
2017-06-12	Nyemission	6 667	166 667	6 667	166 667	1,00	1,12
2017-08-21	Nyemission	72 916	239 583	72 916	239 583	1,00	2,40
2018-03-12	Nyemission	191 664	431 247	191 664	431 247	1,00	5,53
2018-08-15	Nyemission	85 889	517 136	85 889	517 136	1,00	6,96
2018-10-09	Aktiesplit 20:1	9 825 584	10 342 720	-	517 136	0,05	
2018-10-25	Kvittningsemission <sup>I</sup>	452 040	10 794 760	22 602	539 738	0,05	
	Publik spridningsemission <sup>II</sup>	1 150 000	11 944 760	57 500	597 238	0,05	8,70
	Riktad emission <sup>III</sup>	575 000	12 519 760	28 750	625 988	0,05	8,70

I. Kvittningsemissionen avser förvärvet av 51 procent av aktierna i spelstudio Zenz VR.

II. Vid fulltecknad spridningsemission

III. Avtalad, ännu ej genomförd, riktad emission till Handelsbanken Microcap Sverige.

Samtliga emissioner har reglerats fullt ut med kontanta medel. Justerad teckningskurs avser historisk teckningskurs justerad för efterföljande aktiesplit 20:1 för jämförbarhetens skull.

## OPTIONSPROGRAM AV SERIE TO1

Vid en extra bolagsstämma den 27 juni 2016 beslutades att anta ett optionsprogram riktade till anställda i Beyond Frames Entertainment. En innehavare av en teckningsoption innehar rätt att teckna en ny aktie i Bolaget till en teckningskurs på 3,00 SEK per aktie under perioden 1 mars 2020 till och med 31 mars 2020. Optionsprogrammet omfattar totalt 300 000 teckningsoptioner och ger således rätt att teckna lika många aktier. Vid fullt utnyttjande av optionsprogrammet emitteras ytterligare 300 000 aktier och Bolaget tillförs då en total emissionslikvid om 900 000 SEK. Det totala antalet aktier i Bolaget uppgår därvid till 12 819 760 aktier, vid full teckning av föreliggande Spridningsemission och Riktad emission. Aktiekapitalet ökar då med 15 000 SEK till totalt 640 988 SEK. Optionsprogrammet TO1 medför en maximal utspädningseffekt på 2,3 procent baserat på beskrivna förutsättningar.

## OPTIONSPROGRAM AV SERIE TO2

Vid extra bolagsstämma den 25 maj 2018 beslutades att anta ett optionsprogram som riktas till de anställda i Beyond Frames Entertainment. En innehavare av en teckningsoption innehar rätt att teckna en ny aktie i Bolaget till en teckningskurs på 10,44 SEK under perioden 1 juli 2021 till och med den 15 juli 2021. Optionsprogrammet omfattar totalt 755 540 teckningsoptioner som således ger rätt att teckna lika många aktier. Vid fullt utnyttjande av optionsprogrammet emitteras ytterligare 755 540 aktier och Bolaget tillförs då en total emissionslikvid om 7 887 837,60 SEK. Det totala antalet aktier i Bolaget uppgår då till 13 575 300 aktier, beaktat full teckning av tidigare beskrivna optionsprogram, full teckning av förestående Spridningsemission och Riktad emission. Vid fullt utnyttjande av optionsprogrammet ökar härigenom aktiekapitalet med 37 777 SEK till totalt 678 765 SEK. Det innebär en maximal utspädningseffekt på 5,6 procent baserat på ovan beskrivna förutsättningar. Alla anställda vid tidpunkten för optionsprogrammet köpte teckningsoptioner för att delta, antalet teckningsoptioner varierar mellan de anställda.

TABELL: AKTIEKAPITALET'S UTVECKLING VID FULLT UTNYTTJANDE AV  
OPTIONSPROGRAMMEN TO1 OCH TO2

Registrerings- datum	Händelse	Ökning antal aktier	Totalt antal aktier	Ökning av aktie- kapital	Totalt aktie- kapital	Kvot- värde	Justerad tecknings- kurs
2016-04-14	Bolagsbildning	50 000	50 000	50 000	50 000	1,00	
2016-12-09	Nyemission	50 000	100 000	50 000	100 000	1,00	1,00
2017-02-22	Nyemission	60 000	160 000	60 000	160 000	1,00	1,25
2017-06-12	Nyemission	6 667	166 667	6 667	166 667	1,00	1,12
2017-08-21	Nyemission	72 916	239 583	72 916	239 583	1,00	2,40
2018-03-12	Nyemission	191 664	431 247	191 664	431 247	1,00	5,53
2018-08-15	Nyemission	85 889	517 136	85 889	517 136	1,00	6,96
2018-10-09	Aktiesplit 20:1	9 825 584	10 342 720	-	517 136	0,05	
2018-10-25	Kvittningsemission	452 040	10 794 760	22 602	539 738	0,05	
	Publik spridningsemission	1 150 000	11 944 760	57 500	597 238	0,05	8,70
	Riktad emission	575 000	12 519 760	28 750	625 988	0,05	8,70
	Optionsprogram TO1	300 000	12 819 760	15 000	640 988	0,05	
	Optionsprogram TO2	755 540	13 575 300	37 777	678 765	0,05	

Sammantaget uppgår utspädningseffekten av båda ovan beskrivna optionsprogram till 1 055 540 aktier eller 7,8 procent.



TABELL: ÄGARFÖRTECKNING PER DEN 30 OKTOBER 2018

<b>Aktieägare</b>	<b>Antal aktier</b>	<b>Andel kapital</b>	<b>Andel röster</b>
ARVR Holding AB <sup>I</sup>	1 528 880	14,20%	14,20%
Init CEMU Holding AB <sup>II</sup>	1 267 000	11,70%	11,70%
Init MAEM Holding AB <sup>III</sup>	1 267 000	11,70%	11,70%
Zelk AB <sup>IV</sup>	932 480	8,60%	8,60%
Reaktor Ventures Oy <sup>V</sup>	706 300	6,50%	6,50%
Acelera Förvaltning AB <sup>VI</sup>	646 420	6,00%	6,00%
Unicitet AB <sup>VII</sup>	629 042	5,80%	5,80%
Nijm Invest AB <sup>VIII</sup>	543 620	5,00%	5,00%
Minjons Ltd <sup>IX</sup>	452 040	4,20%	4,20%
Norsk Kapital AB <sup>X</sup>	383 080	3,50%	3,50%
Övriga 16 aktieägare	2 438 898	22,80%	22,80%
<b>SUMMA</b>	<b>10 794 760</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

- I. ARVR Holding AB ägs av Init Invest AB. Mathias Fredriksson och Magnus Unger är även stora ägare i Init Invest AB.
- II. Init CEMU Holding AB ägs till 100 procent av Magnus Unger.
- III. Init MAEM Holding AB ägs till 100 procent av Mathias Fredriksson.
- IV. Zelk AB ägs till 100 procent av styrelseordförande Ricky Helgesson.
- V. Reaktor Ventures Oy är en större finsk Venture Capital-fond.
- VI. Acelera Förvaltning AB ägs till 100 procent av Simon Sjö.
- VII. Unicitet AB ägs till 100 procent av Thomas Jodlovsky.
- VIII. Nijm Invest AB ägs till 100 procent av Edmond Nijm.
- IX. Minjons Ltd ägs till 100 procent av Niklas Persson.
- X. Norsk Kapital AB ägs till 100 procent av Anders Wilhelmsson.

TABELL: ÄGARFÖRTECKNING VID FULLTECKNAD SPRIDNINGSEMISSION  
OCH RIKTAD EMISSION

Aktieägare	Antal aktier	Andel kapital	Andel röster
ARVR Holding AB	1 528 880	12,21%	12,21%
Init CEMU Holding AB	1 267 000	10,12%	10,12%
Init MAEM Holding AB	1 267 000	10,12%	10,12%
Zelk AB	932 480	7,45%	7,45%
Acelera Förvaltning AB	876 306	7,00%	7,00%
Reaktor Ventures Oy	706 300	5,64%	5,64%
Unicitet AB	629 042	5,02%	5,02%
Handelsbanken Microcap Sverige	575 000	4,59%	4,59%
Nijm Invest AB	543 620	4,34%	4,34%
Minjons Ltd	452 040	3,61%	3,61%
Övriga 20 aktieägare	3 172 714	25,35%	25,35%
Allmänhetens utrymme i emissionen*	569 378	4,55%	4,55%
<b>SUMMA</b>	<b>12 519 760</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

\*: Vid fullt tecknad spridningsemission.

Vid upprättandet av ägarförteckningen vid fulltecknad spridningsemission och Riktad emission har hänsyn tagits till utställda, ej på förhand säkerställda, teckningsförbindelser på totalt cirka 5,0 MSEK.



# Information om de aktier som erbjuds

Aktiekapitalet i Beyond Frames Entertainment AB (publ) uppgår före nyemissionen till 539 738 SEK, fördelat på 10 794 760 aktier. Efter genomförd och fulltecknad Spridningsemission av 1 150 000 aktier kommer aktiekapitalet uppgå till 597 238 SEK. Bolaget kommer då att ha 11 944 760 aktier. Enligt den nuvarande bolagsordningen kan antalet aktier i Bolaget uppgå till högst 40 000 000 aktier.

Den Riktade emissionen till Handelsbanken Microcap Sverige medför att aktiekapitalet ökar från 597 238 SEK till 625 988 SEK. Antalet aktier ökar därvid från 11 944 760 SEK till 12 519 760 aktier.

Samtliga aktier har lika rätt till utdelning och del i Bolagets vinst och andel i tillgångar vid en eventuell likvidation. Det finns endast ett aktieslag, med lika rösträtt för varje aktie. Aktieägare i Bolaget har normalt företrädesrätt vid nyemission, i proportion till befintligt innehav på avstämningsdagen. Avsteg från företrädesrätten kan i vissa fall förekomma, dock efter beslut eller bemyndigande från bolagsstämma. Aktierna är upprättade enligt svensk rätt och denominerade i svenska kronor.

## AKTIEBOK

Bolagets aktiebok kontoförs av Euroclear Sweden AB, Box 7822, 103 97 STOCKHOLM, som registrerar aktierna på den person som innehar aktierna. Aktieägare erhåller inga fysiska aktiebrev. Samtliga transaktioner med Bolagets aktier sker elektroniskt via banker och värdepappersförvaltare. Nyemitterade aktier registreras på aktieägaren i elektroniskt format. Aktieboken är offentlig och vem som helst kan begära ut ett utdrag från aktieboken mot en administrativ avgift. Sådan begäran kan riktas direkt till såväl Bolaget som Euroclear Sweden AB.

## HANDELSBETECKNING OCH ISIN-KOD

Handelsbeteckningen ("tickern") för Bolagets aktie kommer att vara BEYOND. ISIN-kod för aktien är SE0011614965.

## LEI-KOD

Bolagets LEI-kod (Legal Entity Identifier) är 549300GQ46TJM1AGRK40.

## CFI- OCH FISN-KODER

Bolagets CFI-kod är ESVUFR. Bolagets FISN-kod är BEYONDFRAM/SH

## UTDELNING

Alla aktier har lika rätt till utdelning. De nya aktierna medför rätt till utdelning från och med det räkenskapsår som avslutas efter att de nya aktierna registrerats hos Bolagsverket. Eventuell utdelning beslutas av årsstämman. Utbetalning av utdelning ombesörjs av Euroclear Sweden. Avdrag för preliminär skatt hanteras normalt av Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren. Rätt till utdelning tillfaller den som på fastställd avstämningsdag, vilken bestäms av bolagsstämman, är registrerad som ägare i den av Euroclear Sweden förda aktieboken. Aktieägare har rätt till andel i överskott vid en ev. likvidation i förhållande till det antal aktier som innehavaren äger i Bolaget.

I det fall någon aktieägare inte kan nå genom Euroclear Sweden kvarstår dennes fordran på utdelningsbeloppet mot Bolaget och begränsas endast genom regler om preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget.

Det föreligger inga restriktioner för utdelning eller särskilda förfaranden för aktieägare bosatta utanför Sverige och utbetalning sker via Euroclear Sweden på samma sätt som för aktieägare bosatta i Sverige. För aktieägare som inte är skatterettsligt hemmahörande i Sverige utgår dock normal svensk kupongskatt (se avsnittet "Skatteaspekter i Sverige").

## UTSPÄDNINGSEFFEKTER

Samtliga aktier som erbjuds i erbjudandet ingår i den Spridningsemission som Bolaget genomför. Det sker därmed ingen försäljning av befintliga aktier. För befintliga aktieägare som inte tecknar aktier i föreliggande Spridningsemission uppstår en utspädningseffekt om totalt 1 150 000 nyemitterade aktier, vilket vid en fulltecknad Spridningsemission motsvarar en utspädningseffekt om cirka 9,6 procent, beräknat såsom nyemitterade aktier dividerat med totalt antal aktier efter föreliggande Spridningsemission.

Den 17 september 2018 beslutade extra bolagsstämma om att bemyndiga styrelsen att, vid ett eller flera tillfällen, under tiden fram till nästkommande årsstämma besluta om nyemission av aktier, med eller utan avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt. Antalet aktier som emitteras med stöd av bemyndigandet får uppgå till högst 15 procent av det totala antalet aktier som är utestående när bemyndigandet tas i anspråk första gången.

En del av bemyndigandet har använts vid förvärvet av 51 procent av aktierna i Zenz VR. Totalt har 452 040 aktier emitterats som delbetalning av Zenz VR. Mer information om förvärvet av Zenz VR återfinns på sidan 27.

Vid tidpunkten för när bemyndigandet nyttjades första gången uppgick antalet aktier i Bolaget till 10 342 720 aktier, vilket innebär att bemyndigandet på 15 procent uppgår till högst 1 551 408 aktier. Efter ovan nämnda apportemission återstår ett utrymme att emittera högst 1 099 368 aktier. Notera att beslut om föreliggande spridningsemission fattats av bolagsstämman och omfattas inte av bemyndigandet.

Ytterligare en del av bemyndigandet kommer användas för att emittera 575 000 aktier i den Riktade emissionen till Handelsbanken Microcap Sverige.

Vid tidpunkten för när bemyndigandet nyttjades första gången uppgick antalet aktier i Bolaget till 10 342 720 aktier, vilket innebär att bemyndigandet på 15 procent uppgår till högst 1 551 408 aktier. Efter ovan nämnda kvittningsemission för förvärvet av 51 procent av aktierna i Zenz VR samt den Riktade emissionen till Handelsbanken Microcap Sverige återstår ett utrymme att emittera högst 524 368 aktier. Notera att beslut om föreliggande spridningsemission fattats av bolagsstämman och omfattas inte av bemyndigandet.

## ÖVRIG INFORMATION OM AKTIERNA

Utöver lock up-avtal föreligger inga inskränkningar i rätten att fritt överlåta aktien. Aktierna är ej föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningsskyldighet. Bolagets aktie har ej heller varit föremål för offentligt uppköpserbjudande under det innevarande eller föregående räkenskapsåret. För att ändra aktieägarnas rätt i Bolaget krävs ett bolagsstämmobeslut med kvalificerad majoritet, dvs. 2/3 av rösterna.

## VÄRDERING AV BOLAGET

Värderingen av Bolaget är cirka 93,9 MSEK pre-money. Att värdera ett bolag är behäftat med subjektiva bedömningar och antaganden. Att värdera ett mindre bolag som ännu inte genererar ett kontinuerligt positivt kassaflöde är dessutom behäftat med ännu större osäkerhet då gängse värderingsmodeller som baseras på någon form av relation till omsättning, vinst eller kassaflöde inte kan tillämpas med rimlig säkerhet. Dessutom ger ofta olika värderingsmodeller ett stort värdeintervall. Värderingen

av Beyond Frames har istället huvudsakligen baserats på en dialog mellan Bolaget och dess projektledare vid noteringen utifrån vad som kan anses vara rimligt beaktat nedanstående faktorer. Vid bedömningen av värderingen har även hänsyn tagits till att värderingen ska uppfattas som sund och rimlig även vid ett neutralt marknadsklimat. Vid värderingen av Bolaget har följande resonemang förts:

- Bolaget har sedan grundandet år 2016 tillförts cirka 39,3 MSEK i likvida medel genom kontanta nyemissioner. Den senaste kontanta nyemissionen skedde under våren 2018 och uppgick till 12 MSEK.
- Per augusti 2018 hade Bolaget cirka 23,7 MSEK i likvida medel. Då Bolaget ännu är i tidig fas kommuniceras ännu inte explicita lönsamhetsmål men styrelsen tillser kontinuerligt att Bolaget är välkapitaliserat för minst 18 månader framåt. I dagsläget, och inför föreliggande spridningsemission, är Bolaget mer välkapitaliserat än så. Bolaget ser idag inget behov av ytterligare nyemissioner annat än vid eventuella förvärv av spelstudios som helt eller delvis betalas genom apportemission av egna aktier.
- Den teknologi inom VR- och AR som bolaget baserar sin spelutveckling på har tidigare utvecklats inom AR-bolaget Univrses. När Bolaget avknoppades från Univrses år 2016 för att utveckla spelet Wands överfördes en betydande know-how och som starkt bidragit till Bolagets konkurrenskraft. Värdet på denna know-how är högst reellt men finns inte upptaget i Bolagets bokföring.
- Bolagets spel kommer alltid bedömas på dess underhållningsvärde och teknik är därför underordnad underhållningsvärde. Däremot har modern teknik stor betydelse för hur effektivt spel kan utvecklas. Beyond Frames har ett maskineri kring spelutveckling som i hög grad baseras på ny teknik vilket innebär att Bolaget kan utveckla spel med ett begränsat manskap. Det medför betydande skalfördelar och reducerar även utvecklingsrisken i projekt, vilket indirekt även reducerar den investeringsrisk som investerare utsätts för.
- Bolaget verkar i första hand på en för tillfället smälare, men snabbt växande, delmarknad inom spelmarknaden - marknaden för VR- och AR-spel. Denna delmarknad bedöms ha en större tillväxtpotential än för spelmarknaden som helhet, vilket även framgår av detta memorandums marknadsavsnitt.
- Bolaget är redan idag väl positionerat, inte minst genom utmärkelsen av Wands som "Best VR Game" år 2016. Bolaget har en mycket bra relation till bland annat Oculus, vilket bland annat åskådliggjordes då Wands logotyp placerats som en av tolv logotyper

på Oculus Go:s paket. Den trovärdighet som Bolaget har på marknaden bedöms som avgörande för att nå produktiva samarbeten med plattformsägare vilket i sin tur kan ge Bolaget en konkurrensfördel gentemot andra spelutvecklare när delmarknaden tar fart.

- Bolaget har under det senaste året investerat tungt i att bygga upp en stamina i Bolaget i form av erfaren industrikompetens med bevisad förmåga att i) identifiera lyckade spelidéer, ii) exekvera på dessa spelidéer, och iii) förvalta och vidareutveckla framgångsrika spelidéer. Denna grundstomme kräver kapital inledningsvis under spelutvecklingsfasen men är avgörande för Bolagets långsiktiga förmåga att leverera spel med stor spelglädje, hög teknisk kvalitet och till rimliga utvecklingskostnader.
- Bolaget avser att hålla en hög lanseringstakt av spel och planerar för flera lanseringar under de närmaste åren. Bolaget har en agil spelutvecklingsmetodik innebärande att utvecklingen av nya spel sker i relativt korta tidscykler, vilket reducerar Bolagets utvecklingsrisk.
- Beyond Frames har som strategi att förvärva oberoende spelstudios och bedriva spelutveckling i flera parallella projekt samtidigt. Detta minskar beroendet av enskilda speltitlar vilket reducerar investeringsrisken i Bolaget. Beyond Frames kan i princip anses utgöra en spelfond med inriktning mot spel inom VR och AR.
- Bolaget har inför föreliggande kapitalisering erhållit ett betydande förhandsintresse i form av teckningsförbindelser och avtal om riktad emission till Handelsbanken Microcap Sverige till den aktuella värderingen.
- Hänsyn har tagits till att Beyond Frames fortfarande är ett tidigt bolag och som ännu inte genererar kassaflöden i en sådan utsträckning att de täcker Bolagets omkostnader. Bolaget har enligt nuvarande plan inget tillkommande kapitalbehov inom det kommande året och uppskattar att verksamheten inom ett par år kommer generera ett positivt nettokassaflöde i verksamheten.

En investerare bör även betänka att en bolagsvärdering inte är ett objektiva värde utan snarare en kvalificerad uppskattning. En uppskattning som kan variera kraftigt mellan olika investerare beroende av bland annat investerarens riskbenägenhet, men även av det övergripande sentimentet för mindre bolag på aktiemarknaden. En potentiell investerare i Beyond Frames bör därför tillämpa en försiktig inställning och inte investera ett större belopp än vad denne har råd att förlora.

## LOCKUP-AVTAL

Inför den planerade noteringen har styrelseledamöter, VD och större aktieägare enligt nedan tabell förbundit sig att inte avyttra eller pantsätta någon del av sitt sammanlagda direkta eller indirekta innehav av aktier eller aktierelaterade värdepapper i Bolaget, inkluderande tillkommande aktier till följd av föreliggande spridningsemission, under de närmaste tolv månaderna räknat från första handelsdag på Spotlight. Utan hinder av ovanstående får avyttring ske enligt villkoren i ett offentligt erbjudande om köp av aktier, avyttring ske av tilldelade emissionsrätter och inlösenrätter.

## LIKVIDITETSGARANT

Bolaget har i dagsläget inget avtal med någon part om att garantera likviditeten i handeln av aktien. Bolaget kommer dock löpande övervaka handeln i aktien och kan i ett senare skede komma att anlita en likviditetsgarant.

## EMISSIONSINSTITUT

Bolaget använder Aktieinvest FK AB, med organisationsnummer 556072-2596, som emissionsinstitut i samband med föreliggande nyemission. Aktieinvest FK AB har inget ägarintresse i Beyond Frames.

## PROJEKTLEDARE

Bolaget använder InWest Corporate Finance AB, med organisationsnummer 556978-2492, som projektledare för noteringen. InWest Corporate Finance har bistått ledningen för Beyond Frames med tjänster rörande upprättande av memorandum, upprättande av marknadsföringsplan och stöd vid frågor rörande bolagsformalia i samband med noteringen. InWest Corporate Finance erhåller ett på förhand avtalat arvode för utförda tjänster. Varken InWest Corporate Finance eller företrädare för InWest har några ägarintressen i Beyond Frames.

## TECKNINGSFÖRBINDELSER

Bolaget har erhållit ej säkerställda teckningsförbindelser uppgående till 5,0 MSEK, vilket innebär att cirka 49 procent av emissionen är tecknad på förhand. Efter teckningsförbindelser finns utrymme för allmänheten att teckna för 5,1 MSEK, motsvarande cirka 51 procent av den totala emissionslikviden. Teckningsförbindelserna har inte säkerställts på förhand genom andra förhandstransaktioner, bankgarantier, spärrmedel eller liknande. Avtalen om teckningsförbindelser har undertecknats under oktober 2018.

## TABELL: AKTIEÄGARE SOM INGÅTT LOCKUP-AVTAL

Aktieägare	Aktie- innehav	Ägaran- del inför nyemis- sion	Ägaran- del efter nyemis- sion	6 månader		12 månader		27 månader	
				Lockup i %	Lockup # aktier	Lock-up i %	Lockup # aktier	Lockup i %	Lockup # aktier
Minjons Ltd	452 040	4,2%	3,6%	100%	452 040	100%	452 040	100%	452 040
ARVR Holding AB	1 528 880	14,2%	12,2%	100%	1 528 880	100%	1 528 880	-	-
Init CEMU Holding AB	1 267 000	11,7%	10,1%	100%	1 267 000	100%	1 267 000	-	-
Init MAEM Holding AB	1 267 000	11,7%	10,1%	100%	1 267 000	100%	1 267 000	-	-
Zelk AB	932 480	8,6%	7,4%	100%	932 480	100%	932 480	-	-
Mikael Söderström	199 640	1,8%	1,6%	100%	199 640	100%	199 640	-	-
Andreas Skoglund	182 540	1,7%	1,5%	100%	182 540	100%	182 540	-	-
Johan Larsson	98 520	0,7%	0,6%	100%	98 520	100%	98 520	-	-
Daniel Drambo	50 660	0,5%	0,4%	100%	50 660	100%	50 660	-	-
Capital In Motion AB	33 760	0,3%	0,3%	100%	33 760	100%	33 760	-	-
Reaktor Ventures Oy	706 300	6,5%	5,6%	100%	706 300	-	-	-	-
Unicitet AB	629 042	5,8%	5,0%	100%	629 042	-	-	-	-
Nijm Invest AB	543 620	5,0%	4,4%	100%	543 620	-	-	-	-
Göran Kjellberg	168 920	1,6%	1,3%	100%	168 920	-	-	-	-
Lars Eric Svensson	168 920	1,6%	1,3%	100%	168 920	-	-	-	-
Pär Nymark	112 700	1,0%	0,9%	100%	112 700	-	-	-	-
Jesper Åkerlind	73 780	0,7%	0,6%	100%	73 780	-	-	-	-
<b>Summa</b>	<b>8 415 802</b>	<b>77,7%</b>	<b>66,8%</b>		<b>8 415 802</b>		<b>6 012 520</b>		<b>452 040</b>

Antal aktier i Bolaget vid fullt genomförd Kapitalanskaffning

12 519 760

Andel aktier i lockup vid fullt genomförd Kapitalanskaffning

67%

48%

4%

\*: Ägarandelar efter total Kapitalanskaffning om 15 MSEK baseras på fulltecknad Spridningsemission samt genomförd Riktad emission till Handelsbanken Microcap Sverige. Tabellen inkluderar även utställda teckningsförbindelser i Spridningsemissionen.

## TABELL: TECKNINGSFÖRBINDELSER I EMISSIONEN

Teckningsåtagare	Antal aktier	Belopp (TSEK)
Acelera Förvaltning AB*	229 886	2 000,0
Init Invest AB*	115 000	1 000,5
Jesper Åkerlind*	115 000	1 000,5
Agneta Berg	28 736	250,0
Lars Berg	28 736	250,0
Niclas Marken	28 736	250,0
Johan Larsson	23 000	200,1
<b>Totalt</b>	<b>569 094</b>	<b>4 951,1</b>

\* Teckningsförbindelsen utgör mer än fem procent av emissionsvolymen (gränsvärde 500 250 SEK).

# Legala frågor och kompletterande information

## ALLMÄNT OM BOLAGET

Beyond Frames Entertainment AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag och bedriver verksamhet under denna associationsform, vilken regleras av aktiebolagslagen (2005:551). Bolaget bildades den 14 april 2016 och registrerades hos Bolagsverket samma dag under namnet Aktiebolaget Grundstenen 155113 med organisationsnummer 559058-8322. Bolaget var då ett så kallat lagerbolag. Bolaget namnändrades till Multivrses AB den 7 juli 2016. Därefter namnändrades Bolaget till Cortopia AB den 10 mars 2017. Därefter namnändrades Bolaget till Cortopia Group AB den 24 april 2018. Slutligen namnändrades Bolaget till nuvarande bolagsnamn den 20 september 2018.

Beyond Frames Entertainment AB (publ) bedrev tidigare den rörelsedrivande verksamhet i form av spelutveckling som numera bedrivs i dotterbolaget Cortopia AB. Beyond Frames är numera istället ett holdingbolag som bedriver vissa övergripande koncernfunktioner för sina rörelsedrivande dotterbolag. Enligt den registrerade verksamhetsbeskrivningen ska Bolaget "direkt eller genom dotterbolag producera, marknadsföra och sälja produkter och produktioner inom spel för datorer, spelkonsoler, mobiltelefoner, virtuell verklighet (virtual reality) och förstärkt verklighet (augmented reality) och därmed förenlig verksamhet".

Bolaget har ett helägt dotterbolag vid namn Cortopia AB och som grundades den 29 mars 2018. Dotterbolaget registrerades hos Bolagsverket den 24 april 2018. Cortopia AB är ett rörelsedrivande bolag och bedriver spelutveckling, vilken beskrivits tidigare i detta memorandum. Under 2018 genomfördes en inkrämsöverlåtelse där det nybildade dotterbolag, Cortopia AB, tog över de tillgångar som tidigare funnits i det då rörelsedrivande moderbolaget Beyond Frames Entertainment AB (publ).

Bolaget förvärvade i oktober 2018 51 procent av aktierna i spelstudio Zenz VR AB. Transaktionen redogörs för i detalj under avsnittet "Bolagets verksamhet". Säljaren till aktierna i Zenz VR, Niklas Persson, kommer fortsatt äga 49 procent av aktierna i Zenz VR AB, genom sitt helägda bolag Minjons Ltd. samt vara operativ inom spelutveckling i verksamheten.

Bolaget är under anslutning till Euroclear Sweden AB, vilket innebär att det är Euroclear som kommer som kommer att föra Bolagets aktiebok. Bolagets säte är Stockholms kommun.

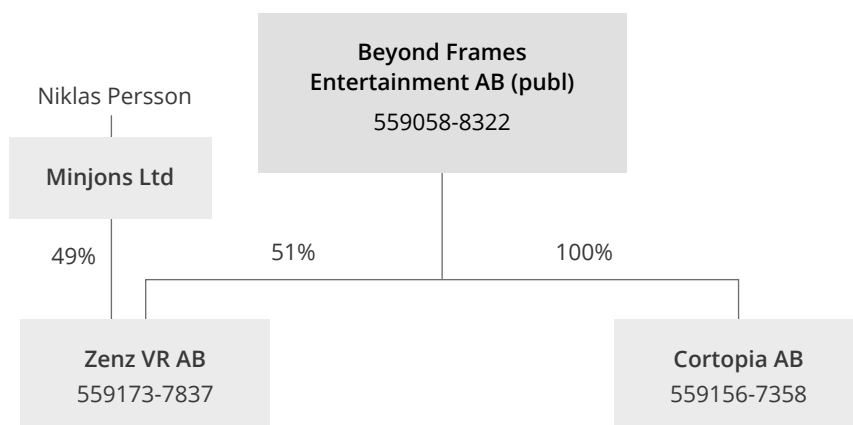
## BOLAGETS ORGANISATION

Bolaget och dess dotterbolag har idag 17 heltidsanställda vilka fördelas enligt följande:

I moderbolaget Beyond Frames finns tre heltidsanställda som handhar centrala koncerngemensamma funktioner såsom exempelvis strategisk koncernledning, support till dotterbolag som innefattar bland annat marknadsföring, stöd i relationer med plattformsägare och andra partners, hjälp med administration och investerarelationer.

I dotterbolaget Cortopia AB finns 13 personer som främst är verksamma inom olika delar av spelutveckling (däribland programmerare, 3D- och FX-artister, creative director och koncept-artister). I bolaget arbetar en mix av mycket erfarna spelutvecklare från stora bolag som DICE/ Electronic Arts och Turbine Studios och yngre talangfulla och mycket tekniskt kunniga utvecklare.

I dotterbolaget Zenz VR AB finns en person anställd, Niklas Persson, som primärt är verksam inom spelutveckling.



## STYRELSENS ARBETSFORMER

Styrelsen väljs på ordinarie årsstämma för ett år i taget. Nuvarande styrelse består av ordförande Ricky Helgesson, Mikael Söderström, Daniel Drambo och Robert Liljeson. Robert Liljeson är att anse som oberoende i förhållande till Bolaget, innebärande att han varken är operativt delaktig i Bolagets verksamhet eller innehar ett väsentligt ägande i Bolaget. Tidpunkter för respektive ledamots inträde i styrelsen framgår av memorandumets avslutande avsnitt. Under kommande verksamhetsår planerar styrelsen att hålla cirka sex protokollförda sammanträden.

## UPPFÖRANDEKODEN

Bolaget tillämpar inte Svensk Kod för Bolagsstyrning då Bolagets aktie inte handlas på en så kallad reglerad marknadsplats. Bolaget har därför ingen kommitté för att behandla revisions- och ersättningsfrågor och har inte heller någon valberedning. Dessa frågor handläggs istället av styrelsen.

## LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR

Johan Larsson är sedan augusti 2018 anställd som VD i Bolaget. Johan erhåller en månadslön på 60 TSEK. Därutöver erlagger Bolaget månadsvis en pensionsavsättning motsvarande fem procent av månadslönen. Vid uppsägning gäller en ömsesidig uppsägningstid om sex månader. Anställningsavtalet innehåller sedvanliga sekretessklausuler.

Styrelsens medlemmar erhåller ett årligt arvode om ett (1) prisbasbelopp vardera. Ett prisbasbelopp 2018 uppgår till 45 500 SEK. Efter avslutat styrelseuppdrag utgår ingen ersättning.

## TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Bolaget köper in redovisningstjänster från Nijm Redovisning & Affärsutveckling AB i Linköping. Ägaren av Nijm Redovisning & Affärsutveckling AB, Edmond Nijm, är även ägare av Nijm Invest AB. Nijm Invest AB äger 543 620 aktier i Beyond Frames, vilket motsvarar cirka 5,0 procent inför föreliggande nyemission. Bolaget har under 2016 och 2017 betalat ut arvoden om totalt 214 TSEK till Nijm Redovisning & Affärsutveckling AB. Bolaget bedömer att detta är en marknadsmässig ersättning för de tjänster som utförts.

Utöver de förhållanden som redogörs för inom detta avsnitt förekommer inga andra transaktioner med närstående till Bolaget.

## VÄSENTLIGA AVTAL

Bolaget hyr idag kontorslokaler på adressen Folkungagatan 44 i Stockholm. Hyresvärd är Embassy for Entrepreneurs AB. Bolaget erlagger en årshyra på 576 TSEK för en lokalyta på 231 kvadratmeter. Hyreskontraktet är ett så kallat "rivningskontrakt" vilket innebär att kontraktet inte omfattar besittningsskydd. Kontraktet förlängs därför endast med korta tidsperioder till dess att renovering påbörjas av lokalytorna. Bolaget har för närvarande rätt till lokalerna fram till 30 november 2018.

Bolaget kommer inom kort att byta lokaler och förhandlar om ett hyreskontrakt på Södermalm i Stockholm. För detta kontrakt kommer Bolaget erlagga en ungefärlig årshyra på 1 MSEK för en total lokalyta på 455 kvadratmeter. Bolaget förväntas tillträda lokalerna den 1 januari 2019. Hyrestiden kommer att löpa på 3 år med en uppsägningstid om nio månader. Hyreskontraktet reglerar sedvanliga hyresvillkor.

## FÖRSÄKRINGSSKYDD

Bolagets har ett försäkringsskydd som enligt styrelsens bedömning är adekvat för den verksamhet, med tillhörande risker, som Bolaget bedriver. Försäkringsskyddet kan dock komma att anpassas vid behov.

## TVISTER OCH RÄTTSLIGA PROCESSER

Bolaget har inte varit part i några rättsliga förfaranden eller skiljedomsförfaranden (inklusive ännu ej avgjorda ärenden eller sådana som Bolaget är medvetet om kan uppkomma), och som nyligen haft eller skulle kunna få betydande effekter på Bolagets finansiella ställning eller lönsamhet.

## POTENTIELLA INTRESSEKONFLIKTER

Ingen av styrelseledamöterna eller ledande befattningshavare har, utöver vad som nämnts inom detta avsnitt, några potentiella intressekonflikter med Bolaget.

## REVISOR

Bolagets revisor är Gabriella Hermansson, verksam vid PwC Sverige. Gabriella är auktoriserad revisor och medlem i Föreningen Auktoriserade Revisorer, FAR. Gabriella registrerades som revisor i Beyond Frames den 20 september 2018.

Gabriella Hermansson nås på:  
Telefon: 010-213 36 25  
E-post: [gabriella.hermansson@pwc.com](mailto:gabriella.hermansson@pwc.com)



# Risikfaktorer

En investering i Beyond Frames Entertainment AB (publ) utgör en affärsmöjlighet, men innebär också risker. Dessa kan på grund av omvärldsfaktorer och Bolagets affärsinriktning vara svåra att förutse och kvantifiera. Hela det investerade kapitalet kan förloras. I företag med ringa eller begränsad historik kan risken ses som extra stor. För att bedöma Bolaget är det viktigt att beakta de personer som ska driva verksamheten, deras bakgrund, samt riskprofilen i den verksamhet som ska bedrivas. Den som överväger att teckna sig för köp av aktier i Bolaget bör inhämta råd från kvalificerad rådgivare. Nedan redogörs för ett antal riskfaktorer som har betydelse för bedömningen av Bolaget och dess aktie. Riskfaktorerna är inte framställda i prioriteringsordning och gör inte anspråk på att vara heltäckande. Det är inte möjligt att förutse samtliga riskfaktorer och beskriva dessa i detalj, varvid en investerare bör göra en samlad utvärdering inför en potentiell investering baserat på memorandumet i sin helhet ihop med en allmän omvärldsbedömning.

## BOLAGS- OCH BRANSCHRISKER

### **Begränsade resurser**

Beyond Frames är ett litet bolag med begränsade resurser vad gäller ledning, administration och kapital. För genomförandet av Bolagets strategi är det av vikt att resurserna disponeras på ett optimalt sätt. Det finns en risk att Bolagets resurser inte räcker till och att Bolaget därmed drabbas av finansiellt såväl som operativt relaterade problem. Styrelsen bedömer dock alltjämt att Bolaget för närvarande har tillräckligt goda resurser och förutsättningar för att genomföra den strategi som redogörs för i detta memorandum och som sträcker sig minst ett år framåt i tiden.

### **Beroende av nyckelpersoner och medarbetare**

Bolaget baserar sin framgång på ett fåtal personers kunskap, erfarenhet och kreativitet. Bolaget är beroende av att i framtiden kunna finna kvalificerade medarbetare. Bolaget arbetar med att minska beroendet genom en god dokumentation av rutiner och arbetsmetoder. Kritiska handlingar förvaras på en extern server.

### **Intjäningsförmåga och kapitalbehov**

Det kan inte uteslutas att det tar längre tid än förväntat innan Bolaget uppnår en kontinuerlig stabil lönsamhet. Det kan inte heller uteslutas att Bolaget i framtiden har ett större kapitalbehov än vad som idag bedöms som nödvändigt. Därav kan Bolaget komma att söka ytterligare extern finansiering. Det finns inga garantier för att ett sådant utökat kapitalbehov kan anskaffas på för aktieägarna fördelaktiga villkor. Vidare kan Bolagets fram-

tida kapitalbehov visa sig avvika från Bolagets beräkningar. En försämrad lönsamhet kan även påverka Bolagets marknadsvärde negativt.

### **Utvecklingsrisk och förseningar**

Bolaget bedriver spelutveckling vilket till sin natur är en kreativ process och som tar såväl finansiella som operativa resurser i anspråk. Bolagets framgång är till stor del beroende av att utveckla attraktiva och lönsamma spel på ett effektivt sätt. Då utvecklingsarbete kan vara omfattande och komplex, kan förseningar i tidplaner inte uteslutas. Allvarliga förseningar, störningar eller oförutsedda händelser i utvecklingsprocesser kan påverka Bolagets framtida verksamhet och lönsamhet negativt.

### **Teknologisk utveckling**

Bolaget bedriver spelutveckling som baseras på relativt ny teknologi inom VR och AR, vilket medför höga kompetensbehov. Bolagets framtida framgång är i hög grad beroende av Bolagets förmåga att anpassa sig till en snabb teknologisk utveckling inom VR och AR. Om Bolaget inte klarar att anpassa sig till den teknologiska utvecklingen kan Bolagets konkurrenskraft försämrats vilket kan få en negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

### **Teknisk infrastruktur**

Bolaget har idag en väl fungerande teknisk infrastruktur men kommer kontinuerligt behöva övervaka, uppdatera och underhålla denna infrastruktur för att upprätthålla sin konkurrenskraft med minimal personalstyrka. Bolaget kommer även, i takt med att fler spelstudios förvärvas, behöva vidareutveckla infrastruktur för rapportering, affärsprocesser och finansiering. Om Bolaget inte lyckas genomföra dessa förändringar på ett tillräckligt effektivt sätt riskerar Bolaget att drabbas negativt.

### **Förvärv av spelstudios**

Bolagets affärsstrategi baseras på förvärv av framstående spelstudios inom spel baserade på VR- och AR-teknik. Det finns en risk att förvärvade spelstudios inte lever upp till de förväntningar som Bolagets haft och som föranlett förvärvet. Dessa förväntningar ske avse såväl kompetensnivå, skicklighet, finansiella omständigheter, förmågan till samarbete eller andra faktorer. Det finns en risk att förvärvade spelstudios inte integreras i Bolagets verksamhet på ett ändamålsenligt sätt. Förväntade synergier kan helt eller delvis utebli. Sammantaget kan dessa risker få en negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Bolaget avser att under kommande år förvärva ett flertal spelstudios. Det finns inga garantier för att Bolaget ska identifiera tillräckligt attraktiva förvävsobjekt eller att attraktiva förvävsobjekt inte kan förvärfvas till för Bolaget acceptabla köpeskillningar. Om Bolaget misslyckas med att förvärva tillräckligt bra spelstudios till tillräckligt bra pris kan den förväntade tillväxt som förespeglas i detta memorandum helt eller delvis utebli vilket kan inverka negativt på Bolagets konkurrenskraft, verksamhet, resultat och finansiella ställning.

#### **Försäljningsrisk**

Det går inte att med säkerhet fastslå och att de spel som Bolaget utvecklar och säljer får det kommersiella genomslaget på marknaden som förespeglas i detta memorandum. Vid lansering av nya spel kan mottagandet från spelare variera kraftigt. Skulle en speltitel tas emot med ett svagare intresse än budgeterat för, kan detta leda till att budgeterade intäkter inte genereras enligt plan vilket kan inverka negativt på Bolagets omsättning, marginaler och kassaflöden. Det innebär även att aktiverade spelutvecklingskostnader riskerar att behöva skrivas ned vilket kan på en negativ inverkan på Bolagets resultat och finansiella ställning.

#### **Distributionskanaler**

Bolaget har genom sin utveckling av VR-spel samarbeten med plattformägare som Oculus, Samsung, Google, Valve (Steam), HTC (Viveport), Pico och Xiaomi. För Bolagets verksamhet inom AR-spel kommer samarbeten inledas med ytterligare aktörer, däribland Apple. Bolagets intäkter kommer huvudsakligen att genereras via dessa distributionskanaler. Även om Bolaget har nära samarbeten med dessa partner kommer Bolagets spelstudios att underkastas standardvillkor för apputvecklare. Dessa villkor reglerar bland annat marknadsföring, leverans och hantering av spel i följande appbutiker: Oculus Store, Steam, Viveport, Pico Store, Google Play och Apple App Store. Utöver standardvillkoren finns även utvecklings-samarbeten med dessa parter innebärande att de även hjälper till med marknadsföring i sina appbutiker (så kallade features). En försämring av Bolagets spelstudios relationer till ovan nämnda aktörer kan skada Bolagets verksamhet. Skulle samarbeten avbrytas där någon av nämnda plattformägare istället skapar mer gynnsamma relationer med Bolagets konkurrenter eller utvecklar egna konkurrerande spel skulle det kunna inverka negativt på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

#### **Samarbetspartner**

Bolaget bedömer att strategiska samarbetspartner kan bidra till att nå en snabbare och bredare marknads-

etablering av spel. Om Bolaget inte lyckas nå produktiva samarbeten med partner kan det medföra att marknads-etableringen tar längre tid, vilket kan påverka Bolagets framtida försäljning och marknadsposition negativt.

#### **Konkurrens**

Det finns idag en stor mängd spelutvecklare men distributionen av spel är i huvudsak koncentrerad till ett fåtal marknadsplatser vilka tidigare nämnts. Det medför att konkurrensen bland spelutvecklare på dessa marknadsplatser är betydande. Bolagets långsiktiga förmåga att utveckla spel som är tillräckligt attraktiva för att nå marknadsplatsernas topplistor är av stor betydelse för Bolagets konkurrenskraft och finansiella utveckling.

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. 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 inte lyckas bibehålla sin marknadsposition genom fortsatt innovation finns det en risk att Bolaget förlorar konkurrenskraft vilket skulle kunna påverka Bolaget negativt.

#### **Immaterialrättsligt skydd**

Inom spelutveckling, såsom för all mjukvaruutveckling, finns en risk att Bolagets spel kan komma att efterliknas av konkurrenter. Det finns även en risk att andra företag innehar immateriella rättigheter på vilka Beyond Frames skulle kunna hävdas inkräkta på. Försvar av Bolagets 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 överträdelsen beivrats, licensavgifter betalats och/eller tillåtelse erhållits att nyttja tredje parts immateriella rättigheter. Detta skulle sammantaget kunna påverka Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning negativt.

#### **Andra legala frågor**

Speltitlar som Beyond Frames lanserar kommer spelas av spelare över hela världen. Legal risker kan uppstå till följd av skillnader i rättssystem och förändringar i lagstiftning samt andra relevanta förordningar relaterade till exempelvis beskattning och avgifter samt andra villkor som gäller för Bolagets verksamhet på den internationella

marknaden. Regler, förordningar och rättsprinciper kan skilja sig åt vad gäller såväl materiell rätt som domstolsförfaranden och rättstillämpning. Bolagets förmåga att utöva eller genomdriva sina rättigheter och skyldigheter kan således skilja sig åt mellan olika länder och eventuella tvister eller rättsliga förfaranden kan vara dyra, tidskrävande och med oviss utgång. Dessa faktorer kan komma att ha en negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

#### **Datasekretess**

Spelutveckling är i stora delar datadrivet och analyser av beteendemönster i nuvarande spel ligger till grund för utvärdering av kommande speltitlar. Nya regleringar kring datasekretess skulle potentiellt kunna hindra Bolaget från att samla in och analysera beteenden från användare. Detta skulle även kunna inverka negativt på Bolagets processer för spelutveckling. Nya regleringar kring datasekretess skulle även kunna begränsa Bolagets möjligheter att effektivt mäta marknadsföringsaktiviteter vilket skulle kunna påverka Bolagets verksamhet negativt.

#### **Valutarisker**

Beyond Frames är ett svenskt 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 Bolaget exponeras för betydande valutasvängningar. Dessa skulle kunna påverka Bolagets omsättning, resultat och finansiella ställning negativt.

## **AKTIERELATERADE RISKER**

#### **Kursfall på aktiemarknaden**

En potentiell investerare bör vara medveten om att ett en investering i Bolagets aktie är förknippad med hög risk. Aktiemarknaden kan försämrans av olika orsaker såsom till exempel räntehöjningar, politiska utspel, valutakursförändringar och sämre konjunkturella förutsättningar. Aktiemarknaden påverkas även i hög utsträckning av psykologiska faktorer, inte minst vad gäller mindre bolag. Bolagets aktie påverkas på samma sätt som alla andra aktier av dessa faktorer, vilka till sin natur är svåra att förutse och skydda sig mot. Även om Bolagets verksamhet utvecklas positivt går det inte utesluta att en investerare kan göra en förlust vid avyttring av aktien.

#### **Ingen tidigare offentlig handel med Bolagets aktie**

Bolagets aktie har inte tidigare varit föremål för offentlig handel vilket gör det svårt att förutse vilket intresse Bolagets aktie kommer att få. Vid ett svagt intresse minskar förutsättningarna för en aktiv handel i aktien, vilket kan

medföra svårigheter för aktieägare att sälja sina aktier. Svårigheten i att uppskatta marknadspriset av Bolaget medför även en risk i att marknadspriset kan skilja sig avsevärt från noteringskursen enligt detta erbjudande.

#### **Aktiens likviditet**

Beyond Frames är alltjämt ett mindre bolag vars aktie kommer noteras på Spotlight Stock Market. För mindre bolag är det vanligt att det under perioden är begränsad likviditet i aktien. Det föreligger en risk att aktien inte kommer att omsättas dagligen och/eller att avståndet mellan köp- och säljkurs kan komma att vara betydande. Marknadspriset kan därför komma att avvika avsevärt från teckningskursen. Det finns ingen garanti att aktier i Bolaget kan säljas till en för innehavaren acceptabel kurs vid varje given tidpunkt.

#### **Aktieförsäljning från huvudägare och ledande befattningshavare**

Bolagets huvudägare har ingått avtal om lock-up innebärande att dessa ägare endast får avyttra en begränsad andel av sitt aktieinnehav under kommande tolv månader, räknat från första handelsdag på Spotlight Stock Market. Det finns en risk att ingångna lock-up-avtal inte följs vilket kan få en negativ inverkan på aktiekursen. Över en längre tidshorisont, längre än tolv månader, finns även en risk att huvudägarna avyttrar hela eller delar av sitt innehav vilket kan få en negativ påverkan på Bolagets aktiekurs.

#### **Informationsasymmetri**

Jämförande webbsidor sammanställer statistik över nyckeltal såsom antal nedladdningar av spel på Bolagets marknader. Tillgången till denna information skulle kunna utgöra en potentiell risk för informationsövertag.

#### **Ej säkerställda teckningsförbindelser**

Bolaget har erhållit teckningsförbindelser om cirka 5,0 MSEK, motsvarande cirka 49 procent av föreliggande emission. Dessa teckningsförbindelser är inte säkerställda genom pantsättning, spärrmedel eller liknande arrangemang, varvid det finns en risk för att en eller flera teckningsförbindelser inte fullföljs.

#### **Utdelning**

Bolaget befinner sig fortfarande i en uppbyggnadsfas och prioriterar därför att återinvestera genererade vinstmedel i verksamheten. Bolaget har historiskt sett inte lämnat utdelning till aktieägarna. Framtida utdelningar kommer att beslutas av bolagsstämman i mån av utdelningsutrymme, beaktat andra strategiska överväganden. Det kan inte garanteras att bolagsstämman kommer besluta om

utdelning inom de närmaste åren. Det kan inte heller garanteras att verksamheten kommer generera tillräckligt stora kassaflöden för att kunna göra det möjligt att lämna utdelningar.

#### Marknadsplats

Bolaget har ansökt om notering av Bolagets aktie på Spotlight Stock Market, en bifirma till ATS Finans AB som är

ett värdepappersbolag under Finansinspektionens tillsyn. Spotlight bedriver en handelsplattform (MTF). Bolag vars aktier handlas på Spotlight omfattas inte av alla regler som gäller för ett bolag noterat på en så kallad reglerad marknad. Spotlight har genom sitt noteringsavtal valt att tillämpa flertalet av dessa regler. En investerare bör dock vara medveten om att handel med aktier noterade utanför en så kallade reglerad marknad kan vara mer riskfylld.



# Bolagsordning för Beyond Frames Entertainment AB (publ)

Organisationsnummer: 559058-8322

## § 1 FIRMA

Bolagets firma är Beyond Frames Entertainment AB (publ). Bolaget är ett publikt aktiebolag.

## § 2 STYRELSENS SÄTE

Styrelsen har sitt säte i Linköpings kommun, Östergötlands län.

## § 3 VERKSAMHET

Bolaget skall direkt och genom dotterbolag producera, marknadsföra och sälja produkter och produktioner inom spel för datorer, spelkonsoler, mobiltelefoner, virtuell verklighet (virtual reality) och förstärkt verklighet (augmented reality) och därmed förenlig verksamhet.

## § 4 AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet skall vara lägst 500 000 kronor och högst 2 000 000 kronor.

## § 5 AKTIEANTAL

Antalet aktier i bolaget skall vara lägst 10 000 000 och högst 40 000 000.

## § 6 STYRELSE

Styrelsen, som väljs årligen på årsstämman för tiden intill nästa årsstämma avhållits, skall bestå av lägst fyra (4) och högst tio (10) ledamöter med lägst 0 och högst tio (10) suppleanter.

## § 7 REVISORER

För granskning av bolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses en eller två revisorer, alternativt ett registrerat revisionsbolag med en huvudansvarig revisor, som skall väljas på årsstämman.

## § 8 KALLELSE

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i

Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker skall bolaget annonsera i en rikstäckande tidning och upplysa om att kallelse har skett.

Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas skall utfärdas tidigast sex veckor och senast fyra veckor före stämman.

Kallelse till annan extra bolagsstämma skall utfärdas tidigast sex veckor och senast två veckor före stämman.

## § 9 DELTAGANDE PÅ BOLAGSSTÄMMA

För att få delta i bolagsstämma skall aktieägare dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende ägarförhållandena fem vardagar före stämman, dels anmäla sig hos bolaget den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

## § 10 ÅRSSTÄMMA

Årsstämma hålles årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång.

På årsstämma ska följande ärenden behandlas:

1. Val av ordförande och sekreterare vid stämman
2. Upprättande och godkännande av röstlängd
3. Val av en eller två protokolljusterare
4. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad
5. Godkännande av dagordning
6. Framläggande av årsredovisning och revisionsberättels samt, i förekommande fall, koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse
7. Beslut om
  - a. Fastställande av resultaträkning och balansräkning samt, i förekommande fall, koncernresultaträkning och koncernbalansräkning;
  - b. Dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen;
  - c. Ansvarsfrihet åt styrelseledamöter och verkställande direktör

8. Fastställande av styrelse- och revisorsarvoden
9. Val av styrelse samt revisorer
10. Annat ärende som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen

#### § 10 RÄKENSKAPSÅR

Bolagets räkenskapsår skall omfatta tiden 1 januari – 31 december.

#### § 11 AVSTÄMNINGSFÖRBEHÅLL

Den aktieägare eller förvaltare som på avstämningsdagen är införd i aktieboken och antecknad i ett avstämningsreg-

ister, enligt 4 kap. lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument eller den som är antecknad på avstämningskonto enligt 4 kap. 18 § första stycket 6-8 nämnda lag, ska antas vara behörig att utöva de rättigheter som framgår av 4 kap. 39 § aktiebolagslagen (2005:551).

Antagen på extra bolagsstämma 2018-09-17



# Skatteaspekter i Sverige

## INLEDNING

Nedan följer en sammanfattning av de skatteregler som enligt gällande svensk skattelagstiftning kan aktualiseras för fysiska personer och aktiebolag med anledning av det aktuella erbjudandet att teckna aktier i Beyond Frames Entertainment AB (publ). Sammanfattningen riktar till fysiska personer och aktiebolag som är obegränsat skattskyldiga i Sverige, om inte annat uttryckligen anges. Sammanfattningen är inte avsedd att uttömmande behandla samtliga skattekonsekvenser som kan uppkomma med anledning av föreliggande erbjudande. Den behandlar till exempel inte de regler som gäller för (i) värdepapper som innehas av handelsbolag eller som innehas som lagertillgångar i näringsverksamheten, (ii) de särskilda regler för skattefri kapitalvinst (inklusive avdragsförbud vid kapitalförlust) och utdelning i bolag som kan bli aktuell då aktieägare innehar aktier som anses näringsbetingade, (iii) de regler som kan bli tillämpliga på innehav i bolag som är, eller tidigare har varit, s.k. fåmansbolag eller på aktier som förvärvats med stöd av s.k. kvalificerade andelar i fåmansbolag, (iv) aktier som innehas via kapitalförsäkring, eller (v) aktier som förvaras på ett s.k. investeringssparkonto (ISK) och som omfattas av särskilda regler om schablonbeskattning. Särskilda skattekonsekvenser som inte är beskrivna kan uppkomma även för andra kategorier av aktieägare, t.ex. investmentbolag och försäkringsbolag. Beskattningen av varje enskild aktieägare beror på dennes speciella situation. Varje innehavare av aktier och/eller andra värdepapper rekommenderas därför att inhämta råd från en skatterådgivare för att få information om de särskilda konsekvenser som kan uppstå i det enskilda fallet.

## BESKATTNING AV OBEGRÄNSAT SKATTSKYLDIGA – FYSISKA PERSONER

### Avyttring av aktier

För fysiska personer och dödsbon beskattas kapitalinkomster såsom utdelning och kapitalvinst vid avyttring av aktier i inkomstslaget kapital. Skattesatsen är för närvarande 30 procent. Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningsersättningen efter avdrag för eventuella försäljningsutgifter och de avyttrade aktiernas omkostnadsbelopp (anskaffningsutgift). Eventuellt uppskovsbelopp på de sålda aktierna från tidigare andelsbyten ska normalt också återföras till beskattning.

Omkostnadsbeloppet består av anskaffningsutgiften med tillägg för courtage. Anskaffningsutgiften beräknas enligt den s.k. genomsnittsmetoden, som innebär att anskaff-

ningsutgiften för aktier av samma slag och sort beräknat på grundval av faktiska anskaffningsutgifter och med hänsyn tagen till inträffade förändringar avseende innehavet. Interimsaktier, även kallade betalda tecknade aktier (BTA) anses inte vara av samma slag och sort som befintliga aktier förrän beslutet om nyemission registrerats hos Bolagsverket. För marknadsnoterade aktier kan anskaffningsutgiften alternativt beräknas utifrån schablonmetoden, dvs. att anskaffningsutgiften bestäms till 20 procent av försäljningspriset efter avdrag för försäljningsutgifter. Byte av BTA till aktier medför inte i sig någon beskattning.

Om omkostnadsbeloppet är högre än försäljningsersättningen uppkommer en kapitalförlust. Kapitalförlust vid försäljning av aktier i Bolaget är avdragsgill. Sådan förlust kan kvittas mot kapitalvinster på andra marknadsnoterade delägarätter under samma år med undantag för andelar i investeringsfonder som innehåller endast svenska fordringsrätter (svenska räntefonder). Om full kvittning inte kan ske är överskjutande förlust avdragsgill till 70 procent mot övriga kapitalinkomster. Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges reduktion av skatten mot kommunal och statlig inkomstskatt samt mot statlig fastighetsskatt och kommunal fastighetsavgift. Sådan skattereduktion medges med 30 procent för underskott som inte överstiger 100 000 SEK och med 21 procent för underskott därutöver. Underskott kan inte sparas till ett senare beskattningsår.

### Utdelning

För fysiska personer och dödsbon som är obegränsat skattskyldiga i Sverige beskattas utdelningar från Bolaget som inkomst av kapital med en skattesats om för närvarande 30 procent. För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige innehålls normalt preliminärskatt på utdelning med 30 procent. Den preliminära skatten innehålls normalt av Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

### Investeraravdrag

Fysiska personer kan vid förvärv av andelar i mindre företag göra avdrag för halva förvärvskostnaden i inkomstslaget kapital under förutsättning att vissa villkor är uppfyllda (investeraravdrag). Avdrag får göras på ett underlag som uppgår till maximalt 1 300 000 SEK per skattskyldig. Det sammanlagda underlaget för avdraget får tillsammans med investeringar från andra fysiska personer och dödsbon uppgå till maximalt 20 MSEK i det företag avdraget avser. För att avdrag ska medges måste en rad villkor vara uppfyllda. Varje investerare som avser att utnyttja investeraravdraget bör rådfråga skatterådgivare för att säkerställa att dessa villkor är uppfyllda.

## BESKATTNING FÖR OBEGRÄNSAT SKATTSKYLDIGA – AKTIEBOLAG

### **Avyttring av aktier och utdelning**

För aktiebolag beskattas alla inkomster, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och utdelningar, i inkomstslaget näringsverksamhet med en skattesats om för närvarande 22 procent. Beräkningen av kapitalvinst respektive kapitalförlust sker i huvudsak på samma sätt som för fysiska personer och dödsbon i enlighet med vad som beskrivits ovan. Kapitalförluster på aktier får endast dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra delägarätter. Om en kapitalförlust inte kan dras av hos det företag som gjort förlusten, kan den dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra delägarätter hos ett annat företag i samma koncern, om det föreligger koncernbidragsrätt mellan företagen och båda företagen begär det för ett beskattningsår som har samma deklarationstidpunkt eller som skulle ha haft det om inte något av företagens bokföringsskyldighet upphör. En kapitalförlust som inte kan utnyttjas det år den uppkommer får sparas och dras av mot kapitalvinster ett senare år utan begränsning i tiden.

## SÄRSKILDA SKATTEFRÅGOR FÖR INNEHAVARE AV AKTIER SOM ÄR BEGRÄNSAT SKATTSKYLDIGA I SVERIGE

### **Kapitalvinstbeskattning**

Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som inte bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige

kapitalvinstbeskattas normalt inte i Sverige vid avyttring av aktier. Aktieägare kan dock bli föremål för beskattning i sin hemviststat. Enligt den s.k. tioårsregeln kan fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige bli föremål för svensk beskattning vid avyttring av aktier om de vid något tillfälle under avyttringsåret eller något av de tio föregående kalenderåren varit bosatta eller stadigvarande vistats i Sverige. Tillämpligheten av denna bestämmelse har dock begränsats i avtal för undvikande av dubbelbeskattning som Sverige ingått med andra länder.

### **Kupongskatt**

För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som erhåller utdelning på aktier i ett svenskt aktiebolag uttas normalt svensk kupongskatt. Skattesatsen är för närvarande 30 procent, men reduceras i allmänhet genom skatteavtal som Sverige ingått med andra länder. Flertalet av Sverige skatteavtal möjliggör nedsättning av den svenska skatten till avtalets skattesats direkt vid utdelningstillfället om erforderliga uppgifter om den utdelningsberättigade föreligger. I Sverige verkställs avdraget för kupongskatt normalt av Euroclear Sweden, eller beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

I det fall 30 procent kupongskatt innehållit vid utbetalning till en person som har rätt att beskattas enligt en lägre skattesats eller för mycket kupongskatt annars innehållits, kan återbetalning begäras hos Skatteverket före utgången av det femte kalenderåret efter utdelningen.



# Komplett förteckning av styrelsens och VD:s samtliga uppdrag under de senaste fem åren enligt Bolagsverket

Nedanstående uppgifter baseras på registerutdrag från Bolagsverket den 21 september 2018.

Namn	Org nummer	Befattning	Tid
<b>Ricky Helgesson</b>		<b>Styrelseordförande</b>	
Beyond Frames Entertainment AB (publ)	559058-8322	Ordförande	2018-03-23 -
		Ledamot	2016-07-07 - 2018-03-23
Cortopia AB	559156-7358	Suppleant	2018-09-20 -
		Ordförande	2018-04-24 - 2018-09-20
Mobilstämpeln AB	556943-6974	Ordförande	2013-09-27 - 2014-12-09
Univrses AB	559003-7874	Ledamot	2015-04-09 -
		VD	2015-08-11 -
Zelk AB	556695-7758	Ledamot	2006-03-31 -

I följande företag innehar, eller har Ricky Helgesson under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: Cortopia AB, Beyond Frames Entertainment AB, Univrses AB, Zelk AB och Mobilstämpeln AB.

Namn	Org nummer	Befattning	Tid
<b>Mikael Söderström</b>		<b>Styrelseledamot</b>	
Beyond Frames Entertainment AB (publ)	559058-8322	Ledamot	2018-03-23 -
ARVR Holding AB	559132-0394	Ledamot	2017-12-01 -
Cortopia AB	559156-7358	Ledamot	2018-04-24 -
Futima	850527-XXXX	Innehavare	2005-10-28 -
Init Invest AB	559052-5852	Ledamot	2016-02-24 -
Init Epinz Holding AB	559102-2636	Ledamot	2017-02-27 -
Init Management AB	559117-3041	Ledamot	2017-06-30 -
Init MJ Holding AB	559047-4648	Ledamot	2016-01-18 -
J.S.E.R Holding Aktiebolag	559044-2363	Ledamot	2017-10-30 - 2018-08-20
Place Holding AB	559156-8117	Ledamot	2018-04-24 -
Static Holding AB	559041-8306	Ledamot	2016-01-18 -
Znipe Esports AB	559044-2389	Ledamot	2018-09-26 -

I följande företag innehar, eller har Mikael Söderström under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: Futima och Static Holding.

Namn	Org nummer	Befattning	Tid
<b>Daniel Drambo</b>		<b>Styrelseledamot</b>	
Beyond Frames Entertainment AB (publ)	559058-8322	Ledamot	2018-09-20 –
Capital In Motion AB	556876-7569	Ledamot	2012-12-01 –
ISIS Kvalitetsinstitut Aktiefbolag	556306-7635	Suppleant	1992-12-16 –
		Ledamot	2017-06-07 – 2018-03-15

I följande företag innehar, eller har Daniel Drambo under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: Capital In Motion AB.

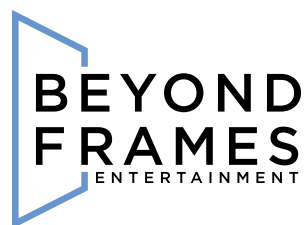
Namn	Org nummer	Befattning	Tid
<b>Robert Liljeson</b>		<b>Styrelseledamot</b>	
Beyond Frames Entertainment AB (publ)	559058-8322	Ledamot	2018-10-09 –
Advokatfirman Olivecrona AB	559016-4546	Suppleant	2015-06-05 –
Aqurat Fondkommission AB	556736-0515	Ordförande	2012-04-19 – 2017-07-05
BobbenetCo Advokatbyrå AB	556914-1079	Ledamot	2013-03-07 –
Conscriptor AB	556557-3846	Suppleant	2016-07-21 –
JCA Service AB	556750-5820	Ledamot	2012-03-31 – 2018-05-17
		Likvidation beslutad	2018-04-27
MAANETCO AB	559092-4733	Suppleant	2017-03-08 –
MaST Jonryd AB	556220-7125	Suppleant	2015-01-23 – 2016-09-15
NRG Nordiska Resultatgruppen AB	556817-1499	Suppleant	2012-02-17 –
Skarp Stockholm Advokatbyrå AB	556763-6609	Ledamot	2012-04-02 –
Säljstöd Sverige AB	556833-0400	Suppleant	2016-11-23 –
Travelshopping Scandinavia Retail AB	556892-3071	Suppleant	2012-08-21 – 2014-07-17
		Likvidation avslutad	2016-04-04
Vårdhuset Sverige Direkt AB	556817-1499	Suppleant	2016-11-23 –

I följande företag innehar, eller har Robert Liljeson under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: BobbenetCo Advokatbyrå AB, Skarp Stockholm Advokatbyrå AB och JCA Service AB.

## ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSEN

Ingen av styrelsens ledamöter eller ledande befattningshavare har dömts i bedrägerirelaterade mål eller haft näringsförbud under de senaste fem åren. Det finns inga anklagelser eller sanktioner från myndigheter mot dessa personer. Ingen av dessa personer har under de senaste fem åren av domstol förbjudits att ingå i förvaltnings- lednings- eller kontrollorgan eller från att ha ledande eller övergripande funktioner i företag. Det finns inte heller några familjeband mellan ledamöter eller ledande befattningshavare.

Det förekommer inga särskilda överenskommelser med större aktieägare, kunder, leverantörer, förvaltnings- lednings- och kontrollorgan eller andra parter där styrelsemedlemmar eller andra ledande befattningshavare ingår.



BEYOND FRAMES ENTERTAINMENT AB (PUBL)

**Adress**

Folkungagatan 44  
118 26 Stockholm

**Telefon**

079-100 22 90

**E-post**

[ir@beyondframes.com](mailto:ir@beyondframes.com)

**Hemsida**

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