

BEYOND FRAMES: ETT NYTT KAPITEL ÄR UPPLÅST

Vi inleder bevakning på Beyond Frames, en svensk spelutvecklare och publisher inom XR, en samlingsteknik som förenar virtual reality (VR), augmented reality (AR) och mixed reality (MR). Bolaget kombinerar egen spelutveckling genom de hel- och delägda studiorna Cortopia, Moon Mode och Odd Raven, med projektfinansierade produktioner och publishing av externa titlar, vilket skapar en skalbar och kapitaleffektiv affärsmodell. Beyond Frames är en av världens ledande VR-publisher och har en stark position via egenutvecklade IP:n samt IP-samarbeten. Med en dokumenterat stark historisk spelportfölj, starka relationer med ledande studios samt en stark pipeline av IP-samarbeten är bolaget väl positionerat för att ta del av den strukturella tillväxten inom XR-marknaden och den ökande efterfrågan på högkvalitativt XR-innehåll.

Stark historik av lyckade lanseringar

Beyond Frames har en lång historik av återkommande framgångar inom XR-sektorn, där bolaget etablerat sig som en av den mest erfarna utvecklaren och publishern inom segmentet. Flera av bolagets lanseringar har nått stora publika genomslag, däribland Ghosts of Tabor som blivit ett av de mest framgångsrika VR-spelen globalt och som positionerat koncernen i toppskiktet som publisher. Genom flertalet kommersiellt framgångsrika lanseringar av spel har Beyond Frames skapat en dokumenterad förmåga att identifiera rätt projekt, arbeta nära sina utvecklingspartners och bygga långsiktiga samarbeten. Beyond Frames starka historik lägger grunden för fortsatt expansion och stärker bolagets position som en ledande aktör inom XR-marknaden.

Nytt kapitel med högre marginalprofil

Beyond Frames står inför en ny fas som väntas driva nästa steg av bolagets tillväxt, med högre lönsamhet. Etablerade titlar fortsätter att utvecklas starkt och flera nya spel rör sig in i mer intäktsstarka faser. Ett tydligt exempel är det egenutvecklade spelet GORN 2 som nu passerar den initiala recoupment-perioden, vilket sammantaget förbättrar utsikterna för högre intäkter och marginaler framöver. Vidare utgör samarbetet med Paramount Game Studios kring Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT): Empire City en viktig milstolpe, där kombinationen av en stark global IP och egenutveckling ger en attraktiv marginalprofil och kan fungera som en referensmodell för framtida IP-baserade projekt. Sammantaget innebär detta att Beyond Frames närmar sig en period med tydligare lönsamhetspotential och potentiellt ökat förtroende från globala partners, vilket skapar goda förutsättningar för bolagets fortsatta expansion.

Outlook

Beyond Frames har potential att stärka sin position som en ledande aktör inom XR och spelutveckling genom en kombination av återkommande framgångsrika lanseringar och en skalbar affärsmodell. Under de kommande åren utgör GORN 2, lanseringen av TMNT: Empire City och DLC-släpp till etablerade titlar de mest betydande värdedrivarna, eftersom dessa projekt bedöms vara särskilt lönsamma och har en tydlig möjlighet att höja bolagets marginalnivå. Bortom vår prognosperiod finns en betydande uppsida förutsatt att bolaget stärker sin

förhandlingsposition inför framtida IP-samarbeten och kan replikera en potentiell framgång av TMNT: Empire City. Vårt motiverade värde för 2027E uppgår till 14,6 SEK per aktie, motsvarande en uppsida om 101,2 %.

Läs den fullständiga analysen här

För mer information, vänligen kontakta:

Albin Eriksson, analytiker (albin@kalqyl.se)

Erik Lundberg, analytiker (erik.lundberg@kalqyl.se)

Pontus Fredriksson, analytiker (pontus@kalqyl.se)

Om Kalqyl

Kalqyl är ett nytänkande analysbolag med en snabbväxande plattform och en unik räckvidd bland nordiska investerare. Med djup expertis och fokus på kvalitativt innehåll levererar vi analyser och intervjuer som engagerar och skapar värde.