



Årsredovisning 2023

**FRAGBITE**  
GROUP

**INNEHÅLL**

**INLEDNING**

Året i korthet 2  
Vi är Fragbite Group 3  
VD har ordet 5

**VERKSAMHETEN**

Utvecklingen under året 7  
Affärsidé 9  
Strategi och finansiella mål 12  
Marknad 14  
Dotterbolag 18

**BOLAGSSTYRNING**

Organisation 28  
Styrelse 29  
Ledande befattningshavare 31  
Risker och riskhantering 33  
Aktien 35  
Bolagsstyrning 37

**FINANSIELLT**

Förvaltningsberättelse 39  
Finansiella rapporter, koncernen 42  
Finansiella rapporter, moderbolaget 45  
Noter 48  
Styrelsen och verkställande direktörens försäkran 59  
Revisionsberättelse 60

**INFORMATION**

Årsstämma och finansiell kalender 62  
Övrig information 62  
Kontakt 62

# Året i korthet

237,2

Nettoomsättning (MSEK)

16,2

EBITDA (MSEK)

8,0

Operativ EBIT (MSEK)



Transformativt förvärv av Fall Damage Studio AB och unika FPS-spelet ALARA Prime.



Ökad kapacitet inom Playdigious portningsverksamhet samt lansering av publiceringsverksamhet under nytt varumärke.



Över 1 miljon nya spelare, försäljning av NFT:er och riktad försäljning av speltokens i växande web3-verksamhet.



Esporten återgår till lönsamhet efter framgångsrikt år för Svenska Cupen och byråverksamheten Config.

**”Efter ett transformativt 2023 under vilket Fragbite Group gjort ett antal avgörande investeringar, har vi lagt grunden för att 2024 ska bli ett år att minnas.**

Marcus Teilman, VD och Koncernchef

# Vi är Fragbite Group

Vi skapar  
underhållning  
för en ny  
generation  
gamers.



Vi utvecklar, anpassar  
och publicerar spel  
och esportinnehåll  
för traditionella och  
moderna plattformar.

Fragbite Group är  
baserat i Stockholm  
och noterat på  
Nasdaq First North  
Growth Market.

# Med spelupplevelsen i fokus

Fragbite Group (publ) ("Bolaget") är ett noterat, svenskt företag med en portfölj av etablerade dotterbolag som utvecklar, anpassar och publicerar spel och esportinnehåll inom GAMING, ESPORT och WEB3. Våra produkter utvecklas för såväl traditionella plattformar – PC, konsol och mobil – som för moderna plattformar byggda på blockkedjetechnik. Koncernen har huvudkontor i Stockholm och medarbetare i Sverige, Frankrike, Nederländerna och Gibraltar.

## VÅR VERKSAMHET

Fragbite Group har en uttalad strategi att förvärva snabbväxande, välskötta och lönsamma bolag med en stark ledning vars affärsverksamhet kompletterar de befintliga dotterbolagen. Vi hjälper bolagen att växa genom spetskompetens, kapital samt korsbefrukning med övriga verksamheter inom gruppen. Tillsammans skapar vi underhållning för den globala spelmarknaden genom att möta den nya generationen gamers behov – play, watch, own.

- [Läs mer om vår affärsidé och strategi på sida 9.](#)

## GRUPPEN BILDAS

År 2020 påbörjades Fragbite Groups tillväxtresa genom att Bolaget (då under

namnet FunRock AB) förvärvade P Studios AB ("Prey Studios"). Under 2021 förvärvades Fragbite AB ("Fragbite"), Playdigious SAS ("Playdigious") och Lucky Kat B.V. ("Lucky Kat"). Under 2022 bildades dotterbolaget WAGMI Ltd. ("Wagmi"). Fragbite Groups notering på Nasdaq First North Growth Market i juli 2021 tillförde inte bara tillväxtkapital, utan utgjorde även en viktig kvalitetsstämpel och bidrog till ökad kännedom.

## ETT TRANSFORMATIVT FÖRVÄRV

I oktober 2023 genomförde Fragbite Group förvärvet av Fall Damage Studio AB ("Fall Damage") och tillförde därmed betydande kompetens till gruppen. Grundarna av Fall Damage har lång erfarenhet från ledande positioner inom spelindustrin och utveckling

av kommersiellt framgångsrika AAA-spel. Fall Damage utvecklar sedan 2019 *ALARA Prime*, ett taktiskt First Person Shooter-spel med planerad lansering under tredje kvartalet 2024. Med en noggrant identifierad positionering och omfattande speltester har *ALARA Prime* mycket goda förutsättningar inom den med uthållighet populära spelgenren FPS, vilken innefattar några av de historiskt mest framgångsrika speltitlarna på den globala spelmarknaden. Förvärvet är transformativt för Fragbite Group då det möjliggjort betydande synergier, där såväl Fall Damages spetskompetens som spelet *ALARA Prime* lägger grunden för flera parallella intäktströmmar över tid.

## Våra dotterbolag



Fall Damage är en svensk spelstudio som fokuserar på högkvalitativa spel för PC inom genren Tactical First Person Shooter.



Fragbite är baserat i Sverige och en av Nordens största communityn inom esport. Företaget utvecklar och driver turneringskoncept samt erbjuder marknadsföringstjänster via esport- och gamingbyrån Config.



Funrock & Prey Studios är en spelstudio baserad i Sverige som designar och utvecklar spelmotorer och spel för mobila plattformar.



Lucky Kat är en spelstudio baserad i Nederländerna som utvecklar web3-spel baserade på blockkedjetechnik samt mobilspel inom segmentet hypercasual.



Playdigious är en spelstudio baserad i Frankrike som vidareutvecklar framgångsrika speltitlar från PC till mobil och publicerar dem. Under varumärket Playdigious Originals publiceras independent games på PC och konsol.



Wagmi är gruppens utgivare av finansiella tillgångar inom web3. Baserat i Gibraltar och registrerat som Virtual Asset Service Provider av Gibraltar Financial Services Commission.

# VD har ordet

Under 2023 lades grunden för en plattform med kraftig tillväxt och betydande lönsamhet. Fragbite Group är redo att ta nästa kliv!

Under året har en mycket viktig pusselbit kommit på plats: det transformativa förvärvet av Fall Damage. Fall Damage är ett bolag grundat av fyra Dice-veteraner och hela teamet har lång erfarenhet av att utveckla framgångsrika AAA-spel på en mycket hög nivå. Med Fall Damage höjs inte bara gruppens kompetens inom kärnverksamheten gaming som helhet, Fragbite Group expanderar även sin spelportfölj med det taktiska First Person Shooter-spelet *ALARA Prime*. Spelet planeras att lanseras under det tredje kvartalet 2024 och kommer att bli helt unikt på marknaden inom denna genre. *ALARA Prime* är både actionfyllt och har en hög grad av taktiska element, mycket tack vare det unika i att ha tre lag om fyra spelare som möter varandra. Marknaden för First Person Shooter-spel är en av de mest attraktiva i spelbranschen och med detta spel förväntar vi oss en kraftig tillväxt och markant förbättrad lönsamhet framgent.

Tre lag i kombination med en hög taktisk nivå gör inte bara *ALARA Prime* engagerande att spela, utan öppnar även upp för möjligheten att erbjuda spännande spelinnehåll via live-streams. Här kan vi utvinna synergier med vårt dotterbolag Fragbite AB, som kan komma in med sin spetskompetens inom esport och marknadsföring. Fragbite AB kan exempelvis bygga turneringskoncept kring *ALARA Prime*, som möjliggör en viral spridning på ett intuitivt och kostnadseffektivt sätt.

Vi har under 2023 kalibrerat verksamheten och haft ett ökat fokus på lönsamhet, vilket bland annat framgår av EBITDA som uppgick till 16,2 MSEK, en ökning med 36 procent jämfört med föregående år. Med det arbete som gjorts under 2023 har vi lagt grunden för kraftig tillväxt och betydande lönsamhet framöver.

Det är mycket glädjande att konstatera att vårt esportbolag Fragbite AB, efter ett par utmanande år, nådde lönsamhet 2023. Organisatoriska förändringar och ett tydligt fokus på Svenska Cupen i kombination med byråverksamheten under varumärket Config har banat väg för en modern verksamhet





**”Efter ett transformativt 2023 under vilket Fragbite Group gjort ett antal avgörande investeringar, har vi lagt grunden för att 2024 ska bli ett år att minnas.**

som är väl positionerad att möta dagens underhållnings- och medielandskap. Med en kommersiellt framgångsrik Svenska Cupen 2023 i ryggen, samt fler och mer internationella uppdrag för Config, går vi nu in i 2024 med goda förutsättningar att öka lönsamheten ytterligare.

Under året fattade vi det strategiska beslutet att avyttra en del av portföljen för hyper-casual-spel, till följd av vikande intäkter och lägre lönsamhet. Det förklarar till största delen nedgången i nettoomsättning under året. Tack vare denna omprioritering har vi kunnat hålla en hög takt i utvecklingen av våra web3-spel, som vi bedömer kommer kunna bidra mycket positivt till gruppens nettoomsättning och

lönsamhet över tid. Denna del av Fragbite Group ligger i framkant inom industrin och är väl positionerad att dra nytta av rådande marknadstrender och förändringar i konsumentbeteende hos unga spelare världen över. Inför 2024 ser vi fram emot en publik lansering och försäljning av vår speltoken \$KOBAN, vilken är en viktig byggsten inom web3-portföljen och framtida intäkts-generering.

Jag är stolt över att vi tog det strategiska beslutet att göra betydande investeringar för utökad produktionskapacitet i Playdigious, en satsning som inleddes under 2022 och fortgått under 2023. Tack vare dessa investeringar kan vi se fram emot ett

fördubblat antal speltitlar på mobila enheter under 2024. Vidare har dessa investeringar möjliggjort utvidgningen av verksamheten med den nya affärsenheten Playdigious Originals, som bistår utvecklare av så kallade independent games att publicera nya spel för PC och konsol. Tillsammans med högre kapacitet i kärnverksamheten ger denna nya affärsenhet Playdigious en helt ny grund att stå på, vilken över tid kommer bidra positivt till att accelerera både tillväxt och lönsamhet i hela gruppen. Lägg därtill att inledningen av 2024 ser mycket lovande ut för MMA *Manager 2: Ultimate Fight* och jag är än mer övertygad om att 2023 års strategiska initiativ kommer att synas i våra finansiella siffror framöver.

Fragbite Group är i början av en spännande resa och vi har långsiktiga ambitioner som är mycket högt ställda. Därför är jag glad att vi tillsammans nu under 2023 lagt grunden för att Fragbite Group ska kunna ta nästa kliv och växa både i omsättning och i lönsamhet. Vi trivs i en miljö med högt tempo och ser fram emot ett intensivt år. Förutsättningarna för att 2024 som helhet kan bli riktigt framgångsrikt är väldigt goda, och jag kan inte annat än att se ljus på framtiden!

*Marcus Teilman, VD och Koncernchef*

# Utvecklingen under året

2023 var ett år präglad av viktiga investeringar och spellanseringar, målmedvetet arbete för ökad lönsamhet samt startskottet för ett nytt, större och mer komplett Fragbite Group i och med förvärvet av Fall Damage.

## AFFÄRSOMRÅDE GAMING

Under 2023 gjordes investeringar i dotterbolaget Playdigious för att möjliggöra expansion av den sen många år lönsamma kärnverksamheten inom portning, samt genom etablering av en affärsenhet för publicering av independent games på PC och konsol. Den nya affärsenheten presenterades i juni 2023 och de första spelen kommer lanseras 2024 under varumärket Playdigious Originals.

Playdigious kärnverksamhet tog betydelsefulla steg framåt under året med flertalet framgångsrika spellanseringar så som *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* och *Little Nightmares* samt expanderad distribution via globala plattformarna Netflix och Apple Arcade. Inför

2024 står Playdigious rustade för att dubbla lanseringstakten av nya titlar, utöver fortsatt expansion av distributionen till fler plattformar och geografiska marknader för innevarande spelportfölj.

Med trettio års erfarenhet av spelbranschen anslöt i juni Abrial Da Costa till Playdigious i rollen som VD, samtidigt som grundarna Xavier Liard och Romain Tisserand stannar kvar inom gruppen i nya roller. Som resultat av Playdigious kommersiella prestation sedan förvärvet 2021, med uppnådda och överträffade målsättningar, erlade Bolaget under det tredje kvartalet slutlig tilläggsköpskilling på maximalt möjliga nivå.

Bolaget valde under 2023 att avyttra och kapitalisera på delar av dotterbolaget Lucky Kats portfölj av hypercasualspel. Till följd av förändrade policys för användardata hos marknadsledande plattformsägare har marknaden för mobilspel präglats av utmaningar att nå lönsamhet i marknadsföringen, något som resulterat i vikande omsättning för portföljen. Dotterbolaget sade i juni upp avtal om publishing av två speltitlar samt tecknade därefter avtal om försäljning av desamma. Kvarvarande portfölj inom hypercasual förväntas fortsatt bidra

med intäkter under 2024 men i mindre omfattning än tidigare år. Dotterbolaget FunRock & Prey Studios fokuserade 2023 på vidareutveckling och optimering av titeln *MMA Manager 2: Ultimate Fight*. Under andra kvartalet avslutades samarbetet med tidigare publisher och dotterbolaget har sedan början av hösten marknadsfört spelet i egen regi, med målsättningen att skapa en långsiktigt framgångsrik serie managerspel med idrottstema samt öka lönsamheten.

## AFFÄRSOMRÅDE ESPORT

Under 2023 renodlades verksamheten inom dotterbolaget Fragbite AB vilket medfört att affärsområdet åter har uppnått lönsamhet. Med en stark uppslutning från såväl sponsorer,

tävlande och publik var 2023 års upplaga av Svenska Cupen i Counter-Strike en kommersiell och finansiell framgång. Årets sponsorer inkluderade bland andra MAX Burgers, Tele2, Philips och Expressen/Bonnier. Publikens engagemang ökade på samtliga mätpunkter i alla kanaler, till exempel var finalen den mest sedda svenska sändningen på Twitch under hela 2023, sett till antal samtidigt uppkopplade tittare.

I mer än 10 år har Fragbite AB hjälpt varumärken att nå gaming- och esportpubliken med innovativ konceptmarknadsföring. Denna verksamhet har fått en nystart genom vår etablering av gaming- och esportbyrån Config som under 2023 framgångsrikt



expanderat samt utökat sin räckvidd med projekt riktade mot marknader utanför Norden. Byrån har under året blivit nominerad till "Årets Kampanj" av StockholmMediaAward samt till Rambukken Award för kampanjen "Legends of L'Oréal".

### AFFÄRSOMRÅDE WEB3

Affärsområdet för web3 har haft en betydande tillväxt under 2023. I början av året inledde dotterbolagen Lucky Kat och Wagmi ett strategiskt samarbete med Mysten Labs och mjuklanserade i maj *Cosmocadia* som ett av de första spelen på blockkedjan Sui. I samband med lanseringen såldes avatarrer i form av NFT:er för totalt 2,3 MSEK. Därefter migrerades även spelet *Panzerdogs* och dess NFT-kollektion till Sui. Med målsättningen att engagera 1 miljon spelare till *Panzerdogs* genomförde Lucky Kat under året en framgångsrik kampanj vilket resulterat i att spelet, nu med över 1,6 miljoner spelare, idag är ett av världens största web3-spel på mobil sett till antal nedladdningar.

Den publika lanseringen och försäljningen av spelvalutan \$KOBAN var initialt planerad till hösten 2023. Bolaget valde att skjuta fram tidpunkten för att invänta mer gynnsamma förhållanden på de finansiella marknaderna och därmed förbättra förutsättningarna för en så lyckad lansering som möjligt. Arbete

med förberedelser fortsatte dock enligt plan under hösten, och den publika lanseringen planeras för närvarande till 2024. I slutet av december genomförde Wagmi en riktad försäljning av \$KOBAN om 800 000 EUR vilket gav en positiv indikation om att marknaden för kryptotillgångar vänder uppåt igen.

Efter årets utgång meddelade Bolaget att VD och medgrundare av Lucky Kat, Herdjie Zhou, övergår till rollen som Senior Advisor för Fragbite Group med fokus på intäkts-generering inom web3. Styrelseledamot Zara Zamani har utsetts till tillförordnad VD för Lucky Kat.

### MODERBOLAGET

Under oktober förvärvade Fragbite Group Fall Damage. Initial köpeskilling uppgick till 20 MSEK, varav 10 MSEK ska erläggas kontant och resterande erlades med 4 291 845 nyemitterade aktier i Fragbite Group. I samband med förvärvet genomfördes en riktad nyemission av 11 282 043 Units, motsvarande 11 282 043 aktier och 11 282 043 teckningsoptioner, samt upptagande av lån om 20 MSEK. Nyemissionen tillförde Bolaget cirka 22 MSEK före emissionskostnader och avsåg tillsammans med lånet primärt finansiera förvärvet samt den fortsatta driften av Fall Damage och utvecklingen av spelet *ALARA Prime* fram till lansering under tredje kvartalet 2024.

I augusti lämnade Lars Johansson rollen som CFO och efterträddes av Anders Rössel som också tog plats i Bolagets ledning.

Styrelsen beslutade att Bolaget ska byta redovisningsprincip till IFRS från och med 2024. Den största påverkan blir att vi årligen gör en nedskrivningsprövning av Goodwill istället för att skriva av Goodwill på regelbunden basis, vilket bedöms ge en positiv effekt på resultaträkningen.

### RAPPORTERING PER AFFÄRSOMRÅDE

Under 2023 inledde Fragbite Group rapportering nedbrutet på Bolagets tre affärsområden – gaming, esport och web3. Gaming omfattar Fall Damage, FunRock & Prey Studios, Playdigious samt den verksamhet som Lucky Kat bedriver i genren hypercasual. Esport avser Fragbite AB inkluderat

verksamheten under varumärket Config. Web3 omfattar Wagmi samt den spelutveckling som Lucky Kat bedriver inom området. Tabellen är justerad för de managementavgifter som debiteras dotterbolagen för att täcka vissa koncerngemensamma kostnader.

Inom affärsområde esport har omstrukturering och ökad effektivitet lett till ett positivt resultat för helåret. Web3 har genomgått en kraftig tillväxt i såväl omsättning som EBITDA, framför allt hänförlig till försäljning av tokens och NFT:er. Kärnverksamheten inom det största affärsområdet gaming har under 2023 präglats av investeringar i kapacitet och fokus på att öka lönsamheten, vilket resulterat i en ökning av EBITDA för gruppen som helhet med 36 procent jämfört mot föregående år.

### AFFÄRSOMRÅDEN 2023 (2022)

	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	Totalt
Omsättning, MSEK	204,6 229,7	13,0 11,1	19,6 13,2	0 0	237,2 254,1
EBITDA, MSEK	26,3 30,1	0,7 -3,2	7,0 0,2	-17,8 -15,2	16,2 11,9
EBITDA-marginal, %	13% 13%	5% neg. %	36% 2%	-	7% 5%



# Affärsidé

Den globala spelmarknaden är idag världens största marknad för digital underhållning; större än film och musik tillsammans. Det är inte bara unga som attraheras av gaming, utan de konsumentgrupper som var barn när de klassiska videospelens först vann mark har nu levt med denna underhållningsform hela sina liv. År 2023 bedömdes det finnas 3,38 miljarder spelare globalt, ett antal som väntas öka med 4,3 procent per år, delvis tack vare att målgruppen breddas genom att fler åldersgrupper successivt inkluderas i den. Gaming är idag en så kallad mainstream-marknad med både breda och köpstarka målgrupper.

Som på många andra marknader är det dock den unga generationen konsumenter som styr i vilken riktning nya produkter utvecklas. Gaming är också en marknad med hög konkurrens, utbudsoverskott och ofta kapitalintensiv spelutveckling. För en ung gamingkoncern som Fragbite Group, med en tydligt uttalad tillväxt-agenda, är det således centralt att identifiera morgondagens konsumentbehov och möta upp dem med rätt affärsidé för att möjliggöra en långsiktigt lönsam verksamhet till gagn för aktieägarna.

## PLAY, WATCH, OWN

Den globala gamingmarknaden genomgår just nu en evolution i termer av hur användarna, som kallas "gamers", konsumerar spel. För den nya

generationen utgör spel en viktig social aktivitet, och utöver att själva spela vill dagens gamers även titta på när andra spelar och följa så kallat live-streaming content. 2025 förväntas över 1,4 miljarder personer regelbundet titta på någon form av livesänd esport eller gaming, en typ av innehåll som i rask takt utvecklas till att utgöra en viktig marknadsföringskanal för nya spel.

Parallellt pågår en evolution i hur spelarna ser på ägande. När spelande inte bara är underhållning utan något socialt, kreativt och personligt, blir det som en spelare skapar viktigt både i monetära och emotionella termer. Spelare vill i allt högre grad vara med och påverka hur spelen utvecklas och äga sina speltillgångar. Med blockkedjeteknik kan marknaden tillgodose dessa behov.

För den nya generationen gamers håller gränserna mellan att själv spela och att titta på när andra spelar på att suddas ut. På samma sätt har spelutvecklarens skapande och ägande börjat flyta samman med den enskilde spelarens. På Fragbite Group är vi övertygade om att den här utvecklingen går fortare än många aktörer insett, och att den kommer innebära att spelutvecklare, förläggare och marknadsförare inom gaming snart behöver möta upp konsumentbehoven på ett nytt sätt, med ett helhetsgrepp om gamingupplevelsen. Därför bygger vi vår affärsidé på konceptet PLAY, WATCH, OWN.



# Affärsidé

Fragbite Group utvecklar och publicerar spel och esportinnehåll för traditionella och moderna plattformar. Vi kombinerar expertis inom gaming, esport och web3 för att skapa underhållning till en ny global generation gamers som vill spela, titta och äga.



**development**  
**porting**  
**publishing**



**marketing**



**ownership**

## WHAT?

We develop and publish games and esports content for traditional and modern platforms.

## HOW?

We combine expertise in gaming, esports and web3 to create entertainment for...

## WHO?

... a new global generation of gamers who want to **play**, **watch** and **own**.

## VÅRA INTÄKTSMODELLER

Fragbite Group är i början av en tillväxtresa där vi med grund i en redan stark kärnverksamhet bygger nästa generations gamingbolag som kombinerar expertis inom gaming, esport och web3. Inom våra affärsområden har vi ett antal intäktstyper som understödjer varandra, i ökande grad allt eftersom Bolagets affär utvecklas.

### utveckling

Vi har egen utveckling av spel med fokus på First Person Shooter-genren på PC samt mobilspel som är free-to-play. Intäkter genereras via köp inuti spel och/eller annonser.

### portning

Vi anpassar redan lanserade spel från PC och konsol till mobila plattformar och publicerar därefter dem. Dessa spel är pay-to-play och genererar intäkter initialt via nedladdning och därefter via speluppdateringar.

### publicering

Vi publicerar spel inom independent game-genren till PC och konsol. Som förläggare har vi en andel av de totala intäkter som genereras från spelen.

### marknadsföring

Vi är experter på marknadsföring genom esport och spelinnehåll. Intäkter genereras via egna IP:n och försäljning av tjänster.

### ägarskap

Vi utvecklar ekosystem, communities och digitala tillgångar inom ramen för spel byggda på blockkedjeteknik. Intäkter genereras genom försäljning av tillgångar, köp inuti spel samt transaktionsavgifter.

# Våra styrkor

## ✓ Solid och lönsam kärnverksamhet

Fragbite Groups kärnverksamhet inom affärsområde gaming har genererat lönsamhet under flertalet år.

## ✓ Riskspridning

Vår spelportfölj har en bredd som spänner över olika genrer, tekniska plattformar och geografiska marknader. Vi arbetar därtill i olika delar av värdekedjan; både med egna IP:n och med etablerade IP:n som haft dokumenterad kommersiell framgång och för vilka huvuddelen av utvecklingskostnaderna redan tagits av IP-ägaren. Med denna diversifiering har Fragbite Group etablerat en betryggande riskspridning.

## ✓ Passion och expertis

Med hjälp av expertis, kapital och struktur lyfter gruppen varje dotterbolag, bygger vidare på deras passionerade entreprenörskap och skapar långsiktig framgång.

## ✓ Unikt positionerat för att möta en ny generation gamers behov: play, watch, own

Fragbite Group ligger i framkant med expertis inom gaming, esport och web3 som få andra noterade gamingbolag har. Vår affär är byggd på insikt om hur den nya generationen konsumerar spelunderhållning.



gaming



esport



web3

# Strategi och finansiella mål

## Strategiska fokusområden

Styrelse och ledning för Fragbite Group har identifierat fyra fokusområden för att framgångsrikt verkställa Bolagets strategi och på så sätt säkra en långsiktigt lönsam verksamhet.

### 1 BIBEHÅLLEN ENTREPRENÖRSANDA

Bolaget bygger på en starkt decentraliserad entreprenörskultur och en viktig komponent i affärsstrategin är att bibehålla och vidareutveckla dotterbolagens spetskompetens. Fragbite Group erbjuder en hävstång för entreprenörer som vill fortsätta skapa underhållande produkter men vill ha en partner i att föra affären och företagsbygget till nästa nivå. Med stöd, expertis och verktyg från moderbolaget kan dessa kreativa innovatörer fortsätta driva sina respektive verksamheter vidare utan en alltför omfattande operativ integration, samtidigt som strategiska frågor lyfts på ett sätt som möjliggör kunskapsutbyte, resurseffektivisering och synergier.

Vid integrationen av företagsförvärv lägger ledningen stor vikt vid att skapa en grupptillhörighet och ett engagemang hos de förvärvade bolagens nyckelpersoner samt en gemensam syn på bolagsstyrning. Bolaget fokuserar på att i möjligaste mån bibehålla de nya dotterbolagens kultur och organisation för att inte riskera att negativt påverka deras entreprenörsanda och drivkraft. I och med att entreprenörerna till de förvärvade bolagen som resultat av förvärven blir delägare i Fragbite Group bibehålls deras engagemang för sin egen verksamhet såväl som för gruppen som helhet, vilket även ökar sannolikheten för att de vill fortsätta verka inom gruppen på lång sikt.

### 2 FÖRDJUPA OCH UTVINNA SYNERGIER

Fragbite Group är i sin nuvarande form en ung verksamhet, och även om gruppen idag redan kapitaliserar på synergier dotterbolagen emellan finns det mycket potential kvar att möta. Framför allt sedan förvärvet av Fall Damage, som på många sätt gjort gruppen mer komplett, finns en tydligt utstakad väg framåt med fler möjliga samarbeten. Vi ska fortsätta stärka gruppens sammantagna konkurrenskraft genom att kombinera vår expertis inom gaming, esport och web3 för att ta fram underhållning för nästa generation gamers. Det kan handla om grundläggande synergier som att dela utvecklingsresurser, marknadsföringsresurser eller distributionskanaler, men också

överföra unik spelmekanik från en spelmotor till en annan, kombinera intäktmodeller, anpassa spel till olika plattformar och skapa ny, innovativ underhållning utifrån kunskap från samtliga områden som få andra spelbolag har idag.

### 3 UTVECKLA OCH DIVERSIFIERA IP-RÄTTIGHETER

Fragbite Groups affärsstrategi präglas av fokus på att underhålla och utveckla en väl diversifierad portfölj av värdeskapande immateriella rättigheter. Bolaget har idag tillgång till en bred portfölj av både internt och externt ägda immateriella rättigheter och varumärken, och har utifrån en uttalad tillväxtagenda avsikten att öka investeringarna i desamma. En stark portfölj av immateriella rättigheter och varumärken möjliggör för en balanserad riskspridning samtidigt som tillgångar kan delas mellan dotterbolagen och ligga till grund för vidareutvecklade koncept och synergier.

### 4 AKTIV OCH SELEKTIV M&A

Fragbite Group förvärvar lönsamma, eller i närtid lönsamma, företag som drivs av

erfarna entreprenörer med verksamheter vilka tillför synergier till gruppen. Fragbite Groups nuvarande dotterbolag har gemensamt att de vilar på en kombination av entreprenörsanda, kreativitet, passion för spelupplevelsen och djup bransch-kunnighet, vilket utgjort grunden för kommersiell framgång. Därutöver finns det inom gruppen betydande erfarenhet av att utveckla, finansiera och marknadsföra verksamheter samt kompetens att etablera effektiva processer som driver lönsamhet. Sammantaget medför detta ett värdeskapande som utgör grunden för gruppens tillväxt, och Bolagets strategi är att fortsatt göra förvärv som möjliggör och utökar den tillväxten.

Vi bedriver en aktiv, kontinuerlig kartläggning av potentiella målföretag, men är mycket selektiva i vår urvalsprocess och är beredda att lämna förhandlingsbordet även sent i processen om passformen inte är optimal. Fragbite Group ska byggas med M&A när ett förvärv tydligt förbättrar och utvecklar hela gruppen, vår strategi grundas således i att skapa ett affärsmässigt ekosystem snarare än en regelrätt portfölj av dotterbolag.

## FINANSIELLA MÅL

Fragbite Group bedömer att det finns goda tillväxtmöjligheter de närmaste åren. Följande mål har beslutats av styrelsen:

### TILLVÄXT

Att uppvisa en aggregerad årlig tillväxt överstigande 15 procent genom organisk och förvärvad tillväxt.

### LÖNSAMHET – MEDELLÅNG SIKT

Avseende lönsamhet har Bolaget som mål att på medellång sikt uppvisa en EBITDA-marginal om cirka 20 procent samt uppnå positivt kassaflöde.

### LÖNSAMHET – LÅNG SIKT

På lång sikt är det Bolagets målsättning att uppvisa en EBITDA-marginal överstigande 30 procent.

# Marknad

## GAMING

Gaming utgör en betydande del av den globala marknaden för underhållning och är en drivande del i dess tillväxt. Av tradition benämns produkterna på gamingmarknaden ofta för "videogames", även om plattformar för spel utvecklats betydligt sen gaming först började etableras på 70-talet. Gamingmarknaden omsatte 184 miljarder USD under 2023, en ökning från 2022 med 0,6 procent. Utmanande makroförutsättningar till trots, uppvisar gamingmarknaden under 2023 åter igen tillväxt efter en kort nedgång under 2022 då omsättningen minskade 4,3 procent gentemot 2021 i efterdyningarna av covid. Medan den globala marknaden såg en stor ökning i efterfrågan på spel under 2020, präglades 2022 och till viss del 2021 av branschomfattande produktionsförseningar även de i kölvattnet av covid, något som nu till stora delen balanserats ut.

Analysföretaget Newzoo prognosticerar i sin årliga rapport att marknaden kommer omsätta 205,4 miljarder USD år 2026 vilket innebär en genomsnittlig årlig tillväxttakt eller CAGR (Compound Annual Growth Rate) om 3,74 procent mellan 2023 och 2026.

Antal spelare världen över uppgick år 2023 till 3,31 miljarder, en ökning från året innan

med 4,3 procent. Antalet spelare förväntas växa under perioden 2021–2026 med en CAGR om +3,7 procent och nå 3,68 miljarder 2026. Majoriteten av spelarna återfinns i Asien och Oceanien, med dominerande marknader som Indien, Kina, Japan och Sydkorea. Störst tillväxt återfinns i Mellanöstern, Afrika och Latinamerika som är mindre mogna marknader men där spelarantalet ökar drivet av förbättrad digital infrastruktur, billigare mobila nätverk samt en växande medelklass.

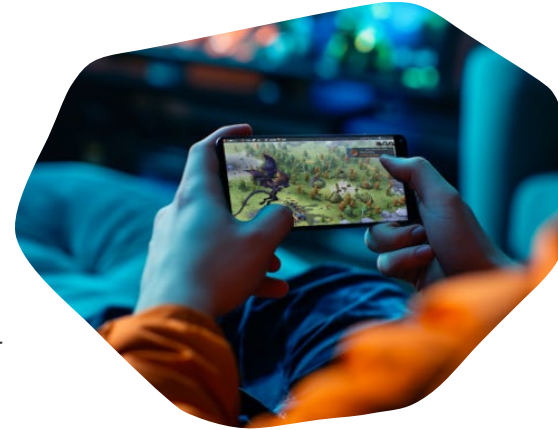
### Den globala spelmarknadens segment



Den globala spelmarknaden segmenteras ofta utifrån plattform; konsol, mobil och PC. Mobil, vilket inbegriper spel på mobila enheter som smarta mobiltelefoner och surfplattor, står för den största andelen.

### MOBIL

Mobil är fortsatt den dominerande plattformen och står för knappt hälften av den globala marknaden. Spel på mobil har efter

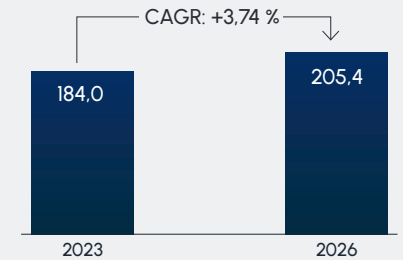


många år av kraftig tillväxt minskat under 2023 med -1,4 procent jämfört med 2022. Orsaken till denna inbromsning tillskrivs till stor del förändringar i policies rörande användardata och så kallad User Acquisition (UA) hos Apple och Google samt övergripande förändringar avseende hantering av spelarnas integritet. Mobil väntas dock fortsatt öka på tillväxtmarknader samt fram emot 2026 ha återgått till tidigare tillväxt allt eftersom utvecklare och förläggare anpassat sin verksamhet efter nya integritetspolicies.

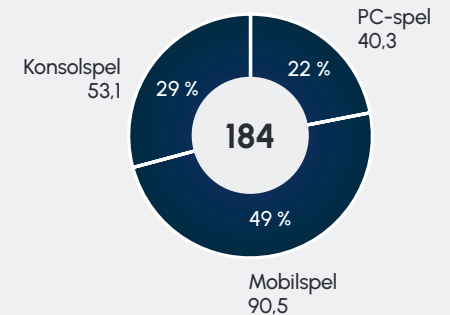
### FIRST PERSON SHOOTER

Med en omsättning 2023 om 5,5 miljarder USD är genren First Person Shooter, eller FPS, den största på PC med 14,1 procent av den totala omsättningen för plattformen. Genren förväntas växa årligen med 4,9 procent, vilket överstiger tillväxttaket för gamingmarknaden som helhet. Del av tillväxten de senaste åren har tillräknas esportens ökade popularitet då FPS är en av de dominerande genrerna inom professionell esport.

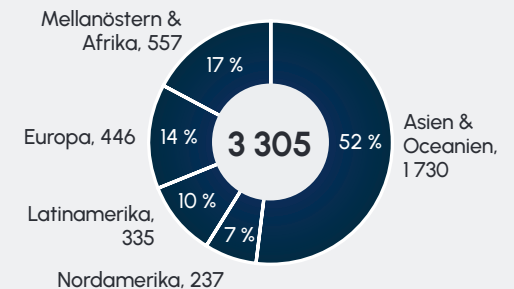
### UPPSKATTAD OMSÄTTNING, MILJARDER USD



### OMSÄTTNING 2023, MILJARDER USD



### ANTAL SPELARE PER REGION 2023, MILJONER



## ESPORT

Esportmarknaden omsatte 1,72 miljarder USD under 2023, och den förväntas växa från 2,06 miljarder USD år 2024 till 9,29 miljarder USD år 2032. Marknaden förväntas således uppvisa en genomsnittlig årlig tillväxttakt (CAGR) på 20,7 procent mellan 2024 och 2032, vilket är betydligt snabbare än gamingmarknaden som helhet.

### LIVE-STREAMING

En drivande faktor i esportens tillväxt är att den attraherar unga målgrupper som väljer att titta på gaming framför annan underhållning. Esport utgör således en mycket attraktiv marknadsföringskanal då den lockar unga målgrupper som anses svåra att nå via traditionella kanaler. Åldersgruppen 21–35 kallas ibland för "the unreachable" – de onåbara – och här har esporten sin starkaste bas. Något som utvecklats de senaste åren, inte minst inom de yngre målgrupperna, är publiken för live-streaming av spel och närliggande innehåll. Under 2023 tittade cirka 1,2 miljarder människor på någon form av livesänt

spelinnehåll online, det inbegriper såväl professionell, tävlingsbaserad esport som innehåll från enskilda privatpersoner och professionella gamers. Att inte bara själv spela utan även se när andra spelar är en tydlig trend, och publiken förväntas växa till cirka 1,8 miljarder år 2029.

### INTÄKTER

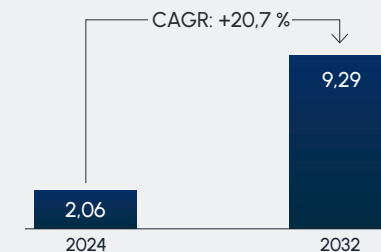
Sponsring inklusive annonsering har traditionellt varit den mest betydande intäktskällan för den globala esportmarknaden, och den fortsätter att dominera. Dock finns det tydliga tendenser som visar på att många aktörer nu breddar sina intäktmodeller och söker fler alternativ, inte minst i efterdyningarna från covid som slog hårt på verksamheter byggda primärt på sponsorintäkter. Men även web3 förväntas påverka intäkterna inom esporten positivt allt eftersom innehåll börjar byggas på NFT:er, något som möjliggör för aktörer att med hjälp av blockkedjebaserade digitala



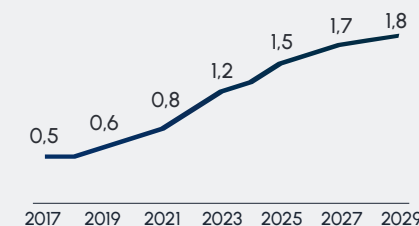
tillgångar bygga lojalitet och driva merköp från esportpubliken på nya sätt. Digitala tillgångar som intäktskälla, som bland annat innefattar intäkter från köp i spel kopplat till esportlagens varumärken samt NFT-baserade produkter, förväntas öka med en CAGR på +27,2 mellan 2020 och 2025.

Allt eftersom fler tittare söker sig till live-sändningar ökar även dessa intäkter, speciellt i kölvattnet av att många stora varumärken gjort entré på marknaden genom att införliva streaming i sin marknadsföringsstrategi. Intäkter via livesändningar väntas ha en CAGR på +24,8 procent perioden 2020–2025.

UPPSKATTAD OMSÄTTNING 2024–2032, MILJARDER USD



LIVE-STREAMING AV ESPORT & SPELINNEHÅLL, ANTAL MILJARDER



## WEB3

Web3 har inom kort kommit att omfatta hela rörelsen mot decentralisering av digitala tillgångar på nätet vilket har en inverkan på en stor mängd varor och tjänster, inte minst spel och esport. Web3 anses bidra till ett omfattande skifte i kultur och konsumentbeteende.

Web3:s betydelse för gaming och esport kan på en makronivå sammanfattas med att det för med sig nya plattformar, nya intäktmodeller samt nya strategier för att engagera användare.



### NYA PLATTFORMAR

Blockkedjetekniken som ligger till grund för web3 har förändrat de tekniska förutsättningarna för att publicera spel på befintliga och nya plattformar. Blockkedjetekniken gör det också möjligt för spelarna att äga och handla med spelföremål på decentraliserade marknadsplatser utan inblandning av tredje

part. I grunden är det samma spelidé som i traditionella spel där poäng samlas och används för att uppgradera karaktärer och köpa nya objekt med skillnaden att i web3-spel kan poäng, samt de objekt som används, köpas och säljas mellan spelare på ett säkert sätt. De försvinner inte om utvecklaren slutar tillhandahålla spelet eller när spelaren lämnar spelet, utan följer med denne och utgör i stället en handelsvara.

### NYA INTÄKTSMODELLER

Utvecklare kan kapitalisera på digitala tillgångar genom att sälja NFT:er och tokens med hög marginal som är kopplade till spelet. Web3 introducerar även "play-and-earn" som komplement till de klassiska intäktmodellerna pay-to-play och free-to-play. Den innebär att spelare belönas finansiellt med digitala tillgångar för att de exempelvis genomför uppdrag eller bygger sina karaktärer. Play-and-earn lockar användare och ökar aktivitetsnivån och köp inuti spelen, vilket driver intäkter.

- [Läs mer om olika typer av intäkter från web3 på sida 25.](#)

### NYA STRATEGIER FÖR ENGAGEMANG

Slutligen innebär web3 ett skifte i relationen mellan leverantör och användare där inte



bara mycket av ägandet av det som skapas ligger hos spelarna tack vare blockkedjeteknik, utan även att design- och utvecklingsprocessen delas med spelarkollektivet. Web3 för med sig en ny typ av kultur med grund i decentralisering, där öppenhet och strukturerat gemensamt skapande utgör grunden. Spelarnas konsumentbeteende utvecklas således i takt med att web3 växer fram – de ställer allt högre krav på delaktighet i olika former, såväl finansiell som icke finansiell.

### STORLEK

Det finns inte etablerade källor som mäter storlek på marknaden för web3 gaming år efter år på samma sätt som för traditionell gaming. Marknaden är ung och det är inte heller ännu vedertaget hur web3 gaming avgränsas gentemot web3 inom närliggande områden. Men om vi ser till flera källor sammantaget är trenden tydlig; det här är en snabbt växande marknad med betydande potential. I rapporten "Blockchain Gaming" sammanställs ett antal marknadsuppskatt-



ningar från PWC, Bain, Statista, Newzoo med flera som bedömer marknadens storlek 2023 till mellan 15 till 20 procent av den totala globala gamingmarknaden. DappRadar uppskattar att under 2022 uppgick globala investeringar i web3 gaming till 7,6 miljarder USD, en ökning från 2021 med 59 procent.

### INVESTERINGAR

Under 2023 har investeringarna i web3 gaming skiftat mot blockkedjor avsedda för gaming samtidigt som färre nya web3-spel lanserats, vilket är ett trenderbrott då investeringar i web3 gaming sen 2018 primärt fokuserats på spelutveckling över infrastruktur. Det har även skett ett skifte på övergripande nivå i termer av infrastruktur byggd på blockkedjeteknik, där investeringar i nya nätverk avsedda specifikt för gaming sedan 2022 överväger nätverk för allmänna syften. Trots delvis ofördelaktiga makroförhållanden ökade investeringarna i gamingnätverk markant under 2023.

### Regional fördelning

Både investerare och utvecklare inom web3 är geografiskt koncentrerade i USA respektive Sydostasien-Oceanien med en tredjedel av alla utvecklingsteam i USA. Det finns betydligt färre aktörer i Europa inom web3 jämfört med gamingmarknaden som helhet.

### Efter kryptovintern

Med huvudparten av de digitala tillgångarna i spelen handlade i kryptovaluta har marknaden för web3-spel påverkats av den så kallade kryptovintern som tog fart under slutet av 2022 och dominerade stora delar av 2023, där många in-game tokens drabbats av att underliggande kryptovalutor fallit i värde. Intressant nog lyfter flera källor fram exempel på hur produktutvecklingen inom web3 fortsatt under den här perioden, trots det svåra finansiella klimatet. Under 2023 har övergripande investeringar i web3 gaming stabiliserats och ligger nu i paritet med 2021 års nivåer, innan marknaden först expanderade kraftigt och sen fick en tillbakagång i samband med kryptovintern.

### TILLVÄXT

Med web3-marknaden för spel i sin linda är det relevant att också se till investeringar som gjorts i web3 och blockkedjebaserad teknik i närliggande områden, exempelvis:

- Globala jättarna Microsoft och Google beräknas ha hittills investerat totalt 500 MUSD respektive 1 500 MUSD i web3-teknologi.
- Mobila web3-appar för olika användningsområden hade en tillväxt mellan 2020 till 2022 på totalt över 500 procent.

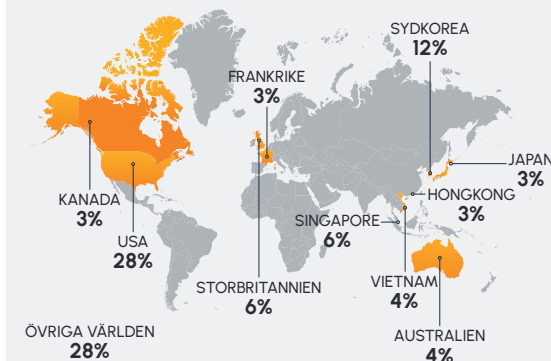
- Välkända varumärken gör sin entré inom web3 med betydande investeringar. Det kan handla om allt från att erbjuda virtuella upplevelser, använda metaverse som sponsorkanal, med hjälp av blockkedjeteknik ta fram appar, biljettsystem och lojalitetsprogram, eller komplettera sina fysiska produkter med virtuella produkter i form av NFT:er. Till exempel hade det globala sportföretaget Nike en intäkt på 184 MUSD under 2022 från sålda NFT:er. Lyxvarumärket Prada kombinerar regelbundet fysiska produkter med NFT:er i samarbete med kända designers och bjuder sina fans att ta del communityt "Prada Crypted" på Discord.

**Källor**  
 Newzoo – Global Games Market Report 2023 (January 2024 update)  
 Statista – Worldwide Games Live Streaming Report 2023  
 Fortune Business Insights – eSports Market Research Report 2023  
 Web3 Studios et al – Blockchain Gaming Report 2023  
 Game7 Research – State of Web3 Gaming 2023  
 Newzoo – Global Esport Report 2022  
 Newzoo – Metaverse Blockchain NFT Report 2022  
 DappRadar x BGA Games Report 2022  
 Ancient8 Web3 Gaming and NFT Market Report 2022  
 investing.com  
 Vayner3

### INFRASTRUKTUR BYGGD PÅ BLOCKKEDJETEKNIK, ANTAL NYA NÄTVERK



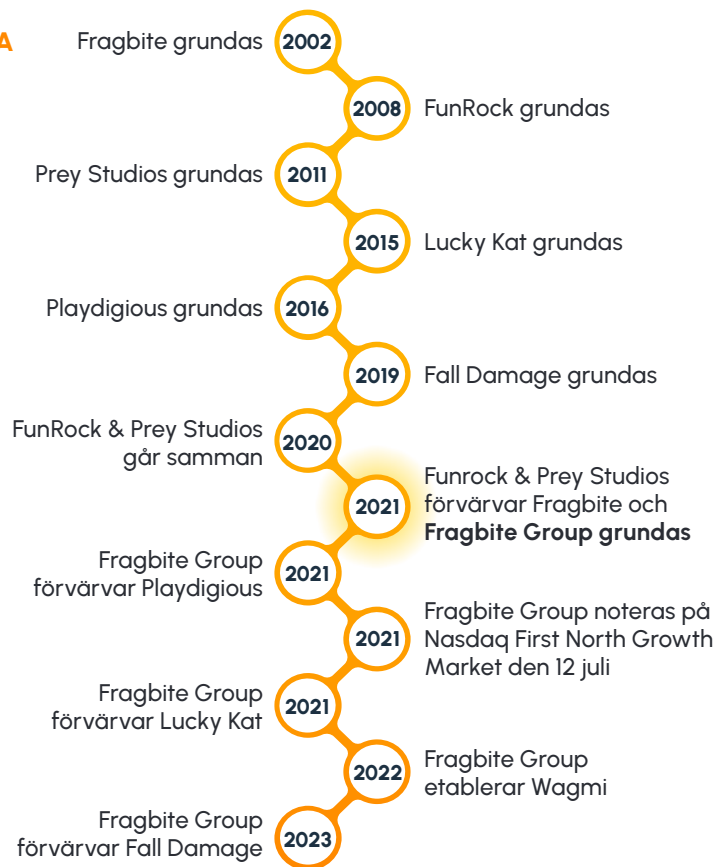
### UTVECKLING FÖRDELAT PER LAND



# Våra dotterbolag

Fragbite Group har en växande portfölj av välskötta och noggrant utvalda dotterbolag. Som gemensam nämnare vilar alla verksamheter på en kombination av entreprenörsanda, kreativitet, passion för spelupplevelsen samt en djup branschkunighet som utgjort grunden för kommersiell framgång, en grund att bygga vidare på genom att dra fördel av synergier inom gruppen.

## VÅR HISTORIA



## FunRock & Prey Studios

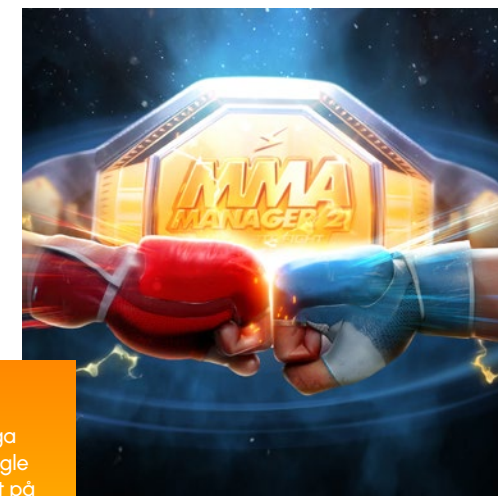
Komplett utvecklingsstudio för mobilspel



FunRock & Prey Studios grundades 2008 respektive 2011 och de två verksamheterna slogs samman i en organisatorisk enhet 2021. FunRock & Prey Studios utvecklar spelmotorer och spel anpassade för smarta mobiltelefoner och surfplattor vilka primärt distribueras via Google Play och Apple App Store. Studio tillämpar affärsmodellen free-to-play som innebär att användare laddar ner och spelar gratis, men kan betala för ytterligare innehåll för att lättare avancera. Intäkter uppstår således via annonser och köp inuti spel. Verksamheten är baserad i Stockholm med delar av medarbetarna baserade i Alexandria, Egypten.

av villkoren på marknaden för mobilspel under senare år, valde företaget att avsluta samarbetet med tidigare publisher och har sedan hösten 2023 marknadsfört spelet i egen regi. Målsättningen är att skapa en långsiktigt lönsam serie managerspel med idrottstema, och att de strategiska förbättringar som gjorts under 2023 ska leda till högre avkastning på framtida investeringar i UA (user acquisition).

Studio har under 2023 fokuserat på vidareutveckling och optimering av titeln *MMA Manager 2: Ultimate Fight* som släpptes 2022. Bland annat till följd av förändringar



**MMA Manager 2: Ultimate Fight** har över 3,7 miljoner nedladdningar och höga användarbetyg på Apple App Store och Google Play Store. I december 2023 lanserades spelet på prenumerationsplattformen Google Play Pass.

## Fall Damage

Svensk spelstudio med AAA-kapacitet



### FALL DAMAGE STUDIO

Fall Damage är en svensk spelutvecklingsstudio som grundades 2016 av Anders Gyllenberg, Mikael Kalms, Markus Nyström och Dan Vaderlind. Grundarna, tillika ledningen, har alla bakgrund från det legendariska svenska spelföretaget DICE (sedan 2006 ägt av EA Games), varav Markus Nyström var en av medgrundarna till DICE 1992. Grundarna har betydande erfarenhet från ledande positioner inom spelindustrin, och har arbetat länge tillsammans med utveckling av flera framgångsrika FPS-spel som Battlefield 3, Battlefield 4 och Star Wars Battlefront, som tillsammans sålts i mer än 35 miljoner exemplar.

### Team

Fall Damage har sedan 2016 successivt expanderat sitt team med kvalificerade medarbetare som har erfarenhet från flertalet olika svenska och internationella AAA-studios. Den kapacitet som det cirka 50 personer starka teamet rymmer idag är på mycket hög nivå.

### FÖRVÄRVET

Förvärvet av Fall Damage genomfördes i oktober 2023. Fall Damage passar väl in i Fragbite Group, och Fall Damage spetskompetens som studio har tillsammans med spelet ALARA Prime en betydande



intäktpotential, med flera synergier som skapas inom gruppens ekosystem med expertis inom gaming, esport och web3. Spelet ALARA Prime som planeras lanseras under tredje kvartalet 2024 kommer inom ramen för Fragbite Group kunna utgöra grund för flera parallella intäktsströmmar. Det nya Fragbite Group med Fall Damage skapar möjligheter för gruppen att över tid växa

**”Vi har ett oerhört dedikerat och professionellt team som blivit del av en växande koncern inom vilken vi kan ta oss an alla de möjligheter som spelmarknaden erbjuder. Utifrån gemensamma värderingar och syn på framtiden har vi påbörjat en spännande resa tillsammans i Fragbite Group, där första steget består av att färdigställa ALARA Prime och ta det till marknaden.**

*Anders Gyllenberg, VD, Fall Damage*

markant snabbare än marknaden och även till en betydande lönsamhet.

## ALARA PRIME

Fall Damage har sedan 2019 utvecklat *ALARA Prime*, ett taktiskt First Person Shooter-spel. Taktiska FPS-spel är mycket tävlingsinriktade och har utöver den vanliga mekaniken ett ytterligare djup i speldesignen som kräver mer taktiskt tänkande, färdigheter och samarbete inom laget. De har ofta en bredare arsenal av vapen och hjälpmedel än de klassiska FPS-titlarna.

## Unik speldesign

Tongivande taktiska FPS-spel som t.ex. Counter-Strike och Valorant har två tävlande lag, medan det som är särskiljande för *ALARA Prime* är att det har ett tredje lag, vilket radikalt ändrar speldynamiken och öppnar upp för ett taktiskt tillvägagångssätt i flera dimensioner.

*ALARA Prime* har en modern grafik som inspirerats av idrott och militär teknologi, där människor representerade av uppkopplade androider kämpar i ett futuristiskt gladiatorspel. Spelupplägget med tre lag, en djup arsenal av vapen och verktyg samt en nytänkande speldesign samverkar för att skapa unika spelsituationer som i dagsläget inte finns i något annat taktiskt FPS-spel på marknaden.

## MARKNADSFÖRING

*ALARA Prime* är byggt från grunden med marknadsföring, social media och

kommersiella partnerskap i åtanke. Arbete pågår med framtagning av inbyggda verktyg för spelarna att på sikt kunna se tidigare spelsessioner samt i ytterligare förlängning exportera dem, vilket möjliggör för både spelare och utvecklare att skapa content.

## Anpassad för esport

Speldesign och underliggande funktionalitet gör *ALARA Prime* optimalt för esport, både i termer av professionella turneringar och som kanal för marknadsföring av varumärken mot gaming- och esportpubliken. Det lämnar mycket utrymme för etablerade varumärken att ta plats inom ramen för spelets narrativ.

## Ett testat koncept

*ALARA Prime* har testats extensivt gentemot nyckelmålgrupper i både slutna och öppna tester sedan början av 2020. Stängda tester i Sverige och Asien har genererat konsekvent höga betyg över samtliga mätpunkter med ett aggregerat snittbetyg på drygt 8 av 10. I juli 2022 genomfördes ett publikt test på europeisk nivå med 6 000 spelare under 3 dagar. Över 3 500 av dessa är fortfarande aktiva medlemmar i Discord-kanalen där mindre tester erbjuds med jämna mellanrum för att bygga spelets community. I den enkät som genomfördes efter testet uppgav 98,5 procent av de svarande att de är intresserade av att delta i framtida tester.

*ALARA Prime* har även under åren spelats av professionella esportutövare, influencers och streamers med goda betyg och recensioner. Sammantaget är det positiva utfallet från

snart fyra år av tester mot såväl konsumenter som professionella aktörer en stark indikation på den betydande potential som *ALARA Prime* besitter.

## POSITIONERING OCH INTÄKTSMODELL

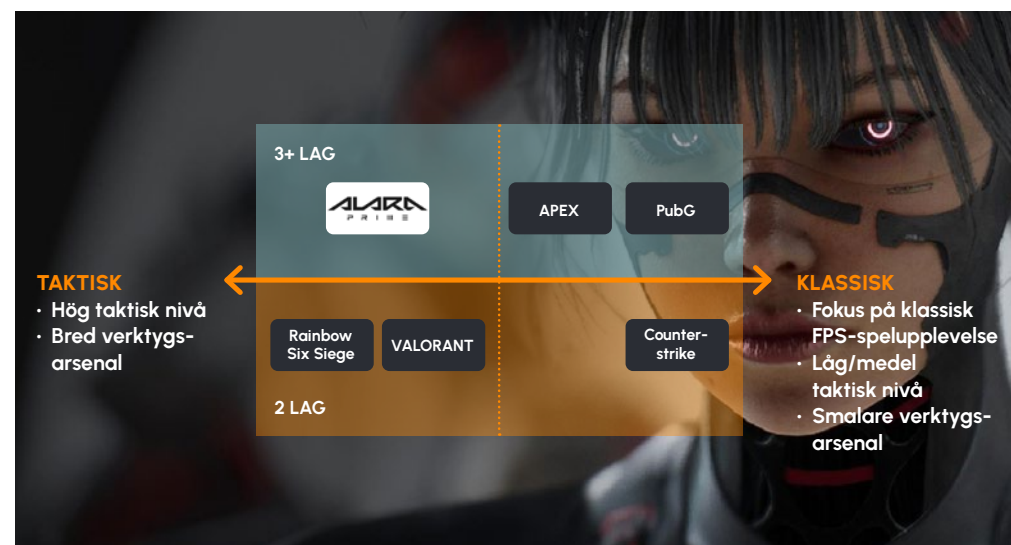
### Positionering

Fall Damage har utifrån djup erfarenhet om genren och dess konkurrensmässiga förutsättningar positionerat spelet på en noggrant utvald nisch av FPS-marknaden. Kombinationen av tre lag, en djup vapenarsenal och en hög nivå av taktiskt spel särskiljer *Alara Prime* från andra titlar.

Det finns spel som har samma nivå av taktik men med två lag. Det finns få men ändå några spel på marknaden som har tre lag eller fler, men inget av dem kan klassas som taktiska. *ALARA Prime* kommer vara det

enda taktiska FPS-spelet som också har tre lag, vilket helt förändrar speldynamiken och gör att *ALARA Prime* kan erbjuda marknaden något helt nytt.

Styrkan i denna positionering har verifierats genom de speltester som genomförts. Återkopplingen från spelarna har också konfirmerat att *ALARA Primes* primära konkurrenter är Counter-Strike, Rainbow 6 och Valorant, och många spelare har beskrivit att de upplever *ALARA Prime* som en spännande kombination av de tre. De spelare som redan spelat dessa titlar idag kommer känna igen sig och ta till sig *ALARA Primes* grundläggande speldesign, och därefter uppskatta att fördjupa sig i det som gör spelet unikt. Under speltesten har det också framkommit att spelet inte bara attraherar erfarna, tävlingsinriktade spelare



utan även nybörjare i genren, vilket ger en bred global målgrupp.

### Intäktmodell

ALARA Prime bygger på intäktmodellen free-to-play vilket innebär att användare utan kostnad kan ladda ner och spela spelet. Detta medför låga inträdesbarriärer för nya spelare att testa och spela spelet och möjliggör en konsekvent hög nivå av aktiva spelare. Intäkter genereras genom köp i spelet, så kallade mikrotransaktioner, av sådant som vapen och tillbehör, men också betalning för deltagande i aktiviteter och tävlingar via t.ex. Battle Passes och säsongspass.

För att nyttja intäktmodellen optimalt krävs att spelet kontinuerligt uppdateras med nya tillbehör och aktiviteter, samt att det finns ett intuitivt samspel mellan hur spelet flyter och möjliga mikrotransaktioner.

### FIRST PERSON SHOOTER

Den med uthållighet populära spelgenren FPS innefattar några av de historiskt mest framgångsrika speltitlarna någonsin på den globala spelmarknaden. Genren fick sitt uppsving i början av 90-talet med legendariska titlar som Counter-Strike och Call of Duty, varav den senare genererat omsättning på över 30 miljarder USD över mer än 20 år. Med en omsättning 2023 om 5,5 miljarder USD är FPS den största genren på PC med 14,4 procent av den totala omsättningen. På den ledande distributionsplattformen för PC-spel, Steam, är FPS den största genren

i termer av total omsättning över spelens hela livslängd, vilket är en tydlig indikation på hur uthållig genren är rent kommersiellt.

FPS-titlar har också visat sig kunna slå igenom stort på kort tid med rätt marknadsföring. När till exempel den populära taktiska titeln Valorant lanserades 2020 nådde den över 20 miljoner genomsnittliga spelare per månad inom några veckor. Statistiken visar dock också att det är svårt för nya titlar att slå sig fram om de inte har något tydligt nytt att erbjuda, med ett fåtal titlar, varav flera gamla vid det här laget, som dominerar i toppen år efter år. Att identifiera en väl genomtänkt nischposition så som Fall Damage har gjort för ALARA Prime är således mycket centralt.



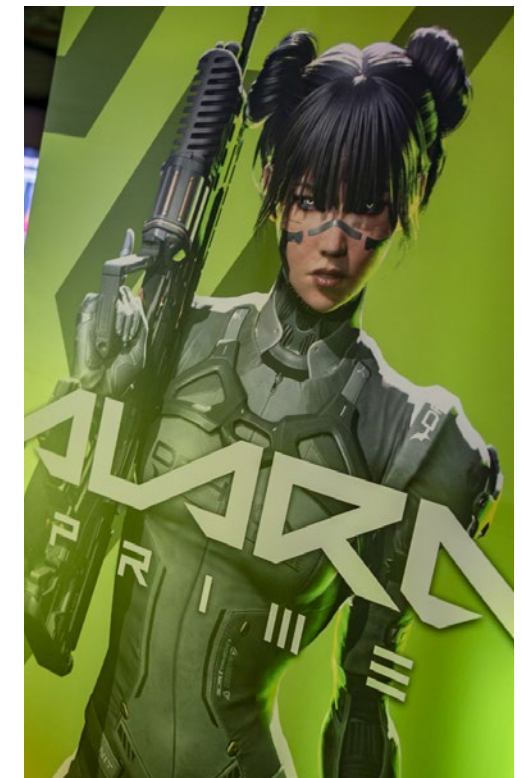
I december 2023 deltog ALARA Prime under Svenska Cupen vilket möjliggjorde för Fall Damage att visa upp spelet i livemiljö samt genomföra speltest med svenska esportfans.

### CCU – Concurrent connected users

Ett viktigt mätetal för FPS-spel är antalet spelare som är aktiva i spelet samtidigt, på engelska förkortat till CCU (concurrent connected users). Det ger en tydlig indikation om spelets popularitet, och för t.ex. ett varumärke som vill synas gentemot spelmarknaden talar den om hur stor publiken är i ett enskilt spel. Utifrån olika CCU-nivåer kan man också prognostisera köp inuti spelet. För ALARA Primes del har Fall Damage utifrån extensiva data och erfarenhet från arbete med tidigare framstående titlar gjort beräkningar baserat på förväntad CCU, och utifrån dem kunnat göra speltekniska vägval och finansiella prognoser.

### Esport

FPS är sedan länge en av de största genrerna inom esport. FPS-spel drar en betydande esportpublik både till streamingplattformar online och till fysiska arenor, vilket ytterligare accelererar genrens popularitet. Med den nya generationen gamers som än mer än tidigare vill titta på när andra spelar, öppnas fler möjligheter upp för nya FPS-spel att kunna slå sig in på marknaden via streaming och esport som marknadsföringskanaler.



# Fragbite

En av Nordens ledande esportaktörer



Fragbite grundades 2002 och når genom sina plattformar drygt 300 000 unika användare varje månad. Företaget är baserat i Stockholm och är idag ett av Nordens ledande esportbolag som erbjuder en komplett portfölj av content – turneringar, marknadsföring, annonsering, livesändningar och publicering. Via fragbite.se och sin kanal på streamingplattformen Twitch tillhandahåller Fragbite en välbesökt plattform som länge utgjort ett livskraftigt community med stor betydelse för esportens utveckling i Sverige och Norden. Fragbite arbetar under varumärket Config med internationellt etablerade mediaköpare och har god kunskap om hur man kan skapa värde baserat på esportinnehåll. Fragbites välkända varumärke utgör en språngbräda för gruppens fortsatta tillväxt inom esporten samt utvecklingen av esport som marknadsföringskanal för gamingverksamheten.

I december 2023 tog Config fram en modern kampanj för SJ med stor framgång.



## TURNERINGAR

Fragbite har lång erfarenhet av att producera och distribuera turneringar i olika format. Till exempel drev företaget mellan 2018 och 2022 Fragleague, då Nordens största esportliga för amatörer. Med djup kunskap om hur spelare och fans konsumerar esport och gaminginnehåll har Fragbite länge demonstrerat innovation, bland annat genom projekt som Svenska Schackligan vilken lanserades 2022 i samarbete med Svenska Schackförbundet. Under 2023 renodlades Fragbites verksamhet för att möjliggöra utveckling av nya intäktmodeller, bland annat skiftades ytterligare fokus till Svenska Cupen i Counter-Strike.

## SVENSKA CUPEN

Årets upplaga av Svenska Cupen i Counter-Strike hölls under hösten 2023 och bestod av en tre månader lång turnering med efterföljande slutspel och final inför livepublik den 2–3 december. Med en stark uppslutning från såväl sponsorer, tävlande och publik var 2023 års turnering en framgång, både kommersiellt och i termer av mottagande. Finalen hade 1,6 miljoner unika tittare på Twitch som spenderade i snitt 300 procent längre tid framför sändningen jämfört med 2022. Publikens engagemang under hela turneringen ökade på samtliga



Finalen i Svenska Cupen var den mest sedda svenska sändningen på Twitch under hela 2023, sett till antal tittare uppkopplade samtidigt.

mätpunkter och i samtliga kanaler, med t.ex. 1 miljoner startade streams och 800 000 unika tittare på Tik Tok. Inför 2024 fortsätter Fragbite att utvidga och utveckla konceptet som utgör en hörnsten i dotterbolagets verksamhet.

## CONFIG

Sedan drygt 10 år har Fragbite med innovativ konceptmarknadsföring hjälpt internationella varumärken att nå och göra avtryck på gaming- och esportpubliken – en ung

målgrupp som ofta anses svåra att nå med traditionell marknadsföring. Denna verksamhet har fått en nystart genom etableringen av gaming- och esportbyrån Config som under 2023 utvidgades och var en drivande faktor i att affärsområdet återgick till lönsamhet. Med en växande pipeline kommer Configs erbjudande att fortsätta utvecklas under 2024, bland annat genom fler projekt på internationell nivå.

## Playdigious

Lönsam utvecklingsstudio med prisbelönad spetskompetens



Playdigious är en väletablerad spelutvecklare med spetskompetens i att vidareutveckla framgångsrika speltitlar från PC till mobil och därefter publicera dem, så kallad portning. Bolaget publicerar även titlar för PC och konsol. Playdigious är baserat i Frankrike med kontor i Paris, Montpellier och Nancy.

### VÄLETABLERAD AFFÄRSMODELL

Playdigious designmässiga och tekniska expertis i att porta ett spel från en plattform till en annan har gjort studion till en välrenommerad aktör med namnkunniga partners samt flertalet prisbelönta titlar i portföljen. Deras kapacitet för portning i kombination med kompetent publicering av dessa titlar har gjort att de får förtroende från tongivande IP-ägare på marknaden. Bolaget har tagit fram mobila versioner av spel som *Dead Cells*, *Spirittfarer* och *Northguard*, där framför allt *Dead Cells* med över 5 miljoner nedladdningar på mobil är speciellt framgångsrik.

### Under året

2023 var Playdigious mest tongivande titlar *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*, som lanserades exklusivt på Netflix, *Castlevania* – en DLC (eng: downloadable content) för *Dead Cells* samt succétiteln *Little*

*Nightmares*. Inför lanseringen i december röstades *Little Nightmares* fram som årets mest efterlängtrade mobilspel vid Google Play More Awards, spelet har därefter även vunnit den franska utmärkelsen Pegase för bästa internationella mobilspel 2024.

### LÖNSAM TILLVÄXT

Playdigious kärnverksamhet har uppvisat tillväxt och lönsamhet sedan 2019, och har även bevisat sig under perioder med sämre globala marknadsförhållanden. Verksamheten minskar den totala utvecklingsrisken i Fragbite Group eftersom gruppen kan balansera de kostnader som är associerade med att ta fram egna spel från grunden med portning av licensierade, redan finansiellt framgångsrika IP:n, samtidigt som den breda portföljen reducerar beroendet av ett fåtal speltitlar. Därför valde Bolaget att under 2022 och 2023 skjuta till kapital för att accelerera Playdigious redan positiva tillväxt, i syfte att möjliggöra en utökning av produktionskapaciteten samt skapa förutsättningar för att kunna ingå avtal om större och mer etablerade titlar. I augusti 2023 kunde Bolaget meddela att Playdigious inför 2024 står rustade för att dubbla lanseringstakten av nya titlar.



### NY AFFÄRSENHET OCH VARUMÄRKE

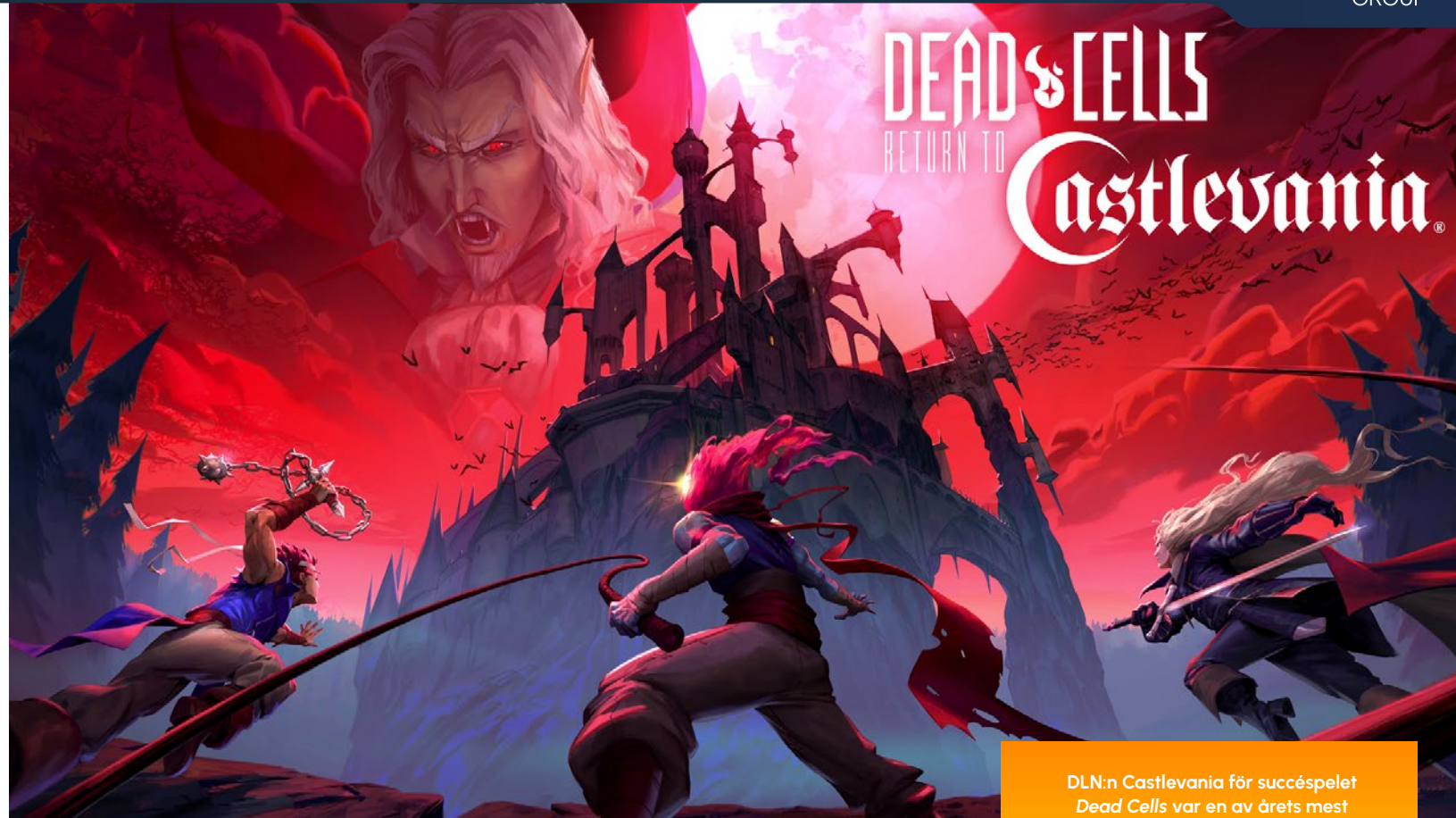
Investeringarna som gjorts i Playdigious har även möjliggjort etablering av en ny affärsenhet för publicering av spel på PC och konsol under varumärket Playdigious Originals. Den nya affärsenheten publicerar sk. independent games som lanseras för första gången. Playdigious Originals presenterades i juni 2023 och de första två spelen kommer lanseras under 2024; *Fretless – The wrath of Riffson* samt *Linkito*.

**PLAYDIGIOUS**  
ORIGINALS

### BREDDNING AV DISTRIBUTION OCH INTÄKTSMODELLER

Utöver att lansera nya spel arbetar Playdigious successivt med att bredda distributionen till fler plattformar och geografiska marknader för innevarande portfölj. Till exempel lanserades *Dead Cells* på Netflix under hösten 2023, och därefter lades spanska till som språk i spelet för att öka spelarbasen i primärt Latinamerika.

Den primära intäktssmodellen för Playdigious spel är pay-to-play, dvs. att spelet kostar att ladda ned. Under 2022 och 2023 har fler spel kunnat erbjudas via prenumerationsplattformar som genererar intäkter i avtal med respektive motpart, så som Netflix, Apple och Google.



DLN:n Castlevania för succéspelet *Dead Cells* var en av årets mest efterlängta lanseringar.

### Uppdateringar

För många av Playdigious titlar pågår hela tiden arbete med att utveckla uppdateringar, så kallade DLC:er. Dessa uppdateringar ökar spelets finansiella livslängd genom att de håller spelet aktuellt och, i de fall de är avgiftsbelagda, möjliggör merköp från befintliga spelare.

### Expansion i Kina

I januari lanserades *Dungeon of the Endless: Apogee* i Kina. Playdigious hade sen tidigare

lanserat *Evoland II* och *Dead Cells* på den kinesiska marknaden efter beviljat godkännande. Att lansera spel i Kina föränsleds av en ansökningsprocess som vanligtvis tar minst ett år, tidsramen varierar från fall till fall. Utvecklingspotentialen i Kina är stor samtidigt som det är tidskrävande och komplicerat att få godkännande, vilket ger de titlar som klarat processen en stor fördel. Ansökningar för ytterligare titlar är under pågående handläggning.



I mars 2023 vann Playdigious mobila version av *Spiriffarer* priset Pégases för Bästa Internationella Mobilspel.



## Lucky Kat & Wagmi

Pionjärer inom web3-utveckling



Lucky Kat och Wagmi utgör tillsammans affärsområde web3, därutöver bedriver Lucky Kat även verksamhet inom genren hypercasual. Web3 utgör idag en övergripande etikett för ett tekniskt, kulturellt och kommersiellt paradigmskifte för den digitala underhållningsindustrin. Hur vi skapar, äger och handlar digitala tillgångar var i första hand drivet av teknik men drivs nu alltmer av en kulturell evolution.

Fragbite Groups målsättning inom web3 är att ta fram digitala spelupplevelser som erbjuder spelaren nya och innovativa sätt att utveckla sina intressen, interagera med andra, äga det de skapar samt få möjligheten att påverka beslut om upplevelsens ekosystem och utveckling. Spelupplevelse är högsta prioritet vid utvecklandet av våra web3-spel som kan spelas även som klassiska spel, och till det läggs sedan de lager av funktionalitet som tillförs med hjälp av blockkedjetekniken, bland annat play-and-earn-mekanik.

### INTÄKTER

Bolagets verksamhet inom web3 kan huvudsakligen delas upp i följande intäktsflöden:

### Försäljning av NFT:er

NFT:er (eng: non-fungible token) är digitala tillgångar som Bolaget säljer och intäktsför i samband med transaktionen, så som de avatarer som såldes för *Cosmocadia* i maj 2023. Incitamentet för en köpare av dessa avatarer är, förutom en förväntan om värdetillväxt om spelet blir en framgång, att NFT:er i web3-spel ger olika former av förmåner. Till exempel gav NFT:erna som såldes i maj bland annat tillgång till en exklusiv demoversion av *Cosmocadia*. En NFT kan nyttjas i spelet eller säljas som vilken tillgång som helst.

### Försäljning av tokens

Tokens är en digital tillgång som säljs till olika typer av aktörer som initialt kan vara strategiska investerare och över tid spelarkollektivet generellt. Skillnaden mellan NFT:er och tokens är att den första är en enskild digital tillgång, medan den andra fungerar som en spelvaluta vilken kan användas för köp av många olika tillgångar inom spelet såväl som handlas utanför spelet. Fragbite Groups token \$KOBAN är en så kallad ekosystem-token vilken kommer kunna användas i samtliga av gruppens web3-spel. En

### VAD ÄR WEB3?

Web 3.0 beskrivs som internets tredje epok och framtida form – ett decentraliserat internet baserat på blockkedjeteknik inom vilket användare äger sin egen data och bär den med sig från tjänst till tjänst. Web 1.0 kom på 90-talet och byggde på enklare hemsidor från vilka mottagare kunde ta del av information. I och med web 2.0 utvecklades internet mot plattformar och applikationer, något att interagera med, och i samband med det kom internetbanker, bloggar, sociala medier och dylikt. I Web 3.0 tar användarna steget till att även äga saker digitalt. Istället för att enorma mängder data lagras i några få stora databaser, hos exempelvis Facebook eller Google, distribueras data så att alla får kontroll över sin egen information och det de själva skapat i en liten, avgränsad del av en gemensam blockkedja. Denna nästa epok kallas numera vanligen för web3.

### VAD ÄR EN BLOCKKEDJA?

En blockkedja (eng: blockchain) är ett innovativt sätt att skapa tillförlitliga register. En blockkedja är en huvudbok (eng: ledger) över transaktioner som görs med ett underliggande digitalt objekt som t.ex. en avatar i ett spel. Huvudboken är distribuerad vilket innebär att den finns i identiska exemplar på många datorer, med syftet att omöjliggöra förfälskning av informationen och skapa förtroende mellan parter. Varje ny transaktion måste godkännas av samtliga datorer i blockkedjan, och då alla tidigare värden som rör blockkedjan redan finns i dessa datorer kan de därför kontrollera att inget har ändrats på ett felaktigt sätt. Om allt är korrekt, godkänns den nya transaktionen och läggs till listan i blockkedjan. På så sätt kan digitala tillgångar ägas, köpas, säljas och bytas i ett helt decentraliserat system. En av de första tillämpningarna av blockkedjeteknik var digitala valutor, men tekniken utvecklades i hög takt och utvidgas till många icke-finansiella användningsområden. För en spelutvecklare inom web3 är det centralt att knyta sitt spel och dess finansiella tillgångar till en blockkedja med tekniska och finansiella förutsättningar lämpade för spelutveckling.

utgivare av tokens som används som spelvaluta har ett åtagande att utveckla och marknadsföra spelet samt skapa ett community för spelet i fråga, ett åtagande som fortgår så länge spelet efterfrågas. Därför intäktsförs Bolagets tokens över spelets estimerade ekonomiska livslängd.

### Transaktionsintäkter

Såväl NFT:er som tokens kan omsättas på olika marknadsplatser, dvs byta ägare i en transaktion som verifieras av det decentraliserade system som blockkedjetekniken utgör. Värdet på dessa påverkas, utöver den generella marknadsutvecklingen och kursutvecklingen på den kryptovaluta till vilken tillgången är knuten, av hur spelet utvecklas samt i fallet NFT:er, hur innehavaren förädlat denna digitala tillgång genom att via spelet förvärva tillbehör och/eller genom att framgångsrikt spela spelet och därmed öka avatarens värde. De transaktioner som uppstår när en digital tillgång byter ägare via en marknadsplats genererar en transaktionsintäkt för Bolaget som intäktsförs när transaktionen genomförs. En del av intäkterna från transaktionsavgifterna leds tillbaka till spelens så kallade spelkassor (eng: game treasury) och används till exempelvis för belöningar och tävlingar i syfte att öka spelarnas engagemang.

### Annonsintäkter

Gruppens web3-spel går precis som klassiska mobilspel att ladda ned från Apple App Store

och Google Play Store, varför intäkter också kommer in via annonser.

### WAGMI

Wagmi är gruppens utgivningsföretag inom web3, licensierat för utgivning av blockkedjebaserade, finansiella tillgångar. Wagmi grundades 2022 och är baserat i Gibraltar där dotterbolaget godkännts som Virtual Assets Service Provider av The Gibraltar Financial Services Commission.

Lucky Kat sköter spelutveckling och produktstrategi samt underhåller spelens communitys, medan Wagmi sköter alla finansiella aspekter av de digitala tillgångar som givs ut, inklusive juridiska frågor som upprätthållande av AML-policys och rapportering.

Fragbite Group har en stor konkurrensfördel i Wagmi då det finns få andra gamingbolag som är noterade och därtill licensierade inom web3. Med legala förändringar som t.ex. MICA – EU:s nyligen implementerade direktiv – höjs successivt kraven på de aktörer som vill agera inom web3 gaming.

### LUCKY KAT

Lucky Kat grundades 2015 och är baserat i Haag, Nederländerna. Företaget utvecklar mobilspel och etablerades först inom genren hypercasual – titlar med enkel spelmekanik som är ämnade för en bred publik och syftar till att erbjuda en stunds avkoppling. Affärsmodellen för dessa mobilspel är free-to-play



och den främsta intäktskällan är annonsering. Lucky Kat's katalog på drygt 20 spel har till dags dato haft över 200 miljoner nedladdningar. Under 2023 avyttrades två titlar med syfte att kapitalisera på portföljen som haft minskande intäkter pga. förändringar i förutsättningar på marknaden för mobilspel.

### Panzerdogs

Studios första web3-titel *Panzerdogs* lanserades 2022 och betraktas som en pionjärtitel inom web3 gaming, bland annat nominerad av European Blockchain Convention som ett av Europas 100 främsta

startupprojekt inom blockkedjeteknik. Spelet mjuklanserades först på PC inför vilket 5 555 NFT:er i form av hundavatarer såldes för strax under 1 MUSD, år 2023 lanserades spelet på mobil. Under andra halvåret 2023 genomförde Lucky Kat en UA-kampanj med målsättningen att introducera 1 miljon web2-spelare till web3, kampanjen var en framgång och *Panzerdogs* har nu över 1,6 miljoner spelare. Utifrån nedladdningar räknat är *Panzerdogs* idag ett av världens största web3-spel på mobil.

*Panzerdogs* är ett strategispel i vilket två lag med vardera tre spelare tävlar mot varandra. Varje spelare kontrollerar en avatar med en uppsättning förmågor som förbättras under spelets gång och som bidrar till lagets övergripande strategi. Man kan dock välja att spela *Panzerdogs* helt utan att koppla på en sk. wallet eller köpa en avatar, och då spela det som ett klassiskt mobilspel.

Ytterligare NFT:er i form av nya avatar-kollektioner, stridvagnar, stridsvagnsdelar, markytor med mera kommer kontinuerligt introduceras efter hand som spelet utvecklas och underhålls.

### **Cosmocadia**

Lucky Kats andra web3-titel *Cosmocadia* är ett sk. farming-spel i vilket spelare kan



odla, fiska, skapa och arbeta tillsammans. Spelet mjuklanserades på PC i maj 2023 och i samband med det såldes NFT:er i form av avatarrer för cirka 2,3 MSEK. I februari 2024 mjuklanserades spelet på mobil i utvalda marknader inför full lansering på mobil senare under året.

Wagmi och Lucky Kat inledde under 2022 samarbete med infrastrukturföretaget *Mysten Labs* för att tillsammans kunna erbjuda web3-spel till en bredare publik. Samarbetet fördjupades i början av 2023 genom att *Cosmocadia* lanserades som ett av de första projekten på Sui, en ny blockkedja speciellt lämpad för gaming-projekt som *Mysten Labs* är ursprunglig utvecklare av. Lanseringen av *Cosmocadia* i maj 2023 var den tredje mest framgångsrika på Sui som genomfördes i samband med att blockkedjan lanserades.

### **Community**

Att engagera användarna och skapa ett levande, delaktigt community är en hörnsten inom web3. Under pågående utveckling av *Panzerdogs* och *Cosmocadia* har stort fokus lagts på att bygga spelens community – den gemenskap av spelare och ägare av tokens och NFT:er som redan i utvecklingsfasen knyter an till spelen och på så sätt är med och bidrar till riktningen. Ett stort antal följare på Discord och Twitter hjälper till att driva engagemang och understödja marknadsföring, samtidigt som deras åsikter om hur

spelet ska utvecklas noga tas tillvara och införlivas i utvecklingen. Att äga digitala tillgångar knutna till spelen ger ytterligare fördelar och möjlighet att fördjupa sin delaktighet.

### **ŠKOBAN**

Spelvalutan ŠKOBAN är en ekosystemtoken vilket innebär att den kommer kunna användas i samtliga gruppens web3-titlar som ett betalningsmedel. Den publika lanseringen och försäljningen av ŠKOBAN var initialt planerad till hösten 2023 men fick skjutas fram på grund av ogynnsamma förhållanden på de finansiella marknaderna. Arbete med förberedelser fortsatte dock enligt plan, och den publika lanseringen planeras till 2024. Hittills har riktade försäljningar genomförts vilket givit intäkter som stöttat upp spelutvecklingen, varav den senaste om totalt 800 000 EUR genomfördes i slutet av 2023. Efter den publika lanseringen kommer ŠKOBAN inte bara kunna användas i spelen utan även handlas på externa börser.

### **The Sandbox**

Under delar av 2023 bedrev Lucky Kat work-for-hire i form av spelutveckling för *Animoca Brands* och deras globala metaverse *The Sandbox*. Samarbetet pausades mot slutet av året på grund av betydande tekniska problem hos motparten, ytterligare projekt inom work-for-hire är inte planerade under 2024.

# Organisation

Fragbite Group AB (publ) med organisationsnummer 556990–2777 är ett svenskt publikt aktiebolag med huvudkontor i Stockholm, Sverige. Bolaget har sju helägda dotterbolag och fysisk närvaro i Sverige (Stockholm), Frankrike, (Paris, Montpellier och Nancy), Nederländerna (Haag) och Gibraltar.



## LEDNING

Bolagsledningen består av fem personer och styrelsen består av fem ledamöter. För individuella presentationer se avsnitten "Styrelse" respektive "Ledande befattningshavare".

## PERSONAL

Personalen är vår viktigaste resurs. Vi strävar efter glädje, kreativitet och välmående på arbetsplatsen och att utveckla våra medarbetares kompetens i en inkluderande miljö, där vi ger dem möjlighet att göra sitt bästa. Gruppens olika

kontor är avgörande för verksamhetens resultat. Genom dem avser vi bygga en känsla av gemenskap, främja tillhörighet och samarbete samt skapa en plats där alla medarbetare känner sig välkomna. Vi förser våra medarbetare med det de behöver för att arbeta på våra kontor och andra platser, med flexibilitet utifrån deras personliga behov. En del av medarbetarna arbetar på distans och andra i så kallad hybridform.

Fragbite Group har idag en personalstyrka bestående av tre fjärdedelar män och en

fjärdedel kvinnor. Det är Bolagets målsättning att öka antalet kvinnliga medarbetare i alla delar av gruppen.

Bolaget verkar på platser med olika lokala bestämmelser och vi strävar efter att följa alla tillämpliga lokala lagar och förordningar. Vi respekterar också rätten till kollektiva förhandlingar och föreningsfrihet.

Bolaget har optionsprogram utformade för att genom aktieäggande öka medarbetarnas engagemang för gruppens gemensamma prestationer.

# Styrelse

Enligt bolagsordningen ska styrelsen bestå av lägst tre och högst åtta ledamöter med högst en suppleant vilka ska väljas årligen av årsstämman för tiden intill dess nästa årsstämma hållits. Bolagets styrelse består för närvarande av fem stämموvalda ledamöter, inklusive styrelseordföranden.



## Stefan Tengvall

Född 1976

Styrelseordförande sedan 2022

### Utbildning och erfarenhet:

Stefan har studerat Master Program in Accounting, Valuation & Financial Management vid Handelshögskolan i Stockholm. Han har stor erfarenhet som entreprenör och investerare inom området informations- och kommunikationsteknik. Stefan är en av grundarna till Ownit Broadband och var med och byggde upp bolaget till en omsättning på 134 MSEK och 29 MSEK i EBIT fram till att det avyttrades till Telenor 2012. Han är idag Chief Strategy Officer för Telness Tech och har tidigare varit investerare och ordförande i Scrive.

### Innehav i Fragbite Group:

Stefan äger 2 712 090 aktier varav 732 090 privat och resten via bolag. Han äger 150 000 teckningsoptioner av serie OP 2021/2024 samt 100 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025.

### Övriga uppdrag:

Styrelseordförande i uNorth AB. Styrelseledamot i Ground Transportation Services Sweden AB, Travel Contracts Sweden AB, Snowfall IP AB, Internet Legends AB, Verification Topco AB, Travel Technology Development Europe AB, TechBuddy International Holding AB, Travel Development Sweden AB, Mobility46 AB, Elbilio AB, First San Fransisco Invest AB, Shinjitsu AB, Incaprettamento AB, Sören Tengvall Bygg och Inredningar Aktiebolag och Hello Ebbot AB. Styrelseledamot och VD i Twin Mountain Group AB och Autonoma System i Stockholm AB.

Oberoende i förhållande till bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja



## Claes Kalborg

Född 1962

Styrelseledamot sedan 2020

### Utbildning och erfarenhet:

Claes har studerat vid Stockholms universitet och har en lång erfarenhet som entreprenör samt från ledande roller inom media- och spelindustrin. Tidigare har Claes bland annat varit verksam som SVP Global Licensing på Rovio och SVP Head of Global Licensing på King. Claes har ett flertal engagemang som styrelseledamot i olika bolag och är även Associate i AI-företaget CanopyLAB samt VD på Rightbridge Ventures Group AB (publ).

### Innehav i Fragbite Group:

Claes äger 15 000 aktier via bolag. Han äger 25 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025.

### Övriga uppdrag:

VD och styrelseledamot i Barn Storm Media AB, Rightbridge Ventures Group AB (publ) och Every Sense Entertainment AB. Vice VD och styrelseledamot i Sentinella Aktiebolag. VD och styrelsesuppleant i Bodiam AB. Ordförande i Gaming Guardians AB. Styrelseledamot i Adventure Box Technology AB, CF Entertainment AB, LL Lucky Games AB (publ), Non Violence Licensing AB och Sound Dimension AB. Styrelsesuppleant i Rosebloom Enterprises AB och Rosebloom Ventures AB.

Oberoende i förhållande till bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja



### Sten Wranne

Född 1961  
Styrelseledamot sedan 2021

#### Utbildning och erfarenhet:

Sten har en civilingenjörsexamen i Teknisk fysik från Chalmers Tekniska Högskola, Göteborg, och har under sin karriär haft ett antal olika CFO-roller på bland annat Stillfront Group, Adcore AB och Connecta AB. Sten har lång erfarenhet av såväl ekonomistyrning som noterad miljö samt M&A inom både gaming och andra branscher. Han har haft och har flertalet uppdrag som styrelseledamot och är partner samt arbetande styrelseledamot i managementkonsultgruppen Newground Alliance.

#### Innehav i Fragbite Group:

Sten äger 270 000 aktier varav 160 000 aktier privat och resten via bolag. Han äger 50 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025.

#### Övriga uppdrag:

Styrelseledamot i Newground Alliance AB. Styrelseledamot eller styrelsesuppleant i ett antal bolag inom koncernen Newground Alliance. Styrelseledamot i Black Ocean Development AB, Deseven International AB och Black Ocean Invest AB. Styrelsesuppleant och VD i Deseven Capital AB.

Oberoende i förhållande till bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja



### Zara Zamani

Född 1985  
Styrelseledamot sedan 2022

#### Utbildning och erfarenhet:

Zara har en dubbel ingenjörsexamen i el- och elektronik-teknik respektive petroleumteknik och är i slutskedet av doktorandstudier inom Innovationsvetenskap. Hon har ledarskapserfarenhet från globala företag som Chromaway, Schlumberger och DH Anticounterfeit, och en omfattande bakgrund från att designa blockkedjor och att utveckla innovativa kryptobaserade investeringsmodeller. 2021 grundade Zara metaverseföretaget Neoki där hon arbetar som Chief Operations Officer, vid sidan av en lektorstjänst vid Högskolan i Halmstad samt rollen som tillförordnad VD för dotterbolaget Lucky Kat. Zara har tidigare varit panelexpert för EU Blockchain Observatory and Forum, och hon fördes fram av den amerikanska publikationen Analytics Insight som en av de 10 mest inflytelserika kvinnorna inom teknik 2021.

#### Innehav i Fragbite Group:

Zara äger 40 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025. Hon äger inga aktier.

#### Övriga uppdrag:

Styrelsesuppleant i Neoki AB och Allny Bygg AB.

Oberoende i förhållande till bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja



### Maria A. Grimaldi

Född 1968  
Styrelseledamot sedan 2023

#### Utbildning och erfarenhet:

Maria är diplomerad marknadssekonom och varumärkesstrateg från Berghs School of Communication, Stockholm. Maria har lång erfarenhet som ledare och styrelseledamot i såväl Sverige som globalt, med exekutiva roller som VD för det börsnoterade XR-teknikföretaget Bublar Group. Hon har också varit VD för nordiska Dataspelsbranschen och styrelseledamot i Interactive Software Federation of Europe (ISFE, nu Video Games Europe). Maria har expertis inom skalbara teknologier, snabbväxande verksamheter, produktutveckling, förvärv- och konsolideringar strategier, samt har ett omfattande nätverk inom den globala gamingindustrin.

#### Innehav i Fragbite Group:

Maria äger inga aktier.

#### Övriga uppdrag:

Styrelseordförande i PS of Sweden AB och JH Holding AB. Styrelseledamot i Association of Swedish Fashion Brands ekonomisk förening, ESPORTAL GROUP AB, Gegant AB, Insert Coin AB, M.O.B.A. Network AB (Publ), Trainimal AB och Vator Securities AB.

Oberoende i förhållande till bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja

# Ledande befattningshavare



## Marcus Teilman

Född 1983

VD och Koncernchef sedan 2022

### Utbildning och erfarenhet:

Marcus har bedrivit civilekonomstudier vid Stockholms universitet och har över 15 års erfarenhet från ledande positioner i noterad miljö, främst från iGaming. Han var under 8 år engagerad i Acroud AB (publ.), noterat på Nasdaq First North Growth Market Premier, först som CFO och därefter VD och Koncernchef samt även styrelseledamot. Marcus har även bred erfarenhet inom M&A och finansiering inom främst iGaming, FinTech och Online Media. Marcus anslöt till Fragbite Group 2021 i rollen som Deputy CEO och Head of M&A innan han i maj 2022 tog över som VD och Koncernchef.

### Innehav i Fragbite Group:

Marcus äger 210 000 aktier. Han äger 150 000 teckningsoptioner av serie OP 2021/24, 300 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/25 samt 500 000 teckningsoptioner av serie OP 2023/2026.

### Övriga uppdrag:

Styrelseordförande i Creddo AB. Styrelseledamot i Mentimeter AB (publ), Corploan Media AB och Baryton Sweden AB.



## Anders Rössel

Född 1973

CFO sedan 2023

### Utbildning och erfarenhet:

Anders är civilekonom från Lunds universitet och har över 20 års erfarenhet från ledande positioner i noterade och onoterade företag inom olika branscher, samt en bred bakgrund inom finansiering och M&A. Anders kommer senast från Adverty där han var CFO och dessförinnan från Howden Sweden, även där i rollen som CFO. Anders tidigare befattningar inkluderar bland annat Head of Group Business Control på iGaming-bolaget Cherry.

### Innehav i Fragbite Group:

Anders äger 10 000 aktier.

### Övriga uppdrag:

Inga övriga uppdrag.



## Magdy Shehata

Född 1990

VD FunRock & Prey Studios sedan 2016

### Utbildning och erfarenhet:

Magdy har en MSc of Entrepreneurship and Innovation Management från Kungliga Tekniska Högskolan, Stockholm, och en BSc of Computer Engineering från Pharos University i Alexandria. Magdy är medgrundare av FunRock och Fragbite Group samt har cirka 15 års erfarenhet från inom teknikindustrin, bland annat i rollen som Marketing Manager på Truecaller. Magdy är medgrundare till rekryteringsföretaget Söderhub samt aktiv som privatinvestor och mentor till olika startups i Europa och MENA-regionen, samt medlem av the Swedish Institute Network for Future Global Leaders.

### Innehav i Fragbite Group:

Magdy äger 29 722 aktier. Han äger 137 500 teckningsoptioner av serie OP 2021/24, 150 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/25 samt 350 000 teckningsoptioner av serie OP 2023/2026.

### Övriga uppdrag:

VD och Styrelsesuppleant i Söderhub AB. Styrelseledamot i Recoma AB.



### Abrial Da Costa Liard

Född 1972

VD Playdigious sedan 2023

#### Utbildning och erfarenhet:

Abrial Da Costa har över 30 års erfarenhet av spelbranschen inom såväl utveckling, distribution och publicering som marknadsföring och försäljning. Han har en bakgrund som entreprenör och grundare av olika verksamheter, samt har erfarenhet från ledande befattningar i roller så som VP Sales and Marketing för Microids och Chief Business Officer för Don't Nod. Abrial är en dedikerad spelentusiast och branschprofil och var bland annat under 2004–2005 styrelseledamot i SNJV (det franska förbundet för videospelsproducenter) och är för närvarande styrelseledamot i Capital Games (Paris' Video Game Studios Association). Sedan 2012 är Abrial engagerad vid Institut de l'Internet et du Multimédia, där han undervisar speldistribution för studenter vid programmen Masters in Video Game Production samt Video Game Management MBA.

#### Innehav i Fragbite Group:

Abrial äger inga aktier eller optioner.

#### Övriga uppdrag:

Styrelseledamot i Capital Games.



### Daniel Pereaux

Född 1988

VD Fragbite sedan 2018

#### Utbildning och erfarenhet:

Daniel har en kandidatexamen i företagsekonomi och en kandidatexamen i innovationsteknik från Mälardalens Universitet. Han har en lång bakgrund inom digital marknadsföring/annonsering med expertis inom esport och gaming. Daniel har tidigare arbetat som säljansvarig och kreativ projektledare för Nyheter24-Gruppen som tidigare var ägare av Fragbite. När man 2018 valde att bolagisera Fragbite AB tillträdde Daniel som VD.

#### Innehav i Fragbite Group:

Daniel äger 1 254 055 aktier via bolag. Han äger 150 000 teckningsoptioner av serie OP 2021/2024 samt 40 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/25.

#### Övriga uppdrag:

Styrelseledamot i Pereaux Holding AB.

## ERSÄTTNING TILL STYRELSE, VERKSTÄLLANDE DIREKTÖREN OCH ÖVRIGA LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

### Ersättning till styrelsen

På årsstämman den 12 maj 2023 beslutades att arvode till styrelsen ska utgå med 200 000 kronor till styrelsens ordförande och 100 000 kronor till var och en av de övriga ledamöterna med undantag för en ledamot som erhåller ytterligare 50 000 kronor som medlem i revisionsutskottet. För ytterligare information om utestående optionsprogram samt information om ersättning som utbetalats till styrelseledamöter och ledande befattningshavare under räkenskapsåret 2023, se not 2 i Förvaltningsberättelsen.

## ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSE OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

VD och Koncernchef Marcus Teilman har sex (6) månaders uppsägning och vid uppsägning från Bolaget sex (6) månaders uppsägning samt ett avgångsvederlag uppgående till sex (6) månader. Ingen i årsredovisningen nämnda styrelseledamöter eller ledande befattningshavare har ingått avtal med Bolaget om förmåner efter uppdragets avslutande.

### Revisor

Revideco AB har varit Bolagets revisor sedan 2016 och valdes senast för tiden intill årsstämman 2023. Erik Emilsson är auktoriserad revisor och huvudansvarig revisor för Fragbite Group. Revideco AB:s huvudkontorsadress är S:t Eriksgatan 119, Stockholm.



# Risker och riskhantering

Osäkerhet om framtida händelser är ett naturligt inslag i all affärsverksamhet. Framtida händelser kan ha en positiv inverkan och ge möjligheter till ökat värdeskapande, eller negativ inverkan och påverka resultatet på ett ogynnsamt sätt. Aktiv riskhantering är en förutsättning för att Bolaget ska kunna bedriva en framgångsrik verksamhet.

Fragbite Groups styrelse ansvarar inför ägarna för bolagets riskhantering. Riskhantering förknippad med affärsutveckling och långsiktig strategisk planering bereds i ledningsgruppen och beslutas av styrelsen. Ledningsgruppen rapporterar löpande riskfrågor såsom koncernens finansiella status och efterlevnad av finans- och redovisningspolicy till styrelsen. Fragbite Group arbetar kontinuerligt med omvärldsbevakning samt bedömning och utvärdering av de risker som koncernen utsätts för och kan komma att utsättas för. Kritiska omvärldsfaktorer hanteras löpande inom ramen för den operativa verksamheten.

Nedan anges, utan anspråk på att vara uttömmande, några av de strategiska och operativa risker som kan få betydelse för bolagets framtida utveckling. Riskerna är inte presenterade i ordning efter betydelse eller möjlig påverkan på bolagets resultat eller finansiella ställning.

## RISKER KOPPLADE TILL BOLAGETS VERKSAMHET OCH BRANSCH

### Risker relaterade till Bolagets produkter och dess användares preferenser

Fragbite Groups operativa och ekonomiska resultat är beroende av hur attraktiva de produkter är som utvecklas, marknadsförs och distribueras av Bolaget och dess samarbetspartners. I dagsläget genereras

intäkter från Bolagets spel, publiceringsverksamhet, web3-verksamhet och esportverksamhet. För att generera återkommande intäkter behöver Fragbite Group aktivt arbeta med att bibehålla en hög såväl kännedom om Bolagets marknader som kundmedvetenhet om befintliga speltitlar samt om de spel som omfattas av Bolagets publiceringsverksamhet och de aktiviteter som bedrivs inom ramen för esportverksamheten.

Om Bolaget misslyckas med att identifiera och anpassa sig till trender och slutanvändarnas förväntningar och krav på spelupplevelser och esportinnehåll, kan den kommersiella framgången för befintliga och framtida spel och esportinnehåll komma att försämrats eller utebli.

### Risker relaterade till konkurrens på Bolagets marknad

Spelbranschen är attraktiv och konkurrensutsatt och karakteriseras av förhållandevis höga utvecklingskostnader till ofta hög risk men samtidigt hög potential om en produkt tas väl emot av spelarna. För att Fragbite Group ska kunna bibehålla sin konkurrenskraft och därmed fortsätta att växa och utvecklas måste Bolaget utveckla, lansera och framgångsrikt marknadsföra konkurrenskraftiga spel som tilltalar spelarna samt tillhandahålla innehåll som tilltalar esport-

publiken. Bolaget måste vidare säkerställa ett brett och långsiktigt hållbart distributionsnätverk med riskspridning över olika ersättningsmodeller för att säkra intäkter på lång sikt.

### Risker relaterade till Bolagets spelutveckling

All spelutveckling och lansering medför viss osäkerhet när det gäller att beräkna tid och resurser som krävs för att färdigställa spel. Spelutvecklingsprojekt kan visa sig behöva ytterligare utvecklingsarbete än vad som ursprungligen varit planerat. Påbörjade projekt kan även komma att behöva ändra inriktning eller design under projektets gång av kommersiella skäl. Det kan exempelvis vara på grund av förändringar i speltrender eller förväntningar och efterfrågan hos spelanvändare. Fördröjningar i produktlanseringar och teknikutvecklingen på spelmarknaden skulle kunna medföra att Fragbite Groups spel blir omoderna i förhållande till konkurrerande spel.

### Risker relaterade till beroende av samarbetspartners

Bolagets spelutveckling och/eller marknadsföring kan ske i samarbete med externa samarbetspartners, såsom exempelvis utvecklare och distributörer. Vid denna typ av samarbeten kan Bolaget få mindre kontroll över marknadsföring och andra

centrala aktiviteter jämfört med när utveckling, publicering, marknadsföring och distribution genomförs helt i egen regi. Förseningar och avbrott i marknadsföring av Bolagets nuvarande och framtida spelprojekt kan leda till försenade eller uteblivna intäkter. Vidare kan Bolagets renommé samt relationer med nuvarande och potentiella framtida samarbetspartners skadas. Distributionen av mobilspel bedrivs genom samarbeten med olika distributörer, så som exempelvis Apple App Store, Netflix och Google Play. Om innehavare av digitala distributionsplattformar skulle avbryta eller begränsa Bolagets tillgång till deras plattformar, drabbas av driftavbrott, försämra Bolagets villkor exempelvis avseende intäktsfördelning eller rapportera felaktiga försäljningssiffror till Bolaget skulle det på kort sikt kunna medföra negativa finansiella effekter och på längre, sikt vid bestående brister, riskera att försvåra för Bolaget att nå ut till slutanvändare.

#### Risker relaterade till web3-marknaden

Web3, dvs blockkedjeteknik, anses av många som en marknad med mycket stor potential och som kommer att förändra spelindustrin i grunden och investeringarna är därför såväl stora som många på denna nya marknad. Den är dock fortfarande under kraftig utveckling och därför omogen, vilket bland annat den höga volatiliteten i värdet på de

flesta kryptovalutor påvisar. Samtidigt görs en hel del ansträngningar världen över för att reglera denna marknad vilket avser att skapa en större förutsägbarhet, ett område inom vilket Bolaget ligger i framkant i och med registreringen som Digital Service Asset Provider i Gibraltar. Då marknaden befinner sig i ett tidigt skede innebär det risker för de aktörer som tidigt agerar på densamma, en ogynnsam utveckling skulle därför kunna påverka Bolagets verksamhet negativt.

#### Risker relaterade till Bolagets tillväxtstrategi

Koncernens framtida tillväxt förväntas ske både organiskt och genom förvärv. Förvärv kan även innebära legala, finansiella och operationella risker relaterade till verksamheten som förvärfvas, såväl som risker för att integrationsprocessen blir mer kostsam eller mer tidskrävande än beräknat eller att förväntade synergier helt eller delvis uteblir.

#### IT-risker

Fragbite Group är beroende av en väl fungerande IT-infrastruktur för att kunna producera, utveckla, sälja och publicera sina spelprodukter och för att kunna bedriva verksamhet inom esport. Bolaget, dess samarbetspartners och kunder är i riskzonen för hackerattacker, virus och andra former av cyberrelaterade brott. Det finns en risk att system för informationshantering tillhörande

Bolaget eller andra företag vilka Bolaget har en affärsrelation med blir föremål för IT-relaterad brottslighet, systemintrång eller andra liknande händelser. Effekterna av sådana aktiviteter kan resultera i att Bolagets IT-system helt eller delvis inte är tillgängligt.

#### Risker relaterade till regulatoriska krav

Det är av avgörande betydelse för Bolaget att verksamheten följer gällande lagar och regelverk i de olika jurisdiktioner där Bolaget har verksamhet. Regelefterlevnad är dock tids- och kostnadskrävande och kan komma att öka vid förändring av lagar och regelverk. Eftersom esport och web3, samt i viss mån även gaming, är förhållandevis nya branscher kan lagar och regelverk komma att ändras fort. Det kan påverka Bolagets verksamhet och lönsamhet på kort sikt, bland annat genom att Bolaget kan komma att behöva allokera ytterligare resurser för regelefterlevnad. Vidare behandlar Bolaget personuppgifter och är därmed föremål för EU-förordningen (2016/679) om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter ("GDPR") samt nationell dataskyddslagstiftning. Om Bolaget inte uppfyller kraven enligt GDPR, till exempel genom att inte förhindra obehörig spridning eller felaktig hantering av personuppgifter, kan det resultera i negativ publicitet, ekonomisk skada eller negativ inverkan på Bolagets varumärke.



# Aktien

Fragbite Groups aktie noterades på Nasdaq First North Growth Market den 12 juli 2021 och handlas under tickern (kortnamnet) FRAG. Aktiens ISIN-kod är SE0015949334.

## AKTIENS UTVECKLING 2023

Per den sista handelsdagen under perioden, den 29 december 2023, var sista avslutet på kursen 1,86 kronor per aktie vilket motsvarar ett börsvärde för bolaget om 202,3 MSEK baserat på 108 525 164 utestående aktier. Högsta betalkurs som noterades under året var 4,15 kronor och lägsta betalkurs var 1,12 kronor.

## OMSÄTTNING I AKTIEN

Under året omsattes sammanlagt cirka 23 miljoner aktier till ett värde av cirka 61 MSEK. I snitt omsattes 93 332 aktier per handelsdag, motsvarande en genomsnittlig dagsomsättning om 242 113 kronor.

## ANTAL AKTIER OCH AKTIEKAPITAL

Antal aktier i Fragbite Group uppgick den 1 januari 2023 till 90 672 923, motsvarande lika många röster, med ett aktiekapital på 1 511 189 kronor och kvotvärde per aktie på 0,0167 kronor.

Den 29 september uppfylldes villkoren för den sista tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet av Playdigious, bolaget erlade därmed 1 MEUR, varav 0,5 MEUR

betalades kontant och motsvarande 0,5 MEUR betalades med 2 278 353 nyemitterade aktier i Fragbite Group. Totalt antal aktier ökade i samband med emissionen till 92 951 276.

I samband med förvärvet av Fall Damage genomfördes den 11 oktober en nyemission med 4 291 845 aktier som ersättning till grundarna av Fall Damage samt en riktad emission med 11 282 043 aktier för att finansiera förvärvet. Totalt antal aktier ökade med 15 573 888 till 108 525 164.

Vid årets slut uppgick totalt antal aktier således till 108 525 164 och aktiekapitalet till 1 808 721 kronor.

## ÄGARSTRUKTUR

Antalet aktieägare i Fragbite Group uppgick per 31 december 2023 till 2 493. De 10 största ägarna innehade aktier motsvarande 49,69 procent av utestående aktier och röster.

## UTDELNINGSPOLICY

Samtliga aktier i Bolaget ger lika rätt till vinstutdelning och beslut om utdelning fattas av årsstämman. Styrelsen i Bolaget har

inte antagit någon utdelningspolicy. Vid överväganden när förslag ska lämnas om utdelning beaktar dock styrelsen flera faktorer, inbegripet Bolagets verksamhet, rörelseresultat, finansiella ställning, aktuellt och förväntat likviditetsbehov, expensionsplaner, avtalsmässiga begränsningar och andra väsentliga faktorer. Styrelsen avser att de närmaste åren prioritera investeringar framför utdelning till aktieägarna varför styrelsen föreslår att årsstämman beslutar att ingen utdelning för räkenskapsåret 2023 lämnas.

**ÄGARLISTA PER 2023-12-31**

Tio största aktieägarna i Fragbite Group AB

Aktieägare	Antal aktier och röster	Andel av kapital och röster (%)
Mikael A Pettersson	8 445 515	7,78
Avanza Pension	7 913 213	7,29
The Barbarian Group AB	6 579 286	6,06
Moongolde Ltd	5 685 394	5,24
Santhe Dahl	5 525 641	5,09
Nordnet Pensionsförsäkring	4 977 118	4,59
Fall Damage Holding AB	4 291 845	3,95
IF Holding	3 931 231	3,62
Sellers of Lucky Kat B.V.	3 860 755	3,56
Stefan Tengvall	2 712 090	2,50
<b>TOTALT</b>	<b>53 922 088</b>	<b>49,69</b>

**NYCKELDATA FRAGBITE GROUPS AKTIE**

Vinst per aktie	-0,49 SEK
Vinst per aktie efter utspädning	-0,47 SEK
Utestående aktier vid årets slut	108 525 164
Sista betalkurs vid årets slut	1,86 SEK
Högsta betalkurs under året	4,15 SEK
Lägsta betalkurs under året	1,12 SEK
Börsvärde vid årets slut	202 290 906 SEK
Antal aktieägare	2 493



# Bolagsstyrning

Bolagsstyrningen i Fragbite Group grundas på svensk lag, interna regler och föreskrifter samt Nasdaq First North Growth Markets regelverk. Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden") gäller för alla svenska bolag vars aktier är noterade på en reglerad marknad i Sverige. Nasdaq First North Growth Market är inte en reglerad marknad och Bolaget är därmed inte skyldigt att tillämpa Koden.

## BOLAGSSTÄMMA

### Allmänt

Enligt aktiebolagslagen (2005:551) är bolagsstämman Bolagets högsta beslutsfattande organ. På bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i nyckelfrågor, bland annat fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av Bolagets resultat, beviljande av ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och verkställande direktör, val av styrelseledamöter och revisorer samt ersättning till styrelsen och revisorerna. Fragbite Groups årsstämmor hålls i Stockholm inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. Utöver årsstämman kan extra bolagsstämmor sammankallas. Enligt bolagsordningen som antogs på extra bolagsstämma den 3 maj 2021 sker kallelse till års- och bolagsstämma genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt på bolagets webbplats. Vid tidpunkten för kallelse skall information om att kallelse skett annonseras i Dagens Industri.

## STYRELSENS OCH VERKSTÄLLANDE DIREKTÖRENS ARBETSFORMER

### Allmänt

Styrelsen är Bolagets näst högsta beslutsfattande organ efter bolagsstämman. Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för Bolagets förvaltning och organisation, vilket

innebär att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av uppsatta mål, fortlöpande utvärdera Bolagets resultat och finansiella ställning samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och delårsrapporter upprättas i rätt tid. Dessutom utser styrelsen verkställande direktör. Styrelseledamöter utses normalt av årsstämman för tiden intill slutet av nästa årsstämma. Enligt Fragbite Groups bolagsordning ska styrelsen bestå av lägst tre och högst åtta ledamöter med högst en suppleant. Styrelsen följer en skriftlig arbetsordning. Arbetsordningen reglerar bland annat styrelsens sammanträdesfrekvens, funktioner och arbetsfördelningen mellan styrelsen och den verkställande direktören. Styrelsen sammanträder enligt ett årligen fastställt schema. Utöver dessa styrelsemöten kan ytterligare styrelsemöten sammankallas för att hantera frågor som inte kan hänskjutas till ett ordinarie styrelsemöte. Inför varje styrelsemöte ska bolagets VD upprätta en VD-rapport som beskriver väsentliga händelser, KPI:er, försäljningsutveckling, likviditet etc. I samband med styrelsemötet den 12 augusti 2021 fastställde och uppdaterade styrelsen även instruktionen för den verkställande direktören samt för den vice verkställande direktören. Den

verkställande direktören är ansvarig för att månadsvis sammanställa och utsända en ledningsrapport till samtliga ordinarie styrelseledamöter. Instruktionen för den verkställande direktören behandlar även vilka ärenden som ska underställas styrelsen och arbetsfördelningen mellan verkställande direktör och styrelsen.

### Övriga riktlinjer

Bolagets styrelse har antagit en insiderpolicy som ett komplement till gällande insiderlagstiftning i Sverige. Policyn, som är tillämplig på såväl styrelseledamöter som anställda, fastställer bland annat rutiner för viss anmälningsskyldighet, handel med finansiella instrument utgivna av Bolaget, uppskjutande av offentliggörande av insiderinformation samt hantering av insiderförteckningar (loggböcker). Styrelsen har därutöver antagit en informations- och kommunikationspolicy som bland annat reglerar Bolagets informationsgivning.

### Revisions- och ersättningsutskott

Bestämmelser om inrättande av revisionsutskott framgår av aktiebolagslagen och omfattar endast bolag vars aktier är upptagna till handel på en reglerad marknad. Bolaget gör dock bedömningen att det mot bakgrund av verksamhetens omfattning är



motiverat med utskott avseende revisionsfrågor, varför detta inrättats och består av Stefan Tengvall och Sten Wranne. Bolaget har även ett ersättningsutskott bestående av Stefan Tengvall och Claes Kalborg.

### Revision

Bolagets revisor utses av årsstämman för perioden intill slutet av nästa årsstämma. Fragbite Groups revisor granskar årsbokslut och årsredovisning samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning. Revisorn ska efter varje räkenskapsår lämna en revisionsberättelse till årsstämman. Enligt Bolagets bolagsordning ska Bolaget ha en eller två revisorer, med eller utan revisorsuppleanter. Vid årsstämman den 12 maj 2023 fattades beslut om omval av Revideco AB som Bolagets revisor för tiden intill nästa årsstämma. Erik Emilsson är huvudansvarig revisor.

# Förvaltningsberättelse

## ALLMÄNT OM VERKSAMHETEN

Fragbite Group AB (publ), organisationsnummer 556990-2777, är en företagsgrupp noterad på Nasdaq First North Growth Market i Stockholm och verksam på de globala marknaderna för GAMING, ESPORT och WEB3. Koncernen har en portfölj av etablerade dotterbolag som utvecklar, anpassar och publicerar spel och

esportinnehåll för såväl traditionella plattformar som moderna plattformar. Koncernen har cirka 120 medarbetare och säte i Stockholm, Sverige, med fysisk representation i Frankrike (Paris, Montpellier och Nancy), Nederländerna (Haag) och Gibraltar. Koncernen har en uttalad strategi att förvärva snabbväxande, välskötta och lönsamma bolag med en stark ledning

vars affärsverksamhet med stöd av moderbolaget har god potential att växa såväl organiskt som via synergier inom gruppen.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER RÄKENSKAPSÅRET

- Vid årsstämman omvaldes styrelseledamöterna Stefan Tengvall, Sten Wranne, Claes Kalborg och Zara Zamani, samt beslutades om nyval av styrelseledamoten Maria Andersson Grimaldi. Till styrelsens ordförande omvaldes Stefan Tengvall.
- Dotterbolaget Fragbite AB lanserade gaming- och esportbyrån Config.
- Playdigious lanserade en ny affärsverksamhet för publicering av så kallade independent games under varumärket Playdigious Originals.
- Abrial Da Costa utsågs till ny VD för Playdigious och tog plats i Fragbite Groups ledningsgrupp.
- Anders Rössel utses till ny CFO och Head of M&A och tog plats i Fragbite Groups ledningsgrupp.
- Fragbite Group erlade slutlig tilläggsköpeskilling för förvärvet av Playdigious om 1 MEUR varav 0,5 MEUR betalades kontant och motsvarande 0,5 MEUR betalades med nyemitterade aktier i Fragbite Group.

- Fragbite Group förvärvade Fall Damage Studio AB under oktober och i samband med förvärvet emitterades 4 291 845 till grundarna samt genomfördes en riktad nyemission om 11 282 043 aktier med lika många teckningsoptioner vilket hittills tillfört bolaget 22 MSEK före emissionskostnader samt upptagande av lån om 20 MSEK. Teckningsoptionerna löper ut under april 2024.
- Wagmi genomförde riktad försäljning av \$KOBAN tokens om cirka 9 MSEK.

## HÄNDELSER EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG

Bolaget har inte kommunicerat några regulatoriska händelser enligt Marknadsmissbruksförordningen efter räkenskapsårets utgång, utöver publicering av bokslutskommuniké.

## FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Bolaget fortsätter att utveckla, anpassa och publicera spel av hög kvalitet på marknaderna för gaming och web3 som tilltalar spelarna. Bolaget fortsätter stärka erbjudandet inom esport med utveckling av egna IP:n samt marknadsföringstjänster.

## UTVECKLING AV BOLAGETS VERKSAMHET, RESULTAT OCH STÄLLNING

Koncernen, tkr	2023	2022	2021	2020
Nettoomsättning	237 198	254 059	124 041	4 595
Rörelseresultat EBITDA	16 193	11 909	6 162	-5 458
EBITDA marginal, %	6,83	4,69	4,97	n/a
Operativ EBIT	8 028	5 255	-3 110	-5 469
Rörelseresultat EBIT	-96 728	-83 221	-45 746	-22 336
Balansomslutning	984 521	383 001	304 258	72 257
Soliditet, %	14,8	42,2	66,8	93,6
Justerad soliditet, %	37,4	58,0	70,1	93,6

Moderbolaget, tkr	2023	2022	2021	2020
Nettoomsättning	5 853	7 270	2 359	49
Rörelseresultat EBITDA	-11 932	-7 915	-7 540	-80
Balansomslutning	850 777	453 275	311 097	83 669
Soliditet %	34,0	56,9	77,5	95,8
Justerad soliditet %	60,1	67,9	80,7	95,8

Definitioner: se not 30.

## EGET KAPITAL – KONCERNEN

Belopp i tkr	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Bal. res. inkl. årets resultat	Summa eget kapital
<b>2022</b>				
Ingående balans	1 399	317 165	-115 310	203 254
Årets resultat			-103 112	-103 112
Nyemission	112	38 767		38 879
Emissionskostnader		-258		-258
Omräkningsdifferens			22 747	22 747
<b>Vid årets utgång</b>	<b>1 511</b>	<b>355 674</b>	<b>-195 675</b>	<b>161 510</b>
<b>2023</b>				
Ingående balans	1 511	355 674	-195 675	161 510
Årets resultat			-53 148	-53 148
Nyemission	298	37 421		37 719
Emissionskostnader		-1 035		-1 035
Omräkningsdifferens			1 021	1 021
<b>Vid årets utgång</b>	<b>1 809</b>	<b>392 060</b>	<b>-247 802</b>	<b>146 067</b>

## EGET KAPITAL – MODERBOLAGET

Belopp i tkr	Bundet eget kapital		Fritt eget kapital		Summa eget kapital
	Aktiekapital	Överkursfond	Bal. res. inkl. årets resultat		
<b>2022</b>					
Ingående balans	1 399	317 165	-77 517		241 047
Årets resultat			-21 678		-21 678
Nyemission	112	38 767			38 879
Emissionskostnader		-258			-258
<b>Vid årets utgång</b>	<b>1 511</b>	<b>355 674</b>	<b>-99 194</b>		<b>257 991</b>
<b>2023</b>					
Ingående balans	1 511	355 674	-99 194		257 991
Årets resultat			-5 513		-5 513
Nyemission	298	37 421			37 719
Emissionskostnader		-1 035			-1 035
<b>Vid årets utgång</b>	<b>1 809</b>	<b>392 060</b>	<b>-104 707</b>		<b>289 162</b>

## VIKTIGA FÖRHÅLLANDEN

I moderbolagets balansräkning har hänsyn tagits till den sista köpeskillingen som avtalats vid förvärvet av Lucky Kat BV i december 2021, om 4 MEUR som utfaller första halvåret 2024, samt till den tilläggsköpeskillning som avtalats vid förvärvet av Fall Damage Studio AB per den 17 oktober 2023, om 400 MSEK som utfaller under 2028. Dessa tilläggsköpeskillningar utfaller givet att stipulerade villkor uppnås i enlighet med respektive förvärvsavtal.

## HÅLLBARHET OCH SOCIALT ANSVAR

Fragbite Group bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då bolagets verksamhet inom gaming inbegriper utveckling av spel som distribueras digitalt och inte resulterar i en fysisk produkt medför den en mycket begränsad miljömässig påverkan. Bolagets verksamhet inom esport är även den till största delen digital varför den inte heller har någon betydande miljöpåverkan. Inom web3 är Bolaget exponerat mot kryptovaluta, en marknad som initialt hade viss miljöpåverkan, men där huvuddelen av dagens blockkedjor bygger på ny teknik som medför att miljöpåverkan är obetydlig. De första blockkedjorna byggde på så kallad proof-of-work-mekanik som krävde att alla transaktioner verifierades genom att varje dator i blockkedjan löste komplexa

algoritmer, med betydande elkonsumention som resultat. Modernare blockkedjor, så som Sui, bygger på så kallad proof-of-stake-mekanik vilken, förenklat, verifierar transaktioner mot slumpmässigt utvalda användare, med exponentiellt lägre elkonsumention som resultat. De blockkedjor Bolaget är exponerade mot bygger på proof-of-stake och web3-verksamheten har således även den minimala miljöpåverkan. När det kommer till den operativa vardagen för gruppens alla enheter, sådant som resor, inköp, lokaler och dylikt, söker Bolaget så långt det går att säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle i de länder gruppen bedriver verksamhet.

## VÄSENTLIGA FINANSIELLA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

### Likviditetsrisker

För att möjliggöra förvärv, spelutveckling och annan utveckling inom Bolagets verksamhet är Bolaget i behov av extern finansiering i de fall då Bolagets eget kassaflöde inte är tillräckligt. Det finns en risk att externt kapital i framtiden inte kan anskaffas vid behov och/eller inte kan anskaffas på för Bolaget acceptabla villkor. Detta skulle kunna leda till att Bolagets marknadsposition försämras i förhållande till konkurrenter samt att Bolagets tillväxtstrategi hämmas genom att möjligheten att förvärva bolag begränsas.



### Valutarisker

Bolaget är exponerat för valutakursfluktuationer på grund av sin internationella verksamhet i form av transaktionsexponering som uppkommer när en valuta växlas till en annan. Resultatet påverkas även av valutakursförändringar i form av omräkningsexponering när de utländska bolagens resultat räknas om till svenska kronor samt att koncernens egna kapital påverkas av valutakursförändringar när utländska tillgångar och skulder räknas om till svenska kronor. Bolaget är främst exponerat mot valutakursförändringar i valutorna EUR och USD. Säkring av eget kapital i utländska dotterbolag görs för närvarande inte och ingen valutasäkring av Bolagets flöden i utländsk valuta har gjorts under året.

### Ränterisker

Förändringar i ränteläget kan komma att påverka kostnaden för lånat kapital samt avkastningen som Bolaget får på likvida medel. Mot bakgrund av Bolagets relativt låga belåning respektive korta placeringshorisont är den ränterisk som koncernens intäkter och kassaflöde utsätts för relativt låg.

### Kreditrisker

Bolaget har ingen väsentlig koncentration av kreditrisker avseende intäkter från marknadsföring och reklam samt samarbetar med flera etablerade distributörer avseende Bolagets spel, som i fall av att en distributörs betalningsinställelse emellertid skulle påverka Bolaget negativt finansiellt.

### Finansiell risk kopplat till innehav av kryptotillgångar

Bolaget är verksamt inom web3 vilket kan innebära att Bolaget från tid till annan har positioner i så kallad kryptovaluta. Dessa innehav redovisas som immateriella tillgångar vars värde är exponerat för prisfluktuationer på den globala marknaden för kryptovaluta.

### Förslag till disposition av Bolagets vinst eller förlust

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 287 353 592 kronor balanseras i ny räkning. Vad beträffar koncernens och moderbolagets resultat och ställning i övrigt, hänvisas till efterföljande resultat- och balansräkningar med tillhörande noter.



# Finansiella rapporter

## Resultaträkning – koncernen

Belopp i tkr	Not	2023	2022
Nettoomsättning		237 198	254 059
Aktiverat arbete för egen räkning		28 040	11 037
Övriga rörelseintäkter		701	4
<b>Summa rörelsens intäkter</b>		<b>265 939</b>	<b>265 100</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>			
Kostnad för sålda varor och tjänster		-161 298	-192 391
Personalkostnader	2	-56 657	-37 845
Övriga externa kostnader	3	-31 791	-22 955
<b>Rörelseresultat före av- och nedskrivningar, EBITDA</b>		<b>16 193</b>	<b>11 909</b>
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	8–12	-112 921	-95 130
<b>Rörelseresultat, EBIT</b>		<b>-96 728</b>	<b>-83 221</b>
<b>Finansiella poster</b>			
Ränteintäkter och liknande resultatposter	5	73 507	5 966
Räntekostnader och liknande resultatposter	6	-24 974	-19 075
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>-48 195</b>	<b>-96 330</b>
Skatt på årets resultat	7	-4 953	-6 782
<b>Årets resultat</b>		<b>-53 148</b>	<b>-103 112</b>
Hänförligt till moderbolagets aktieägare		-53 148	-103 112

## Balansräkning – koncernen

Belopp i tkr	Not	2023-12-31	2022-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	8	74 528	21 631
Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter	9	237 178	2
Innehav i kryptovaluta	10	8 887	4 298
Goodwill	11	599 888	285 589
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>		<b>920 481</b>	<b>311 520</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier, verktyg och installationer	12	2 118	1 133
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>2 118</b>	<b>1 133</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Långfristiga fordringar	15	522	313
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>522</b>	<b>313</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>923 121</b>	<b>312 966</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar		2 441	5 490
Skattefordringar		2 986	1 481
Övriga fordringar		14 334	2 336
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	16	16 584	19 735
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>		<b>36 345</b>	<b>29 042</b>
Kassa och bank		25 055	40 993
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>61 400</b>	<b>70 035</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>984 521</b>	<b>383 001</b>

Belopp i tkr	Not	2023-12-31	2022-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
Aktiekapital	18	1 809	1 511
Övrigt tillskjutet kapital		392 062	355 674
Balanserat resultat inkl årets resultat		-247 804	-195 675
<b>Summa eget kapital</b>		<b>146 067</b>	<b>161 510</b>
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare		146 067	161 510
<b>Avsättningar</b>			
Övriga avsättningar	20	678 325	88 525
<b>Summa avsättningar</b>		<b>678 325</b>	<b>88 525</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	21	14 752	30 317
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>14 752</b>	<b>30 317</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	21	25 644	26 534
Leverantörsskulder		10 795	4 470
Aktuell skatteskuld		2 975	2 961
Övriga skulder	23	41 003	2 380
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	24	64 960	66 304
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>145 377</b>	<b>102 649</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>984 521</b>	<b>383 001</b>

## Kassaflödesanalys – koncernen

Belopp i tkr	Not	2023	2022
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Resultat efter finansiella poster	27	-48 195	-96 330
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	28	59 310	105 562
Betald inkomstskatt		-9 353	-8 411
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>		<b>1 762</b>	<b>821</b>
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		-4 623	12 673
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		1 446	29 602
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>-1 415</b>	<b>43 096</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-490	-309
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-33 361	-35 610
Avyttring immateriella anläggningstillgångar		457	23 190
Förvärv av dotterbolag netto likvidpåverkan		-21 459	-128 351
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar		-222	-155
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-55 075</b>	<b>-141 235</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Nyemission		36 685	38 621
Upptagna lån		31 340	30 059
Amortering av lån		-27 758	-20 949
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>40 267</b>	<b>47 731</b>
<b>Årets kassaflöde</b>			
Likvida medel vid årets början		40 993	87 460
Kursdifferens i likvida medel		285	3 941
<b>Likvida medel vid årets slut</b>		<b>25 055</b>	<b>40 993</b>

## Resultaträkning – moderbolaget

Belopp i tkr	Not	2023	2022
Nettoomsättning		5 853	7 270
<b>Summa rörelsens intäkter</b>		<b>5 853</b>	<b>7 270</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>			
Personalkostnader	2	-9 511	-8 671
Övriga externa kostnader	3	-8 274	-6 514
<b>Rörelseresultat före av- och nedskrivningar, EBITDA</b>		<b>-11 932</b>	<b>-7 915</b>
<b>Finansiella poster</b>			
Resultat från andelar i koncernföretag	4	28 795	-
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar		-19 492	-654
Ränteintäkter och liknande resultatposter	5	21 675	5 254
Räntekostnader och liknande resultatposter	6	-24 559	-18 363
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>-5 513</b>	<b>-21 678</b>
Skatt på årets resultat	7	-	-
<b>Årets resultat</b>		<b>-5 513</b>	<b>-21 678</b>

## Balansräkning – moderbolaget

Belopp i tkr	Not	2023-12-31	2022-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	13	814 026	430 616
Fordringar koncernföretag	14	31 900	18 374
Andra långfristiga fordringar	15	255	409
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>846 181</b>	<b>449 399</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>846 181</b>	<b>449 399</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Fordringar koncernföretag		2 970	1 832
Aktuell skattefordran		-	27
Övriga fordringar		-	221
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	16	295	299
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>		<b>3 265</b>	<b>2 379</b>
Kassa och bank		1 331	1 497
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>4 596</b>	<b>3 876</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>850 777</b>	<b>453 275</b>

Belopp i tkr	Not	2023-12-31	2022-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	18	1 809	1 511
<b>Summa bundet eget kapital</b>		<b>1 809</b>	<b>1 511</b>
<b>Fritt eget kapital</b>			
Fri överkursfond	19	392 060	355 674
Balanserat resultat		-99 194	-77 516
Årets resultat		-5 513	-21 678
<b>Summa fritt eget kapital</b>		<b>287 353</b>	<b>256 480</b>
<b>Summa eget kapital</b>		<b>289 162</b>	<b>257 991</b>
<b>Avsättningar</b>			
Övriga avsättningar	20	454 384	88 525
<b>Summa avsättningar</b>		<b>454 384</b>	<b>88 525</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	21	5 159	28 013
Skulder koncernföretag	22	54 695	49 612
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>59 854</b>	<b>77 625</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	21	22 819	25 342
Leverantörsskulder		691	924
Skulder koncernföretag		1 649	223
Skatteskulder		135	-
Övriga skulder	23	20 256	307
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	24	1 827	2 338
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>47 377</b>	<b>29 134</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>850 777</b>	<b>453 275</b>

## Kassaflödesanalys – moderbolaget

Belopp i tkr	Not	2023	2022
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Resultat efter finansiella poster	27	-5 513	-21 678
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	28	17 051	11 594
Betald inkomstskatt		-29	-7
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>		<b>11 509</b>	<b>-10 091</b>
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		1 100	3 757
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		-607	-303
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>12 002</b>	<b>-6 637</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Lämnat aktieägartillskott		-12 294	-6 170
Lån till dotterbolag		-13 526	-17 224
Förvärv av dotterbolag		-22 203	-128 008
Förvärv av immateriell tillgång		-	-255
Förvärv av finansiell tillgång		-	-154
Avyttring finansiell tillgång		154	-
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-47 869</b>	<b>-151 811</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Nyemission		36 685	38 621
Upptagna lån		20 000	30 059
Amortering av lån		-25 520	-20 144
Lån från dotterbolag		4 838	44 606
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>36 003</b>	<b>93 142</b>
<b>Årets kassaflöde</b>		<b>136</b>	<b>-65 306</b>
Likvida medel vid årets början		1 497	66 885
Kursdifferens i likvida medel		-302	-82
<b>Likvida medel vid årets slut</b>		<b>1 331</b>	<b>1 497</b>

# Noter

Belopp i tkr om inget annat anges

## NOT 1. Redovisningsprinciper

Årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Moderbolaget tillämpar samma redovisningsprinciper som koncernen utom i de fall som anges nedan under avsnittet "Redovisningsprinciper i moderbolaget". Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med tidigare år. Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges.

### Immateriella tillgångar

#### Utgifter för utveckling

Immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Anskaffningsvärdet för en internt utvecklad immateriell anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter (t.ex. material och löner).

Vid redovisning av utgifter för utveckling tillämpas aktiveringsmodellen. Det innebär att utgifter som uppkommit under utvecklingsfasen redovisas som 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

utvecklingen och för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.

- De utgifter som är hänförliga till den immateriella anläggningstillgången kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

#### Avskrivningar

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

#### Internt utvecklad

Immateriella tillgångar	Nyttjandeperiod
Aktiverade utvecklingskostnader	5 år
Förvärvade immateriella tillgångar	Nyttjandeperiod
Licenser	5 år
Kundavtal	3 år
Dataprogram	5 år
Goodwill	5 år

### Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

#### Tillkommande utgifter

Tillkommande utgifter som uppfyller tillgångskriteriet räknas in i tillgångens redovisade värde. Utgifter för löpande underhåll och vidareutveckling redovisas som kostnader när de uppkommer.

#### Avskrivningar

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod eftersom det återspeglar den förväntade förbrukningen av tillgångens framtida ekonomiska fördelar. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Nyttjandeperiod  
3–5 år

Inventarier

### Nedskrivningar – materiella och immateriella anläggningstillgångar samt andelar i koncernföretag

Vid varje balansdag bedöms om det finns någon indikation på att en tillgångs värde är lägre än dess redovisade värde. Om en sådan indikation finns, beräknas tillgångens återvinningsvärde. Återvinningsvärdet är det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nyttjandevärde. Vid beräkning av nyttjandevärdet beräknas nuvärdet av de framtida kassaflöden som tillgången väntas ge upphov till i den löpande verksamheten samt när den avyttras eller uttrangeras. Den diskonteringsränta som används är före skatt och återspeglar marknadsmässiga bedömningar av pengars tidsvärde och de risker som avser tillgången. En tidigare nedskrivning återförs endast om de skäl som låg till grund för beräkningen av återvinningsvärdet vid den senaste nedskrivningen har förändrats.

Bolagets vid var tid innehavda position av kryptovaluta behandlas i Bolagets redovisning som en immateriell tillgång och redovisas till anskaffningsvärde, med avdrag för eventuell nedskrivning. Tillgången är ej föremål för avskrivningar och skall ej marknadsvärderas per bokslutstillfället, men kan bli föremål för nedskrivning om en kursförändring i den aktuella valutan bedöms varaktig. Vid avyttring sker värderingen enligt principen First in, First out.

### Poster i utländsk valuta

Monetära poster i utländsk valuta räknas om till balansdagens kurs. Icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstillfället.

Icke-monetära poster som värderas till verkligt värde i utländsk valuta ska räknas om till valuta-

kursen den dag då det verkliga värdet fastställdes. Andra icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstillfället.

Valutakursdifferenser som uppkommer vid reglering eller omräkning av monetära poster redovisas i resultaträkningen det räkenskapsår de uppkommer.

### Nettoinvesteringar i utlandsverksamhet

En valutakursdifferens som avser en monetär post som utgör en del av en nettoinvestering i en utlandsverksamhet och som är värderad utifrån anskaffningsvärde redovisas i koncernredovisningen som en separat komponent direkt i eget kapital.

### Omräkning av utlandsverksamheter

Tillgångar och skulder, inklusive goodwill och andra koncernmässiga över- och undervärden, räknas om till redovisningsvalutan till balansdagens kurs. Intäkter och kostnader räknas om till avista kursen per varje dag för affärshändelserna om inte en kurs som utgör en approximation av den faktiska kursen används (t.ex. genomsnittlig kurs). Valutakursdifferenser som uppkommer vid omräkningen redovisas direkt mot eget kapital.

### Finansiella tillgångar och skulder

Finansiella tillgångar och skulder redovisas i enlighet med kapitel 12 (Finansiella instrument värderade enligt 4 kap. 14 a–14 e §§ årsredovisningslagen) i BFNAR 2012:1.

### Klassificering och värdering

Finansiella tillgångar och skulder har klassificerats i olika värderingskategorier i enlighet med kapitel 12 i BFNAR 2012:1.

### (i) Lånefordringar och kundfordringar

Lånefordringar är finansiella tillgångar som har fastställda eller fastställbara betalningar, men som inte är derivat. Dessa tillgångar räknas om till redovisningsvalutan till balansdagenskurs. Upplupen





ränta hänförlig till dessa lånefordringar redovisas som upplupen ränteuträkt under omsättningstillgångar. Kundfordringar redovisas till det belopp som beräknas inflyta, dvs. efter avdrag för osäkra fordringar.

#### (ii) Övriga finansiella skulder

Lån samt övriga finansiella skulder, t.ex. leverantörs-skulder, ingår i denna kategori. Skulderna räknas om till redovisningsvalutans balansdagkurs. Upplupen ränta hänförlig till dessa låneskulder redovisas som upplupen räntekostnad under kortfristiga skulder.

#### Avsättningar

Som avsättning har redovisats förpliktelser gentemot tredje man som är hänförliga till räkenskapsåret eller tidigare räkenskapsår och som på balansdagen antingen är säkra eller sannolika till sin förekomst men oviss till belopp eller till den tidpunkt då de ska infrias.

#### Ersättningar till anställda

Vid avgiftsbestämda planer betalas fastställda avgifter till ett annat företag, normalt ett försäkringsföretag, och Bolaget har inte längre någon förpliktelse till den anställde när avgiften är betald. Storleken på den anställdes ersättningar efter avslutad anställning är beroende av de avgifter som har betalats och den kapitalavkastning som avgifterna ger.

#### Avgiftsbestämda planer

Avgifterna för avgiftsbestämda planer redovisas som kostnad. Obetalda avgifter redovisas som skuld.

Pensionsförpliktelser i koncernens utländska dotterbolag redovisas på samma sätt som i det utländska dotterbolaget.

#### Ersättningar vid uppsägning

Ersättningar vid uppsägningar, i den omfattning ersättningen inte ger Bolaget några framtida ekonomiska fördelar, redovisas endast som en skuld och en kostnad när Bolaget har en legal förpliktelse att avsluta en anställd eller en grupp av anställdas anställning före den normala tidpunkten för anställningens upphörande.

#### Aktierelaterade ersättningar

Bolaget har för närvarande tre incitamentsprogram riktade till styrelse och anställda i Fragbite Group i form av teckningsoptioner baserade på Fragbite Group ABs aktie, se not 2. Utöver detta har Bolaget ett teckningsprogram riktat till en begränsad krets svenska och internationella investerare, se not 19.

#### Skatt

Skatt på årets resultat i resultaträkningen består av aktuell skatt och uppskjuten skatt. Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser.

#### Intäkter

Det inflöde av ekonomiska fördelar som Bolaget erhållit eller kommer att erhålla för egen räkning redovisas som intäkt. Intäkter värderas till verkliga värdet av det som erhållits eller kommer att erhållas, med avdrag för rabatter.

En befarad förlust redovisas som kostnad när det är sannolikt att de totala uppdragsutgifterna kommer att överstiga den totala uppdragsinkomsten.

#### Tjänsteuppdrag – löpande räkning

Inkomst från uppdrag på löpande räkning redovisas som intäkt i takt med att arbete utförs och material levereras eller förbrukas.

#### Tjänsteuppdrag – fast pris

Uppdragsinkomster och uppdragsutgifter för uppdrag till fast pris redovisas som intäkt och kostnad med utgångspunkt från färdigställandegraden på balansdagen.

#### Intäkter token försäljning

Erhållen likvid från försäljningen av tokens redovisas som förutbetalda intäkter. Intäkterna redovisas från och med avtalens ingående och därefter i takt med innehavarens rätt att nyttja tokens för köp i spelet. En linjär periodisering sker över spelets uppskattade ekonomiska livslängd.

#### Koncernredovisning

##### Dotterbolag

Dotterbolag är företag i vilka moderbolaget direkt eller indirekt innehar mer än 50% av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Redovisningen av rörelseförvärv bygger på enhets-synen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Tillämpningen av enhets-synen innebär vidare att alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterbolag. Anskaffningsvärdet för dotterbolag beräknas till summan av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade eget kapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskilling. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet, med några undantag, vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt minoritetsintresse. Minoritetsintresse värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade dotterbolagets intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

##### Goodwill

Koncernmässig goodwill uppkommer när anskaffningsvärdet vid förvärv av andelar i dotterbolag överstiger det i förvärvsanalysen fastställda värdet på det förvärvade dotterbolagets identifierbara nettotillgångar. Goodwill redovisas till anskaffningsvärdet med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuell nedskrivning.

##### Tilläggsköpeskilling

Är det vid förvärvstidpunkten sannolikt att köpeskillingen kommer att justeras vid en senare tidpunkt och beloppet kan uppskattas på ett tillförlitligt sätt, ska beloppet ingå i det beräknade

slutliga anskaffningsvärdet för den förvärvade enheten. Justering av värdet på tilläggsköpeskilling inom tolv månader från förvärvstidpunkten påverkar goodwill. Justering senare än tolv månader efter förvärvstidpunkten redovisas i koncernresultaträkningen.

##### Justering av förvärvsanalys

I det fall förutsättningarna för förvärvsanalysen är ofullständiga justeras denna för att bättre återspegla faktiska förhållanden vid förvärvstidpunkten. Justeringarna görs retroaktivt inom tolv månader efter förvärvstidpunkten. Justeringar senare än tolv månader efter förvärvstidpunkten redovisas som en ändrad uppskattning och bedömning.

*Eliminering av transaktioner mellan koncernföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag* Koncerninterna fordringar och skulder, intäkter och kostnader och realiserade vinster eller förluster som uppkommer vid transaktioner mellan koncernföretag elimineras i sin helhet.

#### Redovisningsprinciper i moderbolaget

Redovisningsprinciperna i moderbolaget överensstämmer med de ovan angivna redovisningsprinciperna i koncernredovisningen utom i nedanstående fall.

##### Utländsk valuta

En valutakursdifferens som avser en monetär post som utgör en del av moderbolaget nettoinvestering i en utlandsverksamhet och som är värderad utifrån anskaffningsvärde redovisas i resultat-räkningen om differensen uppstått i moderbolaget.

##### Andelar i dotterbolag

Andelar i dotterbolag redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

##### Aktieägartillskott

Aktieägartillskott som lämnas utan att emitterade aktier eller andra egetkapitalinstrument erhållits i utbyte redovisas i balansräkningen som en ökning av andelens redovisade värde.

## NOT 2. Anställda, personalkostnader och arvoden till styrelse

### Medelantalet anställda

	2023	varav män	2022	varav män
<b>Moderbolaget</b>				
Sverige	6	50%	5	60%
Totalt i moderbolaget	6	50%	5	60%
<b>Dotterbolagen</b>				
Sverige	22	91%	16	88%
Frankrike	22	64%	16	69%
Nederländerna	27	70%	17	65%
Totalt i dotterbolagen	71	75%	49	73%
<b>Koncernen totalt</b>	<b>77</b>	<b>73%</b>	<b>54</b>	<b>72%</b>

\* Medeltalet anställda har beräknats med hänsyn till när förvärvade verksamheter ingick i koncernen.

### Löner och andra ersättningar samt sociala kostnader, inklusive pensionskostnader

Belopp i tkr	2023		2022	
	Löner och ersättningar	Sociala kostnader	Löner och ersättningar	Sociala kostnader
<b>Moderbolaget</b>	<b>6 609</b>	<b>3 343</b>	<b>6 484</b>	<b>3 020</b>
(varav pensionskostnad)		1 012		787
<b>Dotterbolagen</b>	<b>36 606</b>	<b>9 637</b>	<b>22 174</b>	<b>6 859</b>
(varav pensionskostnad)		1 599		865
<b>Koncernen totalt</b>	<b>43 215</b>	<b>12 980</b>	<b>28 658</b>	<b>9 879</b>
(varav pensionskostnad)		2 611		1 652

Av moderbolagets pensionskostnader avser 398 (183) företagets VD och styrelse. Företagets utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till 0 (0).

Av koncernens pensionskostnader avser 398 (183) företagets VD och styrelse. Koncernens utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till 0 (0).

### Löner och andra ersättningar fördelade mellan styrelseledamöter m.fl. och övriga anställda

Belopp i tkr	2023		2022	
	Styrelse och VD	Övriga anställda	Styrelse och VD	Övriga anställda
Moderbolaget	2 748	3 861	2 645	3 839
Dotterbolagen	-	36 606	-	22 174
<b>Koncernen totalt</b>	<b>2 748</b>	<b>40 467</b>	<b>2 645</b>	<b>26 013</b>

### Ledande befattningshavares ersättningar

Belopp i tkr	2023			
	Grundlön, styrelsearvoden	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensionskostnad
Styrelsens ordförande Stefan Tengvall	225	-	-	-
Styrelseledamot Claes Kalborg	113	-	-	-
Styrelseledamot David Wallinder (t o m årsstämma 2023)	38	-	-	-
Styrelseledamot Dawid Myslinski (t o m årsstämma 2023)	38	-	-	-
Styrelseledamot Maria Andersson Grimaldi (fr o m årsstämma 2023)	75	-	-	-
Styrelseledamot Niclas Bergkvist (t o m årsstämma 2023)	38	-	-	-
Styrelseledamot Sten Wranne	150	-	-	-
Styrelseledamot Zara Zamani	113	-	-	-
Verkställande direktör Marcus Teilman	1 848	113	-	398
Andra ledande befattningshavare (4 pers.)	4 079	-	6	637
<b>Summa</b>	<b>6 715</b>	<b>113</b>	<b>6</b>	<b>1 035</b>



## Ledande befattningshavares ersättningar

Koncernen	2022			
	Grundlön, styrelsearvoden	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensions- kostnad
Styrelsens ordförande Stefan Tengvall (fr o m årsstämma 2022)	150	–	–	–
Styrelseledamot Claes Kalborg	123	–	–	–
Styrelseledamot David Wallinder	123	–	–	–
Styrelseledamot Dawid Myslinski	123	–	–	–
Styrelseledamot Niclas Bergkvist (styrelseordförande t o m årsstämma 2022)	170	–	–	–
Styrelseledamot Sten Wranne	123	–	–	–
Styrelseledamot Zara Zamani (fr o m årsstämma 2022)	75	–	–	–
Verkställande direktör Stefan Tengvall (t o m årsstämma 2022)	265	–	–	–
Verkställande direktör Marcus Teilman (fr o m årsstämma 2022)	856	375	–	183
Andra ledande befattningshavare (5 pers.)	4 240	188	8	756
<b>Summa</b>	<b>6 248</b>	<b>563</b>	<b>8</b>	<b>939</b>

## Aktierelaterade ersättningar

### Optionsprogram 2021/2024

Vid extra bolagsstämma den 3 maj 2021 beslutades att införa ett långsiktigt incitamentsprogram till ledningen i Fragbite Group AB om sammanlagt 800 000 teckningsoptioner med rätt att teckna lika många aktier i Fragbite Group AB. Teckningsoptionerna emitterades till marknadspriset 0,2686 kronor per option (optionspremie) enligt en värdering baserad på Black-Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 8,00 kronor per aktie och teckning av aktier kan ske under perioden den 17 maj 2024 till och med den 31 maj 2024.

### Sammanfattning

Antal utestående teckningsoptioner	773 334
Optionspris (SEK)	0,2686
Lösenpris (SEK)	8,00
Löptid	ca 3 år (17 maj 2021 – 31 maj 2024)

### Optionsprogram 2022/2025

Årsstämman den 25 maj 2022 beslutade att införa ett incitamentsprogram till styrelse, ledande befattningshavare, övriga nyckelpersoner och anställda verksamma i koncernen. Programmet utformades som en kombination av teckningsoptioner utställda till styrelse och anställda i Sverige och Frankrike samt personaloptioner utställda till anställda i Nederländerna om sammanlagt 3 100 000 optioner med rätt att teckna lika många aktier i Fragbite Group AB. Teckningsoptionerna emitterades till marknadspriset 1,21 kronor per option (optionspremie) enligt en värdering baserad på Black-Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 8,95 kronor per aktie och teckning av aktier kan ske under perioden den 16 juni 2025 till och med den 15 juli 2025.

### Sammanfattning

Antal utestående teckningsoptioner	1 188 581
Optionspris (SEK)	1,2100
Lösenpris (SEK)	8,95
Löptid	3 år (16 juni 2022 – 15 juli 2025)
Antal utestående personaloptioner	640 000
Optionspris (SEK)	–
Lösenpris (SEK)	8,95
Löptid	3 år (16 juni 2022 – 15 juli 2025)

### Optionsprogram 2023/2026

Årsstämman den 12 maj 2023 beslutade att införa ett långsiktigt incitamentsprogram till styrelse, ledande befattningshavare, övriga nyckelpersoner och anställda verksamma i koncernen om sammanlagt 1 505 000 teckningsoptioner med rätt att teckna lika många aktier i Fragbite Group AB. Teckningsoptionerna emitterades till marknadspriset 0,45 kronor per option (optionspremie) enligt en värdering baserad på Black-Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 4,36 kronor per aktie och teckning av aktier kan ske under perioden den 2 juni 2026 till och med den 15 juni 2026.

### Sammanfattning

Antal utestående teckningsoptioner	1 505 000
Optionspris (SEK)	0,4500
Lösenpris (SEK)	4,36
Löptid	3 år (2 juni 2023 – 15 juni 2026)

Antal utestående personalrelaterade optioner vid utgången av 2023 var 4 106 915. Antal övriga teckningsoptioner vid utgången av 2023 var 11 242 083. Antalet aktier efter utspädning uppgick till 123 874 162.

### NOT 3. Arvode och kostnadsersättning till revisorer

Belopp i tkr	2023	2022
<b>Koncernen</b>		
<b>Revideco AB</b>		
Revisionsuppdrag	340	235
Andra uppdrag	35	24
<b>Summa</b>	<b>375</b>	<b>259</b>
<b>Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB</b>		
Revisionsuppdrag	54	-
Skatterådgivning	-	133
Andra uppdrag	50	567
<b>Summa</b>	<b>104</b>	<b>700</b>
<b>Övriga revisorer</b>		
Revisionsuppdrag	436	469
<b>Summa</b>	<b>436</b>	<b>469</b>
<b>Moderbolaget</b>		
<b>Revideco AB</b>		
Revisionsuppdrag	238	147
Andra uppdrag	35	24
<b>Summa</b>	<b>273</b>	<b>171</b>
<b>Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB</b>		
Revisionsuppdrag	-	-
Skatterådgivning	-	133
Andra uppdrag	50	567
<b>Summa</b>	<b>50</b>	<b>700</b>

### NOT 4. Resultat från andelar i koncernföretag

Belopp i tkr	2023	2022
<b>Moderbolaget</b>		
Utdelning	28 795	-

Utdelning 2023 från dotterbolagen Playdigious SAS och Lucky Kat BV.

### NOT 5. Ränteintäkter och liknande resultatposter

Belopp i tkr	2023	2022
<b>Koncernen</b>		
Återföring avsättning tilläggs- köpeskilling dotterbolag	30 786	-
Ränteintäkter	175	-
Valutakursvinster	42 546	5 966
<b>Summa</b>	<b>73 507</b>	<b>5 966</b>
<b>Moderbolaget</b>		
Ränteintäkter	15	-
Ränteintäkter, interna	726	308
Valutakursvinster	20 934	4 946
<b>Summa</b>	<b>21 675</b>	<b>5 254</b>

### NOT 6. Räntekostnader och liknande resultatposter

Belopp i tkr	2023	2022
<b>Koncernen</b>		
Räntekostnader, övriga	-4 322	-1 964
Valutakursförluster	-19 721	-16 397
Övriga skulderrelaterade poster	-931	-714
<b>Summa</b>	<b>-24 974</b>	<b>-19 075</b>
<b>Moderbolaget</b>		
Räntekostnader, övriga	-3 801	-1 827
Räntekostnader, interna	-2 220	-304
Valutakursförluster	-18 496	-15 902
Övriga skulderrelaterade poster	-42	-330
<b>Summa</b>	<b>-24 559</b>	<b>-18 363</b>

**NOT 7. Skatt på årets resultat**

Belopp i tkr	2023		2022	
	Procent	Belopp	Procent	Belopp
<b>Koncernen</b>				
Resultat före skatt		-48 195		-96 330
Skatt enligt gällande skattesats för moderbolaget	20,60%	9 928	20,60%	19 844
Effekt av andra skattesatser för utländska dotterbolag		-990		-2 516
Avskrivning av koncernmässig goodwill		-21 580		-17 104
Andra icke-avdragsgilla kostnader		-247		-31
Ej skattepliktiga intäkter		6 435		88
Kostnader som ska dras av men som ej ingår i det redovisade resultatet		471		-
Skatt avseende föregående år		873		-
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt		157		-7 063
<b>Redovisad effektiv skatt</b>		<b>-4 953</b>		<b>-6 782</b>
<b>Moderbolaget</b>				
Resultat före skatt		-5 513		-21 678
Skatt enligt gällande skattesats för moderbolaget	20,60%	1 136	20,60%	4 466
Ej avdragsgilla kostnader		-4 041		-11
Ej skattepliktiga intäkter		5 934		82
Kostnader som ska dras av men som ej ingår i det redovisade resultatet		213		-
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt		-3 242		-4 537
<b>Redovisad effektiv skatt</b>		<b>0</b>		<b>0</b>

**NOT 8. Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
<b>Akkumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	35 799	58 768
Övertag vid förvärv	47 561	-
Internt utvecklade tillgångar	28 040	11 035
Utrangering	-	-34 036
Omräkningsdifferens	-219	32
Vid årets slut	111 181	35 799
<b>Akkumulerade avskrivningar</b>		
Vid årets början	-6 827	-36 832
Övertag vid förvärv	-15 182	-
Årets avskrivning	-7 311	-4 031
Utrangering	-	34 036
Omräkningsdifferens	8	-
Vid årets slut	-29 312	-6 827
<b>Akkumulerade nedskrivningar</b>		
Vid årets början	-7 341	-7 341
Årets nedskrivning	-	-
Vid årets slut	-7 341	-7 341
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>74 528</b>	<b>21 631</b>

**NOT 9. Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
<b>Ackumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	2	143
Övertag vid förvärv	237 094	-
Årets anskaffning	106	2
Årets utrangering	-	-143
Omräkningsdifferens	-4	-
Vid årets slut	237 198	2
<b>Ackumulerade avskrivningar</b>		
Vid årets början	0	-
Årets avskrivning	-21	-
Omräkningsdifferens	1	-
Vid årets slut	-20	0
<b>Ackumulerade nedskrivningar</b>		
Vid årets början	0	-
Årets nedskrivning	-	-143
Årets utrangering	-	143
Vid årets slut	0	0
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>237 178</b>	<b>2</b>

**NOT 10. Innehav i kryptovaluta**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
<b>Ackumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	10 002	-
Övertag vid förvärv	-	9 860
Årets anskaffning	5 216	24 573
Årets avyttring	-457	-25 233
Omräkningsdifferens	-187	802
Vid årets slut	14 574	10 002
<b>Ackumulerade nedskrivningar</b>		
Vid årets början	-5 704	-
Årets nedskrivning	-	-7 493
Årets avyttring	-	2 043
Omräkningsdifferens	17	-254
Vid årets slut	-5 687	-5 704
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>8 887</b>	<b>4 298</b>

**NOT 11. Goodwill**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
<b>Ackumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	416 434	212 030
Årets förvärv	417 703	181 350
Omräkningsdifferens	-848	23 054
Vid årets slut	833 289	416 434
<b>Ackumulerade avskrivningar</b>		
Vid årets början	-130 845	-44 233
Årets avskrivning	-104 757	-83 027
Omräkningsdifferens	2 201	-3 585
Vid årets slut	-233 401	-130 845
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>599 888</b>	<b>285 589</b>

**NOT 12. Inventarier, verktyg och installationer**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
<b>Ackumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	2 823	521
Övertag vid förvärv	3 894	1 785
Årets anskaffning	490	309
Årets avyttring	-316	-
Omräkningsdifferens	-15	208
Vid årets slut	6 876	2 823
<b>Ackumulerade avskrivningar</b>		
Vid årets början	-1 690	-300
Övertag vid förvärv	-2 565	-838
Årets avyttring	316	-
Årets avskrivning	-833	-437
Omräkningsdifferens	14	-115
Vid årets slut	-4 758	-1 690
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>2 118</b>	<b>1 133</b>

## NOT 13. Andelar i koncernföretag

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Moderbolaget</b>		
<b>Akkumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	506 419	310 645
Årets förvärv	421 395	189 604
Lämnade aktieägartillskott	12 294	6 170
Vid årets slut	940 108	506 419
<b>Akkumulerade nedskrivningar</b>		
Vid årets början	-75 803	-75 149
Årets nedskrivningar	-50 279	-654
Vid årets slut	-126 082	-75 803
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>814 026</b>	<b>430 616</b>

I årets nedskrivningar ingår återföring avsättning tilläggsköpeskilling dotterbolag om 30 786 tkr.

## Spec av moderbolagets och koncernens innehav av andelar i koncernföretag

Belopp i tkr	Antal andelar	Andel i %	Redovisat värde	
			2023-12-31	2022-12-31
<b>Dotterbolag / Org nr / Säte</b>				
FunRock Development AB, 556738-9043, Stockholm	2 000 000	100	2 142	2 142
P Studios AB, 556845-5041, Stockholm	4 153 178	100	49 728	60 097
Fragbite AB, 556721-9489, Stockholm	1 000	100	84 840	81 670
Fall damage studio AB, 559064-6484, Stockholm	90 400	100	421 395	-
Playdigious SAS, 811 512 284, Nancy, Frankrike	5 592	100	97 103	97 103
Lucky Kat B.V., 63892030, Haag, Nederländerna	1 055 500	100	158 818	189 604
WAGMI Limited, 122206, Gibraltar	2 000	100	0	0
<b>Summa andelar i koncernföretag</b>			<b>814 026</b>	<b>430 616</b>

## NOT 14. Fordringar hos koncernföretag

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Moderbolaget</b>		
<b>Akkumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	18 374	1 150
Nyupptagna lån	23 300	17 624
Återbetalda lån	-9 774	-400
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>31 900</b>	<b>18 374</b>

## NOT 15. Andra långfristiga fordringar

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
<b>Akkumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	313	1 806
Tillkommande fordringar	540	155
Årets avyttringar	-318	-
Omklassificering	-	-1 661
Omräkningssdifferens	-13	13
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>522</b>	<b>313</b>
<b>Moderbolaget</b>		
<b>Akkumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	409	1 661
Tillkommande fordringar	-	409
Årets avyttringar	-154	-
Omklassificering	-	-1 661
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>255</b>	<b>409</b>

I samband med förvärvet av Lucky Kat som genomfördes i början av 2022 omklassificerades vid 2021 års utgång upparbetade förvärvskostnader till Andelar i koncernföretag.

## NOT 16. Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
Upplupna intäkter	12 737	18 385
Förutbetalda kostnader	3 847	1 350
<b>Summa</b>	<b>16 584</b>	<b>19 735</b>
<b>Moderbolaget</b>		
Förutbetalda kostnader	295	299
<b>Summa</b>	<b>295</b>	<b>299</b>

## NOT 17. Disposition av vinst eller förlust

Förslag till disposition av företags vinst eller förlust.

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, KSEK 287 353, disponeras enligt följande:

Balanseras i ny räkning	tkr	287 353
<b>Summa</b>	<b>tkr</b>	<b>287 353</b>

## NOT 18. Antal aktier och kvotvärde

	2023-12-31	2022-12-31
Antal aktier	108 525 164	90 672 923
Kvotvärde	0,0167	0,0167

## NOT 19. Teckningsoptioner

Vid årsstämma den 12 maj 2023 beslutades att bemyndiga styrelsen att fatta beslut om emission av aktier, teckningsoptioner och/eller konvertibler i Fragbite Group AB på marknadsmässiga villkor. Den 11 oktober beslöt styrelsen således om sammanlagt 11 282 043 teckningsoptioner med rätt att teckna lika många aktier i Fragbite Group AB. Lösenpriset för optionerna ska motsvara 90 procent av den genomsnittliga volymägda genomsnittskursen för aktien enligt Nasdaq First North Growth Markets officiella kursstatistik under perioden 21 februari 2024 till 4 april 2024. Teckningskursen ska dock aldrig kunna fastställas till ett lägre värde än kvotvärdet för Bolagets aktie och inte till ett högre belopp än 2,30 SEK. Teckning av aktier kan ske under perioden den 8 april 2024 till och med den 15 april 2024.

### Sammanfattning

Antal utestående teckningsoptioner	11 282 043
Lösenpris (SEK)	max 2,30
Löptid	ca 0,5 år (8 april 2024 – 15 april 2024)

## NOT 20. Avsättningar

Avsättningar avser uppskattad tilläggsköpeskilling för gjorda förvärv samt köpeskilling för övertagen vid förvärv immateriell tillgång i not 9 ovan.

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
Ingående avsättningar	88 525	20 263
Övertag vid förvärv	237 094	-
Årets avsättning	410 000	111 650
Årets utbetalning	-10 807	-52 022
Årets återföring	-33 288	-
Omräkningsdifferens	-13 199	8 634
<b>Summa</b>	<b>678 325</b>	<b>88 525</b>
<b>Moderbolaget</b>		
Ingående avsättningar	88 525	20 263
Årets avsättning	410 000	111 650
Årets utbetalning	-10 807	-52 022
Årets återföring	-33 288	-
Omräkningsdifferens	-46	8 634
<b>Summa</b>	<b>454 384</b>	<b>88 525</b>

Omklassificering av övrig skuld till avsättningar har skett i 2022 års siffror med tkr 88 525.



**NOT 21. Skulder till kreditinstitut**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
Förfaller inom 1 år	25 644	26 534
Förfaller mellan 2-5 år	14 752	30 317
Förfaller efter 5 år	-	-
<b>Summa</b>	<b>40 396</b>	<b>56 851</b>
<b>Moderbolaget</b>		
Förfaller inom 1 år	22 819	25 342
Förfaller mellan 2-5 år	5 159	28 013
Förfaller efter 5 år	-	-
<b>Summa</b>	<b>27 978</b>	<b>53 355</b>

**NOT 22. Skulder till koncernföretag**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Moderbolaget</b>		
<b>Ackumulerade anskaffningsvärden</b>		
Vid årets början	49 612	3 414
Nyupptagna lån	48 425	61 693
Återbetalda lån	-43 587	-17 084
Omräkningsdifferens	245	1 589
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>54 695</b>	<b>49 612</b>

Alla moderbolagets interna lån har en återstående löptid om mindre än 5 år.

**NOT 23. Övriga skulder**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
Förfaller inom 1 år	41 003	2 380
Förfaller mellan 2-5 år	-	-
Förfaller efter 5 år	-	-
<b>Summa</b>	<b>41 003</b>	<b>2 380</b>
<b>Moderbolaget</b>		
Förfaller inom 1 år	20 256	307
Förfaller mellan 2-5 år	-	-
Förfaller efter 5 år	-	-
<b>Summa</b>	<b>20 256</b>	<b>307</b>

Omklassificering av övrig skuld till avsättningar har skett i 2022 års siffror med tkr 88 525.

**NOT 24. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Koncernen</b>		
Upplupna räntekostnader	408	166
Upplupet revisionsarvode	704	314
Upplupna kostnader styrelse, ledning och övriga anställda	9 747	3 775
Förutbetalda intäkter	27 398	28 177
Övriga upplupna kostnader	26 703	33 872
<b>Summa</b>	<b>64 960</b>	<b>66 304</b>
<b>Moderbolaget</b>		
Upplupna räntekostnader	381	158
Upplupet revisionsarvode	149	73
Upplupna kostnader styrelse, ledning och övriga anställda	795	1 260
Övriga upplupna kostnader	502	847
<b>Summa</b>	<b>1 827</b>	<b>2 338</b>

**NOT 25. Ställda säkerheter och eventalförpliktelser - koncernen**

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Ställda säkerheter Koncernen</b>		
För egna skulder och avsättningar	Ja	Ja
<b>Skulder till kreditinstitut</b>		
Företagsinteckningar	58 756	37 490
<b>Summa ställda säkerheter</b>	<b>58 756</b>	<b>37 490</b>

## NOT 26. Ställda säkerheter och eventalförpliktelser – moderbolaget

Belopp i tkr	2023-12-31	2022-12-31
<b>Ställda säkerheter Moderbolaget</b>		
För egna skulder och avsättningar	Ja	Ja
<b>Skulder till kreditinstitut</b>		
Företagsinteckningar	20 000	20 000
Bokförda värdet på aktier i dotterbolag	184 085	83 812
<b>Summa ställda säkerheter</b>	<b>204 085</b>	<b>103 812</b>

## NOT 27. Betalda räntor

Belopp i tkr	2023	2022
<b>Koncernen</b>		
Erhållen ränta	175	-
Erlagd ränta	-5 253	-1 879
<b>Moderbolaget</b>		
Erhållen ränta	15	-
Erlagd ränta	-5 717	-1 843

## NOT 28. Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet m m

Belopp i tkr	2023	2022
<b>Koncernen</b>		
Av- och nedskrivningar	112 921	95 130
Återföring avsättning tilläggs-köpeskilling dotterbolag	-30 786	-
Valutakursvinst-/förlust	-22 825	10 432
<b>Summa</b>	<b>59 310</b>	<b>105 562</b>
<b>Moderbolaget</b>		
Av- och nedskrivningar	19 492	654
Valutakursvinst-/förlust	-2 441	10 940
<b>Summa</b>	<b>17 051</b>	<b>11 594</b>

## NOT 29. Inköp och försäljning inom koncernen

Av koncernens totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 5,0 (4,3) % av inköpen och 4,2 (4,4) % av försäljningen andra företag inom hela den företagsgrupp som koncernen tillhör.

Av moderbolagets totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 0 (0) % av inköpen och 100 (100) % av försäljningen andra företag inom hela den företagsgrupp som företaget tillhör.

## NOT 30. Nyckeltalsdefinitioner

EBITDA:	Rörelseresultat före av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.
EBITDA marginal:	EBITDA / Nettoomsättning.
Operativ EBIT:	EBIT exklusive icke-operativa av- och nedskrivningar av immateriella anläggningstillgångar.
EBIT:	Rörelseresultat efter av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.
Balansomslutning:	Totala tillgångar.
Soliditet:	Eget kapital / Totala tillgångar.
Justerad soliditet:	Eget kapital justerat för den del av tilläggs-köpeskilling som erläggs med Bolagets egna aktier / Totala tillgångar.

# Styrelsen och verkställande direktörens försäkran

Styrelsen och verkställande direktören för Fragbite Group AB (publ) försäkrar att denna årsredovisning ger en rättvisande bild av koncernens och moderbolagets verksamhet, ställning och resultat.

Stockholm den 18 april 2024

Stefan Tengvall  
Ordförande

Maria A. Grimaldi

Claes Kalborg

Sten Wranne

Zara Zamani

Marcus Teilman  
VD

Vår revisionsberättelse har lämnats 2024-04-18

Erik Emilsson  
Auktoriserad revisor

# Revisionsberättelse

Till bolagsstämman i Fragbite Group AB (publ), org.nr 556990-2777

## RAPPORT OM ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

### Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Fragbite Group AB (publ) för räkenskapsåret 2023.

Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår i den tryckta versionen av detta dokument på sidorna 39–59.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 2023-12-31 och av dessas finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen.

### Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet *Revisorns ansvar*. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

### Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1–38. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

### Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncern-

redovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

### Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs

enligt ISA och god revisionsred i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av årsredovisningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: [www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar](http://www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar). Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

## RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Fragbite Group AB (publ) för räkenskapsåret 2023 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter

och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

### Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionsred i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet *Revisorns ansvar*. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorsred i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

### Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter.

Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

### Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionsred i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av förvaltningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: [www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar](http://www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar). Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

Stockholm den 14 april 2023  
Revideco AB

Erik Emilsson  
Auktoriserad revisor

# Information

## ÅRSSTÄMMA

Årsstämman i Fragbite Group AB (publ) för räkenskapsåret 1 januari–31 december, 2023 äger rum den 21 maj 2024 i Stockholm.

## Rätt till deltagande och anmälan

Aktieägare som vill delta i en bolagsstämma ska dels vara införd i den av Euroclear Sweden förda aktieboken, dels anmäla sitt deltagande till Bolaget senast vid den tidpunkt och den dag som anges i kallelsen till stämman. Aktieägare kan närvara vid bolagsstämman personligen eller genom befullmäktigat ombud. Aktieägare eller ombud får biträdas av högst två personer. Det är möjligt för aktieägare att anmäla sig till bolagsstämman på flera olika sätt, vilka närmare anges i kallelsen till stämman. Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på bolagsstämman måste skicka en skriftlig begäran härom till styrelsen. En sådan begäran ska vara styrelsen tillhanda senast sju veckor före bolagsstämman.

## FINANSIELL KALENDER

Styrelsen har beslutat om följande finansiella kalender för bolaget:

- Delårsrapport första kvartalet 2024: 16 maj 2024
- Delårsrapport andra kvartalet 2024: 15 augusti 2024
- Delårsrapport tredje kvartalet 2024: 14 november 2024
- Bokslutskommuniké 2024: 20 februari 2025

## FINANSIELLA RAPPORTER

Finansiella rapporter, pressmeddelanden och annan information finns tillgänglig från offentliggörandet på Fragbite Groups hemsida. Bolaget distribuerar samtliga finansiella rapporter i digital form.

## ÖVRIG INFORMATION

- Bolagets organisationsnummer är 556990-2777.
- Bolagets Certified Adviser är Redeye AB.
- Bolaget har anlitat Euroclear Sweden AB att agera kontoförande institut samt föra bolagets aktiebok.
- Bolagets identifieringskod (LEI) är 549300RMCBX44ZFTPT73.
- Bolagets aktie har ISIN-kod SE0015949334.

## KONTAKT

### Postadress

Fragbite Group AB (publ)  
Åsögatan 108  
118 29 Stockholm

### Emailadresser

Allmänna frågor:  
info@fragbitegroup.com

### IR-relaterade frågor:

ir@fragbitegroup.com

### Telefon

+46 8 520 277 82

### Hemsida

www.fragbitegroup.com

### Social media



Fragbite Group AB har sju helägda dotterbolag och fysisk närvaro i Sverige (Stockholm), Frankrike (Paris, Montpellier och Nancy), Nederländerna (Haag) och Gibraltar.



**FRAGBITE**  
GROUP