

Delårsrapport för perioden januari – juni 2022

Hög aktivitetsnivå präglar vår vardag

Andra kvartalet 2022

- Nettoomsättningen uppgick till 54,2 MSEK (17,2).
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -1,4 MSEK (-4,5).
- Justerad EBITDA (justerad för jämförelsestörande poster) uppgick till -0,6 MSEK (-2,9).
- Resultat efter skatt uppgick till -30,8 MSEK (-17,0).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,34 SEK (-0,20).

Första halvåret 2022

- Nettoomsättningen uppgick till 108,9 MSEK (19,6).
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 1,0 MSEK (-7,0).
- Justerad EBITDA (justerad för jämförelsestörande poster) uppgick till 1,9 MSEK (-3,6).
- Resultat efter skatt uppgick till -52,5 MSEK (-24,4).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,57 SEK (-0,28).

Viktiga händelser under första halvåret

- Förvärvet av Lucky Kat slutfördes den 3 januari och i samband med det genomfördes en emission av totalt 3 944 551 aktier. Lucky Kats Q4-resultat var enligt förvärsavtalet inkluderat i koncernens resultat för det fjärde kvartalet 2021.
- Lucky Kat tecknade den 9 februari ett samarbetsavtal med The Sandbox för att skapa en egen värld med nöjesparkstema i Metaversum – ett decentraliserat digitalt ekosystem byggt på nästa generations internet – Web3.
- Marcus Teilman, tidigare vice VD och Head of M&A, utsågs till ny VD och koncernchef med tillträde 25 maj.
- Vid årsstämman omvaldes Niclas Bergkvist, Claes Kalborg, Dawid Myslinski, David Wallinder och Sten Wranne. Som nya ledamöter valdes Bolagets avgående VD och koncernchef Stefan Tengvall och Zahra Zamani. Vidare valdes Stefan Tengvall till styrelsens ordförande.
- Vid årsstämman fattades även beslut om dels ett incitamentsprogram, dels ett personaloptionsprogram om vardera 1 350 000 optioner att erbjudas till ledande befattningshavare, övriga nyckelpersoner eller anställda i Bolaget och dess dotterbolag. Vidare fattades beslut om ett incitamentsprogram om 400 000 optioner att erbjudas till styrelseledamöter i Bolaget.
- Playdigious lanserade i maj spelet Evoland II i Kina.
- Playdigious släpper en mobilversion av Spiritfarer exklusivt på Netflix senare i år, vilket tillkännagavs under Netflix's Geeked Week event i juni.
- FunRock & Prey Studios lanserade i juni MMA Manager 2: Ultimate Fight på mobila enheter globalt på både Apple App Store och Android Google Play Store.

Viktiga händelser efter periodens utgång

- WAGMI Limited, Gibraltar ("WAGMI"), ett nyligen etablerat dotterbolag till Fragbite Group, tillkännagav den 14 juli sin framgångsrika registrering som en "Virtual Assets Service Provider" hos Gibraltar Financial Services Commission.
- I samband med förvärvet av Lucky Kat meddelades att en maximal tilläggsköpeskillning om 11 MEUR, baserat på Lucky Kats resultatutfall under åren 2021, 2022 och 2023, skulle kunna komma att utgå. Villkoren för den första tilläggsköpeskillningen har uppfyllts och Fragbite Group erlade den 15 juli 4 MEUR till säljarna av Lucky Kat, varav 3 MEUR betalades kontant och 1 MEUR betalades med 1 801 092 nyemitterade aktier i Fragbite Group.
- Fragbite AB meddelade i juli att man i höst, i samarbete med Expressen, SPACE och MAX Burgers, kommer att lansera Svenska Cupen inom CS:GO, en nationell CS:GO-tävling.
- WAGMI kom den 3 augusti överens med ett flertal ledande blockkedjeinvestorer om en försäljning av in-game tokens för 3,35 MUSD, i syfte att bygga sitt Metaversum.
- WAGMI tillkännagav Web3-spelet Solcadia, som planeras att lanseras under 2023.
- MMA Manager 2: Ultimate Fight har ökat sin ARPU med 82% jämfört med originaltiteln.

| KSEK | apr-jun | | jan-jun | | Helår |
|----------------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | 2022 | 2021 | 2022 | 2021 | 2021 |
| Nettoomsättning | 54 244 | 17 202 | 108 913 | 19 563 | 124 041 |
| Justerad EBITDA* | -567 | -2 943 | 1 882 | -3 587 | 9 730 |
| EBITDA | -1 440 | -4 502 | 1 009 | -6 968 | 6 162 |
| EBIT | -24 627 | -16 779 | -43 528 | -24 172 | -45 746 |
| Resultat efter skatt | -30 826 | -17 033 | -52 509 | -24 442 | -50 397 |

* Resultatet 2021 belastades med extraordinära kostnader per Q1 med 1 823 KSEK samt Q2 med 1 558 och 3 568 KSEK för helåret. Kostnaderna är direkt hänförliga till IPO processen.

* Resultatet 2022 belastas med extraordinära kostnader per Q2 med 873 KSEK. Kostnaderna är direkt hänförliga till etableringen av koncernens Gibraltarbaserade bolag WAGMI Limited.

Om Fragbite Group AB (publ)

Fragbite Group är en digital spelunderhållningskoncern med dotterbolag verksamma inom mobilspels- och e-sportbranschen noterad på Nasdaq First North Growth Market i Stockholm. Gruppen består av företag med totalt cirka 80 anställda som alla delar samma passion för spel. Koncernen har sitt huvudkontor i Stockholm, Sverige och har fysisk representation i Alexandria, Egypten och Paris, Montpellier och Nancy, Frankrike, i Haag, Nederländerna samt i Gibraltar. Gruppen har tre interna spelutvecklingsstudior; Lucky Kat, FunRock/Prey Studios och WAGMI. Dessa utvecklar, publicerar, distribuerar och marknadsför spel för desktop, konsol och mobila enheter för den globala spelmarknaden. Fragbite AB är ett av Nordens ledande e-sportmedieföretag som arrangerar och sänder e-sportturneringar live. Playdigious anpassar spel för mobiltelefoner och utvecklar indiespel. För mer information, se www.fragbitegroup.com.

VD har ordet

De som känner mig väl vet att jag stortrivs när jag får arbeta i en miljö i högt tempo, med hög aktivitetsnivå samt stark genomförandekraft. Under min första tid som VD så bedömer jag att alla de aktiviteter som vi nu genomför motsvarar omvärldens förväntningar och kommer att ytterligare spegla de högt ställda ambitioner som vi som bolag har.

Rent finansiellt så ska det noteras att vi haft engångskostnader om ca 0,9 MSEK avseende bildandet av vårt nya dotterbolag WAGMI Ltd, vilket gör att vi redovisar en justerad EBITDA om ca -0,6 MSEK, samt att kvartalet belastats med ca 1,4 MSEK motsvarande en osäker intäkt som redovisats i en tidigare period. Detta har därmed påverkat kvartalets omsättning och resultat negativt. Jag anser att det andra kvartalet därmed är godkänt, men att vi kan prestera väsentligt bättre. Jag räknar således med succesivt förbättrat resultat under de kommande kvartalen givet den höga aktivitetsnivån i samtliga operativa enheter både under och efter kvartalet.

Vi har under kvartalet etablerat ett nytt dotterbolag, WAGMI Ltd i Gibraltar, som genom ett tätt samarbete med det vid årsskiftet förvärvade bolaget Lucky Kat, driver Panzerdogs och kommande Web3-spel. Där har vi även lyckats erhålla registrering som "Virtual Assets Service Provider", reglerad

genom *Gibraltar Financial Services Commission*. Genom denna registrering blev vi ett av de första bolagen globalt i vår bransch med att vara reglerade inom blockkedjeteknik, samtidigt som vi även är en noterad bolagsgrupp. Det var också den byggsten som krävdes för att vi därefter framgångsrikt kunde sälja vår in-game token till ett antal utvalda strategiska investerare till ett belopp om cirka 3,35 MUSD. Dessa tokens kommer även kunna användas i andra Web3-spel. Ett av dessa kommer att vara *Solcadia*, som kommer att lanseras under 2023. Vår intäktbas diversifieras och utökas ytterligare genom *Solcadia*, samt genom planerade, kommande NFT-försäljningar via *Solcadia*. Senare i år planerar vi även att genomföra en publik försäljning av NFT vilket förväntas ge oss ytterligare intäkter och likviditet. En NFT-kollektion har under kvartalet lanserats på The Sandbox plattform, vilket är ett första steg i att utöka vår närvaro på fler metaversum och därmed skapa fler affärsmöjligheter framgent.

Playdigious fortsätter att utvecklas bättre än plan. Under kvartalet har de bland annat släppt en DLC (Downloadable Content) för *Dead Cells*, lanserat *Street of Rage 4* på mobila enheter samt lanserat *Evoland II* på den kinesiska marknaden. En av de nyheter som gläder mig mest är att man annonserat att spelet *Spiritfarer* kommer att lanseras exklusivt på Netflix plattform, vilket jag ser som ett

styrketecken. Personligen tycker jag att denna typ av distributionsplattformar är intressant ur flera perspektiv, framför allt för att dessa prenumerationsintäkter för plattformar med redan stor kunddatabas ger mer muskler för distributören att köpa in fler spel framöver. Det kan skapa ytterligare affärsmöjligheter för oss i förlängningen och vi vill självklart vara en leverantör av högkvalitativa spel till den typen av plattformar framöver. Det finns mer att hämta av Playdigious fantastiska team och vi ser just nu över möjligheterna att kunna skala upp dess verksamhet ytterligare.

FunRock & Prey Studios lanserade i slutet av kvartalet spelet *MMA Manager 2: Ultimate Fight* i samarbete med Tilting Point. Spelet har uppvisat en lovande start, där vi bland annat sett en ökning av ARPU (Genomsnittlig Intäkt per Användare) om 82% för de 30 första dagarna sedan global lansering jämfört med samma tidsperiod för originaltiteln *MMA Manager 2021* (som lanserades i april 2021). Det är fortfarande för tidigt att kunna dra några större växlar på detta, mer än att det ser lovande ut och vi kommer givetvis att löpande se över hur vi kan förbättra vår ARPU och andra nyckeltal ytterligare. Detta är en viktig första milstolpe och visar att medarbetarna i FunRock & Prey Studios arbetat hårt för att kunna lansera spelet med ett flertal kvalitetsförbättrande funktioner. För närvarande ser vi över möjligheterna till att lansera spelet även i Asien samt i Mellanöstern-regionen.

E-sportbolaget Fragbite AB har efter kvartalets utgång annonserat att man inom kort kommer att lansera Svenska Cupen i CS:GO. Detta görs i samarbete med Bonnier samt SPACE (världens största gamingcenter beläget i Stockholm och där även Fragbite Group och dess svenska enheter har sina kontor). Svenska Cupen är en nationell CS:GO-turnering där amatörer kan få möjlighet att

kunna möta de allra bäst rankade lagen, däribland *Ninjas in Pyjamas*, som är rankade bland de 10 bästa lagen i världen. Vi vill med denna nya turnering stärka vår närvaro på den svenska e-sports scenen, men även bygga ett riktigt starkt varumärke över tid.

Förvärv är något som vi arbetat intensivt med redan innan vår IPO i fjol och det är något som vi kommer att fortsätta fokusera på. Vi genomför våra förvärv noggrant och metodiskt och kommer fortsatt vara mycket selektiva. Vi fortsätter enträget att bedriva detta arbete och har idag en stark pipeline av intressanta förvärvsobjekt samt ständigt pågående dialoger med potentiella målbolag och ser därmed fortsatt goda affärsmöjligheter framgent.

Slutligen vill jag passa på att tacka för förtroendet att få leda Fragbite Group. Vi har många duktiga medarbetare i vår bolagsgrupp och med alla de aktiviteter vi har genomfört samt planerar att genomföra, så är det min fulla övertygelse att vi går en ljus framtid till mötes.



Marcus Teilman, VD och Koncernchef

Finansiell utveckling under perioden januari – juni 2022

Omsättning

Koncernens nettoomsättning för det andra kvartalet uppgick till 54,2 MSEK (17,2). Nettoomsättningen för det första halvåret uppgick till 108,9 MSEK (19,6). Omsättningen var betydligt högre än föregående år, vilket beror på att koncernen förvärvat Fragbite, Playdigious och Lucky Kat. Fragbite förvärvades per 18 februari 2021 och bidrog således till utfallet i första kvartalet 2021 medan övriga förvärv påverkat det konsoliderade utfallet från 1 juni för Playdigious och 1 oktober för Lucky Kat.

Resultat

Koncernens personalkostnader och övriga externa kostnader uppgick under det andra kvartalet till 15,3 MSEK (9,7) och för första halvåret till 28,4 MSEK (14,6). Kostnaderna har ökat jämfört med föregående år, vilket är drivet av genomförda förvärv samt rekryteringar i moderbolaget. Övriga externa kostnader under det första halvåret 2022 belastades med jämförelsestörande kostnader om -0,9 MSEK hänförliga till etableringen av koncernens Gibraltarbaserade bolag WAGMI Ltd. Motsvarande siffra för föregående år uppgick till -3,4 MSEK hänförliga till IPO processen.

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) för det andra kvartalet uppgick till -1,4 MSEK (-4,5) och för det första halvåret till 1,0 MSEK (-7,0). Med hänsyn tagen till ovan nämnda jämförelsestörande poster uppgick justerad EBITDA för det första halvåret till 1,9 MSEK (-3,6).

Koncernens avskrivningar för det andra kvartalet uppgick till 23,2 MSEK (12,3) och för det första halvåret till 44,5 MSEK (17,2) och är främst relaterade till goodwill som uppstått i samband med genomförda förvärv. Avskrivningar relaterade till aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 0,6 MSEK (2,1) och 1,3 MSEK (4,2) för det andra kvartalet respektive det första halvåret.

Koncernens resultat efter skatt för kvartalet uppgick till -30,8 MSEK (-17,0) och -52,5 MSEK (-24,4) för andra kvartalet respektive första halvåret.

Kassaflöde, investeringar och finansiell ställning

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till -3,7 MSEK (-5,2) för det andra kvartalet och -3,1 MSEK (-7,3) för det första halvåret.

Det förbättrade kassaflödet beror huvudsakligen på resultaten för under 2021 förvärvade bolag som dock balanseras av ökade finansiella kostnader hänförliga till dessa förvärv samt betald skatt i de utländska bolagen. Även moderbolagets kostnader har som ovan nämnts ökat jämfört med motsvarande period föregående år.

Kassaflödet från förändring i rörelsekapital uppgick till 15,1 MSEK (23,6) för det andra kvartalet och 13,3 MSEK (24,7) för det första halvåret.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick för andra kvartalet till -2,8 MSEK (-62,9), i huvudsak hänförliga till balanserade utgifter för eget arbete. För första halvåret summerar kassaflödet från Bolagets investeringar till -82,7 MSEK (-138,6), till den allra största delen hänförliga till förvärven av Lucky Kat där tillträdet av aktierna som ovan nämnts skedde i början av första kvartalet. Föregående års siffror inkluderar förvärven av Fragbite AB samt Playdigious under första respektive andra kvartalet.

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick för andra kvartalet till 28,5 MSEK (58,7), varav 26,3 MSEK motsvarar Bolagets nettouplåning under kvartalet och 2,2 MSEK motsvarar erhållna premier för teckningsoptioner kopplade till de incitamentsprogram som nämns ovan. För första halvåret uppgår detta kassaflöde till 45,6 MSEK (155,7) där även det första kvartalet innehöll amorteringar på Bolagets bankupplåning samt genomförd nyemission i samband med förvärvet av Lucky Kat. Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 60,6 MSEK (39,4).

| Aktiverat arbete för egen räkning | apr-jun | | jan-jun | | Helår |
|-------------------------------------|--------------|-------------|--------------|---------------|---------------|
| | 2022 | 2021 | 2022 | 2021 | 2021 |
| KSEK | | | | | |
| Aktivering | 2 392 | 1 489 | 4 885 | 2 531 | 6 757 |
| Avskrivning balanserade utgifter | -590 | -2 148 | -1 265 | -4 224 | -9 017 |
| Nedskrivningar balanserade utgifter | 0 | 0 | 0 | 0 | -7 341 |
| Resultateffekt / nettoeffekt | 1 803 | -659 | 3 620 | -1 693 | -9 601 |

Försäljning av in-game tokens

Som meddelats via pressmeddelande den 3 augusti 2022 har tokenförsäljningar skett via så kallad "Strategic Round" där ett antal utvalda strategiska investerare köpt tokens till ett belopp motsvarande 3,35 MUSD.

Utöver Strategic Round har även en intern runda där Fragbite Group samt vissa anställda i Lucky Kat genomförts där de köpt in-game tokens till ett belopp om drygt 80 000 USD.

Totalt har drygt 658,7 miljoner tokens sålts i dessa rundor, varav drygt 239,2 miljoner tokens i Strategic Round. Bolaget har som målsättning att senare i år sälja ytterligare cirka 335 miljoner tokens via så kallad "Private Round" men även via publik försäljning. Det skall dock förtydligas att detta är i stor utsträckning beroende av hur marknaden utvecklas för denna typ av tillgångar och Bolaget följer utvecklingen noga för att bedöma om och när tidpunkten är som mest gynnsam för ytterligare försäljning av tokens.

Vid vår analys över hur vi ska redovisa försäljningen av dessa tokens har vi utgått från bolagets åtagande att tillhandahålla detta spel så länge det efterfrågas, tillsammans med innehavarens rätt att nyttja dessa tokens för framtida köp i spelet. Vår bedömning är därför att erhållen likvid från försäljningen av tokens bör redovisas som förutbetalda intäkter. Intäkterna redovisas därefter i takt med att innehavaren nyttjar tokens för köp i spelet. Baserat på vår bästa bedömning idag är ett rimligt antagande att innehavarna av dessa tokens kommer att spendera dessa jämnt fördelat över spelets livstid, varför en linjär periodisering över spelets uppskattade ekonomiska livslängd också speglar vår intjänning på ett rimligt sätt. Det är förenat med en icke oväsentlig osäkerhet att innan ett spel lanserats göra en bedömning av dess ekonomiska livslängd, liksom hur innehavarna av tokens kommer att nyttja dessa, varför vi löpande i takt med att spelet utvecklas och vår förståelse över hur spelarnas agerande ökar, noga kommer följa utvecklingen och vid behov ompröva beslutet om vilken metod och period vi framgent kommer att använda för periodisering av dessa intäkter och likaledes löpande kommunicera detta i vår finansiella rapportering.

Vår analys, som utöver egen analys av spelets uppskattade ekonomiska livslängd, baseras även på diskussioner med våra revisorer och annan extern finansiell expertis. Analysen är ännu ej fullt färdigställd men vår initiala bedömning är att en tidsperiod om ca 3 år är att betrakta som en tillförlitlig uppskattning.

Kommande lanseringar

Planerade aktiviteter till och med fjärde kvartalet 2022

| Titel | IP-ägare | Förläggare |
|--------------------------------|-------------|-------------|
| Panzerdogs mobilversion | WAGMI Ltd | Lucky Kat |
| Publik token-försäljning (IDO) | WAGMI Ltd | Lucky Kat |
| Titel ej kommunicerad ännu | Extern | Playdigious |
| Fragleague säsong 9 | Fragbite AB | Fragbite AB |
| Svenska Cupen i CS:GO | Fragbite AB | Fragbite AB |
| Titel ej kommunicerad ännu | Extern | Playdigious |
| Solcadia NFT-försäljning | WAGMI Ltd | Lucky Kat |

Marknad¹

Spel

Den globala spelmarknaden kan delas upp i fyra olika segment; konsolspel, mobilspel och PC-spel i sin tur uppdelat på spel i webbläsare och nedladdade spel. Marknadens omsättning har ökat med 2,2 procent sedan 2021 till \$196,8 miljarder under 2022. Av denna omsättning motsvarar mobilspel cirka 53 procent. Till skillnad från PC- och konsolspelsmarknaden har mobilspelsmarknaden påverkats mindre av pandemin i form av förseningar. Detta beror på att PC- och konsolspelutvecklare tenderar att ha ett större antal medarbetare som arbetar på samma spel, att de har fler internationella samarbeten än mobilspelsutvecklare, samt att det är en global brist på halvledare och andra komponenter som påverkat PC- och konsolspelsmarknaden negativt.

Mobilspel

Mobilspel spelas på mobila enheter, vilka innefattar smarta mobiltelefoner och surfplattor. Som tidigare nämnts utgör mobilspel det största segmentet inom den globala spelmarknaden sett till omsättning. NewZoo estimerar att mobilspelsmarknadens omsättning under 2022 ökat till \$103,5 miljarder vilket motsvarar en ökning om cirka 5,1 procent jämfört med 2021. Detta är drivet primärt av tillväxt på marknader som Asien och Stillahavsområdet, Mellanöstern och Afrika, men även på grund av nya innovationer inom mobil intäktsgenerering samt att stora utvecklare inom PC- och konsolspel integrerar sina immateriella rättigheter till mobil. Statista estimerar att antalet mobilspelare globalt under 2021 uppgick till 2,7 miljarder. Till år 2024 estimeras mobilspelsmarknaden att omsätta \$116,4 miljarder vilket motsvarar en CAGR (Compound Annual Growth rate) på 11,2 procent beräknat från år 2019. Denna omsättning motsvarar endast spelares egen konsumtion och exkluderar således spelens annonsintäkter.

E-sport

Den globala industrin för e-sport ökade från en omsättning om cirka \$957,5 miljoner under 2019 till \$996 miljoner under 2020. Under 2021 uppgick den globala e-sportmarknaden till cirka \$1,1 miljarder och förväntas växa till cirka \$1,9 miljarder till 2025. Detta innebär en CAGR på 13,4 procent beräknat från år 2020. Under 2022 har antalet e-sporttittare globalt ökat med 8,7 procent från föregående år till 532 miljoner. Av dessa tittare motsvarar e-sportentusiaster 261 miljoner och resterande 270 miljoner av tittare som ser något enstaka e-sportevenemang per år. E-sportentusiaster innefattar tittare som tittar på e-sport mer än en gång per månad. Globala tittarsiffror bedöms att fortsätta öka med en CAGR på cirka 8,1 procent till \$ 641 miljoner år 2025, beräknat från år 2020. Denna ökning förväntas drivas primärt av marknader som Asien och Stillahavsområdet, Mellanöstern och Afrika. Omsättningen under 2022 har delats in i sponsoravtal och annonser, mediarättigheter, förlagskostnader, varor och biljettförsäljning, digitalt samt via livesändningar. Sponsorer fortsätter att vara det dominerande segmentet inom e-sportmarknaden. Under 2022 uppgick intäktsström från sponsorer till \$837 miljoner, vilket motsvarar en andel om 60 procent av den totala e-sportmarknaden. Blockkedjeföretag anses vara bidragande till denna ökning genom att investera för att nå e-sport publiken. Under 2022 uppgick intäkter från varor och biljettförsäljning till \$108 miljoner Den digitala delen samt livesändningar är de delar av marknaden som växer snabbast med en 2020-2025 CAGRs på 27 procent respektive 25 procent. Den digitala delen innefattar intäkter som uppstått genom digital försäljning av köp-i-spel kopplat till e-sportlagens varumärken och kontrakterade spelare. Livesändningar innefattar intäkter som uppstått genom professionella spelares och kontrakterade streamers egna kanaler.

Moderbolaget

Moderbolagets omsättning uppgick till 2,2 MSEK (0,0) för det andra kvartalet och till 4,2 MSEK (0,0) för första halvåret och resultat efter skatt till -7,5 (-3,2) respektive -10,2 MSEK (-5,1).

¹ Källor för marknadsdata: Newzoo's Global Games Market Report 2022, Newzoo's Global Games Market Report 2021, Newzoo's Global Mobile Market Report 2021 samt Newzoo's Global Esport & Live Streaming Market Report 2022

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med K3, Delårsrapportering och Årsredovisningslagen (ÅRL).

Fragbite Groups aktie

Fragbite Group AB (publ) noterades på Nasdaq First North Growth Market den 12 juli 2021 under tickern (kortnamn) FRAG. Totalt är 87 913 750 stamaktier utestående per den 30 juni 2022. Varje aktie motsvarar en röst på årsstämman.

Koncernens rapport över totalresultatet

| KSEK | apr-jun | | jan-jun | | Helår |
|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | 2022 | 2021 | 2022 | 2021 | 2021 |
| Nettoomsättning | 54 244 | 17 202 | 108 913 | 19 563 | 124 041 |
| Aktiverat arbete för egen räkning | 2 392 | 1 489 | 4 885 | 2 531 | 6 757 |
| Övrig omsättning | 14 | 12 | 100 | 15 | 9 |
| Total omsättning | 56 651 | 18 703 | 113 898 | 22 109 | 130 807 |
| Kostnad för sålda varor och tjänster | -42 802 | -13 553 | -84 461 | -14 511 | -88 013 |
| Bruttoresultat | 13 849 | 5 150 | 29 437 | 7 599 | 42 793 |
| <i>Bruttomarginal %</i> | <i>24,4%</i> | <i>27,5%</i> | <i>25,8%</i> | <i>34,4%</i> | <i>32,7%</i> |
| Personalkostnader | -9 770 | -3 955 | -18 853 | -5 643 | -16 488 |
| Övriga kostnader | -5 519 | -5 696 | -9 575 | -8 924 | -20 143 |
| Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) | -1 440 | -4 502 | 1 009 | -6 968 | 6 162 |
| Av- och nedskrivning immateriella tillgångar | -2 534 | -2 148 | -3 210 | -4 224 | -16 358 |
| Avskrivning materiella tillgångar | -109 | -17 | -215 | -18 | -152 |
| Avskrivning goodwill | -20 544 | -10 112 | -41 112 | -12 962 | -35 112 |
| Övriga rörelsekostnader | 0 | 0 | 0 | 0 | -287 |
| Rörelseresultat före finansnetto (EBIT) | -24 627 | -16 779 | -43 528 | -24 172 | -45 746 |
| Finansnetto | -4 772 | 29 | -6 268 | 29 | -443 |
| Resultat före skatt (EBT) | -29 399 | -16 749 | -49 796 | -24 144 | -46 189 |
| Skatt | -1 428 | -284 | -2 713 | -298 | -4 207 |
| Periodens resultat | -30 826 | -17 033 | -52 509 | -24 442 | -50 397 |
| Övrigt totalresultat | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Totalt nettoresultat | -30 826 | -17 033 | -52 509 | -24 442 | -50 397 |
| Totalresultat hänförligt till moderbolagets aktieägare | -30 826 | -17 033 | -52 509 | -24 442 | -50 397 |
| Resultat per aktie (SEK) | -0,35 | -0,24 | -0,60 | -0,35 | -0,60 |
| Resultat per aktie efter utspädning (SEK) | -0,34 | -0,20 | -0,57 | -0,28 | -0,59 |
| Genomsnittligt utestående antal aktier före utspädning | 87 913 750 | 56 479 212 | 87 848 371 | 44 625 019 | 63 110 894 |
| Genomsnittligt utestående antal aktier efter utspädning | 90 016 525 | 60 827 851 | 89 850 318 | 48 709 740 | 66 917 958 |
| Antal aktier före utspädning | 87 913 750 | 70 360 330 | 87 913 750 | 70 360 303 | 83 969 199 |
| Antal aktier efter utspädning | 91 658 998 | 87 011 050 | 91 658 998 | 87 011 050 | 85 869 199 |

Koncernens rapport över finansiell ställning

| KSEK | 2022-06-30 | 2021-06-30 | 2021-12-31 |
|--|----------------|----------------|----------------|
| TILLGÅNGAR | | | |
| Anläggningstillgångar | | | |
| Immateriella tillgångar | 345 428 | 211 538 | 182 535 |
| Materiella tillgångar | 1 108 | 166 | 221 |
| Finansiella tillgångar | 305 | 123 | 1 806 |
| Summa anläggningstillgångar | 346 841 | 211 827 | 184 562 |
| Omsättningstillgångar | | | |
| Kundfordringar | 16 149 | 21 836 | 17 175 |
| Skattefordringar | 1 613 | 0 | 0 |
| Övriga fordringar | 2 735 | 931 | 3 701 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 8 606 | 2 404 | 11 361 |
| Summa omsättningstillgångar | 29 104 | 25 170 | 32 237 |
| Likvida medel | 60 581 | 39 365 | 87 460 |
| Summa tillgångar | 436 527 | 276 362 | 304 258 |
| EGET KAPITAL OCH SKULDER | | | |
| Eget kapital | 185 582 | 183 652 | 203 254 |
| Avsättningar* | 137 610 | 20 263 | 20 262 |
| Långfristiga skulder | | | |
| Skulder till kreditinstitut | 42 789 | 14 104 | 31 487 |
| Summa långfristiga skulder | 42 789 | 14 104 | 31 487 |
| Kortfristiga skulder | | | |
| Skulder till kreditinstitut | 26 194 | 5 000 | 15 000 |
| Leverantörsskulder | 3 203 | 23 450 | 25 834 |
| Skatteskulder | 2 129 | 366 | 338 |
| Övriga kortfristiga skulder | 2 344 | 20 689 | 3 392 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 36 676 | 8 838 | 4 692 |
| Summa kortfristiga skulder | 70 546 | 58 343 | 49 255 |
| Summa eget kapital och skulder | 436 527 | 276 362 | 304 258 |

*Samtliga tilläggsköpeskillingar redovisas som avsättningar.

Koncernens rapport över kassaflöden

| KSEK | apr-jun | | jan-jun | | Helår |
|---|----------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|
| | 2022 | 2021 | 2022 | 2021 | 2021 |
| Rörelseresultat | -24 627 | -16 779 | -43 528 | -24 172 | -45 746 |
| Ej kassaflödespåverkande poster | | | | | |
| Ned- och avskrivningar | 23 187 | 12 277 | 44 537 | 17 204 | 51 621 |
| Övrigt | 1 715 | -347 | 2 107 | -347 | 0 |
| Finansiella poster | -766 | 29 | -1 257 | 29 | -443 |
| Betald skatt | -3 207 | -382 | -4 973 | 0 | -3 908 |
| Kassaflöde från löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital | -3 698 | -5 203 | -3 114 | -7 287 | 1 524 |
| Förändring av kundfordringar | 4 508 | 1 187 | -43 | 1 081 | -16 543 |
| Förändring av övriga fordringar | -275 | -556 | 10 591 | 318 | -12 887 |
| Förändring av leverantörsskulder | -18 631 | -1 151 | -22 184 | 666 | 25 227 |
| Förändring av övriga skulder | 29 533 | 24 132 | 24 954 | 22 619 | 6 609 |
| Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital | 15 135 | 23 611 | 13 318 | 24 683 | 2 406 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten | 11 437 | 18 409 | 10 204 | 17 396 | 3 930 |
| Investering i dotterbolag | -203 | -61 442 | -76 588 | -136 065 | -139 084 |
| Pågående investering i finansiell tillgång | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 806 |
| Aktivering av nedlagt arbete för egen | -2 392 | -1 489 | -4 885 | -2 531 | -6 757 |
| Förvärv av immateriella och materiella anläggningstillgångar | -207 | -14 | -1 085 | -14 | -598 |
| Erlagd deposition | -5 | 0 | -160 | 0 | 0 |
| Kassaflöde från investeringsverksamheten | -2 807 | -62 945 | -82 718 | -138 610 | -148 245 |
| Nyemission | 2 233 | 43 840 | 23 139 | 140 810 | 185 162 |
| Nyupptagna lån | 30 059 | 15 000 | 30 059 | 15 000 | 45 000 |
| Amortering av skuld till kreditinstitut | -3 773 | -93 | -7 563 | -93 | -3 360 |
| Kassaflöde från finansieringsverksamheten | 28 519 | 58 748 | 45 635 | 155 717 | 226 802 |
| Periodens kassaflöde | 37 148 | 14 212 | -26 879 | 34 504 | 82 487 |
| Likvida medel vid periodens början | 23 432 | 25 153 | 87 460 | 4 861 | 4 861 |
| Periodens kassaflöde | 37 148 | 14 212 | -26 879 | 34 504 | 82 487 |
| Kursdifferens i likvida medel | | | | | 112 |
| Likvida medel vid periodens slut | 60 581 | 39 365 | 60 581 | 39 365 | 87 460 |

* I kassaflödet 2021 har omklassificering av nyemission i samband med förvärv 2021 gjorts vilket påverkar redovisade belopp i Investering i dotterbolag samt Nyemission. Därutöver har vissa korrigeringar gjorts i 2021 års jämförelsesiffror.

Koncernens rapport över förändringar i eget kapital

| KSEK | Aktiekapital | Överkursfond | Balanserat resultat | Periodens resultat | Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare |
|---|--------------|----------------|---------------------|--------------------|---|
| INGÅENDE BALANS 2021-01-01 | 544 | 132 858 | -43 173 | -22 569 | 67 660 |
| Förändringar i eget kapital under tiden 2021-01-01 - 2021-12-31 | | | | | |
| Rapportperiodens resultat | | | | -50 397 | -50 397 |
| Nyemission | 855 | 184 307 | | | 185 162 |
| Förändring i koncernens struktur | | | 829 | | 829 |
| Disposition enligt beslut av årets stämma | | | -22 569 | 22 569 | 0 |
| UTGÅENDE BALANS 2021-12-31 | 1 399 | 317 165 | -64 913 | -50 397 | 203 254 |
| INGÅENDE BALANS 2022-01-01 | 1 399 | 317 165 | -64 913 | -50 397 | 203 254 |
| Förändringar i eget kapital under tiden 2022-01-01 - 2022-06-30 | | | | | |
| Rapportperiodens resultat | | | | -52 509 | -52 509 |
| Nyemission | 66 | 23 073 | | | 23 139 |
| Omräkningsdifferens | | | 11 698 | | 11 698 |
| Disposition enligt beslut av årets stämma | | | -50 397 | 50 397 | 0 |
| UTGÅENDE BALANS 2022-06-30 | 1 465 | 340 238 | -103 612 | -52 509 | 185 582 |

Resultaträkning - moderföretaget

| KSEK | apr-jun | | jan-jun | | Helår |
|---|---------------|---------------|----------------|---------------|----------------|
| | 2022 | 2021 | 2022 | 2021 | 2021 |
| Nettoomsättning | 2 193 | 0 | 4 200 | 0 | 2 358 |
| Total omsättning | 2 193 | 0 | 4 200 | 0 | 2 358 |
| Personalkostnader | -2 492 | -16 | -4 683 | -17 | -1 278 |
| Övriga kostnader | -1 800 | -3 169 | -2 995 | -5 006 | -9 424 |
| Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) | -2 098 | -3 186 | -3 479 | -5 023 | -8 344 |
| Resultat från andelar i koncernföretag | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 815 |
| Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar | 0 | 0 | 0 | 0 | -22 500 |
| Finansnetto | -5 405 | -35 | -6 739 | -35 | -202 |
| Resultat före skatt (EBT) | -7 503 | -3 221 | -10 218 | -5 058 | -24 230 |
| Skatt | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Periodens resultat | -7 503 | -3 221 | -10 218 | -5 058 | -24 230 |

Balansräkning - moderföretaget

| KSEK | 2022-06-30 | 2021-06-30 | 2021-12-31 |
|--|----------------|----------------|----------------|
| TILLGÅNGAR | | | |
| Anläggningstillgångar | | | |
| Andelar i koncernföretag | 427 100 | 253 499 | 235 496 |
| Fordringar koncernbolag | 12 224 | 0 | 1 150 |
| Övriga långfristiga fordringar | 154 | 0 | 1 661 |
| Summa anläggningstillgångar | 439 477 | 253 499 | 238 307 |
| Omsättningstillgångar | | | |
| Fordringar koncernbolag | 1 739 | 3 171 | 5 715 |
| Skattefordran | 42 | 0 | 20 |
| Övriga fordringar | 724 | 0 | 0 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 231 | 0 | 170 |
| Summa omsättningstillgångar | 2 734 | 3 171 | 5 905 |
| Likvida medel | 34 193 | 17 222 | 66 885 |
| Summa tillgångar | 476 405 | 273 892 | 311 097 |
| EGET KAPITAL OCH SKULDER | | | |
| Eget kapital | 253 968 | 215 868 | 241 047 |
| Avsättningar* | 137 610 | 20 263 | 20 262 |
| Långfristiga skulder | | | |
| Skulder till kreditinstitut | 40 039 | 10 000 | 27 500 |
| Skulder till koncernbolag | 0 | 0 | 1 614 |
| Summa långfristiga skulder | 40 039 | 10 000 | 29 114 |
| Kortfristiga skulder | | | |
| Skulder till kreditinstitut | 25 019 | 5 000 | 15 000 |
| Leverantörsskulder | 273 | 2 235 | 1 838 |
| Skulder till koncernbolag | 16 497 | 750 | 1 800 |
| Övriga kortfristiga skulder | 334 | 17 373 | 160 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 2 664 | 2 403 | 1 876 |
| Summa kortfristiga skulder | 44 788 | 27 761 | 20 674 |
| Summa eget kapital och skulder | 476 405 | 273 892 | 311 097 |

*Samtliga tilläggsköpeskillingar redovisas som avsättningar.

Styrelsens försäkran

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

Stockholm den 24 augusti 2022

Denna kvartalsrapport har inte granskats eller reviderats av Bolagets revisor.

Stefan Tengvall
Styrelseordförande

Niclas Bergkvist

Claes Kalborg

Dawid Myslinski

David Wallinder

Sten Wranne

Zahra Zamani

Marcus Teilman
Verkställande direktör

Presentation för investerare, analytiker och media

En direktsänd presentation kommer att hållas den 24 augusti 2022 kl. 10:00 svensk tid. VD och koncernchef Marcus Teilman och CFO Lars Johansson kommer att presentera rapporten på engelska. För att följa presentationen, se <https://tv.streamfabriken.com/fragbite-group-q2-2022>

Kontakt

För frågor, vänligen kontakta:

Marcus Teilman, VD och Koncernchef
mt@fragbitegroup.com
Telefon: 08-520 277 82

Lars Johansson, CFO
lj@fragbitegroup.com
Telefon: 08-520 277 82

Fragbite Group AB (publ)
Organisationsnummer: 556990-2777

Adress

Fragbite Group AB (publ)
Mäster Samuelsgatan 45
SE-111 57 Stockholm

Certified Adviser:

Redeye AB
Telefon: 08-121 576 90
E-post: certifiedadviser@redeye.se

Kommande rapportering

Q3 2022-rapport: 15 november 2022
Bokslutskommuniké 2022: 23 februari 2023
Q1 2023-rapport: 12 maj 2023
Q2 2023-rapport: 17 augusti 2023
Q3 2023-rapport: 15 november 2023