

Finansiell uppdatering

I JULI – 31 AUGUSTI 2024

Fragbite Group AB (publ) ("Fragbite Group" eller "Bolaget") presenterar härmed en uppdatering med utvald finansiell information som omfattar månaderna juli och augusti 2024 (hädanefter benämnd "perioden"). Då såväl intäkter som kostnader varierar betydligt mellan månader och kvartal, och resultatet för september inte ännu är Bolaget tillhanda, kommuniceras ingen prognos avseende utfallet för hela det tredje kvartalet.

Koncernens resultat i sammandrag

Fragbite Group MSEK	jul-aug		jan-aug		jan-mar		apr-jun	
	2024	2023	2024	2023	2024	2023	2024	2023
Nettoomsättning	36,8	40,2	139,2	155,8	52,5	55,2	49,8	60,4
Justerad EBITDA	1,7	1,5	5,6	9,8	5,1	1,9	-1,1	6,5
EBITDA	1,7	1,5	0,2	9,8	5,1	1,9	-6,6	6,5
Operativ EBIT ¹	-0,2	0,1	-7,2	4,9	2,4	0,1	-9,4	4,7
EBIT	-13,8	-14,7	-94,7	-53,3	-39,3	-21,4	-41,6	-17,2
Resultat efter skatt	-16,2	-16,9	-78,8	-68,9	-60,4	-25,3	-2,1	-26,6

Resultatet 2024 belastas med ackumulerade extraordinära kostnader per augusti med 5 482 KSEK varav 5 482 KSEK i Q2. I 741 KSEK är hänförliga till omstruktureringkostnader och 3 742 KSEK är hänförliga till konkursen av det svenska dotterbolaget Fall Damage Studio AB.

(1) Operativ EBIT definieras som EBIT exklusive icke-operationella av- och nedskrivningar av immateriella tillgångar.

Nyckeltal per affärsområde

MSEK	jul-aug 2024					jul-aug 2023				
	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	TOTAL	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	TOTAL
Nettoomsättning	33,0	0,9	2,9	0,0	36,8	37,0	0,8	2,5	0,0	40,2
Justerad EBITDA	2,7	-0,3	0,7	-1,4	1,7	4,4	-0,3	0,0	-2,6	1,5

MSEK	jan-aug 2024					jan-aug 2023				
	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	TOTAL	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	TOTAL
Nettoomsättning	121,2	5,7	12,2	0,0	139,2	137,3	3,6	14,9	0,0	155,8
Justerad EBITDA	8,6	-0,2	5,1	-7,9	5,6	20,6	-2,5	4,1	-12,4	9,8

"Fragbite Group rör sig framåt i positiv riktning och vi ser nu under början av andra halvåret ett trendbrott i utvecklingen, både i termer av operativ verksamhet och finansiellt på bland annat EBIT-nivå. Vi är speciellt stolta över Playdigious vars intensiva sommar lagt en solid grund för publishingverksamheten under Playdigious Originals, samt det hårt arbetande teamet på Lucky Kat som gjort ett utomordentligt förarbete inför lanseringen av \$KOBAN. Vi har höga förväntningar på \$KOBAN avseende såväl intäkter under fjärde kvartalet som långsiktig utveckling av ett ekosystem av spel vilket har potentialen att utgöra något helt unikt på spelmarknaden"

Stefan Tengvall, VD

Kommentarer

- Gruppen utvecklas enligt den positiva riktning som styrelsen och bolagets ledning förväntar sig efter genomfört kostnadsreduceringsprogram. Arbetet med att öka effektiviteten och lönsamheten i gruppens dotterbolag såväl som koncernen som helhet fortskrider.
- Omsättningen för perioden under den normalt sett lågaktiva sommaren är något lägre än föregående år. När 2024 ställs mot 2023 utgör försäljningen av delar av portföljen för hypercasualspel 2023 fortsatt en stor del av skillnaden perioderna emellan.
- På EBITDA-nivå har Bolaget vänt till positiva siffror sedan andra kvartalet 2024, vi ser även en förbättring gentemot samma period 2023. I periodens EBITDA ser vi en positiv effekt av verkställda kostnadsreduceringar men påverkas samtidigt också delvis negativt av att lansering av vissa spel och projekt senarelagts.
- På EBIT-nivå ser vi en förbättring under 2024 där periodens EBIT indikerar ett trendbrott i relation till EBIT under första respektive andra kvartalet. Goodwillavskrivningarna inkluderade i EBIT är för perioden betydligt lägre än tidigare under året då värdet av dåvarande dotterbolaget Fall Damage Studio AB under årets andra kvartal skrevs ner till 0. Även jämfört med föregående år är goodwillavskrivningarna lägre med anledning av att en andel av förvärvet av Fragbite AB, som genomfördes 2021, nu är fullt avskriven.
- Under juli återbetalades i sin helhet ett bryggån samt ett lån härrörande till förvärvet av det tidigare dotterbolaget Fall Damage. Lånen uppgick tillsammans till 40 MSEK.
- Bolaget har fortsatt en förväntan om återbetalning om cirka 10 MSEK från konkursboet för det tidigare dotterbolaget Fall Damage. Baserat på information från konkursförvaltaren förväntas fordran erhållas under det första kvartalet 2025.
- Resultatet i moderbolaget är förbättrat gentemot föregående år med en justerad EBITDA om -1,4 MSEK (-2,6) för perioden och -7,9 MSEK (-12,4) för januari till augusti. Förbättringarna har främst grund i de kostnadsreduceringar som verkstälts under våren och sommaren samt de färdigställda och ej återkommande implementeringsprojekt som utfördes under 2023.
- Affärsområde Esport, som tack vare Svenska Cupen har huvuddelen av sin intjäning under slutet av året, håller en hög takt så långt under 2024 med en omsättning januari till augusti om 5,7 MSEK (3,6). Givet denna starka start är det Bolagets förväntan att affärsområdet kommer visa ytterligare förbättrad lönsamhet för helåret 2024 jämfört med 2023.
- I enlighet med tidigare publicerade estimat ser Playdigious pipeline fortsatt mycket lovande ut för resterande del av 2024 samt 2025. Totalt uppskattad nettoomsättning tre år från lansering för innevarande pipeline av nya spel är mellan 10 och 17 MEUR.
- Marknadsföringskampanjen inför kommande publika lansering och försäljning av \$KOBAN fortlöper väl och enligt plan. Under perioden har kostnader tagits som härrörs till väntade intäkter i samband med lanseringen av \$KOBAN.

Händelser i urval

- Playdigious mobilspel *Loop Hero* når 1 miljon nedladdningar sedan lansering, titeln presterar över förväntan både vad gäller nedladdningar och sålda enheter av det kompletta spelet.
- Lansering av *Linkito* – det första spelet som publiceras och lanseras under affärsenheten och varumärket Playdigious Originals.
- Playdigious deltar under sommaren i flertalet events så som PAX East, Steam Next Fest och Gamescom där de framför allt marknadsför *Linkito* samt kommande titlarna *Crown Gambit* och *Fretless*.
- *Crown Gambit* presenteras live under Gamescom Future Games Show och får mycket uppmärksamhet i sociala kanaler och gamingmedia.
- Bolaget fastställer den slutgiltiga tilläggsköpeskillingen för förvärvet av Lucky Kat till noll samtidigt som konstruktiv dialog med säljarna pågår. Avsättningen för maximalt möjlig tilläggsköpeskillning om 4 MEUR skrivs ned till 0,3 MEUR för att ge utrymme för möjliga framtida lösningar. Nedskrivningen hade en positiv påverkan på resultaträkningen under det andra kvartalet 2024 om cirka 41,7 MSEK i minskad avsättning.
- Lucky Kat och Wagmi lanserar i slutet av augusti framgångsrikt *Kumo* – symbol för varumärket tillika NFT-kollektion som kommer kunna nyttjas i hela \$KOBAN:s ekosystem. Kampanjen syftar till att stärka Lucky Kat's varumärke samt öka användarbasen för \$KOBAN med en lansering i tre steg. Efter den första lanseringen når *Kumo* första plats som mest omsatta NFT-kollektion.