

The background is a vibrant, abstract composition. A smartphone is shown at an angle, its screen displaying a glowing red cube with a molecular structure. Several other glowing cubes in shades of orange and red are scattered in the background. Streaks of light in yellow, green, and pink cut across the dark space, creating a sense of motion and energy. The overall color palette is dominated by warm tones like orange, red, and yellow, contrasted with deep blacks and purples.

ÅRSREDOVISNING 2021

FRAGBITE
GROUP

Innehåll:

• Kort om Fragbite Group	3
• Året som gått	4
• VD-ord	5
• Utveckling under året	7
• Affärsidé, mission och vision	9
• Marknad	10
• Strategi och mål	12
• Våra dotterbolag	14
• NTF och Web 3.0	16
• Fragbite Groups blockkedjebaserade spel	20
• Fragbite Group-aktien	23
• Styrelse	25
• Ledande befattningshavare	28
• Risker och riskhantering	32
• Organisation	34
• Bolagsstyrning	35
• Förvaltningsberättelse	37
• Finansiella rapporter, koncernen	39
• Finansiella rapporter, moderbolaget	42
• Noter	45
• Revisionsberättelse	56
• Årsstämma och övrig information	58



KORT OM FRAGBITE GROUP

Fragbite Group AB (publ) utvecklar och distribuerar mobilspel, konsolspel och PC-spel samt driver plattformar, turneringar och utvecklar koncept inom e-sport. Bolagets strategi är att skapa aktieägarvärde genom såväl organisk tillväxt som genom förvärv inom främst mobilspel och e-sport. Fragbite Group har huvudkontor i Stockholm och är noterat på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet FRAG.

Inom Fragbite Group (nedan "Bolaget" eller "Koncernen") sker utveckling av mobilspel i FunRock Development AB och P Studios AB i Sverige. I Nancy, Montpellier och Paris i Frankrike utvecklar dotterbolaget Playdigious SAS (nedan "Playdigious") primärt mobilversioner av redan lanserade spel för PC, som licensieras till Playdigious av extern part. I Den Haag i Nederländerna utvecklar dotterbolaget Lucky Kat B.V. (nedan "Lucky Kat") mobilspel inom segmentet Hypercasual, dvs spel som oftast är gratis att spela och som har en enkel spelmekanik anpassad för gemene man. I tillägg har Lucky Kat nyligen lanserat Panzerdogs, som är ett play-and-earn-koncept inom blockkedjeteknik, vilket är ett relativt nytt segment inom spelmarknaden globalt.

Genom dotterbolaget Fragbite AB (nedan "Fragbite") bedriver koncernen e-sportaktiviteter främst i form av olika e-sportturneringar, branschspecifika nyhetsuppdateringar via fragbite.se eller via andra

communityn såsom Twitter, Instagram och Twitch. Dessutom samarbetar Fragbite med starka varumärken för att ta fram nya koncept, marknadsföringskampanjer och kommunikationsstrategier riktade mot e-sportmarknaden.

Fragbite Group har en uttalad strategi att förvärva snabbväxande, välskötta och lönsamma bolag inom både spel och e-sport. Under 2020 förvärvade Bolaget (då under namnet FunRock AB) Prey Studios (P Studios AB) och under 2021 förvärvades Fragbite, Playdigious och Bolaget ingick även avtal om att förvärva Lucky Kat, en affär som slutfördes de första dagarna i januari 2022. Bolagets notering på Nasdaq First North Growth Market i juli 2021 tillförde Bolaget inte bara tillväxtkapital utan också en plattform för vidare kapitalanskaffning, en kvalitetsstämpel som bolag samt att det erbjuder en hävstång för de entreprenörer som bestämmer sig för att sälja sitt bolag, men som vill fortsätta att vara med och förverkliga

sin vision inom Fragbite Group. På detta sätt möjliggörs ett kunskapsutbyte och synergier utvinns inom gruppen. Vidare möjliggör vår decentraliserade bolagsstyrning att entreprenörerna kan driva sina respektive verksamheter vidare utan en inte alltför omfattande integration.

Mission

Vår mission är att utveckla och publicera marknadens mest engagerade och populära spel inom samtliga av Bolagets verksamhetsområden och konvertera utvalda titlar från konsol och PC till mobil samt erbjuda den mest tilltalande plattformen för e-sport där spelare kan mötas och interagera med varandra online.

Vision

Vår vision är att vara en ledande europeisk utvecklare och leverantör på framkant inom digital spelunderhållning och e-sport.

2021

Nettoomsättning
(MSEK)

124,0

Justerat resultat
EBITDA (MSEK)

9,7

Nettoomsättning
pro forma (MSEK)

212,3

Justerat resultat EBITDA,
pro forma (MSEK)

24,4

Handeln med
Fragbite Groups aktie
på Nasdaq First North
Growth Market
inleddes den 12 juli 2021.

Aktien har haft en
positiv kursutveckling
under året.

Tre genomförda förvärv:
Fragbite, Playdigious
och Lucky Kat.



"År 2021 har varit ett betydelsefullt år för Fragbite Group.

**Vi har tagit flera såväl mindre steg som ett par
betydande språng mot vår vision, att vara:**

**- En ledande europeisk utvecklare och leverantör på
framkant inom digital spelunderhållning och e-sport.**

Vi har bara börjat vår spännande resa!"

Stefan Tengvall, VD och Koncernchef

VD-ord

– Viktiga pusselbitar är nu på plats för en långsiktig stabil utveckling

År 2021 har varit ett betydelsefullt år för Fragbite Group. Vi har tagit flera såväl mindre steg som ett par betydande språng mot vår vision, att vara:

– En ledande europeisk utvecklare och leverantör på framkant inom digital spelunderhållning och e-sport.

År 2021 har varit ett framgångsrikt år för Fragbite Group. Vår nettoomsättning uppgick till 124,0 MSEK (4,6) med en justerad EBITDA om 9,7 MSEK (-5,5). Förtroendet för vår strategi bekräftades av en framgångsrik notering i juli och vår aktie handlas nu på Nasdaq First North Growth Market. Jag är övertygad om att den stärkta kapitalbasen och den ökade transparensen som följer med att vara noterad kommer att underlätta vår expansion och attraktionskraft, både på befintliga och nya marknader samt i diskussioner med potentiella partners och entreprenörer i samband med att vi exekverar på vår förvärvsagenda.

Ett händelserikt år har passerat, där mycket tid och kraft gått åt till att lägga grunden för vår fortsatta resa. Ett viktigt steg tog vi redan under det första kvartalet, då vi förvärvade Fragbite AB och genom det förvärvet skapade en ledande position inom e-sport i Norden. Under året har Fragbite AB, trots den dämpande effekt som pandemin medfört, framgångsrikt genomfört ytterligare två säsonger av det välkända konceptet Fragleague, som är vår egen turnering inom spelen PUBG och CS:GO. Turneringarna har fortsatt att locka

en allt större publik. Utöver Fragleague har även One Blade Cup framgångsrikt genomförts i både Norden och DACH-regionen. Vidare har vi genom ett samarbete med Sveriges Schackförbund lanserat Svenska Schackligan, en första e-sportturnering för schack. Pandemin har påverkat Fragbite AB under året och vi har märkt av att vissa av våra kunder spenderat mindre på marknadsföring mot e-sportsegmentet. Vi bedömer att detta är övergående och räknar med ökande volymer igen kommande år när nya marknadsbudgetar läggs. Vi avser att fortsätta att investera i fler e-sportkoncept framöver och utnyttja de synergier som våra dotterbolag och deras i viss mån olika verksamheter erbjuder, vilket vi bedömer kommer bidra till fortsatt expansion och positiv försäljningsutveckling för vår e-sportverksamhet.

Under våren genomfördes förvärvet av franska Playdigious SAS, en verksamhet som utvecklats mycket tillfredsställande. Vidare avslutade vi året med att ingå ett avtal om att förvärva holländska Lucky Kat B.V. – en av Europas första aktörer inom segmentet play-and-earn.

Vårt strategiska arbete med att bredda vår portfölj av spel och studios har fortsatt och har givit resultat i linje med våra förväntningar. Under 2021 ökade vi antalet spel markant, och speciellt noterar vi Dead Cells, Northguard, Evoland II och Sparklite genom Playdigious. Dead Cells lanserades i Kina under första kvartalet och nådde snabbt en försäljning som gjorde spelet till Playdigious mest sålda spel.

Genom Playdigious fortsätter vi att licensiera och anpassa nya mobilspel baserade på etablerade PC-spel, som därigenom bidrar till en fördelaktig balans mellan risk och avkastning och ett kapitaleffektivt sätt att expandera vår spelportfölj.

Under det fjärde kvartalet välkomnade vi således Lucky Kat till koncernen med spel som bland annat Magic Finger, K-run Challenge, Ice Roll och Road Crash som sammantaget noterat över 150 miljoner nedladdningar. Teamet i Holland besitter värdefull spetskompetens inom marknadsföring av mobilspel (performance marketing) vilken även kan appliceras på andra delar av Fragbite Groups speltitlar i syfte att på detta sätt skapa intäkts synergier. Inom koncernen bedriver vi i och med förvärvet av Lucky Kat, numera två parallella initiativ inom tredje generationens internet – Web 3.0. Dels ett samarbete med en av de ledande metaverse-aktörerna, The Sandbox, dels vårt eget spel, Panzerdogs. Panzerdogs har egna intäktsmöjligheter i och med en egen digital ekonomi som gör att användare som spelar, eller är verksamma med att utveckla spelkaraktärer eller varor, kan sälja sina skapelser och få betalt i kryptotillgångar. Dessa kan sedan växlas till nationella valutor, som exempelvis svenska kronor eller dollar. Spelgenren kallas "play-and-earn" – spela för en ersättning – och visar att en digital värld kan fungera liknande den fysiska världen vi känner till i dag; en prestation kan generera förtjänster för spelare. Panzerdogs har fått en fin start och jag ser fram emot att följa spelets utveckling framgent och vilka möjligheter detta skapar för koncernen. Det är inspirerande att ligga i framkant inom spel med blockkedjetechnik, som kan möjliggöra underhållning och intäktsgenerering simultant.

Under 2021 har vi även arbetat med att bygga en strukturell plattform för hela koncernen, bl.a. genom en förstärkt ledningsgrupp och styrelse. Bl.a. tillträdde Marcus Teilman som vice VD och Head of M&A i slutet av april och Lars Johansson har tillträtt som CFO. Till styrelsen har Sten Wranne valts in. Sten har i egenskap av tidigare CFO på Stillfront Group under cirka 4 år, mycket relevanta erfarenheter för vår bolagsgrupp. Även bolagets grundare David Wallinder är efter avslutad anställning fortsatt engagerad i bolaget via en styrelsepost.

Ytterligare en viktig pusselbit lades under året då vi, utöver vår notering, även har kompletterat våra finansieringsmöjligheter med en bankfacilitet från Nordea Startup & Growth, som utökades i december i samband med förvärvet av Lucky Kat. Jag är övertygad om att vi kommer att skapa aktieägarvärde över tid, då vi genom detta har fler alternativ inför finansieringen av framtida förvärv.

Vårt arbete med att identifiera och utvärdera intressanta förvärv fortsätter. Marknadens medvetenhet om Fragbite Group ökar, vilket återspeglas i ett starkt inflöde av intressanta affärsmöjligheter. Vi har höga krav på potentiella förvärv och bolaget har under året utvärderat ett flertal bolag.



**Vi har bara börjat vår
spännande resa!**

Stefan Tengvall, VD och Koncernchef

Teamet som jobbar dedikerat med att identifiera kvalitativa förvärvsobjekt har vuxit under året och dessa nya medarbetare bidrar med erfarenhet, kunskap och driv.

Det är med stor tillförsikt jag blickar framåt. Vi känner att vår affärsmodell och strategi fungerar väl och ger oss ett gott momentum inför kommande år. Jag vill tacka alla våra medarbetare för allt hårt och målmedvetet arbete med att hantera utmaningar och nå framgångar. Den passion som finns inom koncernen och för våra produkter är fantastisk, vilket ger kraft, glädje och resultat. Jag har varit VD och koncernchef och lagt grunden för den resa vi nu är inne på och kommer som tidigare kommunicerats kliva ner från VD-posten och lämna över till nuvarande vice VD Marcus Teilman och är inför stämman nominerad som styrelsens ordförande. Så laget består om än i något förändrade roller. Jag känner stort förtroende för Marcus som har ett starkt driv och som såväl styrelsen som jag själv är övertygade om framgångsrikt kommer driva bolagets förvärvsagenda framgent. Jag tror det kommer gynna verksamheten och känner därför att vi står väl rustade inför 2022.

Utvecklingen under året

Viktiga händelser under första halvåret

- Förvärv av Fragbite AB slutfördes den 18 februari.
- Riktad nyemission om 35,4 MSEK före emissionskostnader genomfördes i februari.
- Ytterligare två riktade nyemissioner genomfördes i april och maj vilka tillförde bolaget 31,7 MSEK före emissionskostnader.
- Förvärv av Playdigious SAS den 31 maj.
- Namnbyte från Funrock AB till Fragbite Group AB (publ) genomfört.
- Riktad nyemission i juni om 25 MSEK före emissionskostnader.
- Årsstämman beslutade om omval av Niclas Bergkvist, Claes Kalborg och Dawid Myslinski samt nyval av Sten Wranne och David Wallinder, alla till ordinarie ledamöter av Bolagets styrelse.

Viktiga händelser under tredje kvartalet

- Erbjudandet inför listning på Nasdaq First North Growth Market överteknades och tillförde Bolaget drygt 22 MSEK före emissionskostnader.
- Handeln med Fragbite Groups aktier inleddes den 12 juli 2021 under kortnamnet (ticker) FRAG.

Viktiga händelser under fjärde kvartalet

- Tilläggsköpeskilling erlagd för förvärvet av Playdigious med 1,5 MEUR, varav 0,75 MEUR kontant och 0,75 MEUR via 1 824 543 nyemitterade aktier.
- Den 14 december tecknades avtal om förvärv av samtliga aktier i det holländska bolaget Lucky Kat B.V. ("Lucky Kat").
- Fragbite Groups dotterbolag Fragbite AB ingick avtal med Sveriges Schackförbund om att starta en e-sportliga inom schack, Svenska Schackligan, som lanserades den 15 december.

Viktiga händelser efter periodens utgång

- Förvärvet av Lucky Kat slutfördes den 3 januari och i samband med det beslutade styrelsen om en emission av totalt 3 944 551 aktier. Lucky Kats resultat för det fjärde kvartalet 2021 har enligt förvärvsavtalet inkluderats i koncernens resultat för samma period.
- Fragbite Groups dotterbolag Lucky Kat tecknade den 9 februari ett samarbetsavtal med The Sandbox för att skapa en egen värld med nöjesparkstema i Metaverse – ett decentraliserat digitalt ekosystem byggt på nästa generations internet – Web 3.0.
- Styrelsen beslutade vid ett extrainkallat styrelsemöte den 12 april att utse Marcus Teilman till ny VD och koncernchef med tillträde vid årsstämman den 25 maj, 2022. Marcus är idag vice VD och Head of M&A. Bolagets nuvarande VD och koncernchef Stefan Tengvall lämnar sin nuvarande roll vid årsstämman den 25 maj och har informerat valberedningen att han står till förfogande för en operativ roll i styrelsen för Bolaget.
- Inför årsstämman den 25 maj, 2022, har valberedningen föreslagit omval av Niclas Bergkvist, Claes Kalborg, Dawid Myslinski, Dawid Wallinder och Sten Wranne. Som nya ledamöter föreslås Stefan Tengvall och Zara Zamani. Valberedningen har vidare föreslagit att Bolagets avgående VD och koncernchef Stefan Tengvall väljs till styrelsens ordförande och Niclas Bergkvist till vice ordförande.

Pro forma-redovisning för helåret

Fragbite Group har en uttalad strategi att växa både organiskt och via förvärv. Därför har en pro forma-redovisning upprättats för att visa hur den finansiella utvecklingen hade sett ut om de genomförda förvärven av Fragbite AB, Playdigious SAS, och det nyligen genomförda förvärvet Lucky Kat B.V. hade förvärvats den 1 januari 2021.

Fragbite Group koncernen KSEK	Jan-dec		
	Pro forma 2021	2021	2020
Nettoomsättning	212 257	124 041	4 595
Justerad EBITDA	24 369	9 730	-5 458
Rörelseresultat, EBITDA*	20 801	6 162	-5 458
EBIT	-67 078	-45 746	-22 336
Resultat efter skatt	-74 872	-50 397	-22 569

*Resultatet belastas med jämförelsestörande kostnader 3 568 KSEK för helåret.

Förvärvet av Lucky Kat

Förvärvet av Lucky Kat slutfördes den 30 december men tillträdet av aktierna genomfördes först den 3 januari 2022. Lucky Kat's balansräkning och kassaflöde har därför inte beaktats i konsolideringen per årsskiftet, men bolagets resultat för det fjärde kvartalet har enligt förvärvsavtalet inkluderats i koncernens resultat för samma period. Vidare har 30 MSEK upplånats i samband med förvärvet, men då tillträdet skedde först efter årsskiftet låg de 30 MSEK kvar i likvida medel per årsskiftet.

Omsättning

Nettoomsättningen för 2021 uppgick till 124,0 MSEK (4,6). Den starka tillväxten är till stor del ett resultat av under året genomförda förvärv, Fragbite, Playdigious och Lucky Kat. Fragbites omsättning och resultat är inkluderat i koncernens räkenskaper från 18 februari, Playdigious från 1 juni och Lucky Kat från 1 oktober, 2021.

Resultat

Koncernens övriga externa kostnader och personalkostnader uppgick till 36,6 (12,0). Kostnaderna har ökat jämfört med föregående år, till stor del drivet av genomförda förvärv. Övriga externa kostnader belastas med cirka 3,6 MSEK, hänförliga till noteringsprocessen.

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 6,2 MSEK (-5,5). Det förbättrade resultatet vid jämförelse mot föregående år är främst hänförligt till bidrag från förvärvade bolag.

Koncernens av- och nedskrivningar uppgick till 51,6 MSEK (16,9). De ökade avskrivningarna är främst relaterade till goodwill för de förvärvade bolagen, uppgående till 35,1 MSEK (9,1). Resultatet har belastats med en nedskrivning av en immateriell tillgång uppgående till 7,3 MSEK, i form av aktiverat arbete för egen räkning, hänförligt till spel-titeln Army Battle som är under avveckling. Avskrivningar relaterade till aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 9,0 MSEK (7,7). Koncernens resultat efter skatt uppgick till -50,4 MSEK (-22,6).

Kassaflöde, investeringar och finansiell ställning

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till 1,5 MSEK (-5,7). Kassaflödet från förändring i rörelsekapital uppgick till 2,4 MSEK (-4,7).

Kassaflödet från investeringsverksamheten under året uppgick till -73,0 MSEK (3,0), vilket till främst är hänförligt till förvärven av Fragbite AB och Playdigious. Även balanserade utgifter för eget arbete har påverkat helåret. Som nämnts så innebar det faktum att förvärvet av Lucky Kat, där tillträdet av aktierna skedde först den 3 januari 2022, att det förvärvade bolagets balansräkning och kassaflöde inte beaktats i konsolideringen per årsskiftet, men bolagets resultat för det fjärde kvartalet har enligt förvärvsavtalet inkluderats i koncernens resultat för samma period.

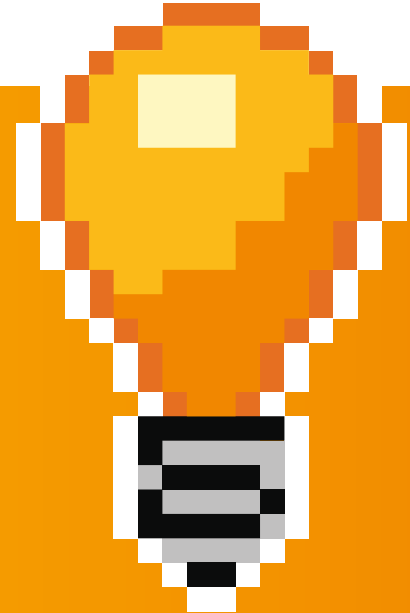
Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 151,6 MSEK (10,7), en konsekvens av genomförda nyemissioner och till viss del på grund av ökad upplåning. Totalt uppgår dessa nyemissioner under året till 182,5 MSEK (75,3), vilket reducerat med emitterade aktier i samband med gjorda förvärv, uppgår till 109,9 MSEK (10,7). Den ökade upplåningen är hänförlig till förvärvet av Lucky Kat, men då tillträdet skedde först efter årsskiftet låg de 30 MSEK kvar i likvida medel per bokslutsdatum i avvaktan på det formella tillträdet. Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 87,5 MSEK (4,9).

Aktiverat arbete för egen räkning KSEK	Jan-dec	
	2021	2020
Aktiveringar	6 757	6 087
Avskrivningar balanserade utgifter	-9 017	-7 740
Nedskrivningar balanserade utgifter	-7 341	0
Resultateffekt/nettoeffekt	-9 601	-1 652

Affärsidé, mission och vision

Affärsidé

Fragbite Group utvecklar och distribuerar mobilspel, konsolspel och PC-spel samt driver plattformar, turneringar och utvecklar koncept inom e-sport.



Mission

Att utveckla och publicera marknadens mest engagerande och populära spel inom samtliga av Bolagets segment och konvertera utvalda titlar från konsol och PC till mobil samt erbjuda den mest tilltalande plattformen för e-sport där spelare kan mötas och interagera med varandra online.



Vision

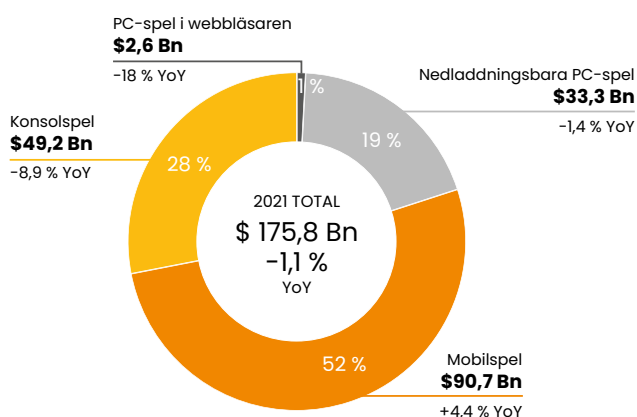
Att vara en ledande europeisk utvecklare och leverantör på framkant inom digital spelunderhållning och e-sport.



Marknad

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 minskat med 1,1 procent sedan 2020 till \$175,8 miljarder under 2021.

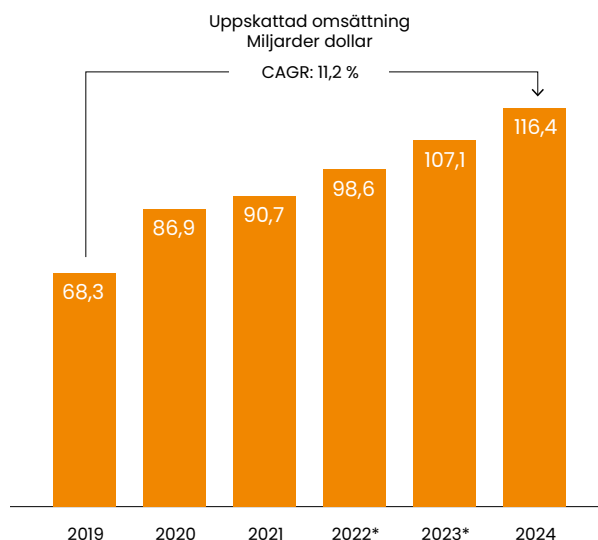


Av denna omsättning motsvarar mobilspel cirka 52 procent. Till skillnad från PC- och konsolspelsmarknaden har mobilspelsmarknaden påverkats mindre av pandemin i form av förseningar. Detta beror på att PC- och konsolspelutvecklare tenderar att ha ett större antal medarbetare som arbetar på samma spel, att de har fler internationella samarbeten än mobilspelutvecklare, samt att det är en global brist på halvledare som påverkat PC- och konsolspelsmarknaden negativt¹.

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 2021 ökat till \$90,7 miljarder vilket motsvarar en ökning om cirka 4,4 procent jämfört med 2020. Detta är drivet primärt av tillväxt på marknader som Asien och Stilla-havsområdet, 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 (Compounded Annual Growth rate) på 11,2 procent beräknat från år 2019. Denna omsättning

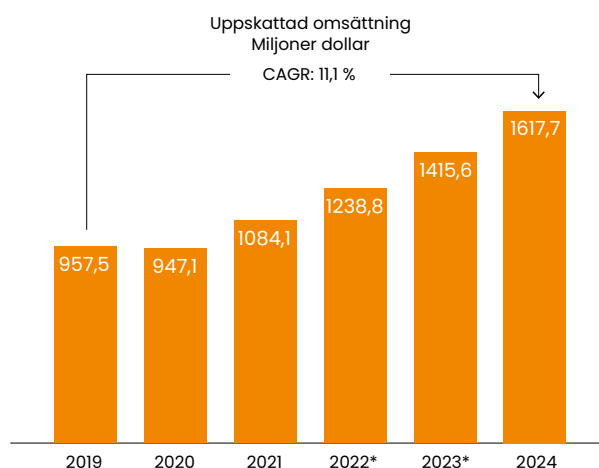
motsvarar endast spelares egen konsumtion och exkluderar således spelens annonsintäkter².



*Fragbite Groups egna estimat.

E-sport

Den globala industrin för e-sport minskade från en omsättning om cirka \$957,5 miljoner under 2019 till \$947,1 miljoner under 2020. Under 2021 uppgick den globala e-sportmarknaden till cirka \$1,1 miljarder och förväntas växa till cirka \$1,6 miljarder till 2024. Detta innebär en CAGR på 11,1 procent beräknat från år 2019³.



*Fragbite Groups egna estimat.

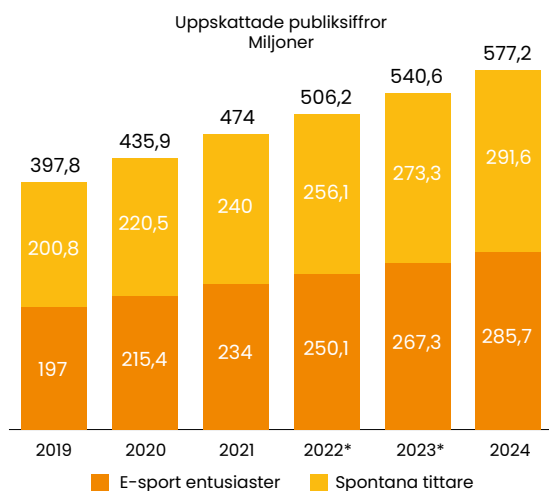
Under 2021 har antalet e-sporttittare globalt ökat med 8,7 procent från föregående år till 474 miljoner. Av dessa tittare motsvarar e-sportentusiaster 234 miljoner och resterande 240 miljoner av tittare som ser något enstaka e-sportevenemang per år³.

(1) Källa: NewZoo Global Games Market Report 2021.

(2) Källa: NewZoo Global Mobile Market Report 2021.

(3) Källa: NewZoo Global Esport & Live Streaming Market Report 2021.

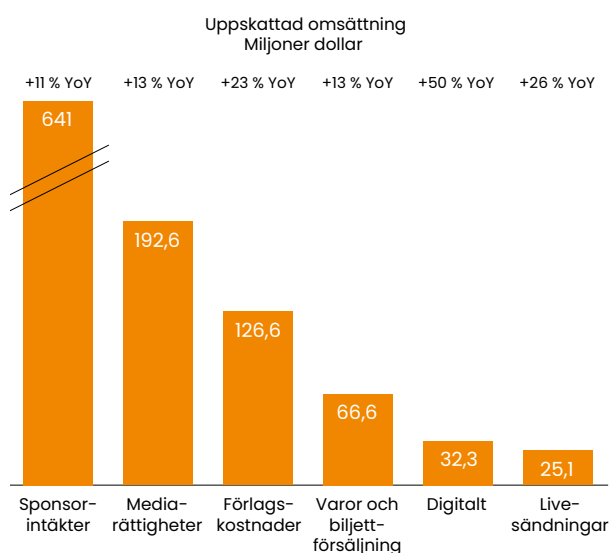
E-sportentusiaster innefattar tittare som tittar på e-sport mer än en gång per månad. Globala tittarsiffror bedöms att fortsätta öka med en CAGR på cirka 7,7 procent till \$577 miljoner år 2024, beräknat från år 2019. Denna ökning förväntas drivas primärt av marknader som Asien och Stillahavsområdet, Mellanöstern och Afrika³.



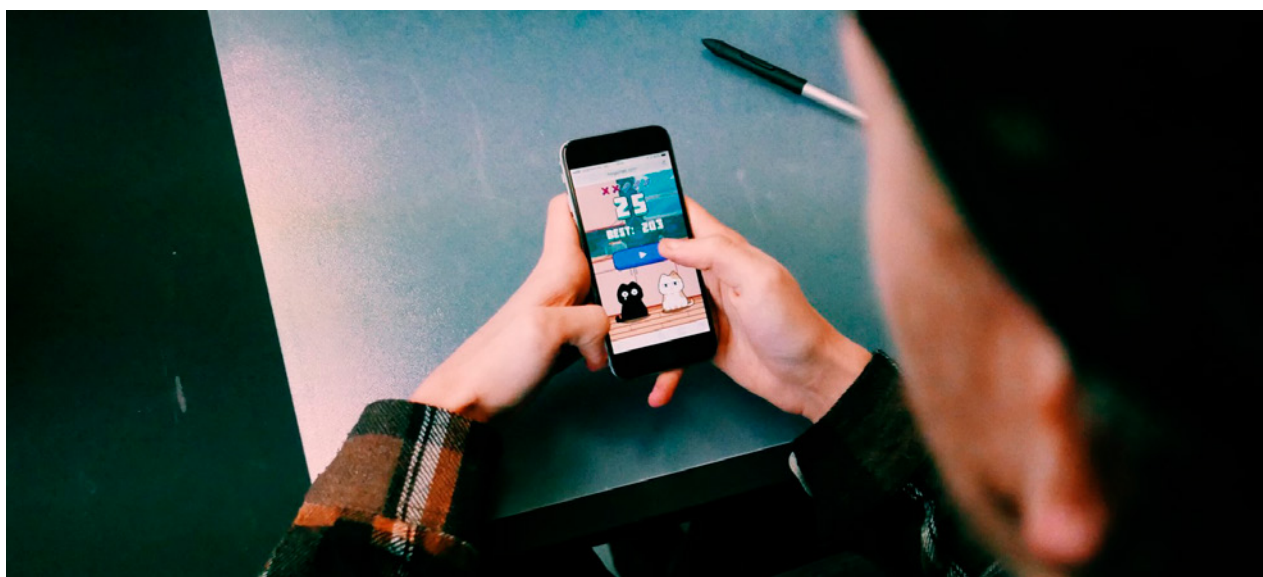
*Fragbite Groups egna estimat.

Omsättningen under 2021 har delats in i sponsoravtal och annonser, mediarättigheter, förlagskostnader, varor och biljettförsäljning, digitalt samt via livesändningar. Under år 2021 har pandemin fortsatt haft en tydlig påverkan på e-sportsmarknaden. Sponsorer fortsätter att vara det dominerande segmentet inom e-sportmarknaden. Under 2021 uppgick sponsorers intäktsström till \$641 miljoner, vilket motsvarar en andel om 59 procent av den totala e-sportmarknaden. Enligt

NewZoo kommer denna andel av de totala e-sport-intäkterna att successivt minska de kommande åren, främst på grund av att fler fysiska evenemang kommer att kunna anordnas, vilket leder till en ökad total omsättning. Under 2021 uppgick intäkter från varor och biljettförsäljning till \$67 miljoner, en tydlig nedgång, som inte förväntas återhämta sig från pandemin förrän tidigast efter år 2022. Den digitala delen samt livesändningar är de delar av marknaden som ökat mest under 2021, med en ökning om 50 procent respektive 26 procent från föregående år. 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 kanaler³.



*Fragbite Groups egna estimat.



Strategi och mål

Styrelse och ledning för Fragbite Group AB har identifierat följande fyra strategiska fokusområden:

Ökade satsningar på utveckling och publicering av spel och e-sportkoncept

Bolagets ambition är att göra ett positivt avtryck i våra spelares vardagsliv, genom att skapa en social, underhållande och positiv spelupplevelse. Vår affärsmodell är byggd på ett långsiktigt synsätt kring våra dotterbolag, våra anställda samt våra följare och spelare.

För Lucky Kat, FunRock och Prey Studios, med sina redan starka portföljer av spel, innebär detta en utveckling av fler och större spel, baserade på Bolagets spelmotorer. Därutöver avser Bolaget att öka sina existerande investeringar i immateriella rättigheter och varumärken för att därigenom skapa och utveckla nya möjligheter till upplevelser i nya medier och för nya plattformar. Detta kan innebära att skapa nya spel eller koncept baserade på egenutvecklade, förvärvade eller externa spelmotorer, samarbete med externa utvecklare av speltillbehör eller licensiering av immateriella rättigheter som innehas av en tredje part.

Inom verksamhetsområdet e-sport, där Bolaget redan idag är en av de ledande nordiska arrangörerna av digitala e-sportturneringar och ligor samt genom Fragbite Community, en av Nordens ledande e-sport communities, innebär detta till exempel att producera skraddarsydda turneringar med kända varumärken såsom Philips eller nya e-sportkoncept som till exempel Svenska Schackligan. Fragbite Creative Studios bistår här genom att med riktad konceptmarknadsföring introducera etablerade varumärken till e-sport.

Förvärv av kompletterande verksamheter och immateriella rättigheter

Bolaget avser att ta en aktiv roll i den pågående och omfattande konsolideringen inom den globala spelindustrin inklusive e-sport. Genom förvärv stärker Bolaget sin portfölj av immateriella rättigheter samtidigt som det, genom de synergier som dessa förvärv medför,

även främjar organisk tillväxt. Strategin bygger på investeringar i spelutveckling och förvärv av framför allt oberoende e-sportbolag och spelutvecklare med starka immateriella rättigheter och ett bra track record av lönsam spelutveckling i framkant.

Vid integrationen av dessa nyförvärv lägger ledningen stor vikt vid att skapa en grupptillhörighet och ett engagemang hos de förvärvade bolagens grundare och nyckelpersoner samt en gemensam syn på bolagsstyrning. Vi fokuserar på att i möjligaste mån bibehålla bolagens egen kultur och organisation för att inte riskera att negativt påverka deras egen entreprenöranda och drivkraft.

Bolagets under 2021 års genomförda marknadsnotering på Nasdaq First North Growth Market underlättar för oss att exekvera på vår förvärvsagenda genom att det öppnar upp möjligheten att använda vår noterade aktie som vederlag vid bolagsförvärv. I och med att entreprenörerna till de förvärvade bolagen på detta sätt blir delägare i Fragbite Group bibehåller vi deras engagemang för sin egen verksamhet såväl som för Bolaget som helhet, vilket även ökar sannolikheten för att de fortsätter i sina roller och vill bidra till Bolagets verksamhet på lång sikt.

Underhålla och utveckla IP-centrerad verksamhet

Fragbite Groups affärsstrategi präglas av fokus på värdeskapande immateriella rättigheter. Bolaget har genom sina dotterbolag tillgång till en bred och ständigt växande portfölj av både internt och externt ägda immateriella rättigheter och varumärken. Bolaget strävar ständigt efter att utveckla sina immateriella rättigheter genom att exempelvis identifiera nya distributionskanaler för att attrahera och engagera såväl befintliga som potentiella spelare. För Bolaget innebär det bland annat att proaktivt hantera relationer med plattformsägare för att säkerställa närvaro på deras plattformar och i deras kanaler. Goda relationer med plattformsägare kan också resultera i fördjupade

kommersiella relationer, till exempel genom investeringar i Bolagets spelutvecklingsprojekt i syfte att säkerställa ett tillflöde av nytt innehåll till deras plattformar.

Hög prestanda och långsiktighet inom alla affärsområden

Bolaget bygger på en starkt decentraliserad entreprenörskultur och en viktig komponent i Bolagets affärsstrategi är att bibehålla och fortsätta att utveckla koncernens personal och dess spetskompetens och expertis inom Bolagets respektive verksamhetsområden. Bolagets huvudkontor och de svenska dotterbolagen är sedan 1 februari 2022 lokaliserade i det nya SPACE gamecentret i Stockholm – det största av sitt slag i Europa – som utöver en attraktiv och relevant miljö även erbjuder ökade möjligheter till egna evenemang och etablering av ömsesidigt värdeskapande kontakter med andra bolag i branschen.

För att bibehålla och stärka Bolagets konkurrenskraft inom e-sport och spelutveckling, spelpublicering och distribution är det viktigt att alla Bolagets dotterbolag noggrant förvaltar Bolagets tillgångar och utnyttjar de möjligheter till synergier en växande företagsgrupp erbjuder. Detta kan exempelvis innebära delade utvecklingsresurser, breddad geografisk distribution och möjligheten att överföra unik spelmekanik från en spelmotor till en annan. Ytterligare exempel inkluderar att anpassa ett spel till en ny plattform, utveckla nytt innehåll eller skapa uppföljare inom samma spelserie. Genom att Bolagets verksamhet inkluderar både spelutveckling och e-sport skapas vidare unika möjligheter till korsbefruktnings där Bolagets spel och immateriella rättigheter kan skapa nya och innovativa e-sportkoncept.

Verksamhetsmål

Bolaget har följande strategiska mål:

- Vara aktiv på förvärvsmarknaden och driva konsolidering genom att förvärva lönsamma bolag.
- Skapa stabilitet och riskspridning genom en väldiversifierad portfölj av spel inom olika genrer och geografiska regioner.
- Expandera vår e-sportplattform genom att utöka antalet personer i dess community och knyta åt sig fler samarbetspartners samt arrangera fler events.

Finansiella mål

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

Att uppvisa en aggregerad årlig tillväxt överstigande 15 procent genom organisk och förvärvad tillväxt. För att växa organiskt behöver Bolaget framgångsrikt marknadsföra befintliga spel samt utveckla och publicera nya spel.

Avseende lönsamhet har Bolaget som mål att på medellång sikt uppvisa en EBITDA-marginal om cirka 20 procent samt uppnå positivt kassaflöde genom spelförsäljning och köp inuti spel samt genom annonsering och partnerskap för e-sport. På lång sikt är det Bolagets målsättning att uppvisa en EBITDA-marginal överstigande 30 procent.



Våra dotterbolag

Fragbite Group har fem dotterbolag: Fragbite AB, Lucky Kat B.V, Playdigious SAS, Funrock Development AB samt P Studios AB.



Fragbite AB bedriver e-sportverksamhet, som genom sin plattform når ut till cirka 250 000 e-sportsintresserade i Norden varje månad. Fragbite arbetar med internationellt välkända annonsörer och har god kunskap om hur man kan skapa värden baserat på innehåll inom e-sport. Fragbite utgör även en plattform som möjliggör fortsatt tillväxt genom tilläggsförvärv inom segmentet för att därigenom komplettera nuvarande verksamhet samt öka räckvidd bland annat mot fler geografiska marknader.

Dotterbolaget bedriver verksamhet inom annonsering och marknadsföring, ligaverksamhet, livesändningar samt tillhandahåller en community för e-sport. Varumärket Fragbite grundades 2002 och är idag ett av Nordens ledande e-sportmediabolag. Verksamheten producerar även innehåll för e-sport för att engagera och attrahera dess community.

Fragbites verksamhet fördelar sig på följande fyra områden:

- **Ligor och turneringar**

Fragbite är ledande avseende full produktion av digitala e-sportturneringar och ligor. Fragbite har över tio års erfarenhet inom produktion och distribution av e-sportturneringar. Fragbite äger bland annat Nordens största e-sportliga för amatörer; Fragleague, men producerar även skraddarsydda turneringar tillsammans med kända varumärken såsom Philips och Samsung.

- **Fragbite Community**

Fragbite.se grundades 2002 och var inledningsvis en community för spelare främst inom PC-spelet Counter-Strike. Idag utgör Fragbite Nordens största e-sportcommunity med cirka 250 000 besökare per månad samt cirka 180 000 följare på sin kanal på

streamingplattformen Twitch.tv. Genom fragbite.se kan e-sportens entusiaster kommunicera och läsa om exempelvis nyheter, turneringar och spel.

- **Fragbite Creative Studios ("FCS")**

FCS är Fragbites egen studio som hjälper internationella varumärken att nå och göra avtryck på e-sportpubliken. Baserat på sin breda erfarenhet utför FCS riktad konceptmarknadsföring för att främst introducera olika varumärken till e-sport, men även genomföra fortsatt marknadsföring gentemot målgrupper som ofta klassas som svåra att nå med traditionell marknadsföring.

- **Frag-AD**

Frag-AD är Nordens största kompletta annonsvertikal för annonsering och marknadsföring inom e-sport riktade till gamers. Frag-AD hanterar allt från webserver, hosting och programmatisk annonsering, vilket innebär att annonseringen sker automatiskt. Frag-AD tillhandahåller även rättigheterna för in-gameannonslösningen "Anzu" i Norden, en innovativ lösning för annonsering genom integrerade annonser i faktiska spel.

Fragbite har cirka 10 medarbetare verksamma på sitt kontor i Stockholm.



Lucky Kat utvecklar och publicerar mobilspele inom hypercasual-segmentet. Hypercasual är spel med enkel spelmekanik ämnade för den breda publiken och free-to-play, det vill säga gratis att spela. Lucky Kat skapar värde genom annonser som exponeras för spelarna under tiden de spelar Lucky Kat's spel. Lucky Kat har haft över 150 miljoner nedladdningar av sina spel. Bland de mest populära märks Road Crash, K Run Challenge och Magic Finger 3D.

Utöver att utveckla mobilspele inom hypercasual har Lucky Kat nyligen utvecklat spelet Panzerdogs för desktop. Panzerdogs är ett spel inom tredje generationens internet Web 3.0, med "play-and-earn-mekanik" inom metaverse. Spelet är under fortsatt utveckling inför kommande releaser inklusive utgivning av egna NFT (Non-fungible tokens). Genom Lucky Kat tillförs Fragbite Group även spetskompetens inom datadrivna modeller för marknadsföring samt att det ger ytterligare möjligheter inom metaverse för framtida spelprojekt.

Lucky Kat genomförde i december en försäljning av 5 555 NFT i form av hundavatarer till priset av en enhet av kryptovalutan Solana per NFT. Avatarerna är karaktärer för Web 3.0-spelet Panzerdogs – ett online Player vs Player spel byggd på Solana-blockkedjan med mekanik för play-and-earn.

Lucky Kat har cirka 20 medarbetare och har sitt kontor i Haag, Nederländerna.



Playdigious publicerar och anpassar befintliga indiespel ursprungligen byggda för datorer, till smarta mobiltelefoner, surfplattor och konsoler. Bland de spel som utvecklats av Playdigious finns bl.a. Dead Cells som lanserades i Kina i mitten på februari 2021 tillsammans med distributören Bilibili. Sedan lanseringen har totalt över 2 miljoner betalda nedladdningar genomförts och spelet visar fortsatt god attraktionskraft och ligger stabilt bland topp 30 av populära spel på topplistor i Kina. Ett annat spel som lanserats är iOS-versionen av Northgard. Spelet har belönats både på Appstore (Game of the day) och Google play store (Pre-register section). Spelet lanserades i augusti även på Android.

Genom Playdigious verksamhet minskar utvecklingsrisken i Fragbite Group eftersom koncernen kan reducera de stora utvecklingskostnader som är associerade med att ta fram ett eget spel från grunden samt att man

genom ett större antal titlar i sin portfölj minskar beroendet av en eller ett fåtal speltitlar. Genom att bygga nya spel på etablerade titlar ökar igenkänningen och därmed sannolikheten för en god försäljningsutveckling.

Genom Playdigious får Fragbite Group en större portfölj av betalspel samt ett etablerat nätverk av indieutvecklare som äger speltitlar som redan är etablerade och framgångsrika. Spelen distribueras genom de ledande distributionsplattformarna i Västvärlden och i Asien.

Playdigious har cirka 20 medarbetare fördelade mellan bolagets tre kontor i Montpellier, Nancy och Paris, Frankrike.



FunRock Development och P Studios ("FunRock och Prey") utvecklar och publicerar egenutvecklade mobilspel. Beslut har fattats om en sammanslagning av verksamheterna men koncernen kommer att bibehålla och fortsätta arbeta med bägge dessa varumärken även framgent.

Spelen distribueras primärt via Google Play och Apple App Store. Spelen utvecklas av dotterbolagens egna utvecklare primärt på kontoren i Stockholm och Egypten, men även med hjälp av externa konsulter. Spelen är anpassade för smarta mobiltelefoner och surfplattor och tillämpar den vanligaste affärsmodellen i mobilspele ("Free-to-play") som innebär att spelare laddar ner och spelar gratis, men kan betala för ytterligare innehåll i spelen för att lättare avancera i spelet.

Dotterbolagen har drygt 20 medarbetare verksamma i Stockholm och vid ett utvecklingskontor i Alexandria, Egypten.

NFT och Web 3.0

NFT och Web 3.0 – ett nytt och växande område inom gaming och en ny marknad för Fragbite Group

Blockkedja (blockchain) är mest känt som tekniken och mjukvaran bakom kryptovalutan Bitcoin. Tekniken kan även användas inom många andra områden. En blockkedja är en komplett, distribuerad huvudbok över transaktioner som görs med ett underliggande digitalt objekt. Att huvudboken (en liggare/ledger) är distribuerad innebär att den finns i identiska exemplar på många datorer. Den bakomliggande orsaken till detta är att det skall vara svårt att förfälska informationen. Varje ny transaktion måste godkännas av alla datorer som finns i blockkedjan. Alla tidigare värden som rör blockkedjan finns redan i dessa datorer och de kan därför kontrollera att allting är korrekt och att inget har ändrats. Om allt är korrekt, så godkänns transaktionen och den läggs till listan i blockkedjan. Kortfattat kan man säga att blockkedjor är ett nytt

innovativt sätt att skapa register. Block-kedjetekniken utvecklas i hög takt och kan också utvidgas till många icke-finansiella användningsområden.

En av de första tillämpningarna av suveräna, decentraliserade autonoma organisationer (DAO) var, som ovan nämnts, digitala valutor som Bitcoin. Publika och decentraliserade blockkedjor erbjuder en förändrad fördelning av förtroende mellan olika parter, och kan med decentraliserad programvara och öppen källkod ersätta institutioner som förlitar sig på centraliserade system. Medan centraliserade institutioner måste samordna funktionerna i ett finansiellt system, fungerar den digitala valutan som en enda, decentraliserad institution. Den digitala valutan förlitar sig och bygger på ett globalt nätverk av digitala block som är validerade och som består av kryptografiska transaktioner som verifierats genom matematiska algoritmer⁴.

Kännetecknande för DAOs* är att de ersätter centraliserade, hierarkiska företagsstrukturer med decentraliserade communities

Status Quo Infrastructure		Public Blockchain Infrastructure	
Centralized	Central authorities mediate network activity	Decentralized	Distributed computer nodes mediate network activity
Closed-Source	Network rules are determined behind closed door at the discretion of companies, platforms, and regulators	Open-Source	Network rules are open and auditable, coordinated by users and stakeholders
Corporate-Run	Corporations facilitate coordination, often excluding network participants	User-Run	Network participants facilitate coordination through a fair system of checks and balances
Permissioned	Geography and regulation control access to platforms	Permissionless	Anyone with an internet connection can participate and innovate

Traditional Corporations		DAOs
Ownership	Permissioned	Permissionless
Governance	Costly	Frictionless
Accounting	Not transparent	Transparent
Discourse	Private	Public

*DAOs = Decentralized autonomous organisations.

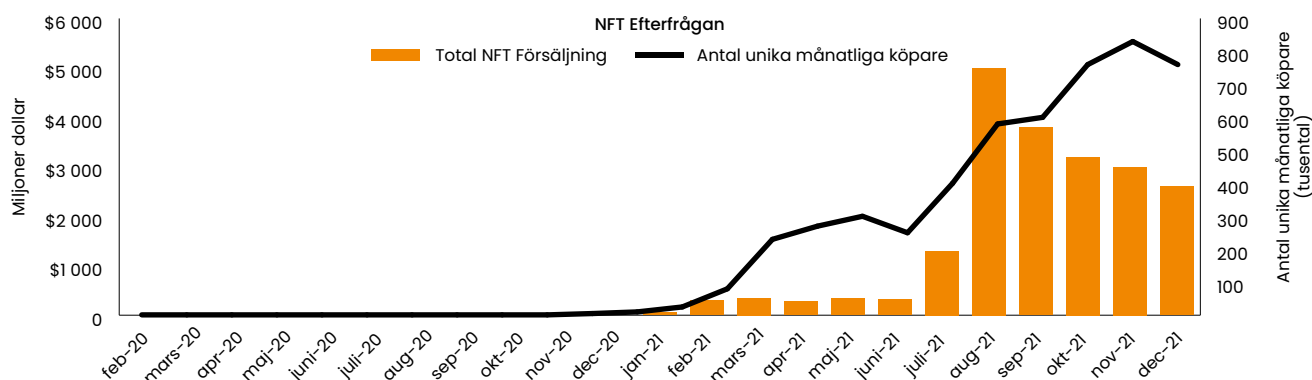
(4) <https://ark-invest.com/>

Smarta kontrakt möjliggör ägande av digitala tillgångar

En av de mest spännande applikationerna för blockkedje-teknik är decentraliserade kontraktlösningar. Smarta avtal hjälper användaren att utbyta pengar, aktier eller någon annan typ av egendom på ett öppet, konfliktfritt sätt samtidigt som mellanhänder undviks. Man kan beskriva det som att kontraktet är små program som genomför "om detta händer så gör det här". Om blockkedjan har givit oss ett distribuerat tillförlitligt lagringsutrymme, kommer smarta kontrakt ge oss distribuerade avtal utan behov av ytterligare verifikation och finansiella mellanhänder samt med reducerad motpartsrisk. Efter turbulenta år under 2018–2020 dök Ethereum upp under 2021 som den dominerande smarta kontraktspattformen för decentraliserad finansiering och non-fungible tokens (NFT). Enligt ARK Invest, en amerikansk investeringsfond som fokuserar på disruptiva investeringar och trender, säkerställer smarta kontraktspattformar som Ethereum och Solana både den underliggande säkerheten i dessa decentraliserade finansiella system och valutan på NFT-marknadsplatser, vilket får dem att förutspå att de sannolikt över tid kommer att omfatta en del av den globala penningmängden⁵.

Smarta kontraktspattformar är öppna och transparenta. Höga transaktionsavgifter på Ethereum-plattformen har skapat efterfrågan på nya och mer skalbara lösningar ("Layer 2") samtidigt som säkerheten bibehålls. Solana-plattformen har visat sig vara ett konkurrenskraftigt alternativ för spelmarknaden och anses vara den mest skalbara blockkedjan i världen och det snabbast växande ekosystemet inom krypto, med tusentals projekt som spänner över DeFi (definierat som de digitala valutornas decentraliserade finansiella system), NFT, Web 3.0 med mera⁶. Totalt har det genomförts mer än 63 miljarder transaktioner på Solana plattformen⁶ och valutan har ett totalt marknadsvärde som överstiger 200 miljarder kronor⁷. Dessutom är Solana mindre energikrävande att utvinna än andra kryptovalutor som Bitcoin och Ethereum.

Non-fungible tokens (NFT) fungerar således som smarta kontrakt som verifierar ägandet av digitala tillgångar via offentliga blockkedjor. Under 2021 omsatte NFT:er 21 miljarder dollar och antalet månatliga unika köpare ökade nästan åtta gånger till mer än 700 000⁸.



Source: ARK Investment Management LLC, data sourced from Cryptoslam and NonFungible.

Web 3.0 – tredje generationens internet

Web 3.0 beskrivs som ett decentraliserat internet baserad på blockkedjeteknik där användarna äger sin egen data och bär den med sig från tjänst till tjänst, vilket av entusiaster spås som framtiden för internet.

Web 1.0 kom på 90-talet och byggde på enklare hemsidor där man kunde ta del av information men inte skapa eller göra så mycket med den. Att bygga en hemsida och få ut den på nätet var inte något som speciellt många klarade av. I och med Web 2.0 började vi tänka på webben mer som en applikation eller

plattform. I samband med detta kom internetbanker, bloggar, sociala medier och dylikt. Vi började göra saker på nätet, vi skapade eget material och uttryckte våra åsikter. I Web 3.0 tar vi, enligt entusiasterna, steget bort från de stora applikationerna och företagen. Där vi i Web 1.0 och 2.0 läst och skapat saker digitalt tar vi i Web 3.0 steget till att även äga saker digitalt. Istället för att väldigt mycket data lagras i några få stora databaser, hos exempelvis Facebook eller Google, distribueras data så att alla får kontroll över sin egen information i en liten, avgränsad del av en gemensam blockkedja.

(5) <https://ethereum.org/en/eth2/beacon-chain/>

(6) <https://solana.com/>

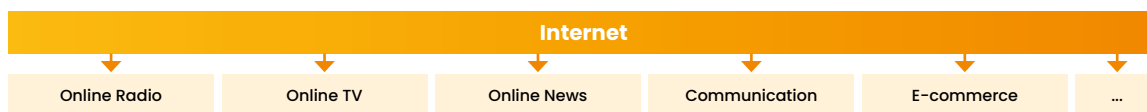
(7) <https://coinbase.com>

(8) <https://ark-invest.com/>

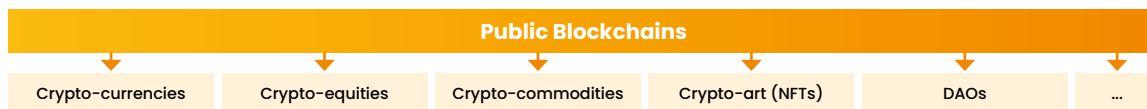
Ursprungligen ansåg investerare att internet var en av flera kanaler:



Idag möjliggör internet *samtliga* kanaler:



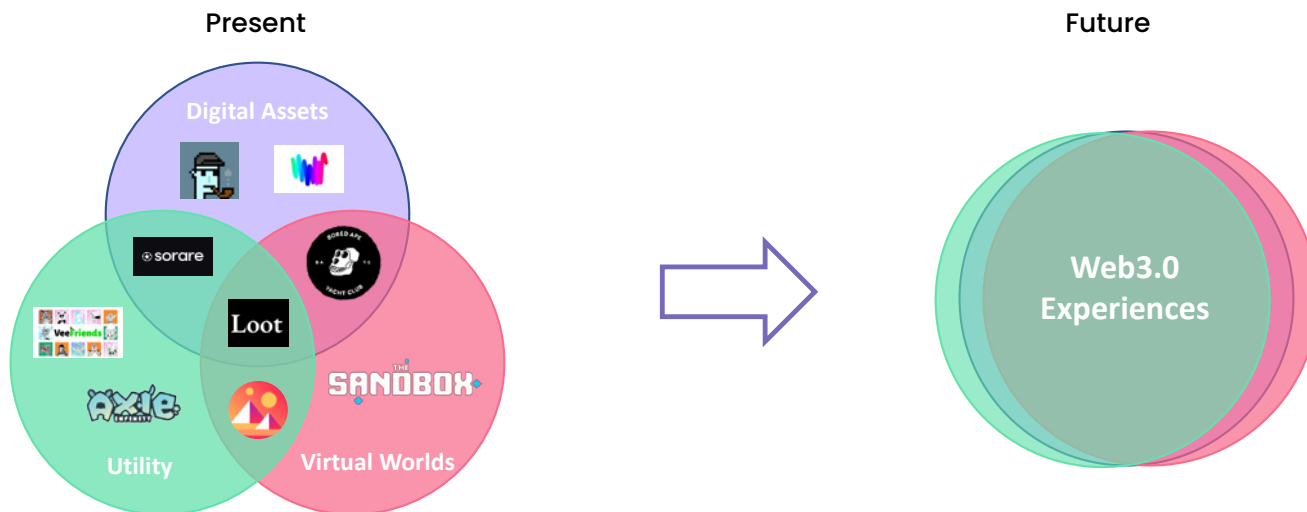
Kryptotillgångar emitterade via en blockkedja förspås komma att påverka *alla* olika typer av digitala tillgångar. På samma sätt som internet paketerade information online så kommer blockkedjetekniken att möjliggöra transaktioner av digitala tillgångar:



Source: ARK Investment Management LLC

När konsumenter spenderar mer tid och resurser online, är det sannolikt att användningsområden och efterfrågan av digitala tillgångar kommer att öka. ARK Invest förutspår att denna trend kommer medföra att en del av dagens totala utgifter för konsumtion kommer förflyttas till virtuella världar⁹. Under 2021 utgjorde samlarobjekt och digital konst mer än 75 % av NFT-för-

säljningen på Ethereum. NFT-försäljning i virtuella världar som *The Sandbox* och spel som *Axie Infinity* har under 2021 stått för mindre än 25 % av den kumulativa försäljningen på Ethereum. Den ökande förmågan hos olika system att kunna kommunicera och fungera tillsammans för NFT:er kan möjliggöra konvergens av insamling av data, spel, umgänge och investeringar.



Blockkedje-baserade spel kan möjliggöra underhållning och intäkstgenerering samtidigt

Spelutvecklare använder sig av olika affärsmodeller för att kapitalisera på sin spelarbas. Pay-to-Play-modeller kräver att slutanvändare köper spel till en fast kostnad. Free-to-Play-modeller ersätter Pay-to-Play och adresserar en större kundbas då de är gratis att ladda ner och spela. NFT:er, virtuella varor, tjänster och gaming-as-a-service förutspås kunna öka intäkterna för

spelutvecklare. Eftersom NFT:er säkerställer ägandet av digitala tillgångar i ett spel eller en virtuell värld, möjliggör de play-and-earn-modeller. Exempelvis kan spelutvecklare resa kapital och belöna användare genom att distribuera NFT:er och andra belöningar i spelet. Play-and-earn är mobil- och dataspel som bygger på en blockkedja och där spelarna kan "tjäna" spelets interna kryptovaluta. Valutan tjänas genom att klara uppdrag, gå upp i nivå och bygga upp sina karaktärer i

(9) ARK Invest spår att Web 3.0-trenden fram till och med 2030 kommer att minska den årliga offlinekonsumtionen med 7,3 biljoner dollar samt att konsumtionen online kommer öka med en årlig tillväxttakt om 28 %, från en årlig omsättning om 1,4 biljoner dollar idag till en 12,5 biljoner dollar år 2030.

spelet. Spel i denna genre har haft en ökande popularitet under 2020 och 2021 över hela världen. I grunden är det samma spelidé som i traditionella spel där spelets poäng (kanske i form av diamanter, mynt eller äpplen) samlas och används för att uppgradera karaktärer och köpa nya objekt i spelet. Skillnaden är att dessa "poäng", samt de objekt som används, kan köpas och säljas mellan spelare. Därmed kan en spelare spela spelet och tjäna spelets valuta – play-and-earn. Till skillnad från traditionella spel, där dessa poäng enbart är knutna till spelaren och när denne slutar spela har dessa poäng inte något värde, så kan spelets valuta och karaktärer i play-and-earn-fallet säljas på en intern eller öppen marknad. I play-and-earn öger således spelaren sina objekt/tillgångar. I spelen kan objekt antingen vara knutna till spelarkontot eller överföringsbara till en digital plånbok, som också kan läggas ut till försäljning på olika NFT-marknader. För att förenkla denna process har även en del spel utvecklat interna marknadsplatser. Det är utbud och efterfrågan som styr priset på spelets valuta och NFT:er. Exempel på framgångsrika spel inom play-and-earn är *Axie Infinity*, *Splinterlands*, *Sorare* och *Panzerdogs* (Fragbite Group).

Metaverse – ett virtuellt universum

Metaverse, eller metaversum, spås bli en del av nästa generationens internet, en virtuell 3D-animerad mötes-

och handelsplats där digitala valutor får en växande roll. Metaversum betyder "bortom universum" och spås erbjuda en mer interaktiv version av internet där användare kan handla, vara sociala och utöva olika aktiviteter. Det saknas en samlad bild av vad ett sådant universum kommer att innehålla och den vision som en marknadsaktör presenterat rimmar inte nödvändigtvis helt med den som en annan aktör beskriver. Metaverse är inte heller bara en plats eller plattform. Det är inget som kommer att utvecklas av ett ensamt företag. Snarare handlar det om olika virtuella världar som kan interagera med varandra. För att citera Meta, bolaget tidigare känt som Facebook⁽¹⁰⁾:

"Metaverse är en serie virtuella miljöer som du kan skapa och utforska ihop med andra personer som inte befinner sig på samma fysiska plats som du".

Enligt Matthew Balls⁽¹¹⁾, författare till boken *The Metaverse*, vision av metaverse består den av mängder av 3D-världar där allt sker i realtid, dit alla kan koppla upp sig och där förändringar är bestående. Världarna och deras användare kan interagera med varandra och data, identitet, betalningar och digitala ägodelar kan flyttas mellan dem. Ytterligare en punkt som nämns är att ett metaverse inte bara håller sig i den digitala sfären, utan ska kunna interagera med den fysiska världen.



(10) <https://meta.com>

(11) <https://www.matthewballs.vc/all/themetaverse>

Fragbite Groups blockkedje- baserade spel

Som ovan nämnt bedriver koncernen, i och med förvärvet av Lucky Kat, nu två initiativ inom Web 3.0, dels ett eget spel, Panzerdogs, dels ett samarbete med en av de ledande metaverse aktörerna, The Sandbox.

Panzerdogs

Panzerdogs är ett spel byggt på blockkedjetekniken Solana där användare kan äga karaktärer och tillbehör i spelet och använda dessa för att utmana andra spelare. Spelare kan äga och förädla sitt eget innehåll samt potentiellt öka värdet på detta. Spelarna får genom sina karaktärer (avatarer) tillgång till en Multi-player online battle arena (MOBA) spel.

Panzerdogs är till sin karaktär ett strategivideospel som erbjuder såväl PVE ("Player-versus-Environment") som PVP ("Player-versus-Player") där två lag med vardera tre spelare, tävlar mot varandra på en fördefinierad karta eller i en fördefinierad värld. Varje spelare kontrollerar en karaktär med en uppsättning distinkta förmågor som förbättras under spelets gång och som bidrar till lagets övergripande strategi. Det typiska slutmålet är att laget ska utmana eller erövra sina motståndares stridsvagnar eller tillgångar, som oftast är belägna i motståndarens del av kartan. PVE är spelläget där spelare utför uppdrag med olika mål mot AI-kontrollerade motparter. PVE-spelläget kommer att vara tillgängligt för alla att spela gratis. Detta läge kommer att bestå av uppsättningar av uppdrag som är roliga och lätta att slutföra samt kommer att vägleda användaren hur man spelar spelet, och fungerar därigenom som en introduktion för nya spelare.

Spelupplevelse är högsta prioritet vid utvecklandet av Panzerdogs. Därefter kommer blockkedjeteknik och play-and-earn-mekanik. Genom att använda blockkedjeteknik är ambitionen att spelare kommer att erbjudas ett nytt innovativt sätt att utöva sin hobby som innefattar interaktioner och möjlighet att påverka beslut om spelets ekosystem, karaktär och utveckling.

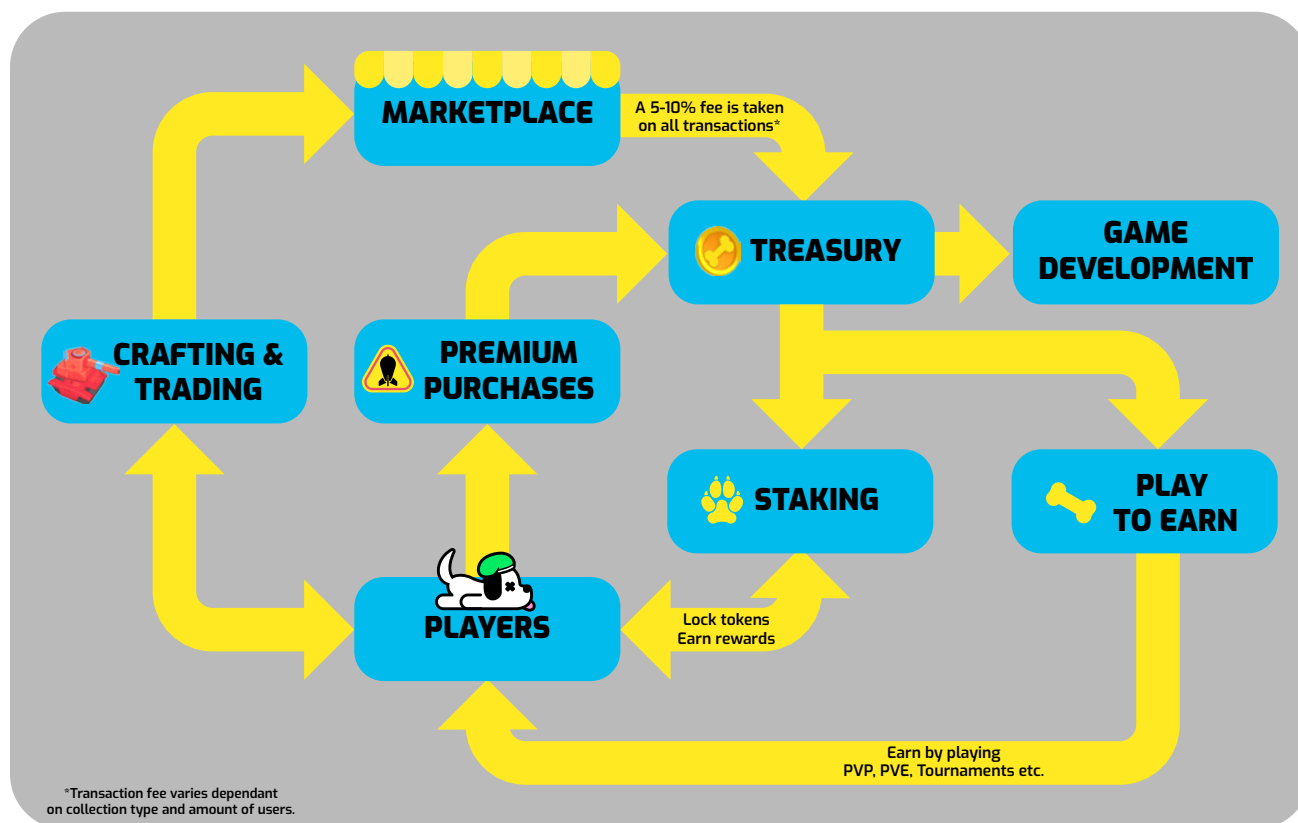
Tillsammans med spelets övriga användare, dess Community, bygger Bolaget därigenom ett spel som är tillgängligt för en bred publik.

Panzerdogs ekosystem

För att spela Panzerdogs i PVP-läget krävs att spelaren äger NFTer i form av både stridsvagnsdelar och hund-avatarer. Stridsvagnsdelarna används för att skapa unika stridsvagnar som styrs i spelet av spelaren, medan hundavatarerna, och till stor del beroende på dess unika färdigheter, ges möjlighet att låsa upp en mängd belöningar och fördelar i spelet. Panzerdogs ekosystem inkluderar två interna spelvalutor \$SCRAP och \$PANZR. \$PANZR är en premiumvaluta och har ett begränsat utbud och kan användas för att förvärva nya eller uppgradera objekt (NFTer) i spelet. \$SCRAP sänker inträdesbarriären och erbjuder alla spelare, oavsett om de äger NFTer eller inte, att erhållas som belöning för att interagera med och spela spelet. För att skapa likviditet i spelvalutorna är ambitionen att emittera \$PANZR- och \$SCRAP-tokens på en decentraliserad börs genom en så kallad IDO ("Initial Decentralised Offering"). Detta medför även att spelvalutan kan växlas till andra kryptovalutor.

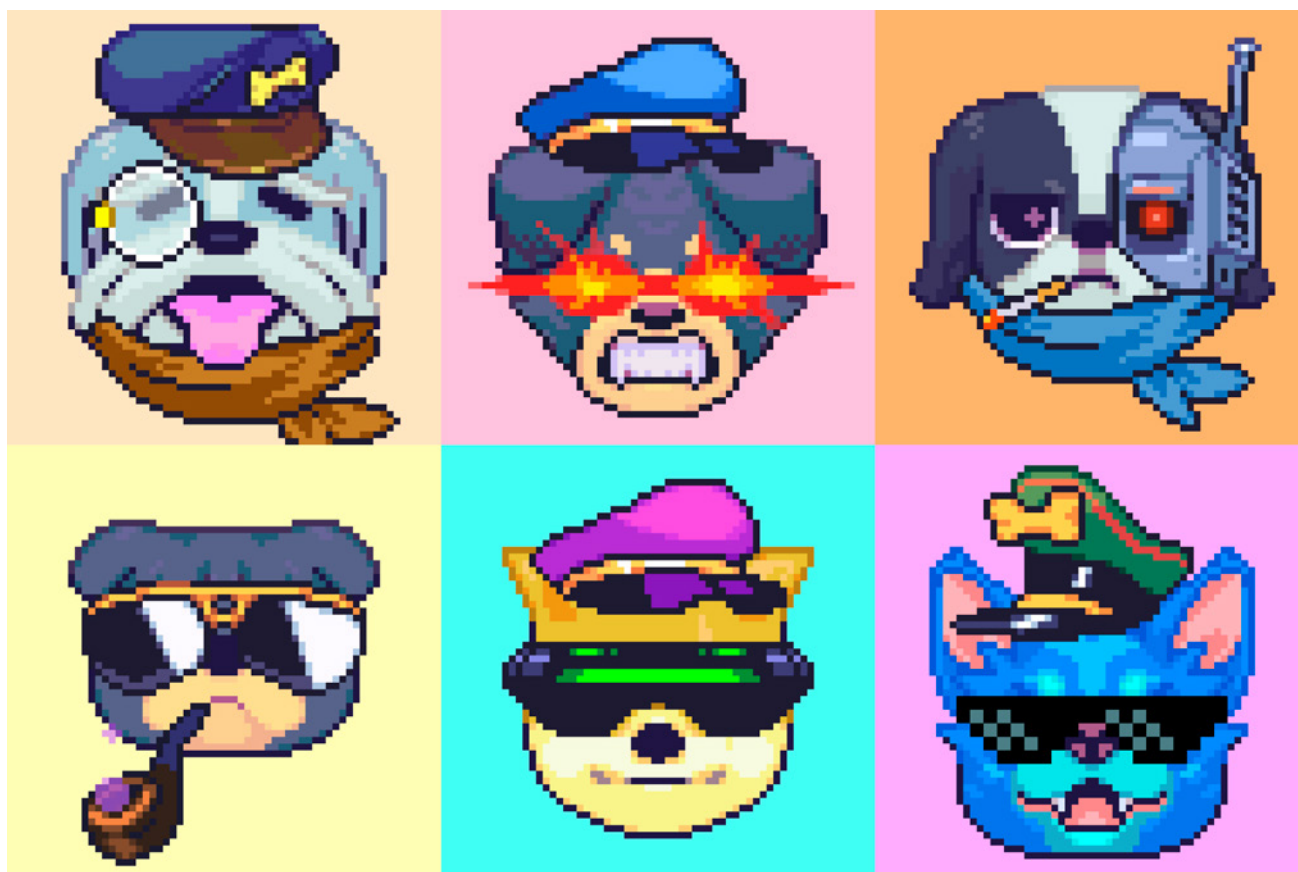
Externa NFT-marknadsplatser används för köp av NFTer i spelet, såväl som för handel med NFTer mellan spelare. Spelare kan sälja avatarer samt stridsvagnar och stridsvagnsdelar som de har skapat. En provision om 5 %-10 % tas ut för transaktioner beroende på typ av NFT och antal användare på plattformen. En del av intäkterna från NFT-försäljningar och transaktionsavgifter kommer att flöda tillbaka till Panzerdogs spelkassa ("Treasury") som exempelvis kan användas som belöningar i spelet.

Ytterligare NFTer i form av avatarer, stridsvagnar, stridsvagnsdelar, garage, land med mera kommer kontinuerligt att introduceras i spelet och på dessa marknadsplatser.



Visionen är att alla spelare att kunna vara med, även om de inte har några förkunskaper om NFTer eller kryptovaluta. Genom att introducera Panzerdogs till

den breda publiken är ett av målen att skapa intresse och förståelse för NFTer.



Lucky Kat Land

I samarbete med The Sandbox utvecklar Lucky Kat en del inom The Sandbox eget metaverse med nöjesparkstema. The Sandbox, ett dotterbolag till Animoca Brands, är en ledande blockkedje-baserad virtuell värld där spelare kan äga och bygga sitt eget digitala innehåll samt potentiellt öka värdet på dessa tillgångar. Spelarna får genom sina karaktärer i metaverse tillgång till underhållande och socialt berikande upplevelser, vilket kan ge uttryck, utöver spelupplevelser, även i form av virtuella shower, konserter, konstutställningar, museer mm.

Lucky Kat Land är en unik spelupplevelse som inkluderar virtuella unika tillgångar. Detta i form av karaktärer, utrustning som hjälmar och skor och byggnader, NFTer inom Sandboxes metaverse. Spelet utspelar sig i en

hinderbana med nöjesparkstema där spelare måste undvika hinder och andra typer av barriärer. Utöver hinderbana kommer Lucky Kat Land att inkludera en social hub med ett NFT-galleri och platser för spelare att umgås med varandra virtuellt.

Samarbetsavtalet innebär att Fragbite Group och Lucky Kat nu ingår i en exklusiv skara av andra partners till the Sandbox vilka inkluderar Warner Music Group, Adidas, Snoop Dogg, The Walking Dead, Deadmau5, Atari, Rollercoaster Tycoon, Care Bears, Smurfarna med flera. Alla arbetar efter Sandboxes vision om att ge spelare möjligheter att skapa anpassade digitala upplevelser och driva utvecklingen av nästa generations internet – Web 3.0.



Fragbite Group-aktien

Fragbite Groups aktie noterades på Nasdaq First North Growth Market den 12 juli 2021 och handlas under tickern (kortnamnet) FRAG. ISIN KOD: SE0015949334. Noteringskursen uppgick till 4,00 kronor per aktie.

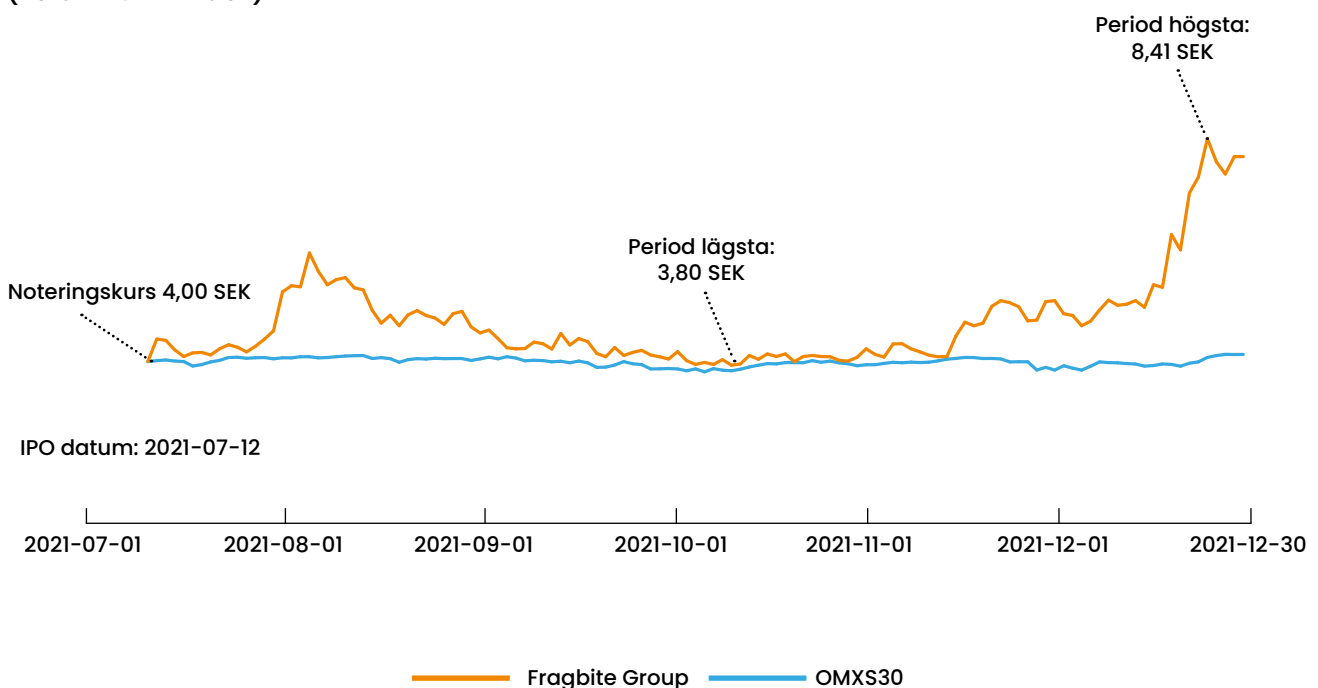
Aktiens utveckling 2021

Sista betalningskurs för Fragbite Group-aktien på årets sista bankdag var 8,00 kronor per aktie, vilket gav ett börsvärde för bolaget på totalt 671,8 miljoner kronor. Högsta betalkurs som noterades under året var 8,41 kronor och lägsta betalkurs var 3,80 kronor.

Omsättning i aktien

Under den del av året bolaget var noterat omsattes sammanlagt 52 miljoner aktier till ett värde av 266,9 miljoner kronor vilket motsvarade 63 procent av genomsnittligt antal aktier under noterad period. I snitt omsattes 422 861 aktier per handelsdag, motsvarande en genomsnittlig dagsomsättning om cirka 2,2 miljoner kronor.

Kursutveckling 2021 (vs OMX30 - index)



Antal aktier och aktiekapital

Antalet aktier i Fragbite Group uppgick vid årets slut till 83 969 199 aktier, motsvarande lika många röster. Aktiekapitalet uppgick till 1 399 462 kronor och kvotvärdet per aktie är 0,0167 kronor.

I samband med att Fragbite Group fullföljde förvärvet av Lucky Kat B.V. genomförde bolaget i januari 2022 en nyemission av totalt antal 3 944 551 aktier till en kurs om 5,30 kr vilket innebar att antalet aktier ökade från 83 969 199 till 87 913 750 aktier, en utspädning om cirka 4,70 procent.

Ägarstruktur

Antalet aktieägare i Fragbite Group uppgick per 31 december 2021 till 1,429. De 10 största ägarna innehade aktier motsvarande 54,68 procent av aktier och röster.

Ägarlista, 2021-12-31, tio största aktieägarna i Fragbite Group AB

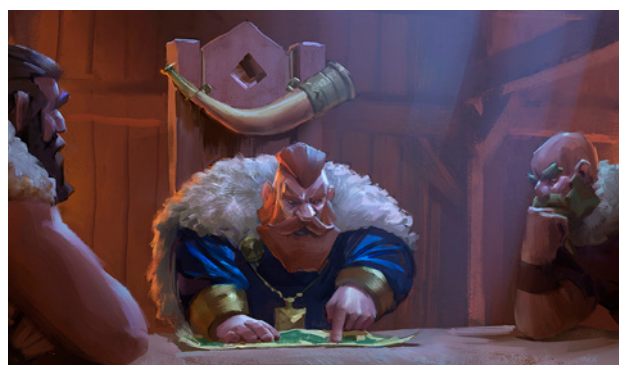
Aktieägare	Antal aktier och röster	Andel av kapital och röster (%)
Nordnet Pensionsförsäkring	12 119 713	14,43 %
Swedbank Försäkring	7 640 022	9,10 %
Cacaeis Bank	5 409 138	6,44 %
Santhe Dahl Invest AB	4 500 000	5,36 %
Försäkringsaktiebolaget Avanza Pension	4 469 664	5,32 %
Ålandsbanken Abp (Finland), Svensk filial	3 912 583	4,66 %
Museion Förvaltning AB	2 651 351	3,16 %
Stefan Tengvall (Privat och gm Bolag)	2 035 000	2,42 %
Måns Johansson	1 700 000	2,02 %
Société Generale Securities	1 477 907	1,76 %
TOTALT	45 915 378	54,68 %

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, expansionsplaner, avtalsmässiga begränsningar och andra väsentliga faktorer. Ingen utdelning lämnades för räkenskapsåren 2020 eller 2019. Styrelsen avser att de närmaste åren prioritera investeringar i lönsamma bolag framför utdelning till aktieägarna varför styrelsen föreslår att årsstämman beslutar att ingen utdelning för räkenskapsåret 2021 lämnas.

Nyckeldata Fragbite Groups aktie

Vinst per aktie	-0,60
Vinst per aktie efter utspädning, SEK	-0,59
Utestående aktier vid årets slut	83 969 199
Sista betalkurs vid årets slut, SEK	8,00
Högsta betalkurs under året, SEK	8,41
Lägsta betalkurs under året, SEK	3,80
Börsvärde vid årets slut, MSEK	671,8
Antal aktieägare	1,429



Styrelse

Enligt Bolagets bolagsordning 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.

Styrelseledamöterna, deras befattning, när de valdes första gången och om de anses vara oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning samt i förhållande till större aktieägare beskrivs i tabellen nedan.

Namn	Position	Tillträdesår	Oberoende i förhållande till bolaget och dess ledning
Niclas Bergqvist	Ordförande	2020	Ja
Claes Kalborg	Ledamot	2020	Ja
Dawid Myslinski	Ledamot	2020	Ja
David Wallinder	Ledamot	2021	Nej
Sten Wranne	Ledamot	2021	Ja



Niclas Bergqvist (född 1978) Styrelseordförande sedan 2020



Utbildning och erfarenhet: Niclas har en Bachelor of Science från Högskolan i Halmstad. Niclas har tidigare varit verksam i ledande roller inom flera bolag som exempelvis Getinge Sterilisation AB, Allergon, Benzlers och Stora Enso. Niclas har erfarenhet som investerare och entreprenör. Vidare innehar Niclas erfarenhet från tidigare och nuvarande styrelseuppdrag samt som managementkonsult.

Innehav: Niclas äger 510 600 aktier genom bolag och privat samt

150 000 teckningsoptioner av serie TO 3 2020/2022 och 150 000 teckningsoptioner av serie TO 5 2021/2022 privat i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: VD och styrelseledamot i WB Invest AB och Grannsaker AB. VD och styrelsesuppleant i Bio Farming Sweden AB. Styrelseledamot i WB Fastigheter Syd AB och Goodspot Group AB. Styrelseordförande i Wilhelmssons Holding i Laholm AB.

Claes Kalborg (född 1962) Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning och erfarenhet: Claes har studerat vid Stockholms universitet. Claes har en lång erfarenhet som entreprenör och från ledande roller inom media- och spelindustrin. Tidigare har Claes bland annat varit verksam som SVP Global Licensing på Rovio och som SVP Head of Global Licensing på King.

Innehav: Claes äger 15 000 aktier genom bolag och 100 000 teckningsoptioner av serie TO 3 2020/2022 och 100 000

teckningsoptioner av serie TO 5 2021/2022 privat i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: VD och styrelseledamot i Barn Storm Media AB, Bodiam AB och Every Sense Entertainment AB. Vice VD och styrelseledamot i Sentinella Aktiebolag. Styrelseledamot i Adventure Box Technology AB (publ), CF Entertainment AB, LL Lucky Games AB (publ) samt Kidz Inc.



Dawid Myslinski (född 1976) Styrelseledamot sedan 2020



Utbildning och erfarenhet: Dawid har en Master of Business Administration från Stockholms universitet. Dawid har mångårig erfarenhet som finansiell analytiker av teknologibolag och från kapitalanskaffning för tillväxtbolag, inklusive noteringsprocesser. Därtill har Dawid erfarenhet som Certified Adviser för bolag noterade på Nasdaq First North Growth Market.

Innehav: Dawid äger privat 82 500 aktier samt 100 000 teckningsoptioner av serie TO 3 2020/2022 och 100 000 teckningsoptioner av serie TO 5 2021/2022 i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: –

Sten Wranne (född 1961) Styrelseledamot sedan 2021

Utbildning och erfarenhet: Sten har en civilingenjörsexamen i Teknisk fysisk från Chalmers Tekniska Högskola. Sten har under sin karriär haft ett antal olika CFO-roller, bl.a. 2015 – 2019 på Stillfront Group, men även på bolag såsom Adcore AB och Connecta AB. Han har lång erfarenhet av såväl ekonomistyrning samt M&A inom både gaming och andra branscher vid sidan av styrelsearbete. Sten är partner och arbetande styrelseledamot i managementkonsultgruppen Newground Alliance. I sin roll som CFO på Stillfront jobbade Sten bl a med noteringsprocessen, investerarelationer, finansiering och en rad förvärv.

Innehav: Sten äger 160 000 aktier privat och 75 000 aktier via bolag samt 100 000 teckningsoptioner av serie TO 5 2021/2022 i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot i Newground Alliance AB, Black Ocean Development AB, Deseven International AB, och Black Ocean Invest AB. Styrelsesuppleant i Procure It Right AB, Influence AB, Influence People Sweden AB, Adage AB, Influence Tech AB, Influence Consulting Group AB, Influence Labs AB och Source It Right Nordic AB. Styrelsesuppleant och VD i Deseven Capital AB.



David Wallinder (född 1987) Styrelseledamot sedan 2021



Utbildning och erfarenhet: David har en Master of Business Administration från Stockholms Universitet. David har en lång erfarenhet som entreprenör inom gaming och tekniksektorn där han grundat flera bolag, bland annat Fragbite Group, samt arbetat med M&A. Därtill har David erfarenhet från styrelseuppdrag, rådgivande roller och egen investeringsverksamhet.

Innehav: David äger 1 396 028 aktier via bolag och 100 000

teckningsoptioner privat av serie TO 5 2021/2022 i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot Svenska Folkhemmet Möbler & Inredning AB, Heep Agency AB, Sqrtn Company AB, Lybe Sweden AB, DW Capital AB, Awelin AB, David Wallinder Holding AB, King's Island Ventures SL, VD Refine Group AB (publ) samt styrelsesuppleant AHT Holding AB.

Ledande befattningshavare

Namn	Position	Tillträdesår nuvarande befattning
Stefan Tengvall	CEO, Fragbite Group	2020
Marcus Teilman	Deputy CEO och Head of M&A, Fragbite Group	2021
Lars Johansson	CFO, Fragbite Group	2021
Magdy Shehata	CEO FunRock och Prey	2016
Xavier Liard	CEO Playdigious	2015/2021
Daniel Pereaux	CEO Fragbite	2018/2021

Stefan Tengvall (född 1976) CEO sedan 2020



Utbildning och erfarenhet: Stefan har studerat Master Program in Accounting, Valuation & Financial Management vid Handelshögskolan i Stockholm. Stefan har stor erfaren-

het 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 bolaget avyttrades till Telenor 2012. Stefan var tidigare även ledande investerare och ordförande i Scrive, ett ledande bolag inom e-signering.

Innehav: Stefan äger 2 035 000 aktier genom bolag och privat samt 150 000 teckningsoptioner av serie TO 3 2021/24 privat i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot i Verification Topco AB. Styrelseordförande i TechBuddy International Holding AB och Hello Ebbot AB, Styrelseledamot och VD i Twin Mountain Group AB och Autonoma System i Stockholm AB.

Marcus Teilman (född 1983) Deputy CEO och Head of M&A sedan 2021



Utbildning och erfarenhet: Civil-ekonomstudier vid Stockholms Universitet. Marcus har över 15 års erfarenhet från ledande positioner i noterad miljö, främst från iGaming, bl.a. genom 8 år som VD och Koncernchef samt även styrelseledamot för Acroud AB (publ.), noterat på Nasdaq First North Growth Market Premier. Han har också bred erfarenhet inom M&A och finansiering inom främst iGaming, FinTech och Online Media.

Innehav: Marcus äger 75 000 aktier och 150 000 teckningsoptioner av serie TO 3 2021/24 privat i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: Styrelseordförande i Credde AB. Styrelseledamot i Mentimeter AB (publ.), Corploan Media AB och Baryton Sweden AB.

Lars Johansson (född 1959) CFO sedan 2021

Utbildning och erfarenhet: Lars är civilekonom från Handelshögskolan i Stockholm och har mer än 30 års erfarenhet från ledande roller och styrelseuppdrag i noterade och onoterade företag inom olika branscher. Lars kommer senast, förutom egen konsultverksamhet, från NetEnt AB där han var CFO och dessförinnan från Ratos AB där han var Senior Investment Director och tidigare tf VD. Hans tidigare befattningar inkluderar CFO, Swedavia, CFO/COO, TV4

Group AB, CFO/COO och tf VD på Orc Software AB. Lars har även stor erfarenhet inom M&A.

Innehav: Lars äger inga aktier eller teckningsoptioner i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot Sjöfartsverket, Visit Sweden AB, Plegium AB samt AB Lars Johansson & söner.



Magdy Shehata (född 1990) CEO FunRock sedan 2016



Utbildning och erfarenhet: Magdy är medgrundare av FunRock och har cirka en MSc of Entrepreneurship and Innovation Management från Kungliga Tekniska Högskolan och en BSc of Computer Engineering från Pharos University i Alexandria. Magdy är medgrundare av Funrock och har cirka 15 års erfarenhet från arbete inom teknikindustrin. Magdy har tidigare varit verksam som Marketing Manager på Truecaller.

Innehav: Magdy äger 29 722 aktier och 137 500 teckningsoptioner av serie TO 3 2021/24 i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: –

Xavier Liard (född 1983) CEO Playdigious sedan 2015

Utbildning och erfarenhet: Xavier är utbildad Civilingenjör inom Datateknik från Université de Technologie de Compiègne (UTC). Han grundade DotEmu år 2007 tillsammans med Romain Tisserand, som avyttrades år 2014. Därefter grundade Xavier och Romain Playdigious år 2015, som Fragbite Group förvärvade i maj 2021.

Innehav: Xavier äger 1 477 907 aktier i Fragbite Group privat.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot i Capital Games.



Daniel Pereaux (född 1988) CEO Fragbite AB sedan 2018



Utbildning och erfarenhet: Daniel har en kandidatexamen i företags ekonomi och en kandidatexamen i innovationsteknik från Mälardalens Högskola. Daniel har en stor passion för gaming och e-sport och en mångårig erfarenhet från försäljning.

Innehav: Daniel äger 1 404 055 aktier genom bolag samt 150 000 teckningsoptioner av serie TO 3 2021/24 privat i Fragbite Group.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot i Pereaux Holding AB.

Övrig information om styrelse och ledande befattningshavare

Bolagets CEO, Stefan Tengvall har sex (6) månaders uppsägning vid uppsägning från CEO-posten och vid uppsägning från Bolaget. Bolagets vice VD och Head of M&A, Marcus Teilman har sex (6) månaders uppsägning vid uppsägning från vice VD-posten och vid uppsägning från Bolaget. Bolagets CFO, Lars Johansson har sex (6) månaders uppsägning vid uppsägning från sin roll som CFO och vid uppsägning från Bolaget.

Ingen av ovan 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 2022. Erik Emilsson (född 1962) är auktoriserad revisor och huvudansvarig revisor för Fragbite Group. Revideco AB:s kontorsadress är Drottningholmsvägen 22, Stockholm.

Ersättning till styrelsen, verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare

Ersättning till styrelsen

På årsstämman den 29 juni 2021 beslutades att arvode ska utgå till styrelsens ordförande med fyra (4) prisbasbelopp per år och arvode till övriga ledamöter ska utgå med två (2) prisbasbelopp per ledamot och år. För ytterligare information om teckningsoptioner av serie TO3, TO 4 och TO 5 samt information om ersättning som utbetalats till styrelseledamöter och ledande befattningshavare under räkenskapsåret 2021, se Not 2 i Förvaltningsberättelsen.

Risker och riskhantering

Osäkerhet om framtida händelser är ett naturligt inslag i all affärsverksamhet. Framtida händelser kan påverka verksamheten positivt och ge möjligheter till ökat värdeskapande, eller negativt genom risker som kan påverka Bolagets verksamhet och resultat på ett negativt sätt.

Fragbite Groups styrelse ansvarar inför ägarna för bolagets riskhantering. Riskhantering förknippade med affärsutveckling och långsiktig strategisk planering bereds i ledningsgruppen och beslutas av styrelsen. Ledningsgruppen rapporterar löpande riskfrågor såsom koncernens finansiella status och efterlevnad av koncernens finans- och redovisningspolicy till styrelsen. Fragbite Group arbetar kontinuerligt med bedömning och utvärdering av de risker som koncernen utsätts för och kan utsättas för. Kritiska omvärldsfaktorer hanteras genom produkt- och affärsutveckling och operativt genom dagliga försäljnings- och övriga affärsaktiviteter.

Nedan anges några av de strategiska och operativa risker som kan få betydelse för bolagets framtida utveckling. Riskerna är inte beskrivna 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 företrädesvis från Bolagets mobilspel, publishingverksamhet och e-sportplattform. För att förlänga spelens livscykler och generera återkommande intäkter behöver Fragbite Group aktivt arbeta med att bibehålla en hög kundmedvetenhet om befintliga speltitlar samt om de spel som omfattas av Bolagets publishingverksamhet och de aktiviteter som bedrivs på dess e-sportplattform.

Om Bolaget misslyckas med att identifiera och anpassa sig till trender och slutanvändarnas förväntningar och krav på spelupplevelser och plattformsinnehåll, kan den kommersiella framgången för befintliga och framtida spel och plattformsinnehåll komma att försämrats eller utebli. Detta kan resultera i att Bolagets rörelseintäkter påverkas negativt.

Risker relaterade till konkurrens på Bolagets marknad

Spelbranschen är attraktiv och konkurrensutsatt och ibland "hit"-driven. För att Fragbite Group ska kunna bibehålla sin konkurrenskraft och därmed fortsätta växa och utvecklas måste Fragbite Group fortsätta att utveckla, lansera och framgångsrikt marknadsföra spel som tilltalar spelarna samt även att fortsätta tillhandahålla innehåll på Bolagets e-sportplattform som tilltalar e-sportsintresserade.

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 processer för exempelvis marknadsföring jämfört med när exempelvis 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 och relationer med nuvarande och potentiella framtida samarbetspartners skadas. Distributionen av mobilspel bedrivs genom samarbeten med olika distributörer, såsom exempelvis Apple App Store 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 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 väl fungerande IT-infrastruktur för att kunna producera, utveckla, sälja och publicera sina spelprodukter och för att kunna bedriva verksamhet inom e-sport. 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 vilket kan komma att påverka Bolagets finansiella ställning.

Risker relaterade till regulatoriska krav

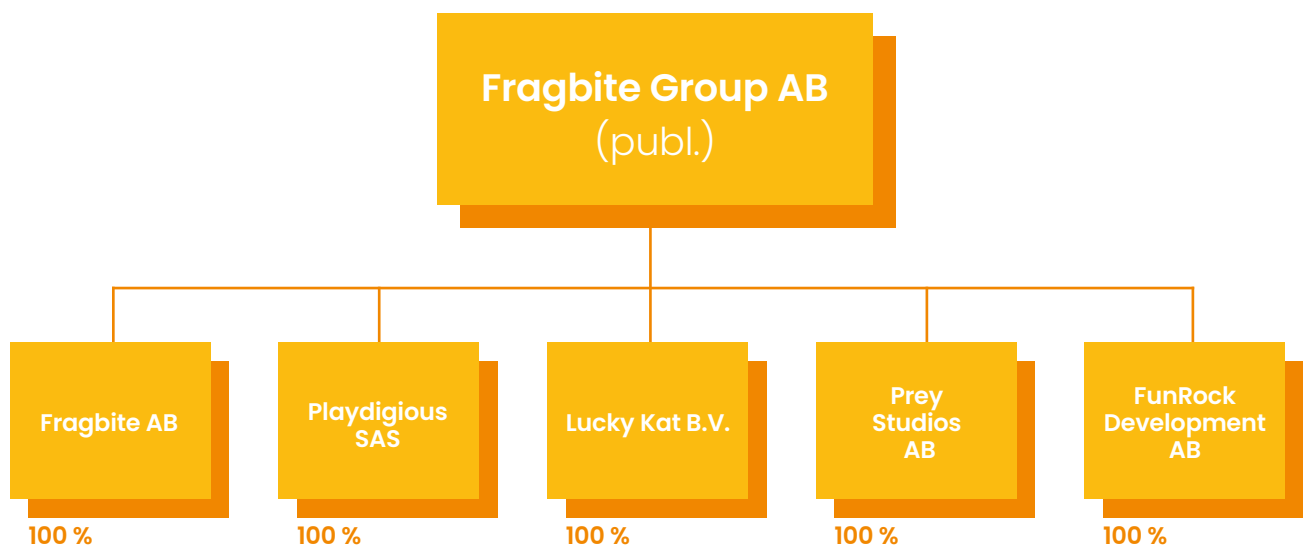
Det är av avgörande betydelse för Bolagets verksamhet följer gällande lagar och regelverk i de olika jurisdiktioner där Bolaget har verksamhet. Regelefterlevnad är dock tids- och kostnadskrävande och kan komma att öka vid förändring av lagar och regelverk och eftersom mobilspel och e-sport fortsatt är förhållandevis nya branscher kan lagar och regelverk komma att ändras fort och påverka Bolagets verksamhet och lönsamhet på kort sikt bli 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, skada Koncernens renommé och leda till reducerade intäkter och/eller ökade kostnader.

Risker relaterade till Covid-19

Tiden sedan första kvartalet 2020 har präglats av det globala utbrottet av Covid-19-pandemin. Under 2021 har verksamheten fram för allt inom e-sport påverkats negativt av inställda evenemang och därmed uteblivna reklamintäkter. När Sverige tillsammans med många andra europeiska länder lyfter restriktioner bör denna verksamhet kunna återgå till en mer normal aktivitet. Men eftersom pandemin fortfarande inte är över och det finns risk för nya mutationer och i samband med det nya restriktioner, utgör detta fortfarande en risk. I en situation med på nytt ökad smittspridning kan verksamheten påverkas negativt, även genom att organisationen då kan drabbas av sjukdomsfall och att Bolagets verksamhet behöver begränsas.

Bolagsledningen består av sex (6) personer och styrelsen består av fem (5) stämموvalda ledamöter. Mer information om Bolagets ledning och styrelse finns under "Styrelse" respektive "Ledande befattningshavare". Bolaget har en personalstyrka om totalt cirka 80 heltidsanställda och för att bemanna vissa projekt använder Bolaget externa konsulter.

Legal struktur



Allmän bolagsinformation

Fragbite Group AB (publ), org.nr. 556990-2777, är ett svenskt publikt aktiebolag med säte i Stockholms Län, Stockholms kommun och bildades i Sverige den 13 november 2014 och vars nuvarande företagsnamn (tillika handelsbeteckning) registrerades den 10 juni 2021.

- Bolagets huvudkontor och besöksadress är Mäster Samulsgatan 45, III 57 Stockholm.
- Bolagets identifieringskod (LEI) är 549300RMCBX44ZFTPT73.
- Bolagets webbplats är www.fragbitegroup.com.
- Bolagets aktie är upptagen för handel på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet (Ticker) FRAG med ISIN-kod SE0015949334.
- Bolagets har anlitat Euroclear Sweden AB att agera kontoförande institut samt föra bolagets aktiebok.

Bolagsstyrning

Bolagsstyrning inom Fragbite Group

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. Bolaget avser dock 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 varje kalenderår och ska hållas 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, fortlopande 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 policyer

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. Bestämmelserna om ersättningsutskott återfinns i Koden, vilken inte är obligatorisk för Bolaget att tillämpa. Bolaget gör idag bedömningen att det mot bakgrund

av verksamhetens omfattning och Bolagets storlek inte är motiverat att inrätta utskott avseende revisionsfrågor, utan dessa hanteras av hela styrelsen i samband med styrelsesammanträdena. Däremot inrättades ett ersättningsutskott i januari 2022, som består av Niclas Bergkvist (ordförande), Claes Kalborg och Sten Wranne.

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 revisors-suppleanter. Vid årsstämman den 29 juni 2021 fattades beslut om omval av Revideco AB som Bolagets revisor för tiden intill nästa årsstämma. Erik Emilsson är huvudansvarig revisor.

Intern kontroll

Bolaget har inte inrättat någon särskild funktion för internrevision.

Förvaltningsberättelse

Allmänt om verksamheten

Fragbite Group AB (publ), org.nr 556990-2777, 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 ca 80 anställda som alla delar samma passion för spel. Koncernen har sitt säte i Stockholm, Sverige och har fysisk representation i Alexandria, Egypten och Montpellier, Nancy och Paris, Frankrike samt i Haag,

Nederländerna. Gruppen har tre interna spelutvecklingsstudior; Lucky Kat, FunRock Development och Prey Studios. Dessa utvecklar, publicerar, distribuerar och marknadsför mobilspel för den globala spelmarknaden. Fragbite AB är ett av Nordens ledande e-sportmedieföretag som arrangerar och sänder e-sportturneringar live. Playdigious licensierar och anpassar spel för mobiltelefoner och utvecklar indiespel.

Namnbyte från Funrock AB till Fragbite Group AB (publ) genomfördes under första halvåret.

Utveckling av företagets verksamhet, resultat och ställning

Koncernen, tkr	2021	2020	2019
Nettoomsättning	124 041	4 595	1 241
Rörelseresultat EBITDA	6 162	-5 458	-7 770
EBITDA marginal %	4,97	n/a	n/a
Rörelseresultat EBIT	-45 746	-22 336	-13 093
Balansomslutning	304 258	72 257	21 956
Soliditet %	66,8	93,6	71,4

Definitioner: se not 26.

Väsentliga händelser under räkenskapsåret

- Förvärv av Fragbite AB slutfördes i februari.
- Riktad nyemission i februari om 35,4 MSEK före emissionskostnader genomförd.
- Ytterligare två riktade nyemissioner genomfördes i april och maj vilka tillförde bolaget 31,7 MSEK före emissionskostnader.
- Förvärv av det franska bolaget Playdigious SAS genomfördes i maj.
- Namnbyte från Funrock AB till Fragbite Group AB (publ) genomfört.
- Riktad nyemission i juni om 25,0 MSEK före emissionskostnader genomförd.
- Erbjudandet inför listning på Nasdaq First North Growth Market överteknades och tillförde Bolaget drygt 22,0 MSEK före emissionskostnader och handel med Fragbite Groups aktier inleddes den 12 juli under kortnamnet (ticker) FRAG.
- Tilläggsköpeskilling erlagd för förvärvet av Playdigious SAS med 1,5 MEUR, varav 0,75 MEUR kontant och 0,75 MEUR via nyemission.
- I december tecknades avtal om förvärv av det holländska bolaget Lucky Kat B.V., en affär som slutfördes i januari 2022.

Händelser efter räkenskapsårets utgång

- Förvärvet av Lucky Kat B.V. slutfördes den 3 januari och i samband med det beslutade styrelsen om en emission av totalt 3 944 551 aktier. Lucky Kats resultat för det fjärde kvartalet 2021 har enligt förvärvsavtalet inkluderats i koncernens resultat för samma period.
- Fragbite Groups dotterbolag Lucky Kat tecknade den 9 februari ett samarbetsavtal med The Sandbox för att skapa en egen värld med nöjesparkstema i Metaverse – ett decentraliserat digitalt ekosystem byggt på nästa generations internet – Web 3.0.
- Styrelsen beslutade vid ett extrainkallat styrelsemöte den 12 april att utse Marcus Teilman till ny VD och koncernchef med tillträde vid årsstämman den 25 maj, 2022. Marcus är idag vice VD och Head of M&A. Bolagets nuvarande VD och koncernchef Stefan Tengvall lämnar sin nuvarande roll vid årsstämman den 25 maj och har informerat valberedningen att han står till förfogande för en operativ roll i styrelsen för Bolaget.
- Inför årsstämman den 25 maj, 2022, har valberedningen föreslagit omval av Niclas Bergkvist, Claes Kalborg, Dawid Myslinski, Dawid Wallinder och Sten Wranne. Som nya ledamöter föreslås Stefan Tengvall och Zara Zamani. Valberedningen har vidare föreslagit att Bolagets avgående VD och koncernchef Stefan Tengvall väljs till styrelsens ordförande och Niclas Bergkvist till vice ordförande.

Förväntad framtida utveckling

Bolaget fortsätter att utveckla och lansera spel av hög kvalitet som tilltalar målgruppen. Bolaget förväntas publicera nya egenutvecklade speltitlar och har för avsikt att genomföra e-sportevenemang i ett ökat antal länder.

Viktiga förhållanden

I moderföretagets balansräkning har hänsyn tagits till de två tilläggsköpeskillingar som avtalats vid förvärvet av Playdigious SAS per 31 maj 2021, uppgående till MEUR 1 respektive MEUR 1 som utfaller i september 2022 respektive september 2023.

Pro forma

Eftersom Fragbite Group har en uttalad strategi att växa både organiskt och via förvärv, har en pro forma-redovisning tagits fram för att visa hur den finansiella utvecklingen hade sett ut om de genomförda förvärven av Fragbite AB (förvärvat den 18 februari 2021), Playdigious SAS (förvärvat den 31 maj 2021), och det nyligen genomförda förvärvet Lucky Kat B.V. hade förvärvats den 1 januari 2021.

Pro forma, tkr	2021
Koncernen	
Nettoomsättning	212 257
Aktiverat arbete för egen räkning	6 757
Övriga rörelseintäkter	14
Summa rörelsens intäkter	219 029
Rörelsens kostnader	
Kostnad för sålda varor och tjänster	-149 447
Övriga externa kostnader	-22 934
Personalkostnader	-25 846
Rörelseresultat EBITDA*	20 801
Rörelseresultat EBITDA justerat	24 369
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-87 702
Övriga rörelsekostnader	-178
Rörelseresultat EBIT	-67 078
Resultat från finansiella poster	
Räntekostnader och liknande resultatposter	-426
Resultat efter finansiella poster	-67 505
Skatt på årets resultat	-7 367
Årets resultat	-74 872

*Resultatet belastas med jämförelsestörande kostnader om 3 568 KSEK för helåret hänförliga till noteringen på Nasdaq First North Growth Market i juli 2021.

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 tillgångar och skulder i utländsk valuta räknas om till svenska kronor. Bolaget är främst exponerat mot valutakursförändringar i valutorna EUR och USD. Säkring av tillgångar och skulder i utländsk valuta görs för närvarande inte och ingen valutasäkring av Bolagets flöden i utländsk valuta har gjorts under 2021.

Bolaget bedriver även viss verksamhet inom blockchain teknologi i det nyligen förvärvade bolaget Lucky Kat B.V som innebär exponering för fluktuationer avseende kryptovaluta.

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 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 kunna påverka Bolaget negativt finansiellt.

För risker kopplade till Bolagets verksamhet och bransch, se sid 32.

Förslag till disposition av företagets vinst eller förlust

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 239 647 873 kronor balanseras i ny räkning.

Vad beträffar koncernens och moderföretagets resultat och ställning i övrigt, hänvisas till efterföljande resultat- och balansräkningar med tillhörande noter.

Resultaträkning – koncernen

Belopp i tkr	Not	2021	2020
Nettoomsättning		124 041	4 595
Aktiverat arbete för egen räkning		6 757	6 087
Övriga rörelseintäkter		9	173
Summa rörelsens intäkter		130 807	10 856
Rörelsens kostnader			
Kostnad för sålda varor och tjänster		-88 013	-4 259
Övriga externa kostnader		-20 143	-6 453
Personalkostnader	2	-16 488	-5 601
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar EBITDA		6 162	-5 458
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	7-10	-51 621	-16 867
Övriga rörelsekostnader	3	-287	-12
Rörelseresultat, EBIT		-45 746	-22 336
Resultat från finansiella poster			
Räntekostnader och liknande resultatposter	5	-443	-233
Resultat efter finansiella poster		-46 189	-22 569
Skatt på årets resultat	6	-4 207	-
Årets resultat		-50 397	-22 569
Hänförligt till moderföretagets aktieägare		-50 397	-22 569

Balansräkning – koncernen

Belopp i tkr	Not	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	7	14 595	23 960
Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter	8	143	143
Goodwill	9	167 797	40 630
Summa immateriella anläggningstillgångar		182 535	64 733
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	10	221	9
Summa materiella anläggningstillgångar		221	9
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga fordringar	13	1 806	–
Summa finansiella anläggningstillgångar		1 806	–
Summa anläggningstillgångar		184 562	64 742
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		17 175	473
Övriga fordringar		3 701	2 127
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	14	11 361	54
Summa kortfristiga fordringar		32 237	2 654
Kassa och bank		87 460	4 861
Summa omsättningstillgångar		119 697	7 515
SUMMA TILLGÅNGAR		304 258	72 257
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		1 399	544
Övrigt tillskjutet kapital		317 165	132 858
Balanserat resultat inkl årets resultat		–115 310	–65 742
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		203 254	67 660
Summa eget kapital		203 254	67 660
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	17	31 487	–
Övriga skulder	19	10 131	–
Summa långfristiga skulder		41 618	–
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	17	15 000	–
Leverantörsskulder		25 834	473
Aktuell skatteskuld		338	39
Övriga skulder	19	13 523	2 825
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	20	4 692	1 259
Summa kortfristiga skulder		59 386	4 597
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		304 258	72 257

Kassaflödesanalys – koncernen

Belopp i tkr	Not	2021	2020
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	23	-46 189	-22 569
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	24	51 621	16 866
Betald inkomstskatt		-3 908	-12
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		1 524	-5 715
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		-29 430	-475
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		31 836	-4 173
Kassaflöde från den löpande verksamheten		3 930	-10 363
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-362	-7 092
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-6 993	-143
Förvärv av dotterföretag netto likvidpåverkan		-63 847	10 287
Pågående investering i finansiell tillgång		-1 806	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-73 008	3 052
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		109 925	10 706
Upptagna lån		45 000	-
Amortering av lån		-3 360	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		151 565	10 706
Årets kassaflöde		82 487	3 394
Likvida medel vid årets början		4 861	1 466
Kursdifferens i likvida medel		112	-
Likvida medel vid årets slut		87 460	4 861

Eget kapital – koncernen

Belopp i tkr	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Bal.res. inkl årets resultat	Summa eget kapital
2020				
Ingående balans	172	58 676	-43 173	15 675
Årets resultat	-	-	-22 569	-22 569
Nyemission	362	74 182	-	74 544
Ej registrerat aktiekapital	10	-	-	10
Vid årets utgång	544	132 858	-65 742	67 660
2021				
Ingående balans	544	132 858	-65 742	67 660
Årets resultat	-	-	-50 397	-50 397
Nyemission	855	184 307	-	185 162
Förändring i koncernens struktur	-	-	829	829
Vid årets utgång	1 399	317 165	-115 310	203 254

Resultaträkning – moderföretaget

Belopp i tkr	Not	2021	2020
Nettoomsättning		2 359	49
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader		-8 621	-129
Personalkostnader	2	-1 278	–
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar EBITDA		-7 540	-80
Övriga rörelsekostnader	3	-804	–
Rörelseresultat EBIT		-8 344	-80
Resultat från finansiella poster			
Resultat från andelar i koncernföretag	4	6 815	–
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar		-22 500	-52 648
Räntekostnader och liknande resultatposter	5	-202	-225
Resultat efter finansiella poster		-24 230	-52 952
Skatt på årets resultat	6	–	–
Årets resultat		-24 230	-52 952

Balansräkning – moderföretaget

Belopp i tkr	Not	2021	2020
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	11	235 496	75 495
Fordringar hos koncernföretag	12	1 150	–
Andra långfristiga fordringar	13	1 661	–
Summa finansiella anläggningstillgångar		238 307	75 495
Summa anläggningstillgångar		238 307	75 495
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		1 969	–
Fordringar hos koncernföretag		3 152	3 303
Aktuell skattefordran		90	–
Övriga fordringar		–	1 500
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	14	695	–
Summa kortfristiga fordringar		5 906	4 803
Kassa och bank		66 885	3 372
Summa omsättningstillgångar		72 790	8 174
SUMMA TILLGÅNGAR		311 097	83 669
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital		1 399	544
Summa bundet eget kapital		1 399	544
Fritt eget kapital			
Fri överkursfond		317 165	132 858
Balanserat resultat		–53 286	–334
Årets resultat		–24 230	–52 952
Summa fritt eget kapital		239 648	79 572
Summa eget kapital		241 047	80 116
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	17	27 500	–
Skulder till koncernföretag	18	1 614	–
Övriga skulder	19	10 131	–
Summa långfristiga skulder		39 246	–
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	17	15 000	–
Leverantörsskulder		1 838	63
Skulder till koncernföretag	18	1 800	750
Övriga skulder	19	10 308	2 655
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	20	1 858	86
Summa kortfristiga skulder		30 804	3 553
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		311 097	83 669

Kassaflödesanalys – moderföretaget

Belopp i tkr	Not	2021	2020
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	23	-24 230	-52 952
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	24	22 500	52 648
Betald inkomstskatt		-20	-
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		-1 750	-304
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		-1 083	61
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		2 119	3 551
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-714	3 308
Investeringsverksamheten			
Lämnat aktieägartillskott		-10 400	-10 400
Lån till dotterföretag		-1 150	-1 500
Pågående investering i finansiella anläggningstillgångar		-1 661	-
Förvärv av dotterbolag		-76 601	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-89 812	-11 900
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		109 925	10 706
Upptagna lån		45 000	-
Amortering av lån		-2 500	-
Lån från dotterföretag		1 614	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		154 039	10 706
Årets kassaflöde		63 513	2 114
Likvida medel vid årets början		3 372	1 258
Kursdifferens i likvida medel		-	-
Likvida medel vid årets slut		66 885	3 372

Eget kapital – moderföretaget

	Bundet eget kapital	Fritt eget kapital		
Belopp i tkr	Aktiekapital	Överkursfond	Bal.res. inkl årets resultat	Summa eget kapital
2020				
Ingående balans	172	58 677	-334	58 514
Årets resultat		-	-52 952	-52 952
Nyemission	372	74 182	-	74 554
Vid årets utgång	544	132 858	-53 286	80 116
2021				
Ingående balans	544	132 858	-53 286	80 116
Årets resultat		-	-24 230	-24 230
Nyemission	855	184 307	-	185 162
Vid årets utgång	1 399	317 165	-77 517	241 047

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). Moderföretaget tillämpar samma redovisningsprinciper som koncernen utom i de fall som anges nedan under avsnittet "Redovisningsprinciper i moderföretaget". 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 upparbetad 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 upparbetade

immateriella tillgångar

Aktiverade utvecklingskostnader	Nyttjandeperiod
	5 år

Förvärvade immateriella tillgångar

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
Inventarier	3–5 år

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 utrangeras. 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.

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

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 balansdagskurs. 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 och kundfordringar är finansiella tillgångar som har fastställda eller fastställbara betalningar, men som inte är derivat. Dessa tillgångar värderas till upplupet anskaffningsvärde. Upplupet anskaffningsvärde bestäms utifrån den effektivränta som beräknades vid anskaffningstidpunkten. 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 värderas till upplupet anskaffningsvärde.

Ersättningar till anställda

Vid avgiftsbestämda planer betalas fastställda avgifter till ett annat företag, normalt ett försäkringsföretag, och företaget har inte längre någon förpliktelse till den anställda 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 dotterföretag redovisas på samma sätt som i det utländska dotterföretaget.

Ersättningar vid uppsägning

Ersättningar vid uppsägningar, i den omfattning ersättningen inte ger företaget några framtida ekonomiska fördelar, redovisas endast som en skuld och en kostnad när företaget har en legal förpliktelse att avsluta en anställds 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 ledning i Fragbite Group AB i form av teckningsoptioner baserade på Fragbite Group ABs aktie, se not 2. Utöver detta har bolaget inga aktierelaterade ersättningar.

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 företaget 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.

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.

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

Koncernredovisning

Dotterföretag

Dotterföretag är företag i vilka moderföretaget 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 enhetssynen. 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 enhetssynen innebär vidare att alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterföretag. Anskaffningsvärdet för dotterföretag 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 tilläggsköpeskillning. 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 företags 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 dotterföretag överstiger

det i förvärvsanalysen fastställda värdet på det förvärvade företags identifierbara nettotillgångar. Goodwill redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuell nedskrivning.

Tilläggsköpeskillning

Är det vid förvärvstidpunkten sannolikt att köpeskillningen 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 tilläggsköpeskillning 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 moderföretaget

Redovisningsprinciperna i moderföretaget 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 moderföretagets nettoinvestering i en utlandsverksamhet och som är värderad utifrån anskaffningsvärde redovisas i resultaträkningen om differensen uppstått i moderföretaget.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag 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	2021	varav män	2020	varav män
Moderföretaget				
Sverige	2	100 %	–	n/a
Totalt i moderföretaget	2	100 %	–	n/a
Dotterföretag				
Sverige	17	89 %	10	100 %
Frankrike	8	69 %	–	n/a
Nederländerna	4	75 %	–	n/a
Totalt i dotterföretag	29	81 %	10	100 %
Koncernen totalt	31	83 %	10	100 %

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

Löner och andra ersättningar samt sociala kostnader, inklusive pensionskostnader

	2021		2020	
Belopp i tkr	Löner och ersättningar	Sociala kostnader	Löner och ersättningar	Sociala kostnader
Moderföretaget	1 069	457	–	–
(varav pensionskostnad)		(121)		(–)
Dotterföretag	12 039	3 919	4 647	1 075
(varav pensionskostnad)		(404)		(155)
Koncernen totalt	13 108	4 376	4 647	1 075
(varav pensionskostnad)		(525)		(155)

Av moderföretagets pensionskostnader avser 0 (0) företagets VD och styrelse.

Företagets utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till 0 (0).

Av koncernens pensionskostnader avser 0 (0) 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

	2021		2020	
Belopp i tkr	Styrelse och VD	Övriga anställda	Styrelse och VD	Övriga anställda
Moderföretaget	444	624	–	–
Dotterföretag	711	11 328	540	4 107
Koncernen totalt	1 156	11 952	540	4 107

Ledande befattningshavares ersättningar

Koncern	2021			
Belopp i tkr	Grundlön, styrelsearvoden	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensionskostnad
Styrelsens ordförande Niclas Bergkvist	108	–	–	–
Styrelseledamot Claes Kalborg	52	–	–	–
Styrelseledamot David Wallinder (fr o m årsstämma 2021)	48	–	–	–
Styrelseledamot Dawid Myslinski	52	–	–	–
Styrelseledamot Sten Wranne (fr o m årsstämma 2021)	48	–	–	–
Styrelseledamot Linda Zetterman (t o m årsstämma 2021)	4			
Styrelseledamot Mikael Pettersson (t o m årsstämma 2021)	24			
Verkställande direktör Stefan Tengvall	409	–	–	–
Andra ledande befattningshavare (6 pers.)	3 160	–	–	121
Summa	3 905	–	–	121

Aktierelaterade ersättningar

Personaloptionsprogram TO 3 2020/2022

Extra bolagstämman den 10 augusti 2020 beslutade att införa ett incitamentsprogram riktad till styrelse i Fragbite Group AB om sammanlagt 550 000 antal utestående optioner med rätt att teckna lika många nya aktier i Fragbite Group AB. Teckningsoptionerna emitterades till marknadspriset 0,0037 kronor per option (optionspremie) enligt en värdering baserad på Black-Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 6,00 kronor per aktie och teckning av aktier kan ske under perioden den 10 augusti 2022 till och med den 24 augusti 2022.

Sammanfattning	
Antal utestående teckningsoptioner	550 000
Optionspris (SEK)	0,0037
Lösenpris (SEK)	6,00
Löptid	2 år (10 augusti 2020 – 24 augusti 2022)

Personaloptionsprogram TO 4 2021/2024

Vid extra bolagstämma den 3 maj 2021 beslutade 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 optioner	800 000
Optionspris (SEK)	0,2686
Lösenpris (SEK)	8,00
Löptid	ca 3 år (17 maj 2021 – 31 maj 2024)

Personaloptionsprogram TO 5 2021/2022

Årstämman den 29 juni 2021 beslutade att införa ett incitamentsprogram till styrelsen i Fragbite Group AB om sammanlagt 550 000 utestående optioner med rätt att teckna lika många aktier i Fragbite Group AB. Teckningsoptionerna emitterades till marknadspriset 0,11 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 1 juli 2022 till och med den 15 juli 2022.

Sammanfattning	
Antal utestående optioner	550 000
Optionspris (SEK)	0,1100
Lösenpris (SEK)	8,00
Löptid	1 år (1 juli 2021 – 15 juli 2022)

Antal totalt utestående optioner vid utgången av 2021 var 1 900 000 och antal aktier efter utspädning uppgick till 89 813 750 aktier.

Övrig information om styrelse och ledande befattningshavare

Bolagets CEO, Stefan Tengvall har sex (6) månaders uppsägning vid uppsägning från CEO-posten och vid uppsägning från Bolaget. Bolagets vice VD och Head of M&A, Marcus Teilman har sex (6) månaders uppsägning vid uppsägning från vice VD-posten och vid uppsägning från Bolaget. Bolagets CFO, Lars Johansson har sex (6) månaders uppsägning vid uppsägning från sin roll som CFO och vid uppsägning från Bolaget.

Ingen av bolagets styrelseledamöter eller ledande befattningshavare har ingått avtal med Bolaget om förmåner efter uppdragets avslutande.

NOT 3. Övriga rörelsekostnader

Belopp i tkr	2021	2020
Koncernen		
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	287	12
Moderföretaget		
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	804	–

NOT 4. Resultat från andelar i koncernföretag

Belopp i tkr	2021	2020
Utdelning	6 815	

Utdelning har skett från dotterbolaget Playdigious SAS.

NOT 5. Räntekostnader och liknande resultatposter

Belopp i tkr	2021	2020
Koncernen		
Räntekostnader, övriga	-443	-233
Moderföretaget		
Räntekostnader, övriga	-202	-225

NOT 6. Skatt på årets resultat

	2021		2020	
Belopp i tkr	Procent	Belopp	Procent	Belopp
Koncernen				
Resultat före skatt		-46 189		-22 569
Skatt enligt gällande skattesats för moderföretaget	20,6 %	9 515	21,4 %	4 830
Effekt av andra skattesatser för utländska dotterföretag		291		-
Avskrivning av koncernmässig goodwill		-7 233		-1 952
Andra icke-avdragsgilla kostnader		-55		-22
Ej skattepliktiga intäkter		-		73
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt		-6 725		-2 929
Redovisad effektiv skatt		-4 208		0
Moderföretaget				
Resultat före skatt		-24 230		-52 952
Skatt enligt gällande skattesats för moderföretaget	20,6 %	4 991	21,4 %	11 332
Ej avdragsgilla kostnader		-4 641		-11 267
Ej skattepliktiga intäkter		1 404		-
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt		-1 754		-65
Redovisad effektiv skatt		0		0

NOT 7. Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	51 775	39 182
Internt utvecklade tillgångar	6 993	12 593
Vid årets slut	58 768	51 775
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-27 815	-20 079
Årets avskrivning	-9 017	-7 736
Vid årets slut	-36 832	-27 815
Akkumulerade nedskrivningar		
Årets nedskrivningar	-7 341	-
Vid årets slut	-7 341	-
Redovisat värde vid årets slut	14 595	23 960

NOT 8. Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	143	-
Övriga investeringar	-	143
Vid årets slut	143	143
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-	-
Vid årets slut	-	-
Redovisat värde vid årets slut	143	143

NOT 9. Goodwill

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	49 751	-
Förvärv	162 279	49 751
Vid årets slut	212 030	49 751
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-9 121	-
Årets avskrivning	-35 112	-9 121
Vid årets slut	-44 233	-9 121
Redovisat värde vid årets slut	167 797	40 630

NOT 10. Inventarier, verktyg och installationer

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	42	-
Övertag vid förvärv	117	-
Nyanskaffningar	362	42
Vid årets slut	521	42
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-33	-23
Övertag vid förvärv	-115	-
Årets avskrivning	-152	-10
Vid årets slut	-300	-33
Redovisat värde vid årets slut	221	9

NOT 11. Andelar i koncernföretag

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Moderföretaget		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	128 142	58 645
Förvärv	172 103	59 097
Lämnade aktieägartillskott	10 400	10 400
Vid årets slut	310 645	128 142
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	-52 648	-
Årets nedskrivningar	-22 501	-52 648
Vid årets slut	-75 149	-52 648
Redovisat värde vid årets slut	235 496	75 495

Spec av moderföretagets och koncernens innehav av andelar i koncernföretag

			2021-12-31	2020-12-31
Belopp i tkr	Antal andelar	Andel i %	Redovisat värde	Redovisat värde
Dotterföretag / Org nr / Säte				
Funrock Development AB, 556738-9043, Stockholm	2 000 000	100,0	2 796	16 398
P Studios AB, 556845-5041, Stockholm	4 153 178	100,0	59 097	59 097
Fragbite AB, 556721-9489, Stockholm	1 000	100,0	76 500	-
Playdigious SAS, 811 512 284, Nancy, Frankrike	5 592	100,0	97 103	-
Summa andelar i koncernföretag			235 496	75 495

Rörelseförvärv under räkenskapsåret

Förvärv av Fragbite AB den 18 februari. Förvärv av Playdigious SAS den 31 maj. Den 14 december tecknades avtal om förvärv av samtliga aktier i Lucky Kat B.V. Förvärvet slutfördes den 30 december men tillträdet av

aktierna genomfördes först den 3 januari 2022.

Lucky Kat's balansräkning och kassaflöde har därför ej beaktats i konsolideringen per årsskiftet men bolagets resultat för det fjärde kvartalet har enligt förvärvsresultatet inkluderats i koncernens resultat för samma period.

NOT 12. Fordringar hos koncernföretag

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Moderföretaget		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Nyanskaffning	1 150	-
Vid årets slut	1 150	-
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-	-
Vid årets slut	-	-
Redovisat värde vid årets slut	1 150	-

NOT 13. Andra långfristiga fordringar

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	–	–
Tillkommande fordringar	1 806	–
Vid årets slut	1 806	–
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	–	–
Vid årets slut	–	–
Redovisat värde vid årets slut	1 806	–

Moderföretaget		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	–	–
Tillkommande fordringar	1 661	–
Vid årets slut	1 661	–
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	–	–
Vid årets slut	–	–
Redovisat värde vid årets slut	1 661	–

Tillkommande fordringar avser till största del förvärvs-kostnader i det pågående företagsförvärvet som genomfördes i januari 2022.

NOT 14. Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Koncern		
Upplupna intäkter	11 052	–
Övriga upplupna intäkter	9	–
Förutbetalda kostnader	300	54
Summa	11 361	54

Moderföretag		
Upplupna ränteintäkter	2	–
Upplupna intäkter	594	–
Förutbetalda kostnader	98	–
Summa	695	–

Förvärvet av Lucky Kat slutfördes den 30 december men på grund av begränsningar avseende bankernas öppettider i samband med helgerna skedde tillträdet av aktierna först den 3 januari 2022. Lucky Kat's balans-räkning och kassaflöde har därför inte beaktats i konsolideringen per årsskiftet, men bolagets resultat för det fjärde kvartalet har enligt förvärvsavtalet inkluderats i koncernens resultat för samma period, vilket av detta skäl även påverkar koncernens upplupna intäkter i perioden.

NOT 15. Disposition av vinst eller förlust

Förslag till disposition av företagets vinst eller förlust
Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, KSEK 239 648, disponeras enligt följande:

<i>Balanseras i ny räkning</i>	<i>KSEK 239 648</i>
Summa	KSEK 239 648

NOT 16. Antal aktier och kvotvärde

	2021-12-31	2020-12-31
Antal aktier	83 969 199	32 035 603
Kvotvärde	0,0167	0,0167

Varje aktier berättigar till en (1) röst på bolagsstämmor.

NOT 17. Skulder till kreditinstitut

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Koncern		
Förfaller inom 1 år	15 000	–
Förfaller mellan 2-5 år	31 487	–
Förfaller efter 5 år	–	–
Summa	46 487	–

Moderföretag		
Förfaller inom 1 år	15 000	–
Förfaller mellan 2-5 år	27 500	–
Förfaller efter 5 år	–	–
Summa	42 500	–

NOT 18. Skulder till koncernföretag

Belopp i tkr	
Moderföretag	
Förfaller inom 1 år	1 800
Förfaller mellan 2-5 år	1 614
Förfaller efter 5 år	–
Summa	3 414

NOT 19. Övriga skulder

Belopp i tkr	
Koncern	
Förfaller inom 1 år	13 523
Förfaller mellan 2-5 år	10 131
Förfaller efter 5 år	–
Summa	23 654

Moderföretag	
Förfaller inom 1 år	10 308
Förfaller mellan 2-5 år	10 131
Förfaller efter 5 år	–
Summa	20 439

NOT 20. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Koncern		
Upplupna räntekostnader	78	–
Upplupet revisionsarvode	167	–
Upplupna kostnader styrelse, ledning och övriga	1 098	–
Övriga upplupna kostnader	3 349	1 259
Summa	4 692	1 259
Moderföretag		
Upplupna räntekostnader	76	–
Upplupet revisionsarvode	142	–
Upplupna kostnader styrelse, ledning och övriga	131	–
Övriga upplupna kostnader	1 509	86
Summa	1 858	86

NOT 21. Ställda säkerheter och eventualförpliktelser – koncernen

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Ställda säkerheter Koncernen		
För egna skulder och avsättningar	Ja	Ja
Skulder till kreditinstitut		
Företagsinteckningar	10 100	100
Summa ställda säkerheter	10 100	100

NOT 22. Ställda säkerheter och eventualförpliktelser – moderföretaget

Belopp i tkr	2021-12-31	2020-12-31
Ställda säkerheter Moderföretaget		
För egna skulder och avsättningar	Ja	Ja
Skulder till kreditinstitut		
Företagsinteckningar	10 000	–
Bokförda värdet på aktier i dotterföretag	79 296	16 398
Summa ställda säkerheter	89 296	16 398

NOT 23. Betalda räntor och erhållen utdelning

Belopp i tkr	2021	2020
Koncernen		
Erhållen ränta	40	–
Erlagd ränta	–483	–233

NOT 24. Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet m m

Belopp i tkr	2021	2020
Koncernen		
Avskrivningar	51 621	16 867
Summa	51 621	16 867
Moderföretaget		
Nedskrivningar	22 500	52 648
Summa	22 500	52 648

NOT 25. Inköp och försäljning inom koncernen

Av koncernens totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 8,4 (1,8) % av inköpen och 2,6 (0) % av försäljningen andra företag inom hela den företagsgrupp som koncernen tillhör.

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

NOT 26. Nyckeltalsdefinitioner

Rörelsemarginal:	Rörelseresultat / Nettoomsättning
EBITDA:	Rörelseresultat före av och nedskrivningar av materiala och immateriella anläggningstillgångar.
EBITDA marginal:	EBITDA / Nettomsättning
Balansomslutning:	Totala tillgångar
Avkastning på eget kapital:	Resultat efter finansiella poster / Eget kapital
Soliditet:	Eget kapital / 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 29 april, 2022

Niclas Bergkvist
Ordförande

Claes Kalborg

Dawid Myslinski

Stefan Tengvall
Verkställande direktör

David Wallinder

Sten Wranne

Vår revisionsberättelse har lämnats 2022-04-29

Erik Emilsson
Auktoriserad revisor

Revisionsberättelse

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

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Fragbite Group AB för räkenskapsåret 2021.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av Fragbite Group ABs finansiella ställning per den 31 december 2021 och av dess 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 Fragbite Group AB 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.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att den 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 koncernredovisning 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. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om beslut har fattats om att avveckla verksamheten.

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 revisionssed 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 och koncernredovisningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: <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 för räkenskapsåret 2021 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 revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till Fragbite Group AB 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.

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 bolagets 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

Våra 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 direktör i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet 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 revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet 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:
<http://www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar>.
Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

Stockholm den 29 april, 2022
Revideco AB

Erik Emilsson
Auktoriserad revisor

Årsstämma och övrig information

Årsstämma

Årsstämman i Fragbite Group AB (publ) för räkenskapsåret 1 januari – 31 december, 2021 äger rum den 25 maj 2022 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. Vanligtvis är det 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 normalt vara styrelsen tillhanda senast sju veckor före bolagsstämman.

Övrig information

Finansiell kalender

Styrelsen har beslutat om följande finansiella kalender för bolaget:

- **25 maj 2022: Q1-rapport**
- **25 maj 2022: Årsstämma**
- **25 augusti 2022: Q2-rapport**
- **29 november 2022: Q3-rapport**
- **28 februari, 2023: Bokslutskommuniké 2022**

Finansiella rapporter

Finansiella rapporter, pressmeddelanden och annan information finns tillgänglig från offentliggörandet på Fragbite Groups hemsida www.fragbitegroup.com. Fragbite Group har digital distribution som distributionsform för finansiella rapporter.

Denna årsredovisning finns endast i digital version.

Adress

Fragbite Group AB
Mäster Samuelsgatan 45
SE-111 57 Stockholm
Telefon: +46 8 520 277 82
E-mail: info@fragbitegroup.com
eller ir@fragbitegroup.com

