

Bokslutskommuniké 2021

Tillväxtresan fortsätter

Fjärde kvartalet 2021

- Nettoomsättningen uppgick till 60,3 MSEK (1,2).
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 10,2 MSEK (2,3).
- Resultat efter skatt uppgick till -14,3 MSEK (-2,1).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,17 SEK (-0,06).

Helåret 2021

- Nettoomsättningen uppgick till 124,0 MSEK (4,6).
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 6,2 MSEK (-5,5).
- Justerad EBITDA (justerat för jämförelsestörande poster) uppgick till 9,7 MSEK (-5,5).
- Resultat efter skatt uppgick till -50,4 MSEK (-22,6).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,60 SEK (-0,60).

Viktiga händelser under 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.
- Fragbite Group tecknade den 14 december avtal om att förvärva 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.
- Lars Johansson utsedd till ny CFO.

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. Resultatet för det fjärde kvartalet har enligt förvärvsavtalet inkluderats i koncernens resultat för samma period.
- Fragbite Group's 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 – Web3.

Proformaredovisning för helåret

Eftersom Fragbite Group har en uttalad strategi att växa både organiskt och via förvärv, har en proformaredovisning tagits fram för att visa hur den finansiella utvecklingen hade sett ut om de senaste 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.

Fragbite Group koncernen KSEK	Okt-Dec		Jan-Dec		
	2021	2020	Proforma 2021	2021	2020
Nettoomsättning	60 335	1 244	212 257	124 041	4 595
Justerad EBITDA	10 246	2 333	24 369	9 730	-5 458
EBITDA*	10 246	2 333	20 801	6 162	-5 458
EBIT	-11 380	-2 131	-67 078	-45 746	-22 336
Resultat efter skatt	-14 320	-2 142	-74 872	-50 397	-22 569

*Resultatet belastas med jämförelsestörande kostnader om 0 KSEK i det fjärde kvartalet 2021 och 3,568 KSEK för helåret.

Fragbite Group är en digital spelunderhållningskoncern med dotterbolag verksamma inom mobilspels- och e-sportbranschen noterad på Nasdaq First North Growth Market i Stockholm. Gruppen består av företag med ca 80 anställda som alla delar samma passion för spel. Koncernen har sitt huvudkontor 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. För mer information, se www.fragbitegroup.com.

VD har ordet: 2021 – tillväxtresan och bolagsbygget har fortsatt

Utveckling under fjärde kvartalet

Det gångna året har varit Fragbite Groups starkaste hittills. Parallellt med lönsam och kassaflödespositiv tillväxt har många nya byggstenar kommit på plats för en framtida god utveckling. Under det fjärde kvartalet har både omsättning och EBITDA utvecklats fortsatt väl, delvis en effekt av förvärvet av det holländska spelbolaget Lucky Kat B.V. ("Lucky Kat"). Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 60,3 MSEK (1,2) med en EBITDA om 10,2 MSEK (2,3).

Under kvartal fyra slöts ett avtal om att förvärva det holländska spelbolaget Lucky Kat. Det är ett utmärkt exempel på vilken typ av bolag vi önskar förvärva: snabbfotade och entreprenörsledda bolag med existerande och beprövade spel i portföljen och med ett hängivet management som har en samsyn kring vår strategi. Med Lucky Kat i gruppen adderar vi spetskompetens inom utveckling av hyper-casual spel, performance marketing men även spel inom tredje generationens internet inkluderat Web3 "play-and-earn-mekanik" och metaverse.

Metaverse, eller metaversum, spås bli en del av nästa generationens internet, en virtuell 3D-animerad möte- 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. Inom koncernen driver vi i och med förvärvet av Lucky Kat nu två initiativ inom Web3, dels ett samarbete med en av de ledande metaverseaktörerna, the Sandbox, dels vårt egenutvecklade spel, Panzerdogs. Spelgenren benämns "play-and-earn" och visar att en digital värld kan fungera som 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.

Under fjärde kvartalet 2021 lanserade dotterbolaget Playdigious spelet *Sparklite* inom affärsområdet Publishing and Indie games. Inom affärsområdet Mobile Gaming befinner sig *MMA Manager 2: Ultimate Fight* fortfarande i fasen soft launch, vilket innebär en viss försening, men som syftar till att fortsätta optimera spelmekaniken inför den globala lanseringen, som förväntas ske under våren. Spelet *Army Battle* har inte uppfyllt våra förväntningar och utvecklingsarbetet har därför

upphört avseende denna speltitel. En nedskrivning av immateriell tillgång uppgående till 7,3 MSEK hänförlig till speltiteln *Army Battle* har därför beslutats. Nedskrivningen är icke kassaflödes-påverkande.

Inom vårt verksamhetsområde e-sport har vårt samarbete med Sveriges Schackförbund resulterat i *Svenska Schackligan*, som genomförde sin första e-sportturnering i november. Vi är nöjda med utfallet och vi kommer att fortsätta med detta turneringsformat under 2022. Vi har därmed påbörjat att etablera schack som en riktig e-sport i Sverige och därtill också attrahera en ny kategori av kunder och sponsorer till Fragbite.

Året 2022

Under 2021 har allt fler byggstenar kommit på plats, bland annat genom både namnbyte och en genomförd IPO, men även förstärkt styrelse och ledning. Med de tre förvärv vi genomfört under året har vi breddat verksamheten med e-sport, förlagsverksamhet av indiespel, mobila spel, Web3-spel och därmed också utvidgat vår geografiska exponering mot den globala spelmarknaden. Parallellt med detta utökar vi steg för steg samarbetet mellan våra dotterbolag i syfte att skapa intäktssynergier och skalfördelar samt förbättrar interna processer och rutiner. Det är ett viktigt arbete som lägger grunden för ett fortsatt växande och effektivt Fragbite Group över tid.

Vi kommer att fortsätta att investera i verksamheten med ett särskilt fokus på nya e-sport och spelutvecklingsprojekt. Jag är trygg med vår strategi att erbjuda e-sportkoncept, mobilspel och Web3-spel med hög kvalitet och attraktionskraft. När jag summerar 2021 är min slutsats att vår strategi fungerar och skapar god avkastning med diversifierad risk. Vi har etablerat en stabil grund för fortsatt god utveckling framgent. Vår förvärvspipeline är stark, även om vi är fortsatt selektiva. Vår vision och ambition att på lång sikt bygga en av Europas ledande underhållningskoncerner inom e-sport & gaming ligger fast.



Stefan Tengvall,
VD och Koncernchef

Finansiell utveckling under kvartalet respektive helåret 2021

Förvärvet av Lucky Kat

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 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, vilket av detta skäl även påverkar koncernens upplupna intäkter i perioden. Vidare har 30 MSEK upplånats i samband med förvärvet, men då tillträdet skedde först efter årsskiftet ligger de 30 MSEK kvar i likvida medel per bokslutsdatum i avvaktan på det formella tillträdet.

Omsättning

Koncernens nettoomsättning för det fjärde kvartalet uppgick till 60,3 MSEK (1,2). Nettoomsättningen för helåret uppgår 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 under det fjärde kvartalet till 14,5 MSEK (2,8) och för helåret 36,6 (12,0). Kostnaderna har ökat jämfört med föregående år, till stor del drivet av genomförda förvärv. Övriga externa kostnader belastas under helåret med ca 3,6 MSEK, hänförliga till noteringsprocessen.

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) för det fjärde kvartalet uppgick till 10,2 MSEK (2,3) och för helåret 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 för det fjärde kvartalet uppgick till 21,2 MSEK (4,5) och för helåret till 51,6 MSEK (16,9). De ökade avskrivningarna är främst relaterade till goodwill för de förvärvade bolagen, uppgående till 11,1 MSEK (2,5) för det fjärde kvartalet och för helåret till 35,1 MSEK (9,1). Det fjärde kvartalet har belastats med en nedskrivning av en immateriell tillgång uppgående till 7,3 MSEK, i form av aktiverat arbete för egen

räkning, hänförligt till speltiteln Army Battle som är under utveckling. Avskrivningar relaterade till aktiverat arbete för egen räkning uppgår till 2,6 MSEK (2,0) för det fjärde kvartalet och till 9,0 MSEK (7,7) för helåret.

Koncernens resultat efter skatt för det fjärde kvartalet uppgick till -14,3 MSEK (-2,1) och för helåret till -50,4 MSEK (-22,6).

Kassaflöde, investeringar och finansiell ställning

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till 6,8 MSEK (2,3) för det fjärde kvartalet och för helåret till 1,5 MSEK (-5,7). Kassaflödet från förändring i rörelsekapital uppgick till 1,7 MSEK (-1,4) för det fjärde kvartalet och till 17,4 MSEK (-4,7) för helåret.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -4,3 MSEK (-7,3) för det fjärde kvartalet. För helåret uppgick kassaflödet från investeringsverksamheten till -73,0 MSEK (3,0), vilket till främst är hänförligt till förvärven av Fragbite AB, som förvärvades per 18 februari 2021 samt Playdigious som förvärvades 31 maj 2021. Även balanserade utgifter för eget arbete har påverkat både perioden och för helåret. Som nämnts så innebar det faktum att förvärvet av Lucky Kat, där tillträdet av aktierna skedde först den 3 januari 2022, att 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. Av detta skäl påverkar det även koncernens upplupna intäkter i perioden och har därmed bidragit till förändringen av rörelsekapitalets övriga fordringar.

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 13,7 MSEK (0,9) för det fjärde kvartalet och till 136,6 MSEK (10,7) för helåret, en konsekvens av genomförda nyemissioner och till viss del på grund av ökad upplåning. Totalt uppgår dessa nyemissioner för helåret till 182,5 MSEK (75,3), vilket reducerat med emitterade aktier i samband med gjorda förvärv, uppgår till 109,9 MSEK (10,8). Den ökade upplåningen är hänförlig till förvärvet av Lucky Kat, men då tillträdet skedde först efter årsskiftet ligger 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	Okt - Dec		Jan - Dec	
KSEK	2021	2020	2021	2020
Aktiveringar	2 327	6 087	6 757	6 087
Avskrivning balanserade utgifter	-2 580	-1 981	-9 017	-7 740
Nedskrivningar balanserade utgifter	-7 341	0	-7 341	0
Resultateffekt/nettoeffekt	-7 595	4 107	-9 601	-1 652

Under perioden har inga aktiveringar av eget arbete för egen räkning skett i Playdigious, och heller ej i Lucky Kat.

Kommande lanseringar

Planerade lanseringar av speltitlar och e-sportkoncept till och med andra kvartalet 2022

Titel	IP-ägare	Förläggare
Svenska Schackligan, uppdaterat turneringsformat	Fragbite AB	Fragbite AB
MMA Manager 2: Ultimate Fight	Prey Studios	Tilting Point
Fragleague säsong 9	Fragbite AB	Fragbite AB
Evoland II (kinesisk version)	Extern	Playdigious
Dead Cells – Crossover update	Extern	Playdigious
Titel ej kommunicerad ännu	Extern	Playdigious
MMA Manager 2: Ultimate Fight (ny geografi)	Prey Studios	Extern
Panzerdogs – flertalet aktiviteter	Lucky Kat	Lucky Kat
Lucky Kat LAND	Lucky Kat	The Sandbox

Marknad

Spel

Den globala spelmarknaden kan delas upp i fyra olika segment; konsolspel, mobilspel (även inklusive spel på surfplattor) och PC-spel uppdelat i form av spel i webbläsare samt nedladdade spel. Spelmarknadens totala omsättning har minskat med 1,1% sedan 2020 till \$175,8 miljarder under 2021¹. Mobilspel motsvarar ca 45 procent av spelmarknaden. Mobilspelsmarknaden har påverkats mindre av pandemin än PC- och konsolspels-marknaden. Detta beror på att PC- och konsolspelsutvecklare tenderar att ha ett större antal medarbetare som arbetar på samma spel, att de har fler internationella samarbeten än mobilspelsutvecklare, samt att det har varit en global brist på halvledare.

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 ca 4.7% jämfört med 2020. Detta är drivet primärt av tillväxt på marknader som Asien och Stillahavsområdet, Mellanöstern och Afrika, men även på grund av nya innovationer inom mobil intäktsgenerering samt att stora utvecklare inom PC- och konsolspel integrerar sina IP:n 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 på 11.2% beräknat från år 2019². Denna omsättning motsvarar endast spelares egen konsumtion och exkluderar således spelens annonsintäkter.

E-sport

Den globala industrin för e-sport minskade från en omsättning om ca \$957.5 miljarder under 2019 till \$947,1 miljarder under 2020. Under 2021 uppgick den globala e-sportmarknaden till ca \$1084 miljarder och förväntas växa till ca \$1,6 miljarder till 2024. Detta innebär en CAGR (Compound Annual Growth rate) på 11,1% beräknat från år 2019³.

Under 2021 har antalet e-sporttittare globalt ökat med 8,7% 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 år⁴. 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 ca 7,7% till \$577,2 miljoner år 2024. Denna ökning förväntas drivas primärt av marknader som Asien och Stillahavsområdet, Mellanöstern och Afrika.

Omsättningen under 2021 härrör från sponsoravtal och annonser, mediarättigheter, förlagskostnader, varor och biljettförsäljning, digitalt samt livestreaming.

Under år 2021 har pandemin fortsatt haft en tydlig påverkan på e-sportmarknaden. Sponsorer fortsätter att vara det dominerande segmentet inom e-sportmarknaden. Under 2021 uppgick intäktströmen från sponsorer till \$641 miljoner, vilket motsvarar en andel om 59% av hela e-sportmarknaden. Enligt NewZoo kommer denna andel av de totala e-sportintäkterna att successivt minska de kommande åren, främst på grund av att fler fysiska evenemang kommer att kunna anordnas. Under 2021 uppgick intäkter från varor och biljettförsäljning till \$66,6 miljoner, vilket 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% respektive 26% 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 kanaler.

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

⁴ Källa: NewZoo Global Esport & Live Streaming Market Report 2021

Våra dotterbolag

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

Fragbite AB

Fragbite Groups dotterbolag Fragbite AB bedriver e-sportverksamhet. Fragbite är ett ledande e-sportbolag som genom sin plattform når ut till ca 250 000 e-sportsintresserade i Norden varje månad. Fragbite arbetar med några internationellt välkända annonsörer och har god kunskap om hur man kan skapa värden baserat på innehåll inom e-sport. Fragbite utgör även en plattform för att fortsätta växa genom tilläggsförvärv inom segmentet för att därigenom komplettera nuvarande organisation samt öka räckvidd bland annat mot fler geografiska marknader.

Fragbite har ca 10 medarbetare verksamma på bolagets kontor i Stockholm.

Bolaget 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 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 med kända varumärken såsom Philips och Arla.
- **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-sport community med ca 250 000 besökare per månad samt ca 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 göra avtryck på e-sportpubliken. Baserat på sin erfarenhet utför FCS riktad konceptmarknadsföring för att främst introducera 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.

Lucky Kat

Dotterbolaget Lucky Kat utvecklar och publicerar mobilspel inom *Hypercasual-segmentet*. Hypercasual är spel med enkel spelmekanik ämnade för den breda publiken och free-to-play, dvs gratis att spela. Lucky Kat skapar värde på annonser som exponeras för spelarna under tiden de spelar Lucky Kat's spel. Lucky Kat har haft över 200 miljoner nedladdningar av sina spel. Bland de mest populära märks Road Crash, K Run Challenge och Magic Finger 3D.

Utöver att utveckla mobilspel inom hypercasual har Lucky Kat nyligen utvecklat spelet *Panzerdogs* för desktop. Panzerdogs är ett spel inom tredje generationens internet inkluderat Web3, med "play-and-earn-mekanik" inom metaverse. Panzerdogs har genomfört en NFT-försäljning av 5555 avatrar och spelet är under fortsatt utveckling inför kommande releaser inklusive utgivning av egna tokens. Avatareerna är karaktärer för Web3-spelet Panzerdogs - ett online Player vs Player spel byggd på Solana-blockkedjan med mekanik för play-and-earn.

Genom Lucky Kat får Fragbite Group även spetskompetens inom datadrivna modeller för marknadsföring samt att det ger ytterligare möjligheter inom metaverse för framtida spelprojekt.

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

Playdigious

Dotterbolaget Playdigious publicerar och anpassar befintliga indiespel ursprungligen byggda för datorer till smarta mobiltelefoner, plattor 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 släpptes i augusti även på Android.

Playdigious verksamhet minskar utvecklingsrisken i Fragbite Group genom att koncernen kan avstå från 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 spelportfölj minskar beroendet av en eller ett fåtal speltitlar.

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

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

FunRock och Prey Studios

Dotterbolagen FunRock Development och P Studios ("FunRock och Prey") utvecklar och publicerar egenutvecklade mobilspel. Under det fjärde kvartalet har verksamheterna i dotterbolagen FunRock Development AB och P Studios AB slagits samman men koncernen kommer att fortsätta att 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 plattor och tillämpar den vanligaste affärsmodellen i mobilspel ("Free-to-play") som innebär att spelare laddar ner och spela spelen gratis, men kan betala för ytterligare innehåll i spelen för att lättare ta sig vidare i spelet.

Under det första halvåret planeras följande releaser:

- Uppföljare till MMA Manager 2021 med speltiteln *MMA Manager: Ultimate Fight*.

Ytterligare spel och uppföljare planeras under 2022.

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

Moderbolaget

Moderbolagets omsättning för det fjärde kvartalet uppgick till 1,8 MSEK (0,0) och resultat efter skatt till -19,0 MSEK (-52,6). För helåret uppgick moderbolagets omsättning till 2,4 MSEK (0,0) och resultat efter skatt till -24,2 MSEK (-53,0).

Under det fjärde kvartalet har verksamheterna i dotterbolagen FunRock Development AB och P Studios AB slagits samman. Detta har skett genom att verksamheten i FunRock Development flyttats över. Efter genomförd flytt av verksamheten har beslut fattats om en nedskrivning av andelarna i FunRock Development AB. Nedskrivningen av andelarna uppgår till 22,5 MSEK och påverkar moderbolagets finansnetto och resultat efter skatt samt innebär att kvarvarande värde på andelarna i FunRock Development motsvarar bokfört värde på FunRock Development AB's eget kapital.

Redovisningsprinciper

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

Fragbite Groups aktie

Fragbite Group AB (publ) noterades på Nasdaq First North Growth Market den 12 juli 2021 under tickern (kortnamn) FRAG. Totalt är 83 969 199 stamaktier utestående per den 31 december 2021. Varje aktie motsvarar en röst på årsstämman.

Koncernens rapport över totalresultatet

KSEK	Okt-dec		Jan-dec	
	2021	2020	2021	2020
Nettoomsättning	60 335	1 244	124 041	4 595
Aktiverat arbete för egen räkning	2 327	6 087	6 757	6 087
Övrig omsättning	-1	86	9	173
Kostnad för sålda varor och tjänster	-37 884	-2 269	-88 013	-4 259
Bruttoresultat	24 777	5 149	42 793	6 597
Övriga externa kostnader	-7 925	-1 499	-20 143	-6 453
Personalkostnader	-6 606	-1 316	-16 488	-5 601
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	10 246	2 333	6 162	-5 458
Avskrivningar/nedskrivningar				
Avskrivning och nedskrivning immateriella tillgångar	-9 921	-1 981	-16 358	-7 740
Avskrivning materiella tillgångar	-121	-1	-152	-6
Avskrivning goodwill	-11 146	-2 488	-35 112	-9 121
Totala avskrivningar/nedskrivningar	-21 188	-4 469	-51 621	-16 867
Övriga rörelsekostnader	-439	4	-287	-12
Rörelseresultat före finansnetto (EBIT)	-11 380	-2 131	-45 746	-22 336
Finansnetto	-361	-11	-443	-233
Resultat före skatt (EBT)	-11 741	-2 142	-46 189	-22 569
Skatt	-2 578	0	-4 207	0
Periodens resultat	-14 320	-2 142	-50 397	-22 569
Övrigt totalresultat				
Omräkningsdifferenser hänförliga till utlandsverksamheter	0	0	0	0
Övrigt totalresultat	-14 320	-2 142	-50 397	-22 569
Periodens totalresultat	-14 320	-2 142	-50 397	-22 569
Periodens resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	-14 320	-2 142	-50 397	-22 569
Periodens totalresultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	-14 320	-2 142	-50 397	-22 569
Resultat per aktie (SEK)	-0,17	-0,07	-0,60	-0,70
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)	-0,17	-0,06	-0,59	-0,63
Genomsnittligt antal utestående aktier	83 671 719	29 265 018	63 110 894	21 773 156
Antal aktier före utspädning	83 969 199	32 035 603	83 969 199	32 035 603
Antal aktier efter utspädning	85 869 199	35 853 473	85 869 199	35 853 473

Koncernens balansräkning

KSEK	31 dec 2021	31 dec 2020
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
Immateriella tillgångar	182 535	64 733
Materiella tillgångar	221	9
Finansiella tillgångar	1 806	0
Summa anläggningstillgångar	184 562	64 742
<u>Omsättningstillgångar</u>		
Kundfordringar	17 175	473
Övriga fordringar	3 701	2 127
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	11 361	54
Likvida medel	87 460	4 861
Summa omsättningstillgångar	119 697	7 515
Summa tillgångar	304 258	72 257
Eget kapital	203 254	67 660
<u>Långfristiga skulder</u>		
Långfristiga skulder kreditinstitut	31 487	0
Övriga långfristiga skulder	10 131	0
<u>Kortfristiga skulder</u>		
Leverantörsskulder	25 834	473
Aktuella skatteskulder	338	39
Kortfristiga skulder kreditinstitut	15 000	0
Övriga kortfristiga skulder	13 523	2 825
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	4 692	1 259
Summa kortfristiga skulder	59 386	4 597
Summa eget kapital och skulder	304 258	72 257

Koncernens kassaflödesanalys

KSEK	Okt-Dec		Jan-Dec	
	2021	2020	2021	2020
Rörelseresultat	-11 380	-2 131	-45 746	-22 336
Ej kassaflödespåverkande poster	21 188	4 469	51 621	16 866
Finansiella poster	-361	-11	-443	-233
Betald skatt	-2 604	-2	-3 908	-12
Kassaflöde från löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	6 842	2 325	1 524	-5 715
Förändring av kundfordringar	6 000	-230	-16 543	-473
Förändring av övriga fordringar	-10 791	-763	-12 887	-2
Förändring av leverantörsskulder	-606	-1 771	25 227	-271
Förändring av övriga skulder	7 085	1 368	21 609	-3 902
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	1 688	-1 396	17 406	-4 648
Investering i dotterbolag	0	0	-63 847	10 287
Pågående investering i finansiell tillgång	-1 663	0	-1 806	
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	-2	0	0
Förvärv av immateriella och materiella anläggningstillgångar	-2 597	-7 344	-7 355	-7 235
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-4 260	-7 346	-73 008	3 052
Nyemission	0	885	109 925	10 706
Ny upplåning	30 000	0	45 000	0
Armortering lån	-1 280	0	-3 360	0
Omklassificering kort del av långa lån	-15 000		-15 000	
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	13 720	885	136 566	10 706
Periodens kassaflöde	17 990	-5 532	82 488	3 394
Likvida medel vid periodens början	69 307	10 392	4 860	1 466
Periodens kassaflöde	17 990	-5 532	82 488	3 394
Kursdifferens i likvida medel	162	0	112	0
Likvida medel vid periodens slut	87 460	4 860	87 460	4 860

Rapport över förändringar i eget kapital för koncernen i sammandrag

KSEK	Aktiekapital	Ej registrerat aktiekapital	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolaget s aktieägare
INGÅENDE BALANS						
2020-01-01	172	0	58 677	-29 719	-13 454	15 675
Förändringar i eget kapital under tiden 2020-01-01 - 2020-12-31						
Rapportperiodens resultat					-22 569	-22 569
Nyemission inbetalt	362	10	74 182			74 554
Disposition enligt beslut av årets stämma				-13 454	13 454	0
UTGÅENDE BALANS 2020-12-31	534	10	132 858	-43 173	-22 569	67 660

KSEK	Aktiekapital	Ej registrerat aktiekapital	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolaget s aktieägare
INGÅENDE BALANS	534	10	132 858	-43 173	-22 569	67 660
Förändringar i eget kapital under tiden 2021-01-01 - 2021-12-31						
Rapportperiodens resultat					-50 397	-50 397
Nyemission inbetalt	865	-10	189 203			190 058
Emissionskostnader			-4 896			-4 896
Förändring i koncerns struktur				829		829
Disposition enligt beslut av årets stämma				-22 569	22 569	0
UTGÅENDE BALANS 2021-12-31	1 399	0	317 165	-64 913	-50 397	203 253

Moderbolagets resultaträkning

KSEK	Okt-Dec		Jan-Dec	
	2021	2020	2021	2020
Nettoomsättning	1 806	49	2 358	49
Övriga externa kostnader	-3 594	-2	-8 620	-129
Personalkostnader	-790	0	-1 278	0
Övriga rörelsekostnader	-742	0	-804	0
Rörelseresultat före finansnetto (EBIT)	-3 320	47	-8 344	-80
Finansnetto	-15 748	-52 648	-15 886	-52 873
Resultat före skatt (EBT)	-19 068	-52 601	-24 230	-52 952
Skatt	0	0	0	0
Periodens resultat	-19 068	-52 601	-24 230	-52 952

Moderbolagets balansräkning

KSEK	31 dec 2021	31 dec 2020
TILLGÅNGAR		
Andelar i koncernföretag	235 496	75 495
Övriga långfristiga fordringar	1 661	
Fordringar på koncernföretag	1 150	3 303
Övriga kortfristiga fordringar	5 886	1 500
Likvida medel	66 885	3 372
Summa tillgångar	311 078	83 669
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital	241 047	80 116
Avsättningar	0	
Summa långfristiga skulder	37 631	0
Skulder till koncernföretag	3 414	750
Summa kortfristiga skulder	28 984	2 803
Summa eget kapital och skulder	311 078	83 669

Styrelsens försäkran

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

Denna bokslutskommuniké har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

Stockholm den 25 februari 2022

Niclas Bergkvist
Styrelseordförande

Claes Kalborg

Dawid Myslinski

David Wallinder

Sten Wranne

Stefan Tengvall
Verkställande direktör

Bolagets VD och Koncernchef Stefan Tengvall och CFO Lars Johansson presenterar rapporten den 25 februari kl 10:00 CET och går att följa via <https://tv.streamfabriken.com/fragbite-group-q4-2021>

Kontakt

För frågor, vänligen kontakta:

Stefan Tengvall, VD och Koncernchef
st@fragbitegroup.com
Telefon: 08-520 277 82

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

Fragbite Group AB (556990-2777)

Postadress

Fragbite Group AB
SPACE
Mäster Samuelsgatan 45
111 57 Stockholm

Certified Adviser:

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

Årsstämma

Årsstämma kommer att hållas i Stockholm onsdagen den 25 maj 2022. Styrelsen föreslår att årsstämman beslutar om att ingen utdelning för räkenskapsåret 2021 lämnas.

Kommande rapportering

Årsredovisning 2021 publiceras: vecka 17 2022
Delårsrapport för perioden januari – mars 2022: 25 maj 2022
Delårsrapport för perioden januari – juni 2022: 25 augusti 2022
Delårsrapport för perioden januari – september 2022: 29 november 2022
Bokslutskommuniké 2022: 28 februari 2023

Samtliga rapporter finns tillgängliga på bolagets hemsida: <https://fragbitegroup.com/finansiella-rapporter/>