

# Delårsrapport

1 JANUARI – 30 SEPTEMBER 2024

## Tredje kvartalet

Nettoomsättning	51,8 MSEK	(61,3)
EBITDA	2,2 MSEK	(2,7)
Justerad EBITDA	2,2 MSEK	(2,7)
Operativ EBIT <sup>1</sup>	-0,6 MSEK	(0,7)
EBIT	-21,0 MSEK	(-21,5)
Resultat efter skatt	-23,4 MSEK	(-19,7)
Kassaflödet från löpande verksamhet	-5,9 MSEK	(16,9)
Resultat per aktie <sup>2</sup> efter utspädning	-0,01 SEK	(-0,20)

## Första nio månaderna

Nettoomsättning	154,2 MSEK	(176,8)
EBITDA	0,7 MSEK	(11,0)
Justerad EBITDA	6,2 MSEK	(11,0)
Operativ EBIT <sup>1</sup>	-7,6 MSEK	(5,5)
EBIT	-101,8 MSEK	(-60,1)
Resultat efter skatt	-86,0 MSEK	(-71,6)
Kassaflödet från löpande verksamhet	-9,3 MSEK	(2,7)
Resultat per aktie <sup>2</sup> efter utspädning	-0,03 SEK	(-0,74)

## Under kvartalet



Playdigious lanserar *Linkito* – det första spelet som publiceras och lanseras under affärsenheten och varumärket Playdigious Originals.



Företrädesemissionen som beslutades i maj slutförs och tecknas till 84,5%. Bolaget tillförs 60,9 MSEK före emissionskostnader.



Svenska Cupen inleds med starkt stöd av nya och återkommande sponsorer och partners.



Försäljning om 0,8 MSEK av *Kumo*, Lucky Kat's varumärkesmaskot tillika NFT-kollektion, som del av kampanjen inför lanseringen av \$SKOBAN.

<sup>1</sup> Operativ EBIT definieras som EBIT exklusive icke-operationella av- och nedskrivningar av immateriella tillgångar

<sup>2</sup> Per antal aktier vid kvartalets slut

## Viktiga händelser under perioden

- *Loop Hero* når 1 miljon nedladdningar sedan lansering, titeln presterar över förväntan både vad gäller nedladdningar och antal sålda enheter av det kompletta spelet.
- Bolaget offentliggör utfallet i företrädesemissionen som tecknades till cirka 51,2 procent med och utan stöd av uniträtter, samt till cirka 33,3 procent inom ramen för garantiåtaganden. Bolaget tillförs cirka 60,9 MSEK före emissionskostnader.
- Playdigious lanserar *Linkito* – det första spelet som publiceras och lanseras under affärsenheten och varumärket Playdigious Originals.
- Bolaget genomför riktad nyemission om totalt 66 000 000 aktier till garanter i samband med avslutad företrädesemission.
- Bolaget meddelar att kostnadsreduceringar omfattande drygt 11 MSEK på årsbasis eller drygt 0,95 MSEK per månad har genomförts.
- Bolaget fastställer den slutgiltiga tilläggsköpeskillingen för förvärvet av Lucky Kat till noll samtidigt som konstruktiv dialog med säljarna om nya former för samarbete pågår. Avsättningen för maximalt möjlig tilläggsköpeskillning om 4 MEUR skrivs ned till 0,3 MEUR för att ge utrymme för möjliga framtida lösningar.
- Playdigious offentliggör kommande PC-titeln *Crown Gambit* live under Future Games Show vid globala spelmässan Gamescom.
- Lucky Kat och Wagmi inleder samarbete med marknadsledande lanseringsplattformen DAO Maker inför den publika lanseringen och försäljningen av Bolagets speltoken \$KOBAN.
- Fragbite AB inleder 2024 års upplaga av Svenska Cupen. Globalt marknadsledande FACEIT har engagerats som plattformspartner, MAX Burgers, Tele2 och Spendrups återkommer som sponsorer tillsammans med Unibet som ansluter för första gången.
- Bolaget genomför en riktad nyemission om 1 MSEK till House of K Holding Ltd och uttrycker målsättningen att öka andelen professionella, långsiktiga investerare.
- Aktieägare som tillsammans innehar över 10 procent av det totala antalet aktier och röster i Bolaget lämnar in en begäran om extra bolagsstämma, begäran avser förslag till ändringar i Styrelsen.
- Lucky Kat genomför en NFT-försäljning om 0,8 MSEK som del i marknadsföringskampanjen inför den publika lanseringen av \$KOBAN.

## Viktiga händelser efter periodens slut

- Bolaget publicerar en uppdatering med utvald finansiell information för juli och augusti 2024.
- Playdigious lanserar mobilspelet *Children of Morta*.
- Bolaget offentliggör utfallet av teckningsoptioner i serie TO2 där 119 719 059 teckningsoptioner utnyttjades, motsvarande en teckningsgrad om 32,42%. Bolaget tillförs cirka 3,59 MSEK före emissionskostnader.
- Bolaget tar upp lån om totalt 5 MSEK i syfte att stärka balansräkningen. Långgivare är en grupp befintliga aktieägare vilka önskar stötta och accelerera Fragbite Groups tillväxt. Lånen löper till den 16 juli 2025 och kan på Bolagets initiativ och med långgivarnas godkännande konverteras till aktier vid två angivna tillfällen.
- Playdigious breddar sin distribution i Kina. Avtal avseende *Loop Hero* tecknas med en distributionspartner för hantering av ansökning samt med en partner för efterföljande lansering på den kinesiska marknaden.
- Ledamöterna Maria A. Grimaldi och Claes Kalborg begär utträde från styrelsen per den 16 oktober. Vid extra bolagsstämma den 4 november väljs Niclas Bergkvist och Mikael Pettersson som nya ledamöter till styrelsen.
- Vid samma extra bolagsstämma fattades beslut om sammanläggning av aktier, varvid 500 befintliga aktier kommer att sammanläggas till 1 ny aktie.
- Fragbite AB avslutar årets turnering inom Svenska Cupen med en framgångsrik finalhelg som slår förra årets tittarrekord.
- FunRock & Prey Studios tecknar avtal om ett andra uppdrag inom work-for-hire.
- Lucky Kat och Wagmi tillkännager utvecklingen av \$KOBAN till en protokolltoken för att bredda till fler intäktsmodeller och möjliggöra kapitalanskaffning via försäljning av nodes.

## VD har ordet

Årets tredje kvartal inleddes med att Bolaget slutförde företrädesemissionen som beslutades i slutet av maj, en viktig komponent i att omstrukturera och återuppbygga Fragbite Group.

Gruppen utvecklas under kvartalet enligt den positiva riktning som styrelse och ledning förväntat sig efter genomfört kostnadsreduceringsprogram. EBITDA och justerad EBITDA för kvartalet landar på 2,2 MSEK, att jämföra med andra kvartalet då båda var negativa. Det kommer ta ett tag till innan Bolaget helt återhämtat sig men på den här nivån kan vi se att förbättringarna ger effekt. Alla identifierade kostnadsreduceringar är nu fullt implementerade, men arbetet med att öka den övergripande effektiviteten i gruppens dotterbolag såväl som koncernen som helhet fortskrider.

### Omsättning

Omsättningen under kvartalet ligger på 51,8 MSEK vilket är lägre än samma period förra året och lägre än våra prognoser. Detta härrörs främst till affärsområde Gaming och till största delen på grund av en försenad lansering. I årets lanseringsplan låg mobilversionen av en av de mest framträdande titlar Playdigious hittills signerat. Vårt team har länge stått redo att lansera, men pga. önskemål från IP-ägaren har både presentationen och lanseringen av spelet skjutits till 2025 för att kunna ta hänsyn till deras pipeline. Då detta spel var centralt för Playdigious kärnverksamhet inom portning, har det givit kännbar effekt på omsättningen för hela affärsområdet i tredje och fjärde kvartalet. Playdigious har tillsammans med IP-ägaren arbetat för att hitta lösningar, och under fjärde kvartalet har en förskottsbetalning erlagts som kompensation, den första av tre fram till lansering. Vi ser fram emot att kunna presentera detta spännande spel på andra sidan nyåret.

### Hög aktivitet hos Playdigious

Playdigious hade ett intensivt kvartal i termer av marknadsföringskampanjer med deltagande vid flera event. Sommarens höjdpunkt var live-presentationen av *Crown Gambit* under Gamescom, världens största spelmässa. *Crown Gambit* är den tredje titeln som Playdigious Originals signerat, spelet planeras lanseras under första halvåret 2025 då även efterlängtdade *Fretless – The Wrath of Riffson* planeras nå marknaden.

Playdigious har under kvartalet lagt mycket fokus på distribution, framför allt avseende den kinesiska marknaden. Tre ansökningar, bland annat för prisbelönta titeln *Spiritfarer*, väntar sedan en tid på godkännande. Då Playdigious team bedömer att ytterligare titlar i portföljen skulle göra sig väl i Kina pågår förhandlingar med nya potentiella samarbetspartners i syfte att förkorta handläggningstiden på nya ansökningar. Avtal avseende *Loop Hero* slöts nyligen vilket är mycket positivt.

Den totala uppskattade nettoomsättningen för Playdigious pipeline av nya spel är fortsatt mellan 10 och 17 MEUR. Estimaten motsvarar ett spels totala nettoomsättning under en treårsperiod från lansering, före licenskostnader och plattformsavgifter. Det är vår målsättning att publicera en uppdatering av värdet på denna pipeline under första kvartalet 2025. Förseningen av höstens stora titel till trots ligger planen att ytterligare öka lanseringstakten under 2025 fast.

### Svenska Cupen etablerar viktiga samarbeten

I slutet av tredje kvartalet inleddes Sveriges största nationella esportturnering. Turneringen spelas i Counter-Strike och arrangeras av dotterbolaget Fragbite AB vars affärsenhet Config bistår sponsorer och partners med varumärkesbyggande kommunikation. Ett mycket gott kvitto på förra årets framgång är att såväl MAX Burgers, Tele2 och Spendrups alla återkommit som sponsorer, vid sidan av Unibet som anslöt för första gången. En fjäder i hatten var att teamet lyckats engagera globalt marknadsledande FACEIT som plattformspartner vilket innebar att distributionen av Svenska Cupen kunnat breddas. Förra helgen hölls finalen inför en fullsatt arena och den första statistiken vittnar om såväl tittarrekord som högt engagemang i samtliga kanaler. När det är dags för att rapportera det fjärde kvartalet kommer vi ha ett komplett utfall av årets turnering och med det planer för hur nästa års Svenska Cupen kan växa.

### Ett ekosystem tar form

Affärsområde web3 levererar ett starkt kvartal i termer av omsättning och EBITDA, samtidigt som vi på kassaflödesnivå fortsatt ser en negativ effekt av att den publika lanseringen av \$KOBAN inte genomfördes under slutet av 2023 som initialt planerats.

I Lucky Kat och Wagmi har arbetet fortsatt med förberedelse inför den kommande publika lanseringen av \$KOBAN. Under perioden hade vi glädjen att meddela partnerskap med DAO Maker – världens ledande lanseringsplattform. DAO Maker är mycket eftersökt och accepterar färre än 1% av alla ansökningar om samarbete. Det är en positiv indikation att den främsta globala lanseringsplattformen ser potentialen i \$KOBAN:s ekosystem.

I slutet av september genomfördes en försäljning av NFT:er i en kollektion tillhörande Lucky Kat's nya varumärkesmaskot *Kumo*. Målsättningen med kampanjen för *Kumo* var att bygga Lucky Kat's varumärke som spelutvecklare och web3-studio, samt att visa på styrkan i ekosystemet av spel och digitala tillgångar runt \$KOBAN. Initialt var planen att släppa NFT-kollektionen i tre steg varav alla gratis, men med ett så pass positivt gensvar efter de två första stegen och hög omsättning av NFT:erna på marknaden togs beslutet att göra det tredje steget till en försäljning. *Kumo* låg på topplistan över de mest sålda NFT-kollektionerna under många veckor och har idag ett marknadsvärde på ca 800 000 USD. Jag är imponerad över

hur teamet på kort tid framgångsrikt paketerat, marknadsfört och sålt denna kollektion.

Affärsområdet har en stark pipeline av affärsmöjligheter. Lucky Kat och Wagmi har under den gångna perioden tagit flera viktiga spadtag för att etablera grunden till en B2B-affär med kommersiella samarbeten och tjänster i anslutning till \$KOBAN:s ekosystem. Vi har inlett utveckling av \$KOBAN som en protokolltoken vilket möjliggör inte bara fler intäktmodeller men också sk. node sales – något vi bedömer kan öka affärsområdets finansiella uppsida. Vi väntar oss att 2025 blir ett år av verksamhetsmässig tillväxt.

### **Work-for-hire stärker omsättningen**

FunRock & Prey Studios har fortsatt med uppdraget inom work-for-hire som inleddes under början av andra kvartalet, vid sidan av arbete med *MMA Manager 2*. Som nyligen kommunicerats har vi utökat work-for-hire-verksamheten med ytterligare ett uppdrag. I det första avtalet byggde studion ett white label-spel med utgångspunkt från *MMA Manager*. Det nya uppdraget är också det

ett white label-spel för vilket dotterbolaget utgår från ett inaktivt IP. Verksamheten har successivt blivit mer effektiv och visade under huvuddelen av perioden lönsamhet på EBITDA-nivå. Jag är glad över att vilande IP:n från Bolagets breda portfölj nyttjas för nya affärer – att använda våra IP:n som hävstång är en central del av Fragbite Groups strategi. Dessa uppdrag är lönsamma och ett bra tillskott till kassan, och vi har en plan för hur dotterbolaget ska ta nästa steg och bli lönsamt.

### **Vi blickar framåt**

Vår viktigaste uppgift fortsatt är att säkerställa att den hälsosamma lönsamhet som präglar stora delar av verksamheten utökas till hela gruppen, på såväl enskild dotterbolagsnivå som koncernnivå. När vi lägger 2024 till handlingarna kommer det i stora delar ha varit ett turbulent år, men jag är väldigt stolt över alla medarbetare som arbetat hårt för att vända läget till den betydligt förbättrade punkt där vi står idag. Nu kvarstår en dryg månad av 2024 under vilken vi väntar oss hög aktivitet i alla områden. Jag ser fram emot att stänga året och därefter inleda 2025 med förnyad kraft.

*Stefan Tengvall, VD och Koncernchef*

# Vi är Fragbite Group

Fragbite Group (publ) ("Fragbite Group" eller "Bolaget") är ett noterat, svenskt företag med en portfölj av etablerade dotterbolag som utvecklar, anpassar och publicerar spel och esportinnehåll inom GAMING, ESPORT och WEB3. Våra produkter utvecklas för såväl traditionella plattformar – PC, konsol och mobil – som för moderna plattformar byggda på blockkedjeteknik. Tillsammans skapar vi underhållning för den globala spelmarknaden genom att möta den nya generationen gamers behov – **play, watch, own**.

Koncernen har huvudkontor i Stockholm och medarbetare i Sverige, Frankrike, Nederländerna och Gibraltar. Fragbite Group är sedan 2021 noterat på Nasdaq First North Growth Market.

Mer om vår affärsidé och strategi återfinns på sidorna 9-13 i Fragbite Group's årsredovisning 2023:  
[www.fragbitegroup.com/arsredovisningar](http://www.fragbitegroup.com/arsredovisningar)

## VÅRA DOTTERBOLAG

- **Fragbite** är baserat i Sverige och en av Nordens största communityn inom esport. Företaget utvecklar och driver turneringskoncept samt erbjuder marknadsföringstjänster via esport- och gamingbyrån Config.
- **Funrock & Prey Studios** är en spelstudio baserad i Sverige som designar och utvecklar spelmotorer och spel för mobila plattformar.
- **Lucky Kat** är en spelstudio baserad i Nederländerna som utvecklar web3-spel baserade på blockkedjeteknik samt mobilspel inom segmentet hypercasual.
- **Playdigious** är en spelstudio baserad i Frankrike som vidareutvecklar framgångsrika speltitlar från PC till mobil och publicerar dem. Under varumärket Playdigious Originals publiceras independent games på PC och konsol.
- **Wagmi** är gruppens utgivare av finansiella tillgångar inom web3. Baserat i Gibraltar och registrerat som Virtual Asset Service Provider av Gibraltar Financial Services Commission.

## VÅRA AFFÄRSOMRÅDEN

### Gaming

Affärsområde Gaming omfattar FunRock & Prey Studios och Playdigious samt den verksamhet som Lucky Kat bedriver i genren hypercasual. Bolaget har egen utveckling av spel med fokus på mobilspel som är free-to-play. Vi anpassar därtill redan lanserade spel från PC och konsol till mobila plattformar och publicerar därefter dem. Slutligen publicerar Bolaget spel inom independent game-genren till PC och konsol.

### Esport

Affärsområde Esport omfattar Fragbite AB. Verksamheten grundas på expertis inom marknadsföring genom esport och spelinnehåll och bedrivs under varumärket Fragbite samt under varumärket Config.

### Web3

Affärsområde Web3 omfattar Wagmi samt den verksamhet som Lucky Kat bedriver inom området. Bolaget utvecklar ekosystem, communities och digitala tillgångar inom ramen för spel byggda på blockkedjeteknik.

## Finansiell utveckling januari - september 2024

Fragbite Group KSEK	jul-sep		jan-sep		R12	Helår
	2024	2023	2024	2023	2023/2024	2023
Nettoomsättning	51 835	61 255	154 184	176 829	214 553	237 198
Justerad EBITDA	2 193	2 681	6 175	11 050	11 318	16 193
EBITDA	2 193	2 681	693	11 050	5 836	16 193
Operativ EBIT	-582	718	-7 598	5 523	-26 822	-13 701
EBIT	-20 951	-21 547	-101 804	-60 073	-138 460	-96 728
Resultat efter skatt	-23 397	-19 700	-85 985	-71 649	-67 484	-53 148

Justerad EBITDA är EBITDA justerat för extraordinära kostnader. 2024 belastas resultatet med extraordinära kostnader per Q3 med 5 482 KSEK varav 5 482 KSEK i Q2. 1 741 KSEK är hänförliga till omstruktureringskostnader och 3 742 KSEK är hänförliga till konkursen av det svenska dotterbolaget Fall Damage Studio AB.

### KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättningen för kvartalet uppgick till 51,8 (61,3) MSEK och för de nio första månaderna till 154,2 (176,8) MSEK. Minskningen jämfört med föregående år härrörs främst till affärsområde Gaming och Playdigious. Dotterbolagets verksamhet bygger – utöver uppdatering av och breddad distribution för existerande portfölj – på att nya spel kontinuerligt lanseras för att upprätthålla omsättningen. En senareläggning orsakad av IP-ägaren av en betydande, ej ännu presenterad titel inom pornningsverksamheten är den främsta anledningen till kvartalets omsättningstapp jämfört med föregående år. I föregående års nettoomsättning för de första nio månaderna ingår även en försäljningslikvid härrörande till avyttring av två titlar inom genren hypercasual och därefter är således även den tidigare återkommande nettoomsättningen för dessa titlar borta.

### RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) för kvartalet uppgick till 2,2 (2,7) MSEK och för de första nio månaderna till 0,7 (11,0) MSEK. I periodens EBITDA ser vi en positiv effekt av verkställda kostnadsreduceringar men EBITDA påverkas samtidigt också delvis negativt av att lansering av vissa spel och projekt senarelagts. I rörelseresultatet ingår en förlust om 3,7 MSEK hänförd till det dotterbolag som under andra kvartalet försattes i konkurs. Justerad EBITDA för kvartalet uppgick till 2,2 (2,7) MSEK och för de första nio månaderna till 6,2 (11,0) MSEK. I justerad EBITDA för de första nio månaderna har extraordinära kostnader om 5,5 MSEK återförts hänförliga till omstruktureringskostnader om 1,7 MSEK och konkurs av Fall Damage om 3,7 MSEK.

Operativ EBIT för kvartalet uppgick till -0,6 (0,7) MSEK och för de första nio månaderna till -7,6 (5,5) MSEK. Rörelseresultatet (EBIT) för kvartalet uppgick till -21,0 (-21,5) MSEK och för de första nio månaderna till -101,8 (-60,1) MSEK. I operativ EBIT exkluderas goodwillavskrivningar för kvartalet på 20,4 (22,3) MSEK och för de första nio månaderna till 94,2 (65,6) MSEK. Goodwill-avskrivningarna inkluderade i EBIT är för perioden betydligt lägre än tidigare under året då värdet av dåvarande dotterbolaget Fall Damage Studio AB under årets andra kvartal skrevs ner till 0. Även jämfört med föregående år är goodwillavskrivningarna lägre med anledning av att en andel av förvärvet av Fragbite AB, som genomfördes 2021, nu är fullt avskriven.

### FINANSNETTO

Finansnetto för kvartalet uppgick till -2,0 (3,0) MSEK och för de första nio månaderna till 17,3 (-7,7) MSEK. I finansnettot för de första nio månaderna ingår en negativ post om 12,9 MSEK i valutakursförlust till största del avseende omvärdering av skulder i utländsk valuta samt en positiv post härrörande till justering av tilläggsköpeskilling avseende Lucky Kat.

### PERIODENS RESULTAT

Resultat efter skatt uppgick till -23,4 (-19,7) MSEK för kvartalet och för de första nio månaderna till -86,0 (-71,6) MSEK. Resultat per aktie före utspädning uppgick för kvartalet till -0,01 (-0,21) kronor och för de första nio månaderna till -0,03 (-0,77) kronor. Resultat per aktie efter utspädning uppgick för kvartalet till -0,01 (-0,20) kronor och för de första nio månaderna till -0,03 (-0,74) kronor. Resultat per aktie beräknas på antal aktier vid periodens utgång 30 september 2024.

### LIKVIDITET OCH KASSAFLÖDE

Kassaflödet från den löpande verksamheten för kvartalet uppgick till -5,9 (16,9) MSEK och till -9,3 (2,7) MSEK för de första nio månaderna.

Kassaflödet från investeringsverksamheten för kvartalet uppgick till -9,0 (-16,0) MSEK och till -39,0 (-25,4) MSEK för de första nio månaderna vilket främst avser aktivering av nedlagt arbete för egen räkning samt köp och avyttring av kryptotillgångar.

Kassaflödet från finansieringsverksamheten för kvartalet uppgick till 13,4 (6,5) MSEK och till 29,1 (5,0) MSEK för de första nio månaderna. Utfallet i företrädesemissionen gav bolaget 52,5 MSEK netto varav 40,0 MSEK nyttjades för att återbetala tidigare tagna korta lån. Under kvartalet har även amortering till kreditinstitut skett enligt plan om 5,9 (7,1) MSEK, totalt under nio första månaderna har 20,1 (20,7) MSEK amorterats.

Kvartalets kassaflöde uppgick till -1,6 (7,3) MSEK. De nio första månadernas kassaflöde uppgick till -19,3 (-17,7) MSEK. Koncernens checkräkningskredit på 10 MSEK var outnyttjad med 2,5 MSEK per 30 september 2024.

Vid periodens utgång uppgick koncernens likvida medel till 5,7 (24,4) MSEK.

### FINANSIELL STÄLLNING

Soliditeten uppgick till 50,6 (32,1) procent och det egna kapitalet till 117,8 (104,0) MSEK den 30 september 2024. Totala tillgångar uppgick den 30 september 2024 till 232,8 (323,7) MSEK.

### MODERBOLAGET

Under det andra kvartalet påverkades resultatet med -50,9 MSEK hänfört till dotterbolaget som försattes i konkurs. Under perioden har moderbolaget erhållit utdelning från det franska dotterbolaget Playdigious om 11,3 MSEK.

## Planerade spellanseringar och aktiviteter

Titel	IP-ägare	Utförare
TNMT Shredder's Revenge DLC – lansering på Netflix (Q1 2025)	Extern	Playdigious
TNMT Shredder's Revenge inkl. DLC – lansering på Apple & Google (Q1 2025)	Extern	Playdigious
Dead Cells DLC – Kina (december 2024) övriga plattformar (Q1 2025)	Extern	Playdigious
Don't Starve Together – lansering på mobil exklusivt på Netflix (2025)	Extern	Playdigious
Sex signerade, ej ännu presenterade titlar för lansering på mobil (2025-2026)	Extern	Playdigious
Fretless – lansering på PC (H1 2025)	Extern	Playdigious Originals
Crown Gambit på PC (H1 2025)	Extern	Playdigious Originals
Nylansering med web3-funktionalitet av ej ännu presenterad titel (2025)	Lucky Kat	Wagmi & Lucky Kat
Node sales (H1 2025)	Wagmi	Wagmi
\$KOBAN – publik lansering och försäljning (2025)	Wagmi	Wagmi & Lucky Kat

## Kostnadsreduceringar och omstrukturering

Fragbite Group inledde i början av 2024 ett kostnadsreduceringsprogram bestående av finansiella och operationella åtgärder för att öka Bolagets effektivitet, minska kapitalutgifter samt bidra till ett starkare kassaflöde på kort och lång sikt.

### FINANSIELLA ÅTGÄRDER

En initial reduktion av kostnader inleddes första kvartalet 2024 och har således redan fått genomslag, varefter en större andel kostnader reducerades mot slutet av andra kvartalet och kommer ge fullt genomslag under innevarande period. Kostnaderna ryms huvudsakligen inom följande kategorier och beräknas fått fullt genomslag, dvs. vara helt genomförda, enligt nedan:

Åtgärd	Fullt genomslag
Reducering av personal – Koncern	Juli
Reducering av personal och deltidskonsulter – FunRock & Prey Studios	Juli
Reducering av personal – Lucky Kat	Juni
Reducering av deltidskonsulter – Fragbite AB	Oktober
Lokalhyra för alla svenska enheter	Juni
Diverse koncerngemensamma kostnader	Juni

De besparingar som nu genomförts omfattar sammantaget cirka 0,95 MSEK per månad varav drygt 0,5 MSEK på koncernnivå. Från 1 juli och framåt beräknar Bolaget med en total besparing på årsbasis om drygt 11 MSEK.

### OPERATIONELLA ÅTGÄRDER

Parallellt med kostnadsreduceringar har Bolaget sett över möjligheter till effektivisering och omstrukturering inom koncernen. Detta arbete har hittills resulterat i en förändring av finansfunktionen samt förkortning av beslutsvägar mellan dotterbolag och moderbolag. Bolaget har även börjat se över möjligheten att sälja tillgångar som inte bidrar till kärnaffären.

## Företrädesemission

Fragbite Group offentliggjorde den 23 maj 2024 en företrädesemission av units med en teckningsperiod från den 2 juli 2024 till och med den 16 juli 2024. Emissionslikviden avsåg nyttjas för återbetalning av Bolagets utnyttjade kreditfaciliteter samt att stärka balansräkningen för att tillvarata innevarande möjligheter att öka lönsamheten för Bolagets portfölj. Varje unit i företrädesemissionen bestod av trettiotre (33) aktier och fyra (4) teckningsoptioner.

### UTFALL

Den 17 juli meddelade Bolaget utfallet enligt följande:

- 55 923 443 units, motsvarande cirka 51,2 procent av företrädesemissionen, tecknades med och utan stöd av uniträtter.
- Företrädesemissionen var säkerställd till cirka 84,5 procent genom teckningsförbindelser och emissionsgarantier. Därmed tecknades 36 398 313 units, motsvarande cirka 33,3 procent av företrädesemissionen, inom ramen för infriande av garantiåtaganden.
- Genom företrädesemissionen tillfördes Bolaget initialt cirka 60,9 MSEK före emissionskostnader (varav cirka 4,4 MSEK avsåg kvittning mot utestående bryggån).

### ANTAL AKTIER OCH AKTIEKAPITAL

Genom Företrädesemissionen ökade aktiekapitalet i Bolaget med cirka 50 776 088,75 SEK, från cirka 1 820 075,99 SEK till cirka 52 596 164,64 SEK, genom utgivande av 3 046 617 948 aktier. Antalet aktier ökar därmed från 109 206 446 till 3 155 824 394 aktier. Utspädningen uppgår till cirka 96,5 procent.

### ERSÄTTNING FÖR GARANTIÅTAGANDEN

Företrädesemissionen omfattades till cirka 43,2 procent av bottengarantiåtaganden och till cirka 18,7 procent av toppgarantiåtaganden för vilka garantiersättning utgick. Ersättning för toppgarantiåtagandena utgår med 20 procent av det garanterade beloppet i kontant ersättning alternativt 20 procent av det garanterade beloppet i form av nyemitterade aktier i Bolaget, och ersättning för bottengarantiåtaganden utgår med 12 procent av det garanterade beloppet i kontant ersättning alternativt 12 procent av det garanterade beloppet i form av nyemitterade aktier.

Tre investerare valde att erhålla garantiersättningen i form av nyemitterade aktier, varvid styrelsen den 26 juli beslutade om en ersättningsemission om totalt 66 000 000 nya aktier. De garantier som inte valde att erhålla ersättning i form av nyemitterade aktier erhöi i stället ett kontant belopp. Den kontanta delen av garantiersättningen uppgick totalt till cirka 5,2 MSEK.

Betalning i Ersättningsemissionen skedde genom kvittning av respektive garants fordran till en teckningskurs om 0,02 SEK per aktie. Teckningskursen motsvarar teckningskursen per aktie i Företrädesemissionen och fastställdes genom förhandlingar mellan garanterna och Bolaget, i samråd med finansiella rådgivare och genom analys av ett antal marknadsfaktorer. Totalt kvittades 1 320 000 SEK i samband med Ersättningsemissionen till garanterna.

Genom Ersättningsemissionen ökade antalet aktier i Fragbite Group med 66 000 000 aktier, från 3 155 824 394 aktier till 3 221 824 394 aktier, och aktiekapitalet ökar med cirka 1 099 981,00 SEK, från cirka 52 596 164,64 SEK till cirka 53 696 145,64 SEK, motsvarande en utspädningseffekt om cirka 2,05 procent.



## TECKNINGSOPTIONER

Utnyttjandeperioden för utnyttjande av Teckningsoptioner inföll i oktober 2024. Teckningskursen vid utnyttjande av Teckningsoption uppgick till 0,03 SEK per aktie. Teckningsoptionerna tillförde Bolaget ytterligare 3,6 MSEK.

Aktiekapitalet ökade med 1 995 283,19 SEK, till cirka 56 524 747,88 SEK, genom utgivande av 1 19 719 059 aktier. Antalet aktier ökade därmed till 3 391 543 453 aktier, motsvarande en ytterligare utspädningseffekt om 3,53 procent.

## Fall Damage

Bolaget satte den 23 maj 2024 dotterbolaget Fall Damage i konkurs efter att processen med att säkra partners avseende publicering av spelet ALARA Prime inte kunnat slutföras inom nödvändig tidsrymd, vilket ledde till en ohållbar finansiell situation. Det var styrelsens bedömning att dotterbolaget inte skulle kunna betala sina skulder allt eftersom de förfaller och att denna oförmåga inte var tillfällig, varför beslut om konkurs bedömdes nödvändig.

## PÅVERKAN PÅ KONCERNENS RESULTAT

Konkursen förväntas ha en slutlig negativ påverkan på koncernens resultat om cirka 4 MSEK som ingår i bolagets rörelseresultat för perioden. I moderbolaget förväntas konkursen ha en slutlig negativa påverkan på resultat om ca 51 MSEK redovisat som nedskrivningar av finansiell anläggningstillgång i periodens resultat.

## BAKGRUND

Fall Damage förvärvades i oktober 2023 då det kvarstod 9-10 månader av utveckling innan spelet ALARA Prime kunde lanseras. Fall Damage hade sedan hösten 2023 flertalet dialoger med möjliga partners avseende publicering av ALARA Prime, en process som var omfattande med många motparter och leddes av en internationell konsultfirma med expertis i området. Initialt togs kontakt med drygt 60 potentiella partners vilket ledde till dialog med mer än 40 motparter. Av dessa ledde drygt 20 dialoger vidare till ett eller flera speltest. Slutligen kvarstod 8 motparter som alla genomförde flertalet speltest och där dialogen fördes under loppet av många månader, varav några resulterade i partiella erbjudanden så som t.ex. marknadsföringsgarantier och regional publishing. Samtliga dessa dialoger var betydligt mer tidskrävande än vad som initialt bedömts. Trots mycket god respons avseende spelets kvalitet och potential, lyckades inte Fall Damage inom nödvändig tidsrymd etablera en hållbar lösning som skulle garanterat täckning av operativa kostnader fram till lanseringen av ALARA Prime.

## UTDELNING FRÅN KONKURSBOET

Fragbite Group är den största fordringsägaren i Fall Damages konkursbo. Bolaget har tagit upp 10 MSEK som fordran baserat på uppgifter från konkursförvaltaren.

## Koncernens resultat i sammandrag

KSEK	jul-sep		jan-sep		Helår
	2024	2023	2024	2023	2023
Nettoomsättning	51 835	61 255	154 184	176 829	237 198
Aktiverat arbete för egen räkning	8 086	3 272	46 938	9 725	28 040
Övrig omsättning	19	263	4 602	386	701
<b>Total omsättning</b>	<b>59 940</b>	<b>64 791</b>	<b>205 724</b>	<b>186 941</b>	<b>265 939</b>
Kostnad för sålda varor och tjänster	-37 708	-43 928	-110 358	-120 414	-161 298
<b>Bruttoresultat</b>	<b>22 231</b>	<b>20 862</b>	<b>95 365</b>	<b>66 526</b>	<b>104 642</b>
<i>Bruttomarginal %</i>	<i>37,1%</i>	<i>32,2%</i>	<i>46,4%</i>	<i>35,6%</i>	<i>39,3%</i>
Personalkostnader	-10 740	-11 770	-54 514	-34 964	-56 657
Övriga kostnader	-9 298	-6 412	-40 159	-20 513	-31 791
<b>Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)</b>	<b>2 193</b>	<b>2 681</b>	<b>693</b>	<b>11 050</b>	<b>16 193</b>
Av- och nedskrivning immateriella tillgångar	-2 660	-1 818	-7 464	-5 115	-7 331
Avskrivning materiella tillgångar	-115	-145	-827	-412	-833
Avskrivning goodwill	-20 369	-22 265	-94 206	-65 596	-104 757
<b>Rörelseresultat före finansnetto (EBIT)</b>	<b>-20 951</b>	<b>-21 547</b>	<b>-101 804</b>	<b>-60 073</b>	<b>-96 728</b>
Finansnetto	-1 957	3 006	17 272	-7 696	48 533
<b>Resultat före skatt (EBT)</b>	<b>-22 908</b>	<b>-18 542</b>	<b>-84 532</b>	<b>-67 769</b>	<b>-48 195</b>
Skatt	-489	-1 159	-1 453	-3 880	-4 953
<b>Periodens resultat</b>	<b>-23 397</b>	<b>-19 700</b>	<b>-85 985</b>	<b>-71 649</b>	<b>-53 148</b>
Övrigt totalresultat	0	0	0	0	0
Totalt nettoresultat	-23 397	-19 700	-85 985	-71 649	-53 148
<b>Totalresultat hänförligt till moderbolagets aktieägare</b>	<b>-23 397</b>	<b>-19 700</b>	<b>-85 985</b>	<b>-71 649</b>	<b>-53 148</b>
Resultat per aktie (SEK)	-0,01	-0,21	-0,03	-0,77	-0,49
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)	-0,01	-0,20	-0,03	-0,74	-0,43
Genomsnittligt utestående antal aktier före utspädning	2 407 163 190	90 697 688	883 339 933	90 681 269	94 639 007
Genomsnittligt utestående antal aktier efter utspädning	2 407 163 190	94 842 284	883 339 933	93 990 595	100 683 783
Antal aktier före utspädning	3 271 824 394	92 951 276	3 271 824 394	92 951 276	108 525 164
Antal aktier efter utspädning	3 271 824 394	97 058 191	3 271 824 394	97 058 191	123 914 122

## Koncernens balansräkning i sammandrag

KSEK	2024-09-30	2023-09-30	2023-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Immateriella tillgångar	186 122	262 295	920 481
Materiella tillgångar	938	1 064	2 118
Finansiella tillgångar	504	522	522
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>187 564</b>	<b>263 882</b>	<b>923 122</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	4 428	7 289	2 441
Aktuella skattefordringar	4 309	2 683	2 986
Övriga fordringar	14 739	2 257	14 334
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	16 091	23 116	16 584
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>39 567</b>	<b>35 346</b>	<b>36 345</b>
<b>Likvida medel</b>	<b>5 686</b>	<b>24 432</b>	<b>25 055</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>232 817</b>	<b>323 660</b>	<b>984 521</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>	<b>117 810</b>	<b>103 999</b>	<b>146 067</b>
<b>Avsättningar*</b>	<b>13 673</b>	<b>80 446</b>	<b>678 325</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	7 771	21 057	14 752
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>7 771</b>	<b>21 057</b>	<b>14 752</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	13 005	27 355	25 644
Checkräkningskredit	7 520	8 670	0
Övriga finansiella skulder	8 182	0	18 622
Leverantörsskulder	9 307	3 647	10 795
Aktuella skatteskulder	0	415	2 975
Övriga kortfristiga skulder	9 233	15 098	22 380
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	46 316	62 972	64 959
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>93 564</b>	<b>118 157</b>	<b>145 377</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>232 817</b>	<b>323 660</b>	<b>984 521</b>

\*Samtliga tilläggsköpeskillingar redovisas som avsättningar.

# Koncernens rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

KSEK	Aktiekapital	Överkursfond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
<b>INGÅENDE BALANS 2023-01-01</b>	<b>1 511</b>	<b>355 674</b>	<b>-92 563</b>	<b>-103 112</b>	<b>161 510</b>
Förändringar i eget kapital under tiden 2023-01-01 - 2023-12-31					
Rapportperiodens resultat				-53 148	-53 148
Nyemission	298	37 422			37 720
Emissionskostnader		-1 035			-1 035
Omräkningsdifferens			1 020		1 020
Disposition enligt beslut av årets stämma			-103 112	103 112	0
<b>UTGÅENDE BALANS 2023-12-31</b>	<b>1 809</b>	<b>392 062</b>	<b>-194 655</b>	<b>-53 148</b>	<b>146 067</b>
<b>INGÅENDE BALANS 2024-01-01</b>	<b>1 809</b>	<b>392 062</b>	<b>-194 655</b>	<b>-53 148</b>	<b>146 067</b>
Förändringar i eget kapital under tiden 2024-01-01 - 2024-09-30					
Rapportperiodens resultat				-85 985	-85 985
Nyemission	52 721	11 506			64 227
Emissionskostnader		-10 853			-10 853
Omräkningsdifferens			4 355		4 355
Disposition enligt beslut av årets stämma			-53 148	53 148	0
<b>UTGÅENDE BALANS 2024-09-30</b>	<b>54 530</b>	<b>392 715</b>	<b>-243 448</b>	<b>-85 985</b>	<b>117 810</b>

## Koncernens rapport över kassaflöden i sammandrag

KSEK	jul-sep		jan-sep		Helår
	2024	2023	2024	2023	2023
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-20 951</b>	<b>-21 547</b>	<b>-101 804</b>	<b>-60 073</b>	<b>-96 728</b>
Ej kassaflödespåverkande poster					
Ned- och avskrivningar	23 144	24 228	102 497	71 122	112 921
Övrigt	0	0	3 742	0	0
Finansiella poster	-1 971	-903	-7 502	-2 869	-5 078
Betald skatt	-1 933	-1 093	-6 368	-7 678	-9 353
<b>Kassaflöde från löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital</b>	<b>-1 711</b>	<b>685</b>	<b>-9 435</b>	<b>503</b>	<b>1 762</b>
Förändring av kundfordringar	-2 227	7 604	-1 983	-1 659	3 131
Förändring av övriga fordringar	-1 128	21	9 171	-2 666	-7 754
Förändring av leverantörsskulder	4 104	-400	3 079	-883	2 940
Förändring av övriga skulder	-4 970	8 943	-10 163	7 356	-1 494
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>	<b>-4 221</b>	<b>16 167</b>	<b>105</b>	<b>2 148</b>	<b>-3 177</b>
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-5 932</b>	<b>16 852</b>	<b>-9 330</b>	<b>2 652</b>	<b>-1 415</b>
Investering i dotterbolag	0	-10 809	-94	-10 809	-21 459
Aktivering av nedlagt arbete för egen räkning	-8 086	-3 273	-46 958	-9 726	-28 040
Förvärv av immateriella och materiella anläggningstillgångar	-858	-1 932	-8 793	-4 673	-5 812
Avyttring av immateriella och materiella anläggningstillgångar	0	0	16 809	0	457
Erlagd deposition	-66	-3	-88	-204	-222
Återbetald deposition	0	0	114	0	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-9 009</b>	<b>-16 016</b>	<b>-39 010</b>	<b>-25 412</b>	<b>-55 075</b>
Nyemission	52 505	4 982	53 374	5 720	36 685
Nyupptagna lån	0	0	20 000	11 340	31 340
Förändring av checkräkningskredit	150	8 670	7 520	8 670	0
Förändring av övr finansiell skuld	-33 409	0	-31 737	0	0
Amortering av skuld till kreditinstitut	-5 871	-7 149	-20 106	-20 685	-27 758
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>13 375</b>	<b>6 502</b>	<b>29 051</b>	<b>5 044</b>	<b>40 267</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-1 567</b>	<b>7 338</b>	<b>-19 289</b>	<b>-17 716</b>	<b>-16 223</b>
Likvida medel vid periodens början	7 573	17 233	25 055	40 993	40 993
Periodens kassaflöde	-1 567	7 338	-19 289	-17 716	-16 223
Kursdifferens i likvida medel	-320	-138	-79	1 156	285
Likvida medel vid periodens slut	5 686	24 432	5 686	24 432	25 055

## Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

KSEK	jul-sep		jan-sep		Helår
	2024	2023	2024	2023	2023
Nettoomsättning	1 297	1 030	4 360	4 282	5 853
<b>Total omsättning</b>	<b>1 297</b>	<b>1 030</b>	<b>4 360</b>	<b>4 282</b>	<b>5 853</b>
Personalkostnader	-1 078	-2 268	-6 912	-7 191	-9 511
Övriga kostnader	-1 037	-1 585	-3 841	-6 433	-8 274
<b>Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)</b>	<b>-817</b>	<b>-2 823</b>	<b>-6 392</b>	<b>-9 342</b>	<b>-11 932</b>
Resultat från andelar i koncernföretag	0	5 870	11 253	28 795	28 795
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	-50 917	0	-19 492
Finansnetto	-1 893	2 438	-6 202	-7 612	-2 883
<b>Resultat före skatt (EBT)</b>	<b>-2 711</b>	<b>5 484</b>	<b>-52 259</b>	<b>11 840</b>	<b>-5 513</b>
Skatt	0	0	0	0	0
<b>Periodens resultat</b>	<b>-2 711</b>	<b>5 484</b>	<b>-52 259</b>	<b>11 840</b>	<b>-5 513</b>

## Moderbolagets balansräkning i sammandrag

KSEK	2024-09-30	2023-09-30	2023-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	361 523	439 060	814 026
Fordringar koncernbolag	16 600	17 850	31 900
Övriga långfristiga fordringar	255	409	255
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>378 378</b>	<b>457 319</b>	<b>846 181</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Fordringar koncernbolag	1 273	1 958	2 970
Skattefordran	169	49	0
Övriga fordringar	10 196	11	0
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	272	292	295
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>11 911</b>	<b>2 309</b>	<b>3 265</b>
<b>Likvida medel</b>	<b>219</b>	<b>6 458</b>	<b>1 331</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>390 508</b>	<b>466 086</b>	<b>850 777</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>	<b>290 277</b>	<b>275 551</b>	<b>289 162</b>
<b>Avsättningar*</b>	<b>13 673</b>	<b>80 446</b>	<b>454 384</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	0	10 453	5 159
Skulder till koncernbolag	69 266	64 730	54 695
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>69 266</b>	<b>75 183</b>	<b>59 855</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	10 349	24 354	22 819
Övriga finansiella skulder	0	0	18 622
Leverantörsskulder	1 512	748	691
Skulder till koncernbolag	1 715	1 307	1 649
Skatteskulder	0	0	135
Övriga kortfristiga skulder	1 549	7 355	1 633
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 167	1 142	1 827
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>17 292</b>	<b>34 906</b>	<b>47 376</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>390 508</b>	<b>466 086</b>	<b>850 777</b>

\*Samtliga tilläggsköpeskillingar redovisas som avsättningar.

# Noter till den finansiella rapporten

## Not 1. Redovisningsprinciper

Koncernen och moderbolaget tillämpar Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:I Årsredovisning och koncernredovisning ("K3").

## Not 2. Segmentsinformation

Koncernens olika affärsområden utgör grunden för koncernens interna rapporteringsstruktur och granskas av verkställande direktören för fördelning av resurser och utvärdera resultat i koncernen. Följande segment har identifierats:

- **Gaming:** Segmentet omfattar utöver Playdigious och FunRock & Prey Studios även den verksamhet som Lucky Kat bedriver i genren hypercasual. Intäkter genereras på tre huvudsakliga sätt:
  - *Utveckling:* Bolaget har egen utveckling av spel med fokus på mobilspele som är free-to-play. Intäkter genereras via köp inuti spel, annonser och uppdrag inom work-for-hire.
  - *Portning:* Bolaget anpassar redan lanserade spel från PC och konsol till mobila plattformar och publicerar därefter dem. Dessa spel är pay-to-play och genererar intäkter initialt via nedladdning och därefter via speluppdateringar.
  - *Publicering:* Bolaget publicerar spel inom independent game-genren till PC och konsol. Som förläggare har vi en andel av de totala intäkter som genereras från spelen.
- **Web3:** Segmentet omfattar Wagni samt den verksamhet som Lucky Kat bedriver inom området. Inom affärsområdet utvecklas ekosystem, communities och digitala tillgångar inom ramen för spel byggda på blockkedjeteknik. Intäkter genereras genom försäljning av digitala tillgångar som tokens och NFT:er, köp inuti spel, annonser samt transaktionsavgifter.
- **Esport:** Segmentet består av Fragbite AB. Verksamhet grundad i expertis inom marknadsföring genom esport och spelinnehåll bedrivs under varumärket Fragbite samt under varumärket Config. Intäkter genereras via egna IP:n och försäljning av tjänster.

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar på immateriella- och materiella anläggningstillgångar (EBITDA) är det resultatmätt som rapporteras till högste verkställande beslutsfattare som underlag för fördelning av resurser och bedömning av segmentens resultat. Koncernens verkställande direktör följer inte upp verksamheten utifrån tillgångar och skulder per segment.

Nedan följer en analys av koncernen intäkter och resultat för varje rapporterbart rörelsesegment:

KSEK	jul-sep 2024					jul-sep 2023				
	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	TOTAL	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	TOTAL
Nettoomsättning	44 313	2 195	5 327	0	51 835	56 010	1 841	3 404	0	61 255
Justerad EBITDA	2 660	-82	1 729	-2 114	2 194	6 309	-209	435	-3 853	2 681

KSEK	jan-sep 2024					jan-sep 2023				
	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	TOTAL	Gaming	Esport	Web3	Moderbolag	TOTAL
Nettoomsättning	132 590	7 032	14 563	0	154 184	156 334	4 665	15 830	0	176 829
Justerad EBITDA	8 537	62	6 204	-8 627	6 175	22 475	-2 410	4 608	-13 624	11 050



### Not 3. Proformaredovisning

Fragbite Group	Rapport över totalresultatet exklusive Fall Damage Studio AB			
	jan-sep 2024			
Proformaresultaträkning	Fragbite Group	Fall Damage Studio AB	Koncern justering	Proforma Fragbite Group
KSEK				
Nettoomsättning	154 184	-12	0	154 172
Aktiverat arbete för egen räkning	46 938	-25 134	0	21 804
Övrig omsättning	4 602	-1	0	4 601
<b>Total omsättning</b>	<b>205 724</b>	<b>-25 147</b>	<b>0</b>	<b>180 576</b>
Kostnad för sålda varor och tjänster	-110 358	12	0	-110 346
<b>Bruttoresultat</b>	<b>95 365</b>	<b>-25 135</b>	<b>0</b>	<b>70 230</b>
<i>Bruttomarginal %</i>	<i>46,4%</i>	<i>100,0%</i>		<i>38,9%</i>
Personalkostnader	-54 514	17 590	0	-36 924
Övriga kostnader	-40 159	14 647	-6 695	-32 207
<b>Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)</b>	<b>693</b>	<b>7 101</b>	<b>-6 695</b>	<b>1 099</b>
<b>Adjusted EBITDA</b>	<b>6 175</b>	<b>7 101</b>	<b>-6 695</b>	<b>6 581</b>
Av- och nedskrivning immateriella tillgångar	-7 464	504	0	-6 960
Avskrivning materiella tillgångar	-827	75	0	-752
Avskrivning goodwill	-94 206	0	32 501	-61 706
<b>Rörelseresultat före finansnetto (EBIT)</b>	<b>-101 804</b>	<b>7 680</b>	<b>25 805</b>	<b>-68 319</b>
Finansnetto	17 272	15 153	-573	31 852
<b>Resultat före skatt (EBT)</b>	<b>-84 532</b>	<b>22 833</b>	<b>25 232</b>	<b>-36 467</b>
Skatt	-1 453	0	0	-1 453
<b>Periodens resultat</b>	<b>-85 985</b>	<b>22 833</b>	<b>25 232</b>	<b>-37 920</b>

## Styrelsens försäkran

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

Stockholm den 20 november 2024

Sten Wrane  
Styrelseordförande

Stefan Tengvall  
Verkställande direktör och Styrelseledamot

Niclas Bergkvist  
Styrelseledamot

Mikael Pettersson  
Styrelseledamot

Zara Zamani  
Styrelseledamot

*Denna delårsrapport har ej granskats av bolagets revisorer.*

## Kontakt

För ytterligare information kontakta:

Erika Mattsson  
Chief Communications Officer  
em@fragbitegroup.com  
Telefon: 08-520 277 82

*Certified Adviser:*  
Redeye AB

*Hemsida:*  
[www.fragbitegroup.com](http://www.fragbitegroup.com)

*Adress:*  
Fragbite Group AB  
Linnégatan 51  
114 58 Stockholm

*Organisationsnummer:*  
556990-2777

## Finansiell kalender

Bokslutskommuniké 2024: 20 februari 2025