

Delårsrapport för perioden januari - juni 2021

Grunden för vår fortsatta resa är lagd

Andra kvartalet 2021

- Nettoomsättningen för det andra kvartalet uppgick till 17,2 MSEK (2,5), en ökning med 589%.
- Justerad EBITDA (justerat för jämförelsestörande poster) uppgick till -2,9, MSEK (-1,7).
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) för det andra kvartalet uppgick till -4,5 MSEK (-1,7). Jämförelsestörande poster påverkade resultatet med -1,6 MSEK.
- Resultat efter skatt uppgick till -17,0 MSEK (-6,2).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,20 SEK (-0,22).

Första halvåret 2021

- Nettoomsättningen för de första sex månaderna uppgick till 19,6 MSEK (2,9), en ökning med 572%.
- Justerad EBITDA (justerat för jämförelsestörande poster) uppgick till -3,6 MSEK (-4,5).
- Resultatet före avskrivningar (EBITDA) för de första sex månaderna uppgick till -7,0 MSEK (-4,5). Jämförelsestörande poster påverkade resultatet med 3,4 MSEK.
- Resultat efter skatt för de första sex månaderna uppgick till -24,4 MSEK (-13,5).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,28 SEK (-0,47).

Viktiga händelser under första halvåret

- Förvärv av Fragbite AB den 18 februari.
- Riktad nyemission i februari 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.
- Upptagande av bankfacilitet om 15 MSEK via *Nordea Startup & Growth*.
- Namnbyte från Funrock AB till Fragbite Group AB (publ) genomfört.
- Riktad nyemission i juni om 25 MSEK före emissionskostnader genomförd. Denna nyemission registrerades hos Bolagsverket efter rapportperiodens utgång.
- Bolagstämman beslutade att omvälja Niclas Bergkvist, Claes Kalborg och Dawid Myslinski till ordinarie ledamöter samt att nyvälja David Wallinder och Sten Wranne till styrelseledamöter.
- Stämman bemyndigade styrelsen att fatta beslut om emission av aktier, teckningsoptioner och/eller konvertibler.

Viktiga händelser efter periodens utgång

- Styrelsen i Fragbite Group har tecknat teckningsoptioner av serie TO2 2021/2022.
- Erbjudandet inför listning på Nasdaq First North Growth Market tecknades till 788 procent och tillförde Bolaget drygt 22 MSEK före emissionskostnader. Handeln av Fragbite Groups aktier inleddes den 12 juli 2021 under kortnamnet (ticker) FRAG.
- Utnyttjande av övertilldelningsoption och avslutande av stabiliseringsperiod.

Proformaredovisning för andra kvartalet och första halvåret

En proformaredovisning har tagits fram för att visa hur den finansiella utvecklingen hade sett ut om de senaste genomförda förvärven Fragbite AB samt Playdigious SAS hade förvärvats den 1 januari 2021.

Fragbite Group koncernen KSEK	Apr-jun			Jan-jun		
	Proforma 2021	2021	2020	Proforma 2021	2021	2020
Nettoomsättning	32 603	17 202	2 495	54 909	19 563	2 913
Justerad EBITDA	781	-2 943	-1 731	4 194	-3 587	-4 491
EBITDA*	-777	-4 502	-1 731	813	-6 968	-4 491
EBIT	-13 076	-16 779	-6 209	-16 428	-24 172	-13 208
Resultat efter skatt	-14 383	-17 035	-6 221	-18 743	-24 442	-13 461

*Resultatet belastas med extraordinära kostnader per Q1 med 1 823 KSEK och Q2 med 1 558 KSEK. Kostnaderna är direkt hänförliga till IPO processen.

VD har ordet

Ett händelserikt kvartal 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 oss en ledande position inom e-sport i Norden. I maj slutförde vi förvärvet av Playdigious SAS, en fransk distributör och spelförläggare, vilken därmed också lagt grunden till koncernens tredje affärsområde; Publishing & Indie Games. Förvärven markerar inledningen på en spännande fas i bolagets historia där vårt uttalade syfte är att behärska hela värdekedjan inom mobila dataspel och e-sport från idé till marknad.

Under kvartalet har vi fokuserat på att bygga en strukturell plattform för hela koncernen, bl.a. genom att vi förstärkt vår ledningsgrupp men även vår styrelse. Bl.a. tillträdde Marcus Teilman som vice VD och Head of M&A i slutet av april och Charlotta Deuschl har tillträtt som Interim CFO. Till styrelsen har Sten Wranne och David Wallinder valts in. Sten har i egenskap av tidigare CFO för Stillfront Group under ca 4 år väldigt relevanta erfarenheter för en bolagsgrupp som vår. David är grundare av FunRock och besitter värdefulla erfarenheter från mobilspelsindustrin samt förvärvsintensiva verksamheter.

Tillsammans har vi dels förberett bolaget för en notering på Nasdaq First North Growth Market, vilken skedde den 12 juli 2021, dels har vi sedan januari fram till noteringen rest drygt 110 MSEK. En del av denna likvid har använts till förvärven av Fragbite AB och Playdigious, och återstoden av likviden skapar också goda förutsättningar för oss att kunna driva en fortsatt offensiv förvärvsagenda. Jag är övertygad om att kapitaltillskotten och den ökade transparensen som kommer från att vara noterad kommer att underlätta vår expansion och attraktionskraft, både på befintliga och nya marknader samt i diskussioner med potentiella partners och förvärvsobjekt. Vi har under kvartalet träffat många duktiga entreprenörer där vi byggt upp ett gott kontaktnät av potentiella förvärvskandidater framåt. Vi har idag också skapat oss en position att kunna ha lyxen att vara noggranna och selektiva i våra förvärvsprocesser. Vår pipeline av förvärvskandidater är ständigt växande, men vi tackar även nej till ett flertal bolag som inte passar in på våra förvärvskriterier.

Som noterat bolag är jag övertygad om att vi kan skapa långsiktigt aktieägarvärde, genom att systematiskt arbeta med följande principer:

- Vi kommer fortsätta att sätta våra kunder och följare i första hand och utveckla koncept, erbjudanden och spel som de älskar.
- En noterad aktie underlättar för oss att exekvera på vår offensiva förvärvsagenda.
- Våra investeringsbeslut, vare sig de gäller spel, e-sporterbidanden eller förvärv, kommer alltid vara drivna av vår långsiktiga vision och ambition att bygga aktieägarvärde, snarare än av marknadens kortsiktiga förväntningar.

Intäkterna under det andra kvartalet uppgick till rekordhöga 17,2 MSEK, med en justerad EBITDA på -2,9 MSEK. Det är dock viktigt att poängtera att förvärvet av Playdigious har endast konsoliderats in från den 31 maj samt att vårt affärsområde E-sport uppvisat en lägre försäljning än förväntat, vilket är en direkt effekt av pandemin. En proformaredovisning har tagits fram i syfte att påvisa hur resultaträkningen hade förväntats sett ut om både Fragbite AB och Playdigious SAS hade förvärvats den 1 januari 2021. Omsättningen för det andra kvartalet hade då uppgått till 34,1 MSEK med en justerad EBITDA på 0,8 MSEK. För första halvåret 2021 hade då omsättningen uppgått till 57,5 MSEK med en justerad EBITDA på 4,2 MSEK.

Mobilspelplattformar som skalar

Genom våra mobilspelstudios FunRock och Prey Studios kan jag glädjande konstatera att våra två spelmotorer visat på bra skalbarhet med flera spelsläpp i planen framåt. Under kvartalet fortsatte utvecklingsarbetet av uppföljaren till MMA Manager 2021 med förbättrad speldesign och spelmekanik i syfte att öka underliggande nyckeltal som LTV (Lifetime Value) och retention av spelare. Spelet som planeras att lanseras globalt under det fjärde kvartalet, varför vi i det tredje kvartalet kommer att minska på marknadsföringsaktiviteterna och därmed också förväntar vi oss lägre spelintäkter från MMA Manager 2021, för att istället lägga vårt fokus på uppföljaren.

Efter kvartalets utgång blev MMA Manager 2021 utvalt av Apple som en sk "featuring", dvs marknadsfördes som "Game of the Day" för den amerikanska publiken. Även om den händelsen inte har haft någon väsentlig

finansiell påverkan, så är det ett tecken på att vi kan skapa spel av hög kvalitet.

Vi presenterade också ett fördjupat samarbete med Tilting Point som kommer att hjälpa oss att marknadsföra en västerländsk version av Capital War med planerad lansering under det fjärde kvartalet. Titeln är ännu inte bestämd, men flera tester genomförs för närvarande i samarbete med Tilting Point. Till detta har vi ytterligare speltitlar som kommer att byggas på befintliga spelmotorer i idéstadiet för lansering under kommande år.

Publishing och Indie Games

Jag är mycket glad över att under kvartalet ha kunnat välkomna och bekanta mig med Playdigious SAS och dess anställda. Strukturellt har vi blivit en starkare grupp och välkomnar två fantastiska och erfarna entreprenörer i Xavier Liard och Romain Tisserand, med spetskompetens och kunskap inom Publishing & Indie games. Spelet *Dead Cells* som lanserades i Kina i mitten på februari tillsammans med distributören Bilibili uppnådde under andra kvartalet totalt över 2 miljoner betalda nedladdningar sedan lanseringen. Under kvartalet lanserade Playdigious iOS-versionen av Northgard. Spelet släpptes i augusti även på Android. Playdigious verksamhet kan variera mellan kvartalen beroende på när i tiden spelsläpp sker, men jag är väldigt glad över att vi med detta förvärv diversifierar intäcksströmmarna jämfört med våra andra affärsområden.

E-sport

Under våren har Fragbite framgångsrikt genomfört ytterligare en säsong av det framgångsrika konceptet *Fragleague*, som är vår egen turnering inom spelen *PUBG* och *CS:GO*. Turneringarna har fortsatt att locka fler tittare. Vinnarna av *Fragleague* kvalificerar sig också automatiskt för en plats på den internationella tävlingsscenen inom *PUBG* i PCS (*PUBG Continental Series*). Utöver *Fragleague* har även *One Blade Cup* genomförts i både Norden och DACH-regionen på ett framgångsrikt sätt.

Covid-19 har påverkat Fragbite genom att ett flertal liveevents har ställts in. Bl.a. har *The International* flyttats från Stockholm till annan ort och vi har också märkt av att vissa av våra kunder spenderat mindre på marknadsföring mot e-sportsegmentet. Vi ser att detta är tillfälligt och räknar med ökande volymer igen i det fjärde kvartalet i år och med att under nästa år visa på nivåer överstigande de vi kunde se innan pandemin bröt ut. Vi avser att

fortsätta att investera i fler e-sportkoncept framöver och skapa synergier mellan våra affärsområden, så att e-sporten kan nå nya nivåer.

En mycket god finansiell plattform

Ytterligare en viktig pusselbit lades under kvartalet då vi i början av juni upptog en bankfacilitet från *Nordea Startup & Growth* om 15 MSEK. Jag är övertygad om att detta kommer att skapa aktieägarvärde över tid, då vi genom detta har fler alternativ inför framtida finansieringar av eventuella förvärv för att kunna skapa en flexibel kapitalstruktur.

Intresset för vår notering på Nasdaq First North Growth Market var mycket stort och erbjudandet tecknades till 788%. I samband med detta tillfördes koncernen drygt 22 MSEK före emissionskostnader. Vår finansiella ställning är därmed mycket stark. Jag tycker att det är oerhört positivt att över 4 501 konton sökte tilldelning i noteringen varav 598 fick tilldelning. Spridningsemissionen tecknades av investerare i Sverige, Norge och Finland. Vi har med andra ord finansiella muskler att kunna genomföra förvärv eller andra offensiva tillväxtsatsningar när vi så finner det lämpligt.

Utsikterna för Fragbite Group AB ser bättre ut än någonsin. Vi har tack vare vår unika position där vi förenar e-sport och mobilspel i en bolagsgrupp, tillgång till det kapital som krävs för vår fortsatta expansion.

Jag tycker att vi genom de hittills genomförda förvärven visat att vi har kapacitet att exekvera på de högt ställda mål vi själva har satt upp och att Fragbite är en attraktiv hamn för entreprenörsledda, lönsamma bolag med expansiva affärsplaner.

Det är inspirerande att se så många nya aktieägare ansluta till Fragbite Group och jag vill passa på att tacka både er och befintliga aktieägare för ert stöd och engagemang. Vår resa har bara börjat och det ska bli spännande att ha er alla med framöver. Att vi fortsätter leverera på våra löften är en självklarhet.



Stefan Tengvall, VD och Koncernchef

Våra affärsområden

Fragbite Group har tre affärsområden: E-sport, Mobile Gaming och Publishing & Indie Games.

E-sport

Fragbite Groups dotterbolag Fragbite AB bedriver idag koncernens e-sportverksamhet. Fragbite är ett ledande e-sportbolag som genom sin plattform når ut till ca 250 000 e-sportsintresserade i Norden varje månad. Man arbetar med några av världens största annonsörer och har stark kunskap hur man kan tjäna pengar på innehåll inom e-sport. Plattformen ger bortsett från exponering mot marknaden också en stark möjlighet att fortsätta växa genom fortsatta tilläggsförvärv inom segmentet för att komplettera nuvarande organisation samt öka räckvidd mot fler geografier.

Affärsområdet 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. Fragbite AB:s affärsområden utgörs av följande fyra områden:

- **Ligor och turneringar**
Fragbite är ledande vid full produktion av digitala e-sportturneringar och ligor. Fragbite har över tio års erfarenhet inom produktion och distribution av e-sportturneringar. Fragbite AB 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 en community för spelare främst inom PC-spelet Counter Strike. Idag utgör Fragbite Nordens största e-sport community som har cirka 250 000 besökare per månad samt cirka 180 000 följare av sin kanal på streamingplattformen Twitch.tv. Genom fragbite.se kan e-sportens entusiaster kommunicera och läsa om exempelvis redaktionella nyheter, turneringar och spel.
- **Fragbite Creative Studios ("FCS"):**
FCS är Fragbite AB:s egen studio som hjälper internationella varumärken att

göra avtryck på e-sportpubliken. Genom strategi och erfarenhet utför FCS riktad konceptmarknadsföring för att främst introducera varumärken till e-sport, men även genomföra fortsatt marknadsföring för målgruppen som ofta klassas som svåra att nå med traditionell marknadsföring.

- Frag-AD

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.

Mobile Gaming

Affärsområdet utvecklar och publicerar egenutvecklade mobilspel genom dotterbolagen FunRock och Prey Studios. Spelen distribueras primärt via Google Play och Apple App Store. Spelen utvecklas av Bolagets 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. Genom dotterbolagen äger gruppen två spelplattformar.

Under det fjärde kvartalet 2021 planeras följande releaser:

- Uppföljare till MMA Manager 2021 med speltiteln *MMA Manager: Ultimate Fight*.
- En västerländsk version av strategispelet *Capital War*. Speltiteln är ännu inte beslutad.

Ytterligare spel och uppföljare planeras till första halvåret 2022.

Publishing & Indie Games

Affärsområdet publicerar och anpassar befintliga indiespel byggda för datorer, primärt till smarta mobiltelefoner, plattor och konsoler genom dotterbolaget Playdigious SAS. Bland de spel som utvecklats av Playdigious finns bl.a. *Dead Cells* som lanserades i Kina i

mitten på februari 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 på topplistor i Kina. Ett annat spel som lanserats är iOS-versionen av Northgard. Spelet har belönats med featuring både på Appstore (Game of the day) och Google play store (Pre-register section). Spelet släpptes i augusti även på Android.

Affärsområdets syfte är att minska utvecklingsrisken i gruppen genom att Fragbite

Group kan avstå från de stora utvecklingskostnader som är associerade med att ta fram ett eget spel från grunden samt titelrisken som innebär att man genom ett större antal titlar i sin portfolio minskar beroendet av att 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.

Koncernen januari – juni 2021

Omsättning

Koncernens nettoomsättning för det andra kvartalet uppgick till 17,2 MSEK (2,5). Nettoomsättningen för de första sex månaderna uppgår till 19,6 MSEK (2,9). Omsättningen i perioden är betydligt högre än föregående år, vilket beror på att koncernen förvärvat Fragbite och Playdigious.

Resultat

Koncernens totala övriga externa kostnader och personalkostnader uppgick under det andra kvartalet till -9,7 MSEK (-2,9) och för årets första sex månader -14,6 (-5,5). Kostnaderna är har ökat jämfört med föregående år, vilket är drivet av genomförda förvärv. Övriga externa kostnader belastas under det andra kvartalet med 1,6 MSEK och under de första sex månaderna med ca 3,4 MSEK. Kostnaderna är hänförliga till noteringsprocessen.

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) för det andra kvartalet uppgick till -4,5 MSEK (-1,7) och för årets första sex månader till -6,9 MSEK (-4,5). Det försämrade resultatet i jämförelse mot samma period föregående år är främst hänförligt till ökad kostnadsvolym inför notering. Koncernens resultat efter skatt för det andra kvartalet uppgick till -17,0 MSEK (-6,2) och för årets första sex månader till -24,2 MSEK (-13,5). De ökade avskrivningarna är relaterade till goodwillavskrivningar för de förvärvade bolagen.

Koncernens avskrivningar för det andra kvartalet uppgick till -12,3 MSEK (-4,5) och för årets första sex månader till -17,2 MSEK (-8,7). I avskrivningarna för det andra kvartalet ingår -1,6 MSEK i goodwillavskrivningar, som avser det första kvartalet på grund av uppdaterad bedömning. Avskrivningar relaterade till aktiverat arbete för egen räkning uppgår till -2,1 MSEK (0) för det andra kvartalet och till -4,2 MSEK (0) för de första sex första månaderna.

Aktiverat arbete för egen räkning	Apr - jun		Jan - jun	
	2021	2020	2021	2020
KSEK				
Aktiveringar balanserade utgifter	1 489	0	2 531	0
Avskrivning balanserade utgifter	-2 148	0	-4 224	0
Resultateffekt/nettoeffekt	-659	0	-1 693	0

Finansiell utveckling under perioden januari – juni 2021 Proforma

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 Fragbite AB samt Playdigious SAS hade förvärvats den 1 januari 2021. Fragbite AB förvärvades den 18 februari 2021 och Playdigious förvärvades den 31 maj 2021.

Proforma Koncernens resultaträkning		
	Apr-jun	Jan-jun
KSEK	2021	2021
Omsättning	34 104	57 455
Nettoomsättning	32 603	54 909
Aktiverat arbete för egen räkning	1 489	2 531
Övrig omsättning	12	15
Kostnad för sålda varor och tjänster	-23 687	-37 093
Bruttoresultat	10 417	20 362
Övriga kostnader	-7 173	-12 397
Personalkostnader	-4 021	-7 152
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)*	-777	813
Justerad EBITDA	781	4 194
Avskrivningar		
Materiella tillgångar	-18	-53
Immateriella tillgångar	-2 169	-4 225
Goodwill	-10 112	-12 962
Totala avskrivningar	-12 300	-17 241
Rörelseresultat före finansnetto (EBIT)	-13 076	-16 428
Finansnetto	-24	247
Extra ordinära kostnader		
Resultat före skatt (EBT)	-13 100	-16 181
Skatt	-1 283	-2 561
Periodens resultat	-14 383	-18 743
Övrigt totalresultat	0	0
Totalt nettoresultat	-14 383	-18 743
Totalresultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	-14 383	-18 743
*resultatet är belastat med 1,6 MSEK i Q2 och 3,4 MSEK jan - jun		

För det andra kvartalet uppgick nettoomsättningen till 32,6 MSEK en EBITDA på -0,8 MSEK. Justerad EBITDA exkl jämförelsestörande poster uppgick till 0,8 MSEK. Nettoomsättningen för det första halvåret uppgick till 54,9 MSEK med en EBITDA om 0,8 MSEK med en justerad EBITDA om 4,2 MSEK exkl jämförelsestörande poster. Kostnad sålda varor och tjänster är t.ex. kostnader för marknadsföring av spel (s.k. user acquisition), kostnader till tredjepartsplattformar, spelpublicister, ägare av IP-rättigheter eller andra direkta produktionskostnader.

Kassaflöde, investeringar och finansiell ställning

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till 7,8 MSEK (2,7) och till 10,6 MSEK (3,9) för första halvåret. Kassaflödet från förändring i rörelsekapital uppgick till 24,8 MSEK (1,2) för det andra kvartalet och till 28,5 MSEK (8,1) för det första halvåret. Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -50,8 MSEK (0,2) för det andra kvartalet och till -82,0 MSEK (-6,1) för det första halvåret och är hänförliga främst till förvärv. Kassaflödet från

finansieringsverksamheten uppgick till 32,4 MSEK (-4,5) för det andra kvartalet och till 77,4 MSEK (-5,7) för det första halvåret.

Fragbite Groups aktie

Fragbite Group AB (publ) noterades på Nasdaq First North Growth Market den 12 juli 2021 under tickern (kortnamn) FRAG. Totalt är 70 360 303 stamaktier utestående per den 30 juni 2021. Varje aktie motsvarar en röst på årsstämman.

Moderbolaget

Moderbolagets nettoomsättning för det andra kvartalet uppgick till 0,0 MSEK (0,0) och resultat efter skatt till -5,0 MSEK (-0,3) för första halvåret. Moderbolaget bedriver i dagsläget ingen egen verksamhet och dess risker är i huvudsak hänförliga till verksamheten i dotterbolagen.

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport har för koncernen upprättats i enlighet med K3, Delårsrapportering och Årsredovisningslagen (ÅRL). Moderbolagets rapportering är upprättad i enlighet med Årsredovisningslagen samt K3.

Koncernens rapport över totalresultatet

KSEK	Apr-jun		Jan-jun	
	2021	2020	2021	2020
Omsättning	18 703	2 495	22 110	2 913
Nettoomsättning	17 202	2 495	19 563	2 913
Aktiverat arbete för egen räkning	1 489	0	2 531	0
Övrig omsättning	12	0	15	0
Kostnad för sålda varor och tjänster	-13 500	-1 314	-14 511	-1 859
Bruttoresultat	5 150	1 181	7 599	1 054
Övriga kostnader	-5 696	-1 201	-8 924	-2 621
Personalkostnader	-3 955	-1 712	-5 643	-2 924
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-4 502	-1 731	-6 968	-4 491
Avskrivningar				
Immateriella tillgångar	-2 148	-1 983	-4 224	-3 732
Materiella tillgångar	-18	0	-18	-3
Goodwill avskrivningar	-10 111	-2 495	-12 962	-4 983
Totala avskrivningar	-12 277	-4 478	-17 204	-8 717
Rörelseresultat före finansnetto (EBIT)	-16 779	-6 209	-24 172	-13 208
Finansnetto	29	-12	29	-253
Resultat före skatt (EBT)	-16 750	-6 221	-24 144	-13 461
Skatt	-284	0	-298	0
Periodens resultat	-17 034	-6 221	-24 442	-13 461
Övrigt totalresultat	0	0	0	0
Totalt nettoresultat	-17 034	-6 221	-24 442	-13 461
Totalresultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	-17 034	-6 221	-24 442	-13 461
Resultat per aktie (SEK)	-0,24	-0,22	-0,35	-0,47
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)	-0,20	-0,22	-0,28	-0,47
Genomsnittligt utestående antal aktier	56 479 212	19 160 429	44 625 019	14 531 583
Antal aktier före utspädning	70 360 303	28 767 733	70 360 303	28 767 733
Antal aktier efter utspädning	87 011 050	28 767 733	87 011 050	28 767 733

Koncernens balansräkning			
KSEK	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2020
TILLGÅNGAR			
<u>Anläggningstillgångar</u>			
Immateriella tillgångar	211 538	57 088	64 733
Materiella tillgångar	166	13	9
Finansiella tillgångar	123	0	0
Summa anläggningstillgångar	211 827	57 101	64 742
<u>Omsättningstillgångar</u>			
Kundfordringar	21 836	234	473
Övriga fordringar	931	716	2 127
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2 404	65	54
Likvida medel	39 365	1 623	4 861
Summa omsättningstillgångar	64 535	2 639	7 515
Summa tillgångar	276 362	59 740	72 257
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	-183 652	-50 540	-67 660
Avsättningar	-20 263	0	0
<u>Långfristiga skulder</u>			
Upplåning	-19 104	0	0
Övriga långfristiga skulder	0	0	0
Uppskjutna skatteskulder	0	0	0
Summa långfristiga skulder	-19 104	0	0
Upplåning	0	0	0
Checkräkningskredit	0	0	0
Leverantörsskulder	-23 450	-627	-473
Aktuella skatteskulder	-366	21	-39
Övriga kortfristiga skulder	-20 689	-6 876	-2 825
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	-8 838	-1 718	-1 259
Summa kortfristiga skulder	-53 343	-9 200	-4 597
Summa eget kapital och skulder	-276 362	-59 740	-72 257

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

KSEK	Aktiekapital	Ej registrerat aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
INGÅENDE BALANS							
2020-01-01	172	0	0	58 677	-29 719	-13 454	15 675
Förändringar i eget kapital under tiden 2020-01-01 - 2020-06-30							
Rapportperiodens resultat						-13 461	-13 461
Nyemission inbetalt	298	10		63 811			64 119
Förändring i koncerns struktur					-15 792		-15 792
Disposition enligt beslut av årets stämma					-13 454	13 454	0
UTGÅENDE BALANS 2020-06-30	470	10	0	122 487	-58 966	-13 461	50 540

KSEK	Aktiekapital	aktiekapital	utvecklingsutgifter	fond	resultat	resultat	hänförligt till
2021-01-01	544	0	0	132 858	-43 173	-22 569	67 660
Förändringar i eget kapital under tiden 2020-01-01 - 2020-06-30							
Rapportperiodens resultat						-24 442	-24 442
Nyemission inbetalt	223	23		149 244			149 490
Emissionskostnader				-2 268			-2 268
Förändring i koncerns struktur					-7 011		-7 011
Övriga poster					222		222
Disposition enligt beslut av årets stämma					-22 569	22 569	0
Immateriella tillgångar - nettoökning			2 965	-2 965			0
UTGÅENDE BALANS 2021-06-30	767	23	2 965	276 869	-72 531	-24 442	183 652

Koncernens kassaflödesanalys

KSEK	Apr-jun		Jan-jun	
	2021	2020	2021	2020
Rörelseresultat	-4 502	-1 731	-6 968	-4 491
Ej kassaflödespåverkande poster	12 294	4 450	17 552	8 377
Kassaflöde från löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	7 793	2 719	10 584	3 887
Förändring av kundfordringar	-21 257	-234	-21 363	-234
Förändring av övriga fordringar	-1 953	1 252	-1 153	606
Förändring av leverantörsskulder	21 161	-220	22 977	-74
Förändring av övriga skulder	26 830	351	28 083	7 823
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	24 781	1 150	28 545	8 121
Kassaflöde från löpande verksamheten	32 573	3 868	39 129	12 008
Investering i dotterbolag	-48 985	0	-78 985	0
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	-159	-6	-159	10
Förvärv av immateriella och materiella anläggningstillgångar	-1 498	-201	-2 776	-6 112
Ny utlåning	-123	0	-123	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-50 765	-207	-82 043	-6 102
Nyemission	17 403	-4 454	62 418	-998
Ny upplåning	15 000	0	15 000	-4 751
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	32 403	-4 454	77 418	-5 749
Periodens kassaflöde	14 211	-792	34 504	157
Likvida medel vid periodens början	25 153	2 416	4 861	1 466
Likvida medel vid periodens slut	39 365	1 623	39 365	1 623

Moderbolagets resultaträkning				
		Apr-jun		Jan-jun
KSEK	2021	2020	2021	2020
Omsättning	0	0	0	0
Övriga externa kostnader	-3 132	-47	-4 968	-97
Personalkostnader	-50	0	-50	0
Rörelseresultat före finansnetto (EBIT)	-3 181	-47	-5 018	-97
Finansnetto	-40	0	0	-225
Extra ordinära kostnader	0	0	0	0
Resultat före skatt (EBT)	-3 222	-47	-5 018	-322
Skatt	0	0	0	0
Periodens resultat	-3 222	-47	-5 018	-322

Moderbolagets balansräkning			
	30 jun	30-jun	31 dec
KSEK	2021	2020	2020
TILLGÅNGAR			
Andelar i koncernföretag	233 236	120 602	75 495
Fordringar på koncernföretag	3 171	3 740	3 303
Övriga kortfristiga fordringar	0	0	1 500
Likvida medel	17 222	8	3 372
Summa tillgångar	253 629	124 351	83 669
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	-215 868	-122 304	-80 116
Summa långfristiga skulder	-15 000	0	0
Skulder till koncernföretag	0	0	-750
Summa kortfristiga skulder	-22 761	-2 046	-2 803
Summa eget kapital och skulder	-253 629	-124 351	-83 669

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 31 augusti 2021

Denna kvartalsrapport har inte granskats eller reviderats av bolagets revisor.

Niclas Bergkvist
Styrelseordförande

Claes Kalborg

Dawid Myslinski

David Wallinder

Sten Wranne

Stefan Tengvall
Verkställande direktör

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, Box 141, 118 72 Stockholm

Certified Adviser:

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

Kommande rapportering

Delårsrapport kvartal 3 2021
Bokslutskommuniké 2021

30 november 2021
25 februari 2022