

FRAGBITE GROUP

Inbjudan till teckning av aktier i Fragbite Group AB (publ)

Detta är en sammanfattning och introduktion till den fullständiga bolagsbeskrivningen som upprättats och publicerats i juni 2021 ("Bolagsbeskrivningen"). Alla investeringar i aktier är förenade med risktagande. I Bolagsbeskrivningen för Fragbite Group AB (publ) finns en beskrivning av potentiella risker som är förknippade med Fragbite Group AB (publ) och dess aktie. Innan ett investeringsbeslut fattas ska dessa risker tillsammans med övrig information i den kompletta Bolagsbeskrivningen noggrant genomläsas. Bolagsbeskrivningen för Fragbite Group AB (publ) finns tillgänglig för nedladdning på www.fragbitecorp.com.

Disclaimer: Skills Corporate Finance Nordic AB är finansiell rådgivare åt Fragbite Group AB (publ) i samband med förestående erbjudande riktat till allmänheten i Danmark, Finland Norge och Sverige samt till institutionella investerare i Sverige och internationellt att förvärva aktier i Fragbite Group AB (publ). Då samtliga uppgifter härrör från Fragbite Group AB (publ) friskriver sig Skills Corporate Finance Nordic AB från allt ansvar för innehållet i detta dokument.

Detta även avseende andra än direkta eller indirekta ekonomiska konsekvenser till följd av investerings- eller andra beslut som helt eller delvis grundas på uppgifterna i detta dokument.

Om man i fortsättningen inte vill erhålla erbjudanden av denna karaktär vänligen skriv ett email till info@skillscorp.se

Erbjudandet i sammandrag

ERBJUDANDET RIKTAR SIG till allmänheten i Danmark, Finland och Sverige samt till institutionella investerare i Sverige och internationellt. Erbjudandet omfattar högst 3 750 000 nyemitterade aktier som kan tillföra Bolaget cirka 15,0 MSEK (exklusive Övertilldelningsoptionen och Utökningsoptionen).

Bolagets styrelse har möjligheten att utöka erbjudandet ("Utökningsoptionen") bestående av ytterligare 1 250 000 aktier som kan tillföra Bolaget ytterligare högst 5,0 MSEK.

För att täcka möjlig övertilldelning i samband med erbjudandet kan erbjudandet komma att omfatta upp till ytterligare högst 750 000 nyemitterade aktier, motsvarande högst 3,0 MSEK och högst cirka 15 procent av det totala antalet aktier som omfattas av erbjudandet och Utökningsoptionen sammanlagt (Övertilldelningsoptionen").

Bolagets styrelse avser att ansöka om upptagande till handel av Bolagets aktier på Nasdaq First North Growth Market och handeln beräknas påbörjas den 12 juli 2021.

Erbjudandepreis:	4,00 SEK per aktie
Emissionsvolym:	15 MSEK
Utökningsoptionsvolym:	5 MSEK
Övertilldelningsoptionsvolym:	3 MSEK
Bolagsvärde pre-money:	Cirka 280 MSEK
Teckningsåtaganden:	9,1 MSEK motsvarande cirka 60,67 procent av erbjudandet exklusive Utökningsoptionen och Övertilldelningsoptionen
Indikativ första handelsdag:	12 juli 2021
Minsta förvärvspost:	1 375 aktier motsvarande 5 500 SEK, och därefter jämna poster om 25 aktier



Bakgrund och motiv

Fragbite Group är en koncern som tillhandahåller och utvecklar spel samt driver en e-sportplattform. Bolaget driver en global expansiv tillväxtstrategi företrädesvis baserad på förvärv inom främst mobilspel och e-sport. Under 2021 har Bolaget genomfört två förvärv, e-sportbolaget Fragbite AB samt den franska spelförläggaren Playdigious SAS som förlägger och anpassar indiespel till primärt mobiler och plattor samt till konsol.

I SYFTE ATT underlätta antagen tillväxt- och förvärvsstrategi har styrelsen beslutat att genomföra en emission av nya aktier genom erbjudandet i samband med listningen på Nasdaq First North Growth Market. Bolagets styrelse har en tydlig plan för hur kapitalet från erbjudandet ska användas. Sammantaget bedömer styrelsen att Bolagets marknadspotential motiverar en publik kapitalisering genom erbjudandet med efterföljande notering av Bolagets aktier.

Bolaget har för avsikt att i huvudsak använda nettolikviden, inklusive utökningsmöjligheter, från erbjudandet till att investera i mobilspelsutveckling, e-sportevent samt att stärka Bolagets finansiella ställning med följande prioritetsordning:

1. Rörelsekapital för Bolagets verksamhet (10 procent)
2. Investeringar relaterade till bolagsförvärv (70 procent)
3. Investeringar relaterade till utveckling av mobilspel (10 procent)
4. Investeringar relaterade till event inom e-sport (10 procent)

Styrelsen bedömer att Bolagets befintliga rörelsekapital är tillräckligt för att tillgodose de aktuella behoven under den kommande tolv månadersperioden, oavsett om emissionen genomförs eller ej. Med rörelsekapital avses i denna bemärkelse Bolagets förmåga att fullfölja sina betalningsförpliktelser allteftersom de förfaller till betalning.



Verksamheten i korthet

Bolaget grundades 2015 av David Wallinder med syftet att utveckla och publicera spelunderhållning av hög kvalitet för mobiltelefoner och plattor. Initialt utvecklades företrädesvis spel med lång livslängd och högt värde per användare, men med åren har ytterligare vertikaler lagts till i gruppen. Bolaget arbetar med en förvärvsdriven strategi där man utöver den organiska tillväxten avser att även växa genom strategiska förvärv. Man har sedan Bolaget grundades genomfört tre förvärv under 2020 och 2021. Bolagsgruppen som består av totalt fem bolag med fyra dotterbolag, leds av VD Stefan Tengvall tillsammans med övriga ledning och styrelse.

BOLAGETS FÖRSTA DOTTERBOLAG, FunRock har sedan start utvecklat och publicerat flera spel och har under slutet av 2020 tillsammans med Mellanösterns största mediagrupp, lanserat ett nytt strategispel som byggts på Bolagets egen strategispelsplattform. Man arbetar också parallellt med utvecklingen av en engelsk titel på plattformen.

Prey Studios grundades 2014 och förvärvades av Fragbite Group under 2020. Spelstudion utvecklar nästa generations sportmanagerspel för mobiltelefoner och lanserade spelet MMA Manager globalt på Google Play och App Store under 2020, tillsammans med en ledande amerikansk spelförläggare. Prey Studios har ingått ett avtal med MMA-fightern Alexander "The Mauler" Gustavsson om samarbete vid marknadsföring av MMA Manager. Prey Studios utvecklar också en ny titel som man bygger på Bolagets egen spelplattform.

Under slutet av 2020 slöt Fragbite Group avtal om att förvärva e-sportsbolaget Fragbite AB, vilket genomfördes under 2021. Efter affärens avslutande har gruppens namn ändrats från tidigare FunRock AB till Fragbite Group AB för att kunna nyttja det starka varumärke som Fragbite skapat under nästan 20 års tid.

Fragbite AB grundades 2002 och är därmed ett av världens äldsta e-sportbolag. Bolaget driver idag bland annat Nordens största e-sportliga och e-sportcommunity. Under de senaste åren har Fragbite snabbt vuxit till att bli ett av Nordens främsta e-sportbolag som även producerar och publicerar innehåll för att engagera och attrahera e-sportintresserade.

Genom förvärvet av Fragbite bedömer Bolagets ledning att Fragbite Group kommer att ha goda förutsättningar att publicera mobilspel inom e-sport på Bolagets huvudmarknader. E-sport utgör redan idag en stor del av mobilspelsmarknaden i Asien.¹

Under 2021 förvärvade Fragbite Group den franska spelförläggaren Playdigious som grundades under 2015. Playdigious är en etablerad spelförläggare som förlägger och anpassar indiespel till primärt mobiler och plattor samt till konsol. Playdigious samarbetar ofta med spelbolag som redan har framgångsrika titlar inom indiespel, vilka man sedan anpassar och marknadsför som premiumspel mot mobila plattformar och konsol. Playdigious har byggt en stark katalog och varumärke med många framgångsrika indietitlar där man under 2021 sett en ytterligare ökande tillväxt tack vare speltiteln "Dead cells" som nått stor framgång i bland annat Kina. Tack vare Playdigious affärsmodell har man lyckats bygga en stark pipeline av etablerade speltitlar och samtidigt begränsat utvecklings- och titelrisken. Idag har Bolaget 14 mobilspelstitlar i sin spelkatalog där flera av titlarna är baserade på Bolagets spelplattformar.

Under perioden 1 januari till och med 31 mars 2021 omsatte Fragbite Group proforma 22,2 MSEK och redovisade ett EBITDA-resultat motsvarande 1,6 MSEK. För en noggrann beskrivning avseende proformaredovisningen avseende 1 januari till och med 31 mars 2021 vänligen se Bolagsbeskrivningen som har tagits fram med anledning av erbjudandet.

1. Newzoo Global Games Market Report 2020 Light Version

Marknaden i korthet

Bolaget bedriver verksamhet inom två separata marknader, e-sport och spel. Inom spelmarknaden tillhandahåller Bolaget mobilspel till smarta telefoner och konsolspel. Den globala spelmarknaden har utvecklats positivt, och uppvisat en större tillväxt än väntat under 2020, främst med anledning av Covid-19. E-sporten är global och håller nu på att omvandlas till en central del av underhållningsindustrin. E-sport utgörs till stor del av social integration genom att kunna delta och socialisera sig främst genom livestreamingevents där tittarna integreras med den som spelar och övrig publik samt genom communities.

E-sport

Den globala industrin för e-sport växte från en omsättning om cirka 776 MUSD under 2018 till cirka 951 MUSD under 2019. Under 2020 uppgick den globala e-sportmarknaden till cirka 947 MUSD² och förväntas därefter växa till cirka 1,6 miljarder USD till 2024, vilket motsvarar en årlig tillväxt om cirka 14,3 procent. Omsättningen under 2020 kan fördelas mellan sponsoravtal och annonser, mediarrättigheter, förlagskostnader, varor och biljettförsäljning samt övrig försäljning. Sponsoravtal för evenemang och tävlingar förväntas utgöra den största omsättningsdelen av e-sportmarknaden och motsvarar cirka 636 MUSD 2020, vilket utgör en tillväxt om cirka 17,2 procent jämfört med föregående år. Mediarrättigheter för e-sportbranschen förväntas uppgå 2020 till cirka 185 MUSD, vilket motsvarar en ökning om cirka 17,3 procent jämfört med föregående år.³ Annonsmarknaden riktar till e-sportens spelare och publik, även kallade "gamers", som tenderar att spela spel, etablera kontakter, besöka forum samt bidra med information och erfarenhetsutbyte. En sådan mötesplats och nätverk benämns som en "community". Dagens communities innefattar cirka 223 miljoner människor vilka förväntas växa med drygt 10 procent per år för att uppgå till cirka 295 miljoner

människor år 2023.⁴ Andelen kvinnor på e-sportmarknaden beräknas uppgå till cirka 35 procent av antalet aktiva spelare samt cirka 30 procent av åskådarna inom e-sport. Kvinnor anses vara det snabbast växande segmentet inom e-sport idag.⁵ Bolaget adresserar primärt den nordiska marknaden inom E-sport.

Spel

Den globala spelmarknaden kan delas upp i tre olika segment; mobilspel, konsolspel och PC-spel. Den globala spelmarknaden uppskattas omsätta cirka 175 miljarder USD under 2020 och förväntas uppvisa en genomsnittlig årlig tillväxt om cirka 9,4 procent mellan 2020 och 2023, motsvarande ett totalt marknadsvärde om cirka 217,9 miljarder USD 2023.⁶ Antalet spelare på den globala spelmarknaden beräknas öka med i genomsnitt 5,3 procent per år under samma period, från 2,7 miljarder spelare 2020 till 3,1 miljarder spelare 2023.⁷ Med hänsyn till antalet spelare anses Asien och Stillahavsområdet (APAC) vara den största regionen inom spelmarknaden, följt av Europa, Mellanöstern och Afrika (MEA), Latinamerika samt Nordamerika.⁸ Bolagets samtliga spel finns tillgängliga på den globala marknaden.

2. Newzoo Global Esports Market Report 2021 Light version

3. Newzoo Global Esports Market Report 2020 Light Version

4. Newzoo Global Esports Market Report 2020 Light Version

5. <https://venturebeat.com/2019/02/21/interpret-female-esports-viewership-grew-6-5-percentage-points-over-two-years/>

6. <https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>

7. Newzoo Global Games Market Report 2020 Light Version

8. Newzoo Global Games Market Report 2020 Light Version

Investment highligts

1. Utvecklade spel baseras på antingen skalbara spelplattformar eller licensiering
2. Snabbt växande marknad – Spel och e-sportmarknaden förväntas växa 9,4 % respektive 14,3 % på årsbasis
3. Ledare inom e-sport – Fragbite tillhandahåller Nordens största e-sportliga och community
4. Diversifierad spelportfölj – Fragbite Group tillhandahåller för närvarande 17 spel
5. Genomtänkt förvärvsstrategi – Hittills genomfört två förvärv under 2021
6. Erfaret och framgångsrikt management – Med tidigare erfarenhet från listad miljö driver management en tydlig strategi med fokus på tillväxt och lönsamhet

Större aktieägare

I **TABELLEN TILL** höger redovisas Bolagets tio största aktieägare av det totala antalet aktier och röster per 31 mars 2021 inklusive därefter kända förändringar fram till dagen för Bolagsbeskrivningen.

Totalt omfattar ingånga lock up-avtal cirka 49,1 procent av aktierna och rösterna i Bolaget före Erbjudandets genomförande och cirka 46,6 procent av aktierna och rösterna efter Erbjudandets genomförand exklusive Utökningsoptionen och Övertilldelningsoptionen

Teckningsförbindelser

Befintliga aktieägare och externa investerare, vilka framgår av tabellen nedan, har åtagit sig att till samma pris som övriga investerare, teckna totalt 2 275 000 aktier motsvarande ett belopp om 9,1 MSEK och cirka 60,67 procent av Erbjudandet. Någon ersättning för lämnade teckningsförbindelser utgår inte. Nedan angivna teckningsförbindelser ingicks under juni 2021. Investerares förbindelse är förenat med vissa villkor. Däribland ska samtliga villkor för upptagande till handel av Bolagets aktier vara uppfyllda senast 18 juli 2021.

AKTIEÄGARE	ANTAL AKTIER OCH RÖSTER	ANDEL AV KAPITAL OCH RÖSTER (%)
The Barbarian Group	6 068 919	8,63 %
Janek Skoglund	6 000 000	8,53 %
Ägare Playdigious	5 062 502	7,20 %
Santhe Dahl Invest AB	2 800 000	3,98 %
Museion Förvaltning AB	2 651 351	3,77 %
Prioritet Finans Group AB	1 998 579	2,84 %
Twin Mountain Group	1 735 000	2,47 %
David Wallinder (privat + genom bolag)	1 408 531	2,00 %
Mikael Pettersson	1 280 013	1,82 %
Moongolde LTD	1 245 825	1,77 %
Övriga	40 109 583	57,01 %
Total	70 360 303	100,00 %

INVESTERARE	TECKNINGSFÖRBINDELSE (SEK)	ANTAL AKTIER	ANDEL AV ERBJUDANDET EXKLUSIVE UTÖKNINGSOPTIONEN OCH ÖVERTILLDELNINGSOPTIONEN (%)	ANDEL AV ERBJUDANDET INKLUSIVE UTÖKNINGSOPTIONEN OCH ÖVERTILLDELNINGSOPTIONEN (%)
Inbox Capital AB	2 500 000	625 000	16,67 %	10,87 %
Ilja Batljan	2 000 000	500 000	13,33 %	8,70 %
Mikael Pettersson	1 200 000	300 000	8,00 %	5,22 %
Karl-Erik von Bahr	1 000 000	250 000	6,67 %	4,35 %
Stefan Tengvall	1 000 000	250 000	6,67 %	4,35 %
Sten Wranne	300 000	75 000	2,00 %	1,30 %
Joachim Rittfeldt Hofvenschiöld	300 000	75 000	2,00 %	1,30 %
Daniel Pereaux	200 000	50 000	1,33 %	0,87 %
Niclas Bergqvist	150 000	37 500	1,00 %	0,65 %
Dawid Myslinski	150 000	37 500	1,00 %	0,65 %
Olof Kajbjer	100 000	25 000	0,67 %	0,43 %
Marcus Teilman	100 000	25 000	0,67 %	0,43 %
Viktor Wågström	50 000	12 500	0,33 %	0,22 %
Karl Kajbjer	50 000	12 500	0,33 %	0,22 %
Totalt	9 100 000	2 275 000	60,67 %	39,57 %