

ÅRSREDOVISNING 2022



FRAGBITE
GROUP

Innehåll

· Året som gått	3
· Vi är Fragbite Group	4
· VD har ordet	5
· Utvecklingen under året	7
· Våra styrkor	9
· Marknad	10
· Strategi och mål	13
· Våra dotterbolag	15
· Web3 – Spel för nästa generation	19
· Våra web3-spel	21
· Aktien	24
· Organisation	26
· Styrelse	27
· Ledande befattningshavare	30
· Risker och riskhantering	33
· Bolagsstyrning	35
· Förvaltningsberättelse	37
· Finansiella rapporter, koncernen	39
· Finansiella rapporter, moderbolaget	42
· Noter	45
· Revisionsberättelse	56
· Årsstämma och övrig information	58

2022

Nettoomsättning
(MSEK)

254,1

EBITDA (MSEK)

11,9

Kassaflöde från operativ
verksamhet (MSEK)

43,1

Operativ EBIT (MSEK)

5,3

"Fragbite Group har mer än dubblat nettoomsättningen under 2022 drivet av såväl förvärvad som organisk tillväxt. EBITDA ökade från 6,1 MSEK till 11,9 MSEK. Målsättningen inför 2023 ligger fast; vår tydliga ambition är att växa med lönsamhet inom samtliga områden."

Marcus Teilman, VD och Koncernchef

Vi är Fragbite Group

Fragbite Group AB (publ) är verksamt på de globala marknaderna för GAMING, ESPORT och WEB3. Vi utvecklar, anpassar och publicerar spel och esport för traditionella plattformar såväl som moderna web3-plattformar. Koncernen har huvudkontor i Stockholm och drygt 80 medarbetare i Sverige, Frankrike, Nederländerna, Gibraltar och Egypten.

Fragbite Group är en noterad, svensk företagsgrupp 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, mobil och konsol – som för moderna web3-plattformar vilka bygger på det senaste inom blockkedjeteknologi. Fragbite Group har en uttalad strategi att förvärva snabbväxande, välskötta och lönsamma bolag med en stark ledning vars affärsverksamhet kompletterar de befintliga bolagen. Vi hjälper bolagen att växa genom spetskompetens, kapital samt korsbefrukning med övriga verksamheter inom gruppen.

År 2020 påbörjades Fragbite Groups tillväxtresa genom att Bolaget (då under namnet FunRock AB) förvärvade P Studios AB ("Prey Studios"). Under 2021 förvärvades Fragbite AB ("Fragbite"), Playdigious SAS ("Playdigious") och Lucky Kat B.V. ("Lucky Kat"). Under 2022 bildades dotterbolaget WAGMI Ltd. ("Wagmi"). Fragbite Groups notering på Nasdaq First North Growth Market i juli 2021 tillförde inte bara tillväxtkapital och en plattform för vidare kapitalanskaffning, utan utgjorde även en viktig kvalitetsstämpel och bidrog till ökad kännedom. I dagsläget finns få noterade bolag som utvecklar och kombinerar produkter inom GAMING, ESPORT och WEB3 och samtidigt är licensierade, något som ger gruppen en unik position.

Fragbite Group erbjuder en hävstång för de entreprenörer som vill fortsätta skapa underhållande produkter men vill

ha en partner i att föra affären och företagsbygget till nästa nivå. Med stöd, expertis och verktyg från moderbolaget kan dessa kreativa innovatörer fortsätta driva sina respektive verksamheter vidare utan en alltför omfattande operativ integration, samtidigt som de långsiktiga och strategiska frågorna lyfts på ett sätt som möjliggör kunskapsutbyte, resurseffektivisering och synergier inom gruppen.

Våra dotterbolag

- **Fragbite** är baserat i Sverige och ett av Nordens största communityn inom esport. Företaget driver turneringar samt erbjuder en komplett portfölj av content, marknadsföring och publicering inom esportens ekosystem.
- **Funrock & Prey Studios** är en spelutvecklare baserad i Sverige som designar och utvecklar spelmotorer och spel för mobila plattformar.
- **Lucky Kat** är en spelutvecklare baserad i Nederländerna som utvecklar mobilspel inom segmentet hypercasual samt web3-spel baserade på blockkedjeteknik.
- **Playdigious** är en spelutvecklare baserad i Frankrike som vidareutvecklar framgångsrika speltitlar från PC till mobil och publicerar dem.
- **Wagmi** är gruppens publiceringsföretag inom web3, baserat i Gibraltar och registrerad som Virtual Asset Service Provider av Gibraltar Financial Services Commission.

fragbite

FUN
ROCK

PREY
STUDIOS

LUCKY
KAT



PLAYDIGIOUS

wagmi

VD har ordet

Tillväxtresan inom GAMING, ESPORT och WEB3 fortsätter

2022 var ett år då Fragbite Group tog betydande steg framåt inom samtliga områden och utvecklade verksamheten som nu står väl rustad för fortsatt tillväxt.

Under året har Fragbite Group mer än dubblat nettoomsättningen från 124,0 MSEK till 254,1 MSEK, drivet av en kombination av förvärvad och organisk tillväxt. Intäkterna i det fjärde kvartalet 2022 var de högsta gruppen rapporterat i ett enskilt kvartal vilket jag tycker är ett tecken på att vi är på väg mot våra ambitiösa och högt ställda mål.

Vi har under 2022 visat att vi lyckats väl med att integrera de två betydande förvärden Playdigious och Lucky Kat. Playdigious har hittills varit ett mycket framgångsrikt förvärv där de har fortsatt växa med lönsamhet på ett betryggande och stabilt sätt. Det finns stor potential i teamet hos Playdigious, vilket bådär gott inför framtiden, varför vi bland annat har annonserat att vi kommer att satsa på att öka produktionstakten samt har ambitionen att ingå avtal om större IP:n att kunna porta från PC till mobil. Ett flertal lovande dialoger pågår och jag ser med tillförsikt fram emot resultatet av dessa satsningar.

Lucky Kat har också utvecklats mycket väl och det strategiska beslutet att fokusera mer på web3 och mindre på hypercasual har givit effekt. Dels har vi etablerat en ny legal enhet, Wagmi, dels erhållit en registrering som Virtual Assets Service Provider av Gibraltar Financial Service Commission. Detta var en förutsättning för att på ett reglerat sätt kunna sälja våra in-game tokens till ett antal utvalda strategiska investerare. Totalt lyckades vi under det tredje kvartalet sälja tokens för drygt 3 MUSD. Cirka en sjättedel av

denna försäljning har resultatförts under året, då intäkterna periodiseras över 36 månader. Under den avslutande delen av 2022 upplevde världen en riktig "kryptovinter", men det finns idag många indikationer på att marknaden börjar tina upp och därför har vi som ambition att under 2023 sälja fler tokens samt fler NFT:er av nya avatarer för nästkommande web3-titel, *Cosmocadia* som vi planerar att lansera en testversion av under 2023. Vi har under hösten byggt ett starkt community för detta spel, med bland annat över 35 000 följare på Twitter och över 17 000 följare på Discord. Antalet följare är en viktig framgångsfaktor inför lanseringen av ett spel, varför jag ser dessa siffror som både glädjande och lovande. Det starka och aktiva engagemanget i spelens community-kanaler är således en tillgång vi kommer att vårda och bygga vidare på.

För dotterbolaget Fragbite AB var 2022 ett investeringsår då vi tog en hel del kostnader i uppbyggnaden av nya turneringskoncept, framför allt Svenska Cupen i CS:GO vilket bidrog till att Fragbite AB inte nådde lönsamhet. Givet denna publiksuccé med bland annat 1,6 miljoner unika tittare på finalens livesändning samt en utsåld SPACE Arena i Stockholm, har vi lagt en god grund inför 2023, när konceptet nu är bevisat och det är dags att skörda frukterna ur ett finansiellt perspektiv.

FunRock & Prey Studios lanserade i slutet av juni 2022 spelet MMA Manager 2: Ultimate Fight. Lanseringen lovade gott och fick en bra start. Utmaningen för mobilspel idag är de förändringar avseende

ATT (App Tracking Transparency) som Apple infört. Det innebär rent konkret att en användare själv aktivt måste välja att kunna bli spårad och dela med sig av sin identitet. Detta försvårar och fördröjar mobilmarknadsföringen, varför vi i det fjärde kvartalet valde att spendera mindre på marknadsföring och i stället fortsätta att optimera spelets nyckeltal. Resultaten hittills visar på en förbättring och detta arbete förväntas pågå ytterligare en tid varefter vi planerar en successiv upptrappning av marknadsföringsinsatserna. Detta är ett särskilt viktigt arbete då vår ambition är att lansera fler titlar på samma spelmotor.

Vi är fortsatt mycket aktiva men likaledes selektiva avseende våra M&A-aktiviteter – den ambitiösa förvärvsagendan ligger fast och vi utvärderar löpande potentiella förvärvskandidater som vi bedömer uppfyller våra kriterier och som kompletterar vår existerande verksamhet.

Den underliggande globala marknaden för spel på mobila enheter förväntas växa ytterligare under de kommande åren. Den globala marknaden för esport förväntas växa med en högre tillväxttakt än för spelmarknaden i stort och vi såg även att investeringarna i web3-spel under 2022 ökade med ca 59% jämfört med året innan. Dessa underliggande marknadstrender och de byggstenar som vi fått på plats under året gör att jag känner mig trygg i att den potential, kraft och passion som finns inom gruppen kommer att bidra till ett minst sagt spännande och positivt 2023.

Målsättningen inför 2023 ligger fast; vår tydliga ambition är att växa med lönsamhet inom samtliga områden, sett över året som helhet.

"Målsättningen inför 2023 ligger fast; vår tydliga ambition är att växa med lönsamhet inom samtliga områden."

Marcus Teilman, VD och Koncernchef

Utvecklingen under året

Viktiga händelser under 2022

- Förvärvet av Lucky Kat slutfördes den 3 januari och i samband med det genomfördes en emission av totalt 3 944 551 aktier.
- Lucky Kat tecknade den 9 februari ett samarbetsavtal med The Sandbox för att inom ramen för deras metaverse utveckla *Lucky Kat Land* - en upplevelse med nöjesparkstema.
- Marcus Teilman, tidigare vice VD och Head of M&A, utsågs den 25 maj till ny VD och koncernchef.
- Vid årsstämman omvaldes Niclas Bergkvist, Claes Kalborg, Dawid Myslinski, David Wallinder och Sten Wranne. Som nya ledamöter valdes Zara Zamani samt Bolagets avgående VD och koncernchef Stefan Tengvall som också valdes till ordförande för styrelsen.
- Playdigious lanserade i maj spelet *Evoland II* i Kina.
- FunRock & Prey Studios lanserade i juni mobilspelet *MMA Manager 2: Ultimate Fight* globalt på Apple App Store och Android Google Play Store.
- WAGMI Limited, Gibraltar ("Wagmi"), som etablerades under första halvåret 2022, tillkännagav den 14 juli sin licensiering som "Virtual Assets Service Provider" hos Gibraltar Financial Services Commission.
- Villkoren för den första tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet av Lucky Kat uppfylldes och Bolaget erlade därmed den 15 juli 4 MEUR till säljarna av Lucky Kat, varav 3 MEUR betalades kontant och 1 MEUR betalades med 1 801 092 nyemitterade aktier i Fragbite Group.
- Fragbite AB lanserade *Svenska Cupen i CS:GO* i samarbete med Bonnier News, MAX Burgers och SPACE. Finalen sålde slut SPACE arena och sågs av 1,6 miljoner unika tittare online.
- Wagmi ingick under det tredje kvartalet avtal med ett flertal ledande blockkedjeinvestorer om en försäljning av in-game tokens för drygt 3 MUSD.
- Playdigious beslutade att investera i ytterligare produktionskapacitet och nya immateriella rättigheter (IP:n) med avsikt att öka antalet utgivna titlar per år för mobila enheter.

- Villkoren för den andra tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet av Playdigious uppfylldes och Bolaget erlade därmed den 26 september 1 MEUR till säljarna av Playdigious, varav 0,5 MEUR betalades kontant och 0,5 MEUR betalades med 958 081 nyemitterade aktier i Fragbite Group.
- Playdigious lanserade en mobilversion av spelet *Spiritfarer* exklusivt på Netflix plattform.

Viktiga händelser efter årets utgång

- Playdigious lanserade en mobilversion av det kända spelet *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* exklusivt på Netflix plattform.
- Playdigious mobilversion av *Dead Cells* nådde i början av året 5 miljoner sålda enheter.
- Wagmi och Lucky Kat inledde samarbete med Myster Labs om web3-spelet *Cosmocadia* för lansering på blockkedjan Sui under 2023.
- Lucky Kat tecknade ytterligare avtal om utveckling av metaverse-upplevelser för The Sandbox.
- Lucky Kat och Wagmi tillkännagav att web3-spelet *Panzerdogs* kommer flyttas till blockkedjan Sui.
- Playdigious tillkännagav utveckling av spelet *Legend of Keepers* för mobila plattformar med lansering i maj 2023.
- Lars Johansson har valt att lämna sin nuvarande roll som CFO per augusti 2023.

Omsättning

Koncernens nettoomsättning uppgick till 254,1 MSEK (124,0). Omsättningen var betydligt högre än föregående år, en konsekvens av att koncernen under 2021 förvärvade Fragbite AB, Playdigious SAS och Lucky Kat B.V. Fragbite förvärvades per 18 februari 2021 och bidrog således till utfallet i första kvartalet 2021 medan övriga förvärv påverkade det konsoliderade utfallet från 1 juni, 2021 för Playdigious och 1 oktober, 2021 för Lucky Kat.

Resultat

Koncernens personalkostnader och övriga externa kostnader uppgick till 60,8 MSEK (36,7). Kostnaderna har ökat jämfört med föregående år, vilket är drivet av genomförda förvärv samt rekryteringar i moderbolaget. Övriga externa kostnader belastades med jämförelsestörande kostnader om 0,9 MSEK hänförliga till etableringen av koncernens Gibraltarbaserade bolag Wagmi. Motsvarande siffra för 2021 uppgick till 3,6 MSEK hänförliga till noteringsprocessen.

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 11,9 MSEK (6,1). Med hänsyn tagen till ovan nämnda jämförelsestörande poster uppgick justerad EBITDA till 12,8 MSEK (9,6).

Operativ EBIT, definierad som EBIT exklusive icke-operationella av- och nedskrivningar av immateriella anläggningstillgångar, uppgick till 5,3 MSEK (1,3).

Koncernens av- och nedskrivningar uppgick till 95,1 MSEK (51,6) främst relaterade till goodwill som uppstått i samband med genomförda förvärv men även relaterade till en nedskrivning av koncernens kryptovalutainnehav om 5,4 MSEK. Avskrivningar relaterade till aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 4,0 MSEK (9,0). År 2021 belastades med en nedskrivning av en immateriell tillgång uppgående till 7,3 MSEK i form av aktiverat arbete för egen räkning.

Koncernens resultat efter skatt uppgick till -103,1 MSEK (-50,4).

Kassaflöde, investeringar och finansiell ställning

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 43,1 MSEK (3,9).

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -141,2 MSEK (-148,2), till den allra största delen hänförliga till förvärvet av Lucky Kat där tillträdet av aktierna skedde i början av året samt till betalning av tilläggsköpeskillingar för förvärven Playdigious och Lucky Kat som skedde under tredje kvartalet. Föregående års siffror inkluderar förvärven av Fragbite AB samt Playdigious under första respektive andra kvartalet.

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 47,7 MSEK (226,8), ett resultat av genomförda nyemissioner hänförliga till förvärven av Playdigious och Lucky Kat samt amorteringar på Bolagets bankupplåning.

Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 41,0 MSEK (87,5).



Våra styrkor

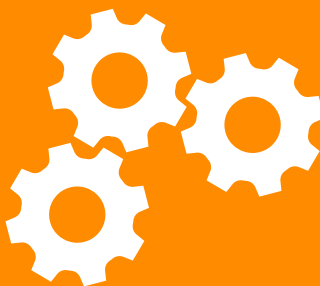


Unik marknadsposition

Vi nyttjar vår unika position att som börsnoterat bolag kombinera GAMING, ESPORT och WEB3.

Aktiv och selektiv M&A

Vi förvärvar lönsamma företag som drivs av erfarna entreprenörer med verksamheter som tillför synergier till gruppen.



Passion och Expertis

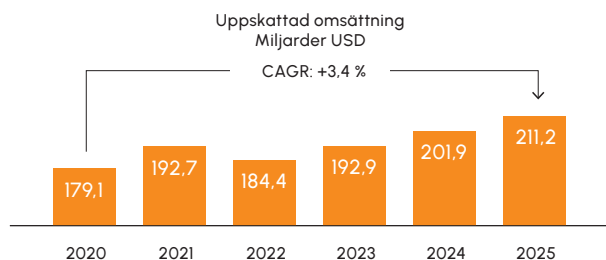
Med hjälp av expertis, kapital och struktur lyfter gruppen varje dotterbolag, bygger vidare på deras passionerade entreprenörskap och skapar långsiktig framgång.

Marknad

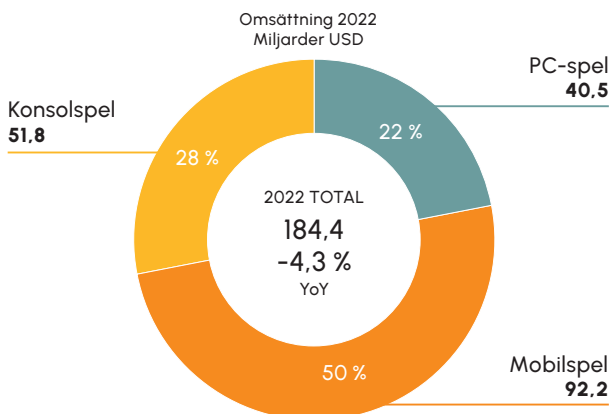
Gaming

Gaming utgör en betydande del av den globala marknaden för underhållning och är en drivande del i dess tillväxt. Av tradition benämns produkterna på gamingmarknaden ofta för "videogames", även om plattformar för spel utvecklats betydligt sen gaming först började etableras på 70-talet.

Gamingmarknaden omsatte 184,4 miljarder USD under 2022, en minskning från 2021 med 4,3 procent. Medan den globala marknaden såg en stor ökning i efterfrågan under 2020 på grund av covid, präglades 2022 och till viss del 2021 av branschomfattande produktionsförseningar, även de i efterdyningen av covid. Newzoo prognosticerar i sin årliga rapport att marknaden kommer växa från 179,1 miljarder USD år 2020 till 211,2 miljarder USD till år 2025 vilket innebär en genomsnittlig årlig tillväxttakt eller CAGR (Compound Annual Growth Rate) om +3,4 procent per år. Antal spelare världen över uppgick år 2022 till 3,2 miljarder, en ökning från året innan med 4,3 procent. Antalet spelare förväntas växa från 2,9 miljarder år 2020 till 3,6 miljarder år 2025.



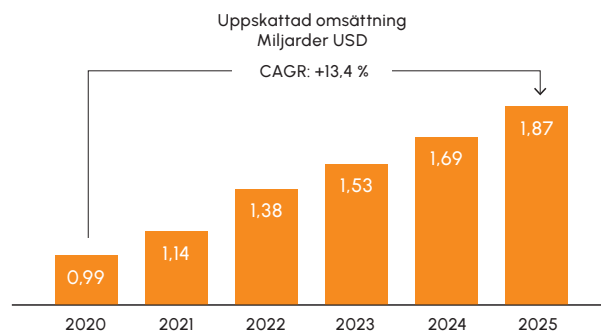
Den globala spelmarknaden segmenteras ofta utifrån plattform; konsolspel, mobilspel och PC-spel. Mobilspel, vilket inbegriper spel på mobila enheter som smarta mobiltelefoner och surfplattor, står för den största andelen.



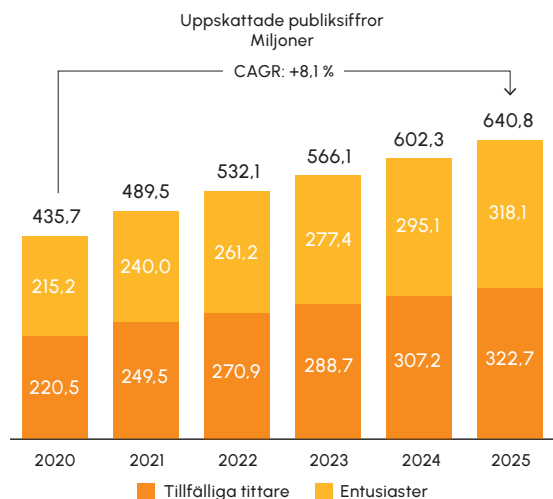
Mobilspel har växt relativt sett de andra plattformarna under en lång tid, dock ej under 2022 då en minskning i omsättning om 6,4 procent noterades.

Esport

Den globala esportmarknaden påverkades till skillnad från gamingmarknaden negativt under 2020 då inställda fysiska arrangemang bidrog till att den globala omsättningen minskade. Detta vände redan under 2021 med en positiv tillväxt, och år 2022 omsattes 1,38 miljarder USD vilket motsvarar en ökning med 16,4 procent från föregående år. De regioner som främst driver tillväxten är Sydostasien, Centralasien och Latinamerika. Den globala esportmarknaden beräknas omsätta drygt 1,87 miljarder USD år 2025.

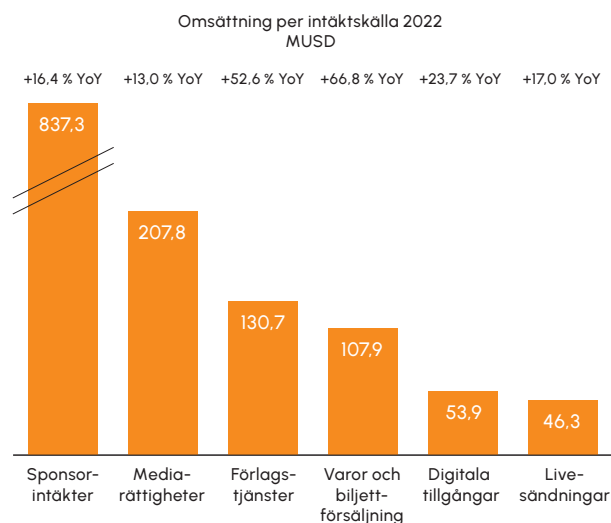


Esport utgör en attraktiv marknadsföringskanal då den lockar unga målgrupper som anses svåra att nå via traditionella kanaler. Åldersgruppen 21–35 kallas ibland för "the unreachable" – de onåbara – och här har esporten sin starkaste bas. Något som utvecklats de senaste åren, inte minst inom de yngre målgrupperna, är publiken för live-streaming av spel och närliggande innehåll. Under 2022 tittade 921 miljoner människor på någon form av live-streaming online, det inbegriper då både professionell esport såväl som privatpersoner och så kallade streamers som sänder live. Att inte bara själv spela utan även se när andra spelar, är en tydlig trend och publiken förväntas växa med en CAGR på 16,3 procent mellan 2020 och 2025 då den beräknas uppgå till ca 1,4 miljarder. Professionell esport nådde totalt 532 miljoner människor under 2022 vilket är en ökning från 2021 med 8,7 procent. Av dessa är 261 miljoner entusiaster vilka tittar på professionell esport minst en gång i månaden, medan resterande 271 miljoner utgörs av publik som tittar mindre ofta. Båda grupper förväntas växa de kommande åren.



Sponsring inklusive annonsering har varit den mest betydande intäktskällan för den globala esportmarknaden sen starten, och den fortsätter att dominera. Dock finns det tydliga tendenser som visar på att många aktörer nu breddar sina intäktsmodeller och söker fler alternativ, inte minst i efterdyningarna från covid som slog hårt på verksamheter byggda primärt på sponsorintäkter. Men även web3 förväntas påverka intäkterna inom esporten positivt allt eftersom innehåll börjar byggas på NFT:er, något som möjliggör för aktörer att med hjälp av blockkedjebaserade digitala tillgångar bygga lojalitet och driva merköp från esportpubliken på nya sätt. Digitala tillgångar som intäktskälla, som bland

annat innefattar intäkter från köp i spel kopplat till esportlagens varumärken samt NFT-baserade produkter, förväntas öka med en CAGR på +27,2 mellan 2020 och 2025. Men även den klassiska sponsringen påverkas av web3 med ökat intresse från web3-aktörer och blockkedjor att investera i lag och turneringar för att på så sätt nå den attraktiva esportpubliken. Allt eftersom fler tittare söker sig till livesändningar, så kallad streaming, ökar även dessa intäkter, speciellt i kölvattnet av att många stora varumärken gjort entré på marknaden genom att införliva streaming i sin marknadsföringsstrategi. Intäkter via livesändningar väntas ha en CAGR på 24,8 procent perioden 2020–2025.



Web3

Web3 var i början benämningen av nästa generations internet, ett tillstånd vi börjat närma oss men inte ännu fullt gått upp i. Web3 har dock inom kort kommit att omfatta hela rörelsen mot decentralisering av digitala tillgångar på nätet vilket har en inverkan på en stor

mängd varor och tjänster, inte minst spel och esport eftersom användarna på de marknaderna till hög grad redan lever i en digital värld. Web3 anses bidra till ett omfattande skifte i kultur och konsumentbeteende som redan inletts och som rör sig framåt i snabb takt.

<p>KRYPTO</p> <p>Digital valuta byggd på blockkedjeteknik.</p>	<p>NFT:er</p> <p>Unika digitala tillgångar med en mängd olika användningsområden.</p>	<p>DeFi</p> <p>Decentraliserade alternativ för att investera, handla, låna och spara kapital.</p>	<p>METVERSE</p> <p>Virtuella upplevelsebaserade världar direkt kopplade till den fysiska världen med överförbara tillgångar.</p>
---	--	--	---

WEB3 – KULTUR OCH KONSUMENTBETEENDE

Den framväxande tekniken driver fram en förändring bestående av moderna kulturella upplevelser i digital form inom konst, mode, musik, idrott och gaming.

Källa: Modifierat efter "What to Watch in Web3 November 2022" av Vayner3.

Plattformer, intäktmodeller och engagemang

Web3:s betydelse för gaming och esport kan på en makronivå sammanfattas med att det för med sig nya plattformar, nya intäktmodeller samt nya strategier för att engagera användare. Blockkedjetekniken som ligger till grund för web3 har förändrat de tekniska förutsättningarna för att publicera spel på existerande och nya plattformar. Tekniken möjliggör även att de klassiska pay-to-play och free-to-play-modellerna för intäkter kompletteras med play-and-earn. Intäktmodellen innebär att spelarna kan tjäna i spelets interna kryptovaluta, en så kallad in-game token, genom att exempelvis utföra uppdrag eller bygga sina karaktärer i spelet. I grunden är det samma spelidé som i traditionella spel där poäng samlas och används för att uppgradera karaktärer och köpa nya objekt med skillnaden att i web3-spel kan poäng, samt de objekt som används, köpas och säljas mellan spelare. De försvinner inte när spelaren lämnar spelet utan följer med denne och utgör i stället handelsvara på en intern eller öppen marknad. Spelutvecklaren kan också erbjuda NFT-kollektioner kopplade till spelet, med exempelvis karaktärer, profilbilder, objekt med mera. Slutligen innebär web3 ett skifte i relationen mellan leverantör och användare där inte bara mycket av ägandet av det som skapas ligger hos spelarna tack vare blockkedjeteknik, utan även att design- och utvecklingsprocessen delas med spelarkollektivet. Web3 för med sig en ny typ av kultur med grund i decentralisering, där öppenhet och strukturerat gemensamt skapande utgör grunden. Spelarnas konsumentbeteende utvecklas således i takt med att web3 växer fram – de ställer allt högre krav på delaktighet i olika former – såväl finansiellt som icke finansiell.

Storlek

Det finns inte på samma sätt som för gaming och esport etablerade källor som mäter marknadens storlek år efter år. Marknaden är ännu ung och det är inte heller klart var avgränsningen går för web3-spel och web3 inom närliggande områden. Men om vi ser till många källor sammantaget är trenden tydlig; det här är en snabbt växande marknad med betydande potential. En uppskattning som talar till marknadens storlek är gjord av DappRadar i rapporten "Blockchain Games Report". De uppskattar att under 2022 uppgick globala investeringar i web3-spel och metaverseprojekt till 7,6 miljarder USD, vilket är en ökning från 2021 med 59 procent. Ett annat sätt att uppskatta marknadens storlek är att se till spel under utveckling. Ett av de

första AAA-spelen inom web3, Illuvium, har nyligen sålt NFT:er för drygt 72 MUSD.

Kryptovalutornas påverkan på web3-marknaden

Med huvudparten av de digitala tillgångarna i spelen handlade i kryptovaluta har marknaden för web3-spel påverkats av den så kallade kryptovintern som tog fart under slutet av 2022. Direkt genom att många in-game tokens drabbats av att kryptovaluta fallit i värde, indirekt genom att web3 generellt förknippas med kryptovaluta även om bilden av marknaden är på väg att mogna och breddas. Intressant nog har dock produktutvecklingen inom web3 fortsatt vilket framgår av många olika källor. Enligt Ancient8 och rapporten "Web3 Gaming and NFT Market Report 2022" finns det mycket data som visar på att utvecklare aktivt fortsatt utveckla web3-spel under kryptovintern, varav flertalet ökat sina investeringar i spelutveckling vilket indikerar att perioden varit produktiv.

Tillväxt

Med web3-marknaden för spel i sin linda är det relevant att också se till investeringar som gjorts i web3 och blockkedjebaserad teknik i närliggande områden, exempelvis:

- Globala jättarna Microsoft och Google beräknas ha hittills investerat totalt 500 MUSD respektive 1500 MUSD i web3-teknologi.
- Mobila web3-appar för olika användningsområden hade en tillväxt mellan 2020 till 2022 på totalt över 500 procent.
- Välkända varumärken gör sin entré inom web3 med betydande investeringar. Det kan handla om allt från att ingå partnerskap med en metaverse-aktör som The Sandbox och erbjuda virtuella upplevelser eller använda metaverse som en direkt sponsorkanal. Det kan också handla om att man med hjälp av blockkedjeteknik tar fram appar, biljettsystem, lojalitetsprogram eller kompletterar sina fysiska produkter med virtuella produkter i form av NFT:er. Till exempel hade det globala sportföretaget Nike en intäkt på 184 MUSD under 2022 från sålda NFT:er.

Källor:

Newzoo Global Games Market Report 2022
Newzoo Global Esport Report 2022
Newzoo Metaverse Blockchain NFT Report 2022

DappRadar x BGA Games Report – 2022
Ancient8 Web3 Gaming and NFT Market Report 2022
Vayner3

investing.com

Strategi och mål

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

Ökade satsningar på utveckling och publicering av spel och esportinnehåll

Bolagets ambition är att göra ett positivt avtryck i våra spelares vardagsliv genom att skapa en social, underhållande och positiv spelupplevelse. Affärsmodellen är byggd på ett långsiktigt synsätt kring Bolagets dotterbolag, anställda, följare och slutanvändare. För FunRock & Prey Studios, Lucky Kat samt Playdigious med sina redan starka portföljer av spel, innebär detta en utveckling av fler och större spel, baserade på Bolagets spelmotorer. Därutöver avser Bolaget att öka sina existerande investeringar i immateriella rättigheter och varumärken för att därigenom skapa och utveckla nya möjligheter till upplevelser i nya medier och för nya plattformar. Detta kan innebära att skapa nya spel eller koncept baserade på egenutvecklade, förvärvade eller externa spelmotorer, samarbete med externa utvecklare av speltillbehör eller licensiering av immateriella rättigheter som innehas av en tredje part.

Inom esport, där Bolaget redan idag är en av de ledande nordiska arrangörerna av digitala esportturneringar och ligor samt genom Fragbite Community, en av Nordens ledande esportplattformar, innebär detta till exempel att producera skraddarsydda turneringar med kända varumärken såsom Philips eller etablera koncept som Svenska Cupen i CS:GO. Kompetens inom esport och gaming möjliggör att Bolaget kan erbjuda riktad konceptmarknadsföring och aktiviteter till etablerade varumärken för att introducera dem till esportpubliken.

För Wagmis del innebär det en fortsatt etablering av publiceringsverksamheten inom web3 med en successivt ökande kapacitet för utgivning av blockkedjebaserade tokens, som i sin tur kan understödja distribution och marknadsföring av de titlar som tas fram inom Bolagets spelutvecklingsverksamhet.

Förvärv av kompletterande verksamheter och immateriella rättigheter

Bolaget avser att fortsatt ta en aktiv roll i den pågående, omfattande konsolideringen inom den globala spelindustrin. Genom noggrant genomförda förvärv stärker Bolaget sin position inom gaming, esport och web3 vilket möjliggör såväl synergier mellan bolagen i gruppen som

främjar organisk tillväxt. Strategin bygger på investeringar i spelutveckling och förvärv av oberoende, etablerade spelutvecklare och esportaktörer med en historik av lönsam verksamhetsutveckling i framkant. Genom tillväxt via förvärv etablerar också Bolaget en successivt växande portfölj av starka immateriella rättigheter.

Fragbite Groups dotterbolag vilar på en kombination av entreprenörsanda, kreativitet, passion för spelupplevelsen och djup branschkunnskap, som utgjort grunden för deras kommersiella framgång. Därutöver finns inom gruppen betydande erfarenhet av att utveckla, finansiera och marknadsföra verksamheter samt kompetens att etablera effektiva processer som driver lönsamhet. Sammantaget innebär detta ett värdeskapande som utgör grunden för gruppens tillväxt, och Bolagets strategi är att fortsatt göra förvärv som möjliggör och utökar den tillväxten.

Vid integrationen av nyförvärv lägger ledningen stor vikt vid att skapa en grupptillhörighet och ett engagemang hos de förvärvade bolagens nyckelpersoner samt en gemensam syn på bolagsstyrning. Bolaget fokuserar på att i möjligaste mån bibehålla de nya dotterbolagens egen kultur och organisation för att inte riskera att negativt påverka deras egen entreprenörsanda och drivkraft. Utöver den kompetens och möjlighet till verksamhetsstöd som finns inom gruppen, underlättar Bolagets marknadsnotering på Nasdaq First North Growth Market för Bolaget att exekvera på förvärvsagendan då det öppnar upp för möjligheten att använda vår noterade aktie som vederlag vid bolagsförvärv. I och med att entreprenörerna till de förvärvade bolagen på detta sätt blir delägare i Fragbite Group bibehålls deras engagemang för sin egen verksamhet såväl som för Bolaget som helhet, vilket även ökar sannolikheten för att de fortsätter i sina roller och vill bidra till gruppen på lång sikt.

Underhålla och utveckla IP-centrerad verksamhet

Fragbite Groups affärsstrategi präglas av fokus på värdeskapande immateriella rättigheter. Bolaget har genom sina dotterbolag tillgång till en bred och växande portfölj av både internt och externt ägda immateriella

rättigheter och varumärken. Bolaget strävar ständigt efter att utveckla sina immateriella rättigheter genom att exempelvis identifiera nya distributionskanaler för att attrahera och engagera såväl befintliga som nya spelare. För Bolaget innebär det bland annat att proaktivt hantera relationer med plattformsägare för att säkerställa närvaro på deras plattformar och i deras kanaler. Goda relationer med plattformsägare kan också resultera i fördjupade kommersiella samarbeten, till exempel genom investeringar i Bolagets spelutvecklingsprojekt i syfte att säkerställa ett tillflöde av nytt innehåll till deras plattformar.

Ökad affärsmässighet och bibehållen entreprenörsanda

Bolaget bygger på en starkt decentraliserad entreprenörskultur, och en viktig komponent i affärsstrategin är att bibehålla och vidareutveckla personalens spetskompetens och expertis inom respektive verksamhetsområde. Bolagets huvudkontor och de svenska dotterbolagen är sedan 1 februari 2022 lokaliserade i det nya SPACE gamecentret i Stockholm – det största av sitt slag i Europa – som utöver en attraktiv och relevant miljö även erbjuder ökade möjligheter till egna evenemang och etablering av ömsesidigt värdeskapande kontakter med andra bolag i branschen. För att bibehålla och stärka Bolagets konkurrenskraft inom esport och spelutveckling, spelpublicering och distribution är det viktigt att alla Bolagets dotterbolag noggrant förvaltar Bolagets tillgångar och utnyttjar de möjligheter till synergier en växande företagsgrupp erbjuder. Detta kan exempelvis innebära delade utvecklingsresurser, breddad geografisk distribution och möjligheten att överföra unik spelmekanik från en spelmotor till en annan. Ytterligare exempel inkluderar att anpassa ett spel till en ny plattform, utveckla nytt innehåll eller skapa uppföljare inom samma spelserie samt utveckla nya intäktsmodeller. Genom att

Bolagets verksamhet inkluderar både spelutveckling och esport skapas vidare unika möjligheter till korsbefrukning där Bolagets spel och immateriella rättigheter kan skapa nya och innovativa esportkoncept.

Verksamhetsmål

Bolaget har följande strategiska mål:

- Vara aktiv på förvärvsmarknaden och driva konsolidering genom att förvärva lönsamma bolag.
- Skapa stabilitet och riskspridning genom en väldiversifierad portfölj av spel inom olika genrer och geografiska regioner, byggd på såväl egna IP:n som via licensiering av IP:n.
- Expandera esporterbjudandet genom att utöka antalet samarbetspartners, hjälpa fler internationella varumärken att nå den unga publiken för live-streaming samt vidareutveckla våra egna IP:n.
- Fortsätta etablera den redan lönsamma web3-verksamheten och aktivt söka upp möjligheter för tillväxt och ytterligare lönsamhet på denna unga marknad.

Finansiella mål

Fragbite Group bedömer att det finns goda tillväxtpotentialer de närmaste åren. Följande mål har beslutats av styrelsen: Att uppvisa en aggregerad årlig tillväxt överstigande 15 procent genom organisk och förvärvad tillväxt. För att växa organiskt behöver Bolaget framgångsrikt marknadsföra befintliga spel samt utveckla och publicera nya spel. Avseende lönsamhet har Bolaget som mål att på medellång sikt uppvisa en EBITDA-marginal om cirka 20 procent samt uppnå positivt kassaflöde genom spelförsäljning och köp inuti spel samt genom annonsering och partnerskap för esport. På lång sikt är det Bolagets målsättning att uppvisa en EBITDA-marginal överstigande 30 procent.



Våra dotterbolag

Fragbite Group har en portfölj av snabbväxande, välskötta och lönsamma dotterbolag som utvecklar, anpassar och publicerar spel och esportinnehåll för såväl traditionella plattformar som moderna web3-plattformar. Gemensamt för gruppens dotterbolag är att verksamheterna vilar på en kombination av entreprenörsanda, kreativitet, passion för spelupplevelsen och djup bransch-kunnighet som utgjort grunden för deras kommersiella framgång, en grund att bygga vidare på genom att dra fördel av synergier inom gruppen.

Fragbite

En av Nordens ledande esportaktörer

Fragbite AB ("Fragbite") grundades 2002 och når genom sin plattform ut till drygt 200 000 unika besökare varje månad. Företaget är baserat i Stockholm och är idag ett av Nordens ledande esportbolag som erbjuder en komplett portfölj av content – turneringar, ligaverksamhet, marknadsföring, annonsering, livesändningar och publicering. Via fragbite.se och sin kanal på streamingplattformen Twitch tillhandahåller Fragbite en välbesökt plattform som länge utgjort ett livskraftigt community med stor betydelse för esportens utveckling i Sverige och Norden. Fragbite arbetar med internationellt välkända annonsörer och har god kunskap om hur man kan skapa värden baserat på innehåll inom esport. Fragbites välkända varumärke utgör även en språngbräda för koncernens fortsatta tillväxt inom esporten, och möjliggör eventuella tilläggsförvärv i syfte att öka räckvidd mot bland annat fler geografiska marknader.

Ligor och turneringar

Fragbite har lång erfarenhet av att producera och distribuera turneringar inom esport och tillhandahåller skräddarsydda turneringar för uppdragsgivare så som t.ex. de välkända varumärkena Samsung och Philips. Fragbite drev i egen regi följande ligor och turneringar under 2022:

- *Swedish Cup CS:GO – Svenska Cupen* – Den första turneringen hölls 2022 med kval under hösten och final i Space Arena som lockade en stor publik, 3 miljoner startade streams och 1,6 miljoner unika tittare.
- *Fragleague* – Nordens största esportliga för amatörer.
- *Svenska Schackligan* – Digital schackliga för alla nivåer från amatör till proffs på internationella portalen chess.com. Drivs i samarbete med Svenska Schackförbundet.



Marknadsföring och annonsering

Fragbite hjälper internationella varumärken att nå och göra avtryck på esportpubliken – en ung målgrupp som ofta klassas som svåra att nå med traditionell marknadsföring. Företaget erbjuder riktad konceptmarknadsföring för att främst introducera olika varumärken till esport, men även genomföra fortsatt marknadsföring för långsiktig exponering. I egenskap av Nordens största kompletta annonsvertikal för annonsering inom esport, erbjuder Fragbite automatiserad annonsering och står för den tekniska lösningen. Fragbite har även rättigheterna för in-game-annonslösningen "Anzu" i Norden, ett innovativt verktyg för annonsering som integreras i spelen.



Funrock & Prey Studios

Komplett utvecklingsstudio för mobilspel

Funrock Development AB och P Studios AB ("Funrock & Prey Studios") grundades 2008 respektive 2011 och de två verksamheterna slogs samman i en organisatorisk enhet 2021 (P Studios AB). Funrock & Prey Studios utvecklar spelmotorer och spel anpassade för smarta mobiltelefoner och surfplattor vilka primärt distribueras via Google Play och Apple App Store. Studio tillämpar affärsmodellen free-to-play som innebär att användare laddar ner och spelar gratis, men kan betala för ytterligare innehåll för att lättare avancera. Intäkter uppstår således via annonser och köp inuti spel. Verksamheten bedrivs på kontoren i Stockholm och Alexandria, Egypten.

Titeln *MMA Manager 2: Ultimate Fight* släpptes 2022 och visade tidigt bättre KPI:er än föregångaren *MMA Manager 1*, samt erhöll en nominering som Best Mobile Sports Game av Pocket-Gamer.com. Spelet utgör starten för en serie managerspel där spelmotorn kommer nyttjas för andra teman. Sedan senhösten 2022 har arbete med vidareutveckling skett i syfte att optimera och öka spelets så kallade ARPU (average revenue per user) vilket innebär riktade, strategiska justeringar i syfte att öka intjäningsförmågan. Målsättningen är att skapa en långsiktig lönsam serie managerspel med idrottstema, och att de

**FUN
ROCK**



strategiska förbättringar som nu görs ska leda till högre avkastning på framtida investeringar i UA (user acquisition).



Lucky Kat

Pionjär inom web3-utveckling

Lucky Kat B.V ("Lucky Kat") grundades 2015 och är en spelutvecklare baserad i Haag, Nederländerna. Företaget utvecklar mobilspel inom segmentet hypercasual samt web3-spel baserade på blockkedjeteknik.

Hypercasual

Lucky Kat är väletablerad som utvecklare av mobilspel inom segmentet hypercasual – titlar med enkel spelmekanik, ofta med en retroinspirerad stil, som är ämnade för en bred publik och syftar till att erbjuda en stunds avkoppling. Affärsmodellen för dessa mobilspel är free-to-play och den främsta intäktskällan är annonsering. Lucky Kat's katalog på drygt 20 spel har till dags dato haft över 200 miljoner nedladdningar. Till de mest populära titlarna räknas *Magic Finger*, *Road Crash* och *Ice Cream Roll*.

Web3-spel

Lucky Kat är en pionjär inom web3-spel och studios titel *Panzerdogs* har nominerats av European Blockchain Convention som ett av Europas 100 främsta start-upprojekt inom blockkedjeteknik. Betaversionen av *Panzerdogs* lanserades 2022 och utveckling pågår med en mobilversion samt en uppdaterad PC-version. Spelet *Cosmocadia* förbereds för lansering under 2023, och utöver arbete med design och spelutveckling läggs



fokus på marknadsföring och långsiktigt varumärkesbyggande gentemot nyckelmålgrupper.

The Sandbox

I samarbete med partnern The Sandbox utvecklar Lucky Kat innehåll för deras metaverse – en virtuell värld i vilken användare får tillgång till olika sociala och kulturella upplevelser som spel, konserter och shower. Det första projektet studio tog fram var *Lucky Kat Land* – en spelupplevelse med nöjesparkstema. Sedan februari 2023 pågår utveckling av en upplevelse med Parkour-tema som även kommer kunna utgöra grunden för så kallade reskins till andra avatarkollektioner inom The Sandbox.



Playdigious



Prisbelönt utvecklingsstudio med expertis inom portning

Playdigious SAS ("Playdigious") är en väletablerad spelutvecklare med spetskompetens i att vidareutveckla framgångsrika speltitlar från PC till mobil och därefter publicera dem, så kallad *portning*. Bolaget utvecklar och publicerar även titlar för PC och konsol. Playdigious är baserat i Frankrike med kontor i Paris, Montpellier och Nancy.

Framgångsrik portfölj

Playdigious designmässiga och tekniska expertis i att omvandla ett spel från en plattform till en annan har gjort studion till en välrenommerad aktör i branschen med namnkunniga partners samt flertalet prisbelönta titlar i portföljen. Bolaget har tagit fram mobila versioner av framgångsrika spel som *Dead Cells*, *Spiritfarer*, *Northguard* och senast *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*, som lanserades exklusivt på Netflix i januari 2023. Playdigious spelkatalog är delvis lanserad i Kina där till exempel storsäljaren *Dead Cells*, som hittills sålts i 5 miljoner enheter globalt, visat goda resultat. Utvecklingspotentialen i Kina är stor samtidigt som det är tidskrävande och komplicerat att få godkännande för publicering, vilket ger de titlar som klarat processen en stor fördel.

Lösam tillväxt

Playdigious verksamhet minskar utvecklingsrisken i Fragbite Group eftersom koncernen kan balansera de betydande kostnader som är associerade med att ta fram egna spel från grunden med portning av licensierade, redan finansiellt framgångsrika IP:n, samtidigt som den breda portföljen reducerar beroendet av ett fåtal speltitlar. Under 2022 har gruppen skjutit till kapital för att accelerera Playdigious redan positiva tillväxt, i syfte att möjliggöra en utökning av produktionskapaciteten samt skapa förutsättningar för att kunna ingå avtal om större och mer etablerade titlar.

Breddning av distribution och intäktmodeller

Playdigious har under året arbetat med flertalet titlar, bland annat med mobilversionen av *Little Nightmares* som ska lanseras under 2023. För titlar som *Dead Cells*, *Northguard* och andra pågår hela tiden arbete med att utveckla uppdateringar av typen DLC (*downloadable content*). Dessa uppdateringar ökar spelets finansiella livslängd genom att de håller spelet aktuellt och, i de fall de är avgiftsbelagda, möjliggör merköp från befintliga spelare. Playdigious har arbetat under 2022 med att bredda sitt distributionsnätverk och addera fler intäktmodeller, ett arbete som kommer bära frukt även för de andra bolagen i gruppen. I och med avtalen med Netflix och Apple Arcade har prenumeration lagts till, exklusivt eller vid sidan av nedladdning, och i de fallen utgörs ersättningen av fasta summor fördelat över tid.



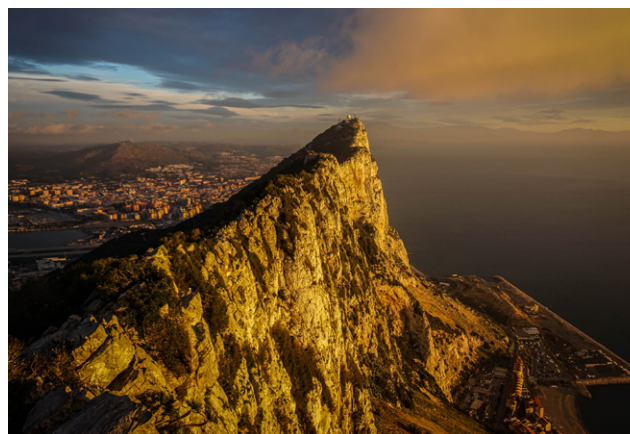
WAGMI



Licensierad publisher inom web3

WAGMI Ltd. ("Wagmi") är koncernens publiceringsföretag inom web3, licensierat för utgivning av blockkedjebaserade tokens. Bolaget grundades 2022 och är baserat i Gibraltar där dotterbolaget godkänts som *Virtual Assets Service Provider* av The Gibraltar Financial Services Commission.

Wagmi publicerade under 2022 betaversionen av spelet *Panzerdogs*, utvecklat av Lucky Kat, för vilket bolaget framgångsrikt lanserade och sålde in-game tokens. Under 2023 pågår arbete inför försäljningen av nästa omgång in-game tokens, samt inför lanseringen av spelet *Cosmocadia* och dess NFT-kollektion. *Cosmocadia* kommer lanseras på blockkedjan Sui och utvecklingen av spelet sker inom ramen för ett strategiskt partnerskap mellan Wagmi, Lucky Kat och Mysten Labs, ursprunglig utvecklare av Sui.





Den prisbelönta mobilversionen av *Spiritsfarer* lanserades i oktober 2022 på Netflix.

Succétiteln *Dead Cells* nådde 5 miljoner sålda enheter i början av 2023. Spelet finns tillgängligt för köp på iOS och Android samt sedan december 2022 på prenumerationsplattformen Apple Arcade.



Elektronikjätten Samsung är en av flera aktörer som anlitar Fragbite AB för att producera skräddarsydda kampanjer riktade mot esportpubliken.

Northgard är ett populärt strategispel med vikingatema för vilket Playdigious regelbundet släpper nytt innehåll.



Web3 – Spel för nästa generation

Web3 utgör idag i mångt och mycket en övergripande etikett för ett tekniskt, kulturellt och kommersiellt paradigmskifte för den digitala underhållningsindustrin. Hur vi skapar, äger och handlar virtuella tillgångar var i första hand drivet av teknik men drivs nu allt mer av en kulturell evolution, som successivt förändrar uppfattningarna i branschen om vem som skapar och vem som äger. Vi gör ett kort nedslag i några centrala begrepp och vad de betyder för Fragbite Group allt eftersom vi utvecklar vårt web3-erbjudande.

Vad är web3?

Web 3.0 beskrivs som internets tredje epok och framtida form – ett decentraliserat internet baserat på blockkedje-teknik inom vilket användare äger sin egen data och bär den med sig från tjänst till tjänst. Web 1.0 kom på 90-talet och byggde på enklare hemsidor från vilka mottagare kunde ta del av information. I och med web 2.0 började internet utvecklas och ses som en applikation eller plattform, något att interagera med, och i samband med det kom internetbanker, bloggar, sociala medier och dylikt. I web 3.0 tar användarna steget till att även äga saker digitalt. Istället för att enorma mängder data lagras i några få stora databaser, hos exempelvis Facebook eller Google, distribueras data så att alla får kontroll över sin egen information och det de själva skapat i en liten, avgränsad del av en gemensam blockkedja. Denna nästa epok av internet kallas numera vanligen för web3.

Vad är en blockkedja?

Blockkedja (blockchain) är en komplett, distribuerad huvudbok över transaktioner som görs med ett underliggande digitalt objekt. Att huvudboken eller liggaren (eng: ledger) är distribuerad innebär att den finns i identiska exemplar på många datorer. Den bakomliggande orsaken till detta är att det skall vara svårt att förfalska informationen. Varje ny transaktion måste

godkännas av alla datorer som finns i blockkedjan. Alla tidigare värden som rör blockkedjan finns redan i dessa datorer och de kan därför kontrollera att allting är korrekt och att inget har ändrats. Om allt är korrekt, godkänns transaktionen och den läggs till listan i blockkedjan. Kortfattat kan man säga att blockkedjor är ett nytt innovativt sätt att skapa register. En av de första tillämpningarna av suveräna, decentraliserade autonoma organisationer (DAO) var digitala valutor som exempelvis Bitcoin. Publika och decentraliserade blockkedjor erbjuder en förändrad fördelning av förtroende mellan olika parter, och kan med decentraliserad programvara och öppen källkod ersätta institutioner som förlitar sig på centraliserade system. Medan centraliserade institutioner måste samordna funktionerna i ett finansiellt system, fungerar digitala valutor som en enda decentraliserad institution. Den digitala valutan förlitar sig och bygger på ett globalt nätverk av digitala block som är validerade och som består av kryptografiska transaktioner som verifierats genom matematiska algoritmer. Blockkedjetekniken utvecklas i hög takt och kan också utvidgas till många icke-finansiella användningsområden.

Vad är en NFT?

En av de mest spännande applikationerna för blockkedje-teknik är decentraliserade kontraktslösningar. Smarta avtal hjälper användaren att utbyta pengar, aktier, konstverk eller någon annan typ av egendom på ett öppet, konfliktfritt sätt samtidigt som mellanhänder undviks. Förenklat kan kontrakten likställas med små program innehållande en kod som stipulerar att "om X händer så gör Y". Om blockkedjan har givit oss ett distribuerat tillförlitligt lagringsutrymme, ger smarta kontrakt distribuerade avtal utan behov av ytterligare verifikation och finansiella mellanhänder samt med reducerad motpartsrisk. Dessa smarta kontrakt kallas non-fungible tokens (NFT) och de verifierar ägandet av digitala tillgångar via offentliga blockkedjor. Under 2021 dök Ethereum upp som den dominerande smarta kontraktsplattformen för decentraliserad finansiering, men då smarta kontraktsplattformar är öppna och transparenta skapade höga transaktionsavgifter på Ethereums plattform efterfrågan på nya och mer skalbara lösningar samtidigt som säkerheten bibehålls. På samma sätt har många aktörer ställt krav på mer energieffektiva

blockkedjor. Under 2022 genererade NFT-marknaden enligt DappRadar ca 24,7 miljarder USD i organisk handelsvolym, globalt över olika blockkedjor och marknadsplatser.

Vad är metaverse?

Metaverse, eller metaversum, spås bli en del av nästa generations internet, en virtuell 3D-animerad mötes- och handelsplats där digitala valutor får en växande roll. Metaversum betyder "bortom universum" och erbjuder en mer interaktiv version av internet där användare kan handla, vara sociala och utöva olika aktiviteter. Det saknas en samlad bild av vad ett sådant universum kommer att innehålla och den vision som en marknadsaktör presenterat rimmar inte nödvändigtvis helt med den som en annan aktör beskriver. Metaverse är inte heller bara en plats eller plattform. Det är inget som kommer att utvecklas av ett ensamt företag. Snarare handlar det om olika virtuella världar som kan interagera med varandra.

Matthew Balls beskriver i boken "The Metaverse" sin vision att metaverse i framtiden kommer bestå av mängder av 3D-världar inom vilka allt sker i realtid, dit alla kan koppla upp sig och där förändringar som görs är bestående. Världarna och deras användare kan interagera med varandra och data, identitet, betalningar och digitala ägodelar kan flyttas mellan dem. En nyckelobservation Matthew Balls delar med många andra är att ett metaverse inte bara håller sig i den digitala sfären utan ska kunna interagera med den fysiska världen.

"The metaverse is best understood as the shift of computing and interaction from a device in your pocket into a virtual simulation".

Matthew Balls.
"The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything"



Källor:
www.ark-invest.com
www.coinbase.com
www.meta.com

www.matthewball.vc/all/themetaverse
Decrypt.com - NFT Sales 2022
Forbes Blockchain 50 2023

Vayner3
Newzoo
DappRadar

Lucky Kat Land – en spelupplevelse utvecklad av Lucky Kat for The Sandbox Metaverse.

Våra web3-spel

Fragbite Groups målsättning inom web3 är att genom blockkedjeteknik ta fram digitala upplevelser som erbjuder spelaren nya och innovativa sätt att utveckla sina intressen, interagera med andra, äga det de skapar samt få möjligheten att påverka beslut om upplevelsens ekosystem och utveckling.

Panzerdogs

Panzerdogs är Fragbite Group's första web3-spel, utvecklat av Lucky Kat och publicerat av Wagmi. Spelet mjuklanserades 2022 på PC inför vilket 5 555 NFT:er i form av hundavatarer såldes för strax under 1 MUSD. Senare under 2022 lanserades spelet på mobila plattformar i utvalda marknader och därefter har tester och uppdateringsarbete pågått i syfte att öka antalet spelare och förbättra spelupplevelsen inför en planerad full lansering på mobil under 2023.

I juli 2022 genomfördes den första försäljningen av in-game tokens för totalt drygt 3 MUSD. Dessa tokens är ämnade som betalningsmedel inom spelets ekosystem, samt framöver även i gruppens övriga web3-spel. *Panzerdogs* ligger för närvarande på blockkedjan Solana men kommer migreras över till blockkedjan Sui efter lanseringen av Sui Mainnet, där spelet kommer göra *Cosmocadia* sällskap.

Spelupplevelse

Panzerdogs är ett strategispel som erbjuder såväl PVE ("Player-versus-Environment") som PVP ("Player-versus-Player") där två lag med vardera tre spelare tävlar mot varandra. Varje spelare kontrollerar en karaktär (en så kallad avatar) med en uppsättning förmågor som förbättras under spelets gång och som bidrar till lagets övergripande strategi. Spelupplevelse är högsta prioritet vid utvecklandet av *Panzerdogs*, och till det läggs sedan de lager av funktionalitet som tillförs med hjälp av blockkedjetekniken, bland annat play-and-earn-mekanik.



Panzerdogs ekosystem

För att spela *Panzerdogs* i PVP-läget krävs att spelaren äger NFT:er i form av både stridsvagnsdelar och hund-avatarer. Stridsvagnsdelarna används för att skapa unika stridsvagnar som styrs i spelet av spelaren, medan hundavatarerna medför möjligheten att få tillgång till en mängd belöningar och fördelar i spelet. *Panzerdogs* ekosystem inkluderar två interna spelvalutor: \$PANZR och \$SCRAP. \$PANZR är en premiumvaluta och har ett begränsat utbud och kan användas för att förvärva nya eller uppgradera objekt i form av NFT:er i spelet. \$SCRAP erbjuds alla spelare, oavsett om de äger NFT:er eller inte, som belöning för att de spelar spelet och interagerar med andra spelare. På sätt bidrar \$SCRAP till att sänka inträdesbarriärerna till *Panzerdogs* genom att attrahera en större grupp spelare. En mängd aktiviteter och möjligheter till strukturerat, gemensamt skapande erbjuds löpande via spelets sociala kanaler, vilket medför att vi som utvecklare tillsammans med spelets användare, dess så kallade community, bygger ett spel som görs tillgängligt och attraktivt för en bred publik. För att skapa likviditet i spelvalutorna emitterade

Bolaget först \$PANZR- och \$SCRAP-tokens på en decentraliserad börs genom en riktad strategisk emission, vilken utgjorde den första försäljningen av in-game tokens som genomfördes i augusti 2022. Denna försäljning innebar även att spelvalutan kunde växlas till andra kryptovalutor. För köp av NFT:er i spelet, såväl som för handel med NFT:er mellan spelare, används externa NFT-marknadsplatser. På dessa kan spelare sälja avatarer samt stridsvagnar och stridsvagnsdelar som de har skapat. En provision om 5–10 procent tas ut för transaktioner beroende på typ av NFT och antal användare på plattformen. En del av intäkterna från NFT-försäljningar och transaktionsavgifter leds tillbaka till *Panzerdogs* så kallade spelkassa (eng: game treasury) och kan användas till exempelvis belöningar och tävlingar i syfte att öka spelarnas engagemang. Ytterligare NFT:er i form av avatarer, stridsvagnar, stridsvagnsdelar, garage, marktytor med mera introduceras kontinuerligt i spelet och på dessa marknadsplatser efter hand som spelet utvecklas och underhålls.



Cosmocadia

Under 2022 har utveckling pågått för *Cosmocadia* som är gruppens andra web3-spel. *Cosmocadia* är ett community-baserat web3-spel med odlingstema som utvecklas av Lucky Kat och publiceras av Wagmi. Spelare kan odla, fiska, skapa och arbeta tillsammans för att

förvandla den igenväxta vildmarken till sin egen utopiska kreation. Precis som i *Panzerdogs* kommer spelare med hjälp av blockkedjeteknik att kunna äga och byta karaktärer och föremål i spelet i form av NFT:er, samt nyttja in-game tokens som betalningsmedel.

Lansering

Wagmi och Lucky Kat inledde under 2022 samarbete med infrastrukturföretaget Mysten Labs för att tillsammans kunna erbjuda web3-spel till en bredare publik. Samarbetet med Mysten Labs fördjupades i början av 2023 genom att parterna kom överens om att samverka avseende lanseringen av spelet *Cosmocadia* på Sui Mainnet. *Cosmocadia* och spelets NTF-kollektion kommer att lanseras fullt ut som ett av de första projekten på Sui – en högpresterande blockkedja som Mysten Labs är ursprunglig utvecklare av. Sui är för närvarande i en testfas och lanseringen av det kompletta Sui Mainnet är planerad till våren 2023.

Inför lansering

Utöver spelutvecklingen har stort fokus lagts på att bygga spelets så kallade community – den gemenskap av spelare och samlare som redan i utvecklingsfasen knyter an till spelet och på så sätt är med och bidrar till riktningen. Ett stort antal följare på Discord och Twitter hjälper till att driva engagemang och understödja marknadsföringen av spelet inför mjuklanseringen. I samband med lanseringen kommer den första NTF-kollektionen att släppas i form av 11 111 avатарer, efter försäljningen kommer en demo av spelet göras tillgänglig exklusivt för de som innehar NTF:er.

The Sandbox Metaverse

I början av 2022 tillkännagavs ett samarbete med blockkedjebaserade metaverse-aktören The Sandbox som driver en ledande, decentraliserad virtuell värld inom ramen för vilken många olika upplevelser erbjuds och spelare kan bygga och äga sitt innehåll. Genom sina karaktärer (avатарer) får spelarna tillgång till olika typer av social och kulturell underhållning så som spelupplevelser, virtuella shower och konserter.

Det första projektet inom ramen för partnerskapet hette *Lucky Kat Land* – en spelupplevelse med nöjesparkstema som inkluderar virtuella unika tillgångar (NTF:er) i form av karaktärer, utrustning som hjälmar och skor samt byggnader.

I februari 2023 kunde Bolaget meddela att ytterligare ett avtal tecknats med The Sandbox avseende utvecklingen av en anpassningsbar typ av hinderbana med multiplayer-funktionalitet på temat parkour. Hinderbanan kommer först att släppas som en fristående spelupplevelse och därefter i form av ett ramverk vilket möjliggör anpassning (så kallad reskin) till andra avatarkollektioner inom The Sandbox. The Sandbox är ett helägt dotterbolag till Animoca Brands och har en stark position på den globala

web3-marknaden med en exklusiv skara partners som består av bland andra Warner Music Group, The Walking Dead, Snoop Dogg och Adidas.

Intäktsmodeller

Bolagets verksamhet inom web3-spel kan huvudsakligen delas upp i följande intäktsflöden:

Försäljning av NTF:er

NTF:er är digitala tillgångar som Bolaget säljer och intäktsför i samband med transaktionen, så som de 5555 avатарer som såldes för *Panzerdogs* i december 2021. Incitamentet för en köpare av dessa avатарer är, förutom en förväntan om en värdetillväxt om NTF:erna och spelet blir en framgång, att NTF:er i web3-spel ger olika former av förmåner. Ett annat exempel på det är de NTF:er som planeras säljas för *Cosmocadia*, vilka bland annat kommer ge ägarna tillgång till en exklusiv demoversion av spelet. En NTF kan nyttjas i spelet eller säljas som en vilken tillgång som helst.

Försäljning av tokens

Tokens är en digital tillgång som säljs till olika typer av aktörer som initialt kan vara strategiska investerare och över tiden spelarkollektivet generellt. Den kan betraktas som en spelvaluta som kan jämföras med en investering med en förväntan om en positiv värdetillväxt eller som sker i syfte att skapa köpkraft i ett spel. Här har utgivaren, dvs Bolaget, ett åtagande att utveckla och marknadsföra spelet samt skapa ett community för spelet i fråga, ett åtagande som fortgår så länge spelet efterfrågas varför den intäktsförs över spelets estimerade ekonomiska livslängd. Skillnaden mellan NTF:er och tokens är således att den första är en enskild digital tillgång, medan den andra fungerar som en valuta vilken kan användas för köp av många olika tillgångar inom spelet såväl som handlas utanför spelet.

Transaktionsintäkter

Såväl NTF:er som tokens kan omsättas på olika marknadsplatser, dvs byta ägare i en transaktion som bekräftas av det decentraliserade clearingsystem som blockkedjetechniken utgör. Värdet på dessa påverkas, utöver den generella marknadsutvecklingen och kursutvecklingen på den kryptovaluta till vilken tillgången är knuten, av hur spelet utvecklas samt i fallet NTF:er, hur innehavaren förädlad denna digitala tillgång genom att via spelet förvärva tillbehör och/eller genom att framgångsrikt spela spelet och därmed öka avatarens värde. De transaktioner som uppstår när en digital tillgång byter ägare via en marknadsplats genererar en transaktionsintäkt för Bolaget som intäktsförs när transaktionen genomförs.

Aktien

Fragbite Groups aktie noterades på Nasdaq First North Growth Market den 12 juli 2021 och handlas under tickern (kortnamnet) FRAG. Aktiens ISIN-kod är SE0015949334.

Aktiens utveckling 2022

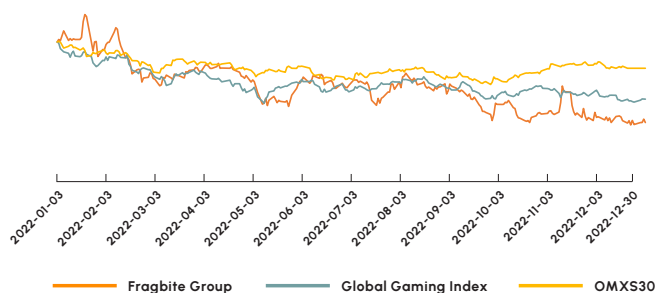
Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 december 2022, var sista avslutet på kursen 3,90 kronor per aktie vilket motsvarar ett börsvärde för bolaget om 353,6 MSEK baserat på 90 672 923 utestående aktier. Högsta betalkurs som noterades under året var 9,23 kronor och lägsta betalkurs var 3,78 kronor.

Omsättning i aktien

Under året omsattes sammanlagt 44,12 miljoner aktier till ett värde av 250,5 MSEK. I snitt omsattes 174 395 aktier per handelsdag, motsvarande en genomsnittlig dagsomsättning om cirka 1,10 MSEK.

Kursutveckling 2022

(vs OMX30-index och Globalt Gaming-index*)



* Globalt index för internationella noterade gamingaktier, urval baserat på ABG Sundal Collier's industritracking.

Antal aktier och aktiekapital

Antal aktier i Fragbite Group uppgick den 1 januari 2022 till 83 969 199, motsvarande lika många röster, med ett aktiekapital på 1 399 462 kronor och kvotvärde per aktie på 0,0167 kronor. I samband med förvärvet av Lucky Kat genomfördes den 3 januari en nyemission av totalt 3 944 551 aktier, vilket innebar en ökning till 87 913 750 aktier.

Den 15 juli uppfylldes villkoren för den första tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet Lucky Kat, bolaget erlade därmed 4 MEUR, varav 3 MEUR betalades kontant och 1 MEUR betalades med 1 801 092 nyemitterade aktier i Fragbite Group. Totalt antal aktier ökade i samband med emissionen till 89 714 842.

Den 26 september uppfylldes villkoren för den andra tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet Playdigious, bolaget erlade därmed 1 MEUR, varav 0,5 MEUR betalades kontant och 0,5 MEUR betalades med 958 081 nyemitterade aktier i Fragbite Group. Totalt antal aktier ökade i samband med emissionen till 90 672 923.

Vid årets slut uppgick totalt antal aktier således till 90 672 923 och aktiekapitalet till 1 511 189 kronor.

Ägarstruktur

Antalet aktieägare i Fragbite Group uppgick per 31 december 2022 till 3 170. De 10 största ägarna innehade aktier motsvarande 44,13 procent av utestående aktier och röster.

Ägarlista per 2022-12-31, Tio största aktieägarna i Fragbite Group AB

Aktieägare	Antal aktier och röster	Andel av kapital och röster (%)
Mikael A Pettersson	7 135 236	7,95 %
The Barbarian Group AB	6 066 461	6,69 %
Santhe Dahl	4 500 000	4,96 %
Sellers of Lucky Kat B.V.	3 860 755	4,39 %
IF Holding	3 931 231	4,38 %
Moongolde Ltd	3 961 164	4,37 %
Avanza Pension	3 500 607	3,86 %
Museion Förvaltning AB	2 651 351	2,92 %
Nordnet Pensionsförsäkring	2 110 799	2,33 %
Stefan Tengvall	2 058 000	2,27 %
TOTALT	39 775 604	44,13 %

Utdelningspolicy

Samtliga aktier i Bolaget ger lika rätt till vinstutdelning och beslut om utdelning fattas av årsstämman. Styrelsen i Bolaget har inte antagit någon utdelningspolicy. Vid överväganden när förslag ska lämnas om utdelning beaktar dock styrelsen flera faktorer, inbegripet Bolagets verksamhet, rörelseresultat, finansiella ställning, aktuellt och förväntat likviditetsbehov, expansionsplaner, avtalsmässiga begränsningar och andra väsentliga faktorer. Ingen utdelning lämnades för räkenskapsåren 2019, 2020 eller 2021. Styrelsen avser att de närmaste åren prioritera investeringar framför utdelning till aktieägarna varför styrelsen föreslår att årsstämman beslutar att ingen utdelning för räkenskapsåret 2022 lämnas.

Nyckeldata Fragbite Groups aktie	
Vinst per aktie	-1,14 SEK
Vinst per aktie efter utspädning	-1,10 SEK
Utestående aktier vid årets slut	90 672 923
Sista betalkurs vid årets slut	3,90 SEK
Högsta betalkurs under året	9,23 SEK
Lägsta betalkurs under året	3,78 SEK
Börsvärde vid årets slut	353 624 400 SEK
Antal aktieägare	3 170



Organisation

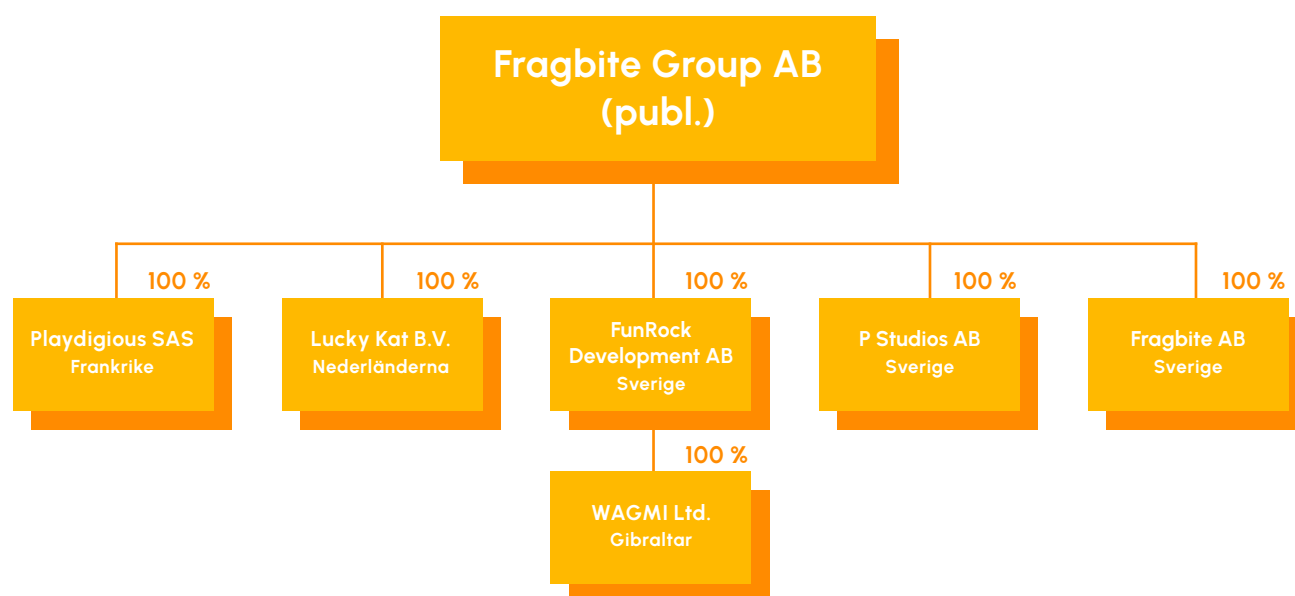
Fragbite Group AB (publ) med organisationsnummer 556990–2777 är ett svenskt publikt aktiebolag med säte i Stockholms kommun, Stockholms län. Bolagets aktie är upptagen för handel på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet (ticker) FRAG.

Ledning och personal

Bolagsledningen består av fem personer och styrelsen består av sju ledamöter. För individuella presentationer se avsnitten "Styrelse" respektive "Ledande befattningshavare". Bolaget har en personalstyrka om cirka 80 medarbetare och för att bemanna vissa projekt engageras därtill externa konsulter.

Legal struktur

Fragbite Group AB har sex helägda dotterbolag och fysisk närvaro i Sverige (Stockholm), Frankrike, (Paris, Montpellier och Nancy), Nederländerna (Haag), Gibraltar och Egypten (Alexandria).



Allmän bolagsinformation

- Bolagets huvudkontor och besöksadress är Mäster Samuelsgatan 45, 111 57 Stockholm.
- Bolagets hemsida är www.fragbitegroup.com.
- Bolagets identifieringskod (LEI) är 549300RMCBX44ZFTPT73.
- Bolagets aktie har ISIN-kod SE0015949334.
- Bolaget har anlitat Euroclear Sweden AB att agera kontoförande institut samt föra bolagets aktiebok.
- Bolagets Certified Adviser är Redeye AB, Mäster Samuelsgatan 42, Box 7141, 103 87 Stockholm.

Styrelse

Enligt bolagsordningen ska styrelsen bestå av lägst tre och högst åtta ledamöter med högst en suppleant vilka ska väljas årligen av årsstämman för tiden intill dess nästa årsstämma hållits. Bolagets styrelse består för närvarande av sju stämmevalda ledamöter, inklusive

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

Namn	Position	Tillträdes- år	Oberoende i förhållande till bolaget och dess ledning	Oberoende i förhållande till större aktieägare
Stefan Tengvall	Ordförande	2022	Nej	Ja
Niclas Bergkvist	Ledamot	2020	Ja	Ja
Claes Kalborg	Ledamot	2020	Ja	Ja
Dawid Myslinski	Ledamot	2020	Ja	Ja
David Wallinder	Ledamot	2021	Ja	Ja
Sten Wranne	Ledamot	2021	Ja	Ja
Zara Zamani	Ledamot	2022	Ja	Ja

Stefan Tengvall (född 1976) Styrelseordförande sedan 2022



Utbildning och erfarenhet:

Stefan har studerat Master Program in Accounting, Valuation & Financial Management vid Handelshögskolan i Stockholm. Han har stor erfarenhet som entreprenör och investerare inom området informations- och kommunikationsteknik. Stefan är en av grundarna till Ownit Broadband och var med och byggde upp bolaget till en omsättning på 134 MSEK och 29 MSEK i EBIT fram till att bolaget avyttrades till Telenor 2012. Stefan var tidigare även investerare och ordförande i Scrive, ett ledande bolag inom e-signering.

Innehav i Fragbite Group:

Stefan äger 2 258 000 aktier varav 278 000 privat och resten via bolag. Han äger 150 000 teckningsoptioner av serie OP 2021/2024 samt 100 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025.

Övriga uppdrag:

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

Niclas Bergkvist (född 1978) Styrelseledamot sedan 2020



Utbildning och erfarenhet:

Niclas har en Bachelor of Science från Högskolan i Halmstad. Han har erfarenhet som investerare och entreprenör och har tidigare varit verksam i ledande roller inom flertalet bolag som exempelvis Getinge Sterilisation AB, Allergon, Benzlers och Stora Enso. Vidare har Niclas erfarenhet som managementkonsult.

Innehav i Fragbite Group:

Niclas äger 547 600 aktier varav

18 883 privat och resten via bolag och närstående. Han äger 50 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025.

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

Claes Kalborg (född 1962) Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning och erfarenhet:

Claes har studerat vid Stockholms universitet och har en lång erfarenhet som entreprenör samt från ledande roller inom media- och spelindustrin. Tidigare har Claes bland annat varit verksam som SVP Global Licensing på Rovio och SVP Head of Global Licensing på King. Claes har ett flertal engagemang som styrelseledamot i olika bolag och är även Associate i AI-företaget CanopyLAB.

Innehav i Fragbite Group:

Claes äger 15 000 aktier via bolag. Han äger 25 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025.

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



Dawid Myslinski (född 1976) Styrelseledamot sedan 2020



Utbildning och erfarenhet:

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

Innehav i Fragbite Group:

Dawid äger 82 500 aktier. Han äger inga teckningsoptioner.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot i Cherry with Friends AB och Gattaca Holding AB.

David Wallinder (född 1987) Styrelseledamot sedan 2021

Utbildning och erfarenhet:

David har en Master of Business Administration från Stockholms universitet. Han har lång erfarenhet som entreprenör inom gaming- och tekniksektorn där han grundat flera bolag, bland annat Fragbite Group, samt arbetat med M&A. Därtill har David erfarenhet från olika rådgivande roller samt egen investeringsverksamhet. David är idag aktiv som investerare i olika verksamheter samt som VD för varumärkesgruppen Refine Group.

Innehav i Fragbite Group:

David äger 1 396 028 aktier via bolag. Han äger 50 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025 via bolag.

Övriga uppdrag:

Styrelseledamot i Svenska Folkhemmet Möbler & Inredning AB, Heep Agency AB, Sqrrn Company AB, Lybe Sweden AB, DW Capital AB, Awelin AB, David Wallinder Holding AB samt King's Island Ventures SL. Styrelsesuppleant i AHT Holding AB.



Sten Wranne (född 1961) Styrelseledamot sedan 2021



Utbildning och erfarenhet:

Sten har en civilingenjörsexamen i Teknisk fysik från Chalmers Tekniska Högskola och har under sin karriär haft ett antal olika CFO-roller på bland annat Stillfront Group, Adcore AB och Connecta AB. Sten har lång erfarenhet av såväl ekonomistyrning som noterad miljö samt M&A inom både gaming och andra branscher. Han har haft och har flertalet uppdrag som styrelseledamot och är partner samt arbetande styrelseledamot i managementkonsultgruppen Newground Alliance.

Innehav i Fragbite Group:

Sten äger 270 000 aktier varav 160 000 aktier privat och resten via bolag. Han äger 50 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025.

Övriga uppdrag:

Styrelseledamot i Newground Alliance AB. Styrelseledamot eller styrelsesuppleant i ett antal bolag inom koncernen Newground Alliance. Styrelseledamot i Black Ocean Development AB, Deseven International AB och Black Ocean Invest AB. Styrelsesuppleant och VD i Deseven Capital AB.

Zara Zamani (född 1985) Styrelseledamot sedan 2022

Utbildning och erfarenhet: Zara har en dubbel ingenjörsexamen i el- och elektronikteknik respektive petroleumteknik och doktorerar för närvarande inom blockkedjeteknik. Hon har ledarskapserfarenhet från globala företag som Schlumberger och DH Anticounterfeit, och en omfattande bakgrund från att designa blockkedjor för olika branscher och användningsområden. Zara har varit involverad i utvecklingen av innovativa kryptobaserade investeringsmodeller och nyligen grundat metaverse-företaget Neoki. Zara arbetar som Chief Solutions Officer för

ChromaWay, lektor vid Högskolan i Halmstad och är panelexpert för EU Blockchain Observatory and Forum. Hon fördes fram av den amerikanska publikationen Analytics Insight som en av de 10 mest inflytelserika kvinnorna inom teknik 2021.

Innehav i Fragbite Group:

Zara äger 40 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025. Hon äger inga aktier.

Övriga uppdrag:

Styrelsesuppleant i Neoki AB och Allny Bygg AB.



Ledande befattningshavare

Namn	Position	Tillträdesår nuvarande befattning
Marcus Teilman	VD och Koncernchef, Fragbite Group	2022
Lars Johansson	CFO, Fragbite Group	2021
Magdy Shehata	VD, Funrock & Prey Studios	2016
Xavier Liard	VD, Playdigious	2015/2021
Daniel Pereaux	VD, Fragbite	2018/2021

Marcus Teilman (född 1983) VD och Koncernchef sedan 2022



Utbildning och erfarenhet:

Marcus har bedrivit civilekonomstudier vid Stockholms universitet och har över 15 års erfarenhet från ledande positioner i noterad miljö, främst från iGaming. Han var under 8 år engagerad i Acroud AB (publ.), noterat på Nasdaq First North Growth Market Premier, först som CFO och därefter VD och Koncernchef samt även styrelseledamot. Marcus har även bred erfarenhet inom M&A och finansiering inom främst iGaming, FinTech och Online Media. Marcus anslöt till Fragbite Group 2021 i rollen som

Deputy CEO och Head of M&A innan han i maj 2022 tog över som VD och Koncernchef.

Innehav i Fragbite Group:

Marcus äger 210 000 aktier. Han äger 150 000 teckningsoptioner av serie OP 2021/24 samt 300 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/25.

Övriga uppdrag:

Styrelseordförande i Creddo AB. Styrelseledamot i Mentimeter AB (publ), Corploan Media AB och Baryton Sweden AB.

Lars Johansson (född 1959) CFO, Fragbite Group sedan 2021



Utbildning och erfarenhet:

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

TV4 Group AB, samt CFO/COO och tillförordnad VD på Orc Software AB. Lars har även stor erfarenhet inom M&A.

Innehav i Fragbite Group:

Lars äger inga aktier. Han äger 100 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/2025.

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

Magdy Shehata (född 1990) VD, Funrock & Pray Studios sedan 2016

Utbildning och erfarenhet:

Magdy har en MSc of Entrepreneurship and Innovation Management från Kungliga Tekniska Högskolan och en BSc of Computer Engineering från Pharos University i Alexandria. Magdy är medgrundare av Funrock och Fragbite Group samt har cirka 15 års erfarenhet från inom teknikindustrin, bland annat i rollen som Marketing Manager på Truecaller. Magdy är medgrundare till rekryteringsföretaget Söderhub samt aktiv som privatinvestorare

och mentor till olika startups i Europa och MENA-regionen, samt medlem av the Swedish Institute Network for Future Global Leaders.

Innehav i Fragbite Group:

Magdy äger 29 722 aktier. Han äger 137 500 teckningsoptioner av serie OP 2021/24 samt 150 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/25.

Övriga uppdrag: VD och Styrelsesuppleant i Söderhub AB.



Xavier Liard (född 1983) VD, Playdigious sedan 2015



Utbildning och erfarenhet:

Xavier är utbildad Civilingenjör inom Datateknik från Université de Technologie de Compiègne (UTC). Han grundade spelutvecklingsföretaget DotEmu år 2007 tillsammans med Romain Tisserand, en verksamhet som avyttrades år 2014. Därefter grundade Xavier och Romain Playdigious år 2015. Xavier har lång erfarenhet av försäljning

och affärsutveckling, framför allt inom licensiering där han hanterat avtal för drygt 300 spel från över 40 olika varumärken sedan 2007.

Innehav i Fragbite Group: Xavier äger 1 565 415 aktier varav 479 041 privat och resten via bolag.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot i Capital Games.

Daniel Pereaux (född 1988) VD, Fragbite sedan 2018

Utbildning och erfarenhet:

Daniel har en kandidatexamen i företagsekonomi och en kandidatexamen i innovationsteknik från Mälardalens Universitet. Han har en lång bakgrund inom digital marknadsföring/annonsering med expertis inom esport och gaming. Daniel har tidigare arbetat som säljansvarig och kreativ projektledare för Nyheter24-Gruppen som tidigare var ägare av Fragbite.

När man 2018 valde att bolagisera Fragbite AB tillträdde Daniel som VD.

Innehav i Fragbite Group:

Daniel äger 1 404 055 aktier via bolag. Han äger 150 000 teckningsoptioner av serie OP 2021/2024 samt 40 000 teckningsoptioner av serie OP 2022/25.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot i Pereaux Holding AB.



Övrig information om styrelse och ledande befattningshavare

VD och Koncernchef Marcus Teilman har sex (6) månaders uppsägning och vid uppsägning från Bolaget sex (6) månaders uppsägning samt ett avgångsvederlag uppgående till sex (6) månader. Lars Johansson har som tidigare kommunicerats beslutat avsluta sin anställning och hans sista dag i rollen som CFO är den 20 augusti 2023. Ingen i årsredovisningen nämnda styrelseledamöter eller ledande befattningshavare har ingått avtal med Bolaget om förmåner efter uppdragets avslutande.

Revisor

Revideco AB har varit Bolagets revisor sedan 2016 och valdes senast för tiden intill årsstämman 2023. Erik Emilsson är auktoriserad revisor och huvudansvarig revisor för Fragbite Group. Revideco AB:s kontorsadress är Drottningholmsvägen 22, Stockholm.

Ersättning till styrelsen, verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare

Ersättning till styrelsen

På årsstämman den 25 maj 2022 beslutades att arvode till styrelsen ska utgå med 300 000 kronor till styrelsens ordförande och 150 000 kronor till var och en av de övriga ledamöterna. För ytterligare information om utestående optionsprogram samt information om ersättning som utbetalats till styrelseledamöter och ledande befattningshavare under räkenskapsåret 2022, se not 2 i Förvaltningsberättelsen.

Risker och riskhantering

Osäkerhet om framtida händelser är ett naturligt inslag i all affärsverksamhet. Framtida händelser kan ha en positiv inverkan och ge möjligheter till ökat värdeskapande, eller negativ inverkan och påverka resultatet på ett ogynnsamt sätt. Aktiv riskhantering är en förutsättning för att Bolaget ska kunna bedriva en framgångsrik verksamhet.

Fragbite Groups styrelse ansvarar inför ägarna för bolagets riskhantering. Riskhantering förknippad med affärsutveckling och långsiktig strategisk planering bereds i ledningsgruppen och beslutas av styrelsen. Ledningsgruppen rapporterar löpande riskfrågor såsom koncernens finansiella status och efterlevnad av finans- och redovisningspolicy till styrelsen. Fragbite Group arbetar kontinuerligt med omvärldsbevakning samt bedömning och utvärdering av de risker som koncernen utsätts för och kan komma att utsättas för. Kritiska omvärldsfaktorer hanteras löpande inom ramen för den operativa verksamheten.

Nedan anges, utan anspråk på att vara uttömmande, några av de strategiska och operativa risker som kan få betydelse för bolagets framtida utveckling. Riskerna är inte presenterade i ordning efter betydelse eller möjlig påverkan på bolagets resultat eller finansiella ställning.

Risker kopplade till Bolagets verksamhet och bransch

Risker relaterade till Bolagets produkter och dess användares preferenser

Fragbite Groups operativa och ekonomiska resultat är beroende av hur attraktiva de produkter är som utvecklas, marknadsförs och distribueras av Bolaget och dess samarbetspartners. I dagsläget genereras intäkter från Bolagets spel, web3-verksamhet, publiceringsverksamhet och esportverksamhet. För att generera återkommande intäkter behöver Fragbite Group aktivt arbeta med att bibehålla en hög såväl kännedom om Bolagets marknader som kundmedvetenhet om befintliga speltitlar samt om de spel som omfattas av Bolagets publiceringsverksamhet och de aktiviteter som bedrivs inom ramen för esportverksamheten.

Om Bolaget misslyckas med att identifiera och anpassa sig till trender och slutanvändarnas förväntningar och krav på spelupplevelser och esportinnehåll, kan den kommersiella framgången för befintliga och framtida spel och esportinnehåll komma att försämrans eller utebli.

Risker relaterade till konkurrens på Bolagets marknad

Spelbranschen är attraktiv och konkurrensutsatt och karakteriseras av förhållandevis höga utvecklingskostnader till ofta hög risk men samtidigt hög potential om en produkt tas väl emot av spelarna. För att Fragbite Group ska kunna bibehålla sin konkurrenskraft och därmed fortsätta att växa och utvecklas måste Bolaget utveckla, lansera och framgångsrikt marknadsföra konkurrenskraftiga spel som tilltalar spelarna samt tillhandahålla innehåll som tilltalar esportpubliken. Bolaget måste vidare säkerställa ett brett och långsiktigt hållbart distributionsnätverk med riskspridning över olika ersättningsmodeller för att säkra intäkter på lång sikt.

Risker relaterade till Bolagets spelutveckling

All spelutveckling och lansering medför viss osäkerhet när det gäller att beräkna tid och resurser som krävs för att färdigställa spel. Spelutvecklingsprojekt kan visa sig behöva ytterligare utvecklingsarbete än vad som ursprungligen varit planerat. Påbörjade projekt kan även komma att behöva ändra inriktning eller design under projektets gång av kommersiella skäl. Det kan exempelvis vara på grund av förändringar i speltrender eller förväntningar och efterfrågan hos spelanvändare. Fördröjningar i produktlanseringar och teknikutvecklingen på spelmarknaden skulle kunna medföra att Fragbite Groups spel blir omoderna i förhållande till konkurrerande spel.

Risker relaterade till beroende av samarbetspartners

Bolagets spelutveckling och/eller marknadsföring kan ske i samarbete med externa samarbetspartners, såsom exempelvis utvecklare och distributörer. Vid denna typ av samarbeten kan Bolaget få mindre kontroll över marknadsföring och andra centrala aktiviteter jämfört med när utveckling, publicering, marknadsföring och distribution genomförs helt i egen regi. Förseningar och avbrott i marknadsföring av Bolagets nuvarande och framtida spelprojekt kan leda till försenade eller uteblivna intäkter. Vidare kan Bolagets renommé samt relationer med nuvarande och potentiella framtida samarbetspartners skadas. Distributionen av mobilspel bedrivs genom samarbeten med olika distributörer, så som exempelvis Apple App Store, Netflix och Google Play. Om innehavare av digitala distributionsplattformar skulle avbryta eller begränsa Bolagets tillgång till deras plattformar, drabbas av driftavbrott, försämra Bolagets villkor exempelvis avseende intäktsfördelning eller rapportera felaktiga försäljningssiffror till Bolaget skulle det på kort sikt kunna medföra negativa finansiella effekter och på längre sikt vid bestående brister riskera att försvåra för Bolaget att nå ut till slutanvändare.

Risker relaterade till web3-marknaden

Web3, dvs blockkedjeteknik, anses av många som en marknad med mycket stor potential och som kommer att förändra spelindustrin i grunden och investerarna är därför såväl stora som många på denna nya marknad. Den är dock fortfarande under stark utveckling och därför mycket omogen, vilket bland annat den höga volatiliteten i värdet på de flesta kryptovalutor påvisar. Samtidigt görs en hel del ansträngningar världen över för att reglera denna marknad vilket avser att skapa en större förutsägbarhet, ett område inom vilket Bolaget ligger i framkant i och med registreringen som Digital Service Asset Provider i Gibraltar. Då marknadens befinner sig i ett tidigt skede innebär det risker för de aktörer som tidigt agerar på densamma, en ogynnsam utveckling skulle därför kunna påverka Bolagets verksamhet negativt.

Risker relaterade till Bolagets tillväxtstrategi

Koncernens framtida tillväxt förväntas ske både organiskt och genom förvärv. Förvärv kan även innebära legala, finansiella och operationella risker relaterade till verksamheten som förvärvas, såväl som risker för att integrationsprocessen blir mer kostsam eller mer tidskrävande än beräknat eller att förväntade synergier helt eller delvis uteblir.

IT-risker

Fragbite Group är beroende av en väl fungerande IT-infrastruktur för att kunna producera, utveckla, sälja och publicera sina spelprodukter och för att kunna bedriva verksamhet inom esport. Bolaget, dess samarbetspartners och kunder är i riskzonen för hacker-attacker, virus och andra former av cyberrelaterade brott. Det finns en risk att system för informationshantering tillhörande Bolaget eller andra företag vilka Bolaget har en affärsrelation med blir föremål för IT-relaterad brottslighet, systemintrång eller andra liknande händelser. Effekterna av sådana aktiviteter kan resultera i att Bolagets IT-system helt eller delvis inte är tillgängligt.

Risker relaterade till regulatoriska krav

Det är av avgörande betydelse för Bolaget att verksamheten följer gällande lagar och regelverk i de olika jurisdiktioner där Bolaget har verksamhet. Regelefterlevnad är dock tids- och kostnadskrävande och kan komma att öka vid förändring av lagar och regelverk. Eftersom esport och web3, samt i viss mån även gaming, är förhållandevis nya branscher kan lagar och regelverk komma att ändras fort. Det kan påverka Bolagets verksamhet och lönsamhet på kort sikt, bland annat genom att Bolaget kan komma att behöva allokeras ytterligare resurser för regelefterlevnad. Vidare behandlar Bolaget personuppgifter och är därmed föremål för EU-förordningen (2016/679) om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter ("GDPR") samt nationell dataskyddslagstiftning. Om Bolaget inte uppfyller kraven enligt GDPR, till exempel genom att inte förhindra obehörig spridning eller felaktig hantering av personuppgifter, kan det resultera i negativ publicitet, ekonomisk skada eller negativ inverkan på Bolagets varumärke.

Bolagsstyrning

Bolagsstyrningen i Fragbite Group grundas på svensk lag, interna regler och föreskrifter samt Nasdaq First North Growth Markets regelverk. Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden") gäller för alla svenska bolag vars aktier är noterade på en reglerad marknad i Sverige. Nasdaq First North Growth Market är inte en reglerad marknad och Bolaget är därmed inte skyldigt att tillämpa Koden.

Bolagsstämma

Allmänt

Enligt aktiebolagslagen (2005:551) är bolagsstämman Bolagets högsta beslutsfattande organ. På bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i nyckelfrågor, bland annat fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av Bolagets resultat, beviljande av ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och verkställande direktör, val av styrelseledamöter och revisorer samt ersättning till styrelsen och revisorerna. Fragbite Groups årsstämmor hålls i Stockholm inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. Utöver årsstämman kan extra bolagsstämmor sammankallas. Enligt bolagsordningen som antogs på extra bolagsstämma den 3 maj 2021 sker kallelse till års- och bolagsstämma genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt på bolagets webbplats. Vid tidpunkten för kallelse skall information om att kallelse skett annonseras i Dagens Industri.

Styrelsens och verkställande direktörens arbetsformer

Allmänt

Styrelsen är Bolagets näst högsta beslutsfattande organ efter bolagsstämman. Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för Bolagets förvaltning och organisation, vilket innebär att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av uppsatta mål, fortlöpande utvärdera Bolagets resultat och finansiella ställning samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och delårsrapporter upprättas i rätt tid. Dessutom utser styrelsen verkställande direktör. Styrelseledamöter utses normalt av årsstämman för tiden intill slutet av nästa årsstämma. Enligt Fragbite Groups bolagsordning ska styrelsen bestå av lägst tre och högst åtta ledamöter med högst en suppleant. Styrelsen följer en skriftlig arbetsordning. Arbetsordningen reglerar

bland annat styrelsens sammanträdesfrekvens, funktioner och arbetsfördelningen mellan styrelsen och den verkställande direktören. Styrelsen sammanträder enligt ett årligen fastställt schema. Utöver dessa styrelsemöten kan ytterligare styrelsemöten sammankallas för att hantera frågor som inte kan hänskjutas till ett ordinarie styrelsemöte. Inför varje styrelsemöte ska bolagets VD upprätta en VD-rapport som beskriver väsentliga händelser, KPI:er, försäljningsutveckling, likviditet etc. I samband med styrelsemötet den 12 augusti 2021 fastställde och uppdaterade styrelsen även instruktionen för den verkställande direktören samt för den vice verkställande direktören. Den verkställande direktören är ansvarig för att månadsvis sammanställa och utsända en ledningsrapport till samtliga ordinarie styrelseledamöter. Instruktionen för den verkställande direktören behandlar även vilka ärenden som ska underställas styrelsen och arbetsfördelningen mellan verkställande direktör och styrelsen.

Övriga riktlinjer

Bolagets styrelse har antagit en insiderpolicy som ett komplement till gällande insiderlagstiftning i Sverige. Policyn, som är tillämplig på såväl styrelseledamöter som anställda, fastställer bland annat rutiner för viss anmälningsskyldighet, handel med finansiella instrument utgivna av Bolaget, uppskjutande av offentliggörande av insiderinformation samt hantering av insiderförteckningar (loggböcker).

Styrelsen har därutöver antagit en informations- och kommunikationspolicy som bland annat reglerar Bolagets informationsgivning.

Revisions- och ersättningsutskott

Bestämmelser om inrättande av revisionsutskott framgår av aktiebolagslagen och omfattar endast bolag vars aktier är upptagna till handel på en reglerad marknad. Bolaget gör idag bedömningen att det mot bakgrund av verksamhetens omfattning och Bolagets storlek inte är

motiverat att inrätta utskott avseende revisionsfrågor, utan dessa hanteras av hela styrelsen. Bolaget har ett ersättningsutskott bestående av Stefan Tengvall, Niclas Bergkvist och Claes Kalborg.

Revision

Bolagets revisor utses av årsstämman för perioden intill slutet av nästa årsstämma. Fragbite Groups revisor granskar årsbokslut och årsredovisning samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning. Revisorn ska efter varje räkenskapsår lämna en revisionsberättelse till årsstämman. Enligt Bolagets bolagsordning ska Bolaget ha en eller två revisorer, med eller utan revisorssuppleanter. Vid årsstämman den 25 maj 2022 fattades beslut om omval av Revideco AB som Bolagets revisor för tiden intill nästa årsstämma. Erik Emilsson är huvudansvarig revisor.

Intern kontroll

Bolaget har inte inrättat någon särskild funktion för internrevision.

Förvaltningsberättelse

Allmänt om verksamheten

Fragbite Group AB (publ), organisationsnummer 556990-2777, är en företagsgrupp noterad på Nasdaq First North Growth Market i Stockholm och verksam på de globala marknaderna för GAMING, ESPORT och WEB3. Koncernen har en portfölj av etablerade dotterbolag som utvecklar, anpassar och publicerar spel och esportinnehåll för såväl traditionella plattformar som moderna web3-plattformar. Koncernen har totalt cirka

80 medarbetare och säte i Stockholm, Sverige, med fysisk representation i Frankrike (Paris, Montpellier och Nancy), Nederländerna (Haag), Gibraltar samt Egypten (Alexandria). Koncernen har en uttalad strategi att förvärva snabbväxande, välskötta och lönsamma bolag med en stark ledning vars affärsverksamhet med stöd av moderbolaget har god potential att växa såväl organiskt som via synergier inom gruppen.

Utveckling av bolagets verksamhet, resultat och ställning

Koncernen, tkr	2022	2021	2020
Nettoomsättning	254 059	124 041	4 595
Rörelseresultat EBITDA	11 909	6 162	-5 458
EBITDA marginal %	4,69	4,97	n/a
Operativ EBIT	5 255	-3 110	-5 469
Rörelseresultat EBIT	-83 221	-45 746	-22 336
Balansomslutning	383 001	304 258	72 257
Soliditet %	42,2	66,8	93,6
Justerad soliditet %	58,0	70,1	93,6

Definitioner: se not 29.

Väsentliga händelser under räkenskapsåret

- Förvärvet av Lucky Kat slutfördes den 3 januari och i samband med det genomfördes en emission av totalt 3 944 551 aktier.
- Marcus Teilman, tidigare vice VD och Head of M&A, utsågs den 25 maj till ny VD och koncernchef.
- Vid årsstämman omvaldes Niclas Bergkvist, Claes Kalborg, Dawid Myslinski, David Wallinder och Sten Wranne. Som nya ledamöter valdes Zara Zamani och Bolagets avgående VD och koncernchef Stefan Tengvall som också valdes till styrelsens ordförande.
- Villkoren för den första tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet av Lucky Kat uppfylldes och Bolaget erlade därmed den 15 juli 4 MEUR till säljarna av Lucky Kat, varav 3 MEUR betalades kontant och 1 MEUR betalades med 1 801 092 nyemitterade aktier i Fragbite Group.
- Wagmi ingick under det tredje kvartalet avtal med ett flertal ledande blockkedjeinvestorer om en försäljning av in-game tokens för drygt 3 MUSD.
- Villkoren för den andra tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet av Playdigious uppfylldes och Bolaget erlade därmed den 26 september 1 MEUR till säljarna av Playdigious, varav 0,5 MEUR betalades kontant och 0,5 MEUR betalades med 958 081 nyemitterade aktier i Fragbite Group.

Händelser efter räkenskapsårets utgång

- Bolaget har inte kommunicerat några regulatoriska händelser enligt Marknadsmissbruksförordningen efter räkenskapsårets utgång, utöver publicering av bokslutskommuniké.

Förväntad framtida utveckling

Bolaget fortsätter att utveckla, porta och publicera spel av hög kvalitet på marknaderna för gaming och web3 som tilltalar spelarna. Bolaget fortsätter bredda och stärka erbjudandet inom esport med bland annat utveckling av egna IP:n.

Viktiga förhållanden

I moderbolagets balansräkning har hänsyn tagits till den sista tilläggsköpeskillingen som avtalats vid förvärvet av Playdigious SAS per 31 maj 2021, 1,0 MEUR som utfaller i september 2023 samt till den tilläggsköpeskillingen som avtalats vid förvärvet av Lucky Kat B.V per 3 januari 2022, 7,0 MEUR som utfaller under 2024. Dessa tilläggsköpeskillingar utfaller givet att stipulerade villkor uppnås i enlighet med respektive förvärsavtal.

Hållbarhet och socialt ansvar

Fragbite Group bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då Bolaget verksamhet inom gaming inbegriper utveckling av spel som distribueras digitalt och inte resulterar i en fysisk produkt medför den en mycket begränsad miljömässig påverkan. Bolagets verksamhet inom esport är även den till största delen digital varför den inte heller har någon betydande miljöpåverkan. Inom web3 är Bolaget exponerat mot kryptovaluta, en marknad som initialt hade viss miljöpåverkan, men där huvuddelen av dagens blockkedjor bygger på ny teknik som medför att miljöpåverkan är obetydlig. De första blockkedjorna byggde på så kallad proof-of-work-mekanik som krävde att alla transaktioner verifierades genom att varje dator i blockkedjan löste komplexa algoritmer, med betydande elkonsumtion som resultat. Modernare blockkedjor, så som Solana och Sui, bygger på så kallad proof-of-stake-mekanik vilken, förenklat, verifierar transaktioner mot slumpmässigt utvalda användare, med exponentiellt lägre elkonsumtion som resultat. De blockkedjor Bolaget är exponerade mot bygger på proof-of-stake och web3-verksamheten har således även den minimal miljöpåverkan. När det kommer till den operativa vardagen för gruppens alla enheter, sådant som resor, inköp, lokaler och dylikt, söker Bolaget så långt det går att säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle i de länder gruppen bedriver verksamhet.

Väsentliga finansiella risker och osäkerhetsfaktorer

Likviditetsrisker

För att möjliggöra förvärv, spelutveckling och annan utveckling inom Bolagets verksamhet är Bolaget i behov av extern finansiering i de fall då Bolagets eget kassa-

flöde inte är tillräckligt. Det finns en risk att externt kapital i framtiden inte kan anskaffas vid behov och/eller inte kan anskaffas på för Bolaget acceptabla villkor. Detta skulle kunna leda till att Bolagets marknadsposition försämras i förhållande till konkurrenter samt att Bolagets tillväxtstrategi hämmas genom att möjligheten att förvärva bolag begränsas.

Valutarisker

Bolaget är exponerat för valutakursfluktuationer på grund av sin internationella verksamhet i form av transaktionsexponering som uppkommer när en valuta växlas till en annan. Resultatet påverkas även av valutakursförändringar i form av omräkningsexponering när de utländska bolagens resultat räknas om till svenska kronor samt att koncernens egna kapital påverkas av valutakursförändringar när utländska tillgångar och skulder räknas om till svenska kronor. Bolaget är främst exponerat mot valutakursförändringar i valutorna EUR och USD. Säkring av eget kapital i utländska dotterbolag görs för närvarande inte och ingen valutasäkring av Bolagets flöden i utländsk valuta har gjorts under 2022.

Ränterisker

Förändringar i ränteläget kan komma att påverka kostnaden för lånat kapital samt avkastningen som Bolaget får på likvida medel. Mot bakgrund av Bolagets relativt låga belåning respektive korta placeringshorisont är den ränterisk som koncernens intäkter och kassaflöde utsätts för relativt låg.

Kreditrisker

Bolaget har ingen väsentlig koncentration av kreditrisker avseende intäkter från marknadsföring och reklam samt samarbetar med flera etablerade distributörer avseende Bolagets spel, som i fall av att en distributörs betalningsinställelse emellertid skulle påverka Bolaget negativt finansiellt.

Finansiell risk kopplat till innehav av kryptotillgångar

Bolaget är verksam inom web3 vilket kan innebära att Bolaget från tid till annan har positioner i så kallad kryptovaluta. Dessa innehav redovisas som immateriella tillgångar vars värde är exponerat för prisfluktuationer på den globala marknaden för kryptovaluta.

Förslag till disposition av Bolagets vinst eller förlust

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 256 479 482 kronor balanseras i ny räkning. Vad beträffar koncernens och moderbolagets resultat och ställning i övrigt, hänvisas till efterföljande resultat- och balansräkningar med tillhörande noter.

Resultaträkning - koncernen

Belopp i tkr	Not	2022	2021
Nettoomsättning		254 059	124 041
Aktiverat arbete för egen räkning		11 037	6 757
Övriga rörelseintäkter		4	9
Summa rörelsens intäkter		265 100	130 807
Rörelsens kostnader			
Kostnad för sålda varor och tjänster		-192 391	-88 013
Personalkostnader	2	-37 845	-16 488
Övriga externa kostnader		-22 955	-20 143
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar, EBITDA		11 909	6 162
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	8-12	-95 130	-51 621
Övriga rörelsekostnader	3	0	-287
Rörelseresultat, EBIT		-83 221	-45 746
Finansiella poster			
Ränteintäkter och liknande resultatposter	5	5 966	-
Räntekostnader och liknande resultatposter	6	-19 075	-443
Resultat efter finansiella poster		-96 330	-46 189
Skatt på årets resultat	7	-6 782	-4 207
Årets resultat		-103 112	-50 397
Hänförligt till moderbolagets aktieägare		-103 112	-50 397

Balansräkning - koncernen

Belopp i tkr	Not	2022-12-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	8	21 631	14 595
Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter	9	2	143
Innehav i kryptovaluta	10	4 298	–
Goodwill	11	285 589	167 797
Summa immateriella anläggningstillgångar		311 520	182 535
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	12	1 133	221
Summa materiella anläggningstillgångar		1 133	221
Finansiella anläggningstillgångar			
Långfristiga fordringar	15	313	1 806
Summa finansiella anläggningstillgångar		313	1 806
Summa anläggningstillgångar		312 966	184 562
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		5 490	17 175
Skattefordringar		1 481	–
Övriga fordringar		2 336	3 701
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	16	19 735	11 361
Summa kortfristiga fordringar		29 042	32 237
Kassa och bank		40 993	87 460
Summa omsättningstillgångar		70 035	119 697
SUMMA TILLGÅNGAR		383 001	304 258
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	18	1 511	1 399
Övrigt tillskjutet kapital		355 674	317 165
Balanserat resultat inkl årets resultat		-195 675	-115 310
Summa eget kapital		161 510	203 254
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare		161 510	203 254
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	19	30 317	31 487
Övriga skulder	21	77 898	10 131
Summa långfristiga skulder		108 215	41 618
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	19	26 534	15 000
Leverantörsskulder		4 470	25 834
Aktuell skatteskuld		2 961	338
Övriga skulder	21	13 007	13 523
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	22	66 304	4 692
Summa kortfristiga skulder		113 276	59 386
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		383 001	304 258

Kassaflödesanalys - koncernen

Belopp i tkr	Not	2022	2021
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	25	-96 330	-46 189
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	26	105 562	51 621
Betald inkomstskatt		-8 411	-3 908
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		821	1 524
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		12 673	-29 430
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		29 602	31 836
Kassaflöde från den löpande verksamheten		43 096	3 930
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-309	-362
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-35 610	-6 993
Avyttring immateriella anläggningstillgångar		23 190	-
Förvärv av dotterföretag netto likvidpåverkan	27	-128 351	-139 084
Pågående investering i finansiella tillgångar		-	-1 806
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar		-155	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-141 235	-148 245
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	27	38 621	185 162
Upptagna lån		30 059	45 000
Amortering av lån		-20 949	-3 360
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		47 731	226 802
Årets kassaflöde		-50 408	82 487
Likvida medel vid årets början		87 460	4 861
Kursdifferens i likvida medel		3 941	112
Likvida medel vid årets slut		40 993	87 460

Eget kapital - koncernen

Belopp i tkr	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Bal.res. inkl årets resultat	Summa eget kapital
2021				
Ingående balans	544	132 858	-65 742	67 660
Årets resultat			-50 397	-50 397
Nyemission	855	184 307	-	185 162
Omräkningsdifferens	-	-	829	829
Vid årets utgång	1 399	317 165	-115 310	203 254
2022				
Ingående balans	1 399	317 165	-115 310	203 254
Årets resultat			-103 112	-103 112
Nyemission	112	38 509	-	38 621
Omräkningsdifferens	-	-	22 747	22 747
Vid årets utgång	1 511	355 674	-195 675	161 510

Resultaträkning - moderbolaget

Belopp i tkr	Not	2022	2021
Nettoomsättning		7 270	2 359
Rörelsens kostnader			
Personalkostnader	2	-8 671	-1 278
Övriga externa kostnader		-6 514	-8 621
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar, EBITDA		-7 915	-7 540
Övriga rörelsekostnader	3	-	-804
Rörelseresultat, EBIT		-7 915	-8 344
Finansiella poster			
Resultat från andelar i koncernföretag	4	-	6 815
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar		-654	-22 500
Ränteutgifter och liknande resultatposter	5	5 254	-
Räntekostnader och liknande resultatposter	6	-18 363	-202
Resultat efter finansiella poster		-21 678	-24 230
Skatt på årets resultat	7	-	-
Årets resultat		-21 678	-24 230

Balansräkning - moderbolaget

Belopp i tkr	Not	2022	2021
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	13	430 616	235 496
Fordringar koncernföretag	14	18 374	1 150
Andra långfristiga fordringar	15	409	1 661
Summa finansiella anläggningstillgångar		449 399	238 307
Summa anläggningstillgångar		449 399	238 307
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		–	1 969
Fordringar koncernföretag		1 832	3 152
Aktuell skattefordran		27	90
Övriga fordringar		221	–
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	16	299	695
Summa kortfristiga fordringar		2 379	5 906
Kassa och bank		1 497	66 885
Summa omsättningstillgångar		3 876	72 790
SUMMA TILLGÅNGAR		453 275	311 097
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	18	1 511	1 399
Summa bundet eget kapital		1 511	1 399
Fritt eget kapital			
Fri överkursfond		355 674	317 165
Balanserat resultat		-77 516	-53 286
Årets resultat		-21 678	-24 230
Summa fritt eget kapital		256 480	239 648
Summa eget kapital		257 991	241 047
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	19	28 013	27 500
Skulder koncernföretag	20	49 612	1 614
Övriga skulder	21	77 898	10 131
Summa långfristiga skulder		155 523	39 246
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	19	25 342	15 000
Leverantörsskulder		924	1 838
Skulder koncernföretag		223	1 800
Övriga skulder	21	10 934	10 308
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	22	2 338	1 858
Summa kortfristiga skulder		39 761	30 804
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		453 275	311 097

Kassaflödesanalys - moderbolaget

Belopp i tkr	Not	2022	2021
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	25	-21 678	-24 230
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	26	11 594	22 500
Betald inkomstskatt		-7	-20
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		-10 091	-1 750
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		3 757	-1 083
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		-303	2 119
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-6 637	-714
Investeringsverksamheten			
Lämnade aktieägartillskott		-6 170	-10 400
Lån till dotterföretag		-17 224	-1 150
Förvärv av dotterbolag	27	-128 008	-151 838
Förvärv av immateriell tillgång		-255	-
Förvärv av finansiell tillgång		-154	-
Pågående investering i finansiella anläggningstillgångar		-	-1 661
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-151 811	-165 049
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	27	38 621	185 162
Upptagna lån		30 059	45 000
Amortering av lån		-20 144	-2 500
Lån från dotterföretag		44 606	1 614
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		93 142	229 276
Årets kassaflöde		-65 306	63 513
Likvida medel vid årets början		66 885	3 372
Kursdifferens i likvida medel		-82	-
Likvida medel vid årets slut		1 497	66 885

Eget kapital - moderbolaget

Belopp i tkr	Bundet eget kapital		Fritt eget kapital		Summa eget kapital
	Aktiekapital	Överkursfond	Bal.res. inkl årets resultat		
2021					
Ingående balans	544	132 858	-53 286		80 116
Årets resultat			-24 230		-24 230
Nyemission	855	184 307	-		185 162
Vid årets utgång	1 399	317 165	-77 517		241 047
2022					
Ingående balans	1 399	317 165	-77 517		241 047
Årets resultat			-21 678		-21 678
Nyemission	112	38 509	-		38 621
Vid årets utgång	1 511	355 674	-99 194		257 991

Noter

Belopp i tkr om inget annat anges

NOT 1. Redovisningsprinciper

Årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Moderbolaget tillämpar samma redovisningsprinciper som koncernen utom i de fall som anges nedan under avsnittet "Redovisningsprinciper i moderbolaget". Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med tidigare år. Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges.

Immateriella tillgångar

Utgifter för utveckling.

Immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Anskaffningsvärdet för en internt upparbetad immateriell anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter (t.ex. material och löner).

Vid redovisning av utgifter för utveckling tillämpas aktiveringsmodellen. Det innebär att utgifter som uppkommit under utvecklingsfasen redovisas som tillgång när samtliga nedanstående förutsättningar är uppfyllda:

- Det är tekniskt möjligt att färdigställa den immateriella anläggningstillgången så att den kan användas eller säljas.
- Avsikten är att färdigställa den immateriella anläggningstillgången och att använda eller sälja den.
- Förutsättningar finns för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.
- Det är sannolikt att den immateriella anläggningstillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar.
- Det finns erforderliga och adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utvecklingen och för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.
- De utgifter som är hänförliga till den immateriella anläggningstillgången kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Avskrivningar

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Internt upparbetade

<i>immateriella tillgångar</i>	<i>Nyttjandeperiod</i>
Aktiverade utvecklingskostnader	5 år

Förvärvade immateriella tillgångar

Licenser	5 år
Kundavtal	3 år
Dataprogram	5 år
Goodwill	5 år

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

Tillkommande utgifter

Tillkommande utgifter som uppfyller tillgångskriteriet räknas in i tillgångens redovisade värde. Utgifter för löpande underhåll och vidareutveckling redovisas som kostnader när de uppkommer.

Avskrivningar

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod eftersom det återspeglar den förväntade förbrukningen av tillgångens framtida ekonomiska fördelar. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

	<i>Nyttjandeperiod</i>
Inventarier	3–5 år

Nedskrivningar - materiella och immateriella anläggningstillgångar samt andelar i koncernföretag

Vid varje balansdag bedöms om det finns någon indikation på att en tillgångs värde är lägre än dess redovisade värde. Om en sådan indikation finns, beräknas tillgångens återvinningsvärde. Återvinningsvärdet är det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nyttjandevärde. Vid beräkning av nyttjandevärdet beräknas nuvärdet av de framtida kassaflöden som tillgången väntas ge upphov till i den löpande verksamheten samt när den avyttras eller uttrangeras. Den diskonteringsränta som används är före skatt och återspeglar marknadsmässiga bedömningar av pengars tidsvärde och de risker som avser tillgången. En tidigare nedskrivning återförs endast om de skäl som låg till grund för beräkningen av återvinningsvärdet vid den senaste nedskrivningen har förändrats.

Bolagets vid var tid innehavda position av kryptovaluta behandlas i Bolagets redovisning som en immateriell tillgång och redovisas till anskaffningsvärde, med avdrag för eventuell nedskrivning. Tillgången är ej föremål för avskrivningar och skall ej marknadsvärderas per bokslutstillfället, men kan bli föremål för nedskrivning om en kursförändring i den aktuella valutan bedöms varaktig. Vid avyttring sker värderingen enligt principen First in, First out.

Poster i utländsk valuta

Monetära poster i utländsk valuta räknas om till balansdagens kurs. Icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstillfället.

Icke-monetära poster som värderas till verkligt värde i utländsk valuta ska räknas om till valutakursen den dag då det verkliga värdet fastställdes. Andra icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstidpunkten.

Valutakursdifferenser som uppkommer vid reglering eller omräkning av monetära poster redovisas i resultaträkningen det räkenskapsår de uppkommer.

Nettoinvesteringar i utlandsverksamhet

En valutakursdifferens som avser en monetär post som utgör en del av en nettoinvestering i en utlandsverksamhet och som är värderad utifrån anskaffningsvärde redovisas i koncernredovisningen som en separat komponent direkt i eget kapital.

Omräkning av utlandsverksamheter

Tillgångar och skulder, inklusive goodwill och andra koncernmässiga över- och undervärden, räknas om till redovisningsvalutan till balansdagskurs. Intäkter och kostnader räknas om till avista kursen per varje dag för affärshändelserna om inte en kurs som utgör en approximation av den faktiska kursen används (t.ex. genomsnittlig kurs). Valutakursdifferenser som uppkommer vid omräkningen redovisas direkt mot eget kapital.

Finansiella tillgångar och skulder

Finansiella tillgångar och skulder redovisas i enlighet med kapitel 12 (Finansiella instrument värderade enligt 4 kap. 14 a–14 e §§ årsredovisningslagen) i BFNAR 2012:1.

Klassificering och värdering

Finansiella tillgångar och skulder har klassificerats i olika värderingskategorier i enlighet med kapitel 12 i BFNAR 2012:1.

(i) Lånefordringar och kundfordringar

Lånefordringar är finansiella tillgångar som har fastställda eller fastställbara betalningar, men som

inte är derivat. Dessa tillgångar räknas om till redovisningsvalutan till balansdagskurs. Upplupen ränta hänförlig till dessa lånefordringar redovisas som upplupen ränteutgift under omsättningstillgångar. Kundfordringar redovisas till det belopp som beräknas inflyta, dvs. efter avdrag för osäkra fordringar.

(ii) Övriga finansiella skulder

Lån samt övriga finansiella skulder, t.ex. leverantörs-skulder, ingår i denna kategori. Skulderna räknas om till redovisningsvalutans balansdagskurs. Upplupen ränta hänförlig till dessa låneskulder redovisas som upplupen räntekostnad under kortfristiga skulder.

Ersättningar till anställda

Vid avgiftsbestämda planer betalas fastställda avgifter till ett annat företag, normalt ett försäkringsföretag, och Bolaget har inte längre någon förpliktelse till den anställde när avgiften är betald. Storleken på den anställdes ersättningar efter avslutad anställning är beroende av de avgifter som har betalats och den kapitalavkastning som avgifterna ger.

Avgiftsbestämda planer

Avgifterna för avgiftsbestämda planer redovisas som kostnad. Obetalda avgifter redovisas som skuld.

Pensionsförpliktelser i koncernens utländska dotterföretag redovisas på samma sätt som i det utländska dotterbolaget.

Ersättningar vid uppsägning

Ersättningar vid uppsägningar, i den omfattning ersättningen inte ger Bolaget några framtida ekonomiska fördelar, redovisas endast som en skuld och en kostnad när Bolaget har en legal förpliktelse att avsluta en anställds eller en grupp av anställdas anställning före den normala tidpunkten för anställningens upphörande.

Aktierelaterade ersättningar

Bolaget har för närvarande två incitamentsprogram riktade till styrelse och anställda i Fragbite Group AB i form av teckningsoptioner baserade på Fragbite Group ABs aktie, se not 2. Utöver detta har Bolaget inga aktierelaterade ersättningar.

Skatt

Skatt på årets resultat i resultaträkningen består av aktuell skatt och uppskjuten skatt. Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser.

Intäkter

Det inflöde av ekonomiska fördelar som Bolaget erhållit eller kommer att erhålla för egen räkning redovisas som intäkt. Intäkter värderas till verkliga värdet av det som erhållits eller kommer att erhållas, med avdrag för rabatter.

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

Tjänsteuppdrag – löpande räkning

Inkomst från uppdrag på löpande räkning redovisas som intäkt i takt med att arbete utförs och material levereras eller förbrukas.

Tjänsteuppdrag – fast pris

Uppdragsinkomster och uppdragsutgifter för uppdrag till fast pris redovisas som intäkt och kostnad med utgångspunkt från färdigställandegraden på balansdagen.

Intäkter token försäljning

Erhållen likvid från försäljningen av tokens redovisas som förutbetalda intäkter. Intäkterna redovisas från och med avtalens ingående och därefter i takt med innehavarens rätt att nyttja tokens för köp i spelet. En linjär periodisering sker över spelets uppskattade ekonomiska livslängd.

Koncernredovisning

Dotterföretag

Dotterföretag är företag i vilka moderbolaget direkt eller indirekt innehar mer än 50 % av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Redovisningen av rörelseförvärv bygger på enhetssynen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Tillämpningen av enhetssynen innebär vidare att alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterföretag. Anskaffningsvärdet för dotterföretag beräknas till summan av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade eget kapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskillning. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet, med några undantag, vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt minoritetsintresse. Minoritetsintresse värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade dotterbolagets intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

Goodwill

Koncernmässig goodwill uppkommer när anskaffningsvärdet vid förvärv av andelar i dotterföretag överstiger det i förvärvsanalysen fastställda värdet på det förvärvade dotterbolagets identifierbara nettotillgångar. Goodwill redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuell nedskrivning.

Tilläggsköpeskillning

Är det vid förvärvstidpunkten sannolikt att köpeskillningen kommer att justeras vid en senare tidpunkt och beloppet kan uppskattas på ett tillförlitligt sätt, ska beloppet ingå i det beräknade slutliga anskaffningsvärdet för den förvärvade enheten. Justering av värdet på tilläggsköpeskillning inom tolv månader från förvärvstidpunkten påverkar goodwill. Justering senare än tolv månader efter förvärvstidpunkten redovisas i koncernresultaträkningen.

Justering av förvärvsanalys

I det fall förutsättningarna för förvärvsanalysen är ofullständiga justeras denna för att bättre återspegla faktiska förhållanden vid förvärvstidpunkten. Justeringarna görs retroaktivt inom tolv månader efter förvärvstidpunkten. Justeringar senare än tolv månader efter förvärvstidpunkten redovisas som en ändrad uppskattning och bedömning.

Eliminering av transaktioner mellan koncernföretag,

intresseföretag och gemensamt styrda företag
Koncerninterna fordringar och skulder, intäkter och kostnader och orealiserade vinster eller förluster som uppkommer vid transaktioner mellan koncernföretag elimineras i sin helhet.

Redovisningsprinciper i moderbolaget

Redovisningsprinciperna i moderbolaget överensstämmer med de ovan angivna redovisningsprinciperna i koncernredovisningen utom i nedanstående fall.

Utländsk valuta

En valutakursdifferens som avser en monetär post som utgör en del av moderbolaget nettoinvestering i en utlandsverksamhet och som är värderad utifrån anskaffningsvärde redovisas i resultaträkningen om differensen uppstått i moderbolaget.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

Aktieägartillskott

Aktieägartillskott som lämnas utan att emitterade aktier eller andra egetkapitalinstrument erhållits i utbyte redovisas i balansräkningen som en ökning av andelens redovisade värde.

NOT 2. Anställda, personalkostnader och arvoden till styrelse

Medelantalet anställda	2022	varav män	2021	varav män
Moderbolaget				
Sverige	5	60 %	2	100 %
Totalt i moderbolaget	5	60 %	2	100 %
Dotterföretagen				
Sverige	16	88 %	17	89 %
Frankrike	16	69 %	8	69 %
Nederländerna	17	65 %	4	75 %
Totalt i dotterföretagen	49	73 %	29	81 %
Koncernen totalt	54	72 %	31	83 %

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

Löner och andra ersättningar samt sociala kostnader, inklusive pensionskostnader

Belopp i tkr	2022		2021	
	Löner och ersättningar	Sociala kostnader	Löner och ersättningar	Sociala kostnader
Moderbolaget	6 484	3 020	1 069	457
(varav pensionskostnad)		(787)		(121)
Dotterföretagen	22 174	6 859	12 039	3 919
(varav pensionskostnad)		(865)		(404)
Koncernen totalt	28 658	9 879	13 108	4 376
(varav pensionskostnad)		(1 652)		(525)

Av moderbolagets pensionskostnader avser 183 (0) Bolagets VD och styrelse. Bolagets utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till 0 (0).

Av koncernens pensionskostnader avser 183 (0) Bolagets VD och styrelse. Koncernens utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till 0 (0).

Löner och andra ersättningar fördelade mellan styrelseledamöter m.fl. och övriga anställda

Belopp i tkr	2022		2021	
	Styrelse och VD	Övriga anställda	Styrelse och VD	Övriga anställda
Moderbolaget	2 645	3 839	444	624
Dotterföretagen	-	22 174	711	11 328
Koncernen totalt	2 645	26 013	1 156	11 952

Ledande befattningshavares ersättningar

Belopp i tkr	2022			
	Grundlön, styrelse-arvoden	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensionskostnad
Styrelsens ordförande Stefan Tengvall (fr o m årsstämma 2022)	150	-	-	-
Styrelseledamot Claes Kalborg	123	-	-	-
Styrelseledamot David Wallinder	123	-	-	-
Styrelseledamot Dawid Myslinski	123	-	-	-
Styrelseledamot Niclas Bergkvist (styrelseordförande t o m årsstämma 2022)	170	-	-	-
Styrelseledamot Sten Wranne	123	-	-	-
Styrelseledamot Zara Zamani (fr o m årsstämma 2022)	75	-	-	-
Verkställande direktör Stefan Tengvall (t o m årsstämma 2022)	265	-	-	-
Verkställande direktör Marcus Teilman (fr o m årsstämma 2022)	856	375	-	183
Andra ledande befattningshavare (5 pers.)	4 240	188	8	756
Summa	6 248	563	8	939

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

Aktierelaterade ersättningar

Optionsprogram 2021/2024

Vid extra bolagsstämma den 3 maj 2021 beslutades att införa ett långsiktigt incitamentsprogram till ledningen i Fragbite Group AB om sammanlagt 800 000 teckningsoptioner med rätt att teckna lika många aktier i Fragbite Group AB. Teckningsoptionerna emitterades till marknadspriset 0,2686 kronor per option (optionspremie) enligt en värdering baserad på Black-Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 8,00 kronor per aktie och teckning av aktier kan ske under perioden den 17 maj 2024 till och med den 31 maj 2024.

Sammanfattning	
Antal utestående teckningsoptioner	773 333
Optionspris (SEK)	0,2686
Lösenpris (SEK)	8,00
Löptid	ca 3 år (17 maj 2021 – 31 maj 2024)

Optionsprogram 2022/2025

Årstämman den 25 maj 2022 beslutade att införa ett incitamentsprogram till styrelse, ledande befattningshavare, övriga nyckelpersoner och anställda verksamma i koncernen. Programmet utformades som en kombination av teckningsoptioner utställda till styrelse och anställda i Sverige och Frankrike samt personaloptioner utställda till anställda i Nederländerna om sammanlagt 3 100 000 optioner med rätt att teckna lika många aktier i Fragbite Group AB. Teckningsoptionerna emitterades till marknadspriset 1,21 kronor per option (optionspremie) enligt en värdering baserad på Black-Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 8,95 kronor per aktie och teckning av aktier kan ske under perioden den 16 juni 2025 till och med den 15 juli 2025.

Sammanfattning	
Antal utestående teckningsoptioner	1 255 248
Optionspris (SEK)	1,2100
Lösenpris (SEK)	8,95
Löptid	3 år (16 juni 2022 – 15 juli 2025)
Antal utestående personaloptioner	640 000
Optionspris (SEK)	–
Lösenpris (SEK)	8,95
Löptid	3 år (16 juni 2022 – 15 juli 2025)

Antal utestående optioner vid utgången av 2022 var 2 668 582 och antal aktier efter utspädning uppgick till 93 341 505.

NOT 3. Övriga rörelsekostnader

Belopp i tkr	2022	2021
Koncernen		
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	–	287
Moderbolaget		
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	–	804

Kursförluster ingår från 2022 i Övriga externa kostnader.

NOT 4. Resultat från andelar i koncernföretag

Belopp i tkr	2022	2021
Moderbolaget		
Utdelning	–	6 815

Utdelning 2021 från dotterbolaget Playdigious SAS.

NOT 5. Ränteintäkter och liknande resultatposter

Belopp i tkr	2022	2021
Koncernen		
Valutakursvinster	5 966	-
Summa	5 966	0
Moderbolaget		
Ränteintäkter, interna	308	-
Valutakursvinster	4 946	-
Summa	5 254	0

NOT 6. Räntekostnader och liknande resultatposter

Belopp i tkr	2022	2021
Koncernen		
Räntekostnader, övriga	-1 964	-443
Valutakursförluster	-16 397	-
Övriga skuldrelaterade poster	-714	-
Summa	-19 075	-443
Moderbolaget		
Räntekostnader, övriga	-1 827	-202
Räntekostnader, interna	-304	-
Valutakursförluster	-15 902	-
Övriga skuldrelaterade poster	-330	-
Summa	-18 363	-202

NOT 7. Skatt på årets resultat

Belopp i tkr	2022		2021	
	Procent	Belopp	Procent	Belopp
Koncernen				
Resultat före skatt		-96 330		-46 189
Skatt enligt gällande skattesats för moderbolaget	20,60%	19 844	20,60%	9 515
Effekt av andra skattesatser för utländska dotterföretag		-2 516		291
Avskrivning av koncernmässig goodwill		-17 104		-7 233
Andra icke-avdragsgilla kostnader		-31		-55
Ej skattepliktiga intäkter		88		-
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt		-7 063		-6 725
Redovisad effektiv skatt		-6 782		-4 207
Moderbolaget				
Resultat före skatt		-21 678		-24 230
Skatt enligt gällande skattesats för moderbolaget	20,60 %	4 466	20,60 %	4 991
Ej avdragsgilla kostnader		-11		-4 641
Ej skattepliktiga intäkter		82		1 404
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt		-4 537		-1 754
Redovisad effektiv skatt		0		0

NOT 8. Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	58 768	51 775
Internt utvecklade tillgångar	11 035	6 993
Utrangering	-34 036	-
Omräkningsdifferens	32	-
Vid årets slut	35 799	58 768
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-36 832	-27 815
Årets avskrivning	-4 031	-9 017
Utrangering	34 036	-
Vid årets slut	-6 827	-36 832
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	-7 341	-
Årets nedskrivning	-	-7 341
Vid årets slut	-7 341	-7 341
Redovisat värde vid årets slut	21 631	14 595

Utrangeringen avser även tidigare år. Nettoeffekten är 0 och påverkar inte årets utgående balans.

NOT 9. Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	143	143
Årets anskaffning	2	-
Årets utrangering	-143	-
Vid årets slut	2	143
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	-	-
Årets nedskrivning	-143	-
Årets utrangering	143	-
Vid årets slut	0	-
Redovisat värde vid årets slut	2	143

NOT 10. Innehav i kryptovaluta

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Ack. anskaffningsvärden		
Vid årets början	-	-
Övertag vid förvärv	9 860	-
Årets anskaffning	24 573	-
Årets avyttring	-25 233	-
Omräkningsdifferens	802	-
Vid årets slut	10 002	-
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	-	-
Årets nedskrivning	-7 493	-
Årets avyttring	2 043	-
Omräkningsdifferens	-254	-
Vid årets slut	-5 704	-
Redovisat värde vid årets slut	4 298	-

NOT 11. Goodwill

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	212 030	49 751
Årets förvärv	181 350	162 279
Omräkningsdifferens	23 054	-
Vid årets slut	416 434	212 030
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-44 233	-9 121
Årets avskrivning	-83 027	-35 112
Omräkningsdifferens	-3 585	-
Vid årets slut	-130 845	-44 233
Redovisat värde vid årets slut	285 589	167 797

NOT 12. Inventarier, verktyg och installationer

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	521	42
Övertag vid förvärv	1 785	117
Årets anskaffning	309	362
Omräkningsdifferens	208	-
Vid årets slut	2 823	521
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-300	-33
Övertag vid förvärv	-838	-115
Årets avskrivning	-437	-152
Omräkningsdifferens	-115	-
Vid årets slut	-1 690	-300
Redovisat värde vid årets slut	1 133	221

NOT 13. Andelar i koncernföretag

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Moderbolaget		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	310 645	128 142
Årets förvärv	189 604	172 103
Lämnade aktieägartillskott	6 170	10 400
Vid årets slut	506 419	310 645
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	-75 149	-52 648
Årets nedskrivningar	-654	-22 501
Vid årets slut	-75 803	-75 149
Redovisat värde vid årets slut	430 616	235 496

Spec av moderbolaget och koncernens innehav av andelar i koncernföretag

Belopp i tkr	2022-12-31		2021-12-31	
	Antal andelar	Andel i %	Redovisat värde	Redovisat värde
Dotterföretag / Org nr / Säte				
Funrock Development AB, 556738-9043, Stockholm	2 000 000	100	2 142	2 796
P Studios AB, 556845-5041, Stockholm	4 153 178	100	60 097	59 097
Fragbite AB, 556721-9489, Stockholm	1 000	100	81 670	76 500
Playdigious SAS, 811 512 284, Nancy, Frankrike	5 592	100	97 103	97 103
Lucky Kat B.V., 63892030, Haag, Nederländerna	1 055 500	100	189 604	-
WAGMI Limited, I22206, Gibraltar	2 000	100	0	-
Summa andelar i koncernföretag			430 616	235 496

Rörelseförvärv under räkenskapsåret

Den 14 december 2021 tecknades avtal om förvärv av samtliga aktier i Lucky Kat B.V. Förvärvet slutfördes den 30 december men tillträdet av aktierna genomfördes

först den 3 januari 2022. Lucky Kat's förvärvsresultat för det fjärde kvartalet 2021 inkluderades i koncernens resultat för samma period.

NOT 14. Fordringar hos koncernföretag

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Moderbolaget		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	1 150	-
Nyupptagna lån	17 624	1 150
Återbetalda lån	-400	-
Redovisat värde vid årets slut	18 374	1 150

NOT 15. Andra långfristiga fordringar

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	1 806	–
Tillkommande fordringar	155	1 806
Omklassificering	-1 661	–
Omräkningsdifferens	13	–
Redovisat värde vid årets slut	313	1 806
Moderbolaget		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	1 661	–
Tillkommande fordringar	409	1 661
Omklassificering	-1 661	–
Redovisat värde vid årets slut	409	1 661

I samband med förvärvet av Lucky Kat som genomfördes i början av 2022 omklassificerades vid 2021 års utgång upparbetade förvärvskostnader till Andelar i koncernföretag.

NOT 16. Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Upplupna intäkter	18 385	11 052
Övriga upplupna intäkter	–	9
Förutbetalda kostnader	1 350	300
Summa	19 735	11 361
Moderföretag		
Upplupna ränteintäkter	–	2
Upplupna intäkter	–	594
Förutbetalda kostnader	299	98
Summa	299	695

NOT 17. Disposition av vinst eller förlust

Förslag till disposition av företags vinst eller förlust. Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 256 479 tkr, disponeras enligt följande:

Balanseras i ny räkning	256 479 tkr
Summa	256 479 tkr

NOT 18. Antal aktier och kvotvärde

	2022-12-31	2021-12-31
Antal aktier	90 672 923	83 969 199
Kvotvärde	0,0167	0,0167

NOT 19. Skulder till kreditinstitut

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Förfaller inom 1 år	26 534	15 000
Förfaller mellan 2-5 år	30 317	31 487
Förfaller efter 5 år	–	–
Summa	56 851	46 487
Moderbolaget		
Förfaller inom 1 år	25 342	15 000
Förfaller mellan 2-5 år	28 013	27 500
Förfaller efter 5 år	–	–
Summa	53 355	42 500

NOT 20. Skulder till koncernföretag

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Moderbolaget		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets början	3 414	–
Nyupptagna lån	61 693	10 313
Återbetalda lån	-17 084	-6 899
Omräkningsdifferens	1 589	–
Redovisat värde vid årets slut	49 612	3 414

Alla moderbolagets interna lån har en återstående löptid om mindre än 5 år. I redovisat värde 2021 ingår även kortfristig del av låneskuld.

NOT 21. Övriga skulder

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Förfaller inom 1 år	13 007	13 523
Förfaller mellan 2-5 år	77 898	10 131
Förfaller efter 5 år	–	–
Summa	90 905	23 654
Moderbolaget		
Förfaller inom 1 år	10 934	10 308
Förfaller mellan 2-5 år	77 898	10 131
Förfaller efter 5 år	–	–
Summa	88 832	20 439

NOT 22. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Koncernen		
Upplupna räntekostnader	166	78
Upplupet revisionsarvode	314	167
Upplupna kostnader styrelse, ledning och övriga	3 775	1 098
Förutbetalda intäkter	28 177	-
Övriga upplupna kostnader	33 872	3 349
Summa	66 304	4 692
Moderbolaget		
Upplupna räntekostnader	158	76
Upplupet revisionsarvode	73	142
Upplupna kostnader styrelse, ledning och övriga	1 260	131
Övriga upplupna kostnader	847	1 509
Summa	2 338	1 858

NOT 23. Ställda säkerheter och eventuality-förpliktelser - koncernen

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Ställda säkerheter		
För egna skulder och avsättningar	Ja	Ja
Skulder till kreditinstitut		
Företagsinteckningar	37 490	10 100
Summa ställda säkerheter	37 490	10 100

NOT 24. Ställda säkerheter och eventuality-förpliktelser - moderbolaget

Belopp i tkr	2022-12-31	2021-12-31
Ställda säkerheter		
För egna skulder och avsättningar	Ja	Ja
Skulder till kreditinstitut		
Företagsinteckningar	20 000	10 000
Bokförda värdet på aktier i dotterföretag	83 812	79 296
Summa ställda säkerheter	103 812	89 296

NOT 25. Betalda räntor och erhållen utdelning

Belopp i tkr	2022	2021
Koncernen		
Erhållen ränta	-	40
Erlagd ränta	-1 879	-483

NOT 26. Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet m m

Belopp i tkr	2022	2021
Koncernen		
Av- och nedskrivningar	95 130	51 621
Valutakursvinst-/förlust	10 432	-
Summa	105 562	51 621
Moderbolaget		
Av- och nedskrivningar	654	22 500
Valutakursvinst-/förlust	10 940	-
Summa	11 594	22 500

NOT 27. Omklassificering av kassaflödesposter 2021

I kassaflödet helår 2021 har omklassificering av nyemission i samband med förvärv 2021 gjorts vilket påverkar redovisade belopp i investering i dotterbolag samt nyemission.

NOT 28. Inköp och försäljning inom koncernen

Av koncernens totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 4,3 (8,4) % av inköpen och 4,4 (2,6) % av försäljningen andra företag inom den företagsgrupp som koncernen tillhör.

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

NOT 29. Nyckeltalsdefinitioner

EBITDA:	Rörelseresultat före av- och nedskrivningar av materiala och immateriella anläggningstillgångar.
EBITDA marginal:	EBITDA / Nettoomsättning
Operativ EBIT:	EBIT exklusive icke-operativa av- och nedskrivningar av immateriella anläggningstillgångar.
EBIT:	Rörelseresultat efter av- och nedskrivningar av materiala och immateriella anläggningstillgångar.
Balansomslutning:	Totala tillgångar
Soliditet:	Eget kapital / Totala tillgångar
Justerad soliditet:	Eget kapital justerat för den del av tilläggs-köpeskilling som erlaggs med Bolagets egna aktier / Totala tillgångar

Styrelsen och verkställande direktörens försäkran

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

Stockholm den 14 april, 2023

Stefan Tengvall
Ordförande

Claes Kalborg

Dawid Myslinski

Niclas Bergkvist

David Wallinder

Sten Wranne

Zara Zamani

Marcus Teilman
Verkställande direktör

Vår revisionsberättelse har lämnats 2023-04-14

Erik Emilsson
Auktoriserad revisor

Revisionsberättelse

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

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Fragbite Group AB för räkenskapsåret 2022-01-01 – 2022-12-31.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 31 december 2022 och av dessas finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen moderbolaget och koncernen.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att den ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning

som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: <http://www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar>. Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Fragbite Group AB för räkenskapsåret 2022-01-01 – 2022-12-31 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionsd i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet *Revisorns ansvar*. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorsd i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Våra mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionsd i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av förvaltningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: <http://www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar>. Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

Stockholm den 14 april 2023
Revideco AB

Erik Emilsson
Auktoriserad revisor

Årsstämma och övrig information

Årsstämma

Årsstämman i Fragbite Group AB (publ) för räkenskapsåret 1 januari – 31 december, 2022 äger rum den 12 maj 2023 i Stockholm.

Rätt till deltagande och anmälan

Aktieägare som vill delta i en bolagsstämma ska dels vara införd i den av Euroclear Sweden förda aktieboken, dels anmäla sitt deltagande till Bolaget senast vid den tidpunkt och den dag som anges i kallelsen till stämman. Aktieägare kan närvara vid bolagsstämman personligen eller genom befullmäktigat ombud. Aktieägare eller ombud får biträdas av högst två personer. Det är möjligt för aktieägare att anmäla sig till bolagsstämman på flera olika sätt, vilka närmare anges i kallelsen till stämman.

Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på bolagsstämman måste skicka en skriftlig begäran härom till styrelsen. En sådan begäran ska vara styrelsen tillhanda senast sju veckor före bolagsstämman.

Övrig information

Finansiell kalender

Styrelsen har beslutat om följande finansiella kalender för bolaget:

- **12 maj 2023: Rapport för första kvartalet 2023**
- **12 maj 2023: Årsstämma**
- **17 augusti 2023: Rapport för andra kvartalet 2023**
- **15 november 2023: Rapport för tredje kvartalet 2023**
- **22 februari 2024: Bokslutskommuniké 2023**

Finansiella rapporter

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

Denna årsredovisning finns endast i digital version.

Adress

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

