



FANTASMA GAMES AB (PUBL) ÅRSREDOVISNING 2021



INNEHÅLL

Höjdpunkter under året	3
VD har ordet	4
Året i korthet	6
Definitioner	7
Verksamhetsbeskrivning	8
Koncernens mål	13
Marknadsöversikt	14
Förvaltningsberättelse	16
Bolagsstyrning	18
Aktien	20
Räkenskaper	22
Noter	27
Styrelsens försäkran	32



HÖJDPUNKTER UNDER ÅRET

- Nettoomsättningen uppgick till 7,8 (6,9) miljoner kronor motsvarande en ökning om 13%
- Spelintäkterna uppgick till 6,1 (4,5) miljoner kronor, motsvarande en ökning om 35%
- EBITDA uppgick till -4,7 (0,1) miljoner kronor
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -2,32 (-0,29) kronor

35%

ökad spelintäkt

6,1 MSEK

miljoner kronor totalt spelintäkt
för helåret 2021

7,8 MSEK

nettoomsättning

Nyckeltal koncernen

(TSEK)	FY 2021 jan-dec
Nettoomsättning	7 772
Intäkter	13 976
Kostnad sålda tjänster	-1 672
Spelintäkter	6 100
Rörelsens kostnader	-21 215
EBITDA	-4 666
Eget kapital per aktie	
Före utspädning (SEK)	9,08
Efter utspädning (SEK)	7,21
Resultat per aktie	
Före utspädning (SEK)	-2,93
Efter utspädning (SEK)	-2,32
Antal aktier	
Antal aktier vid periodens början	2 056 596
Antal aktier vid periodens slut	3 034 090
Utestående optioner under perioden	660 000
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	2 545 343
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	3 205 343

- Fantasma Games redovisar koncernens starkaste år någonsin där spelintäkterna stärktes med 35% jämfört med föregående år.
 - Förvärvet av Wiener Games slutförs vilket leder till ökad produktionskapacitet samt möjligheten till att fortsatt möta efterfrågan på skräddarsydda spel.
 - Fantasma Games stärker koncernens närvaro på strategiska marknader och fortsätter att knyta till sig viktiga operatörer.
- Ett första spel lanseras med kasinójätten Scientific Games och koncernen tar därmed ett stort kliv för att exekvera på uttalad tillväxtstrategi genom att approacha den växande nordamerikanska marknaden.

VD HAR ORDET

När vi nu lägger 2021 till handlingarna så kan vi konstatera att det varit ett mycket spännande, händelserikt och framgångsrikt år. Fantasma Games aktie noterades i mars på Nasdaq First North och i samband med det genomfördes en nyemission som säkrat bolagets finansiering för att exekvera på den tillväxtstrategi som kommer att ta koncernen till nästa nivå.

Vi har under 2021 tecknat viktiga distributionsavtal med aktörer som Scientific Games, Salsa och Q-tech vilket medfört att Fantasma Games kommer nå ut med befintliga och kommande spel till betydligt fler och därutöver helt nya marknader. Tack vare emissionslikviden har vårt produktionsteam ytterligare förstärkts vilket innebär att vi kan göra fler och ännu bättre spel, något som vi under 2021 byggt en grund för och förväntas se resultat av redan under första halvåret i år. Samtidigt har Fantasma Games genomfört ett första förvärv vilket medför att vi nu har möjlighet att producera spel för att möta den starka efterfrågan vi upplevt.

Kraften från det sista kvartalet 2021, vilket är det starkaste i koncernens historia, har vi tagit med oss in i 2022 där vi fortsatt slår nya rekord. Genom ett innehållsrikt år, som byggt en stabil grund, känner jag tillförsikt inför att koncernen står väl rustade för att fullt ut kapitalisera på de satsningar vi genomfört och genom detta ta Fantasma Games till nya höjder.

Notering genomförd och finansiering säkrad

Årets första månader präglades till stor del av koncernens notering på Nasdaq First North. I och med noteringen skapades en stabil grund att stå på i vår strävan att nå våra tillväxtmål, som vi också levererat på. Intresset för Fantasma Games visades tydligt i samband med noteringen och den tillhörande emissionen som kraftigt övertecknades. Vi är stolta och tacksamma för att så många vill följa med oss på vår tillväxtresa och att vi därutöver fått utökat förtroende från familjerna Knutsson och Lundström med stark koppling till branschen, samt Svea Ekonomi, ser vi som ett kvitto på att vi är på rätt väg.

Fortsatt förbättrad produktion

I vår outtröttliga strävan att kontinuerligt leverera spel som marknaden efterfrågar, har vi under året fortsatt att förstärka och förbättra vår produktion. En viktig pusselbit i detta är rekryteringen av Trevor Ko (tidigare verksam på IGT och NetEnt/Evolution) i rollen som CPO, som bidrar med sin värdefulla erfarenhet från branschen. Satsningarna som genomförts i vår egen produktion innebär att de spel vi producerar ständigt blir bättre och bättre, samtidigt som de mer konsekvent genererar högre resultat, vilket borgar för snabbare avkastning framgent. Därutöver kan vi nu höja produktionstakten och visa på ökad skalbarhet genom att skapa fler spel mer kostnadseffektivt.

Nya marknader runt hörnet

Fantasma Games har under 2021 tagit rejäla kliv in på flera nya marknader och via branschjätten Scientific Games, som vi tecknade ett samarbetsavtal med under 2021, ser vi framemot att utöka vår verksamhet i Nordamerika, delar av Sydamerika och fler stora europeiska marknader såsom Italien, Spanien och Grekland. Vi räknar med att detta kommer ge resultat redan under första halvåret av 2022, och därigenom bidra till signifikant omsättningstillväxt under de kommande åren.

Fortsatt tillväxt på befintliga marknader

Vi ser fortsatt stor potential att växa på bolagets existerande marknader där Fantasma Games räckvidd ständigt växer med nya operatörer på ett kostnadseffektivt sätt via våra starka distributionspartners, däribland ledande aktörer som Gamesys, Entain och Paddy Power, vilket visar styrkan i vår distributionsmodell och skalbarhet. Jag känner mig trygg i att kunna konstatera att vi är på god väg att nå vårt mål om att knyta 250 kvalitativa operatörer till Fantasma Games innan utgången av 2023, vilket är en viktig komponent för att nå koncernens uttalade tillväxtmål.

Wiener Games nu en del av Fantasma Games

Vi kan nu konstatera att förvärvet av Wiener Games genomförts på ett framgångsrikt vis och redan utvecklats väl, där Wiener Games enbart under december bidrog med en nettoomsättning motsvarande 680 tusen kronor till koncernen. Wiener Games redovisade totala intäkter om 6,5 miljoner kronor under helåret 2021, med ett positivt rörelseresultat om 2,0 miljoner kronor, vilket är betydligt bättre än vad som tidigare kommunicerats i samband med att förvärvet presenterades.

För Fantasma Games del innebär förvärvet att vi nu kommer att kunna möta den ökade efterfrågan från operatörer. Tillsammans kommer vi kunna skapa fler spel utan någon adderad resursbelastning på den svenska delen av verksamheten. Vi har höga förväntningar på att Wiener Games kommer att fortsätta bidra positivt till våra intäkter och marginaler framgent.

Spännande framtidsutsikter

För helåret 2021 redovisar vi en spelintäkt om 6,1 (4,5) miljoner kronor, vilket motsvarar en tillväxt om 35 procent jämfört med föregående år. Detta resultat är helt i linje med bolagets långsiktiga mål och vi upplever stark medvind drivet av de insatser vi genomfört under året både avseende spelproduktion och vår utökade räckvidd, vilket redan gett tydligt resultat och som fortsätter att skapa tillväxt.

I januari 2022 nådde Fantasma Games 15 miljoner kronor i spelbehållning vilket innebär en dubbling jämfört med samma period förra året. Vi slår dessutom det gamla rekordet med över 1,6 miljoner kronor. Att vi lyckas med det-

ta nu beror på vår outtröttliga vilja att fortsätta producera spel i världsklass, vilket därigenom stärker vårt varumärke och som lett till ett antal samarbeten med nya världsledande operatörer. Våra förväntningar är högt ställda och vi ser att dessa nya, och tillkommande, operatörer kommer att fortsätta bidra positivt till Fantasma Games spelintäkter under en lång tid framöver.

Jag känner mig stolt över det vi har åstadkommit under det gångna året. Vi har lagt grunden för tillväxt, och jag känner stor tillförsikt i att 2022 kommer bli året då vi på riktigt kommer visa styrkan i vår affärsmodell och leverera de resultat som vi och marknaden förväntar sig.



Jacob Sachs
Tillförordnad VD fram till 1 april 2022.

FANTASMA GAMES ÄR GENOM ATT SKAPA HÖGKVALITATIVA SPEL VIA LEDANDE OPERATÖRER FULLT FOKUSERADE PÅ ATT VISA FORTSATT TILLVÄXT.

Fantasma Games är genom att skapa högkvalitativa spel via ledande operatörer fullt fokuserade på att visa fortsatt tillväxt.

Fantasma Games står nu inför en spännande framtid efter att under 2021 uppnått flera av uppsatta mål och byggt en stabil, och skalbar, plattform för fortsatt tillväxt. Bland annat förvärvade vi spelstudio Wiener Games som vi har stora förhoppningar fortsatt skall kunna leverera, och därutöver stärkas genom synergier inom koncernen, vilket vi redan ser samtidigt som bolaget bidrar till en ökad intäktpotential. Därutöver har vi lyckats knyta till oss nya ledande distributionspartners samt förstärkte och förbättrade vår produktion. Året sammanfattat, genom det vi lyckats med, har skapat en grogrund, och möjligheter, för att fortsätta ta Fantasma Games till nya nivåer.

Under år 2021 lanserade vi 7 framgångsrika spel, och vi kommer att fortsätta släppa fler spel än tidigare under år 2022, vi kommer dessutom att nå fler operatörer på nya marknader och därmed nå ut till nya spelare. Vår marknadstillväxt kommer fokuseras på reglerade marknader där USA, Kanada och Italien är de primära marknaderna för tillväxt. Vi kommer samtidigt lägga mycket fokus på existerande marknader där vi nått framgång, där England

och Nederländerna är marknader med stor potential genom nya relationer med ledande operatörer såsom Paddy Power, Entain, Gamesys, Sky och Holland Casino.

Sammantaget så är jag stolt över vad vi lyckats åstadkomma hittills och vill mena att vi nu står i startgroparna för att visa på stark tillväxt och bevisa vår affärsmodells skalbarhet. Jag är tacksam för förtroendet att nu ta över som VD på Fantasma Games i ett läge där vi står redo att fortsätta växa genom högkvalitativa spel och med ett team i världsklass.



Fredrik Johansson
VD från den 1 april 2022

ÅRET I KORTHET

Väsentliga händelser under året

- Notering på Nasdaq First North samt tillhörande nyemission genomförd vilket säkrade bolagets finansieringsbehov.
- Nya, för bolaget viktiga, distributionsavtal tecknade med ledande aktörer, däribland Scientific Games vilket öppnar upp dörrar till ytterligare geografiska marknader såsom Nordamerika, Italien och Spanien.
- Förvärvet av Wiener Games har slutförts vilket bidragit till ökad produktionskapacitet samt möjligheten att producera innehåll åt andra. Wiener Games intäkter motsvarar cirka 6,5 miljoner kronor på helårsbasis baserat på 2021 års utfall.
- I slutet av året lanserades spelet "Wins of Nautilus" tillsammans med Scientific Games vilket också är den första lanseringen på deras plattform. Spelet finns i nuläget tillgängligt hos ett antal operatörer på lokalt reglerade marknader i Europa i väntan på certifiering i bland annat USA och Kanada.
- Enats om att släppa spelet "Alice in Adventureland" exklusivt ihop med kasinojätten Paddy Power. Samarbetet som omfattar sammanlagt tre spel ger Fantasma Games stor exponering i några av Europas viktigaste spelkanaler.
- Vid en extra bolagsstämma den 21 oktober 2021 valdes Johan Königslehner in som ny styrelseledamot och ett nytt incitamentsprogram för såväl befintliga

som framtida ledande befattningshavare, nyckelpersoner och anställda i bolaget samt eventuella dotterbolag som kan komma att ingå i bolagets koncern från tid till annan godkändes.

Efter periodens utgång

- Fantasma Games slår rekordet från oktober 2021 och når sin högsta spelomsättning och spelbehållning någonsin under januari månad. Rekordet är ett resultat av att flera stora operatörer lanserat Fantasma Games spel samt en återlansering av spelet Medallions.
- Entain plc med varumärken som Partypoker, Ladbrokes och Bwin har i januari lanserat stora delar av Fantasma Games spelportfölj hos sina 25 sajter. Även Gamessys Group plc, en av de största aktörerna i Storbritannien, har lanserat två spel från Fantasma Games, Elemento och Medallion Megaways™.
- Fantasma Games blir den första spelstudion att teckna avtal med Livespins Ltd. Tillsammans kommer de två bolagen nå ut till helt nya spelare där traditionellt kasinospel vigs samman med den snabbt växande marknaden för streamad underhållning.
- Vid styrelsemöte den 1 april, 2022 beslutades att utse Fredrik Johansson till verkställande direktör.
- Bolaget gör bedömningen att kriget i Ukraina inte nämnvärt har någon effekt på verksamheten, men följer givetvis situationen och gör vid behov nödvändiga anpassningar.

DEFINITIONER

Begrepp	Definition	Räkneexempel
SPELOMSÄTTNING	Kunders totala insatser	1 000 MSEK
ÅTERBETALNINGSGRAD	Spelarnas vinster i förhållande till spelomsättning (i branschen benämmt "RTP" eller "Return To Player")	960 MSEK
SPELBEHÅLLNING	Spelomsättning minus alla utbetalningar till kunder (i branschen benämmt "GGR" eller "Gross Gaming Revenue").	40 MSEK
SPELMARGINAL	Spelbehållningens andel av spelomsättningen	4%
NETTOOMSÄTTNING	Bolagets totala försäljningsintäkter dels från egna spel mot rörlig ersättning dels från spel som säljs mot fast ersättning.	4 MSEK
KOSTNAD SÅLDA TJÄNSTER	Ex kostnader för distribution, certifiering etc av de egna spelen	- 1 MSEK
SPELINTÄKT	Nettoomsättning minus kostnad sålda tjänster	3 MSEK



VERKSAMHETSBESKRIVNING

Fantasma Games är en koncern bestående av flera affärsenheter. Verksamheten har sitt ursprung i sin egen spelstudioverksamhet under samma namn med säte i Stockholm, Sverige. Utöver spelproduktionen är det via Fantasma Games som den övergripande målsättningen för koncernen sätts, strategiska och finansiella besluts styrs och följs upp ifrån. Fantasma Games är även moderbolag i koncernen, och redovisar således gruppens kompletta finansiella resultat. I koncernen ingår även Wiener Games, med säte i Sofia, Bulgarien. Gemensamt för verksamheterna är att bolagen verkar som B2B-aktörer på den globala kasinomarknaden online.

Fantasma Games

Affärsidé

'Fantasma Games skall, via distributionspartners, skapa och tillgängliggöra kasinospel som är överraskande bra och därigenom skapa en position på marknaden som gör bolaget till ett självklart val för alla operatörer.'



Affärsmodell

Den generella utgångspunkten är att innehåll, rent allmänt, blir allt viktigare oavsett om man talar om musik, podcasts, film eller spel. Utmaningen är i princip densamma – att skapa ett attraktivt innehåll till låg kostnad samt att på ett kostnadseffektivt sätt försöka nå så många kunder som möjligt.

Efter 20 år av industriell förändring har marknaden för online gambling strukturellt blivit alltmer mogen och tydlig. Förenklat kan marknaden idag delas upp i produktion, distribution och försäljning. Spelutvecklare har historiskt varit tvungna att ha en egen plattform för distribution av sina spel. Orsaken till detta har varit att spelutvecklare inte haft någon vilja att distribuera några

andra spel än sina egna. Idag är situationen annorlunda; allt fler av de stora spelutvecklarna med egen distribution ("distributörer" i det följande), är idag öppna för att distribuera andras spel. Därtill är operatörernas vilja och incitament att integrera ytterligare distributörer ytterst begränsad framför allt om mängden spel som distributören erbjuder är liten.

Mot denna bakgrund har Fantasma Games anammat en affärsmodell som bygger på att bolaget skall fokusera på att skapa attraktivt innehåll och kapitalisera på existerande infrastruktur genom att distribuera sina spel via partners för att nå maximal räckvidd.

1. Nedskalad och effektiv organisation

Genom partnerskap för distribution kan Fantasma Games ha en förhållandevis liten, agil och kostnadseffektiv organisation. Allt fokus kan läggas på produktion, analys och försäljning. En låg kostnads massa lägger grunden för en skalbar verksamhet med goda marginaler i takt med att volymerna ökar.

När spelen distribueras via partners betalas en viss del av Fantasma Games intäkter till distributören. Den kostnaden kommer under överskådlig tid att med god marginal understiga de kostnader och investeringar som en komplett och för varje jurisdiktion licensierad distributionsplattform skulle medföra för Fantasma Games. Rent finansiellt innebär det att de kostnader som distributörer har för licenser, plattformsutveckling, regelefterlevnad etc. är nära nog noll för Fantasma Games. Distribution genom partnerskap

medför också att Fantasma Games förhållandevis enkelt och till minimal kostnad kan arbeta med flera parallella distributörer och därmed nå nya marknader och operatörer.

2. Ständigt ökande räckvidd

I takt med att Fantasma Games distributionspartners växer sig större och starkare genom att ansluta fler leverantörer innebrände ett ökat utbud, ökar också aptiten för nya operatörer att ansluta sig till dessa nätverk. Det, i kombination med att Fantasma Games varumärke stärks, gör att Fantasma Games kan erbjuda sina spel till operatörer som tidigare inte funnits tillgängliga. I tillägg skapar detta också möjligheter för Fantasma Games att inleda unika samarbeten med utvalda operatörer, som i sin tur leder till ökad exponering och fasta intäkter.

Tillväxtstrategi

I takt med att Fantasma Games lyckas producera bättre spel på ett kostnadseffektivt sätt innebär detta stora möjligheter att skala upp verksamheten dels genom ökad räckvidd dels genom förvärv.

1. Attraktiv produktportfölj

Idag produceras ett stort antal kasinospel där kvalitet och produktionskostnad är högst varierande. Det är inte heller så enkelt att hög kvalitet automatiskt leder till höga intäkter. Det är istället en kombination av faktorer som avgör om ett spel blir populärt; här spelar inte minst faktorer som matematik, grafik och ljud en avgörande roll. Bra spel är som bra musik – det måste uppstå någon form av harmoni för att det ska bli en "hit". Denna harmoni är svår att uppnå och kan på given grund inte förutspås.

Fantasma Games strategi när det gäller utvecklingen av spel är att kontinuerligt och systematiskt höja nivån på spelen och därigenom öka sannolikheten för att producera spel som blir hits. Ett led i denna strategi är dels att göra de mest grundläggande delarna av spelet mer tillgängliga, samtidigt som spelen erbjuder unika element vilket för dem mer underhållande och attraktiva för spelare. I tillägg har Fantasma Games tillgång till ett brett nätverk seniora rådgivare inom spelproduktion, vilka är med i processen i syfte att säkerställa god kvalitet.

2. Maximera räckvidd

Bolaget når idag ut till spelare via fler än 200 operatörer, däribland Unibet, Betsson och Leo Vegas. All distribution sker genom avtal med distributionspartners. För att maximera räckvidden är det viktigt att göra spelen tillgängliga så enkelt som möjligt till parter som kan distribuera spelen till operatörer runt om i världen. I tillägg är det viktigt att tillvarata de ökande antalet möjligheter i takt med att nätverken breddar sin kundbas, både på geografiska marknader som öppnar upp för denna typ av verksamhet samt på existerande marknader. Ekvationen är enkel – ju fler operatörer som erbjuder Bolagets produkter, desto fler spelare. Denna räckvidd i kombination med ständigt bättre spel som därigenom attraherar fler nya spelare per

operatör, är helt avgörande för Fantasma Games fortsatta tillväxt och lönsamhet.

3. Stärkta relationer

Samtidigt som bolaget ökar sin räckvidd lägger man stor vikt i att skapa och underhålla de ökande antalet relationer till sina kunder, operatörerna, som spelar en viktig roll för verksamhetens tillväxt och resultat. Det är nämligen via operatörerna som spelarna möter bolagets produkter, och i hög grad påverkar tillgängligheten för desamma. Enkelt uttryckt så innebär en ökad exponering av Fantasma Games spel mer och högre intäkter för Fantasma Games. Därvidlag lägger Fantasma Games stor vikt i att säkerställa att operatörerna tillses erforderlig information om kommande och befintliga spel, intjäningsnivåer, tillgänglighet mm. Det är också dessa relationer som ligger till grund för bolagets möjlighet till exklusiva samarbeten och förfrågningar om unikt innehåll, vilket gynnar hela koncernens verksamhet. Idag har Fantasma Games goda relationer till ett flertal stora och ledande operatörer såsom LeoVegas, Kindred, Entain, Gamesys, Paddy Power mfl.

4. Förvärv

Spelmarknaden präglas starkt av en konsolideringstrend. Inom iGaming sker detta på alla nivåer oavsett bolagens storlek och det sker både bland operatörer, spelutvecklare och distributörer. Det är påtagligt att den amerikanska finansmarknaden på senare tid visat ett allt större intresse av att investera inom online gambling och då inte bara i USA utan även i Europa vilket inte varit fallet tidigare i samma utsträckning. Orsaken till detta är de spellegala förändringar som nu händer i delstat efter delstat där online gambling blir tillåtet vilket således också färgar finansmarknadens aptit på marknaden som helhet. Inte sällan ser vi idag t.ex. utländska intressen hos de noterade bolagen i Sverige. Parallellt med den organiska tillväxten ser Fantasma Games som noterat bolag stora möjligheter att vara del av den konsolidering som pågår. Bolaget bedömer att det finns och kommer att finnas intressanta förvärvsmöjligheter av både bolag och inkråm som skulle stärka Bolagets affär inom ramen för fastställda strategier.



Intäktsmodell

Bolaget verkar på en alltmer global marknad och producerar kasinospel. Fantasma Games spel tillgängliggörs på enklaste sätt till distributionspartners som har integrerat sina licensierade plattformar till en stor mängd operatörer som i sin tur erbjuder spelen till slutkunden.

Slutkunden är kund hos operatören och har där öppnat ett spelkonto till vilket slutkunden överfört pengar. Från spelkontot spelar slutkunden spelet hos operatören som behåller de pengar som spelaren inte vinner på det aktuella spelet ("spelbehållning"). Av de pengar som operatören behåller betalar operatören en viss royalty till distributören som tar en viss del av den erhållna royaltyn för distribution av spelet och skickar resten av pengarna till Fantasma Games.

Försäljning och kunder

Antalet nya slots som tillgängliggörs till operatörerna via olika distributörer uppgår enligt Bolagets bedömning till ca 90 per månad. För att inte försvinna i bruset, så sker den grundläggande försäljningen av Fantasma Games spel därför genom distributörerna. Framförhållningen är relativt lång vilket innebär att Fantasma Games säljteam mer i detalj kan planera kampanjer för spellanseringar direkt med operatörerna. Fantasma Games når idag över 200 operatörer av varierande storlek i främst Europa, men är på god väg att ta sig in på den jättelika nordamerikanska marknaden. Spelmarknaden blir alltmer global och bolagets affärsmodell är i allra högsta grad skalbar vilket gör att tillväxtpotentialerna är synnerligen goda för spelproducenter men aldrig större än förmågan att göra bra spel.

Genom de avtal Fantasma Games knutit under året når bolaget inte bara fler, utan även större och mer betydelsefulla operatörer och marknader. USA är till exempel en marknad som karakteriseras av ett fåtal stora operatörer och här kommer Fantasma Games få tillgång till nästan samtliga av dem via samarbetet med Scientific Games. I tillägg har bolaget också gjort förberedelser i syfte att lansera sina spel hos operatörer på nya marknader i Europa, däribland Grekland, Italien och Spanien.

Ett annat exempel på ett lyckat samarbete är vår relation med Relax Gaming. Under kvartalet lanserades Fantasma Games spel hos totalt 47 nya operatörer, vilket är en ök-

ning motsvarande 52 procent jämfört med samma period föregående år.

Nedan visas några av de mest välkända operatörerna i Sverige som alla erbjuder Fantasma Games spel till sina kunder.



Riskhantering

Under förutsättning att bolag har en god distribution av spelen utgör den största risken för bolag som Fantasma att majoriteten av de spel som produceras inte genererar intäkter som täcker utvecklingskostnaderna. Den risken går inte helt att undvika, men genom att utarbeta metoder och processer för utvärdering av spelen så minskar denna risk samtidigt som den kvalitativa nivån kontinuerligt höjs. Som ett led i detta tas flera spelprototyper fram innan Bolaget bestämmer vilka spel som ska vidareutvecklas och därmed medföra ytterligare kostnader. Vidare ges seniora, både interna och externa, rådgivare chans att komma med förslag och kritik. Samtidigt är det hela tiden en riskmässig avvägning som avgör om Bolaget ska lägga mer tid på ett spel eller gå direkt till lansering. Vid en något svårdefinierad tidpunkt kommer bolag inom spelutveckling till en punkt där mer produktionstid har en avtagande affärsmässig nytta.

Licenser och certifiering

Fantasma Games distribuerar sina spel globalt via externa plattformar (distributörer) som är integrerade med hundratals operatörer. Detta innebär i de flesta fall att den part som distribuerar Bolagets spel ansvarar för att ha en i varje jurisdiktion giltig spellicens för såväl sin plattform som de spel som finns på plattformen. Fantasma Games behöver därför ingen egen spellicens så länge deras spel distribueras via andras licensierade plattformar.

Fantasma Games måste däremot som bolag genomgå en certifiering vilket Bolaget genomgått på Alderney. Detta innebär att Bolagets huvudägare och ledning bedömts som lämpliga att bedriva verksamheten samt att de inte har något historiskt klandervärd (ekonomiskt eller kriminellt) leverne som kan påverka framtida affärsbeslut.

Spelstrategi

En fråga som alltid diskuterats när det gäller produktion av spel är kvantitet eller kvalitet? När det gäller kvantitet är variationen väldigt stor - det finns bolag som släpper två spel per år och de finns bolag som släpper ett spel varje vecka. Av detta följer att kvalitet och produktionskostnad är högst varierande.

För den oinvidde ser alla slots mer eller mindre likadana ut, men den intäktsmässiga skillnaden är enorm mellan en bra och dålig slot. Faktum är att en hit kan bära hela Fantasma Games kostnads massa i flera år.

En mer objektiv definitionen av vad som är en bra slot sker enklast genom att mäta hur lång tid det tar innan ett spel relativt produktionskostnaden blir lönsamt, det vill säga Return on Investment "ROI". Oavsett vilken produktionskostnad ett spel har så finns det alltid en teoretisk risk att spelet antingen hade kunnat generera mer intäkter om Bolaget hade lagt mer tid på det eller att spelet hade kunnat generera samma intäkter även om Bolaget hade lagt ner mindre tid. Utmaningen kan sammanfattas med att spelutvecklare måste hitta sin "sweet spot" det vill säga där bäst ROI uppstår. Företagsledningen tittar kontinuerligt och systematiskt på hur denna "sweet spot" kan nås för bolagets del.

Vad innebär "beyond gambling"?

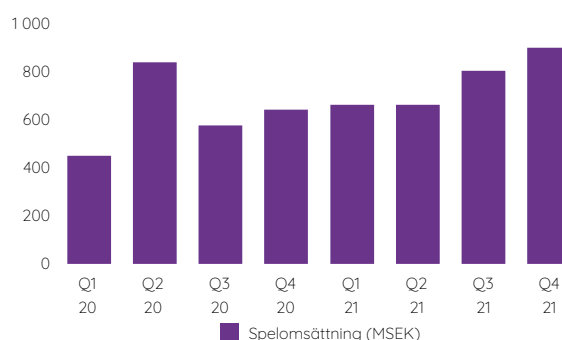
Fantasma Games strategiska utgångspunkt när det kommer till själva spelproduktionen är att kombinera gambling med gaming, allt enligt devisen "beyond gambling". Målet är att skapa slots som visserligen hör hemma inom ramen för traditionella kasinospel men samtidigt fördjupas genom att väva in välkända element från gaming-världen. Bolaget strävar på så sätt efter att alltid kunna utmana och överraska utan att för den skull tappa bort de klassiska igenkänningsfaktorer som definierar en bra slot.

Fantasma Games spelportfölj innehåller en balanserad kombination av klassiska slots med en twist, tillsammans med vad som skulle kunna kalla nästa generation slots; avancerade, spännande och en spelupplevelse utöver det vanliga. Spelaren skall veta att ett spel från Fantasma Games alltid innehåller något extra. Det kan vara en finurlig feature, en specialeffekt, bonusspel som är kluriga eller grafik som känns nydanande. Att tänka bortom det traditionella och alltid våga utmana - själva spelprocessen och så småningom spelaren - är ledord när Fantasma Games skapar slots. Passionen och kreativitet driver vår prototyp- och konceptprocess och med innovativa funktioner stärker Fantasma Games, för varje spelsläpp, positionen bland de stora operatörerna.

Det är viktigt att hela tiden ha örat mot marknaden. Genom att noggrant följa kundbeteenden kan problem snabbt identifieras och spelupplevelsen optimeras proaktivt. En insikt som bolaget därigenom tidigt fått är till exempel att alla spel måste kunna spelas med bara en hand i mobil miljö. Anledningen är dels att det är där som mycket av dagens kasinospel sker dels att det är ett tilltagande konsumentbeteende att kunna spela med en hand.

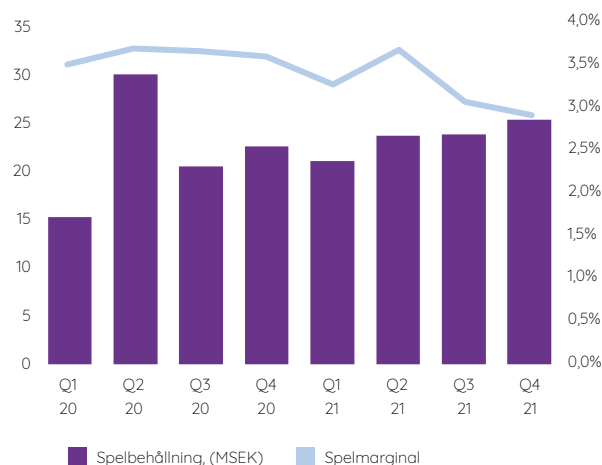
Spelomsättning

Det yttersta måttet på populariteten i Fantasma Games spel är den totala spelomsättningen, eftersom det visar de totala insatserna i bolagets produkter. För helåret 2021 uppgick den totala spelomsättningen till 2 997 (2 578) miljoner kronor, motsvarande en ökning om 20 procent i nominell valuta (euro).



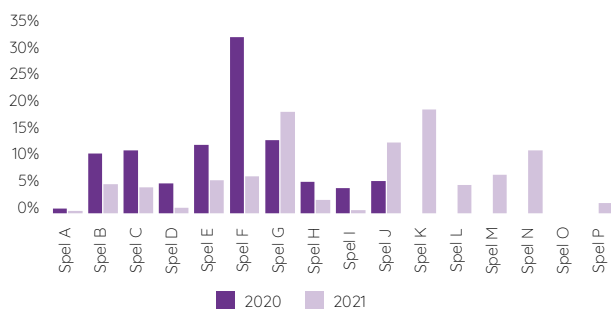
Spelbehållning och spelmarginal

Spelbehållningen, det vill säga återstoden efter utbetalda vinster till kunderna, är det belopp som ligger till grund för Fantasma Games intäkter kopplade till de egna spelen. För helåret uppgick spelbehållningen till 91 (89) miljoner kronor, motsvarande en ökning om 6 procent i nominell valuta (euro). Att ökningen inte är lika stor som spelomsättningen, beror på att spelmarginalen för helåret enbart uppgick till 3,0 (3,4) procent, vilket är lågt sett till hur spelen är utformade och vad marknaden efterfrågar. Denna siffra tenderar dock att variera och förväntas över tid att stiga.



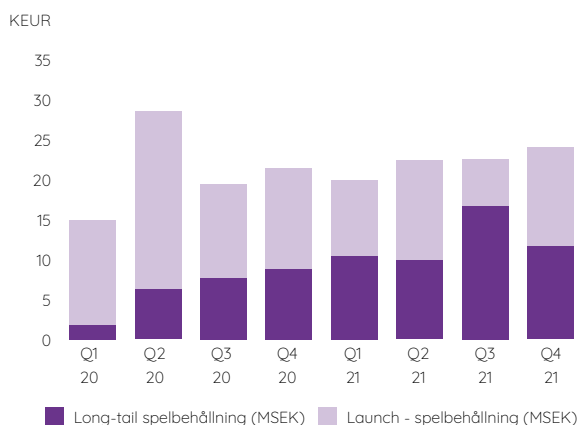
Spelbehållning per spel

Under året kom stora delar av spelbehållningen från "Heroes Hunt 2", ett nytt spel som bygger på succén till Fantasma Games hittills mest framgångsrika spel, samt "Hades: River of Souls", ett spel som ursprungligen lanserades under 2020, men som nu fått nytt liv på ett annat operatörsnätverk. Det här är också ett bevis på kraften i vår affärsmodell, det vill säga att även "gamla" spel kan få nytt liv och bidra till vår intjäning under lång tid via olika spelcykler. Sett till helåret fördelade sig spelbehållningen relativt jämnt.



Spelbehållning - underliggande tillväxt

Vår så kallade long-tail spelbehållning (spelbehållning från spel äldre än 6 månader) fortsätter att växa som andel av total spelbehållning. Denna tillväxt utgör grunden i vår förmåga att över tid öka bolagets nettoomsättning. Variationer mellan kvartalen är helt naturligt och beror framför allt på hur många spel vi lanserar under perioden (eftersom en stor del av intäkterna uppstår tidigt, i samband med att spelen släpps).



Wiener Games

Spelstudio baserad i Sofia, Bulgarien, med huvudsaklig inriktning på produktion av skräddarsydda kasinospel åt externa kunder. Kunderna utgörs framför allt av andra spelstudios och operatörer som saknar kapacitet och resurser att själva producera spel, eller som är i behov av stöttning under delar av produktionen, ex kopplat till utveckling, design, konceptframtagande mm. Bolaget har funnits sedan 2016 har idag cirka 25 anställda och har sedan bildandet byggt upp ett starkt varumärkesrenommé med återkommande kunder, däribland Electric Elephant och LeoVegas.

Wiener Games intäktsmodell baseras på fast ersättning för nedlagd tid och innefattar därför en begränsad affärs-mässig risk. Storleken på intäkterna bygger helt och hållet på projektens storlek, och varierar från projekt till projekt.

För koncernens del innebär förvärvet av Wiener Games att Fantasma Games dels kan öka sin egen produktionskapacitet vid behov, samt att man nu bättre kan tillgodose den ökande efterfrågan från externa parter på unikt innehåll.

KONCERNENS MÅL

Finansiella mål:

- Tillväxttakt om 30 procent per år.
- EBITDA marginal om 50 procent med positivt kassaflöde

Bolaget gör antagandet om en genomsnittlig årstillväxt ("CAGR") om 30% för kommande tre år på koncernnivå. När Bolaget denna tillväxt och behåller en kostnadseffektiv organisation kommer det att vara möjligt att nå god EBITDA-marginal och därtill positivt kassaflöde innan utgången av år 2023.

Strategiska mål:

- Minst 50 procent av de egenproducerade spelen skall vara lönsamma inom 180 dagar från lansering.
- Minst 250 kvalitativa operatörer i koncernens nätverk.

De strategiska målen speglar de beskrivna strategiska initiativen om ökad räckvidd och att en ökad andel av de producerade spelen skall nå lönsamhet allt snabbare.



MARKNADSÖVERSIKT

Inledning

Det som främst drivit tillväxten inom online kasino är det ökande användandet av smartphones. Idag utgör andelen kasinospel som sker via mobilen ofta över 50 procent av den totala spelvolymen för de flesta online-operatörerna i Europa.

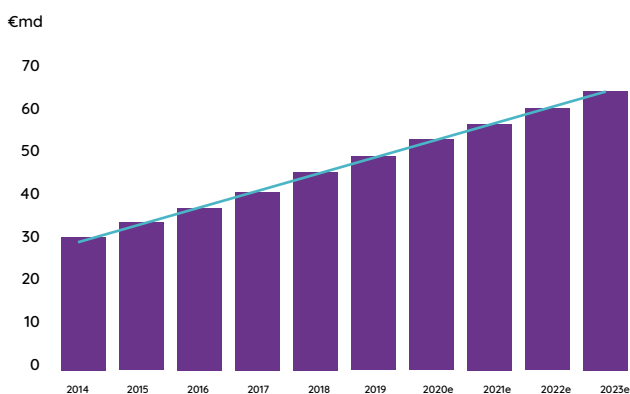
Olikheter vad avser bredbandspenetration och internetmognad mellan olika marknader har blivit mycket tydlig när man tittar på fördelningen mellan fysisk och digital spelkonsumtion. Norden har varit föregångare och har idag nästan en lika stor digital marknad som fysisk medan Europa som helhet inte nått lika långt men ändå väsentligt längre än resten av världen.

Den globala spelmarknaden

Den totala globala spelmarknaden (gambling) uppskattades 2019 till cirka 400 miljarder euro varav 12 procent eller 48 miljarder euro är online. Fram till 2023 förväntas den totala marknaden växa årligen med 2,5% medan online årligen förväntas växa med 8,6%.

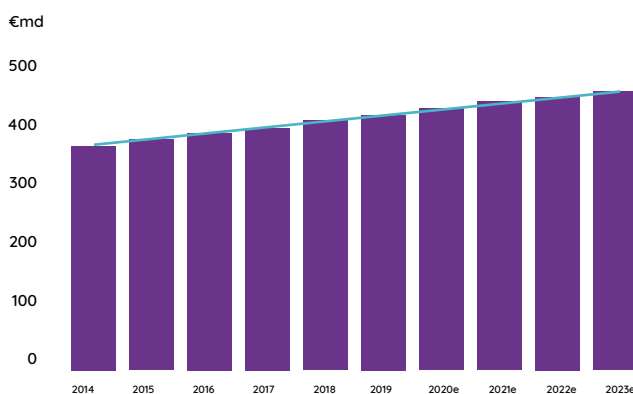
I grafer nedan illustreras uppnådd och förväntad tillväxt för online spelmarknaden och totala spelmarknaden under en tioårsperiod 2014–2023, med trendlinjer som representerar genomsnittlig årlig tillväxt.

Global online spelmarknad tillväxt



*H2 Gambling Capital (H2GC)

Global total spelmarknad tillväxt



Konkurrenser

Marknaden för spelutvecklingen av slots har ökat kraftigt de senaste åren. Idag lanseras ca 90 slots i månaden till operatörer runt om i världen. Skillnaden mellan de aktörer som producerar slots är stor. Många av de större aktörerna producerar 30–50 slots per år medan de mindre aktörerna producerar 2–10 slots per år. Utvecklingskostnaden per spel varierar också väldigt mycket och som tidigare angivits är det inte så enkelt att ett produktionsmässigt dyrt spel är det spelet som genererar mest intäkter.

Under förutsättning att ett spel får en god distribution och når många operatörer på många marknader har spelen relativt goda chanser att konkurrera på lika villkor. Det finns vissa prisskillnader dvs att vissa spelutvecklare väljer att ta ut en låg royalt i förhoppning att få mer exponering hos operatören men något regelrätt priskrig pågår i det avseendet inte i dagsläget.

I slutänden är det operatören som väljer vilka spel som ska plockas upp och erbjudas till slutkunden. Mot denna bakgrund utgör varje producerad slot, oavsett vem som producerat den, konkurrens för Fantasma Games som har

bevisat att man kan göra bra spel med god ROI.

Kostnadsmassan skiljer sig givetvis mycket mellan en stor och en liten spelutvecklare. Den stora aktören har många kostnadsposter så som plattform, utveckling och regelutvärdering som den mindre spelstudio saknar. Detta implicerar att en liten spelstudio kan få en mycket hög lönsamhet om man lyckas producera en slot som blir en hit och eller lyckas hålla en hög nivå på majoriteten av de spel som lanseras.

Marknadens potential

För att förstå potentialen i marknaden är det relevant att göra en allmän historisk beskrivning. NetEnt grundades 1996 och var den första leverantören av online-kasinon i Sverige. 90% av NetEnts intäkter kommer från slots. Bolagets resa har inte slutat, men bolaget förvärvades av live kasino giganten Evolution Gaming under våren 2020 till ett värde av ca 20 miljarder kronor. Under årens lopp har många talangfulla människor hoppat av NetEnt och startat egna bolag som utvecklar kasinospel. Mest kända i denna kategori är Yggdrasil och Quickspin. Quickspin grundades 2011 och såldes med hög tillväxt och god lön-

samhet 2016 till Playtech för 50 miljoner euro. Med detta sagt finns det goda möjligheter att även fortsättningsvis bygga starka och lönsamma spelutvecklingsbolag i Sverige.

Fantasma Games som, likt majoriteten av ovan nämnda aktörer, fokuserar på slots, har på kort tid nått t en god marknadsposition. Med en global marknad som växer, duktiga utvecklare och en förhållandevis låg kostnadsbas är potentialen stor både vad avser tillväxt och lönsamhet, men för att lyckas fullt ut krävs också en kombination av systematik, kreativitet och tur.

Regler och lagstiftning

Spelindustrin regleras enskilt i varje land. Det finns således ingen gemensam internationell spellagstiftning att förhålla sig till. Denna ordning bedöms inte förändras.

Historiskt har spel om pengar varit förbehållen stat och eller välgörenhetsorganisationer. Under de senaste 15 åren har många länder framför allt i Europa infört ny spellagstiftning. I de flesta länder innebär en ny spellagstiftning dels att online spel blir tillåtet dels att spellicenser kan sökas också av privata aktörer. Under 2019 införde t.ex. Schweiz och Sverige ny spellagstiftning. I USA har det länge varit förbjudet med online gambling och det är först under de senaste åren som de första delstaterna fått sin egen spellagstiftning.

Marknadsuppdatering

Den globala marknaden för onlinekasino har vuxit kraftigt de senaste åren och fortsätter att vara ett av de snabbast växande spelsegmenten inom online gambling kommande år. Denna tillväxt bottnar dels i den allmänna digitaliseringen i samhället, primärt driven av ett ökat smartphone-användande, men också i lagstiftarnas ökade förståelse för denna typ av spel och affärer.

Som B2B-leverantör har Fantasma Games sin relation med operatörerna, som i sin tur äger relationen till spelarna. Dessa operatörer är generellt sett licensierade i ett antal jurisdiktioner, men de agerar på en global marknad och tillåter spel från olika geografiska regioner. Fantasma Games har som ambition att växa snabbare än marknaden genom att ta marknadsandelar, primärt på lokalt reglerade marknader, vilket hanteras och övervakas via respektive lands myndigheter, och via våra distributionspartners.

Det som primärt har präglat året är de pågående omregleringarna i Nederländerna. Det har inneburit att många av Fantasma Games kunder har varit tvungna att temporärt begränsa insatserna på denna marknad med ett visst intäktsstapp som följd. Fantasma Games och dess kunder ser generellt positivt på denna typ av förändring och välkomnar därför initiativ där syftet är att skapa en mer hållbar marknad.



FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Fantasma Games AB (publ), med säte i Stockholm och organisationsnummer 559074-0881, avger härmed årsredovisning för verksamhetsåret 2021. Siffror i parentes avser föregående år. Alla belopp är uttryckta i tusentals kronor (TSEK) om inget annat anges.

Flerårsjämförelse*, koncernen

(TSEK)	2021
Nettoomsättning	7 772
Res. efter finansiella poster	-7 228
Res. i % av nettoomsättningen	-93
Balansomslutning	42 363
Soliditet (%)	54,53
Kassalikviditet (%)	302,07

Flerårsjämförelse, moderbolag*

(TSEK)	2021	2020	2019	2018	2016/2017
Nettoomsättning	7 092	4 515	1 241	392	149
Res. efter finansiella poster	-6 765	-563	-6 363	-4 212	-2 882
Soliditet (%)	56,10	59,07	10,25	neg	78,23

*Definitioner av nyckeltal, se noter

Tidigare år har omsättningen bestått av nettoredovisade intäkter efter avdrag för avgifter. Från och med 2021 bruttoredovisas

intäkterna och avdragen separat

Omsättning

(TSEK)	FY 2021 jan-dec	FY 2020 jan-dec
Nettoomsättning	7 772	6 857
Kostnader sålda tjänster	-1 672	-2 342
Spelintäkt	6 100	4 515

Eftersom Fantasma Games under 2021 gjort en justering i klassificeringen av intäkterna så redovisas numera de totala spelintäkterna, dvs nettoomsättning minus kostnad för sålda tjänster. Jämförelsen är adekvat eftersom spelintäkten motsvarar tidigare rapporterad nettoomsättning i Fantasma Games. Bolaget har under 2021 valt att klassificera om intäkterna i syfte att tydligare åskådliggöra bolagets kostnader direkt hänförliga till sålda tjänster. Jämförande justering har skett under föregående år. Totalt redovisat spelintäkt för helåret uppgick till 6,1 (4,5) miljoner kronor, motsvarande en ökning om 35 procent.

I sammanhanget bör också nämnas att vi redovisar detta goda resultat trots exceptionellt tuffa jämförelsetal, en lägre spelmargin och trots det faktum att ett förändrat regelverk hade en negativ inverkan på den nederländska spelmarknaden i stort.

Kostnader och resultat

Rörelsens kostnader uppgick till 21,2 miljoner kronor under 2021 och präglas framförallt av de satsningar bolaget gjort på att förbättra den egna produktionen, samt det faktum att bolaget nu verkar i en noterad miljö. Av de totala rörelsekostnaderna uppgick personalkostnader till 10,7 miljoner kronor, övriga externa kostnader till 6,2 miljoner kronor samt av- och nedskrivningar till 2,6 miljoner kronor. Rörelseresultatet uppgick till -7,2 miljoner kronor.

Finansiell ställning

Likvida medel uppgick till 8,1 miljoner kronor vid periodens utgång. Kassaflödet har under perioden präglats starkt av förvärvet av Wiener Games. Bolaget gör bedömningen att

dess nuvarande likviditet är tillräcklig för att finansiera de planer som finns för 2022.

I maj 2022 inleds teckningsperioden för de teckningsoptioner som utfärdades i samband med börsnoteringen 2021. Beroende på bolagets aktiekurs under mätperioden strax innan, kommer dessa optioner att inbringa upp till cirka 25 miljoner kronor före kostnader.

Förvärv av Wiener Games

Den 29 november slutförde Fantasma Games förvärvet av Wiener Games OOD, en spelproducent med säte i Bulgarien. Förvärvet gör att Fantasma Games kommer att kunna öka takten på den egna spelutvecklingen, samtidigt som Wiener Games verksamhet ger helt nya intäktsströmmar. Det innebär även att Fantasma Games kommer att kunna göra fler spel för utvalda operatörer utan någon adderad resursbelastning på den svenska delen av verksamheten.

Under 2021 genererade Wiener Games totala intäkter om 6,5 miljoner kronor och ett rörelseresultat om 2,0 miljoner kronor. I redovisade siffror ingår endast nettoomsättning från tidpunkten att förvärvet fullbordades, motsvarande 680 tusen kronor.

Överlåtelsen skedde till en köpeskilling om 0,7 miljoner euro (0,5 miljoner euro erlades kontant och 0,2 miljoner euro genom nyemitterade aktier i Fantasma Games) på nettoskuldfri basis. I affären ingår också en tilläggsköpeskilling, baserad på framtida resultat (EBIT 2021 - 2024), som maximalt kan uppgå till 1,8 miljoner euro och erläggs antingen genom nyemitterade aktier i Fantasma Games eller kontant, vilket Fantasma Games öger rätt att bestämma.

I samband med slutförandet av transaktionen emitterades 56 124 aktier till en teckningskurs uppgående till 36,1386 kronor per aktie. Detta motsvarade det volymviktade genomsnittspriset av Fantasma Games aktie på Nasdaq First North under trettio (30) handelsdagar fram till och med 15 september 2021.

BOLAGSSTYRNING

Fantasma Games AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag med säte i Stockholm kommun. Bolagsstyrningen i Fantasma Games grundar sig på svensk lagstiftning, bolagsordningen, Nasdaq First North Growth Market's regelverk före emittenter samt interna regler och föreskrifter. Bolaget tillämpar inte svensk kod för bolagsstyrning.

Bolagstämma

Enligt aktiebolagslagen (2005:551) är bolagsstämman Bolagets högsta beslutsfattande organ. På bolagsstämma utövar aktieägarna sin rösträtt i nyckelfrågor, till exempel 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.

Årsstämma ska hållas inom sex månader från utgången av räkenskapsåret. Utöver årsstämman kan kallelse även ske till extra bolagsstämma. Enligt bolagsordningen sker kallelse till bolagsstämma genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och på Bolagets webbplats. Att kallelse skett ska annonseras i Svenska Dagbladet.

Styrelsens sammansättning

Styrelseledamöterna utses av aktieägarna vid årsstämman för tiden fram till slutet av nästkommande års-

stämma. Styrelsen i Fantasma Games ska, enligt bolagsordningen, bestå av lägst tre och högst sex ordinarie ledamöter och det är årsstämman som beslutar om det exakta antalet styrelseledamöter. Bolagsordningen saknar särskilda bestämmelser om tillsättande och entledigande av styrelseledamöter.

Styrelsens ledamöter

Bolagets styrelse består per rapportdatum av fem ordinarie ledamöter, inklusive styrelseordföranden, utan suppleanter. Björn W Ericsson, Christina Andersson, Martin Fagerlund och Fredrik Johansson valdes vid årsstämman den 5 februari 2021 och Johan Königslehner valdes vid extra bolagsstämma den 21 oktober 2021, alla för tiden intill slutet av årsstämman 2022.

Ersättningar till styrelsen

Till styrelsens ordförande och ledamöter utgår arvode enligt bolagsstämmans beslut. Vid årsstämman den 5 februari 2021 beslutades att arvode till styrelseledamöterna, inklusive ordförande, som inte uppbär lön från Bolaget ska utgå med ett prisbasbelopp (47 600 SEK). Bolagets styrelseledamöter har inte rätt till några förmåner efter det att de avgått som ledamöter i styrelsen.

Namn	Befattning	Invald	Födelseår	Aktier	Oberoende i förhållande till	
					Bolaget och bolagsledningen	Bolagets större aktieägare
Björn W Ericsson	SO	2019	1967	118 000	Oberoende	Oberoende
Christina Andersson	LE	2019	1973	203 420	Oberoende	Beroende
Martin Fagerlund	LE	2020	1981	166 716	Oberoende	Oberoende
Fredrik Johansson	LE	2017	1981	495 166	Beroende	Beroende
Johan Königslehner	LE	2021	1972	1 019	Oberoende	Oberoende

Med oberoende avses en icke uppenbar beroendeställning, så som gemensamma företagsengagemang i annan form eller andra ekonomiska mellanhavanden som inte framgår av det gemensamma engagemanget som styrelseledamöter i Fantasma Games.

Namn	Befattning	Invalid	Födelseår	Anställd sedan	Aktier	Optioner
Fredrik Johansson	VD	1981	2017	495 166	14 902	Oberoende
Trevor Ko	CPO	1971	2021	0	28 000	Beroende
Tianzhi Zhou	Game Producer	1991	2019	112 098	22 098	Oberoende

Ledande befattningshavare

Ledningen består av tre personer vilka samtliga är placerade i Sverige.

Verkställande direktör

Verkställande direktör tillsätts och entledigas av styrelsen och dennes arbete utvärderas löpande av styrelsen. Bolagets verkställande direktör leder den löpande operativa verksamheten. En skriftlig instruktion definierar ansvarsfördelningen mellan styrelsen och verkställande direktören. Verkställande direktören rapporterar till styrelsen och presenterar en särskild VD-rapport vid varje styrelsemöte som bland annat innehåller information om hur verksamheten utvecklas utifrån de beslut som styrelsen fattat.

Ersättningar till ledningen

Verkställande direktörens ersättning fastställs av styrelsen. Ersättningar till övriga ledande befattningshavare beslutas av verkställande direktören efter samråd med styrelsens ordförande.

Inför extra bolagsstämma den 21 oktober 2021 föreslogs ett incitamentsprogram för såväl befintliga som framtida ledande befattningshavare, nyckelpersoner och anställda i bolaget samt eventuella dotterbolag som kan komma att ingå i Bolagets koncern från tid till annan och som godkändes av stämman.



AKTIEN

Handel och börsvärde

Fantasma Games är sedan 18 mars 2021 noterat på Nasdaq First North Growth Market under tickern FAGA och med ISIN-kod SE0015557053. Per sista handelsdagen under perioden, 30 december 2021, var sista avslutet på kursen 29,85 per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 90,5 miljoner kronor baserat på 3 034 090 utestående aktier.

Aktiekapital

Per den 31 december 2021 uppgick det registrerade aktiekapitalet till 758 522,5 SEK fördelat på 3 034 090 aktier med ett kvotvärde om 0,25 SEK per aktie. Bolaget har endast ett aktieslag och alla aktier har samma rätt till utdelning och återbetalning av insatt kapital samt en röst på bolagsstämman.

Ägarförhållanden och större aktieägare

Nedan redovisas Bolagets aktieägare med innehav per den 2021-12-31 inklusive därefter kända förändringar som skett fram till per dagen för rapportdatum.

Aktieägare (direkt och indirekt via bolag)	Antal aktier	Ägarandel av röster och kapital, %
Fredrik Johansson*	495 166	16,3%
Karl Lindstedt	220 000	7,3%
Christina Andersson*	203 420	6,7%
Oliver Jönsson	189 483	6,2%
Martin Fagerlund*	166 716	5,5%
Björn W Ericsson*	118 000	3,9%
Tianzhi Zhou	112 098	3,7%
Pontus Lindvall	97 328	3,2%
Eric Holmberg	83 900	2,8%
Mats Westerlund	65 000	2,1%
Övriga	1 177 577	38,8%
Totalt	3 034 090	100,00%

*Aktieägaren är styrelseledamot i Bolaget.

Transaktioner med närstående

Koncernens nyckelpersoner består av styrelse, verkställande direktör och koncernledning dels genom deras ägande i Fantasma Games, dels genom deras roll som ledande befattningshavare.

Bolaget sitter i lokaler på Regeringsgatan 88 i Stockholm som sedan 1 oktober 2017 hyrs i andra hand av CF Digital Developments AB, ett av Fredrik Johanssons helägda bolag, till vilket ersättning i form utav hyra har betalats med totalt 200 000 SEK för 2018, 381 890 SEK för 2019, 468 838 SEK för 2020 och 420 000 SEK för 2021.

Några ytterligare närståendetransaktioner mellan dessa nyckelpersoner och Bolaget har inte genomförts under året utöver ersättning i form av lön respektive arvode.

Miljö, hållbarhet och socialt ansvar

Fantasma Games bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då Bolaget utvecklar spel som utgör mjukvara och inte resulterar i en fysisk produkt finns begränsat miljömässigt fokus i själva produktutvecklingen. I den operativa verksamheten söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle vad gäller inköp, drift osv.

Utdelning och utdelningspolicy

Fantasma Games är ett bolag under uppbyggnad och har historiskt sett inte lämnat någon utdelning till aktieägarna och har heller inte antagit någon utdelningspolicy. Bolaget planerar inte heller för att lämna utdelning under de kommande åren utan avser att återinvestera eventuella vinstmedel i verksamheten.

Teckningsoptioner, konvertibler och aktierelaterade incitamentsprogram

	Beslutat år	Antal optioner	Teckningstid	Teckningskurs (SEK)	Erlagd premie (SEK)	Innehavare
TO1/ 2022	2021	560 000	2022/05/10 -- 2022/05/24	70% av volymvägd genomsnittlig aktiekurs under perioden 2022/04/22 – 2022/05/05, dock max 45 kr per aktie	0 kr	Tecknare av s.k. units (aktier och teckningsoptioner som en enhet) i spridningsemissionen i samband med noteringen på Nasdaq First North.
Incitamentsprogram 2021/2024	2021	100 000	2024/10/21 -- 2024/12/21	65 kr	1,85 kr	Bolagets ledande befattningshavare och nyckelpersonal

Teckningsoptioner serie TO1/2022

Bolaget styrelse beslutade den 24 februari 2021 om riktad emission av totalt 560 000 teckningsoptioner av serie TO1 i samband med notering av bolagets aktie på Nasdaq First North. Varje teckningsoption ger innehavare rätt att under tiden från och med 10 maj 2022 till och med 24 maj 2022 teckna en aktie till en teckningskurs motsvarande sjuttio (70) procent av den volymägda genomsnittskursen enligt Nasdaq First Norths officiella kurslista för aktie i Bolaget mellan perioden 22 april 2022 till och med den 5 maj 2022, dock högst 45 kronor. Teckningskursen får dock aldrig understiga aktiens kvotvärde. Vid fullt utnyttjande av teckningsoptionerna kommer Bolagets aktiekapital att öka med högst med högst 140 000 kronor och innebära en utspädning på cirka 18%.

Incitamentsprogram 2021/2024

På extra bolagsstämma den 21 oktober 2021 beslutades om riktad nyemission om totalt 100 000 teckningsoptioner inom ramen ett incitamentsprogram för såväl befintliga som framtida ledande befattningshavare, nyckelpersoner och anställda i Bolaget samt eventuella dotterbolag som kan komma att ingå i Bolagets koncern från tid till annan. Samtliga teckningsoptioner tecknades av dotterbolaget Fantasma Incentive AB för att sedan vidareöverlåtas till deltagarna i incitamentsprogrammet. Varje tecknings-

option ger innehavare rätt att under tiden från och med 21 oktober 2024 till och med 21 december 2024 teckna en aktie till en teckningskurs motsvarande sextiofem (65) kronor. Teckningskursen får dock aldrig understiga aktiens kvotvärde. Vid fullt utnyttjande av teckningsoptionerna kommer Bolagets aktiekapital att öka med högst med högst 25 000 kronor och innebära en utspädning på cirka 3%.

Certified Adviser

Bolagets Certified Adviser är Mangold Fondkommission AB. Avtalet med Mangold är löpande med tre månaders ömsesidig uppsägningstid.

Resultatdisposition

Förslag till disposition av bolagets vinst

Till årsstämmans förfogande står	
balanserad förlust	-22 767
fri överkursfond	44 083
årets förlust	-6 765
	14 552

Styrelsen föreslår att i ny räkning överföres 14 552

RÄKENSKAPER

RESULTATRÄKNING

		Koncernen	Moderbolaget	
(TSEK)	Not	2021	2021	2020
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning		7 772	7 092	6 857
Aktiverat arbete för egen räkning		6 164	6 164	5 668
Övriga intäkter		40	41	28
Summa		13 976	13 297	12 552
Rörelsens kostnader				
Kostnader sålda tjänster		-1 672	-1 672	-2 342
Övriga externa kostnader		-6 214	-6 233	-3 912
Personalkostnader	2	-10 684	-9 869	-6 116
Av- och nedskrivningar		-2 573	-2 233	-671
Övriga rörelsekostnader		-71	-71	-48
Summa rörelsens kostnader		-21 215	-20 078	-13 088
Rörelseresultat				
		-7 238	-6 782	-536
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter		127	127	0
Räntekostnader och liknande resultatposter		-117	-110	-27
Resultat efter finansiella kostnader				
		-7 228	-6 765	-563
Skatt på årets resultat		-223	0	0
Årets resultat				
		-7 451	-6 765	-563

BALANSRÄKNING

		Koncernen	Moderbolaget	
(TSEK)	Not	2021-12-31	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	3	10 241	8 932	4 996
Koncessioner, patent, licenser, varumärken m.m.	4	28	28	0
Goodwill	5	20 007	0	0
		30 276	8 960	4 996
Materiella anläggningstillgångar				
Maskiner och andra tekniska anläggningar	6	8	0	0
		8	0	0
Finansiella anläggningstillgångar				
Andelar i koncernföretag	7	0	24 254	0
Andra långfristiga fordringar	8	250	28	20
		250	24 282	20
Summa anläggningstillgångar		30 534	33 242	5 016
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar		2 628	172	163
Fordringar hos koncernföretag		0	186	0
Övriga fordringar		491	292	176
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		604	604	495
		3 724	1 255	834
Kassa och bank		8 105	7 981	260
Summa omsättningstillgångar		11 829	9 236	1 094
Summa tillgångar		42 363	42 478	6 110

(TSEK)	Not	Koncernen	Moderbolaget	
		2021-12-31	2021-12-31	2020-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital, koncern				
Aktiekapital		759		
Övrigt tillskjutet kapital		44 260		
Annat eget kapital inklusive årets resultat		-21 915		
Summa eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		23 103		
Eget kapital, moderföretag				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital			759	103
Fond för utvecklingsavgifter			8 521	4 996
			9 279	5 099
Fritt eget kapital				
Fri överkursfond			44 083	17 528
Balanserat resultat			-22 767	-18 454
Årets resultat			-6 765	-563
			14 552	-1 489
Summa eget kapital, moderföretag			23 831	3 610
Långfristiga skulder				
	9			
Avsättningar		15 111	15 111	0
Övriga skulder		233	0	0
Summa långfristiga skulder		15 344	15 111	0
Kortfristiga skulder				
Förskott från kunder		9	9	0
Leverantörsskulder		376	394	616
Skulder till koncernföretag		0	43	0
Aktuell skatteskuld		208	0	115
Övriga skulder		562	329	587
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		2 761	2 761	1 183
Summa kortfristiga skulder		3 916	3 536	2 500
Totalt eget kapital och skulder		42 363	42 478	6 110

KASSAFLÖDESANALYS

		Koncernen	Moderbolaget	
(TSEK)	Not	2021	2021	2020
Den löpande verksamheten				
Rörelseresultat		-7 238	-6 782	-536
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		2 573	2 232	671
Erlagd ränta		-117	-110	-27
Betald inkomstskatt		-72	-58	-6
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		-4 854	-4 717	101
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital				
Minskning(+)/ökning(-) av kundfordringar		-308	-6	147
Minskning(+)/ökning(-) av fordringar		-310	-226	-34
Minskning(-)/ökning(+) av leverantörsskulder		-387	-179	436
Minskning(-)/ökning(+) av kortfristiga skulder		1 400	1 168	684
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-4 458	-3 960	1 334
Investeringsverksamheten				
Förvärv av balanserade utgifter för forskning m.m.	3	-6 164	-6 164	-5 668
Förvärv av koncessioner, patent, licenser m.m.	4	-33	-33	0
Förvärv av koncernföretag	7	-6 686	-6 879	0
Ny utlåning till utomstående	8	-18	-18	-9
Återbetalning av lån från utomstående	8	292	9	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-12 610	-13 085	-5 676
Finansieringsverksamheten				
Årets nyemission		24 947	24 766	4 015
Amortering långfristiga lån		-33	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		24 913	24 766	4 015
Förändring av likvida medel				
Likvida medel vid periodens början		260	260	587
Likvida medel vid periodens slut		8 105	7 981	260

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL, KONCERN

(TSEK)	Aktiekapital	Övrigt till- skjutet kapital	Annat eget kapital			Summa eget kapital
			Balanserat resultat inkl årets resultat	Fond för utvecklings- utgifter	Ack. valutakurs- differenser	
Belopp vid årets ingång 2021-01-01	103	17 528	-9 024	-4 996		3 610
Fondemission	411		-411			0
Nyemission	244	26 555				26 800
Teckningsoptioner		177				177
Fond för utvecklingsutgifter			3 524	-3 524		0
Omräkningsdifferens					-32	-32
Årets resultat			-7 451			-7 451
Belopp vid årets utgång 2021-12-31	759	44 260	-13 363	-8 521	-32	23 103

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL, MODERBOLAGET

(TSEK)	Aktiekapital	Övrigt bundet eget kapital	Övrigt fritt eget kapital	Årets resultat	Summa eget kapital
Belopp vid årets ingång 2020-01-01	87		6 435	-6 363	158
Fond för utvecklingsutgifter		4 996	-4 996		0
Nyemission	16		3 999		4 015
Resultatdisp. enl. beslut av årsstämma			-6 363	6 363	0
Årets förlust				-563	-563
Belopp vid årets utgång 2020-12-31	103	4 996	-926	-563	3 610

(TSEK)	Aktiekapital	Övrigt bundet eget kapital	Övrigt fritt eget kapital	Årets resultat	Summa eget kapital
Belopp vid årets ingång 2021-01-01	103	4 996	-926	-563	3 610
Fond för utvecklingsutgifter		3 935	-3 935		0
Nyemission	244		26 564		26 809
Teckningsoptioner			177		177
Resultatdisp. enl. beslut av årsstämma			-563	563	0
Fondemission	411	-411			0
Årets förlust				-6 765	-6 765
Belopp vid årets utgång 2021-12-31	759	8 521	21 316	-6 765	23 831

NOTER

Not 1

Redovisnings- och värderingsprinciper

Årsredovisningen är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1. Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Bolaget har under 2021 förvärvat 100% av aktierna i Wiener Games OOD samt bildat dotterbolaget Fantasma Games Incentives AB. I och med detta upprättar Bolaget koncernredovisning fr.o.m. 29 november 2021. Koncernens resultaträkning, kassaflödesanalys samt förändringar i eget kapital före 29 november 2021 innehåller endast moderbolaget. I övrigt är redovisningsprinciperna oförändrade jämfört med föregående år.

Koncernredovisning

Dotterföretag

Dotterföretag är företag i vilka moderföretaget 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 egetkapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskillning. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder. Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade företags intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom uppkommen goodwill.

Goodwill

Koncernmässig goodwill uppkommer när anskaffningsvärdet vid förvärv av andelar i dotterföretag överstiger det i förvärvsanalysen fastställda värdet på det förvärvade företags 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/ negativ goodwill. Justering senare än tolv må-

nader efter förvärvstidpunkten redovisas i koncernresultaträkningen.

Intäktsredovisning

Koncernens intäkter består i huvudsak av två intäktsflöden. Det ena, vilket avser Fantasma Games, är royalty baserat på hur mycket intjäning dess spel inbringar. Inkomsten redovisas till det verkliga värdet av vad som erhållits eller kommer att erhållas. Resultatavräkning sker utifrån kundens rapporterade redovisning, vilket då lika med faktiskt försäljning.

Tidigare år har omsättningen bestått av nettoredovisade intäkter efter avdrag för avgifter. Från och med 2021 brutoredovisas intäkterna och avdragen separat.

Det andra intäktsflödet, vilket avser Wiener Games, baseras på utförda tjänster och faktureras löpande. För tjänsteuppdrag på löpande räkning redovisas inkomsten som är hänförlig till ett utfört tjänsteuppdrag som intäkt i takt med att arbete utförs och material levereras eller förbrukas.

Utländska valutor

Tillgångar och skulder i utländsk valuta har omräknats till balansdagskurs. Transaktioner i utländsk valuta har omräknas enligt transaktionsdagens avistakurs. Dotterbolaget Wiener Games OOD bokföringsvaluta är BGN där balansräkningen räknats om till balansdagskurs och resultaträkningen till genomsnittskurs för perioden från koncernens bildande. Valutakursdifferenser som uppstår vid omräkning av utländska dotterbolag redovisas i koncernens egna kapital.

Finansiella instrument

Finansiella instrument redovisas till anskaffningsvärde. Finansiella instrument som redovisas i balansräkningen inkluderar kundfordringar och övriga fordringar samt leverantörsskulder och övriga skulder. Instrumenten redovisas i balansräkningen när företaget blir part i instrumentets avtalsmässiga villkor. Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att erhålla kassaflöden från instrumentet har löpt ut eller överförts och företaget har överfört i stort sett alla risker och förmåner som är förknippade med äganderätten. Finansiella skulder tas bort från balansräkningen när förpliktelserna har reglerats eller på annat sätt upphört.

Aktierelaterade ersättningar med egetkapitalinstrument

Aktierelaterade ersättningar som regleras med egetkapitalinstrument är ersättningar genom vilka företaget förvärvar varor eller tjänster som ersättning för företags egetkapitalinstrument.

Fantasma Games AB har under året ställt ut teckningsoptioner till dotterbolaget Fantasma Games Incentives AB,

via vilket koncernens anställda kan teckna optioner i moderbolaget. De anställda betalar verkligt värde för optionerna och likviden för teckningsoptioner redovisas direkt i eget kapital.

Eget kapital

Koncernens egna kapital redovisas i posterna Aktiekapital, Övrigt tillskjutet kapital samt Annat eget kapital inklusive årets resultat, där Övrigt tillskjutet kapital består av fri överkursfond i moderbolaget och Annat eget kapital består av årets resultat, balanserat resultat, utställda teckningsoptioner samt omräkningsdifferens.

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Tillgångarna skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod förutom mark som inte skrivs av. Nyttjandeperioden omprövas per varje balansdag. Följande nyttjandeperioder tillämpas:

Maskiner och andra tekniska anläggningstillgångar
Antal år: 2-7

Immateriella anläggningstillgångar

Immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Aktiveringsmodellen tillämpas för internt upparbetade immateriella tillgångar. Avskrivningar görs linjärt över den bedömda nyttjandetiden. Avskrivningstiden för internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar uppgår till tre år.

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten
Antal år: 3

Koncessioner, patent, licenser, varumärken samt liknande rättigheter
Antal år: 5

Leasing

Ett finansiellt leasingavtal är ett leasingavtal enligt vilket de ekonomiska risker och fördelar som är förknippade med att äga en tillgång i allt väsentligt överförs från leasgivaren till leasetagaren. Ett operationellt leasingavtal är ett leasingavtal som inte är ett finansiellt leasingavtal.

Inga finansiella leasingavtal förekommer inom koncernen.

Inkomstskatt

Aktuella skatter värderas utifrån de skattesatser och skatteregler som gäller på balansdagen. Uppskjutna skatter värderas utifrån de skattesatser och skatteregler som är beslutade före balansdagen. Uppskjuten skattefordran avseende underskottsavdrag eller andra framtida skattemässiga avdrag redovisas i den utsträckning det är san-

nolikt att avdraget kan avräknas mot överskott vid framtida beskattning. Fordringar och skulder nettoredovisas endast när det finns en legal rätt till kvittning. Aktuell skatt, liksom förändring i uppskjuten skatt, redovisas i resultaträkningen om inte skatten är hänförlig till en händelse eller transaktion som redovisas direkt i eget kapital. I sådana fall redovisas även skatteeffekten i eget kapital.

Kundfordringar och övriga fordringar

Fordringar redovisas som omsättningstillgångar med undantag för poster med förfallodag mer än 12 månader efter balansdagen, vilka klassificeras som anläggningstillgångar. Fordringar tas upp till det belopp som förväntas bli inbetalt efter avdrag för individuellt bedömda osäkra fordringar.

Moderföretagets redovisnings- och värderingsprinciper

Samma redovisnings- och värderingsprinciper tillämpas i moderföretaget som i koncernen, förutom i de fall som anges nedan.

Bokslutsdispositioner

Förändringar av obeskattade reserver redovisas som bokslutsdispositioner i resultaträkningen. Koncernbidrag redovisas som bokslutsdispositioner. Koncernbidrag som lämnas till ett dotterföretag redovisas dock som en ökning av andelens redovisade värde.

Aktier och andelar i dotterföretag

Aktier och andelar i dotterföretag redovisas till anskaffningsvärde efter avdrag för eventuella nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår köpeskillingen som erlagts för aktierna samt förvärvskostnader. Eventuella kapitaltillskott och koncernbidrag läggs till anskaffningsvärdet när de lämnas. Utdelning från dotterföretag redovisas som intäkt.

Eget kapital

Eget kapital delas in i bundet och fritt kapital, i enlighet med årsredovisningslagens indelning.

Obeskattade reserver

Obeskattade reserver redovisas med bruttobelopp i balansräkningen, inklusive den uppskjutna skatteskuld som är hänförlig till reserverna

Leasing

Samtliga leasingavtal där företaget är leasetagare redovisas som operationell leasing, oavsett om avtalen är finansiella eller operationella. Leasingavgiften redovisas som en kostnad linjärt över leasingperioden.

Samtliga leasingavgifter är av operationell karaktär och har således kostnadsförts linjärt över leasingperioden.

Not 2

Medelantal anställda	Koncernen	Moderbolaget	
	2021	2021	2020
Medelantalet anställda bygger på av bolaget betalda närvarotimmar relaterade till en normal arbetstid			
Medelantal anställda har varit	30	12	8

Not 3

Balanserade utgifter för utvecklings- arbeten och liknande arbeten	Koncernen	Moderbolaget	
	2021	2021	2020
Ingående anskaffningsvärde	5 668	5 668	0
Inköp	6 164	6 164	5 668
Genom förvärv av dotterföretag	1 314	0	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	13 140	11 832	0
Ingående avskrivningar	-671	-671	0
Årets avskrivningar	-2 229	-2 229	-671
Utgående ackumulerade avskrivningar	-2 900	-2 900	-671
Utgående redovisat värde	10 241	8 932	4 996

Not 4

Koncessioner, patent, licenser, varumärken m.m.	Koncernen	Moderbolaget	
	2021	2021	2020
Ingående anskaffningsvärde	0	0	0
Inköp	33	33	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	33	33	0
Årets avskrivningar	-5	-5	0
Utgående ackumulerade avskrivningar	-5	-5	0
Utgående redovisat värde	28	28	0

Not 5

Goodwill	Koncernen	Moderbolaget	
	2021	2021	2020
Ingående anskaffningsvärde	0	0	0
Genom förvärv av dotterföretag	20 346	0	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	20 346	0	0
Årets avskrivningar	-339	0	0
Utgående ackumulerade avskrivningar	-339	0	0
Utgående ackumulerade nedskrivningar	0	0	0
Utgående redovisat värde	20 007	0	0

Not 6

Maskiner och andra tekniska anläggningar	Koncernen	Moderbolaget	
	2021	2021	2020
Ingående anskaffningsvärde genom förvärv av dotterföretag	0	0	0
Genom förvärv av dotterföretag	35	0	0
Omräkningsdifferens	0	0	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	35	0	0
Ingående avskrivningar	0	0	0
Årets avskrivningar	-27	0	0
Utgående ackumulerade avskrivningar	-27	0	0
Utgående redovisat värde	8	0	0

Not 7

Andelar i koncernföretag	Säte	Kapital- andel %	Redovisat värde	
			2021	2020
Företag				
Organisationsnummer				
Wiener Games OOD				
202680682	Sofia	100,00%	24 229	0
Fantasma Games Incentive AB				
559332-4352	Stockholm	100,00%	25	0
			24 254	0
Weiner Games OOD				
Ingående anskaffningsvärde			0	0
Inköp			24 229	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden			24 229	0
Utgående redovisat värde			24 229	0
Fantasma Games Incentive AB				
Ingående anskaffningsvärde			0	0
Inköp			25	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden			25	0
Utgående redovisat värde			25	0

Not 8

Andra långfristiga fordringar	Koncernen	Moderbolaget	
	2021	2021	2020
Ingående anskaffningsvärde	20	20	11
Genom förvärv av dotterföretag	487	0	0
Nya lån	18	18	9
Amorteringar	-292	-9	0
Omklassificeringar	17	-1	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	250	28	20
Utgående redovisat värde	250	28	20

Not 9

Långfristiga skulder	Koncernen	Moderbolaget	
	2021	2021	2020
Avsättning för tilläggsköpeskilling avseende förvärv av Wiener Games	15 111	15 111	0
Övriga skulder	233	0	0
	15 344	15 111	0

Not 10

Ställda säkerheter	Koncernen	Moderbolaget	
	2021	2021	2020
Inga ställda säkerheter	0	0	0

Not 11

Definition av nyckeltal

Soliditet

Justerat eget kapital i procent av balansomslutning

Kassalikviditet

Totala omsättningstillgångar inkl kassa i procent av kortfristiga skulder

Not 12**Väsentliga händelser efter periodens utgång**

- Vid styrelsemöte den 1 april, 2022 beslutades att utse Fredrik Johansson till verkställande direktör.
- Bolaget gör bedömningen att kriget i Ukraina inte nämnvärt har någon effekt på verksamheten, men följer givetvis situationen och gör vid behov nödvändiga anpassningar.



STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Årsredovisningen har godkänts för utfärdande av styrelsen och verkställande direktören den 12 april 2022. Bolagets resultat- och balansräkning blir föremål för fastställelse på årsstämma den 25 maj 2022.

Stockholm, 12 april 2022

Björn W Ericsson
Styrelsens ordförande

Christina Andersson

Martin Fagerlund

Johan Königslehner

Fredrik Johansson
VD

Vår revisionsberättelse har lämnats den 12 april 2022
Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Niclas Bergenmo
Auktoriserad revisor
Huvudansvarig revisor

Niklas Renström
Auktoriserad revisor



Fantasma Games AB (publ)
Regeringsgatan 88, 111 39 Stockholm

