



WICKET GAMING AB

ÅRSREDOVISNING 2021

Org.nr. 559015-1360

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

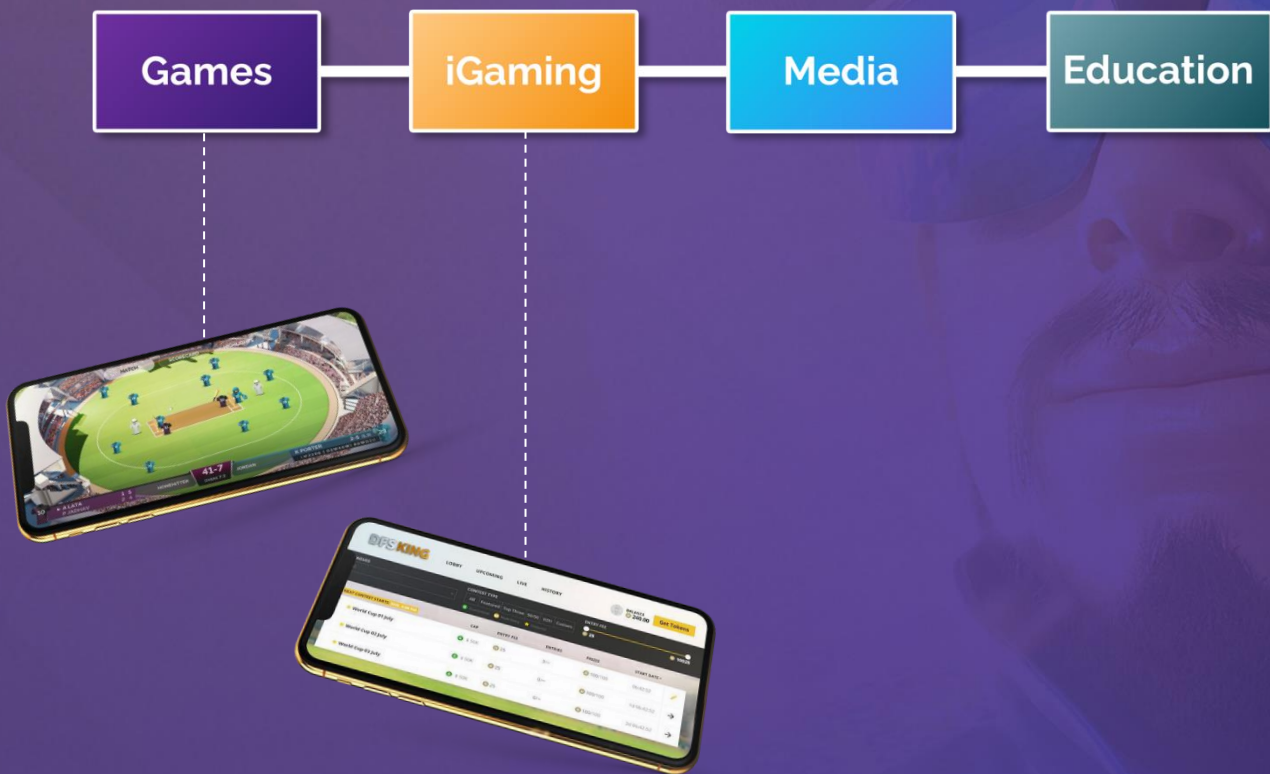
KORT OM WICKET GAMING	2
SAMMANFATTNING AV ÅRET SOM GÅTT	3
VD-ORDET 2021.....	4
PRODUKTINFORMATION	6
FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE	9
VERKSAMHETEN	9
SPELMARKNADEN I KORTHET	9
FINANSIELL UTVECKLING	10
FRAMTIDA RISKER OCH OSÄKERHETS-FAKTORER	10
VÄSENTLIGA HÄNDELSER	11
EGET KAPITAL.....	12
FLERÅRSÖVERSIKT	13
AKTIEN.....	14
RESULTATRÄKNING	16
BALANSRÄKNING.....	17
KASSAFLÖDESANALYS	18
NOTER	19

KORT OM WICKET GAMING

Wicket Gaming är ett svenskt spelutvecklingsbolag med säte i Uppsala. Bolagets affärsidé bygger på att utveckla och distribuera så kallade free-to-play-spel ("F2P") inom sportgenren baserade på egenägda varumärken. Bolaget har ett erfaret team med gedigen kunskap inom den mobila affärsmodellen F2P. Wicket Gaming fokuserar på mobilspel för de största mobila operativsystemen Android och iOS.

Wicket Gaming har som vision att bli en världsledande utvecklare av F2P-managerspel till mobila enheter inom sportgenren och använda en teknisk skalbar plattform för att bredda spelportföljen till att innefatta sportmanagerspel. Wicket Gamings affärsmodell är därför väl positionerad för framtida tillväxt.

Bolagets ambitioner stannar inte med spelutveckling, även om detta är ett prioriterat verksamhetsområde. Den uttalade ambitionen är att bygga Wicket Gaming till en större koncern bestående av fyra vertikaler; Games, Media, iGaming, Education och strategiskt jobba med att förvärva bolag som passar in i nämnda vertikaler och där förvärven kan addera värde genom synergier och tillväxtpotential.



SAMMANFATTNING AV ÅRET SOM GÅTT

ÅRET I KORTHET

- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -8 166 TSEK (-4 635)
- Resultat efter finansiella poster -8 221 TSEK (-4 818)
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -1,33 SEK (-0,11) och efter utspädning -1,31 SEK (-0,11).
- Periodens investeringar uppgick till 8 134 TSEK (708).
- Periodens kassaflöde uppgick till 6 710 TSEK.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER ÅRET

- Styrelsen tar beslut att ansöka om notering av bolagets aktier på Spotlight Stock market.
- Wicket Gaming genomför en nyemission av 5 000 000 aktier och tillförs därigenom cirka 0,5 miljoner kronor.
- Wicket Gaming rekryterar Jan Grigo som CFO.
- Wicket Gaming genomför en nyemission av 5 000 005 aktier och tillförs därigenom cirka 1,5 miljoner kronor.
- Wicket Gaming tar ett bryggglån om 1 miljon kronor i syfte att brygga tiden fram till noteringen.
- Wicket Gaming genomför en sammanläggning av bolagets aktier varigenom tjugo (20) aktier sammanläggs till en aktie (1:20).
- Wicket Gaming fick den 18 juni ett villkorat godkännande avseende notering av bolagets aktier på Spotlight Stock Market.
- Wicket Gamings nyemission för IPO övertecknades till 346 %.
- Den 22 juli inleddes handeln med Wicket Gamings aktie på Spotlight Stock Market.
- Wicket Gaming signerade under juli ett samarbete med spelutvecklaren Linked Dimensions och den grafiska studion Unger & Fiedler, båda ingår i Wegesrand Group.
- Styrelsen antar en offensiv förvärvsdriven strategi med målsättning att etablera en stark marknadsposition på relevanta målmarknader.

- Wicket Gaming signerade ett samarbetsavtal med den prisbelönta animationsstudion Woodblock.
- Wicket Gaming signerade ett samarbetsavtal med den influencerinriktade marknadsföringsbyrå Wehype.
- Wicket Gaming signerade ett samarbetsavtal med marknadsföringsbyrå The Game Marketer.
- Wicket Gaming antar en vision att bygga bolaget till en större koncern bestående av fyra vertikaler; Games, Media, iGaming och Education.
- Wicket Gaming signerade en avsiktsförklaring med den tyska koncernen Wegesrand om att förvärva samtliga aktier i Wegesrand med dotterbolag för en total köpesskilling om cirka 4 miljoner EUR.
- Wicket Gaming förvärvade iGaming plattformen DFS King inom Daily Fantasy Sports.
- Wicket Gaming genomför en riktad nyemission av 510 640 aktier och tillförs därigenom cirka 12 miljoner kronor.
- Wicket Gaming inledde lanseringsfasen av speltiteln Cricket Manager med att lansera spelet i Sydafrika.
- Wicket Gaming ingick ett samarbetsavtal med den indiska cricketstjärnan Hardik Pandya för social media marketing.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER ÅRETS SLUT

- Wicket Gaming ingick ett samarbetsavtal med den indiska cricketstjärnan Jasprit Bumrah för social media marketing.
- Wicket Gaming ingick ett samarbetsavtal med den sydafrikanske världsstjärnan Abraham Benjamin de Villiers för social media marketing samt agera ambassadör och frontfigur för Cricket Manager.
- Wicket Gaming anställer Philip Cederman som Creative Director.
- Wicket Gaming lanserar Cricket Manager i Australien och Sri Lanka.
- Styrelseledamoten Antanyos Budak avgick på egen begäran ur Wicket Gamings styrelse med hänvisning till personliga skäl.



VD-ORDET 2021

Vi har nu avslutat vårt första räkenskapsår som börsnoterat bolag. Det varit ett spännande år, fyllt med produktutveckling, testlansering i Sydafrika, nya mål och visioner samt ett LOI med avsikt att förvärva den tyska spel- och mediakoncernen Wegesrand.

”Testlanseringen i Sydafrika var en game changer för utvecklingen av Cricket Manager Pro 2022”

Testlanseringen av Cricket Manager Pro på den sydafrikanska marknaden var en game changer för utvecklingen av spelet. Genom dialogen med användarna har vi kunnat tillgodogöra oss nyttig feedback i syfte att öka spelets attraktionskraft. Att vi knutit till oss AB de Villiers, en av de absolut bästa cricketspelarna i modern tid, har också genererat kunskap och legitimitet för vårt spel. Cricket är en sport full av känslor och vi har med våra trailers och teasers gjort ett tydligt avtryck på cricketmarknaden. I cricketvärlden talas det numera om det svenska techbolaget som utvecklar ett cricket managerspel.

Att cricket är världens näst största sport är inte alltid självklart för oss i Europa, UK undantaget. Cricketstjärnor har många gånger stora följarskaror på sociala medier, och vi har signerat avtal med tre superstjärnor. AB de Villiers, Hardik Pandya och Jasprit Bumrah har tillsammans över 100 miljoner följare på sociala medier. Att AB de Villiers valt att gå ett steg längre och bli aktieägare i Wicket Gaming är en kvittens på att vi hittat rätt på den stora cricketmarknaden. Genom det strategiska samarbetet med AB de Villiers kommer vi att kunna profilera oss och vårt cricket managerspel. Vår ambition är att signera avtal med ytterligare cricketstjärnor med stora följarskaror på sociala medier.

Vi har varit ytterst noggranna med valet av hur och med vilka vi samarbetar med för att nå ut till världens alla cricketfans. Det är ingen slump att vi ingått samarbetsavtal med The Game Marketer, Wehype och Woodblock. Dessa tre är tongivande inom marknadsföringssegmentet och tillsammans med våra cricketstjärnor vill vi göra största möjliga avtryck hos cricketfansen.

”2022 blir året då vi fokuserar på intäkter!”

Internt i organisationen har vi successivt skiftat fokus. Från att ha varit utvecklingstunga fokuserar vi nu på intäkter och marknadsföring. Att hitta flera intäktskanaler till Cricket Manager Pro, utöver de traditionella såsom in-app purchase och rewarded in-ads, är något som har hög prioritet. Play-to-earn och NFT:s är två intäktsströmmar som tilltalar vårt cricket managerspel. Det är högst logiskt att implementera både Play-to-earn och NFT funktionalitet i vår plattform, framför allt då ett managerspel är ypperligt för dessa funktioner. Till detta skall vi då addera den möjlighet som vår Daily Fantasy Sport plattform erbjuder i form av ytterligare intäktsströmmar. Här kommer vi fokusera på cross marketing-möjligheterna med Cricket Manager Pro.

Vi ser fram emot att få erbjuda den indiska mobilspelsmarknaden ett cricketmanagerspel med högkvalitativt innehåll. Spelets tekniska plattform är på plats, marknadsföringskanalerna står redo och nu ska vi börja förvärva användare. 2022 blir året då vi fokuserar på intäkter!

Vi har under 2021 varit öppna med att vi ämnar bredda våra verksamhetsområden. Vår vision är att bygga Wicket Gaming till en större koncern bestående av fyra vertikaler; Games, Media, iGaming och Education. Flera intressanta förvärvskandidater finns på vår lista, och vi tittar främst på kandidater som kan generera synergier och har en tillväxtpotential. Förvärvet av Wegesrandkoncernen närmar sig slutfasen och vi inväntar slutliga rapporter från due diligence-processen.

Eric De Basso, VD
Wicket Gaming AB



PRODUKTINFORMATION

CRICKET MANAGER

Wicket Gamings första egenutvecklade spel, Cricket Manager, ett sportmanagerspel inom cricket för mobila enheter och vänder sig alla cricketälskande fans. Spelet går ut på att skapa och äga din egen cricketklubb såväl som att tävla mot andra managers runtom i världen. Fyra veckor i verkligheten motsvarar en säsong i spelet och spelaren utmanas dagligen att vinna internationella, nationella och lokala titlar. Varje daglig match påverkar spelarens rangordning på ett antingen positivt eller negativt vis beroende på utfallet. Spelaren kan också delta i ett obegränsat antal matcher, klättra på resultattavlor och vinna attraktiva priser.

”Cricket är efter fotboll den näst största sporten i världen med över 2,5 miljarder fans globalt och väldigt populärt i snabbväxande länder som Indien, Pakistan och Bangladesh där mobil-och internetanvändare ökar lavinartat.”



Ett annat framträdande element i Cricket Manager är att bygga sin klubbs stadion med tillhörande faciliteter, såsom träningsområde, sjukstuga och parkering. Området är visualiserat i 3D och spelaren uppmuntras till att uppgradera sina byggnader, precis som själva cricketlaget, för att erhålla konkurrensfördelar gentemot sina motståndare.

När både cricketlaget och stadionområdet utvecklats erbjuds spelaren också möjligheten att samarbeta med

andra spelare och bilda allianser som sedan kan delta i särskilda alliansligor. Dessa anordnas på veckobasis och vinnarna erhåller betydande belöningar.

Allianser tillför ett socialt element till Cricket Manager varför Bolaget också har integrerat sociala medier i spelet. Detta bidrar till att öka både speltid och spelarretention.

CRICKET MANAGER PRO



DFS KING

Wicket Gaming förvärvade iGaming plattformen DFS King inom Daily Fantasy Sports. Förvärvet är ett led i Bolagets ambition att bygga ut sin iGaming-verksamhet och ta en starkare position inom Daily Fantasy Sports. Genom förvärvet erhöll bolaget digitala rättigheter, teknologi och domänrättigheter för plattformen.

Den globala marknaden för fantasy sport gaming värderades under 2021 till 22 miljarder USD och förväntas 2027 värderas till 47 miljarder USD med en årlig tillväxt om 13,9 % mellan 2021-2027. Indien har mer än 100 miljoner användare av daily fantasy sport.

”Förvärvet av plattformen för Daily Fantasy Sports utgör en viktig grund för Wicket Gamings visualiserade iGaming verksamhet. Förvärvet möjliggör en unik möjlighet för cross-marketing och skapar förutsättningar för nya intäktströmmar”

**DFS
KING**

- DFS King är en fullfjädrad fantasy sport plattform där deltagarna tävlar mot varandra på olika sportevenemang, exempelvis fotboll, Cricket m.fl.
- Spelarna deltar via inträdesavgifter som samlas in en pott och väljer en laguppställning som de bedömer prestera bäst och generera högst poäng på ett verkligt sportevenemang.
- När spelet är igång kan deltagarna följa matcherna live. Spelresultat visas på gränssnittets vänstra sida och spelarnas poängsaldo visas i funktionen "Live Game Tracker". Poäng intjänas baserat på prestandan på laguppställningen.
- Den högsta poänguppställningen i slutet av tävlingen kommer att toppa listan och ta hem den största andelen av potten. Prissumman betalas ut till vinnarna och en andel av potten tilldelas operatören.

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktör för Wicket Gaming AB (publ), 559015-1360, med säte i Uppsala, får härmed avge årsredovisning för räkenskapsåret 2021-01-01 - 2021-12-31.

Alla belopp är redovisade i svenska kronor, SEK.

VERKSAMHETEN

Wicket Gamings affärsidé bygger på att utveckla och distribuera free-to-play-spel ("F2P") inom sportgenren baserade på egenägda varumärken. Bolagets fokuserar på mobilspel för de största mobila operativsystemen Android och iOS.

AFFÄRSMODELL

Intjäning och intäktsmodell

Wicket Gaming har en diversifierad intäktsmodell som grundar sig på olika intäktskällor som alla besitter potential. På det viset kan Bolaget maximera intjäningspotentialen utan att behöva förlita sig på endast en källa.

Dessa intäktskällor består huvudsakligen av mikrotransaktioner och marknadsföring i spelen.

Mikrotransaktioner

Spel som är gratis att spela förlitar sig ofta på mikrotransaktioner eller in-app purchases efter att de laddats ner, snarare än att spelaren betalar en engångssumma vid nedladdningstillfället. Mikrotransaktionerna ger användaren tillgång till vissa fördelar i spelet som att erhålla spelvaluta eller spara tid.

Denna del av intäktsmodellen är en fördelaktig metod för att uppmuntra lojalitet till spelet bland användarna eftersom de inte bara investerar sin tid utan också finansiella resurser.

Marknadsföring i spelen

Marknadsföring i spelen är ett fördelaktigt sätt att kunna kapitalisera även på de användare som inte genomför några mikrotransaktioner. Premissen bygger på att bolag som vill nå ut till spelarkretsen köper marknadsföringsutrymme i spelen. Spelarna som väljer att exponera sig mot annonserna erhåller virtuella fördelar som liknar de som tilldelas i samband med en genomförd mikrotransaktion men på en mindre skala.

Ett konkret exempel på hur denna typ av marknadsföring presenteras för spelaren är att de kan välja att se på en kort reklamfilm för att sedan erhålla spelvaluta som sedan kan användas för att göra virtuella köp.

Spelannonsering växer lavinartat i popularitet bland F2P-spel eftersom det är en gynnsam metod för att dra nytta av den del av spelarna som inte är villiga att göra några virtuella köp.

Skalbar plattform

Plattformen som Wicket Gamings första spel Cricket Manager bygger på är tänkt att agera som en teknisk grund för utvecklingen av ett antal andra managerspel inom sportgenren. Bolaget initiala fokus har varit på cricket för att kunna kapitalisera på sportens enorma följarskara.

Plattformen är byggd för att vara anpassnings- och skalbar, vilket möjliggör för en framtida lansering av flera nya titlar samtidigt som produktionstider och kostnader minimeras.

SPELMARKNADEN I KORTHET

SPELBRANSCHEN

Spelbranschen utgör den del av underhållningsindustrin som växer snabbast. Detta till följd av att unga spelare idag än tidigare samt att intresset för att följa och dela digitalt strömmade videos har återuppväckt passionen för en stor publik som har slutat spela.

De olika geografiska områdena förväntas genomgående att uppvisa en fortsättningsvis stark tillväxt de närmast kommande åren med en genomsnittlig årlig globala marknadstillväxt (CAGR) om 9,4 %.

MOBILSPEL

Inom spelindustrin utgör mobilspel det klart snabbast växande segmentet med en andel om cirka 49 procent av industrins totala omsättning. F2P-mobilspel är ett av de mest populära segmenten inom mobilspelsmarknaden.

I Indien, med 1,4 miljarder invånare, äger 36 % en mobil enhet. Marknaden påvisar en mycket god tillväxtpotential och tillräckligt stor i nuläget för att penetrera. Mobilspel utgör 89 procent av den totala spelmarknaden i Indien och är därmed det klart dominerande segmentet. Det ger Wicket Gaming fördelen av att växa på en marknad med enorm population och en snabbväxande smartphone penetration.

FINANSIELL UTVECKLING

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Intäkter

Nettoomsättningen för helåret 2021 uppgick till 1 TSEK (34) med ett resultat om -8 361 TSEK (-4 818). Förlusten är hänförligt till att bolaget har fokuserat på produktutveckling och utvecklingskostnaderna står för en betydande andel av rörelsekostnaderna.

Kostnader

Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -8 171 TSEK (-4 635) med ett resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) på -8 166 TSEK (-4 635). Förlusten beror till övervägande del på förberedande marknadsföringskostnader och personalkostnader.

Kassaflöde

Periodens kassaflöde uppgick till 6 710 TSEK och investeringarna uppgick till 8 134 TSEK. Periodens kassaflöde påverkades huvudsakligen av investeringarna i spelet Cricket Manager.

Fortlevnadsprincip

En nyemission om 12 mkr har genomförts i slutet på 2021 där huvuddelen är tänkt att möjliggöra finansiering av den kontanta delen av köpeskillingen av den tyska spel- och mediakoncernen Wegesrand och stärka bolagets finansiella förutsättningar för expansion.

Den likvida medel som finns tillgängliga bedöms tillräckliga för att klara de utgifter som uppkommer i den operativa verksamheten under kommande räkenskapsår. Då merparten av kostnaderna är av rörlig karaktär så kan en anpassning av kostnadskostymen göras vid behov utifrån hur lanseringen av första spelet Cricket Manager fortlöper och de intäkter som inkommer.

FORSKNING OCH UTVECKLING

Bolagets forskningsarbete går ut på att löpande planera och systematiskt söka efter att erhålla nya tekniska kunskaper och insikter för uppbyggnaden av bolagets tekniska plattform och spel. Den upparbetade kunskapen övergår sedan till att tillämpa det i utvecklingsarbetet.

Wicket Gamings immateriella anläggningstillgångar utgörs av aktiverat arbete för utvecklingsarbete av egenanställd personal och externa utvecklingskostnader. Under 2021 aktiverade bolaget utvecklingsutgifter till ett värde om 8,1 mkr (9,7).

FRAMTIDA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

VERKSAMHETSRIK

Tillväxtrisk

För att Bolaget ska nå sina mål avseende intäkter och tillväxt krävs att Bolaget på ett framgångsrikt sätt hanterar affärsmöjligheter och intäkter samt uppnår de produkt- och servicekrav som ställs för att tillfredsställa efterfrågan hos kunderna på den marknad Bolaget är verksam på. Bolaget kan därför behöva utforska nya intäktsgenererande strategier och öka affärskomplexiteten i verksamheten, vilket kan medföra högre ställda krav på Bolagets rutiner, system, kontroller, förfaranden och ledning.

Sådana höjda krav kan i sin tur påverka Bolagets möjligheter att på ett eftersträvarvärt sätt hantera framtida tillväxt. Om Bolaget inte på ett framgångsrikt sätt kan anpassa sig till förändringar och ökade krav för att hantera framtida affärsmöjligheter och intäkter kan det ha negativ inverkan på Bolagets tillväxt, vilket i sin tur kan ha en negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

FINANSIELLRISK

Framtida finansieringsbehov

Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande Bolagets framtida kapitalbehov och vilka finansieringsalternativ som finns. Bolagets bedömning är att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva Bolagets verksamhet i rådande omfattning de närmsta tolv månaderna.

Trots Bolagets nuvarande bedömning av finansieringen finns risk att det i framtiden uppkommer kapitalbehov och finansieringsrisker i Bolaget. Bolaget kan i framtiden behöva söka ytterligare finansieringsalternativ, vilket medför en risk att sådan finansiering sker på för Bolaget ofördelaktiga villkor eller inte alls kommer till stånd, vilket i sin tur kan påverka Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning negativt.

BRANSCHRISK

Konkurrenskraftig marknad

Bolaget är aktivt på en konkurrenskraftig marknad där innovationen är snabb. I framtiden kan ökad konkurrens uppkomma på den marknad där Bolaget verkar.

Produktutveckling och innovation av andra aktörer på marknaden kan leda till produkter som har bättre funktioner än Bolagets produkt, som direkt eller indirekt konkurrerar med Bolagets produkt. Bolaget är beroende av att kunna anpassa sig efter och följa utvecklingen på marknaden. Det finns en risk att Bolagets fortsatta utveckling störs och att Bolaget således inte utvecklas i samma takt som marknaden eller att planerade och pågående spelprojekt blir försenade. Om någon av dessa risker realiserar kan det påverka Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning negativt.

Risker relaterade till användandet av mobila enheter som spelplattformar

Bolagets framtida framgångar är beroende av att användandet av mobila enheter som spelplattformar växer. Antalet människor som använder mobila enheter, exempelvis smarta telefoner, har ökat kraftigt under de senaste åren och marknaden för såväl mobiltelefoni som mobilspel är fortfarande under framväxt.

Det finns dock en risk att användandet av mobila enheter som spelplattformar inte kommer öka enligt historiska mått. Om antalet människor som använder mobila enheter eller marknaden för mobilspel minskar kan det påverka Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning negativt.

FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Wicket Gaming har efter en tid av utvecklingsarbete påbörjat lanseringen av mobilspelet Cricket Manager. Spelet test lanserades i Sydafrika under december 2021 och beta lanserades i Australien och Sri Lanka under mars 2022 i syfte att förstå användarnas köpbeteende. Det gick i denna fas ut på att samla in viktiga användardata för att säkerställa relevanta KPI:er (Key Performance Indicators) såsom monetisering (hur spelare köper när de är inne i spelet) och player retention (i vilken omfattning som spelare kommer tillbaka).

Att Cricket Manager görs tillgängligt på ovannämnda marknader markerar startskottet för en bredare lanseringsfas och under Q2 skala upp spelet till fler länder och samtidigt öka marknadsaktiviteterna för att generera intäkter. Bolaget arbetar intensivt på marknadsidan i syfte att bygga en kampanj som ger största möjliga utfall när spelet lanseras globalt.

Genom bolagets initierade samarbeten med marknadsföringsbolag och signerade samarbeten med cricketstjärnor kommer Wicket Gaming att kombinera marknadsinsatserna för att få maximal täckning vid lanseringen av Cricket Manager. Under den breda lanseringsfasen kommer Wicket Gaming även att intensifiera satsningen på så kallad performance marketing, eller prestationsbaserad marknadsföring, där spelare förvärvas genom annonsering i exempelvis sociala media kanaler för att generera nedladdningar.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER ÅRET

IPO

Arbetet med att notera bolaget på Spotlight Stock Market intensifierades i början av året. Styrelsen tog ett beslut att ansöka om notering av bolagets aktier på Spotlight Stock market och bolaget fick den 18 juni ett villkorat godkännande avseende noteringen av Spotlight.

Nyemissionen i samband med IPO övertecknades till 346 % och den 22 juli inleddes handeln med Wicket Gamings aktie på Spotlight Stock Market.

Verksamhetsgrenar och strategi

I anslutning till bolagets första delårsrapport som ett noterat bolag antog styrelsen en offensiv förvärvsdriven strategi med målsättning att etablera en stark marknadsposition på relevanta målmarknader. Målet är att sondera terrängen inom spel- och mediasegmentet och lokalisera förvärvskandidater där värde bevisas genom synergier och tillväxtpotential.

Vidare fastställer Wicket Gaming senare en vision att bygga bolaget till en större koncern bestående av fyra vertikaler; Games, Media, iGaming och Education.

Förvärv

Wicket Gaming förvärvade iGaming-plattformen DFS King inom Daily Fantasy Sports. Förvärvet var ett led i Bolagets ambition att bygga ut sin iGaming-verksamhet och ta en starkare position inom Daily Fantasy Sports. Genom förvärvet erhåller Wicket Gaming digitala rättigheter, teknologi och domänrättigheter för plattformen.

Wicket Gaming signerade en avsiktsförklaring med den tyska koncernen Wegesrand om att förvärva samtliga aktier i Wegesrand med dotterbolag för en total köpeskilling om cirka 4 miljoner euro. Merparten av köpeskillingen kommer att betalas med nyemitterade aktier i Wicket Gaming. Avsiktsförklaringen ger Wicket Gaming en exklusiv rätt att genomföra en due diligence med målsättning att signera ett slutligt köpeavtal under 2022.

Emissioner

Bolaget har under året genomfört ett flertal emissioner, främst i början av året samt inför IPO. Under december genomfördes en riktad nyemission i som syftade främst till finansiering av huvuddelen av den kontanta delen av köpeskillingen av den tyska spel- och mediakoncernen Wegesrand. Därutöver syftade nyemissionen till att säkerställa Bolagets finansiella förutsättningar för fortsatt expansion av rörelsen.

EGET KAPITAL

SEK	Aktiekapital, nyemission under reg.	Fond för utv utgifter	Överkursfond	Balanserat resultat	Årets vinst
Belopp vid årets början 2021-01-01	2 476 338	9 748 082	21 420 781	-19 385 113	-4 817 819
Nyemission	3 786 978		30 897 430		
Emissionsutgifter			-539 100		
Teckningsoptioner			119 543		
Aktivering av utvecklingskostnader		8 102 220		-8 102 220	
Omföring balanserat resultat				-4 817 819	4 817 819
Periodens resultat					-8 360 749
Belopp vid periodens slut 2021-12-31	6 263 316	17 850 302	51 898 654	-32 305 152	-8 360 749

Disposition av vinst eller förlust

Förslag till disposition av bolagets förlust

Balanserat resultat	-32 305 152
Överkursfond	51 898 654
Årets resultat	-8 360 749
Summa fritt eget kapital	11 232 753
Styrelsen föreslår att i ny räkning överföres	11 232 753
	11 232 753

Vad beträffar resultat och ställning i övrigt hänvisas till efterföljande resultat- och balansräkning samt kassaflödesanalys med tillhörande noter.

FLERÅRSÖVERSIKT

SEK	2021-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Nettoomsättning	870	33 588	77 129
EBITDA	-8 166 345	-4 634 876	-4 887 124
EBIT	-8 170 808	-4 634 876	-4 887 124
Periodens resultat	-8 360 749	-4 817 819	-4 903 259
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	92,7	88,4	96,5
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg
Eget kapital per aktie			
före utspädning kr	5,6	0,2	0,3
efter utspädning kr	5,5	0,2	0,3
Resultat per aktie			
före utspädning kr	-1,33	-0,11	-0,16
efter utspädning kr	-1,31	-0,11	-0,16
Antal aktier vid periodens slut			
före utspädning	6 263 316	44 526 755	29 993 980
efter utspädning	6 403 316	44 526 755	29 993 980
Utestående optioner	140 000	0	0

AKTIEN

Wicket Gaming AB noterades på Spotlight Stock Market den 22 juli 2021. Spotlight Stock Market är ett värdepappersbolag under Finansinspektionens tillsyn och driver en handelsplattform (MTF). Bolagets kortnamn är WIG och ISIN-kod SE0015811377.

Kursen var 24,40 kr per sista handelsdagen den 30 december 2021. Det totala antalet utestående aktier uppgår till 6 263 316 inklusive aktierna från den riktade nyemissionen om 510 640 aktier som registrerades 2022-01-20.

AKTIEDATA	
Marknadsplats	Spotlight Stock Market
Noterad	22 juli 2021
Bransch	Elektronisk Gaming & Multimedia
Kortnamn	WIG
ISIN-kod	SE0015811377
Valuta	SEK
Antal aktier	6 263 316
Högsta kurs 2021	38,20 SEK
Lägsta kurs 2021	9,15 SEK
Stängningskurs 2021	24,40 SEK
Finansiell rådgivare vid notering	Eminova Partners

STÖRSTA ÄGARE PER 2021-12-31

STÖRSTA ÄGARE	AKTIER	ÄGARANDEL
Avanza Pension	1 393 429	24,22%
Johan Svensson	864 243	15,02%
Nordnet Pensionsförsäkring	822 285	14,29%
Blasieholmen Investment Group	260 000	4,52%
Eric de Basso	107 198	1,86%
Marcus Andersson	99 076	1,72%
Ankido de Basso	67 500	1,17%
Erik Nerpin	59 948	1,04%
Peter Magnusson	55 378	0,96%
Mikael Wallenstam	50 300	0,87%

**CRICKET
MANAGER
PRO**



RESULTATRÄKNING

SEK	NOT	2021-12-31	2020-12-31
Nettoomsättning		870	33 588
Aktiverat arbete för egen räkning		8 102 218	707 697
Övriga intäkter		1 950	7 294
Rörelsens intäkter		8 105 038	748 579
Inköp av tjänster		-235 177	-1 158 376
Övriga externa kostnader		-12 871 621	-2 544 081
Personalkostnader	3	-3 098 971	-838 947
Avskrivningar		-4 463	0
Övriga rörelsekostnader	4	-65 614	-842 051
Rörelsens kostnader		-16 275 846	-5 383 455
Rörelseresultat		-8 170 808	-4 634 876
Resultat från finansiella poster			
Resultat från andelar i koncernföretag		0	-174 882
Räntekostnader	5	-50 074	-8 061
Resultat efter finansiella poster		-8 220 882	-4 817 819
Resultat före skatt		-8 220 882	-4 817 819
Skatt på årets resultat		-139 867	0
Periodens resultat		-8 360 749	-4 817 819

BALANSRÄKNING

SEK	NOT	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Tecknat men ej inbetalt kapital		12 000 040	0
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	6	17 850 302	9 748 082
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer	8	27 676	0
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	7	0	0
Fordringar hos koncernföretag	9	0	0
Summa anläggningstillgångar		29 878 018	9 748 082
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Övriga fordringar		346 642	105 667
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	10	387 792	962
<i>Kassa och bank</i>			
		7 532 607	822 581
Summa omsättningstillgångar		8 267 041	929 210
SUMMA TILLGÅNGAR		38 145 059	10 677 292

SEK	NOT	2021-12-31	2020-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital		5 752 676	2 226 338
Nyemission under registrering		510 640	250 000
Fond för utvecklingsutgifter		17 850 302	9 748 082
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	11	51 898 654	21 420 781
Balanserad vinst eller förlust		-32 305 152	-19 385 113
Årets resultat		-8 360 749	-4 817 819
Summa eget kapital		35 346 371	9 442 269
<i>Avsättningar</i>			
Övriga avsättningar	15	641 345	641 345
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder		1 384 715	350 246
Övriga kortfristiga skulder		158 770	206 284
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	12	613 858	37 148
Summa skulder		2 798 688	1 235 023
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		38 145 059	10 677 292

KASSAFLÖDESANALYS

SEK	NOT	2021-12-31	2020-12-31
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		-8 220 882	-4 817 819
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		4 463	1 658 848
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		-8 216 419	-3 158 971
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / Minskning (+) av rörelsefordringar		-767 672	24 205
Ökning (+) / Minskning (-) av rörelseskulder		1 563 665	235 885
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-7 420 426	-2 898 881
Investeringsverksamheten			
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar		-8 102 220	-707 697
Investeringar i materiella anläggningstillgångar		-32 139	0
Lån till dotterbolag		0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-8 134 359	-707 697
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		22 684 368	3 379 519
Emissionsutgifter		-539 100	-110 120
Teckningsoptioner		119 543	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		22 264 811	3 269 399
Periodens kassaflöde		6 710 026	-337 179
Likvida medel vid periodens början		822 581	1 159 760
Likvida medel vid periodens slut		7 532 607	822 581

Noter till kassaflödesanalysen

Justering för poster som inte ingår i kassaflödet.

Nedskrivning av andelar i dotterbolag	0	174 882
Valutakursdifferenser	0	842 621
Avskrivningar	4 463	0
Avsättning för likvidation av dotterbolag	0	641 345

Övriga upplysningar till kassaflödesanalysen

Kassaflödesanalysen upprättas enligt indirekt metod. Det redovisade kassaflödet omfattar endast transaktioner som medfört in- eller utbetalningar.

NOTER

Not 1 - Redovisningsprinciper

Belopp i kr om inget annat anges

Allmänna redovisningsprinciper

Årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med föregående år.

Ingen koncernredovisning upprättas med stöd av Årsredovisningslagen 7 kap 3 § för mindre koncerner.

Värderingsprinciper m m

Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats utifrån anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med avskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår utgifter som direkt kan hänföras till förvärvet av tillgången.

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.

Datorer 3 år

Immateriella anläggningstillgångar

Utgifter för forskning och utveckling

Utgifter för forskning, dvs. planerat och systematiskt sökande i syfte att erhålla ny vetenskaplig eller teknisk kunskap och insikt, redovisas som kostnad när de uppkommer.

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.

Immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar.

Avskrivningar

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

Några avskrivningar har inte påbörjats under 2021 då plattformen och första spelet fortsatt är under utveckling och någon lansering inte skett.

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.

Ingen uppskjuten skattefordran på underskottsavdrag har redovisats då bolaget inte har börjat redovisa några vinster än.

Avsättningar

En avsättning görs när det finns en legal eller informell förpliktelse och en tillförlitlig uppskattning av beloppet kan göras.

Intäkter

Intäkter har tagits upp till verkligt värde av vad som erhållits eller kommer att erhållas och redovisas i den omfattning det är sannolikt att de ekonomiska fördelarna kommer att tillgodogöras bolaget och intäkterna kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Utländska valutor

Monetära tillgångs- och skuldposter i utländsk valuta värderas till balansdagens avistakurs. Transaktioner i utländsk valuta omräknas enligt transaktionsdagens avistakurs.

Ersättningar till anställda

Kortfristiga ersättningar i bolaget utgörs av lön, sociala avgifter, betald semester samt styrelsearvodet Kortfristiga ersättningar redovisas som en kostnad och en skuld då det finns en legal eller informell förpliktelse att betala ut en ersättning.

Nedskrivningar av icke-finansiella tillgångar

När det finns en indikation på att en tillgångs värde minskat, görs en prövning av nedskrivningsbehov. Har

tillgången ett återvinningsvärde som är lägre än det redovisade värdet, skrivs den ner till återvinningsvärdet. Vid bedömning av nedskrivningsbehov grupperas tillgångarna på de lägsta nivåer där det finns separata identifierbara kassaflöden (kassagenererande enheter).

Finansiella instrument

Finansiella instrument redovisas i enlighet med reglerna i K3 kapitel 11, vilket innebär att värdering sker utifrån anskaffningsvärde.

Instrumenten redovisas i balansräkningen när bolaget blir part i instrumentets avtalsmässiga villkor.

Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att erhålla kassaflöden från instrumentet har löpt ut eller överförs och bolaget har överfört i stort sett alla risker och förmåner som är förknippade med äganderätten.

Finansiella skulder tas bort från balansräkningen när förpliktelseerna har reglerats eller på annat sätt upphört.

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.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag redovisas till anskaffningsvärde efter avdrag för eventuella nedskrivningar.

Låneskulder och leverantörsskulder

Låneskulder redovisas initialt till anskaffningsvärde efter avdrag för transaktionskostnader (upplupet anskaffningsvärde). Skiljer sig det redovisade beloppet från det belopp som ska återbetalas vid förfallotidpunkten periodiseras mellanskillnaden som räntekostnad över lånets löptid med hjälp av instrumentets effektivränta. Härigenom överensstämmer vid förfallotidpunkten det redovisade beloppet och det belopp som ska återbetalas.

Kortfristiga leverantörsskulder redovisas till anskaffningsvärde.

Kvittning av finansiell fordran och finansiell skuld

En finansiell tillgång och en finansiell skuld kvittas och redovisas med ett nettobelopp i balansräkningen endast då legal kvittningsrätt föreligger samt då en reglering med ett nettobelopp avses ske eller då en samtida avyttring av tillgången och reglering av skulden avses ske.

Nedskrivningsprövning av finansiella

anläggningstillgångar

Vid varje balansdag bedömer bolaget om det finns någon indikation på nedskrivningsbehov i någon av de finansiella anläggningstillgångarna. Nedskrivning sker om värdenedgången bedöms vara bestående.

Kassaflödesanalys

Kassaflödesanalysen upprättas enligt indirekt metod. Det redovisade kassaflödet omfattar endast transaktioner som medfört in- eller utbetalningar.

Not 2 - Uppskattningar och bedömningar

Wicket Gaming gör löpande uppskattningar och bedömningar om framtiden. De uppskattningar som görs för redovisningsändamål som blir följden av dessa kommer, definitionsmässigt, sällan att motsvara det verkliga resultatet. De uppskattningar och antaganden som innebär en betydande risk för väsentliga justeringar i redovisade värden för tillgångar och skulder under nästkommande år behandlas i huvuddrag enligt nedan.

Balanserade utvecklingskostnader

Vid redovisning av utgifter för utveckling tillämpas aktiveringsmodellen. Det innebär att utgifter som kan hänföras till utvecklingsfasen redovisas som tillgång när förutsättningarna som beskrivs i redovisningsprinciperna kan anses uppfylla. En bedömning görs löpande kring de nedlagda kostnaderna som kan anses uppfylla kravet på att vara aktiverbara.

En bedömning kring nyttjandeperioden görs för att fastställa tillgångens avskrivningsperiod och avskrivningar sker linjärt över nyttjandeperioden. Några avskrivningar har inte påbörjats under 2021 då plattformen och första spelet fortsatt är under utveckling och någon lansering inte skett.

Nyttjandeperioden för en immateriell anläggningstillgång ska omprövas, om det finns en indikation på att nyttjandeperioden har förändrats jämfört med uppskattningen vid föregående balansdag. En nedskrivningsprövning har skett utifrån prognostiserade kassaflöden och bedömningen är att det inte föreligger något nedskrivningsbehov.

Uppskjuten skatten underskottsavdrag

Uppskjuten skattefordran avseende underskottsavdrag eller andra framtida skattemässiga avdrag redovisas i den utsträckning det är sannolikt att avdraget kan avräknas mot överskott vid framtida beskattning.

Av försiktighetsskäl har inte någon uppskjuten skattefordran redovisats då bolaget inte har uppvisat några skattemässiga vinster än där underskotten kan börja nyttjas.

Not 3 – Anställda och personalkostnader

	2021-12-31	2020-12-31
Medelantalet anställda	3	1
Totalt	3	1
Löner och ersättningar	2 358 976	638 371
Sociala kostnader	739 872	200 576

Lön och ersättningar avser anställda och styrelse.

Not 4 – Övriga rörelsekostnader

	2021-12-31	2020-12-31
Kursförluster på fordringar/ skulder av rörelsekaraktär	65 614	842 051
Summa	65 614	842 051

Not 5 – Räntekostnader och liknande resultatposter

	2021-12-31	2020-12-31
Räntekostnader	50 074	422
Kursförluster av finansiell karaktär	0	7 639
Summa	50 074	8 061

Not 6 – Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten

	2021-12-31	2020-12-31
<i>Akkumulerade anskaffnings- värden</i>		
- Vid årets början	9 748 082	0
- Internt utvecklade tillgångar	8 102 220	707 697
- Omklassificeringar	0	9 040 385
Vid årets slut	17 850 302	9 748 082
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>		
Vid årets slut	0	0
Redovisat värde vid årets slut	17 850 302	9 748 082

Not 7 – Andelar i koncernföretag

	2021-12-31	2020-12-31
<i>Akkumulerade anskaffnings- värden</i>		
- Vid årets början	0	174 882
- Nedskrivning	0	-174 882

**Redovisat värde vid årets
slut** 0 0

Nedskrivning av andelar i dotterbolag som likviderats.

Not 8 – Datorer

	2021-12-31	2020-12-31
<i>Akkumulerade anskaffnings- värden</i>		
- Vid årets början	0	0
- Nyanskaffningar	32 139	0
Vid årets slut	32 139	0
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>	-4 463	
Vid årets slut	-4 463	0
Redovisat värde vid årets slut	27 676	0

Not 9 – Fordringar hos koncernföretag

	2021-12-31	2020-12-31
<i>Akkumulerade anskaffnings- värden</i>		
- Vid årets början	0	8 842 720
- Internt utvecklade tillgångar	0	1 039 715
- Omklassificeringar	0	-9 882 435
Redovisat värde vid årets slut	0	0

Not 10 – Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

	2021-12-31	2020-12-31
Förutbetalda försäkringspremier	540	0
Övriga förutbetalda kostnader	387 252	0
387 252	0	0

Not 11 – Disposition av vinst eller förlust

Förslag till disposition av bolagets vinst eller förlust.

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 11 232 753 kr disponeras enligt följande.

Överkursfond	51 898 654
Balanserad vinst eller förlust	-32 305 152
Årets resultat	-8 360 749
	11 232 753

Not 12 – Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

	2021-12-31	2020-12-31
Upplupna semesterlöner	182 617	0
Upplupna sociala avgifter	57 378	0
Övriga upplupna kostnader	248 863	37 148
Upplupet styrelsearvode	125 000	0
	613 858	37 148

Not 13 – Transaktioner med närstående

Under räkenskapsåret har riktade nyemissioner genomförts där styrelseledamöter deltagit enligt bestämmelserna i aktiebolagslagens 16 kap efter bemyndigande från bolagsstämman.

Under året har bolaget köpt in konsulttjänster för produktutveckling för ca 2,27 mkr från bolag som är att betrakta som närstående. Dessa transaktioner har genomförts utifrån marknadsmässiga villkor.

Not 14 – Väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut

Januari: Wicket Gaming ingick ett samarbetsavtal med den indiska cricketstjärnan Jasprit Bumrah för social media marketing.

Februari: Wicket Gaming ingick ett samarbetsavtal med den sydafrikanske världsstjärnan Abraham Benjamin de Villiers för social media marketing samt agera ambassadör och frontfigur för Cricket Manager.

Februari: Wicket Gaming anställer Philip Cederman som Creative Director.

Mars: Wicket Gaming lanserar Cricket Manager i Australien och Sri Lanka i slutet av Q1.

April: Styrelseledamoten Antanyos Budak avgick på egen begäran ur Wicket Gamings styrelse med hänvisning till personliga skäl.

Not 15 – Avsättningar

Likvidation Thailand	641 345	641 345
----------------------	---------	---------

Hänförlig till tidigare dotterbolag i Thailand som är under likvidationsförfarande. Inga nya uppdateringar finns att presentera.

Not 16 – Nyckeltalsdefinitioner

Nettoomsättning

Intäkter från försäljning som ingår i företags normala verksamhet.

EBITDA

Resultat före skatt, räntor, av- och nedskrivningar på anläggningstillgångar.

EBIT

Rörelseresultat före skatt och räntor.

Periodens resultat

Verksamhetens totala nettoresultat efter skatt.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat före finansiella poster och skatt i procent av nettoomsättningen.

Vinstmarginal

Resultat efter skatt i procent av nettoomsättningen.

Soliditet

Eget kapital i procent av balansomslutningen.

Räntabilitet på eget kapital

Resultat efter skatt i procent av eget kapital.

Exceptionella intäkter och kostnader

Exceptionella intäkter och kostnader är sådana intäkter och kostnader som på grund av sin storlek eller förekomst avviker markant från vad som normalt förekommer i företaget. De är ofta av engångskaraktär.

UNDERSKRIFTER

Styrelsen och VD försäkrar att denna årsredovisning ger en rättvisande bild av bolagets verksamhet och finansiella ställning.

Uppsala den dag som framgår av elektronisk signatur

Erik Nerpin
Styrelseordförande

Eric de Basso
VD och styrelseledamot

Markus Söderlund
Styrelseledamot

Adam Harradine
Styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats den dag som framgår av elektronisk signatur
Öhrlings PricewaterhouseCoopers

Robert Nyholm
Huvudansvarig revisor
Auktoriserad revisor

Henrik Boman
Auktoriserad revisor



Wicket Gaming AB är ett svenskt spelutvecklingsbolag som grundades 2015. Bolagets affärsidé bygger på att utveckla och distribuera så kallade free-to-play-spel ("F2P") inom sportgenren baserade på egenägda varumärken. Sedan grundandet har Bolaget arbetat med att utveckla sin första titel, Cricket Manager, ett managerspel inom cricket för mobila enheter som går ut på att skapa och äga sin egen cricketklubb och att tävla mot andra spelare runtom i världen. Wicket Gaming har som vision att bli en världsledande utvecklare av F2P-managerspel till mobila enheter inom sportgenren.

POSTADRESS: Fyrislundsgatan 68, 754 50 Uppsala

IR: ir@wicketgaming.com



Revisionsberättelse

Till bolagsstämman i Wicket Gaming AB (publ), org.nr 559015-1360

Rapport om årsredovisningen

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen för Wicket Gaming AB (publ) för år 2021. Bolagets årsredovisning ingår på sidorna 9-23.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av Wicket Gaming AB (publ)s finansiella ställning per den 31 december 2021 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för Wicket Gaming AB (publ).

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 Wicket Gaming AB (publ) 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.

Annan information än årsredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och återfinns på sidorna 1-8. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen 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 som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets 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 och verkställande direktören 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 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.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag inte längre kan fortsätta verksamheten.
- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Wicket Gaming AB (publ) för år 2021 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 revisions sed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till Wicket Gaming AB (publ) enligt god revisors sed 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 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 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. Den 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

Vårt 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
- 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 revisions sed 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.



Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Stockholm den dag som framgår av elektronisk underskrift

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Robert Nyholm
Auktoriserad revisor
Huvudansvarig revisor

Henrik Boman
Auktoriserad revisor