



DELÅRSRAPPORT
JANUARI – MARS 2022

SAMMANFATTNING

Första kvartalet 2022-01-01 – 2022-03-31

- Nettoomsättning 0 TSEK (853)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -3 472 TSEK (-1 306)
- Resultat efter finansiella poster -3 474 TSEK (-1 306)
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,55 SEK (-0,48) och efter utspädning -0,54 SEK (-0,48).
- Periodens investeringar uppgick till -2 741 TSEK (-433)*
- Periodens kassaflöde uppgick till 6 519 TSEK.

**Periodens investeringar kommer hädanefter i rapporten att anges i samma teckenform som kassaflödesanalysen.*

Väsentliga händelser under första kvartalet:

Cricket Manager

Wicket Gaming lanserade Cricket Manager i Australien och Sri Lanka. Lanseringen går i allt väsentligt enligt plan.

Samarbetsavtal med cricketstjärnor

Wicket Gaming ingick ett samarbetsavtal med den indiska cricketstjärnan Jasprit Bumrah och den sydafrikanske världsstjärnan Abraham Benjamin de Villiers. Den sistnämnde kommer att agera ambassadör och frontfigur för Cricket Manager Pro för social media marketing. Samarbetet går ut på att nå spelarnas följare på de sociala mediakanalerna Instagram, Facebook och Twitter.

Personal

Bolaget anställde Philip Cederman som Creative Director. Philip Cederman har tidigare varit teknisk chef, retouch artist och gruppchef på Mud Studios.

Väsentliga händelser efter första kvartalets utgång:

Förändring i styrelsen

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

VD HAR ORDET

Tisdagen den 31 maj 2022 släpper vi Cricket Manager Pro live på våra tidigare testmarknader Sydafrika, Sri Lanka och Australien. Detta innebär att vi anser att vårt spel nu innehåller alla de väsentliga delar som våra testanvändare önskat under testperioden. Dialogen med våra testanvändare pågår alltjämt där vi erbjuder våra testare att aktivt delta i den framtida vidareutvecklingen av Cricket Manager Pro.

Att vi går live med vårt första egenproducerade spel är en milstolpe för Wicket Gaming. Vi kan nu fokusera på att generera intäkter. Samtidigt tittar vi på hur Cricket Manager Pro ska kunna integreras med vår Daily Fantasy Sport-plattform för att ytterligare generera intäkter. Genom cross-marketing mellan Cricket Manager Pro och Daily Fantasy Sport-plattformen ser vi stora möjligheter att skapa en ny intäktskanal framgent.

”Juni månad kommer att bli en viktig milstolpe för Wicket Gaming”

Juni månad kommer att bli en annan viktig milstolpe för Wicket Gaming. Då lanserar vi vårt managerspel i bland annat Indien. Detta innebär att vi går live på världens största cricketmarknad. Självklart kommer spelet att finnas tillgängligt för alla andra stora cricketländer, exempelvis Storbritannien. Under juni månad kommer spelet även att finnas tillgängligt på den svenska marknaden.

När vi går live den 31 maj 2022 kommer alla våra marknadsföringskanaler aktiveras. Våra cricketambassadörer och våra performance marketing-kanaler står redo. Vårt samarbete med cricketstjärnorna AB de Villiers, Hardik Pandya och Jasprit Bumrah innebär att vi når deras 100 miljoner följare på sociala medier. The Game Marketer och Wehype är tongivande aktörer i marknadsföringssegmentet och dessa två aktörer aktiveras i de kommande marknadsföringskampanjerna. Vi arbetar löpande med att kontraktera fler ambassadörer till vår produkt.

De kommande månaderna kommer det mesta inom Wicket Gaming att handla om användaranskaffning och att bygga en stor och engagerad användarbas.

”Play-to-earn och NFT:s är logiska nästa steg”

Vi har inte bara skiftat fokus från utveckling till intäktsgenerering och marknadsföring, utan vår utvecklingsavdelning tittar även aktivt på hur vi snabbt och effektivt kan implementera funktionaliteter såsom Play-to-earn och NFT:s. Bägge dessa funktionaliteter är logiska nästa steg och kommer bidra med ytterligare intäktströmmar till Cricket Manager Pro. Ambitionen är att vi ska bli en naturlig del av det Cricket Metaverse som byggs upp av marknadsledande aktörer.

Vi ser fram emot att kunna erbjuda Indien och världens alla cricketfans ett cricketmanagerspel med högkvalitativ innehåll!

*Eric De Basso, VD
Wicket Gaming AB*

PRODUKTINFORMATION

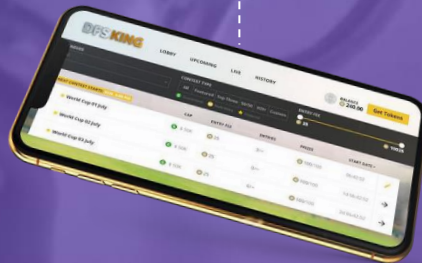
Wicket Gamings uttalade ambition är att bygga bolaget till en större koncern bestående av fyra vertikaler; Games, Media, iGaming, Education och strategiskt jobba med att förvärva bolag som passar in i nämnda vertikaler och där förvärven kan addera värde genom synergier och tillväxtpotential.



**CRICKET
MANAGER**



"Cricket Manager är ett sportmanagerspel och har utvecklats på bolagets egenutvecklade plattform. 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."



**DFS
KING**

"DFS King är en fullfjädrad fantasy sport plattform där deltagarna tävlar mot varandra på olika sportevenemang. Plattformen utgör en viktig grund för Wicket Gamings visualiserade iGaming verksamhet. Den möjliggör en unik möjlighet för cross-marketing och skapar förutsättningar för nya intäktströmmar."

Aktien

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

Ägarförteckning

Ägarförteckning kan tillhandahållas på bolagets hemsida www.wicketgaming.com.

Antal aktier vid periodens utgång

Antal utestående aktier per 2020-12-31: 44 526 755 aktier
Antal utestående aktier per 2021-03-31: 2 726 338 aktier*
Antal utestående aktier per 2021-12-31: 6 263 316 aktier**
Antal utestående aktier per 2022-03-31: 6 263 316 aktier

*Inklusive aktiesplit 1:20.

**Inklusive IPO om 3 026 338 aktier samt en riktad nyemission under dec-21 om 510 640 aktier som registrerades 2022-01-20.

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Rapporten har upprättats enligt samma redovisningsprinciper som tillämpades i årsredovisning 2021-12-31.

Ingen koncernredovisning har upprättats då dotterbolaget i Thailand är under avslutande likvidationsförfarande och är utan väsentlig betydelse.

Granskning av revisor

Denna rapport har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisor.

Finansiell kalender

Delårsrapport jan – mars (Q1)	2022-05-25
Delårsrapport april – juni (Q2)	2022-08-25
Delårsrapport juli – september (Q3)	2022-11-25

Information

Denna information är sådan information som Wicket Gaming AB är skyldig att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades genom ovanstående kontaktpersons (VD) försorg, för offentliggörande den 2022-05-25. kl. 08:00.



RESULTATRÄKNING

SEK	2022-01-01 - 2022-03-31	2021-01-01 - 2021-03-31	2021-01-01 - 2021-12-31
Nettoomsättning	0	853	870
Aktiverat arbete för egen räkning	2 740 987	432 928	8 102 218
Övriga intäkter	0	954	1 950
Rörelsens intäkter	2 740 987	434 734	8 105 038
Inköp av tjänster	-144 700	-59 876	-235 177
Övriga externa kostnader	-4 898 840	-1 137 858	-12 871 621
Personalkostnader	-1 132 733	-540 302	-3 098 971
Avskrivningar	-2 673	0	-4 463
Övriga rörelsekostnader	-36 246	-2 674	-65 614
Rörelsens kostnader	-6 215 193	-1 740 710	-16 275 847
Rörelseresultat	-3 474 206	-1 305 976	-8 170 808
Räntekostnader	0	-8	-50 074
Resultat efter finansiella poster	-3 474 206	-1 305 984	-8 220 882
Resultat före skatt	-3 474 206	-1 305 984	-8 220 882
Skatt på årets resultat	0	0	-139 867
Periodens resultat	-3 474 206	-1 305 984	-8 360 749

BALANSRÄKNING

SEK	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Tecknat men ej inbetalt kapital	0	0	12 000 040
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	20 591 289	10 181 010	17 850 302
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer	25 003	0	27 676
Summa anläggningstillgångar	20 616 291	10 181 010	29 878 018
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Övriga fordringar	244 258	1 165 802	346 642
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	611 202	34 687	387 792
Kassa och bank	14 051 570	417 943	7 532 607
Summa omsättningstillgångar	14 907 029	1 618 432	8 267 041
SUMMA TILLGÅNGAR	35 523 320	11 799 442	38 145 058

SEK	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	6 263 316	2 726 338	5 752 676
Nyemission under registrering	0	0	510 640
Fond för utvecklingsutgifter	20 591 289	10 181 009	17 850 302
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	51 837 454	22 652 158	51 898 654
Balanserad vinst eller förlust	-43 406 888	-24 635 859	-32 305 152
Årets resultat	-3 474 206	-1 305 984	-8 360 749
Summa eget kapital	31 810 965	9 617 662	35 346 371
Avsättningar			
Övriga avsättningar	641 345	641 345	641 345
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	2 237 677	231 896	1 384 715
Övriga kortfristiga skulder	185 561	1 072 447	158 770
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	647 772	236 091	613 858
Summa skulder	3 712 355	2 181 780	2 798 688
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	35 523 320	11 799 442	38 145 058

KASSAFLÖDESANALYS

SEK	2022-01-01 - 2022-03-31	2021-01-01 - 2021-03-31	2021-01-01 - 2021-12-31
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	-3 474 206	-1 305 984	-8 360 749
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	2 673	0	4 463
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-3 471 533	-1 305 984	-8 356 286
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / Minskning (+) av rörelsefordringar	-121 026	-1 093 861	-627 805
Ökning (+) / Minskning (-) av rörelseskulder	913 668	946 757	1 563 665
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 678 891	-1 453 088	-7 420 427
Investeringsverksamheten			
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-2 740 987	-432 928	-8 102 220
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	0	0	-32 139
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 740 987	-432 928	-8 134 359
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	12 000 040	1 481 378	22 684 368
Emissionsutgifter	-61 200	0	-539 100
Teckningsoptioner	0	0	119 543
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	11 938 840	1 481 378	22 264 811
Periodens kassaflöde	6 518 963	-404 638	6 710 026
Likvida medel vid periodens början	7 532 607	822 581	822 581
Likvida medel vid periodens slut	14 051 570	417 943	7 532 607

EGET KAPITAL

SEK	Aktiekapital, nyemission under reg.	Fond för utv utgifter	Överkursfond	Balanserat resultat	Årets vinst
Belopp vid årets början 2022-01-01	6 263 316	17 850 302	51 898 654	-32 305 152	-8 360 749
Nyemission					
Emissionsutgifter			-61 200		
Aktivering av utvecklingskostnader		2 740 987		-2 740 987	
Omföring balanserat resultat				-8 360 749	8 360 749
Periodens resultat					-3 474 206
Belopp vid periodens slut 2022-03-31	6 263 316	20 591 289	51 837 454	-43 406 888	-3 474 206

Kommentar till bolagets finansiella utveckling

Siffror inom parentes visar motsvarande period föregående år.

Nettoomsättning

Nettoomsättningen för perioden 1 januari – 31 mars uppgick till 0 TSEK (853) och är fortsatt hänförligt till att bolaget har fokuserat på produktutveckling.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna för perioden 1 januari – 31 mars uppgick till -6 215 TSEK (-1 741). Rörelsekostnaderna utgörs främst av utvecklingskostnader för spelet Cricket Manager samt förberedande marknadsföringskostnader inför stundande lansering av spelet.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet (EBIT) för perioden till 1 januari – 31 mars uppgick till -3 474 TSEK (-1 306) med ett resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) på -3 472 TSEK (-1 306). Förlusten beror till övervägande del på förberedande marknadsföringskostnader och personalkostnader.

Periodens resultat

Periodens resultat för perioden 1 januari – 31 mars uppgick till -3 474 (-1 306).

Investeringar

Periodens investeringar under 1 januari – 31 mars uppgick till -2 741 TSEK och avser utveckling av Cricket Manager och Daily Fantasy plattformen DFS King. En betydande andel av dem totala investeringskostnaderna

är dock hänförliga till utvecklingen av Cricket Manager.

Immateriella anläggningstillgångar

Bolagets immateriella anläggningstillgångar utgörs av aktiverat arbete för utvecklingsarbete av egenanställd personal och externa utvecklingskostnader.

Anskaffningsvärdet för en internt utvecklad anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter vilket för den rapporterade perioden helt är hänförligt till löner och fakturerade kostnader.

Immateriella anläggningstillgångar skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod, vilken omprövas vid varje balansdag. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivning prövas årligen.

Avsättningar

Dotterbolaget i Thailand är under avslutande likvidationsförfarande och är utan väsentlig betydelse. Bolaget har reserverat för alla kostnader som bedöms uppkomma i samband med avslutsprocessen. Inga nya uppdateringar gällande likvidationsprocessen finns att presentera.

Eget kapital

Bolaget genomförde vid årsskiftet 2021/2022 en riktad nyemission. Kostnader relaterade till Bolagets nyemission har avräknats direkt mot eget kapital. Det egna kapitalets utveckling

finns separat redovisad i denna rapport.

Kassaflöde

Periodens kassaflöde påverkades huvudsakligen av investeringarna i spelet

Cricket Manager och Daily Fantasy plattformen DFS King. Kassan förstärktes av den riktade nyemission om 12 mkr som bolaget genomförde under december 2021. Likviden från emissionen kom in under januari 2022.

NYCKELTAL

SEK	2022-01-01 - 2022-03-31	2021-01-01 - 2021-03-31	2021-01-01 - 2021-12-31
Nettoomsättning	0	853	870
EBITDA	-3 471 533	-1 305 976	-8 166 345
EBIT	-3 474 206	-1 305 976	-8 170 808
Periodens resultat	-3 474 206	-1 305 984	-8 360 749
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	89,5	81,5	92,7
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg
Eget kapital per aktie			
före utspädning kr	5,1	3,5	5,6
efter utspädning kr	5,0	3,5	5,5
Resultat per aktie			
före utspädning kr	-0,55	-0,48	-1,33
efter utspädning kr	-0,54	-0,48	-1,31
Antal aktier vid periodens slut			
före utspädning	6 263 316	2 726 338	6 263 316
efter utspädning	6 403 316	2 726 338	6 403 316
Utestående optioner	140 000	0	140 000

DEFINITIONER AV NYCKELTAL



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.



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