



# WICKET GAMING AB

## ÅRSREDOVISNING 2022

Org.nr. 559015-1360

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KORT OM WICKET GAMING .....	2
SAMMANFATTNING AV ÅRET SOM GÅTT .....	3
VD-ORDET 2022.....	4
PRODUKTINFORMATION .....	6
FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE .....	9
VERKSAMHETEN .....	9
SPELMARKNADEN I KORTHET .....	10
FINANSIELL UTVECKLING .....	10
FRAMTIDA RISKER OCH OSÄKERHETS-FAKTORER .....	11
VÄSENTLIGA HÄNDELSER .....	13
AKTIEN.....	14
FLERÅRSÖVERSIKT, KONCERN .....	16
EGET KAPITAL, KONCERN .....	18
RESULTATRÄKNING, KONCERN .....	21
RESULTATRÄKNING, MODERBOLAG .....	24
NOTER .....	27

# KORT OM WICKET GAMING

## VERKSAMHETSBESKRIVNING

Wicket Gaming är moderbolaget i en koncern med fokus på spel och digital utbildning. Kärnan i Bolagets verksamhet är att skapa egna produkter och tjänster. Inom spelsegmentet är målet att vara marknadsledare för sport management-spel för mobila enheter, vilket startar med Bolagets kärnprodukt Cricket Manager Pro, ett manager simuleringsspel i F2P-format. Intäktsgenereringen av detta spel realiseras genom köp och mikrotransaktioner i applikationen samt genom annonsintäkter.

Bolaget samarbetar med några av de mest kända cricketspelarna i världen. När Bolaget utvecklar det här spelet handlar det om att skapa en simuleringsplattform för sporthantering för flera användningsområden. På det sättet kan Bolaget enkelt anpassa plattformen till andra sporter för att skala räckvidden och utöka intäkterna. Den andra vertikalen, Education, använder spelens bakomliggande teknik för att utveckla professionella utbildnings- och inlärningsverktyg. Dessa Serious Games och Game-based Learning-lösningar används i stor utsträckning inom k12-utbildning, universitet, museer och inom näringslivet.

## ORGANISATIONSSTRUKTUR

Wicket Gaming är en koncern med ett helägt dotterbolag, Wicket Media, som är ett holdingbolag till sex bolag, Wegesrand GmbH & Co. KG, Wegesrand Verwaltungsgesellschaft GmbH, Unger & Fiedler Transmedia Studio GmbH, Linked Dimensions GmbH, Indieadvisor & Company GmbH & Co. KG och IndieAdvisor Holding GmbH. Wicket Medias dotterbolag benämns gemensamt "Wegesrand-gruppen" och är en sammanslagen grupp bestående av de sex dotterbolagen.

Wegesrand-gruppen är verksam inom spelutveckling och digital utbildning. I dagsläget har Wicket Gaming, ihop med sina dotterbolag, cirka 20 heltidsanställda och ett flertal färdigutvecklade titlar att lansera under de kommande åren. Linked Dimensions är ett spelutvecklingsbolag där teamet har erfarenhet från att arbeta med titlar som FIFA och Football Manager. Unger & Fiedler är en designerstudio inom spelutveckling med mediafokus. Wegesrand är ett digitalt utbildningsbolag och mångårig erfarenhet av utveckling av Serious Games, Game-based Learning och Gamification. Indie Advisor & Company är en nätverkshub inom spelindustrin som främjar företagsutveckling på nya marknader.

## GAMES

### Wicket Gaming AB

Wicket Gaming är ett svenskt börsnoterat spel- och digitalt utbildningsbolag, via dotterbolaget Wicket Media GmbH ingår flera mindre bolag i Tyskland. Wicket Gaming erbjuder produkter och tjänster inom vertikaler Games och Education.

### Linked Dimension GmbH

Linked Dimension utvecklar spel för alla plattformar och har en huvudfokus på free-to-play-modellen i sportmanagerspelsegmentet och utveckling av PC-spel.

### Unger & Fiedler Transmedia Studio GmbH

Unger & Fiedler Transmedia Studio GmbH är en grafisk studio med interaktivt innehåll för spel och utbildningssektorn. Kärnfokus är inom användardesign och för två- och tredimensionell grafik. Studio erbjuder även konsulttjänster inom grafisk design inom spel och digital utbildning.

### Indie Advisor & Company GmbH & CO.KG och Indie Advisor Holding GmbH

IndieAdvisor är baserat i tyska staden Berlin. Bolaget erbjuder kunskap om affärsutveckling inom spelbranschen och offentlig finansiering till externa och interna spelprojekt. IndieAdvisor arrangerar diverse evenemang och utställningar inom spelbranschen.

## EDUCATION

### Wegesrand GmbH & CO.KG och Wegesrand Verwaltungsgesellschaft GmbH

Wegesrand är en leverantör av digitala lekfulla inlärningslösningar baserad i Tyskland. Fokus för företaget är att skapa effektiva verktyg för lärande inom

området Serious Games, Game-based Learning och Gamification. På det sättet använder företaget sin omfattande kunskap och erfarenhet från spelbranschens topp, omvandlar detta till inlärningsverktyg till exempel för K12-lärande, museer, informationskampanjer eller företagsutbildning.

# SAMMANFATTNING AV ÅRET SOM GÅTT

## ÅRET I KORTHET

### KONCERN

- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -11 381 TSEK.
- Resultat efter finansiella poster -15 551 TSEK.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -2,00 SEK och efter utspädning -1,83 SEK.
- Periodens investeringar uppgick till -32 988 TSEK.
- Periodens kassaflöde uppgick till -2 089 TSEK.

### MODERBOLAG

- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -11 279 TSEK (-8 166)
- Resultat efter finansiella poster -12 665 TSEK (-8 221)
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -1,63 SEK (-1,45) och efter utspädning -1,49 SEK (-1,42).
- Periodens investeringar uppgick till -32 547 TSEK (-8 134).
- Periodens kassaflöde uppgick till -6 073.

### VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER ÅRET

#### Förvärv

Wicket Gaming förvärvade den tyska koncernen Wegesrand med vilka man tidigare hade ingått en avsiktsförklaring. Förvärvet är en del i den strategi som bolaget antog och en vision att bygga bolaget till en större koncern bestående av fyra vertikaler; Games, Media, iGaming och Education.

Förvärvet slutfördes under oktober 2022 och Wicket Gaming tog därmed en stark position inom EdTech. Transaktionen verkställdes till en total köpeskilling om cirka 4 miljoner Euro av vilket 1,5 miljoner Euro i kontant och 2,5 miljoner Euro betalades med nyemitterade aktier i Wicket Gaming.

#### Emissioner

Bolaget har under året genomfört en riktad emission som utfördes under maj månad och syftade främst till att anskaffa kapital för att slutföra förvärvet av den tyska spel- och mediakoncernen Wegesrand. Därutöver syftade nyemissionen till att säkerställa Bolagets finansiella förutsättningar för fortsatt expansion av rörelsen.

Under december månad offentliggjorde bolaget ett prospekt avseende en förestående emission som Finansinspektionen godkände i februari 2023. Företrädesemissionen tecknades till totalt 70,7 procent varav cirka 29,3 procent tecknades med stöd av uniträtter och cirka 41,4 procent tecknades utan stöd av uniträtter.





## VD-ORDET 2022

2022 har onekligen varit ett intensivt år för Wicket Gaming. Omvärldshändelser i form av krig, inflation och stigande räntor har varit en del av Wicket Gamings verklighet. Kriget i Ukraina har självklart påverkat bolaget, framförallt då flera av våra utvecklare bott och verkat i Ukraina. Förvärvet av den tyska Wegesrand- gruppen i oktober 2022 har varit en av våra viktigaste milstolpar.

Självklart är förvärvet av free-to-play mobilspelet King Royale ytterligare en framgång för Wicket Gaming. Idag är Wicket Gaming en gaming- och edtech-koncern med 30 anställda som står redo att växa ytterligare under 2023. Genom våra tyska dotterbolag tänker Wicket Gaming ta marknadsandelar på starkt växande marknader såsom virtuella utbildningsprodukter och mobila spel.

### *”2022 – ett intensivt år med flera uppnådda milstolpar”*

En av de viktigaste milstolparna har varit att produktionen av Cricket Manager kan flyttas ”hem”. Nu hanterar vi hela utvecklingen av spelet in-house i våra tyska dotterbolag. Arbetet med att flytta över produktionen har varit resurs- och tidskrävande men ytterst nödvändigt. Oroligheter i omvärlden var den enskilt viktigaste anledningen till detta strategiska beslut. Fullbordandet av förvärvet av den tyska gaming- och edtech gruppen Wegesrand är den i särklass viktigaste milstolpen. Wicket Gaming är inte längre ett förhoppningsbolag, utan ett bolag med ett grundfundamenta i form av både kapacitet och omsättning. Räkenskaperna är konsoliderade och en gemensam organisation och styrning är satt.

Slutligen skall även förvärvet av King Royale lyftas fram som en milstolpe. Spelet är ett lättsamt strategispel i en medeltida miljö. King Royale har sedan det testlanserats laddats ner 450 000 gånger och har fått hög rating hos både Apple App Store och Google Play. Med en rating på 4,5 har spelet blivit ”Featured” hos Apple App Store. I skrivande stund har vi aktiverat marknadsföringsaktiviteter och lanserat King Royale. Marknadsföringen sker genom influencers med hjälp av Wehype och ”paid marketing” genom facebook- och google-annonser.

Cricket Manager har under 2022 genomgått en rad större tekniska förbättringar och spelet befinner sig i monetariseringsfasen. Detta innebär att vi genomför tekniska förbättringar i syfte att öka betalningsbenägenheten i spelet samt stärka spelets retentiondata. Spelet har även fått en social funktion där våra användare kommer att kunna gruppera sig i lag och spela mot andra lag genom olika event. Vi ser stadiga förbättringar av spelets KPI:er (Key Performance Indicators).

### *”2023 – globala lanseringar samt ökade intäktsströmmar”*

Cricket Manager finns ute på den globala arenan. Vi har genom AB de Villiers sociala plattformar påbörjat marknadsföringsinsatser och mäter löpande hur spelets KPI:er utvecklar sig. Vi ser en stadig, positiv trend och speloptimeringar sker fortlöpande för att möta de tekniska krav som finns framförallt i Indien. En marknadsföringsbudget är satt för Cricket Manager och ambitionen är att markant öka marknadsföringen

i det ögonblick vi når rätt monetiseringsdata. Vi vill ha ut maximalt på varje satsad marknadsföringskrona. Genom våra globala cricketstjärnor (AB de Villiers, Hardik Pandya och Jasprit Bumrah) tror vi oss kunna snabbt etablera en stor användarbas.

King Royale är ett extremt välpresterande spel, tittar vi på spelets KPI:er är det uppenbart att spelet har en stor ekonomisk kapacitet. Med en "Dag 1 retention" på 36 % befinner sig spelet i den absolut bäst presterande kategorin. Med en ARPDAU (Average revenue per daily user) på 0,10 USD och en ROI på 33% bevisar spelet sin ekonomiska förmåga. Vi kommer att monetisera spelet under 2023 och för detta har vi en marknadsföringsbudget på 5 miljoner SEK.

Inom segmentet edtech växer vi stadigt, nya uppdrag erhålls löpande och vi förväntar oss ökade intäkter under 2023. Vi har nyligen fått ett prestigefullt edtech-uppdrag värt cirka 3,8 miljoner SEK och ytterligare uppdrag är att vänta. Vi ämnar stärka vår position inom segmenten Serious Games och Playfull Learning under 2023. Enligt Grand View Research uppgår marknaden för ed-tech idag till cirka 127 miljarder dollar och förväntas växa till cirka 430 miljarder dollar 2030.

Förvärvet av Wegesrand-gruppen var vårt första förvärv. Vår avsikt är att göra fler förvärv. Arbetet med att kartlägga och initiera kontakter avseende potentiella förvärv fortgår löpande. En rad kandidater har gallrats fram och under 2023 har vi för avsikt att nå minst ett förvärvsavtal. Kandidaterna är rankade och vi värderar kriterier som omsättning och positivt kassaflöde högst. Självklart skall förvärvskandidaten även passa in i vår portfölj.

Under hösten 2022 initierade vi en företrädesemission som verkställdes under Q1 2023. Syftet med emissionen var att säkerställa finansiella muskler för vår fortsatta expansion och marknadsföring. Vi bedömer dock att pengarna från emissionen inte ska behöva bekosta mer utveckling. De stora utvecklingskostnaderna är redan tagna för både Cricket Manager och King Royale.

*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





## KING ROYALE

Wicket Gaming förvärvade free-to-play (F2P) spelet King Royale under 2022 från den tyska spelstudion Motap. Förvärvet är ett led i bolagets ambition att etablera sig inom fler spelgenrer och därmed bredda spelportföljen. Genom förvärvet blev Wicket Gaming ägare av de digitala rättigheterna och teknologin bakom Idle King.

King Royale är ett casual arcade/simuleringsspel som blivit nedladdat över 450 000 gånger sedan det testlanserats. Spelet har en Google Play rating på 4,3 och en motsvarande rating i Apple App Store på 4,7. Spelet har visat god marginal (33 %) med avseende på intäkter relaterat till förvärv av nya spelare (user acquisition - UA). Samtidigt har den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (Average Revenue Per Daily Active User - ARPDAU) uppgått till 0,10 USD, vilket är mycket bra inom genren arcade/simulation där de topprankade spelen har ett genomsnitt på motsvarande 0,04 USD under testlanseringsfasen.

*”King Royale har blivit nedladdat över 450 000 gånger sedan det testlanserats. Spelet har en Google Play rating på 4,3 och en motsvarande rating i Apple App Store på 4,7.”*



King Royale släpptes efter mindre optimeringar globalt under Q1-2023. Utvecklarna bakom spelet är den tyska spelstudion Motap som också äger spelstudion Ahoii.

Spelet är ett lättisamt strategispel som går ut på att man som medeltida kung ska rädda prinsessan som

tillfångatagits av fiender. I egenskap av kung har man möjlighet att anlita arbetare som ska generera guldpenningar som i sin tur kan användas för att låsa upp och uppgradera trupper som slåss mot fienden utanför slottets väggar.

# FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktör för Wicket Gaming AB (publ), 559015-1360, med säte i Uppsala, får härmed avge årsredovisning och koncernredovisning för räkenskapsåret 2022-01-01 - 2022-12-31.

Alla belopp är redovisade i svenska kronor, SEK.

## VERKSAMHETEN

Wicket Gaming är ett förvävsdrivet spel- och digitalt utbildningsbolag bestående av två vertikaler: spelutveckling och digital utbildning (Educational Technology eller EdTech). Visionen är att skapa en företagsgrupp som erbjuder egna produkter och tjänster inom framför allt mobilspel samtidigt som spelens simuleringsplattformar används för att skapa tjänster och produkter inom det kraftigt växande EdTech-segmentet.

Bolagets kärnprodukt utgörs idag av en cricket manager-mobilspel benämnt Cricket Manager Pro, vilket är gratis att ladda ned (free-to-play eller "F2P"). I spelet agerar användarna manager till sitt eget cricketlag där de tränar och byter spelare, bygger ut arenaanläggningen och utvecklar laget på olika sätt. Spelet är fokuserat till cricket men på sikt är det Wicket Gamings avsikt att utvidga spelportföljen för mobila managerspel till att innefatta fler sportkategorier. CMP har hittills lanserats på en rad marknader som Wicket Gaming bedömt som strategiskt viktiga för managerspel inom cricket. Till dessa hör Indien, Australien och Storbritannien. För närvarande ullaas spelet ut globalt på världens största operativsystem för mobila enheter – Android och iOS.

Inom EdTech fokuserar Wicket Gaming på att utveckla produkter inom genrer som spelbaserad inlärning (Game-based Learning) och seriösa spel (Serious Games). Det är inom dessa områden som Bolaget identifierat de största synergierna mellan bolagets två vertikaler. Genom de simuleringsplattformar som byggs inom Bolagets spelutveckling kan tekniköverföring ske på ett effektivt sätt för att skapa produkter som använder bland annat virtuell och förstärkt verklighet (VR och AR) för att skapa utbildningsinnehåll för exempelvis skolor, universitet, museum och företag.

## AFFÄRSMODELL

### Intjäning och intäktsmodell

Wicket Gaming har diversifierat sin affärsmodell med ett antal olika intäktskällor som alla besitter potential. Genom att sprida intäkter på flera vertikaler kan Bolaget skapa förutsättningar för stabilitet i kassaflöden och samtidigt maximera intjäningspotential framgent. Dessa intäktskällor består huvudsakligen av in-app purchases, marknadsföring i spelen. Av all omsättning som härstammar från F2P-spel står mobilspel med in-app purchases för cirka 75 procent av den totala marknadsomsättningen. I Wicket Gamings fall, under de år som täcks av den historiska finansiella informationen,

har cirka 80 procent av intäkterna genererats från in-app purchases och resterande cirka 20 procent genererats från annonsering i applikationen. Merparten av in-app purchases har utförts av användare belägna i Australien, Nya Zeeland och Storbritannien medan merparten av annonseringsintäkter har kommit från den indiska marknaden.

Prissättningen för exempelvis mikrotransaktioner (in-app purchases) är inte helt statisk, utan snarare en funktion av geografiska faktorer. Förvärvskostnaden per användare på både Android och iOS skiljer sig bland olika länder och kan variera mellan 0,46 USD och 1,41 USD. Länder karaktäriserade av ekonomiskt välstånd medför en högre förvärvskostnad per användare jämfört med mindre utvecklade länder präglade av låg köpkraft. Detta motiverar en flexibel prissättningsmodell.

### 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 produktions- och kostnader minimeras.

#### Konsultation

Via dotterbolaget Wicket Media utförs konsult- och projektbaserad utveckling inom området Serious Games, Game-based Learning och Gamification. På det sättet använder Wicket Gaming sin omfattande kunskap och erfarenhet från spelbranschen, omvandlar detta till inlärningsverktyg för exempelvis K12-lärande, museer, informationskampanjer eller företagsutbildning.

## SPELMARKNADEN I KORTHET

#### SPELBRANSCHEN

Spelbranschen utgör den del av underhållningsindustrin som växer snabbast. Detta till följd av att unga spelare mer 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 smartphonepenetration.

## FINANSIELL UTVECKLING

### OMSÄTTNING OCH RESULTAT

#### KONCERN

##### Intäkter

Nettoomsättningen för helåret 2022 uppgick till 6 888 TSEK med ett resultat om -15 551 TSEK. Omsättningen är

främst hänförligt till den tyska verksamheten som förvärvades under oktober 2022 och omsättningen således avser Q4.

#### Kostnader

Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -14 040 TSEK med ett resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) på -11 381 TSEK. Förlusten är främst hänförligt till utvecklingskostnader i den svenska verksamheten som ökade under året och avskrivning på goodwill relaterat till förvärvet av Wegesrand.

#### Kassaflöde

Periodens kassaflöde uppgick till -2 089 TSEK och investeringarna uppgick till 32 988 TSEK. Den kontanta köpeskillingen i förvärvet av Wegesrand samt utvecklingskostnader i bolagets spel hade störst inverkan på kassaflödet.

### MODERBOLAG

#### Intäkter

Nettoomsättningen för helåret 2022 uppgick till 7 TSEK (1) med ett resultat om -12 665 TSEK (-8 361). Den låga omsättningen beror på att verksamheten under årets var fortsatt under en produktutvecklingsfas.

#### Kostnader

Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -11 290 TSEK (-8 171) med ett resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) på -11 279 TSEK (-8 166). Förlusten beror till övervägande del på personalkostnader, driftkostnader och marknadsföringskostnader relaterade till främst spelet Cricket Manager.

#### Kassaflöde

Periodens kassaflöde uppgick till -6 073 TSEK och investeringarna uppgick till -32 547 TSEK. Kassaflödet påverkades främst av investeringar relaterade till förvärvet av den tyska koncernen Wegesrand och resterande avser utveckling av huvudsakligen bolagets spel.

#### Fortlevnadsprincip

I Mars 2023 tillkännagavs utfallet av den företrädesemission av units, bestående av aktier och teckningsoptioner av serie TO2. Detta beslutades av styrelsen den 2 december 2022 ("Företrädesemissionen") och godkändes av efterföljande extra bolagsstämma den 4 januari 2023. Företrädesemissionen tecknades till totalt 70,7 procent varav cirka 29,3 procent tecknades med stöd av uniträtter och cirka 41,4 procent tecknades utan stöd av uniträtter. Företrädesemissionen tillförde bolaget 26,6 mkr kontant före emissionsutgifter. Under Q1 2023 har bolaget amorterat på lånet om ca: 11,5 mkr och tillhörande emissionsutgifter betalats. Detta har resulterat i en positiv nettokassa om ca: 11 mkr med syfte att slutföra den globala lanseringen av Cricket Manager Pro samt fortsatt finansiera gruppens tillväxtstrategi. Fokus riktas mot att slutföra den



pågående omstruktureringen av Wicket Gaming och implementeringen av det nyförvärvade Wegesrandkoncernen genom Wicket Media GmbH.

I moderbolaget under första kvartalet 2023 har Cricket Manager Pro lanserats globalt och även det förvärvade spelet King Royale har lanserats varvid det finns prognostiserade intäkter från andra kvartalet 2023.

Wicket Gamings dotterbolag i Tyskland genererar löpande intäkter från dess verksamhet och bedömningen är att den enheten kommer att vara fortsatt kassaflödespositiv under 2023. Fortsatta investeringar i utveckling sker löpande under 2023.

Merparten av bolagets kostnads massa är av rörlig karaktär varpå en anpassning av kostnadskostymen kan göras vid behov utifrån hur lanseringen av bolagens spel fortlöper och de intäkter som inkommer.

Under november 2023 förfaller utestående lån (skulder till kreditinstitut) om ca: 8 mkr som ska återbetalas alternativt omförhandlas.

I samband med företrädesemissionen emitterades 7,2 miljoner teckningsoptioner där teckningsperioden är 2023-11-01 till 2023-11-14. Vid fullt utnyttjande av samtliga teckningsoptioner av serie TO2, inom ramen för Företrädesemissionen kan bolaget tillföras ett kapitaltillskott mellan 20 - 40 mkr boerande på den volymviktade genomsnittskursen (VWAP) på bolagets aktie på Spotlight Stock Market underperioden från och med den 17 oktober 2023 till och med den 30 oktober 2023. Likviden från utnyttjande av teckningsoptioner av serie TO2 skall främst användas för expansion inom Education-vertikalen, återbetalning av lån samt stärkande av rörelsekapital.

Utifrån den kassaflödesprognos och de bedömningar som har gjorts av den operativa löpande verksamheten, investeringsverksamheten samt finansieringsverksamheten har koncernen ett positivt kassaflöde under 2023 för att möjliggöra den fortsatta driften.

#### **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 2022 aktiverade bolaget utvecklingsutgifter till ett värde om 14,4 mkr (8,1).

## **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 verksamt. 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 eftersträvänsvärt 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. Inom området för EdTech har Bolaget identifierat ett flertal konkurrenter, och fler bolag kan komma att etablera sig på marknaden. I framtiden kan därför ökad konkurrens uppkomma på både mobilspelsmarknaden och marknaden för EdTech.

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**

##### **GAMES**

Wicket Gaming har efter en tid av utvecklingsarbete påbörjat lanseringen av mobilspelet Cricket Manager och släppte det förvärvade strategispel King Royale globalt under Q1 2023. Det markerar startskottet att skala upp spelen 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 på de globala lanseringarna.

Genom bolagets initierade samarbeten med marknadsföringsbolag och signerade samarbeten med samarbetspartners kommer Wicket Gaming att kombinera marknadsinsatserna för att få maximal täckning vid lanseringen av spelen. 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.

##### **Cricket Manager Pro – Mobil, Android och iOS, F2P**

Ett sportmanagerspel för cricket där spelaren bygger en klubb genom att träna sina spelare, köpa och sälja spelare, uppgradera arenan och sedan tävla mot andra managers för att vinna ligan och cup-tävlingar.

Global lansering påbörjad under första kvartalet 2023 och spelet har över 600 000 nedladdningar.

##### **King Royale – Mobil, Android och iOS, F2P**

King Royale släpptes efter mindre optimeringar globalt under Q1 2023. Spelet är ett lättamt strategispel som

går ut på att man som medeltida kung ska rädda prinsessan som tillfångatagits av fiender. I egenskap av kung har man möjlighet att anlita arbetare som ska generera guldpenningar som i sin tur kan användas för att låsa upp och uppgradera trupper som slåss mot fienden utanför slottets väggar.

King Royale har blivit nedladdat över 450 000 gånger sedan det testlanserats. Spelet har en Google Play rating på 4,3 och en motsvarande rating i Apple App Store på 4,7.

##### **EDTECH**

EdTech-marknaden har enligt Grand View Research en global marknadsstorlek 2022 på 127 miljarder USD och kommer att växa fram till 2030 till 429,5 miljarder USD. EdTech kan sägas bestå av tre delar: hårdvara, mjukvara och innehåll.

Hårdvara har enligt Grand View Research drivit marknaden tillväxt under 2021 och stod för 40 procent av marknaden totala omsättning. Detta bland annat som ett resultat av utbyggnad av digitala klassrum med tillhörande hjälpmedel som VR-headsets. Innehåll är dock det område som förväntas stå för den stora delen av tillväxten framåt. Detta i takt med att infrastruktur för digitalt lärande får fäste och ska fyllas med uppslukande virtuella verkligheter och utbildningsmiljöer. Bland trender som väntas driva tillväxten för EdTech-marknaden finns en rad exempel, bland dessa kan nämnas:

- Gamification (spelifiering av inläring)
- Virtuellt och förstärkt verklighet (VR och AR)
- Nanoinläring
- Artificiell intelligens (AI)
- Big data (stora mängder data)
- K12-digital utbildning

Wicket Gaming går in på denna breda marknad med fokus på innehåll och segmenten Gamification, virtuell och förstärkt verklighet, nano- och adaptivt lärande för så kallad k12-utbildning, företagslärande samt olika målgrupper inom myndigheter och statligt ägda institutioner som museum.

Mer specifikt utvecklar Wicket Gaming EdTech-lösningar som går under benämningar som Serious Games och Game-based Learning. Serious Games och Game-based Learning är spel som utvecklas för ett annat syfte än underhållning. Det kan handla om att utveckla virtuella miljöer och tekniker för att träna anställda och kunder eller marknadsföra en produkt eller tjänst på ett engagerande sätt.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE

### VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER ÅRET

- Wicket Gaming lanserar Cricket Manager Pro i Australien och Sri Lanka.
- Wicket Gaming ingår 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.
- Styrelseledamoten Antanyos Budak avgår på egen begäran ur Wicket Gamings styrelse med hänvisning till personliga skäl.
- Wicket Gaming utser kända affärsänglarna Peter Vesterbacka och Kustaa Valtonen till strategiska rådgivare. Bägge kommer att bidra med viktig kompetens och erfarenhet vid strategiska beslut gällande affärsutveckling och marknadsföring.
- Wicket Gaming utser Jonathan Neil "Jonty" Rhodes som strategisk rådgivare inom affärsutveckling och bidra med sitt internationella affärsnätverk framförallt i Indien och Sydafrika.
- Wicket Gaming genomför en riktad nyemission om 5 mkr samt upptar ett lån om 15 mkr. Syftet är att på ett tids- och kostnadseffektivt sätt anskaffa kapital för att slutföra förvärvet av Wegesrand, finansiera investeringar som krävs för att accelerera bolagets tillväxt och stärka bolagets aktieägarbas med en strategisk aktieägare i samband med emissionen.
- Wicket Gaming lanserar spelet Cricket Manager Pro på den strategiskt viktiga marknaden Indien. Lanseringen sker efter tidigare satt lanseringsplan och mot bakgrund av ett positivt mottagande på testmarknaderna i Sydafrika, Australien och Sri Lanka.
- Wicket Gaming ansöker om att noteras på OTCQB i USA. Syftet är att göra det enklare för internationella investerare att investera i Wicket Gaming.
- Wicket Gaming ingår ett avtal om att förvärva 100 procent av Wegesrand-koncernen. I och med avtalet fullföljer bolaget intentionen att förvärva Wegesrand-koncernen enligt vad Bolaget offentliggjorde den 25 oktober 2021.
- Wegesrand tecknar två projektaffärer med tyska museer värda totalt 4,75 MSEK. Klienterna är städerna Mannheim och Nuess.
- Cricket Manager Pro laddas ned över 500 000 gånger. Av de marknader som spelet hittills lanserats på är det Indien som fortsatt står för merparten av nedladdningarna, följt av Australien, Sydafrika och Sri Lanka.

- Wicket Gaming tar ett viktigt steg in på den amerikanska marknaden. Den 29 september kvalificerar sig bolaget för att handlas på OTCQB Venture Market under symbolen "WIGAF.
- Wicket Gaming fullbordar förvärvet av Wegesrand-koncernen den 5 oktober. Köpeskillingen uppgår till 1,5 miljoner Euro kontant och 2,5 miljoner Euro i aktier.
- Wicket Gamings dotterbolag Wegesrand tecknar projektavtal värt 4,07 MSEK med ett av de största tyska försäkringsbolagen i Tyskland.
- Wicket Gamings styrelse beslutar om att genomföra en företrädesemission av units bestående av aktier och teckningsoptioner av serie TO2 med företrädesrätt för befintliga aktieägare om cirka 46,7 MSEK före avdrag för emissionskostnader.
- Wicket Gamings styrelse upphandlar i samband med företrädesemissionen en brygglånefinansiering om 4,5 MSEK från Formue Nord Fokus A/S. Utöver att uppta brygglånefinansieringen har Wicket Gaming åtagit sig att återbetala en del av det lån som upptogs från långgivaren den 25 maj 2022.
- Wegesrand vinner två priser för sitt serious games projekt Erhard City vid Australian LearnX Live Awards. Priserna avser ett guldpris för "best elearning - design interactive scenario" och "best elearning design - microlearning".
- Wicket Gaming lanserar Cricket Manager Pro i Storbritannien. Lanseringen skedde efter tidigare satt lanseringsplan och mot bakgrund av ett positivt mottagande i Indien, Sydafrika, Australien och Sri Lanka.
- Wicket Gaming förvärfvar free-to-play (F2P) spelet Idle King från den tyska spelstudion Motap. Förvärvet finansieras och erläggs i form av nyemitterade aktier. Förvärvet är ett led i bolagets ambition att etablera sig inom fler spelgenrer och därmed bredda spelportföljen.

### VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER ÅRETS SLUT

- Wicket Gaming meddelar att Cricket Manager Pro lanseras globalt den 27 februari. Spelet kommer att finnas på Googles app-butik "Google Play" och Apples motsvarighet "App Store". Därmed blir spelet tillgängligt för Android- och iOS-användare världen över.
- Wicket Gaming lanserar free-to-play mobilspelet Idle King under egen regi och sin egen App Store och Google play.
- Wicket Gaming offentliggör prospektet avseende förestående emission, vilken styrelsen beslutade om den 2 december 2022 med efterföljande godkännande från extra bolagsstämma den 4 januari 2023. Prospektet godkändes den 20 februari av Finansinspektionen.
- Wicket gaming offentliggör utfall i företrädesemissionen. Emissionen tecknades till totalt 70,7 procent varav cirka 29,3 procent



tecknades med stöd av uniträtter och cirka 41,4 procent tecknades utan stöd av uniträtter. Detta innebär att emissionsgarantier inte tas i anspråk.

- Wicket Gaming byter namn på spelet Idle King till King Royale och lanserar en egen webbsida för spelet. Namnbytet sker i syfte att optimera spelet utifrån populära sökord i App Store och Google play för att därigenom skapa bästa tänkbara förutsättningar för att maximera antalet nedladdningar.
- Wicket Gamings dotterbolag Wegesrand nominerades i kategorin "Best Serious Game" vid German Computer Game Award 2023 för sin museiapp "Abenteuer Hanse". Appen, som gör det möjligt för unga och gamla besökare att gå på en mycket speciell upptäcktsresa i det europeiska

Hansemuseet Lübec, kopplar ihop virtuellt innehåll med utställningen och skapar en ny, lekfull upplevelse kopplad till Hansans historia.

- Den 17 april inleddes en bredare lansering av bolagets free-to-play spel King Royale med hjälp av annonser och influencemarknadsföring.
- Wicket Gamings dotterbolag Wegesrand inledde ett samarbete med den prisbelönta designstudion Rotes Pferd GmbH och undertecknade ett projektavtal med ett tyskt museum till ett värde av totalt 3,82 MSEK (348 420 euro) med en avtalstid som löper under 2023 fram t o m maj 2024.



# 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 3,20 kr per sista handelsdagen den 30 december 2022. Det totala antalet utestående aktier uppgår till 7 791 094.

## AKTIEDATA

Marknadsplats	Spotlight Stock Market
Noterad	22 juli 2021
Bransch	Elektronisk Gaming & Multimedia
Kortnamn	WIG
ISIN-kod	SE0015811377
Valuta	SEK
Antal aktier	7 791 094
Högsta kurs 2022	34,00 SEK
Lägsta kurs 2022	3,00 SEK
Stängningskurs 2022	3,20 SEK
Finansiell rådgivare	Mangold Fondkommission AB

## STÖRSTA ÄGARE PER 2023-03-31

STÖRSTA ÄGARE	AKTIER	ÄGARANDEL
Avanza Pension	1 691 455	21,71%
Thorsten Unger	1 253 127	16,08%
Johan Svensson	864 243	11,09%
Nordnet Pensionsförsäkring	629 880	8,08%
Blasieholmen Investment Group	265 000	3,40%
Eric de Basso	123 550	1,59%
Svante Egon Torvald Nilsson	110 000	1,41%
Marcus Andersson	99 076	1,27%
MPL Trading Sweden AB	87 856	1,13%
Swedbank Försäkring	85 844	1,10%

# FLERÅRSÖVERSIKT, KONCERN

SEK	2022-12-31
Nettoomsättning	6 887 589
EBITDA	-11 380 829
EBIT	-14 040 499
Periodens resultat	-15 551 309
Rörelsemarginal %	neg
Vinstmarginal %	neg
Soliditet vid periodens utgång %	53,3
Räntabilitet på eget kapital %	neg
<b>Eget kapital per aktie</b>	
före utspädning kr	6,5
efter utspädning kr	5,9
<b>Resultat per aktie</b>	
före utspädning kr	-2,00
efter utspädning kr	-1,83
<b>Antal aktier vid periodens slut</b>	
före utspädning	7 791 094
efter utspädning	8 488 872
Utestående optioner	697 778



## FLERÅRSÖVERSIKT, MODERBOLAG

SEK	2022-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Nettoomsättning	7 142	870	33 588
EBITDA	-11 278 652	-8 166 345	-4 634 876
EBIT	-11 289 925	-8 170 808	-4 634 876
Periodens resultat	-12 665 206	-8 360 749	-4 817 819
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	65,0	92,7	88,4
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg
<b>Eget kapital per aktie</b>			
före utspädning kr	6,8	5,6	0,2
efter utspädning kr	6,2	5,5	0,2
<b>Resultat per aktie</b>			
före utspädning kr	-1,63	-1,33	-0,11
efter utspädning kr	-1,49	-1,31	-0,11
<b>Antal aktier vid periodens slut</b>			
före utspädning	7 791 094	6 263 316	44 526 755
efter utspädning	8 488 872	6 403 316	44 526 755
Utestående optioner	697 778	140 000	0

## EGET KAPITAL, KONCERN

SEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Balanserat resultat	Årets resultat	Summa	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
<b>Belopp vid periodens början 2022-01-01</b>	<b>6 263 316</b>	<b>51 898 654</b>	<b>-14 454 850</b>	<b>-8 360 749</b>	<b>35 346 371</b>	<b>0</b>	<b>35 346 371</b>
Nyemission	1 527 778	30 898 976			32 426 754	0	32 426 754
Personaloptioner			365 659		365 659	0	365 659
Emissionsutgifter		-2 834 844			-2 834 844	0	-2 834 844
Valutakursdifferenser vid omräkning av utländska dotterföretag			538 160		538 160	0	538 160
Omföring balanserat resultat			-8 360 749	8 360 749	0	0	0
Periodens resultat				-15 551 309	-15 551 309	0	-15 551 309
<b>Belopp vid periodens slut 2022-12-31</b>	<b>7 791 094</b>	<b>79 962 787</b>	<b>-21 911 780</b>	<b>-15 551 309</b>	<b>50 290 792</b>	<b>0</b>	<b>50 290 792</b>

## EGET KAPITAL, MODERBOLAG

SEK	Aktiekapital, nyemission under reg.	Fond för utv utgifter	Överkursfond	Balanserat resultat	Årets vinst
<b>Belopp vid årets början 2022-01-01</b>	<b>6 263 316</b>	<b>17 850 302</b>	<b>51 898 654</b>	<b>-32 305 152</b>	<b>-8 360 749</b>
Nyemission	1 527 778		30 898 976		
Personaloptioner				365 659	
Emissionsutgifter			-2 834 844		
Aktivering av utvecklingskostnader		13 055 126		-13 055 126	
Omföring balanserat resultat				-8 360 749	8 360 749
Periodens resultat					-12 665 206
<b>Belopp vid periodens slut 2022-12-31</b>	<b>7 791 094</b>	<b>30 905 428</b>	<b>79 962 786</b>	<b>-53 355 368</b>	<b>-12 665 206</b>

### Disposition av vinst eller förlust

Förslag till disposition av bolagets förlust

Balanserat resultat	-53 355 368
Överkursfond	79 962 786
Årets resultat	-12 665 206
<b>Summa fritt eget kapital</b>	<b>13 942 212</b>
Styrelsen föreslår att i ny räkning överföres	13 942 212
	<b>13 942 212</b>

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



# CRICKET MANAGER PRO



# RESULTATRÄKNING, KONCERN

SEK	NOT	2022-12-31
Nettoomsättning		6 887 589
Aktiverat arbete för egen räkning		13 508 824
Övriga intäkter		850 297
<b>Rörelsens intäkter</b>		<b>21 246 710</b>
Inköp av tjänster		-5 428 503
Övriga externa kostnader		-18 477 660
Personalkostnader	3	-8 520 635
Avskrivningar		-2 659 670
Övriga rörelsekostnader		-200 742
<b>Rörelsens kostnader</b>		<b>-35 287 209</b>
<b>Rörelseresultat</b>	18	<b>-14 040 499</b>
<b>Resultat från finansiella poster</b>		
Ränteintäkter	4	914
Räntekostnader	5	-1 511 724
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>-15 551 309</b>
<b>Resultat före skatt</b>		<b>-15 551 309</b>
Skatt på årets resultat		0
<b>Periodens resultat</b>		<b>-15 551 309</b>

# BALANSRÄKNING, KONCERN

SEK	NOT	2022-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>		
<b>Anläggningstillgångar</b>		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	6	37 289 835
Köpta licenser, varumärken och liknande rättigheter	7	2 554 311
Goodwill	9,17	44 631 958
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier	10	158 678
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>84 634 782</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar		2 015 813
Övriga fordringar		778 949
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	12	1 531 326
<i>Kassa och bank</i>		5 443 409
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>9 769 497</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>94 404 279</b>

SEK	NOT	2022-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		
<b>Eget kapital</b>		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital		7 791 094
Övrigt tillskjutet kapital		79 962 787
Annat eget kapital inklusive årets resultat		-37 463 089
<b>Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare</b>		
Innehav utan bestämmande inflytande		0
<b>Summa eget kapital</b>		<b>50 290 791</b>
<i>Avsättningar</i>		
Övriga avsättningar	14	5 925 633
<i>Långfristiga skulder</i>		
Långfristiga skulder till kreditinstitut	15	2 105 173
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Kortfristiga skulder till kreditinstitut		19 500 000
Leverantörsskulder		9 072 514
Övriga kortfristiga skulder		5 218 737
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	16	2 291 431
<b>Summa skulder</b>		<b>44 113 488</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>94 404 279</b>

# KASSAFLÖDESANALYS, KONCERN

SEK	NOT	2022-12-31
<b>Den löpande verksamheten</b>		
Resultat efter finansiella poster		-15 551 309
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		3 027 370
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>		<b>-12 523 939</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>		
Ökning (-) / Minskning (+) av rörelsefordringar		7 661 251
Ökning (+) / Minskning (-) av rörelseskulder		13 882 257
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>9 019 568</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>		
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar		-14 875 666
Investeringar i materiella anläggningstillgångar		-30 659
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar		-18 081 385
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-32 987 711</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>		
Nyemission		5 000 004
Emissionsutgifter		-2 834 844
Personaloptioner		208 948
Upptagande av lån		19 504 836
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>21 878 945</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>		<b>-2 089 198</b>
<b>Likvida medel vid periodens början</b>		<b>7 532 607</b>
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>		<b>5 443 409</b>



## RESULTATRÄKNING, MODERBOLAG

SEK	NOT	2022-12-31	2021-12-31
Nettoomsättning		7 142	870
Aktiverat arbete för egen räkning		13 055 126	8 102 218
Övriga intäkter		6 022 667	1 950
<b>Rörelsens intäkter</b>		<b>19 084 935</b>	<b>8 105 038</b>
Inköp av tjänster		-2 906 757	-235 177
Övriga externa kostnader		-21 601 592	-12 871 621
Personalkostnader	3	-5 655 682	-3 098 971
Avskrivningar		-11 273	-4 463
Övriga rörelsekostnader		-199 556	-65 614
<b>Rörelsens kostnader</b>		<b>-30 374 860</b>	<b>-16 275 846</b>
<b>Rörelseresultat</b>	18	<b>-11 289 925</b>	<b>-8 170 808</b>
<b>Resultat från finansiella poster</b>			
Ränteintäkter	4	914	0
Räntekostnader	5	-1 376 194	-50 074
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>-12 665 206</b>	<b>-8 220 882</b>
<b>Resultat före skatt</b>		<b>-12 665 206</b>	<b>-8 220 882</b>
Skatt på årets resultat		0	-139 867
<b>Periodens resultat</b>		<b>-12 665 206</b>	<b>-8 360 749</b>

# BALANSRÄKNING, MODERBOLAG

SEK	NOT	2022-12-31	2021-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Tecknat men ej inbetalt kapital		0	12 000 040
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	6	30 905 428	17 850 302
Köpta licenser, varumärken och liknande rättigheter	7	1 372 312	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier	10	55 081	27 676
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	8	267 603	0
Fordringar hos koncernföretag	11	45 931 385	0
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>78 531 808</b>	<b>29 878 018</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Övriga fordringar		454 755	346 642
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	12	517 269	387 792
<i>Kassa och bank</i>			
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>2 431 171</b>	<b>8 267 041</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>80 962 979</b>	<b>38 145 059</b>

SEK	NOT	2022-12-31	2021-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital		7 791 094	5 752 676
Nyemission under registrering		0	510 640
Fond för utvecklingsutgifter		30 905 428	17 850 302
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	13	79 962 787	51 898 654
Balanserad vinst eller förlust		-53 355 368	-32 305 152
Årets resultat		-12 665 206	-8 360 749
<b>Summa eget kapital</b>		<b>52 638 734</b>	<b>35 346 371</b>
<i>Avsättningar</i>			
Övriga avsättningar	14	1 372 312	641 345
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Kortfristiga skulder till kreditinstitut		19 500 000	0
Leverantörsskulder		5 718 645	1 384 715
Övriga kortfristiga skulder		208 672	158 770
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	16	1 524 615	613 858
<b>Summa skulder</b>		<b>28 324 245</b>	<b>2 798 688</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>80 962 979</b>	<b>38 145 059</b>

# KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAG

SEK	NOT	2022-12-31	2021-12-31
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Resultat efter finansiella poster		-12 665 206	-8 220 882
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		51 388	4 463
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>		<b>-12 613 818</b>	<b>-8 216 419</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>			
Ökning (-) / Minskning (+) av rörelsefordringar		10 333 376	-767 672
Ökning (+) / Minskning (-) av rörelseskulder		6 723 664	1 563 665
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>4 443 221</b>	<b>-7 420 426</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar		-14 427 438	-8 102 220
Investeringar i materiella anläggningstillgångar		-38 678	-32 139
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar		-18 081 285	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-32 547 401</b>	<b>-8 134 359</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Nyemission		5 000 004	22 684 368
Emissionsutgifter		-2 834 844	-539 100
Teckningsoptioner		0	119 543
Personaloptioner		365 659	0
Upptagande av lån		19 500 000	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>22 030 820</b>	<b>22 264 811</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>		<b>-6 073 360</b>	<b>6 710 026</b>
<b>Likvida medel vid periodens början</b>		<b>7 532 607</b>	<b>822 581</b>
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>		<b>1 459 247</b>	<b>7 532 607</b>

# 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 men koncernredovisning upprättas för första gången. Samma redovisnings- och värderingsprinciper tillämpas i moderföretaget som i koncernen.

### Värderingsprinciper m m

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

### Koncernredovisning

#### Konsolideringsmetod

Dotterföretagen inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen. De exkluderas ur koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet upphör. Koncernredovisningen har upprättats enligt förvärvsmetoden. Detta innebär att förvärvade verksamheter identifierbara tillgångar och skulder redovisas till marknadsvärde enligt upprättad förvärvsanalys. Överstiger verksamhetens anskaffningsvärde det beräknade marknadsvärdet av de förväntade nettotillgångarna enligt förvärvsanalysen redovisas skillnaden som goodwill.

#### Transaktioner mellan koncernföretag

Koncerninterna fordringar och skulder samt transaktioner mellan koncernföretag liksom orealiserade vinster eliminerar i sin helhet. Orealiserade förluster eliminerar också såvida inte transaktionen motsvarar ett nedskrivningsbehov.

Förändring av internvinst under räkenskapsåret har eliminerats i koncernresultaträkningen.

Dotterföretag i andra länder upprättar sin årsredovisning i utländsk valuta. Vid konsolideringen omräknas posterna i dessa företags balans- och resultaträkningar till balansdagskurs respektive en genomsnittskurs för perioden. De valutakursdifferenser som uppkommer redovisas i ackumulerade valutakursdifferenser i koncernens eget kapital.

#### Anläggningstillgångar

Immateriella och materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar.

Avskrivning sker linjärt över den förväntade nyttjandeperioden med hänsyn till väsentligt restvärde. Följande avskrivningsprocent tillämpas:

#### Immateriella anläggningstillgångar

Balanserade utgifter för Utvecklingsarbeten	5 år
Köpta licenser, varumärken och liknande rättigheter	5 år
Koncernmässig goodwill	5 år

Inga avskrivningar har påbörjats på moderbolagets balanserade utgifter för utvecklingsarbeten under 2022 då första spelet ännu inte lanserats under året.

Avskrivningar görs linjärt över den bedömda nyttjandetiden.

#### Materiella anläggningstillgångar

Inventarier, verktyg och installationer	5 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.

#### 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**

#### Intjäning och intäktmodell

Wicket Gaming har diversifierat sin affärsmodell med ett antal olika intäktskällor som alla besitter potential. Genom att sprida intäkter på flera vertikaler kan Bolaget skapa förutsättningar för stabilitet i kassaflöden och samtidigt maximera intjäningspotential framgent. Dessa intäktskällor består huvudsakligen av in-app purchases, marknadsföring i spelen. Av all omsättning som härstammar från F2P-spel står mobilspel med in-app purchases för cirka 75 procent av den totala marknadsomsättningen. I Wicket Gamings fall, under de år som täcks av den historiska finansiella informationen, har cirka 80 procent av intäkterna genererats från in-app purchases och resterande cirka 20 procent genererats från annonsering i applikationen. Merparten av in-app purchases har utförts av användare belägna i Australien, Nya Zeeland och Storbritannien medan merparten av annonseringsintäkter har kommit från den indiska marknaden.

Prissättningen för exempelvis mikrotransaktioner (in-app purchases) är inte helt statisk, utan snarare en funktion av geografiska faktorer. Förvärvskostnaden per användare på både Android och iOS skiljer sig bland olika länder och kan variera mellan 0,46 USD och 1,41 USD. Länder karakteriserade av ekonomiskt välstånd medför en högre förvärvskostnad per användare jämfört med mindre utvecklade länder präglade av låg köpkraft. Detta motiverar en flexibel prissättningsmodell.

#### 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 intäktmodellen 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.

#### Konsultuppdrag

För tjänsteuppdrag till fast pris redovisas de inkomster och utgifter som är hänförliga till ett utfört tjänsteuppdrag som intäkt respektive kostnad i förhållande till uppdragets färdigställandegrad på balansdagen (successiv vinstavräkning). Ett uppdrags färdigställandegrad bestäms genom att nedlagda utgifter på balansdagen jämförs med beräknade totala utgifter. I de fall utfallet av ett uppdrag inte kan beräknas på ett tillförlitligt sätt, redovisas intäkter endast i den utsträckning som motsvaras av de uppkomna uppdragsutgifter som sannolikt kommer att ersättas av beställaren. En befarad förlust på ett uppdrag redovisas omgående som kostnad.

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**

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

#### **Leasing**

Leasingavtal som innebär att de ekonomiska riskerna och fördelarna med att äga en tillgång i allt väsentligt överförs från leasegivaren till ett företag i koncernen klassificeras i koncernredovisningen som finansiella leasingavtal. Finansiella leasingavtal medför att rättigheter och skyldigheter redovisas som tillgång respektive skuld i balansräkningen. Tillgången och skulden värderas initialt till det lägsta av tillgångens verkliga värde och nuvärdet av minimileaseavgifterna. Utgifter som direkt kan hänföras till leasingavtalet läggs till tillgångens värde. Leasingavgifterna fördelas på ränta och amortering enligt effektivräntemetoden. Variabla avgifter redovisas som kostnad i den period de uppkommer. Den leasade tillgången skrivs av linjärt över den bedömda nyttjandeperioden.

Leasingavtal där de ekonomiska fördelar och risker som är hänförliga till leasingobjektet i allt väsentligt kvarstår hos leasegivaren, klassificeras som operationell leasing. Betalningar, inklusive en första förhöjd hyra, enligt dessa avtal redovisas som kostnad linjärt över leasingperioden.

#### **Ersättningar till anställda**

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

#### Ersättningar efter avslutad anställning

I koncernen förekommer avgiftsbestämda pensionsplaner. I avgiftsbestämda planer betalar företaget fastställda avgifter till ett annat företag och har inte någon legal eller informell förpliktelse att betala något ytterligare även om det andra företaget inte kan uppfylla sitt åtagande. Koncernens resultat belastas för kostnader i takt med att de anställdas pensionsberättigande tjänster utförts.

#### **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 förpliktelserna 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. Avskrivningar för dotterbolaget i Tyskland sker löpande, men några avskrivningar har inte påbörjats under 2022 för moderbolaget 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 skatt 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.

#### Goodwill

En bedömning kring nyttjandeperioden görs för att fastställa tillgångens avskrivningsperiod och avskrivningar sker linjärt över nyttjandeperioden. 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.

#### Not 3 – Anställda och personalkostnader

Koncern	2022-12-31	
Medelantalet anställda:		
Män	21	
Kvinnot	2	
<b>Totalt</b>	<b>23</b>	
Löner och ersättningar	6 327 960	
Sociala kostnader	1 793 527	
Övriga personalkostnader	399 147	
	<b>8 520 634</b>	
Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
Medelantalet anställda:		
Män	4	3
<b>Totalt</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
Löner och ersättningar	3 955 038	2 358 976
Sociala kostnader	1 301 497	739 872
Övriga personalkostnader	399 147	0
	<b>5 655 682</b>	<b>3 098 848</b>

#### Not 4 – Ränteintäkter

Koncern	2022-12-31	
Ränteintäkter	914	
<b>Summa</b>	<b>914</b>	
Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
Ränteintäkter	914	0
<b>Summa</b>	<b>914</b>	<b>0</b>

#### Not 5 – Räntekostnader och liknande resultatposter

Koncern	2022-12-31	
Räntekostnader	1 511 724	
<b>Summa</b>	<b>0</b>	
Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
Räntekostnader	1 376 194	50 074
<b>Summa</b>	<b>1 376 194</b>	<b>50 074</b>

#### Not 6 – Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten

Koncern	2022-12-31	
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>		
- Vid årets början	17 850 302	
- Internt utvecklade tillgångar	13 055 126	
- Förvärvade utvecklade tillgångar	6 643 403	
Vid årets slut	37 548 831	
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>		
Årets avskrivningar	-258 995	
Vid årets slut	-258 995	
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>37 289 836</b>	

Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>		
- Vid årets början	17 850 302	9 748 082
- Internt utvecklade tillgångar	13 055 126	8 102 220
Vid årets slut	30 905 428	17 850 302
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>		
Vid årets slut	0	0
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>30 905 428</b>	<b>17 850 302</b>

### Not 7 – Köpta licenser, varumärken och liknande rättigheter

Koncern	2022-12-31
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>	
- Vid årets början	0
- Investeringar	2 580 290
Vid årets slut	2 580 290
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>	0
Årets avskrivningar	-25 979
Vid årets slut	-25 979
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>2 554 311</b>

Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>		
- Övriga investeringar	1 372 312	0
Vid årets slut	1 372 312	0
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>	0	0
Vid årets slut	0	0
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>1 372 312</b>	<b>0</b>

### Not 8 – Andelar i koncernföretag

Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>		
- Vid årets början	0	0
- Inköp av andelar	267 603	0
- Nedskrivning	0	0
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>267 603</b>	<b>0</b>

### Not 9 – Goodwill

Koncern	2022-12-31
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>	
- Vid årets början	0
- Förvärv av dotterbolag	46 825 822
- Valutakursdifferenser	155 186
Vid årets slut	46 981 008
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>	
- Vid årets början	0
- Årets avskrivningar	-2 338 950
- Valutakursdifferenser	-10 100
- Vid årets slut	-2 349 050
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>44 631 958</b>

### Not 10 – Inventarier

Koncern	2022-12-31
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>	
- Vid årets början	32 139
- Nyanskaffningar	38 678
- Förvärvade	116 205
Vid årets slut	187 022
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>	
- Vid årets början	-4 463
- Årets avskrivningar	-23 881
- Årets förändring avskrivningar	-19 418
- Vid årets slut	-28 344
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>158 678</b>

Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>		
- Vid årets början	32 139	0
- Nyanskaffningar	38 678	32 139
Vid årets slut	70 817	32 139
<i>Akkumulerade avskrivningar</i>		
- Vid årets början	-4 463	0
- Årets avskrivningar	-11 273	-4 463
- Årets förändring avskrivningar	-6 810	-4 463
- Vid årets slut	-15 736	-4 463
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>55 081</b>	<b>27 676</b>

## Not 11 – Fordringar hos koncernföretag

Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
<i>Akkumulerade anskaffningsvärden</i>		
- Vid årets början	0	0
- Fordringar koncernbolag	45 931 385	0
- Omklassificeringar	0	0
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>45 931 385</b>	<b>0</b>

## Not 12 – Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

Koncern	2022-12-31
Förutbetalda försäkringspremier	3 532
Övriga förutbetalda kostnader	513 737
Upparbetad ej fakturerad intäkt	1 014 057
<b>1 531 326</b>	

Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
Förutbetalda försäkringspremier	3 532	540
Övriga förutbetalda kostnader	513 737	387 252
<b>517 269</b>	<b>387 252</b>	

## Not 13 – Disposition av vinst eller förlust

### Moderbolag

Förslag till disposition av bolagets vinst eller förlust.

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 13 942 213 kr disponeras enligt följande.

Balanserad vinst eller förlust	-53 355 368
Överkursfond	79 962 787
Årets resultat	-12 665 206
<b>13 942 213</b>	

## Not 14 – Avsättningar

Koncern	2022-12-31
King Royale	1 372 312
Innehållen del av köpeskillning	3 845 065
Övriga avsättningar	708 256
<b>5 925 633</b>	

Den totala avsättningen består framför allt av 1 372 TSEK i den svenska verksamheten som avser köpeskillningen av spelet King Royale samt av ett belopp om 3 845 TSEK i den tyska verksamheten som tillfaller säljarna i det fall de fullgör sina prestationer enligt förvärsavtalet för Wegesrand.

Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
Likvidation Thailand	0	641 345
King Royale	1 372 312	0
<b>1 372 312</b>	<b>641 345</b>	

Bolaget har återfört tidigare avsättning om 641 TSEK. I avsaknad av återkoppling från myndigheter i Thailand gällande likvidationsförfarandet för tidigare dotterbolag är bolagets bedömning att inga krav förväntas att riktas mot Wicket Gaming AB.

Inneliggande avsättning om 1 372 TSEK är relaterat till förvärvet av spelet King Royale och avser köpeskillningen som ska ske genom nyemitterade aktier.

## Not 15 – Långfristiga skulder

Koncern	2022-12-31
Långfristiga skulder till kreditinstitut	2 105 173
<b>2 105 173</b>	

Den långfristiga skulden består av ett upptaget banklån av dotterbolaget Wegesrand. Lånet togs i samband med och i syfte att överbrygga covid pandemin.

## Not 16 – Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

Koncern	2022-12-31
Upplupna semesterlöner	481 373
Upplupna sociala avgifter	151 248
Övriga upplupna kostnader	1 486 323
Upplupet styrelsearvode	172 487
<b>2 291 431</b>	

Moderbolag	2022-12-31	2021-12-31
Upplupna semesterlöner	481 373	182 617
Upplupna sociala avgifter	151 248	57 378
Övriga upplupna kostnader	719 507	248 863
Upplupet styrelsearvode	172 487	125 000
<b>1 524 615</b>	<b>613 858</b>	

## Not 17 – Förvärsanalys

En preliminär förvärsanalys upprättades i samband med förvärvet av Wegesrand-gruppen per 4 oktober 2022. Identifierbara tillgångar och skulder har antagits motsvara de redovisade värdena per 30 september 2022. Inga övervärden har identifierats. Totalt förvärspris inklusive transaktionskostnader är uppskattat till 50,0 MSEK varvid det totala värdet av goodwill som uppkommit som en konsekvens av



förvärven uppgår till 46,8 MSEK. Goodwillen skrivs av enligt beskrivning i redovisningsprinciperna.

#### *Köpeskillning*

Wegesrand-gruppen med tillhörande dotterbolag förvärvades genom att 1 250 000 aktier emitterades i Wicket Gaming AB, med ett värde om 27,4 MSEK, i enlighet med förvärvsavtalet där teckningskursen för vederlagsaktierna fastställdes till 2,00 EUR per aktie med en växelkurs om 10,9707 SEK/EUR. De emitterade aktierna kvittades senare mot de skulder som uppstått mot säljarna av Wegesrand-gruppen. Till detta tillkommer även en kontant betalning om 1,2 MEUR, motsvarande cirka 12,5 MSEK, den avtalade regleringen av Wegesrand-gruppens nettokassa (-1,0 MSEK), samt ett avsatt belopp om 3,8 MSEK som tillfaller säljarna i det fall de fullgör sina prestationer med avseende på fullgörande av förvärvsavtalet. Den totala köpeskillningen exklusive transaktionskostnader uppgår till 44,7 MSEK.

### **Not 18 – Transaktioner med närstående**

Under året har det i koncernen köpts in konsulttjänster för ca 5,18 mkr från bolag som är att betrakta som närstående, av vilka 2,55 mkr avser köp av moderbolaget för produktutveckling. Dessa transaktioner har genomförts utifrån marknadsmässiga villkor.

#### **Inköp och försäljning mellan koncernföretag 2022-12-31**

Nedan anges andelen av årets inköp och försäljning avseende koncernföretag.

Inköp	(%)	14
Försäljning	(%)	0

**14**

### **Not 19 – Väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut**

Februari: Wicket Gaming meddelar att Cricket Manager Pro lanseras globalt den 27 februari. Spelet kommer att finnas på Googles app-butik "Google Play" och Apples motsvarighet "App Store". Därmed blir spelet tillgängligt för Android- och iOS-användare världen över.

Wicket Gaming lanserar free-to-play mobilspelet Idle King under egen regi och sin egen App Store och Google play.

Wicket Gaming offentliggör prospektet avseende förestående emission, vilken styrelsen beslutade om den 2 december 2022 med efterföljande godkännande från extra bolagsstämma den 4 januari 2023. Prospektet godkändes den 20 februari av Finansinspektionen.

Mars: Wicket Gaming byter namn på spelet Idle King till King Royale och lanserar en egen webbsida för spelet. Namnbytet sker i syfte att optimera spelet utifrån populära sökord i App Store och Google play för att

därigenom skapa bästa tänkbara förutsättningar för att maximera antalet nedladdningar.

Wicket gaming offentliggör utfall i företrädesemissionen. Emissionen tecknades till totalt 70,7 procent varav cirka 29,3 procent tecknades med stöd av uniträtter och cirka 41,4 procent tecknades utan stöd av uniträtter. Detta innebär att emissionsgarantier inte tas i anspråk.

Wicket Gamings dotterbolag Wegesrand nimonerades i kategorin "Best Serious Game" vid German Computer Game Award 2023 för sin museiapp "Abenteuer Hanse". Appen, som gör det möjligt för unga och gamla besökare att gå på en mycket speciell upptäcktsresa i det europeiska Hansemuseet Lübeck, kopplar ihop virtuellt innehåll med utställningen och skapar en ny, lekfull upplevelse kopplad till Hansans historia.

April: Den 17 april inleddes en bredare lansering av bolagets free-to-play spel King Royale med hjälp av annonser och influencemarknadsföring.

Wicket Gamings dotterbolag Wegesrand inledde ett samarbete med den prisbelönta designstudio Rotes Pferd GmbH och undertecknade ett projektavtal med ett tyskt museum till ett värde av totalt 3,82 MSEK (348 420 euro) med en avtalstid som löper under 2023 fram till maj 2024.

## Not 20 – 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 Wicket Gaming är ett svenskt företag inom spel och digital utbildning som består av två vertikaler, spel och EdTech. Inom vertikalen Games bygger affärsidén på att utveckla och distribuera free-to-play-spel ("F2P") inom mobilspel för Android och iOS. Inom EdTech fokuserar bolaget på att utveckla produkter inom genrer som spelbaserat lärande och Serious Games, det är inom dessa områden som Wicket Gaming har identifierat de största synergierna mellan bolagets två vertikaler.*

*POSTADRESS: Fyrislundsgatan 68, 754 50 Uppsala*

*IR: [ir@wicketgaming.com](mailto:ir@wicketgaming.com)*

# Revisionsberättelse

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

---

## Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

### Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Wicket Gaming AB för år 2022. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 9-35 i detta dokument.

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

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

### Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisions sed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen 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.

### Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

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 och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen 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 och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

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 och koncernredovisningen, 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 och koncernredovisningen. 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 och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. 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 och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

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 och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Wicket Gaming AB för år 2022 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 revisionsssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

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

## Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation, och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. 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 ersättningskyldighet 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 revisionsssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningskyldighet 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 revisionsssed 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 vår elektroniska signatur

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Robert Nyholm  
Auktoriserad revisor  
Huvudansvarig revisor

Henrik Boman  
Auktoriserad revisor