



MEMORANDUM

# INBJUDAN TILL TECKNING AV AKTIER I WICKET GAMING AB

INFÖR NOTERING PÅ SPOTLIGHT STOCK MARKET

eminova  
PARTNERS

# VIKTIG INFORMATION

## ALLMÄNT

Detta memorandum ("Memorandumet") har upprättats med anledning av att styrelsen för Wicket Gaming AB, med organisationsnummer 559015-1360 ("Bolaget" eller "Wicket Gaming"), har beslutat om ett erbjudande till allmänheten att teckna aktier ("Erbjudandet") i Wicket Gaming inför den förestående noteringen vid Spotlight Stock Market ("Noteringen"). Spotlight Stock Market är en så kallad handelsplattform eller MTF som inte har samma juridiska status som en reglerad marknad.

Med "Euroclear" avses Euroclear Sweden AB. Med "SEK" avses svenska kronor, med "EUR" avses euro och med "USD" avses amerikanska dollar. Med "T" avses tusen, med "M" avses miljoner och med "MD" avses miljarder.

## RÅDGIVARE OCH EMISSIONSINSTITUT

Eminova Partners AB ("Eminova Partners") är finansiell rådgivare och Törngren Magnell & Partners Advokatfirma KB ("TM & Partners") är legal rådgivare till Wicket Gaming i samband med Noteringen. Då samtliga uppgifter i Memorandumet härrör från Bolaget, friskriver sig Eminova Partners och TM & Partners från allt ansvar i förhållande till befintliga eller blivande aktieägare i Bolaget och avseende andra direkta eller indirekta ekonomiska konsekvenser till följd av investerings- eller andra beslut som helt eller delvis grundas på uppgifter i Memorandumet. Eminova Fondkommission AB ("Eminova Fondkommission") agerar emissionsinstitut i samband med Erbjudandet.

## UNDANTAG FRÅN PROSPEKTSKYLDIGHET

Bolagets erbjudande omfattas inte av prospektkrav och har inte granskats och godkänts av Finansinspektionen.

## MEMORANDUMETS DISTRIBUTIONSOMRÅDE

Wicket Gaming har inte vidtagit och kommer inte vidta några åtgärder för att tillåta ett erbjudande till allmänheten och någon annan jurisdiktion än Sverige. Inga aktier får erbjudas, säljas eller överföras, direkt eller indirekt, i eller till USA, Australien, Hong Kong, Japan, Kanada, Nya Zeeland, Schweiz, Singapore, Sydafrika eller någon annan jurisdiktion där/om sådan distribution kräver ytterligare prospekt, registrering eller andra åtgärder än de som följer av svensk rätt. För Memorandumet gäller svensk rätt. Tvist med anledning av innehållet eller därmed sammanhängande rättsförhållande ska avgöras av svensk domstol exklusivt.

## MEMORANDUMETS TILLGÄNGLIGHET

Memorandumet finns tillgängligt på Wicket Gamings huvudkontor samt på Bolagets hemsida [www.wicketgaming.com](http://www.wicketgaming.com). Memorandumet kan även nås via Spotlight Stock Markets hemsida [www.spotlight-stockmarket.com](http://www.spotlight-stockmarket.com) och Eminova Fondkommissions hemsida [www.eminova.se](http://www.eminova.se).

## UTTALANDEN OM FRAMTIDEN

Memorandumet innehåller viss framåtriktad information som återspeglar Bolagets aktuella syn på framtida händelser samt finansiell och operativ utveckling. Ord som "avses", "bedöms", "förväntas", "kan", "planerar", "uppskattar" och andra uttryck som innebär indikationer eller förutsägelser avseende framtida utveckling eller trender, utgör framåtriktad information. Framåtriktad information är till sin natur förenad med såväl kända som okända risker och osäkerhetsfaktorer eftersom den är avhängig framtida händelser och omständigheter. Framåtriktad information utgör inte någon garanti avseende framtida resultat eller utveckling och verkligt utfall kan komma att väsentligen skilja sig från vad som uttalas i framåtriktad information.

Faktorer som kan medföra att Bolagets framtida resultat och utveckling avviker från vad som uttalas i framåtriktad information innefattar, men är inte begränsade till, de som beskrivs i avsnittet "Riskfaktorer". Framåtriktad information i Memorandumet gäller endast per dagen för Memorandumets offentliggörande. Bolaget lämnar inga utfästelser om att offentliggöra uppdateringar eller revideringar av framåtriktad information till följd av ny information, framtida händelser

eller liknande omständigheter annat än vad som följer av tillämplig lagstiftning.

## RISKER

En investering i värdepapper är förenad med vissa risker (investerare uppmanas att särskilt läsa avsnittet "Riskfaktorer"). När investerare fattar ett investeringsbeslut måste de förlita sig på sin egen bedömning av Bolaget, inklusive föreliggande sakförhållanden och risker. Inför ett investeringsbeslut bör potentiella investerare anlita sina egna professionella rådgivare samt noga utvärdera och överväga investeringsbeslutet. Ingen person är behörig att lämna någon annan information eller göra några andra uttalanden än de som finns i Memorandumet. Om så ändå sker ska sådan information eller sådana uttalanden inte anses ha godkänts av Bolaget, som inte heller ansvarar för sådan information eller sådana uttalanden.

## REVISORS GRANSKNING

Utöver vad som anges i revisionsberättelse och rapporter införlivade genom hänvisning har ingen information i Memorandumet granskats eller reviderats av Bolagets revisor.

## SPOTLIGHT STOCK MARKET

Spotlight Stock Market ("Spotlight") är ett verksamhetsområde inom ATS Finans AB, ett värdepappersbolag under Finansinspektionens tillsyn. Spotlight driver en s.k. MTF-plattform. Bolag som är noterade på Spotlight har förbundit sig att följa Spotlights regelverk. Regelverket syftar bland annat till att säkerställa att aktieägare och övriga aktörer på marknaden får korrekt, omedelbar och samtidig information om alla omständigheter som kan påverka Bolagets aktiekurs.

Handeln på Spotlight sker i ett elektroniskt handelssystem som är tillgängligt för de banker och fondkommissionärer som är anslutna till Nordic Growth Market. Det innebär att den som vill köpa eller sälja aktier som är noterade på Spotlight kan använda de banker eller fondkommissionärer som är medlemmar hos Spotlight.

Regelverket och aktiekurser återfinns på Spotlights hemsida [www.spotlightstockmarket.com](http://www.spotlightstockmarket.com)

## GRANSKNING AV MEMORANDUMET

Dokumentet har granskats och godkänts av Spotlight. Godkännandet innebär inte någon garanti från Spotlight om att sakuppgifterna i Memorandumet är korrekta eller fullständiga. Godkännandet för upptagande till handel på Spotlight är villkorat på att Bolaget uppnår erforderlig ägarspridning samt fastställd lägstanivå för nyemissionen. Bolaget är skyldigt att följa övriga tillämpliga lagar, författningar och rekommendationer som gäller för bolag som är noterade på Spotlight.

## INFORMATION FRÅN TREDJE PART

Memorandumet innehåller information som har hämtats från utomstående källor. All information från utomstående källor har återgivits korrekt. Bolagets styrelse ansvarar för Memorandumet och har vidtagit alla rimliga försiktighetsåtgärder för att säkerställa att uppgifterna som lämnats i Memorandumet överensstämmer med faktiska förhållanden. Även om styrelsen anser att dessa källor är tillförlitliga har ingen oberoende verifiering gjorts, varför riktigheten eller fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Såvitt Bolagets styrelse känner till och kan försäkra genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av tredje parter varifrån informationen hämtats, har dock inte uppgifter lämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

Vissa siffror i Memorandumet har varit föremål för avrundning, varför vissa tabeller inte synes summera korrekt.

## TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING

Memorandumet är upprättat i enlighet med svensk rätt. Tvist med anledning av innehållet i Memorandumet eller därmed sammanhängande rättsförhållanden ska avgöras av svensk domstol exklusivt.

# INNEHÅLLS- FÖRTECKNING

ERBJUDANDET I SAMMANDRAG	5
KÄLLFÖRTECKNING	6
BAKGRUND OCH MOTIV	7
VILLKOR OCH ANVISNINGAR	9
VD HAR ORDET	12
VERKSAMHETSBEKRIVNING	13
MARKNADSÖVERSIKT	17
RISKFaktorER	21
AKTIER, AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN	24
STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISORER	27
UTVALD FINANSIELL INFORMATION	34
KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN	40
LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION	43
VISSA SKATTEFRÅGOR I SVERIGE	45
BOLAGSORDNING	47
ADRESSER	48

## **BOLAGSINFORMATION**

**FÖRETAGSNAMN:** Wicket Gaming AB

**ORGANISATIONSNUMMER:** 559015-1360

**DATUM FÖR REGISTRERING:** 27 maj 2015

**LAND FÖR BOLAGSBILDNING:** Sverige

**JURIDISK FORM:** Publikt aktiebolag

**BOLAGSKOMMUNIKATION:** Svenska

**SÄTE:** Uppsala, Sverige

**ADRESS:** Fyrislundsgatan 68, 754 50 Uppsala

**HEMSIDA:** [www.wicketgaming.com](http://www.wicketgaming.com)

**TEL.NR:** +46(0)70-780 52 00

**E-MAIL:** [ir@wicketgaming.com](mailto:ir@wicketgaming.com)

**LEI-kod:** 549300WQRV60YWEZBJ58

# ERBJUDANDET I SAMMANDRAG

Nedan följer information om Erbjudandet i sammandrag. För mer information om Erbjudandet, se avsnittet "Villkor och anvisningar".

## TECKNINGSTID

Teckning av aktier ska ske från och med den 21 juni 2021 till och med den 5 juli 2021.

## TECKNINGSKURS

7,0 SEK per aktie.

## EMISSIONSVOLYM

Erbjudandet omfattar högst 2 726 338 aktier, motsvarande en emissionslikvid om cirka 19,1 MSEK före avdrag för emissionskostnader om cirka 1,5 MSEK. Lägsta gräns för att genomföra nyemissionen kräver teckning av 1 928 572 aktier (cirka 71 procent av Erbjudandet), motsvarande en emissionslikvid om cirka 13,5 MSEK före emissionskostnader. Vid stort intresse har styrelsen möjlighet att tilldela upp till ytterligare 300 000 aktier motsvarande en emissionslikvid om ytterligare 2,1 MSEK genom en så kallad övertilldelningsoption.

## MINSTA TECKNINGSPOST

Minsta teckningspost är 600 aktier, motsvarande 4 200 SEK.

## ANTAL AKTIER INNAN ERBJUDANDET

2 726 338 aktier.

## VÄRDERING (PRE-MONEY)

Cirka 19,1 MSEK.

## TECKNINGSAÅTAGANDEN

Bolaget har erhållit teckningsåtaganden om totalt cirka 14,75 MSEK, motsvarande cirka 77,3 procent av Erbjudandet.

## UTSPÄDNING

Antalet aktier kommer vid fulltecknat erbjudande att öka med 2 726 338 från 2 726 338 till 5 452 676, vilket motsvarar en utspädning om 50 procent av kapital och röster i Bolaget efter registrering av de nya aktierna hos Bolagsverket. För det fall övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo kan ytterligare 300 000 aktier emitteras, innebärande en total utspädningseffekt om cirka 53 procent.

## PRELIMINÄR FÖRSTA HANDELSDAG

22 juli 2021 på Spotlight Stock Market.

## LIKVIDDAG

12 juli 2021.

## ÖVRIG INFORMATION

Kortnamn (ticker) på aktierna: WIG  
ISIN-kod för aktierna: SE0015811377  
CFI: ESVUFR  
FISN: WICKETGAMI/SH

## FINANSIELL KALENDER

DELÅRSRAPPORT Q2 2021: 25 augusti 2021  
DELÅRSRAPPORT Q3 2021: 25 november 2021  
ÅRSREDOVISNING 2021: April 2022  
ÅRSSTÄMMA 2022: Maj 2022

# KÄLLFÖRTECKNING

2020 PC Video Games Market. DFC Intelligence.  
(<https://www.dfcint.com/pc-vide-game-sales-2020/>)

5 Ways the Video-Game Industry Will Change in the Next Decade. Business Insider. (<https://markets.businessinsider.com/news/stocks/5-ways-the-video-game-industry-will-change-in-the-next-decade-2019-7-1028394586>)

Brand Finance. IPL 2019.  
([https://brandfinance.com/wp-content/uploads/1/brand\\_finance\\_ipl\\_8\\_2019\\_full\\_report.pdf\\_1.pdf](https://brandfinance.com/wp-content/uploads/1/brand_finance_ipl_8_2019_full_report.pdf_1.pdf))

Business Research Company. 2021 Console Games Market Report (<https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/console-games-global-market-report-2020-30-covid-19-implications-and-growth>)

ICEA. Contribution of Smartphones to Digital Governance in India, July 2020.  
(<https://icea.org.in/wp-content/uploads/2020/07/Contribution-of-Smartphones-to-Digital-Governance-in-India-09072020.pdf>)

India Among Top 5 Markets for Mobile Gaming. The Economic Times India. (<https://economictimes.indiatimes.com/tech/software/india-among-top-5-markets-for-mobile-gaming/articleshow/65396386.cms>)

Mordor Intelligence. Mobile Gaming Market 2020.  
(<https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/mobile-games-market>)

Newzoo. The Global Games Market 2020.  
(<https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>)

Piper Jaffray: Game revenue likely to be 100% digital by 2022. Gamereactor. (<https://www.gamereactor.eu/piper-jaffray-game-revenue-likely-to-be-100-digital-by-2022/>)

Statista. COVID-19: increase in time spent playing video games worldwide as of March 2020  
(<https://www.statista.com/statistics/1111587/video-game-time-spent-covid/>)

SuperData. 2020 Year in Review – Digital Games and Interactive Media. (<https://www.digitalmusicnews.com/wp-content/uploads/2021/01/SuperData2020YearinReview.pdf>)

Tencent Steps Up Expansion in India With Investments in Fintech. South China Morning Post. (<https://www.scmp.com/tech/article/3018339/tencent-steps-expansion-india-investment-fintech-start-niyo>)

The Most Popular Sports in the World. World Atlas.  
(<https://www.worldatlas.com/articles/what-are-the-most-popular-sports-in-the-world.html>)

Top 10 Most Popular Sports in the World. Sports Show.  
(<https://sportsshow.net/top-10-most-popular-sports-in-the-world>)

Top Eleven celebrates 220 million downloads and seven-year partnership with José Mourinho. Pocket Gamer. (<https://www.pocketgamer.biz/news/73335/top-eleven-220-million-downloads/#:~:text=Serbian%20developer%20Nordeus%20has%20revealed,surpassed%20220%20million%20downloads%20globally>)

US Consumers Appreciate In-Game Ads. eMarketer.  
(<https://www.emarketer.com/content/us-consumers-appreciate-in-game-ads>)

Why Cricket is Worth \$5.3 billion in Just One Country. CNBC Markets. (<https://www.cnbc.com/2018/07/03/cricket-ipl-india-sports-mlb-baseball.html>)

# BAKGRUND OCH MOTIV

Wicket Gaming är ett svenskt spelutvecklingsbolag som grundades 2015. Bolaget har idag anställda i Sverige och anlitar därutöver konsulter i Ukraina och Schweiz. Bolagets affärsidé bygger på att utveckla och distribuera så kallade free-to-play-spel ("F2P") inom sportgenren base-rade på egenägda varumärken. Sedan start har Bolaget arbetat med att utveckla sin första titel, Cricket Manager, som är ett managementspel inom cricket för mobila enheter som går ut på att skapa och äga sin egen cricketklubb och tävla mot andra spelare<sup>1</sup> runtom i världen.

Inom spelmarknaden utgör mobilspel det snabbast växande segmentet med en andel om 49 procent av industrins totala omsättning och en årlig tillväxt om 25,6 procent år 2019–2020.<sup>2</sup> Cricket är den näst största sporten i världen, efter fotboll, med över 2,5 miljarder fans globalt.<sup>3</sup> Trots detta saknas cricket managerspel till mobila enheter. Wicket Gaming såg en möjlighet i detta år 2015 när Bolaget grundades. Nu, drygt fem år senare, är Cricket Manager nästintill redo att göra inträde på cricketmarknaden inom mobilspel. Spelet är positionerat i en ännu obearbetad del av spelindustrin och riktar sig mot geografiska segment präglade av hög tillväxt. Cricket är mest populärt i länder som Indien, Pakistan och Bangladesh, där tillgängligheten av mobila enheter och internet ökar kraftigt.<sup>4</sup> Utöver dessa länder är cricket också omtyckt i England, Australien och Nya Zeeland. Som sport växer cricket i popularitet i såväl USA som Europa.

Som referens finns det populära mobila managerspel inom fotbollskategorin. Top Eleven, ett F2P-managerspel för fotboll som har över 220 miljoner nedladdningar, är mycket lönsamt.<sup>5</sup> Top Eleven har ett trettiotal konkurrenter inom fotbollskategorin, men det är Bolagets bedömning att cricketgenren är belastad av ett färre antal aktörer vilket skapar förutsättningar för tillväxt.

Motivet för Erbjudandet är att skapa förutsättningar för den stundande lanseringen av mobilspelet Cricket Manager. Lanseringen är ett första steg i Bolagets målsättning att bli en världsledande utvecklare av F2P-managerspel till mobila enheter inom sportgenren med starkt strategiskt fokus på spelarvärning, spelarengagemang, spelarspendering och retention samt mätning och benchmarking. Det är Bolagets bedömning att mobilspelet har en god potential men en fullskalig global lansering ställer emellertid krav på kapital till de användningsområden som anges i nedan tabell. Styrelsen för Wicket Gaming har därför beslutat om att genomföra en nyemission och

ansöka om upptagande till handel av Bolagets aktier på Spotlight. Förutom att bredda aktieägarbasen syftar Noteringen på Spotlight till att öka kännedomen om Bolaget bland såväl befintliga som potentiella slutkunder, partners, spelutvecklare och andra intressenter. Detta förväntas stärka Wicket Gamings position både i Sverige och internationellt. Vidare förväntas Noteringen medföra en kvalitetsstämpel till följd av den transparens och de tydliga krav som är förknippande med att verka i en noterad miljö. Därtill innebär Noteringen att Wicket Gaming framgent, parallellt med organisk spelutveckling, presenteras möjligheten att komplettera den befintliga spelportföljen genom strategiska förvärv för ökad exponering mot närliggande marknader inom mobilspelskategorin.

Vid fullteknad emission erhålles en nettolikvid om cirka 17,6 MSEK efter uppskattade emissionskostnader om cirka 1,5 MSEK. Nettolikviden avses i huvudsak att användas enligt följande procentuella fördelning:

Användningsområden	Andel av nettolikvid (%)
1. Operativa kostnader <ul style="list-style-type: none"><li>Löner och arvoden</li><li>Programvaror</li><li>Övrigt</li></ul>	ca 37
2. Färdigställa Cricket Manager inför den stundande globala lanseringen <ul style="list-style-type: none"><li>Grafisk produktion</li><li>Implementering / optimering</li><li>Löpande funktionalitetsutveckling</li></ul>	ca 35
3. Marknadsföring <ul style="list-style-type: none"><li>Användaranskaffning</li><li>Marknadsföringsmaterial</li></ul>	ca 28
<b>Summa</b>	<b>100</b>

För det fall Erbjudandet endast tecknas till den grad att Bolagets lägsta nivå för genomförande av nyemissionen om cirka 13,5 MSEK (cirka 71% av Erbjudandet) uppnås kommer nettolikviden om cirka 12 MSEK att fördelas enligt samma indikation av ändamål som följer ovan med skillnaden att specificerat arbete kommer att ta längre tid än vid fullteknad emission.

Vid stort intresse har styrelsen möjlighet att tilldela upp till 300 000 aktier ytterligare genom en så kallad övertilldelningsoption, motsvarande en emissionslikvid om cirka 2,1 MSEK. Kapitaltillskottet från en eventuell övertilldelning i Erbjudandet avses att användas enligt samma indikation av ändamål som följer ovan med reservation för eventuella strategiska omprioriteringar.

<sup>1</sup> Med "spelare" eller "spelaren" åsyftas användaren av mobilspelet genomgående i Memorandumet.

<sup>2</sup> NEWZOO 2020 – The Global Games Market 2020 (<https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>)

<sup>3</sup> World Atlas - The Most Popular Sports in the World (<https://www.worldatlas.com/articles/what-are-the-most-popular-sports-in-the-world.html>)

<sup>4</sup> Sports Show – Top 10 Most Popular Sports in the World (<https://sportshow.net/top-10-most-popular-sports-in-the-world/>)

<sup>5</sup> Pocket Gamer Article - 2020-05-12 (<https://www.pocketgamer.biz/news/73335/top-eleven-220-million-downloads/#:~:text=Serbian%20developer%20Nordeus%20has%20revealed,surpassed%20220%20million%20downloads%20globally,>)

Under mars 2021 erhöLL Bolaget ett bryggLån om 1 MSEK. BryggLånet upptogs för att tillgodose finansiering av spelutveckling och relaterade kostnader. Bolaget äger kännedom om att bryggLånet kan komma att kvittas till fullo mot teckning av nya aktier i samband med Erbjudandet, vilket kan innebära att ovan angiven kontant nettolikvid om cirka 17,6 MSEK minskar till 16,6 MSEK då ingen betalning utgår för berörda aktier. I det fall fordringsägaren inte väljer att kvitta sin fordran kan bryggLånet komma att återbetalas med kontant likvid från det förestående Erbjudandet, innebärande att nettolikviden som disponeras till ovan angivna användningsområden minskar med 1 MSEK.

### **STYRELSENS FÖRSÄKRAN**

Styrelsen för Wicket Gaming ansvarar för Memorandumet och styrelsen har vidtagit alla rimliga åtgärder för att säkerställa att uppgifterna som lämnas i Memorandumet är korrekta, fullständiga och att ingenting har utelämnats som kan påverka bedömningen av Bolaget.

Uppsala 18 juni 2021

Wicket Gaming AB

Styrelsen



# VILLKOR OCH ANVISNINGAR

## ERBJUDANDET

Styrelsen i Wicket Gaming beslutade den 17 juni 2021, med stöd av bemyndigande av årsstämman den 16 mars 2021, att genomföra en noteringsemission av aktier. Befintliga aktieägare, allmänheten och professionella investerare inbjuds härmed att teckna aktier i Wicket Gaming. Emissionen genomförs utan företrädesrätt för befintliga aktieägare. Skälet till avvikelsen från aktieägares företrädesrätt är att Wicket Gaming ska kunna bredda sin aktieägarbas samt tillföra rörelsekapital för utveckling av verksamheten och fortsatt expansion. Genom Erbjudandet kan Bolagets aktiekapital öka med högst 2 726 338 SEK genom emission av högst 2 726 338 aktier, envar med ett kvotvärde om 1 SEK per aktie. För det fall över-tilldelningsoptionen utnyttjas fullt ut kan Bolagets aktiekapital öka med ytterligare 300 000 SEK genom emission av ytterligare 300 000 aktier.

## EMISSIONSVOLYM

Erbjudandet omfattar högst 2 726 338 aktier, motsvarande en emissionslikvid om 19 084 366 SEK. De totala emissionskostnaderna för Erbjudandet beräknas uppgå till cirka 1,5 MSEK. Lägsta gräns för att genomföra emissionen kräver teckning av 1 928 572 aktier (cirka 71 procent av Erbjudandet), motsvarande en bruttoemissionslikvid om 13 500 004 SEK före emissionskostnader.

Vid stort intresse har styrelsen möjlighet att tilldela upp till ytterligare 300 000 aktier motsvarande en emissionslikvid om ytterligare 2 100 000 SEK genom en så kallad över-tilldelningsoption.

Wicket Gaming har ingått avtal med investerare som lämnat teckningsåtaganden om sammanlagt cirka 14,75 MSEK, motsvarande cirka 77,3 procent av Erbjudandet.

## TECKNINGSKURS

Pris per aktie har fastställts till 7,0 SEK. Courtage utgår ej.

## GRUNDEN FÖR TECKNINGSKURSEN

Grunden för teckningskursen är baserad på styrelsens sammanvägda bedömning av Wicket Gaming, innefattande såväl investerade resurser som dess nuvarande verksamhet och framtida potential. Därtill har styrelsen vägt in att värderingen ska uppfattas som attraktiv för nyttillkommande aktieägare. Wicket Gamings värde före emissionen uppgår till cirka 19,1 MSEK.

## MINSTA TECKNINGSPOST

Teckning sker om minst 600 aktier, motsvarande 4 200 SEK.

## TECKNINGSTID

Anmälan för förvärv av aktier ska ske under tiden från och med den 21 juni 2021 till och med den 5 juli 2021. Sty-

relsen i Wicket Gaming förbehåller sig rätten att förlänga anmälningstiden samt tiden för betalning. Ett eventuellt beslut om förlängning kan komma att offentliggöras på sista dagen i anmälningssperioden.

## ANMÄLNINGSSEDEL

Anmälningssedel kan rekvireras kostnadsfritt från Bolaget eller från Eminova Fondkommission. Anmälningssedel finns även för nedladdning på Bolagets hemsida [www.wicketgaming.com](http://www.wicketgaming.com), Spotlights hemsida [www.spotlightstockmarket.com](http://www.spotlightstockmarket.com) eller Eminova Fondkommissions hemsida [www.eminova.se](http://www.eminova.se). Ofullständigt eller felaktigt ifyllt anmälningssedel kan komma att lämnas utan åtgärd. Endast en (1) anmälningssedel per tecknare kommer att beaktas. För det fall fler än en anmälningssedel insändes kommer enbart den först inkomna att beaktas. Anmälan för teckning av aktier är bindande och är oåterkallelig. Ingen kostnad åläggs investerare som deltar i detta Erbjudande.

Anmälan kan också ske elektroniskt via BankID på Eminova Fondkommissions hemsida [www.eminova.se](http://www.eminova.se).

Ifyllt anmälningssedel ska vara Eminova Fondkommission tillhanda senast klockan 15:00 den 5 juli 2021. Anmälningssedlar som sänds per post bör avsändas i god tid före sista dagen i anmälningstiden.

EMINOVA FONDKOMMISSION AB

**Ärende:** Wicket Gaming AB

**Adress:** Biblioteksgatan 3, 3 tr.  
111 46 Stockholm

**Telefon:** 08-684 211 00

**Hemsida:** [www.eminova.se](http://www.eminova.se)

**Fax:** 08-684 211 29

**E-post:** [info@eminova.se](mailto:info@eminova.se) (inskannad anmälningssedel)

Observera att anmälan är bindande.

Den som anmäler sig för förvärv av aktier måste ha ett VP-konto eller en depå hos bank eller annan förvaltare till vilken leveransen av värdepapper kan ske. Personer som saknar VP-konto eller depå måste öppna ett VP-konto eller en depå hos en bank eller ett värdepappersinstitut innan anmälningssedel inlämnas till Eminova Fondkommission. Observera att detta kan ta viss tid.

Observera att den som har en depå eller konto med specifika regler för värdepapperstransaktioner, exempelvis investeringssparkonto (ISK) eller kapitalförsäkringskonto (KF), måste kontrollera med den bank/förvaltare som för kontot, om, och i så fall hur, förvärv av värdepapper inom ramen för Erbjudandet är möjligt. Anmälan ska i så fall göras i samförstånd med den bank/förvaltare som för kontot.

## ANMÄLAN VIA NORDNET OCH AVANZA

Depåkunder hos Nordnet och Avanza kan anmäla sig för förvärv av aktier via Nordnets eller Avanzas internetjänster fram till kl. 23.59 den 4 juli 2021. För att inte riskera att förlora rätten till eventuell tilldelning ska depåkunder hos Nordnet och Avanza ha tillräckliga likvida medel tillgängliga på depån från och med den 4 juli 2021 kl. 23.59 till likviddagen som beräknas infalla den 12 juli 2021. Mer information om anmälningsförfarande via Nordnet och Avanza finns tillgängligt på [www.nordnet.se](http://www.nordnet.se) och [www.avanza.se](http://www.avanza.se).

## TILLDELNING

Tilldelning av aktier beslutas av Wicket Gamings styrelse. Syftet är primärt att uppnå erforderlig spridning av ägandet bland allmänheten för att möjliggöra en regelbunden och likvid handel med Bolagets aktie. Tilldelningen är inte beroende av när under anmälningsperioden anmälan inges. I händelse av överteckning kan tilldelning komma att ske med färre antal aktier än anmälan avser eller helt utbli. Tilldelningen kan dessutom helt eller delvis komma att ske genom slumpmässigt urval. Wicket Gaming har ej fastställt en indikativ lägstanivå för enskild tilldelning, vare sig för professionella eller icke professionella investerare. I händelse av överteckning kommer externa investerare och befintliga aktieägare som har lämnat teckningsåtaganden avseende Erbjudandet prioriteras. Anmälningar från affärskontakter, medarbetare och andra till Wicket Gaming närstående parter samt anmälningar från Eminova Fondkommission kan komma att särskilt beaktas av styrelsen. Givet fullteckning kan investeringsutrymmet för ovan nämnda parter uppgå till cirka 23 procent av Erbjudandet. Tilldelning sker i sådant fall i enlighet med Svenska Fondhandlareföreningens regler. Det finns ingen övre gräns för hur många aktier en enskild tecknare kan anmäla sig för inom ramen för nyemissionen. Besked om tilldelning sänds ut av Eminova Fondkommission.

## BETALNING

Betalning ska ske enligt instruktion från Eminova Fondkommission efter besked om tilldelning. Full betalning för tilldelade aktier ska erläggas kontant senast tre (3) bankdagar efter utfärdandet av avräkningsnotan. Aktier som ej betalas i tid kan komma att överlåtas till annan. Ersättning kan krävas av dem som ej betalat för tecknade aktier.

## BETALNING OCH BESKED OM TILLDELNING VIA NORDNET OCH AVANZA

De som har anmält sig via Nordnet eller Avanza erhåller besked om tilldelning genom att tilldelat antal aktier bokas mot debitering av likvid på angiven depå, vilket beräknas ske omkring den 12 juli 2021.

## LEVERANS AV VÄRDEPAPPER

Efter att betalning för tilldelade aktier erlagts och registrerats kommer värdepapperna att levereras till det VP-konto eller den depå hos bank eller annan förvaltare som angivits på anmälningssedeln. I samband med detta erhåller tecknaren en VP-avi med bekräftelse på att inbokning av värdepapper har skett på dennes VP-konto. Innehavare vilka har sitt innehav registrerat på en depå hos bank eller fondkommissionär erhåller information från respektive förvaltare. Observera att leverans av värdepapper kan ske efter att handel i Bolagets aktier inletts.

## UPPTAGANDE TILL HANDEL

Bolaget har vid tidpunkten för Memorandumets offentliggörande blivit godkänt av Spotlight Stock Market med förbehåll för bland annat spridningskravet. Bolagets aktier upptas till handel på Spotlight Stock Market under kortnamnet WIG och med ISIN-kod SE0015811377. Samtliga aktier i Bolaget avses upptas till handel den 22 juli 2021. Handel sker i SEK. Förutsättningar för Noteringen är (i) att Spotlight Stock Markets spridningskrav uppfylls och (ii) att lägsta nivån, resulterande i en nettolikvid om cirka 12 MSEK, för emissionens genomförande uppnås.

## OFFENTLIGGÖRANDE AV UTFALLET I ERBJUDANDET

Snarast möjligt efter att anmälingstiden avslutats och beslut om tilldelning skett kommer Wicket Gaming att offentliggöra utfallet av Erbjudandet. Offentliggörandet är planerat till 6 juli 2021 och kommer att ske genom pressmeddelande samt finnas tillgängligt på Bolagets hemsida.

## ÖVERTILLDELNINGSOPTION

Om Erbjudandet övertecknas kan Wicket Gamings styrelse komma att utöka Erbjudandet genom en så kallad övertilldelningsoption och emittera upp till ytterligare 300 000 aktier, motsvarande en emissionslikvid om högst 2,1 MSEK. Om styrelsen eventuellt utnyttjar övertilldelningsoptionen är villkoren, inbegripet priset per aktie, desamma som i Erbjudandet.

## UTSPÄDNING

Antalet aktier kommer vid fulltecknat erbjudande att öka med 2 726 338 från 2 726 338 till 5 452 676, vilket motsvarar en utspädning om 50 procent av kapital och röster i Bolaget efter registrering av de nya aktierna hos Bolagsverket. För det fall övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo kan ytterligare 300 000 aktier emitteras, innebärande en total utspädningseffekt om cirka 53 procent.

## RÄTT TILL UTDELNING

Aktierna medför rätt till utdelning första gången på den avstämningsdag för utdelning som infaller närmast efter det att aktierna införts i aktieboken hos Euroclear. Rätt till utdelning tillfaller den som på den av bolagsstämman fastställda avstämningsdagen är registrerad som aktieägare i den av Euroclear förda aktieboken. Utbetalningen ombesörjes av Euroclear eller för förvaltarregistrerat innehav i enlighet med respektive förvaltares rutiner.

## TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING

Värdepapperna ges ut under aktiebolagslagen (2005:551) och regleras av svensk rätt.

## AKTIEBOK

Wicket Gaming är ett till Euroclear anslutet avstämningsbolag. Bolagets aktiebok med uppgift om aktieägare hanteras och kontoförs av Euroclear med adress Euroclear Sweden AB, Box 191, 101 23 Stockholm, Sverige.

## AKTIEÄGARES RÄTTIGHETER

Aktieägares rättigheter avseende vinstutdelning, rösträtt, företrädesrätt vid nyteckning av värdepapper med mera styrs dels av Wicket Gamings bolagsordning som finns tillgänglig via Bolagets hemsida, dels av aktiebolagslagen (2005:551).

## RESTRIKTIONER AVSEENDE DELTAGANDE I ERBJUDANDET

På grund av restriktioner i värdepapperslagstiftningen i USA, Australien, Japan, Nya Zeeland, Singapore, Sydafrika, Hongkong, Schweiz och Kanada eller andra länder där deltagande förutsätter andra åtgärder än de som följer av svensk rätt, riktas inte Erbjudandet att förvärva värdepapper till personer eller andra med registrerad adress i något av dessa länder.

## VILLKOR FÖR ERBJUDANDETS FULLFÖLJANDE

Erbjudandet är villkorat av att inga omständigheter inträffar som kan medföra att tidpunkten för Erbjudandets genomförande bedöms som olämplig samt att fastställd lägstanivå och ägarspridningskrav uppnås. Sådana omständigheter kan exempelvis vara av ekonomisk, finansiell eller politisk art och kan avse såväl omständigheter i Sverige som utomlands liksom att intresset för att delta i Erbjudandet av styrelsen i Wicket Gaming bedöms som otillräckligt. Styrelsen förbehåller sig rätten att återkalla Erbjudandet för det fall styrelsen anser att det är olämpligt att genomföra Erbjudandet. Om Erbjudandet återkallas kommer detta att offentliggöras så snart som möjligt genom pressmeddelande senast innan avräkningsnotor skickas ut, vilket beräknas ske 7 juli 2021. Wicket Gaming har inte möjlighet att återkalla Erbjudandet efter det att handeln med värdepapperen har inletts.

## ÖVRIG INFORMATION

Aktierna i Wicket Gaming är inte föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningskyldighet. Det har inte förekommit något offentligt uppköpserbjudande under innehavande eller föregående räkenskapsår. För det fallet att ett för stort belopp betalas in av en tecknare kommer Eminova Fondkommission att ombesörja att överskjutande belopp återbetalas. Någon ränta utgår inte på överskjutande belopp.

## TECKNINGSÅTAGANDEN

Investerare angivna i följande tabell har enligt skriftliga avtal förbundit sig gentemot Wicket Gaming att teckna aktier i Erbjudandet för sammantaget cirka 14,75 MSEK, motsvarande cirka 77,3 procent av Erbjudandet. Teckningsåtagandena är inte säkerställda genom pant, bankgaranti eller på annat sätt. Ingen ersättning utgår till investerarna med anledning av teckningsåtagandena. Notera att tilldelning av aktier i första hand sker till teckningsåtagare.

Namn	Belopp (SEK)	Andel av Erbjudandet
Johan Svensson	5 000 000	26,2%
Sebastian Clausin	3 000 000	15,7%
Polynom Investment AB	1 001 000	5,2%
Fredrik Holst	1 000 000	5,2%
Jinderman & Partners AB	1 000 000	5,2%
Johan Kjell	1 000 000	5,2%
Jimmie Landerman	1 000 000	5,2%
Jens Olsson	1 000 000	5,2%
Andreas Johansson	500 000	2,6%
Dzano Hasanagic	250 000	1,3%
<b>Totalt</b>	<b>14 751 000</b>	<b>77,3%</b>

## KONTAKTINFORMATION FÖR FRÅGOR GÄLLANDE ERBJUDANDET

### Wicket Gaming AB

Tel: 070-780 52 00

E-post: [ir@wicketgaming.com](mailto:ir@wicketgaming.com)

### Eminova Fondkommission AB

Tel: 08-684 211 00

E-post: [info@eminova.se](mailto:info@eminova.se)

# VD HAR ORDET

Wicket Gaming grundades år 2015 med visionen att utveckla världens bästa managerspel för mobila enheter. Sedan dess har vi arbetat hårt för att uppfylla den drömmen med lanseringen av vår första titel; Cricket Manager. Vi identifierade tidigt cricket som en marknad med en oerhörd potential, särskilt då länder som exempelvis Indien just nu upplever en teknisk revolution där mobila enheter och internet blir mer tillgängligt än någonsin.<sup>6</sup> Wicket Gaming är på väg in i en ny fas där vi ser möjligheten att flytta fram våra positioner och bli en utmanande aktör inom mobila sportmanagerspel.

Vi har sedan start riktat vår uppmärksamhet mot att bygga ett starkt team med gedigen erfarenhet av att bygga mobila managerspel. Cricket Manager är enligt vår mening ett mycket välutvecklat managerspel inom cricket. Det skall också tilläggas att den tekniska plattformen som ligger till grund för Cricket Manager lätt kan anpassas till managerspel inom andra sporter. Detta ger oss stora skalfördelar framöver samtidigt som vi snabbare kan utveckla nya spel och ta dem till marknaden.

Vi ser med stor spänning fram emot att notera Bolaget på Spotlight och därigenom kunna erbjuda investerare som delar vårt intresse för mobilspel inom sportgenren en möjlighet att bli delägare i Wicket Gaming och följa med på vår tillväxtresa.

Med kapitaltillskottet från emissionen bedömer vi att Cricket Manager har en god möjlighet att nå flera miljoner nedladdningar. Vi jämför oss gärna med spelet Top Eleven som haft en enorm framgång med över 220 miljoner nedladdningar.<sup>7</sup> Vi ser oss även, inom en nära framtid, inleda utvecklingen av flera andra mobila managerspel inom andra sporter och därmed åstadkomma en mer diversifierad portfölj med avsevärt lägre risk. Naturligtvis står vi också inför många utmaningar i att bygga vidare ett framgångsrikt Cricket Manager, men vi är övertygade att vi är väl rustade att nå vår höga ambitionsnivå.

Vi är nu redo att ta oss an slutfasen i den plan som påbörjades 2018 med målet att sjösätta Cricket Manager globalt. Vi har sedan dess uppnått flera kritiska delmål såsom initial införskaffning av kunskap genom en Alpha-lansering till en selektiv målgrupp, mjuklansering i flertalet länder och inhämtning av nödvändig användarförståelse.

Vi välkomnar nu Er att bli delägare i den framtida marknadsutmanaren inom mobila sportmanagerspel!

Uppsala 18 juni 2021

Eric de Basso  
Verkställande direktör



<sup>6</sup> ICEA 2020 – Digital Governance in India (<https://icea.org.in/wp-content/uploads/2020/07/Contribution-of-Smartphones-to-Digital-Governance-in-India-09072020.pdf>)

<sup>7</sup> Pocket Gamer Article - 2020-05-12 (<https://www.pocketgamer.biz/news/73335/top-eleven-220-million-downloads/#:~:text=Serbian%20developer%20Nordeus%20has%20revealed,surpassed%20220%20million%20downloads%20globally.>)

# VERKSAMHETS- BESKRIVNING

## BOLAGET I KORTHET

Wicket Gaming är ett svenskt spelutvecklingsbolag. Bolaget har ett erfaret team med gedigen kunskap inom den mobila affärsmodellen som ofta benämns F2P. F2P innebär att spelet är gratis att ladda ned, men att spelaren kan erhålla fördelar eller spelvaluta genom så kallade in-app purchases eller mikrotransaktioner.

Wicket Gaming fokuserar på mobilspel för de största mobila operativsystemen Android och iOS med en kommande serie av sportmanagerspel. Bolagets första titel, Cricket Manager, har redan mjuklanserats på både Android och iOS och förväntas kunna lanseras globalt senare under 2021.

Målet är att skapa ett av världens mest populära cricketmanagerspel för mobila enheter och att använda en teknisk plattform för att bredda spelportföljen till att innefatta andra sportmanagerspel.

## ORGANISATION

Wicket Gaming består av ett svenskt moderbolag samt ett dotterbolag i Thailand som är under pågående avveckling. Det thailändska dotterbolaget har haft i uppdrag att utveckla Cricket Manager plattformen, ett arbete som pågick under nästa fem år. När plattformen nästintill var klar och Covid-19 blev ett samhällsfaktum beslutade Wicket Gaming att påbörja avveckling av dotterbolaget med intentionen att omvärdera sitt produktionssätt och flytta produktionen närmare Europa. Dotterbolaget hade anställda inom en rad olika programmeringsområden och samtliga anställningsavtal sades upp under första kvartalet 2020 varefter en likvidationsprocess initierades. Kostnaderna för likvidationen har vitsordats av moderbolaget och tagits upp i årsredovisningen för räkenskapsåret 2020. Nu återstår viss standardformalia och den ledtid som finns i Thailand avseende likvidationsprocesser. Därefter kommer Wicket Gaming att erlægga de vitsordade<sup>8</sup> likvidationskostnaderna. Bolaget har anlitat såväl jurister som revisorer i Thailand för att ombesörja denna process. Inga övriga krav eller finansiella förpliktelser föreligger per Memorandumets offentliggörande men det ska noteras att det hypotetiskt kan tillkomma ytterligare kostnader i händelse av utdragna ledtider eller tillkommande juridiska uppdrag.

Teamet i Wicket Gaming består av tre anställda i ledningen och inhyrda konsulter med bred erfarenhet inom branschen. För att hålla sina medarbetare motiverade och engagerade i sitt arbete tillämpar Bolaget en platt

organisationsstruktur och uppmuntrar självständighet och kreativitet. Verksamhetens huvudfokus avser produktutveckling och stödjande resurser utgörs i dagsläget av ekonomistyrning samt marknadsföring.

## CRICKET MANAGER

### ÖVERSIKT

Cricket Manager är ett F2P-cricketmanagerspel för mobila enheter. Cricket Manager går ut på att spelaren skapar och äger sin egen cricketklubb såväl som att tävla mot andra managers runtom i världen. Spelets mål är att utveckla teamet, organisationen och arenaområdet för att skapa konkurrensfördelar gentemot motståndet och klättra på resultattavlor. Med hjälp av spelvaluta och diverse belöningar kan spelaren få fördelar. Dessutom har spelet sociala element där spelaren uppmuntras till att samarbeta med andra spelare.

Utvecklare: Wicket Gaming

Genre: Managerspel

Plattformar: Android, iOS

Pris: F2P, gratis att spela

### SPELMEKANIK

Cricket Manager går ut på att spelaren får skapa och äga sin 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.

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

När både cricketlaget och arenaområdet utvecklats erbjuds spelaren 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 en ökad speltid och spelarretention.

<sup>8</sup> Bolaget har tillstyrkt de finansiella förpliktelserna. De vitsordade likvidationskostnaderna inkluderar lönekrav och hyra samt övriga verksamhetsnära kostnader.

## STRATEGI OCH VISION

Wicket Gamings vision är att bli en världsledande utvecklare av F2P-managerspel till mobila enheter inom sportgenren. Bolagets strategi är uppdelad i fyra distinkta komponenter med följande fokus: spelarvärning, spelarengagemang, spelarspendering och retention samt mätning och benchmarking. För vidare uppgift kring hur emissionslikvidens användning harmoniserar med Bolagets vision och strategiska målsättning, se avsnittet "Bakgrund och motiv".

### SPELARVÄRNING

Denna fas innefattar betald spelarvärning inom nyckelmarknader för cricket genom Google och mobila marknadsföringsnätverk. Spelarvärning sker även genom appbutiksoptimering (både organiskt och betalt), marknadsföring genom sociala medier (Facebook, YouTube, Instagram etc.), betalda samarbeten med så kallade "influencers" (kända spelprofiler, cricketspelare<sup>9</sup> etc.), artiklar i media och andra relationer med media (mer specifikt spelmedia) samt sociala värningsprogram där nuvarande spelare blir belönade för att värva nya spelare inom sin bekantskapskrets (GetSocial).

### SPELARENGAGEMANG

Spelarengagemang bygger på att engagera de spelare som har värvats under ovan nämnda fas. Detta utförs genom den så kallade EMBED-principen. EMBED är en akronym för Establish (etablera), Map (kartlägg), Brainstorm (idéstorma), Experiment (experimentera) och Do it again (gör det igen). Spelen kommer att ha gemenskapsbyggande initiativ (sociala funktioner) och inbyggda återkopplingsprogram. Bolaget kommer även att regelbundet göra inlägg och anordna tävlingar på sociala medier där vinnare och spelare som på olika vis utmärkt sig blir uppmärksammade.

### SPELARSPENDERING OCH RETENTION

Efter spelarna har värvats och engagerats uppmuntras de till att investera tid och resurser för att erhålla fördelar i spelet. Sociala medier är även relevanta drivare för spendering och retention.

### MÄTNING OCH BENCHMARKING

För att upprätthålla och utveckla den användarbas och spendering som erhållits genom ovan nämnda steg är den sista fasen mätning och benchmarking. Denna fas bygger på kontinuerliga mätningar och speloptimering och handlar om att tydligt definiera och följa spelaraktivitet genom Game Analytics-analysverktyg samt att mäta de parametrar som har relevans. All data insamlas genom marknadsföringskanaler och analyseras sedan på daglig basis mot ett antal referenspunkter. Utöver antal nedladdningar, genomförda mikrotransaktioner och sessioner, spåras också hur ofta en spelare startar en session, vilka virtuella spel mål spelaren läser upp, Facebook- eller gästloginningar, genomförda registreringar, genomförda spelträningar och initierade check-outs i spelets interna marknadsplats.

## AFFÄRSIDÉ OCH AFFÄRSMODELL

Wicket Gamings affärsidé är att utveckla spel till mobila enheter som karaktäriseras av betalningsmodellen F2P. Modellen erbjuder snabb användaranskaffning då spelen är gratis att ladda ned samtidigt som skalbarhet i intäkter uppnås genom att spelare kan få tillgång till virtuella varor och förmåner genom in-app purchases/mikrotransaktioner och annonsering. Egenutvecklade spel är förknippade med högre risk än exempelvis konsultarbeten, så kallad "work for hire", då omsättningen är helt beroende av försäljningssiffror, men har samtidigt en högre intäktpotential. Lansering av egna titlar bidrar till att stärka Wicket Gamings varumärke och renommé hos såväl slutkonsumenter som hos utvecklare och förläggare inför framtida potentiella konsultarbeten.

### 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 och merchandise. Av all omsättning som härstammar från F2P-spel står mobilspel med in-app purchases för cirka 75 procent av den totala marknadsomsättningen.<sup>10</sup> 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 på mikrotransaktioner eller in-app purchases efter att de laddats ner, istället för att spelaren betalar en engångssumma vid nedladdningstillfället. Mikrotransaktionerna ger användaren tillgång till vissa fördelar i spelet såsom 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 på de användare som inte genomför några mikrotransaktioner. Premissen bygger på att bolag som

<sup>9</sup> Med "cricketspelare" åsyftas verkliga cricketspelare genomgående i Memorandumet.

<sup>10</sup> SUPERDATA – Digital Games and Interactive Media 2020

(<https://www.digitalmusicnews.com/wp-content/uploads/2021/01/SuperData2020YearinReview.pdf>)

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 denna typ av marknadsföring är att spelaren kan välja att se på en kort reklamfilm i utbyte mot att erhålla spelvaluta som sedan kan användas för att genomföra virtuella köp. Spelannonsering växer kraftigt i popularitet bland F2P-spel eftersom den ger intäkter även från de spelare som inte är villiga att genomföra några virtuella köp.<sup>11</sup>

### **Merchandise**

Ytterligare en intäktsvertikal som Bolaget bedömer ha god potential framgent är marknadsföring och försäljning av sportrelaterad merchandise. Under de kommande åren har Bolaget avsikten att ingå partnerskap med verkliga sportklubbar, inledningsvis inom cricket, och därefter saluföra merchandise i spelen. Exempel på relevanta varor är kläder och mode, sportutrustning samt vardagliga varor med sportlogotyper. Vertikalen har ännu inte sjuösatts och har således inte genererat några intäkter under de år som täcks av den finansiella informationen i Memorandumet.

## **LANSERINGSFASER**

Bolagets mobilspel har genomgått en Alpha-lansering och en mjuklansering inför den stundande globala lanseringen.

### **GENOMFÖRD ALPHA-LANSERING**

Alpha-lanseringar, inom ramen för spelutveckling, sker generellt sätt i tidig fas med syftet att inhämta användarbeteenden och kunskap från en fokuserad målgrupp. Alpha-lanseringen av Cricket Manager genomfördes i Sri Lanka och gav en exponering mot 10 000–15 000 användare, varav omkring 100–150 av dessa var aktivt involverade i att bistå med användarrelaterad feedback. Sri Lanka bedömdes som en lämplig testmarknad av flera skäl. Förutom att lanseringen blev förhållandevis billig erbjöd Sri Lanka en realistisk testmiljö för Bolagets applikation inför planerade lanseringar i länder som Indien, Pakistan och Bangladesh där kvaliteten på mobiltelefoner och internettillgång tenderar att vara sämre jämfört med länder karaktäriserade av bättre ekonomiskt välbefinnande. Testet bidrog till en god användarkunskap och inblick i användarbeteenden.

### **GENOMFÖRD MJUKLANSERING**

Efter Alpha-lanseringen av Cricket Manager genomfördes en bredare mjuklansering i flera stadier på Android och iOS i Sri Lanka, Indien, Pakistan, Sydafrika, Nya Zeeland, Australien, Bangladesh, Thailand, Irland och Storbritannien. Denna lanseringsfas hade ett kommersiellt fokus och syftade till att öka förståelsen för användares betalningsvilja, inställning till annonsering och hur mycket tid de i genomsnitt spenderar på spelet. Därutöver fick Bolaget en ökad inblick i hur de angivna parametrarna skiljer sig mellan olika länder vilket möjliggör att Bolaget kan skräddarsy riktade erbjudanden beroende på geografiska förutsättningar.

### **KOMMANDE GLOBAL LANSERING**

Cricket Manager planeras lanseras globalt senare under 2021. All funktionalitet och motorik i mobilspelsplattformen är färdigbyggd med reservation för viss löpande utveckling. De kvarstående momenten innan fullskalig global lansering kan ske är relaterat till grafisk produktion, implementering/optimering och viss löpande

funktionalitetsutveckling. Arbetet är pågående och den grafiska produktionen avser i huvudsak ny färgsättning, tredimensionell representation av objekt i spelmiljön (3D) och animationer.

Lanseringen kommer initialt att ske i Indien, Pakistan, Bangladesh, Australien, Nya Zeeland och Storbritannien. Att lanseringen sammanfaller med världsmästerskapet i cricket eller Indiska Premier League (IPL) under 2021 vore att föredra, men är ingen avgörande förutsättning för lanseringen då dessa aktiviteter kan komma att fördröjas på grund av coronapandemin. Bolaget kommer arbeta med såväl lokala marknadsföringspartners som ambassadörer (cricketspelare och lokala bloggare) i anslutning till lanseringen. Marknadsföringsaktiviteterna inkluderar SEO (från engelskans search engine optimizing) och annan marknadsföring via sociala medier som exempelvis Facebook.

En utmaning med den globala lanseringen är att löpande identifiera marknadsföringsmetoder som bevisas vara effektiva för olika lanseringsländer lokalt. Därtill ser Bolaget en utmaning i att navigera den snabba marknadsutvecklingen i tillväxtländer som Indien och samtidigt tillse att målmarknaderna har den tekniska infrastrukturen (bl.a. mobiltelefoner och internettillgång) som krävs för att utöva mobilspelet. Wicket Gaming bevakar utvecklingen noga för att kunna agera agilt och vid behov anpassa sin tillväxtstrategi.

### **ANVÄNDARE**

Åldern på användare av Cricket Manager under mjuklanseringen varierade mellan 17–55 år och förväntas vara densamma i anslutning till den globala lanseringen. Ingen data pekade på avvikande beteenden för olika ålderskategorier utan det är snarare Bolagets uppfattning att användarbeteenden i huvudsak drivs av varierande passion för idrotten, oaktat ålder. Majoriteten av antalet användare under mjuklanseringen återfanns i Indien, följt av Australien och Nya Zeeland. Bolaget förväntar sig samma ungefärliga geografiska dominans bland användare framgent.

## **HISTORIK**

### **HISTORIK**

#### **2015**

- Bolaget grundas som Stadia Gaming AB.

#### **2016**

- Dotterbolaget, Stadia Gaming Thailand CO. Ltd, etableras i Thailand.
- Nyemission om 1,2 MSEK registreras.

#### **2017**

- Nyemissioner om totalt cirka 3,3 MSEK registreras.

#### **2018**

- Alpha-lansering av Cricket Manager för Android i Sri Lanka i juni.
- Mjuklansering av Cricket Manager i Sri Lanka och Sydafrika i slutet av året.
- Nyemissioner om totalt cirka 6,0 MSEK registreras (inklusive lösen av teckningsoptioner).

#### **2019**

- Namnbyte från Stadia Gaming AB till Wicket Gaming AB.
- Bolagets dotterbolag byter namn från Stadia Gaming Thailand Co. Ltd till Wicket Gaming Thailand Co. Ltd.

<sup>11</sup> eMarketer – US Consumers Appreciate In-Game Ads (<https://www.emarketer.com/content/us-consumers-appreciate-in-game-ads>)

- Mjuklansering av Cricket Manager i Nya Zeeland och Irland.
- Cricket Manager till iOS lanseras.
- Nyemissioner om totalt cirka 6,2 MSEK registreras (inklusive lösen av teckningsoptioner).

#### 2020

- Spelutvecklingen flyttas från Thailand till Ukraina där ett externt utvecklingsteam anlitas på marknadsmässiga villkor. För vidare uppgift kring leverantörsavtalet med ABNK Premium Systems LTD, se rubriken "Väsentliga avtal".
- Nyemissioner om totalt cirka 6,9 MSEK genomförs.
- Utveckling av Cricket Manager version 2.0 påbörjas. Likvidation av det thailändska dotterbolaget påbörjas. För vidare uppgift kring likvidationen, se rubriken "Organisation".

#### 2021

- Nyemissioner om totalt cirka 2 MSEK registreras.

## MÅLSÄTTNING OCH FRAMTIDSUTSIKTER

### UTNYTTJA SKALBAR PLATTFORM – NYA SPELSLÄPP

Plattformen som Cricket Manager baseras på är utrustad med tekniska egenskaper för att vara anpassnings- och skalbar, vilket skapar goda förutsättningar för utveckling och lansering av nya managerspel inom sportgenren samtidigt som produktionstider och kostnader minimeras.

I tillägg till den första titeln undersöker Bolaget möjligheten att utveckla managerspel för en rad olika spelgenrer och har redan identifierat sporter där Bolaget bedömer att det finns goda tillväxtpotentialer och förhållandevis låg konkurrens inom mobila managerspel.

### FÖRVÄRV

Bolagets tillväxtstrategi bygger huvudsakligen på organisk tillväxt genom en utökning av nuvarande gemenskap kring Cricket Manager men Wicket Gaming kan i framtiden också välja att tillämpa en förvärvsdriven tillväxtstrategi. Potentiella förvärvskandidater skulle inledningsvis vara liknande spelstudior. Bolaget kan även komma att expandera inom andra vertikaler, till exempel förlagsverksamhet av spel.

### PRESTATIONSRELATERADE MÅL

Det långsiktiga målet för Wicket Gaming är att bli en världsledande utvecklare av F2P-managerspel till mobila enheter inom sportgenren. Bolaget har därutöver flera delmål som redogörs för nedan.

### Inskolning & spelarretention

Onboarding eller inskolning definieras av Bolaget som den andel spelare som har laddat ner spelet och slutfört de inledande spelmomenten som utgörs av en digital vägledning. Den uttalade målsättningen är en inskolning av 75 procent av användarna. Spelarretention definieras som den mängd spelare som återvänder till spelet efter en viss tidsperiod efter nedladdning. Målsättningen rörande spelarretention är 30 procent dag ett, 15 procent dag sju, och 5 procent dag trettio.

### Nedladdningar

Wicket Gaming har som mål att nå 1 miljon nedladdningar i slutet av 2021 och därefter nå 3 miljoner nedladdningar under andra kvartalet 2022. Nedladdningssmålen ställer krav på investeringar i kundanskaffning via appagenter (iOS och Android). Förvärvskostnaden per användare/installation skiljer sig för olika länder.

### Intäkter

Wicket Gaming har som mål att bli kassaflödespositiv under 2022. Detta bygger på ett antagande om cirka 1,1 miljoner nedladdningar av mobilspelet och 50 000 dagliga användare som inbringa en omsättning om cirka 0,7 MSEK på månadsbasis. Intäktsmålet är förankrat i Bolagets uppskattning av mikrotransaktionsvolym (in-app purchases) och annonseringsfrekvens i den befintliga versionen av managerspelet Cricket Manager efter lansering. Det är Bolagets ambition och bedömning att intäkterna från Cricket Manager på sikt kommer kunna finansiera utvecklingen av nya speltitlar.

### FRAMTIDA MILSTOLPAR - ÖVERSIKT 2021

- Notering på Spotlight.
- Global lansering av Cricket Manager.
- Ingå partnerskap med cricketklubbar.
  - Merchandise
- Ingå samarbeten med cricketambassadörer.
  - Cricketspelare
  - Lokala bloggare
- 1 miljon nedladdningar i utgången av fjärde kvartalet.

### 2022

- 3 miljoner nedladdningar under andra kvartalet.
- Lansering av spel nummer 2 under andra halvan av året.
- Kassaflödespositiv under 2022.



# MARKNADSÖVERSIKT

Marknadsöversikten nedan innehåller bransch- och marknadsinformation hänförlig till Wicket Gamings verksamhet och den marknad som Bolaget är verksamt på. Översikten baseras på olika branschpublikationer och branschrapporter. I dessa anges vanligtvis att informationen i dem har erhållits från källor som bedöms vara tillförlitliga, men att korrektheten och fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Bolaget har inte på egen hand verifierat informationen och kan därför inte garantera korrektheten i den bransch- och marknadsinformation som återges i Memorandumet. Bransch- och marknadsinformation är till sin natur framåtblickande, föremål för osäkerhet och speglar inte nödvändigtvis faktiska marknadsförhållanden. Sådan information är baserad på marknadsundersökningar, vilka i sin tur är baserade på urval och subjektiva bedömningar, däribland bedömningar om vilka typer av produkter och transaktioner som borde inkluderas i den relevanta marknaden, både av de som utför undersökningarna och av respondenterna.

## INITIAL MÅLMARKNAD

Bolagets målmarknad återfinns inom marknadssegmentet för F2P-mobilspel. Bolagets första mobila managerspel, benämnt Cricket Manager, är fokuserat till cricket men på sikt är det Wicket Gamings avsikt att utvidga spelortföljen för mobila managerspel till fler sportkategorier. Det ska noteras att Bolaget i sitt befintliga stadie inte har tillträde till marknadssegmenten för konsol och PC som redogörs för nedan men inkluderas dels för att ge en helhetsbild av spelbranschen, dels för att mobilspelstitlar kan omformas till att bli kompatibla med andra spelmiljöer såsom PC.

## SPELMARKNADEN I KORTHET

Den globala spelbranschen omsatte 1488,4 MDSEK år 2020, vilket motsvarar en ökning om 19,6 procent i förhållande till föregående år.<sup>12</sup> Det är den del av underhållningsindustrin som växer snabbast. Detta till följd av att unga spelar mer idag än tidigare samt att intresset för att följa och dela digitalt strömmade videos har återuppväckt passionen hos en stor publik som har slutat spela. Den pågående pandemin har också påverkat spelmarknaden positivt. Antalet aktiva spelare uppskattas 2020 till cirka 2,7 miljarder globalt.<sup>13</sup> Asien Stillahavsområdet (APAC), då framför allt Kina, är den enskilt största geografiska marknaden inom spelindustrin och beräknas ha stått för 48 procent av den totala globala omsättningen 2020.<sup>14</sup>

Näst störst i termer av omsättning är Nordamerika, följt av Europa, Latinamerika, samt Mellanöstern och Afrika (EMEA). De olika geografiska områdena förväntas genomgående att uppvisa en fortsatt stark tillväxt de närmaste åren med en genomsnittlig årlig global marknadstillväxt om 9,4 procent fram till 2023.<sup>15</sup>

## MARKNADSSEGMENT

### MOBIL

Mobilspel definieras som spel som spelas på en mobil enhet såsom en smart mobiltelefon eller en surfplatta. Inom spelindustrin utgör mobilspel det snabbast växande segmentet med en andel om 49 procent av industrins totala omsättning.<sup>16</sup> Den globala mobila spelmarknaden förväntas växa med en genomsnittlig årlig tillväxt om 12,6 procent under 2020 till 2023, för att nå 1 048,5 MDSEK år 2023.<sup>17, 18</sup> Tillväxtmarknader kommer att bidra mest till segmentets tillväxt. En rad andra faktorer kommer dock också att bidra, inklusive fler titlar på flera plattformar, fler mobiltelefonanvändare, coronapandemin samt förbättringar inom hårdvara och infrastruktur.<sup>19</sup> Spelförläggare inom PC och konsol har därför börjat rikta sin uppmärksamhet mot att porta spel till mobilen för att skapa uppmärksamhet till varumärket, exempelvis inför ett större spelsläpp på andra spelplattformar. Detta fenomen återfinns inom en rad olika genrer såsom fighting-, sport- och racingspel.

Indien har 1,4 miljarder invånare av vilka 36 procent äger en mobil enhet.<sup>20</sup> Marknaden påvisar därför mycket god tillväxtpotential samtidigt som den är tillräckligt stor i nuläget för penetrering. Mobilspel utgör 89 procent av den totala spelmarknaden i Indien och är därmed det klart dominerande segmentet.<sup>21</sup>

Asiatiska spelgiganter som Tencent Games söker konstant efter nya investeringsmöjligheter för att penetrera den indiska marknaden<sup>22</sup> Bolag med lokaliserade mobilspel och ansevärd marknadsandel i just Indien är därför intressanta för den typen av aktörer. I denna marknad driver så kallade casualspel tillväxten i antal nedladdningar och teknologiska framsteg (såsom Augmented Reality), med både elektroniska enheter och tillgång till internet, möjliggör för ytterligare tillväxt.

### FREE TO PLAY (F2P)

F2P-mobilspel genererar intäkter genom interna mikrotransaktioner och annonser (såsom reklamklipp) i spelet till skillnad från betalspel där konsumenten betalar en engångssumma vid köptillfället. Spelarna uppmuntras

<sup>12, 13, 14, 15, 16, 18, 19</sup> NEWZOO 2018 – The Global Games Market 2018.

(<https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>)

<sup>17</sup> Mordor Intelligence – Mobile Gaming Market 2020

(<https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/mobile-games-market>)

<sup>20</sup> ICEA 2020 – Digital Governance in India

(<https://icea.org.in/wp-content/uploads/2020/07/Contribution-of-Smartphones-to-Digital-Governance-in-India-09072020.pdf>)

<sup>21</sup> The Economic Times India – India Among Top 5 Markets for Mobile Gaming

(<https://economictimes.indiatimes.com/tech/software/india-among-top-5-markets-for-mobile-gaming/articleshow/65396386.cms>)

<sup>22</sup> South China Morning Post – Tencent Steps Up Expansion in India With Investments in Fintech

(<https://www.scmp.com/tech/article/3018339/tencent-steps-expansion-india-investment-fintech-start-niyo>)

till att spendera pengar genom att låsa upp särskilda spelfunktioner och genom att erhålla spelvaluta. F2P-mobilspel är ett av de mest populära segmenten inom mobilspelsmarknaden. Hela F2P marknaden uppgick till 837,4 MDSEK och marknaden för F2P-mobilspel uppgick till 628,0 MDSEK under 2020.<sup>23</sup> Den största geografiska marknaden är Asien där mobila enheter utgör det klart mest populära segmentet för F2P. Asiatiska mobilspel stod under 2020 för cirka 59 procent av den totala omsättningen för F2P-mobilspel globalt.<sup>24</sup>

### KONSOL

Konsolspel, eller TV-spel, är spel som utgörs av manipulerbara bilder genererade av en videospelkonsol som sedan visas på en tv eller liknande ljudvideosystem. Några av de mer kända konsolvarumärkena är Playstation, Xbox och Nintendo. Efter mobilspel är konsolspel det näst största segmentet inom spelindustrin och omsatte 435,7 MDSEK år 2020, vilket är 21 procent mer än föregående år.<sup>25</sup> Segmentet förväntas fortsätta växa med 12 procent per år till att nå 612,1 MDSEK år 2023. Intäkterna kommer att öka som ett resultat av vidare teknologisk utveckling och en ny generation av spelkonsoler.<sup>26</sup>

### PC

PC-spel definieras som datorspel och kan delas upp i två delsegment: webbläsarspel och boxade eller nedladdningsbara spel. Segmentet omsatte 318,3 MDSEK år 2020, vilket motsvarar 22 procent av den totala omsättningen i industrin.<sup>27</sup> Även inom PC-spel sker ett skifte mot digital försäljning där allt fler köper och laddar ned spel via internet istället för att köpa i en fysisk butik.<sup>28</sup> Inom distribution av digitala PC-spel har Valves plattform Steam en stark position och kontrollerar huvudsakligen den västerländska marknaden för spel för PC och Mac.<sup>29</sup>

Spelintäkterna för PC kommer att växa långsammare än intäkterna för mobilspel och konsolspel. Den totala PC-spelmarknaden beräknas att växa i snitt 2,1 procent per år till totalt 338,7 MDSEK år 2023.<sup>30</sup>

## DIGITAL OCH FYSISK DISTRIBUTION

Spelbranschen genomgår för närvarande en stor förändring sett till distributionsmodeller. Tidigare har industrin dominerats av fysiska kopior av spel som distribuerats genom traditionella återförsäljarkanaler men de senaste åren har marknaden bevittnat en nästan fullständig övergång till digital distribution. År 2020 utgjorde digital distribution 91 procent av den totala marknaden,

en marginell skillnad i förhållande till föregående år.<sup>31</sup> Denna trend drivs huvudsakligen av två olika faktorer: mer tillgänglig och snabbare internetuppkoppling samt en växande popularitet av smarta enheter och digitala appbutiker. Investmentbanken Piper Jaffrey förutspår att nästintill all speldistribution kommer att ske digitalt inom alla segment inom enbart ett par år.<sup>32</sup>

## SPELBRANSCHENS VÄRDEKEDJA

### SPELUTVECKLARE

Spelutvecklare har ansvar för själva utvecklingen av ett nytt spel och besitter oftast kompetens inom programmering, design och grafik. Ett spelutvecklingsbolag kan utgöras av allt från ett litet antal personer till flera hundra utvecklare och designers, samt vara antingen oberoende eller tillhöra en större koncern eller förläggare. Den ökande digitaliseringen av speldistribution möjliggör för flera nya och oberoende spelstudios att distribuera sina spel via plattformar som exempelvis Steam, App Store eller Google Play – det vill säga utan hjälp av en förläggare.

### FÖRLÄGGARE

En förläggare har som huvudsaklig roll att ge ut spel som antingen är egenutvecklade eller som har utvecklats av en oberoende spelstudio, det vill säga en oberoende spelutvecklare. Oftast ansvarar förläggaren också för finansiering, marknadsföring och distribution av de spel som de förlägger. De immateriella rättigheterna tillhör ofta förläggaren medan utvecklaren ersätts med en fast summa och/eller en andel av spelets omsättning (royalties). Ett finansiellt och strategiskt samarbete med en förläggare kan bidra till en betydligt lägre risk för ett spelprojekt, särskilt för en oberoende spelutvecklare. Däremot reduceras den potentiella uppsidan i projektet då förläggaren har rätt till en andel av intäkterna, vilket är en av anledningarna till att Wicket Gaming inte använder sig av en förläggare.

### ÅTERFÖRSÄLJARE

Det sista ledet i värdekedjan är återförsäljare som ser till att produkten når slutkonsumenten. Digital distribution genom plattformar som Steam, App Store och Google Play ökar mycket kraftigt medan försäljning genom klassiska återförsäljarkanaler minskar. Distribution för mobila enheter sker till sin natur helt digitalt och de klart största plattformarna är Google Play och App Store. För PC-spel sker distributionen oftast digitalt medan fysisk distribution fortfarande är en viktig kanal för konsolspel. Även inom detta segment förväntas dock digital försäljning att dominera inom en snar framtid.

<sup>23, 24</sup> SUPERDATA – Digital Games and Interactive Media 2020 (<https://www.digitalmusicnews.com/wp-content/uploads/2021/01/SuperData2020YearinReview.pdf>)

<sup>25, 27, 31</sup> NEWZOO 2020 – The Global Games Market 2020 (<https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>)

<sup>26</sup> Business Research Company – 2021 Console Games Market Report (<https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/console-games-global-market-report-2020-30-covid-19-implications-and-growth>)

<sup>28, 29</sup> Business Insider – 5 Ways the Video Game Industry Will Change in the Next Decade (<https://markets.businessinsider.com/news/stocks/5-ways-the-video-game-industry-will-change-in-the-next-decade-2019-7-1028394586>)

<sup>30</sup> DFC Intelligence – 2020 PC Video Games Market (<https://www.dfci.com/pc-vide-game-sales-2020/>)

<sup>32</sup> Piper Jaffray, Michael J. Olson and Yung Kim (<https://www.gamereactor.eu/piper-jaffray-game-revenue-likely-to-be-100-digital-by-2022/>)

## MANAGERSPEL

### KONKURRENSSITUATION

#### TOP ELEVEN

- o F2P-fotbollsmanagerspel för Android, iOS och Facebook
- o 220+ miljoner nedladdningar
- o 4,5/5 spelarbetyg på Google Play och App Store
- o Mikrotransaktioner från 1 USD till 165 USD

**220M+**  
NEDLADDNINGAR

#### BASKETBALL GENERAL MANAGER

- o F2P-basketmanagerspel för Android och iOS
- o 1+ miljon nedladdningar på Android
- o 4,1/5 spelarbetyg på Google Play
- o Mikrotransaktioner från 1 USD till 100 USD

**1M+**  
NEDLADDNINGAR

#### HITWICKET CRICKET STRATEGY GAME

- o F2P-cricketmanagerspel för Android och iOS
- o 1+ miljon nedladdningar på Android
- o 3,8/5 spelarbetyg på Google Play
- o Mikrotransaktioner från 1 USD till 129 USD

**1M+**  
NEDLADDNINGAR

## CRICKET

Cricket är den mest populära sporten i länder som Indien, Pakistan och Bangladesh där sporten har uppnått liknande status som fotboll i exempelvis Brasilien. Utöver dessa länder är cricket mycket omtyckt i England, Australien och Nya Zeeland, samt växer i popularitet i både Europa och USA. Cricket är den näst största sporten i världen sett till antal fans. Globalt finns det cirka 2,5 miljarder fans, jämfört med cirka 4 miljarder fotbollsfans.<sup>33</sup> Indian Premier League tjänade 10 MDSEK i enbart sponsorskap under 2017, vilket är mer än exempelvis Major League Baseball.<sup>34</sup> Det beräknade värdet av Indian Premier League har växt stabilt under åren 2009 till 2019, med ett årligt genomsnitt om 11 procent. År 2017 var värdet 3,8 miljarder USD, år 2018 var värdet 5,3 miljarder USD och år 2019 var värdet 5,7 miljarder USD.<sup>35</sup> Wicket Gamings strategi är att utveckla en avancerad och stabil plattform för managerspel inom sportgenren med ett initialt fokus på cricket för att kunna kapitalisera på sportens enorma följarskara.

## COVID-19

Bolaget har identifierat en viss marknadstrend med anledning av coronapandemins framfart. Risken för smittspridningen har resulterat i ändrade samhällsbeteenden av såväl obligatorisk som frivillig art. I kontrast till många andra utsatta sektorer är det Bolagets uppfattning att spelbranschen upplevts förhållandevis motståndskraftig under pandemin. Spelutveckling sker i sin natur i digitala miljöer vilket i många fall skapar förutsättningar för platsoberoende arbete. Med sannolikhet har spelutvecklingsbolag därför klarat av omställningen att arbeta på distans bättre än bolag i andra mer utsatta sektorer. Dessutom har onlinespel blivit en populär aktivitet för att motverka fysiska avstånd vilket lett till en extrem ökning i spelaktivitet globalt.<sup>36</sup> Det ska dock tilläggas att distansarbete, oberoende av bransch, kan förknippas med lägre produktivitet vilket kan ha en negativ inverkan på såväl spelbranschen som andra branscher.

Likt för de flesta sporterna har pandemin orsakat förseningar och störningar i cricket världen över. Ligor och tävlingar har i varierande grad tvingats avbrytas eller skjutas fram. Då den globala lanseringen av managerspelet Cricket Manager ännu inte ägt rum är det emellertid svårt för Bolaget att bedöma om denna utveckling har någon verksamhetsmässig- eller finansiell påverkan på Bolaget. Utvecklingen följs noggrant men i frånvaro av ett beroende mellan sportens aktivitet och användning av Bolagets mobila managerspel är det dock inget som förväntas ha en väsentlig inverkan på Bolagets stundande lansering eller övriga framtidsutsikter under det innevarande räkenskapsåret.

<sup>33</sup> Sports Show – Top 10 Most Popular Sports in the World (<https://sportsshow.net/top-10-most-popular-sports-in-the-world/>)

<sup>34</sup> CNBC Markets – Why Cricket is Worth \$5.3 billion in Just One Country (<https://www.cnbc.com/2018/07/03/cricket-ipl-india-sports-mlb-baseball.html>)

<sup>35</sup> BrandFinance – The annual report on the most valuable and strongest IPL Brands, December 2019 ([https://brandfinance.com/wp-content/uploads/1/brand\\_finance\\_ipl\\_8\\_2019\\_full\\_report.pdf\\_1.pdf](https://brandfinance.com/wp-content/uploads/1/brand_finance_ipl_8_2019_full_report.pdf_1.pdf))

<sup>36</sup> Statista – COVID-19: increase in time spent playing video games worldwide as of March 2020 (<https://www.statista.com/statistics/1111587/video-game-time-spent-covid/>)



# WICKET GAMING

# RISKFAKTORER

En investering i värdepapper är förenad med risk. Bolagets verksamhet påverkas, och kan komma att påverkas, av ett antal faktorer som inte helt kan kontrolleras av Bolaget. Det finns risker som är hänförliga till Bolaget och sådana som inte har något specifikt samband med Bolaget. Nedan beskrivs några av de riskfaktorer och omständigheter som kan få betydelse för Bolagets verksamhet och framtida utveckling. Riskfaktorerna är inte rangordnade efter sannolikhet, betydelse eller potentiell påverkan på Bolagets verksamhet, resultat eller finansiella ställning. Beskrivningen av riskfaktorer är inte fullständig utan innehåller endast exempel på sådana riskfaktorer som en investerare bör beakta tillsammans med övrig information i Memorandumet. Följaktligen skulle ytterligare riskfaktorer som för närvarande inte är kända eller som för tillfället inte anses vara betydande också kunna påverka Bolagets verksamhet, resultat eller finansiella ställning. Värdet på en investering i Wicket Gaming kan komma att påverkas väsentligt om någon av de nedan angivna riskfaktorerna förverkligas. Investerare uppmanas därför att göra sin egen bedömning av nedan angivna och andra potentiella riskfaktorer betydelse för Bolagets verksamhet och framtida utveckling. Utöver detta avsnitt bör investerare även beakta informationen i detta Memorandum i dess helhet samt genomföra en allmän riskbedömning utifrån omvärldsfaktorer.

## BRANSCH- OCH VERKSAMHETS-RELATERADE RISKER

### BOLAGET HAR INGEN HISTORISK INTJÄNINGSFÖRMÅGA

Bolaget bildades 2015 och har ingen bevisad intjäningsförmåga. Bolaget är beroende av en framgångsrik kommersialisering och marknadsintroduktion av sin produkt, särskilt i förhållande till den förestående lanseringen av Cricket Manager. Främst är Bolaget beroende av att antalet användare av dess produkt ökar. Skulle en kommersialisering och marknadsintroduktion misslyckas eller skulle Bolaget misslyckas med att öka antalet användare kan det påverka Bolagets framtida tillväxt och lönsamhet.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som medel.

### TILLVÄXTRISKER

För att Bolaget ska nå sina mål avseende intäkter och tillväxt (se vidare om Bolagets mål under rubriken "Målsättning och framtidsutsikter" under avsnittet "Verksamhetsbeskrivning") 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 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 omsättning.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som medel.

### FRAMTIDA FINANSIERINGSBEHOV

Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande Bolagets framtida kapitalbehov och vilka finansieringsalternativ som finns. Det finns risk att Bolaget i framtiden inte kommer att generera tillräckliga medel för finansiering av

verksamheten, vilket kan leda till att Bolaget i framtiden behöver söka nytt kapital. Det finns en risk att Wicket Gaming inte kan erhålla finansiering när behov uppstår eller att sådan finansiering inte kan erhållas på för Bolaget acceptabla villkor. Därmed kan Bolagets utveckling tillfälligt stoppas eller Bolaget kan tvingas bedriva verksamheten i lägre takt än önskat, vilket kan leda till uteblivna intäkter. Om ovan nämnda risker inträffar skulle detta kunna få negativ inverkan på Bolagets finansiella ställning och resultat.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som medel.

### BEROENDE AV NYCKELPERSONER

Bolagets framtida framgångar beror i hög grad på förmågan att kunna rekrytera, behålla och utveckla kvalificerade ledande befattningshavare och andra nyckelanställda. För det fall Bolaget inte lyckas behålla eller rekrytera kvalificerade anställda finns en risk att det har en negativ påverkan på produktutvecklingen och Bolagets framtida utveckling. För att Bolaget ska utvecklas måste kvalificerad personal rekryteras. Om kvalificerad personal skulle lämna Bolaget och lämpliga efterträdare inte kan rekryteras kan det påverka Bolagets omsättning och resultat negativt.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som medel.

### KONKURRENSUTSATT MARKNAD

Bolaget är aktivt på en konkurrensutsatt marknad där innovationen är hög. Produktutveckling och innovation av andra aktörer på marknaden kan leda till produkter som har bättre funktioner än Bolagets produkt och som därmed, 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 Bolaget inte lyckas behålla eller ta nya marknadsandelar i önskad utsträckning kan det ha en negativ inverkan på Bolagets tillväxtpotential och intäkter. Det finns även en risk för ökade marknadsföringskostnader för att vinna marknadsandelar.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## **BEROENDE AV IT-SYSTEM**

Bolaget är beroende av IT-system i sin verksamhet både för den dagliga driften och i förhållande till sina kunder, partners och andra tredje parter. Om det skulle uppkomma omfattande haveri eller andra driftstörningar i IT-systemen kan det påverka Bolagets möjligheter att bedriva verksamheten bland annat i förhållande till distribution av tjänster, spelutveckling, försäljning och fakturering. Om en tredje part, vilken Bolaget är beroende av, skulle uppleva störningar eller avbrott i samband med leverans av tjänster till Bolaget kan även det påverka Bolaget negativt. Systemfel, dataintrång, datavirus eller liknande händelser i IT-systemen kan ha en skadlig effekt på Bolagets verksamhet. Sådana händelser kan komma att negativt påverka webbplatser, orsaka systemfel och verksamhetsavbrott samt skada utrustning så som datorer och liknande hos Bolaget, dess kunder och slutanvändare. Brottsliga aktiviteter, eller Bolagets oförmåga att hantera sådana aktiviteter, kan medföra kostnader och ha skadlig effekt på Bolagets renommé. Sådana händelser kan i sin tur också orsaka tredjepartsskada och förlust och kan därför leda till att Bolaget hålls ansvarigt för sådan skada eller förlust.

En viktig del av Bolagets verksamhet är att hantera betalningar i distribuerade spel. Detta gör Bolaget sårbart för systemfel, dataintrång, datavirus eller liknande och ökar dess beroende av fungerande IT-säkerhet. Om sådana systemfel eller intrång skulle inträffa kan det minska Bolagets försäljning och därmed påverka Bolagets finansiella ställning negativt.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## **RISKER RELATERADE TILL ANVÄNDADET 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 resultat och finansiella ställning negativt.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## **RISKER RELATERADE TILL VIRTUELLA APPBUTIKER**

Bolaget är beroende av virtuella appbutiker, som exempelvis Google Play och Apple Store, för distribution av Bolagets spel. Att distributörerna även fortsättningsvis tillhandahåller sina digitala plattformar är en förutsättning för Bolagets framtida framgångar. Om en appbutik avbryter eller begränsar tillgången till dess plattform, modifierar sina standardvillkor eller andra policys eller om spelare upplever problem med plattformens funktioner, exempelvis för in-app purchases, kan det påverka Bolagets intäkter negativt. Sådana problem med appbutikerna kan även skada Bolagets renommé och minska kundernas förtroende för Bolaget.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## **RISKER RELATERADE TILL IN-APP PURCHASES**

Bolaget är beroende av spelares in-app purchases eftersom dessa utgör en väsentlig del av Bolagets intäktsmodell. Endast en mindre del av det totala antalet spelare genomför dock in-app purchases. Om antalet spelare som genomför in-app purchases skulle minska, de spelare som genomför in-app purchases skulle sluta spela Bolagets spel, Bolagets försäljningar inte anses tillräckligt attraktiva eller om appbutikerna gör det svårare eller dyrare att genomföra in-app purchases kan det påverka Bolagets intäkter och finansiella ställning negativt.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## **RISKER RELATERADE TILL BOLAGETS UTVECKLING AV NYA SPELTITLAR OCH FÖRBÄTTRING AV BEFINTLIGA SPEL**

Bolagets framtida tillväxt är beroende av att nya speltitlar utvecklas framgångsrikt och att befintliga spel kontinuerligt förbättras på ett sätt som förbättrar spelupplevelsen och därigenom ökar spelens livslängd. Det finns dock en risk att nyutvecklade speltitlar inte blir framgångsrika och genererar betydande intäkter. Om nyutvecklade speltitlar inte mottas positivt av marknaden kan det leda till intäktsbortfall, minskade kassaflöden, sämre marginaler och att aktiverade utvecklingskostnader behöver skrivas ned. Om Bolaget misslyckas med att utveckla nya speltitlar eller förbättra befintliga spel kan det dessutom uppkomma ökade kostnader för ytterligare spelförbättringar och marknadsföringsåtgärder.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## **RISKER RELATERADE TILL VISSA MARKNADER**

Wicket Gaming anlitar konsulter som bedriver verksamhet i vissa mindre utvecklade marknader, så som exempelvis Ukraina. Företagsklimatet på dessa marknader är i allmänhet inte lika stabilt och förutsägbart som på mer utvecklade marknader. Bolaget är således exponerad för en förhöjd risk för exempelvis mutor och korruption och oegentligheter begångna långt bak i konsultkedjan är utom Bolagets kontroll och vetskap. Bolagets interna rutiner för att förhindra detta kan vara bristfälliga och det finns därmed en risk att dessa händelser inträffar. Bolagets verksamhet på dessa marknader innebär även förhöjda politiska, legala och ekonomiska risker för Bolaget. Dessa risker skulle kunna påverka intressenters uppfattning av Bolaget och dess varumärken och ha en negativ påverkan på Bolagets renommé och finansiella ställning.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## VALUTARISKER

En del av Bolagets försäljningsintäkter och kostnader är i annan valuta än Bolagets redovisningsvaluta SEK, särskilt i USD. Valutakurser kan väsentligen förändras. Andelen av Bolagets intäkter som är i annan valuta än SEK beräknas öka i takt med Bolagets tillväxt och att Bolaget expanderar på andra internationella marknader. En negativ förändring av valutakursen för utländska valutor kan då komma att påverka Bolagets rörelseintäkter och kassaflöde negativt.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## RISKER RELATERADE TILL REGLERING OCH REGELEFTERLEVAD

Bolaget påverkas av lagstiftning och reglering, främst i Sverige, vilket är platsen för Bolagets säte, men även i andra länder där Bolaget i dagsläget är eller i framtiden kan komma att bli aktiva. Lagstiftningen och regleringen inom marknaden för mobilspel förändras kontinuerligt och Bolaget gör löpande bedömningar och tolkningar av dessa regler för att säkerställa att Bolagets verksamhet bedrivs i enlighet med gällande regelverk. Det finns en risk att Bolagets tolkning av tillämpliga lagar, regler eller av berörda myndigheters tolkning av dessa eller av administrativ praxis är felaktiga. I det fall Bolaget inte efterlever tillämpliga regler kan det leda till böter och att Bolaget åläggs förbud.

Bolaget bedömer sannolikheten att risken inträffar som låg.

## RISKER RELATERADE TILL AKTIEN OCH NOTERINGEN

### AKTIEMARKNADSRELATERADE RISKER

Risk och risktagande är en oundviklig del av aktieäggande. Eftersom en investering i värdepapper kan sjunka i värde finns det en risk att en investerare inte kan komma att få tillbaka hela eller delar av det investerade kapitalet. En investering i Bolaget bör därför föregås av en noggrann analys av Bolaget, dess konkurrenter och omvärld, generell information om branschen, det allmänna konjunkturläget samt övrig relevant information.

### RISKER RELATERADE TILL UTSPÄDNING

Bolaget kan i framtiden besluta om nyemission av ytterligare aktier eller andra värdepapper för att anskaffa kapital. En sådan emission av ytterligare värdepapper kan leda till utspädning av befintliga aktieägares proportionella ägande och rösträtt samt utdelning per aktie i Bolaget och kan även påverka aktiepriset negativt.

Bolaget avser emittera teckningsoptioner. Skulle innehavarna av dessa teckningsoptioner utnyttja dessa för att teckna nya aktier kommer detta leda till utspädning av befintliga aktieägares ägande och rösträtt samt utdelning per aktie och kan även påverka aktiekursen negativt.

## SKATTEKONSEKVENSER AV UTESTÅENDE TECKNINGSOPTIONER

Bolaget har emitterat teckningsoptioner till ledande befattningshavare. Dessa teckningsoptioner ska emitteras till ett av Bolaget bedömt marknadsvärde baserat på Black & Scholes värderingsformel. Om skattemyndigheten skulle ifrågasätta värderingen av teckningsoptionerna vid emissionstillfället skulle detta kunna leda till att Bolaget och de teckningsberättigade påförs skatt, inklusive skattetillägg.

## MARKNADSPLATS

Wicket Gaming har godkänts för upptagande till handel på Spotlight, ett särskilt företagsnamn under ATS Finans AB som är ett värdepappersbolag under Finansinspektionens tillsyn, under förutsättning att lägsta gräns i nyemissionen samt marknadsplatsens spridningskrav uppnås. Spotlight driver en handelsplattform (MTF). Bolag vars aktier handlas på MTF-plattform omfattas inte av alla lagregler som gäller för bolag noterade på en reglerad marknad. Spotlight har genom sitt regelverk valt att tillämpa flertalet av dessa lagregler. Det finns risk att handel med aktier noterade utanför en reglerad marknad är mer riskfylld.

## BEFINTLIGA AKTIEÄGARES FÖRSÄLJNING

Försäljning av ett betydande antal aktier, särskilt försäljning av Bolagets styrelse, ledande befattningshavare eller större befintliga aktieägare, liksom allmän marknadsförväntan om att ytterligare försäljningar kommer att genomföras, kan påverka aktiekursen negativt.

## LOCK-UP AVTAL

Styrelse och ledning har ingått lock-up avtal som sträcker sig till och med den dag som infaller tolv (12) månader efter första dag för handel med Bolagets aktie på Spotlight. Två större aktieägare med indirekt engagemang i konsulttjänster har ingått lock-up avtal som sträcker sig till och med den dag som infaller sex (6) månader efter första dag för handel med Bolagets aktie på Spotlight. Därutöver har flera externa aktieägare ingått lock-up avtal som sträcker sig till och med den dag som infaller tre (3) månader efter första dag för handel med Bolagets aktie på Spotlight. Efter utgången av respektive lock-up period kan de aktier som omfattas av lock-up avtalen komma att bjudas ut till försäljning, vilket kan påverka aktiekursen negativt.

# AKTIER, AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN

## AKTIEKAPITAL OCH AKTIER

Bolagets registrerade aktiekapital uppgår per dagen för Memorandumet till 2 726 338 SEK, fördelat på 2 726 338 aktier, envar med ett kvotvärde om en (1) SEK. Aktierna i Bolaget har utgetts i enlighet med svensk lagstiftning och är denominerade i svenska kronor (SEK). Aktierna i Bolaget finns endast utgivna i ett aktieslag och har emitterats i enlighet med svensk rätt. Samtliga emitterade aktier är fullt inbetalda och är fritt överlåtbara, med förbehåll för vissa begränsningar enligt nedan redovisade avtal om lock-up. Enligt Bolagets bolagsordning får aktiekapitalet inte understiga 2 500 000 SEK och inte överstiga 10 000 000 SEK, fördelat på inte färre än 2 500 000 aktier och inte fler än 10 000 000 aktier.

Varje aktie berättigar till en röst vid bolagsstämma. Vid bolagsstämma får varje röstberättigad rösta för det fulla antalet innehavda eller företrädna aktier utan begränsningar i rösträtten. Samtliga aktier är till fullo betalda och ger lika rätt till andel i Bolagets tillgångar och resultat. Vid en eventuell likvidation av Bolaget har aktieägare rätt till andel av överskott i förhållande till det antal aktier som aktieägaren innehar.

Aktieägare har normalt företrädesrätt till teckning av nya aktier, teckningsoptioner och konvertibla skuldebrev i enlighet med aktiebolagslagen, såvida inte bolagsstämman eller styrelsen med stöd av bolagsstämmans bemyndigande beslutar om avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt. Aktierna i Bolaget är inte föremål för erbjudande som lämnats till följd av inlösenrätt eller lösningskyldighet. Av tabellen nedan framgår aktiekapitalets utveckling sedan Bolaget bildades.

## AKTIEKAPITALET'S UTVECKLING

ÅR (REGISTRERING) HÄNDELSE	PRE-MONEY VÄRDERING (SEK)	ANTAL AKTIER		AKTIEKAPITAL (SEK)		TECKNINGS- KURS (SEK)	KVOT- VÄRDE (SEK)	
		FÖRÄNDRING	TOTALT	FÖRÄNDRING	TOTALT			
2015-05-17	Nybildning	-	500	500	50 000	50 000	100,00	100,00
-	Split 2000:1	-	999 500	1 000 000	-	50 000	-	0,05
2016-10-27	Nyemission	6 000 000	200 000	1 200 000	10 000	60 000	6,00	0,05
2017-03-29	Nyemission	8 400 000	204 244	1 404 244	10 212	70 212	7,00	0,05
2017-08-04	Nyemission	982 971	1 404 244	2 808 488	70 212	140 424	0,70	0,05
2017-10-16	Nyemission	421 273	5 616 976	8 425 464	280 849	421 273	0,15	0,05
2018-02-02	Nyemission	1 263 820	4 025 000	12 450 464	201 250	622 523	0,15	0,05
2018-03-06	Nyemission	9 960 371	1 874 537	14 325 001	93 727	716 250	0,80	0,05
2018-08-20	Nyemission	14 325 001	1 704 000	16 029 001	85 200	801 450	1,00	0,05
2018-09-11	Nyemission	20 036 251	560 000	16 589 001	28 000	829 450	1,25	0,05
2018-09-18	Utnyttjande av teckningsoptioner	7 465 050	3 275 000	19 864 001	163 750	993 200	0,45	0,05
2019-03-05	Utnyttjande av teckningsoptioner	8 938 800	750 000	20 614 001	37 500	1 030 700	0,45	0,05
2019-03-05	Nyemission	25 767 501	1 251 483	21 865 484	62 574	1 093 274	1,25	0,05
2019-06-20	Nyemission	9 839 468	7 288 496	29 153 980	364 425	1 457 699	0,45	0,05
2019-10-09	Nyemission	36 442 475	840 000	29 993 980	42 000	1 499 699	1,25	0,05
2020-01-30	Nyemission	26 994 585	3 333 333	33 327 313	166 667	1 666 366	0,90	0,05
2020-12-29	Nyemission	11 664 560	9 329 216	42 719 475	469 608	2 135 974	0,35	0,05
2020-12-29	Nyemission	14 951 816	1 807 280	44 526 755	90 364	2 226 338	0,35	0,05
2021-01-11	Nyemission	4 452 676	5 000 000	49 526 755	250 000	2 476 338	0,10	0,05
2021-03-17	Nyemission	14 858 028	5 000 005	54 526 760	250 000	2 726 338	0,30	0,05
-	Sammanläggning 1:20	-	-51 800 422	2 726 338	-	2 726 338	-	1,00
Kommande	Nyemission	19 084 366	2 726 338	5 452 676	2 726 338	5 452 676	7,00	1,00
Kommande	Övertilldelningsoption	Se ovan	300 000	5 752 676	300 000	5 752 676	7,00	1,00



## BEMYNDIGANDE

Vid årsstämman den 16 mars 2021 beslutades att bemyndiga styrelsen att vid ett eller flera tillfällen före nästkommande årsstämma besluta om nyemission av aktier och/eller teckningsoptioner mot kontant betalning eller betalning genom kvittning eller apportegendom. Styrelsen får vid beslut om emission avvika från aktieägarnas företrädesrätt.

Styrelsen i Wicket Gaming beslutade den 17 juni 2021, med stöd av bemyndigande från årsstämman den 16 mars 2021, om att genomföra en emission av högst 2 726 338 aktier varvid Bolagets aktiekapital kan öka med högst 2 726 338 SEK. Mer information om emissionen återfinns under avsnittet "Villkor och anvisningar".

## INCITAMENTSPROGRAM

Vid årsstämman den 16 mars 2021 beslutades att introducera ett optionsprogram varigenom 140 000 teckningsoptioner ska emitteras till ledande befattningshavare och en nyckelpart till Bolaget. Lanmarc GmbH utgör en nyckelpart mot bakgrund av tidigare utförda och planerade konsultuppdrag. En (1) teckningsoption berättigar under perioden 15 juni 2024 - 30 juni 2024 till teckning av en (1) ny aktie till en kurs om 9 SEK per aktie. Teckningsoptionerna avses att emitteras till en kurs om 0,90 SEK per teckningsoption. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna 1 260 000 SEK genom att 140 000 nya aktier emitteras, vilket – baserat på antalet aktier i Bolaget före nu föreliggande nyemission - motsvarar en utspädning om ca 4,9 procent.

PART	ANTAL OPTIONER
Eric de Basso, Verkställande direktör	35 000
Jan Grigo, Ekonomichef	35 000
Markus Söderlund, Teknisk chef	35 000
Lanmarc GmbH, IT-konsult	35 000
<b>Totalt</b>	<b>140 000</b>

## AVTAL OM LOCK-UP

Nedan angivna aktieägare i Bolaget har förbundit sig gentemot Eminova Partners att avstå från att direkt eller indirekt avyttra deras aktieinnehav i Bolaget i samband med att Bolaget noteras.

Styrelse och ledning har ingått lock-up om 100 procent av aktieinnehavet under en period om tolv (12) månader från första dag för handel. Två större aktieägare med indirekt engagemang i konsulttjänster har ingått lock-up om 100 procent av aktieinnehavet under en period om sex (6) månader från första dag för handel. Därutöver har flera externa aktieägare ingått lock-up om 50-100 procent av aktieinnehavet under en period om tre (3) månader från första dag för handel.

Sammanlagt omkring 53,2 procent av aktierna i Bolaget före Erbjudandet är föremål för lock-up. Lock-up tillämpas inte för det fall aktierna i Bolaget blir föremål för ett offentligt uppköpserbjudande eller om aktierna utlånas i samband med genomförandet av Erbjudandet i syfte att säkerställa leverans av aktier till nya aktieägare. Om det finns synnerliga skäl kan Eminova Partners även i annat fall tillåta avyttring av aktier under lock-up.

AKTIEÄGARE	ANDEL UNDER LOCK-UP %	ANTAL AKTIER UNDER LOCK-UP	LOCK-UP PERIOD
Eric de Basso <sup>37</sup>	100	72 912	12
Erik Nerpín <sup>38</sup>	100	259 948	12
Jan Grigo <sup>39</sup>	100	41 500	12
Johan Svensson <sup>40</sup>	100	149 958	6
Marcus Andersson <sup>41</sup>	100	77 576	6
Markus Söderlund <sup>42</sup>	100	48 751	12
Övriga externa aktieägare <sup>43</sup>	50-100 <sup>44</sup>	799 807	3

## CENTRAL VÄRDEPAPPERSFÖRVARING

Aktierna i Bolaget är registrerade i elektronisk form i enlighet med avstämningsförbehåll i bolagsordningen. Aktieboken förs av Euroclear, med adress Euroclear Sweden AB, Box 191, 101 23 Stockholm. Av denna anledning utfärdas inga fysiska aktiebrev då kontoföring och registrering av aktierna sker av Euroclear i det elektroniska avstämningsregistret. Samtliga transaktioner med Bolagets aktier sker på elektronisk väg genom banker och värdepappersförvaltare. Nyemitterade aktier registreras på ägaren i elektroniskt format. Aktieägare som är införda i aktieboken och antecknad i avstämningsregistret är berättigad till samtliga aktierelaterade rättigheter.

## HANDEL MED WICKET GAMING-AKTIE

Bolagets aktier har, villkorat av att kraven på ägarspridning och tolv månaders rörelsekapital är uppfyllda, godkänts för upptagande till handel på Spotlight Stock Market. Första handelsdag på Spotlight Stock Market är den 22 juli 2021. Aktien har ISIN-koden SE0015811377 och kortnamnet WIG.

## UTDELNINGSPOLICY

Bolagets styrelse har inte antagit någon utdelningspolicy. Storleken på framtida eventuella aktieutdelningar till aktieägarna i Bolaget är beroende av ett antal faktorer, som resultat, finansiell ställning, kassaflöde och rörelsekapitalbehov. Först när långsiktig lönsamhet kan förutses, kan utdelning ske till aktieägarna. Någon utdelning avses inte att lämnas de närmsta åren. Någon utdelning har inte lämnats under de senaste två räkenskapsåren.

Rätt till eventuell utdelning tillkommer den som på den av bolagsstämma fastställda avstämningsdag för utdelning är registrerad som innehavare av aktier i den av Euroclear

<sup>37</sup> VD & styrelseledamot | Lock-up avser direkt innehav i Bolaget.

<sup>38</sup> Styrelseordförande | Lock-up avser dels direkt innehav i Bolaget, dels indirekt innehav i Bolaget via Blasieholmen Investment Group Equity AB.

<sup>39</sup> CFO | Lock-up avser direkt innehav i Bolaget.

<sup>40</sup> Aktieägare | Lock-up avser dels direkt innehav i Bolaget, dels indirekt innehav i Bolaget via Johan Svensson Invest AB.

<sup>41</sup> Aktieägare | Lock-up avser dels direkt innehav i Bolaget, dels indirekt innehav i Bolaget via Lanmarc GmbH.

<sup>42</sup> Styrelseledamot | Lock-up avser dels direkt innehav i Bolaget, dels indirekt innehav i Bolaget via Sarassaga iGaming AB.

<sup>43</sup> Inkluderar omkring 30 externa aktieägare.

<sup>44</sup> De externa aktieägarna Mikael Pettersson och Rune Löderup har ingått lock-up om 50 procent av sina direkta och indirekta aktieinnehav under en period om tre (3) månader medan resterande externa aktieägare har ingått lock-up om 100 procent av aktieinnehavet.

förda aktieboken. Om aktieägare inte kan nå genom Euroclear kvarstår aktieägarens fordran på Bolaget avseende utdelningsbeloppet och begränsas i tiden endast genom regler om preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget. Varken aktiebolagslagen eller Bolagets bolagsordning innehåller restriktioner avseende rätt till utdelning till aktieägare utanför Sverige. Utöver eventuella begränsningar som följer av bank- eller clearingssystem i berörda jurisdiktioner, sker utbetalning till sådana aktieägare på samma sätt som till aktieägare med hemvist i Sverige. För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige utgår dock normalt svensk kupongskatt, se avsnittet "Vissa skattefrågor i Sverige".

## ÄGARFÖRHÅLLANDEN

Tabellen nedan visar Bolagets större aktieägare per dagen för Memorandumet. Det föreligger såvitt styrelsen känner till inga aktieägaravtal eller motsvarande avtal mellan existerande eller blivande aktieägare i Bolaget i syfte att skapa gemensamt inflytande över Bolaget. För uppgift om styrelseledamöters och ledande befattningshavares aktieinnehav i Bolaget, se avsnitt "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer".

## ÄGARFÖRHÅLLANDEN VID FULLTECKNAD NYEMISSION (10 STÖRSTA ÄGARNA)

AKTIEÄGARE	ANTAL AKTIER	ÄGARANDEL
Johan Svensson	864 243	15,85%
Sebastian Clausin	428 571	7,86%
Erik Nerpin	259 948	4,77%
Mikael Pettersson	259 497	4,76%
Polynom Invest AB	143 000	2,62%
Johan Kjell	142 857	2,62%
Fredrik Holst	142 857	2,62%
Jinderman & Partners AB	142 857	2,62%
Jimmie Landerman	142 857	2,62%
Jens Olsson	142 857	2,62%
Övriga aktieägare	2 783 132	51,04%
<b>Totalt</b>	<b>5 452 676</b>	<b>100,0%</b>

## ÄGARFÖRHÅLLANDEN PER MEMORANDUMETS OFFENTLIGGÖRANDE (10 STÖRSTA ÄGARE)

AKTIEÄGARE	ANTAL AKTIER	ÄGARANDEL
Erik Nerpin <sup>45</sup>	259 948	9,53%
Mikael Pettersson*	259 497	9,52%
Johan Svensson <sup>46</sup>	149 958	5,50%
Dory Gevryie*	124 736	4,58%
Rune Löderup <sup>47</sup>	109 528	4,02%
Milad Abdallah*	104 916	3,85%
Göran Ofsén	100 000	3,67%
Marcus Andersson <sup>48</sup>	77 576	2,85%
Stuart W Titus	76 051	2,79%
Eric de Basso	72 912	2,67%
Övriga aktieägare (ca. 80 st)	1 391 216	51,03%
<b>Totalt</b>	<b>2 726 338</b>	<b>100,0%</b>

\*Äger sina aktier via kapitalförsäkring

<sup>45</sup> Erik Nerpin äger 59 948 aktier privat. Därutöver ägs 200 000 aktier av Blasieholmen Investment Group Equity AB där Erik Nerpin är delägare samt styrelseordförande.

<sup>46</sup> Johan Svensson äger 115 672 aktier privat och 34 286 aktier ägs via Johan Svensson Invest AB.

<sup>47</sup> Rune Löderup äger 72 857 aktier privat och 36 671 aktier ägs via Raging Bull Invest AB.

<sup>48</sup> Marcus Andersson äger 45 076 aktier privat och 32 500 aktier ägs via Lanmarc GmbH.

# STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISORER

## STYRELSE

Enligt Bolagets bolagsordning ska styrelsen bestå av lägst tre (3) och högst åtta (8) ledamöter. Bolagets styrelse består per dagen för Memorandumet av fem (5) ordinarie stämموvalda ledamöter, inklusive styrelseordförande, vilka valts för tiden intill slutet av årsstämman 2022.

I tabellen nedan framgår om respektive styrelseledamot är beroende eller oberoende i förhållande till Bolaget, Bolagets ledning och i förhållande till större aktieägare (varmed avses aktieägare som innehar mer än tio procent av rösterna och kapitalet).

STYRELSELEDAMOT	OBEROENDE I FÖRHÅLLANDE TILL BOLAGET OCH BOLAGETS LEDNING	OBEROENDE I FÖRHÅLLANDE TILL STÖRRE AKTIEÄGARE
Erik Nerpin	Ja	Nej
Eric de Basso	Nej	Ja
Markus Söderlund	Nej	Nej
Antanyos Budak	Ja	Ja
Benn Harradine	Ja	Ja

## ERIK NERPIN



Styrelseordförande sedan 2019.

**Född:** 1961.

**Utbildning och relevant erfarenhet:** Jur.kand., Uppsala Universitet och LL.M., Boston University. Advokat, grundare och innehavare av Advokatfirman Nerpin AB. Specialiserad på corporate finance, bolagsstyrning och börsfrågor.

**Aktieinnehav i Bolaget:** 59 948 aktier privat. Därutöver ägs 200 000 aktier av Blasieholmen Investment Group Equity AB där Erik Nerpin är delägare samt styrelseordförande.

**Optionsinnehav i Bolaget:** -

**Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning:** Ja.

**Oberoende i förhållande till större aktieägare:** Nej.

**Andra pågående samt tidigare uppdrag de senaste fem åren:**

BOLAG	POSITION	TIDSPERIOD
Advokatfirman Nerpin AB	Styrelseledamot	2014- Pågående
Blasieholmen Investment Group Equity AB	Styrelseordförande	2015- Pågående
Blasieholmen Investment Group Seed AB	Styrelseordförande	2015- Pågående
Blasieholmen Investment Group AB	Styrelseledamot	2011- Pågående
Ittot AB	Styrelseledamot	2017- Pågående
EffNet AB	Styrelseledamot	2013- Pågående
RimTrac AB	Delgivningsbar person	2020- Pågående
Naihsadrak AB	Styrelseledamot	2014- Pågående

Diamyd Medical AB	Styrelseordförande	2015- Pågående
Identity Devices Sweden Holding AB	Styrelseledamot	2019- Pågående
Opserc AB	Styrelseledamot	2017- Pågående
Sallisac AB	Styrelseledamot	2017- Pågående
Enadiz AB	Styrelseledamot	2017- Pågående
Effnetplattformen Holding AB	Styrelseledamot	2019- Pågående
Effnetplattformen AB	Styrelseledamot	2016- Pågående
Kancera Förvaltning AB	Styrelseledamot	2016- Pågående
Oigres AB	Styrelseledamot	2017- Pågående
Kancera AB	Styrelseordförande	2010- Pågående
NORD Nordic Retail & Distribution Holding AB	Styrelseledamot	2016 -2017
Nord Insuretech Group AB	Styrelseledamot	2016 -2019
Pila Pharma AB	Styrelseordförande	2017 -2020
Nicoccino AB	Styrelseledamot	2014 -2016
SaltX Technology Holding AB	Styrelseordförande	2013 -2016
Klaria AB	Styrelseledamot	2015 -2016
Frill Holding AB	Styrelseledamot	2015 -2016
Axolot Solutions Holding AB	Styrelseledamot	2016 -2018
Aligera AB	Styrelseledamot	2015 -2016
Nicoccino Holding AB	Styrelseledamot	2013 -2017
Samhällsbyggnadsbolaget i Norden AB	Styrelseledamot	2014 -2017
Axxonen Holding AB	Styrelseledamot	2016 -2017
Divio Technologies AB	Styrelseledamot	2016 -2018
Hitech & Development Wireless Sweden Holding AB	Styrelseledamot	2016 -2017
Klaria Pharma Holding AB	Styrelseledamot	2014 -2016
GOGO Lead Tech AB	Styrelseledamot	2016 -2017
Svenska Aerogel Holding AB	Styrelseledamot	2015 -2016
Otirol Art AB	Styrelseledamot	2010 -2016
Karessa Pharma Holding AB	Styrelseledamot	2013 -2016
Nenarg AB	Styrelseledamot	2018 -2020
Karessa Pharma AB	Styrelseledamot	2014 -2016
ISR Immune System Regulation Holding AB	Styrelseledamot	2015 -2016
Coegin Pharma AB	Styrelseledamot	2016 -2017

#### Delägarskap över 10 procent de senaste fem åren:

BOLAG	ÄGANDE PROCENT	TIDSPERIOD
Advokatfirman Nerpin AB	100	2014- Pågående

## ERIC DE BASSO



Styrelseledamot sedan 2018.

**Född:** 1974.

**Utbildning och relevant erfarenhet:** Ekonomistudier vid Stockholms universitet, Örebro universitet, American University, Auktoriserad Redovisningskonsult med särskild inriktning på gamingbranschen.

**Aktieinnehav i Bolaget:** 72 912.

**Optionsinnehav i Bolaget:** 35 000.

**Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning:** Nej.

**Oberoende i förhållande till större aktieägare:** Ja.

**Andra pågående samt tidigare uppdrag de senaste fem åren:**

BOLAG	POSITION	TIDSPERIOD
EdB Redovisning	Enskild firma	2017- Pågående
Birka Redovisning & Ekonomi	Bolagsman/Delägare	2011-2019
SVEA Tandvård AB	VD/Styrelseledamot	2001-2021
Gold Town Games AB	Styrelseledamot	2018-2020
Vavel Games AB	Styrelseledamot	2019-2020

**Delägarskap över 10 procent de senaste fem åren:**

BOLAG	ÄGANDE PROCENT	TIDSPERIOD
EdB Redovisning (Enskild firma)	100	2017- Pågående
Birka Redovisning & Ekonomi HB	50	2011-2019

## BENN HARRADINE



Styrelseledamot sedan 2020.

**Född:** 1982.

**Utbildning och relevant erfarenhet:** Kandidatexamen i Fysiologi vid University of Queensland och Deakin University. Benn Harradine är sportchef för Svenska Cricketförbundet.

**Andra pågående uppdrag:** Nej

**Aktieinnehav i Bolaget:** 0.

**Optionsinnehav i Bolaget:** 0.

**Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning:** Ja.

**Oberoende i förhållande till större aktieägare:** Ja.

**Tidigare uppdrag de senaste fem åren:** Inga.

**Delägarskap över 10 procent de senaste fem åren:** Inga.

## ANTONYOS BUDAK



Styrelseledamot sedan 2019.

**Född:** 1977.

**Utbildning och relevant erfarenhet:** En av grundarna till Inferno Online. Under hans ledning som VD tog han det lilla internetcaféet och förvandlade det till världens största gamingcenter med över 500 datorer. Rekordet är upptaget i Guinness rekordbok sedan år 2010 och står sig än idag.

**Aktieinnehav i Bolaget:** 0.

**Optionsinnehav i Bolaget:** 0.

**Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning:** Ja.

**Oberoende i förhållande till större aktieägare:** Ja.

**Andra pågående samt tidigare uppdrag de senaste fem åren:**

BOLAG	POSITION	TIDSPERIOD
Budak Invest AB	Styrelseledamot	2017- Pågående
Budcon Invest AB	Styrelseordförande	2018- Pågående
SON Consulting AB	Styrelseledamot	2019- Pågående
IO Holding AB	Styrelseledamot	2013-2017
IOS AB	Styrelseledamot	2011-2017

**Delägarskap över 10 procent de senaste fem åren:**

BOLAG	ÄGANDE PROCENT	TIDSPERIOD
Budak Invest AB	100	2017- Pågående
IO Holding AB	40	2013-2017
Budcon Invest AB	20	2018- Pågående

## MARKUS SÖDERLUND



Styrelseledamot sedan 2018.

**Född:** 1983.

**Utbildning och relevant erfarenhet:** Arbetat som programmerare i 14 år. Tidigare anställd hos Betway, där han utvecklade Betways e-Sport plattform. Även varit med och utvecklat spelplattformen för World Hockey Manager hos Gold Town Games.

**Aktieinnehav i Bolaget:** 15 417 aktier privat. Därutöver ägs 33 334 aktier genom Sarassaga iGaming AB.

**Optionsinnehav i Bolaget:** 35 000.

**Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning:** Nej.

**Oberoende i förhållande till större aktieägare:** Ja.

**Andra pågående samt tidigare uppdrag de senaste fem åren:**

BOLAG	POSITION	TIDSPERIOD
Sarassaga iGaming AB	Styrelseledamot	2018- Pågående

**Delägarskap över 10 procent de senaste fem åren:**

BOLAG	ÄGANDE PROCENT	TIDSPERIOD
Sarassaga iGaming AB	100	2018- Pågående

## LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

### ERIC DE BASSO



Verkställande direktör sedan 2018. För mer information se ovan.

### JAN GRIGO



CFO sedan 2021.

**Född:** 1978.

**Utbildning och relevant erfarenhet:** Civilekonom från Stockholms universitet. Jan har jobbat med finansiering på Scania Finans på den nordiska marknaden och Baltikum, internationella affärer globalt på EKN och senast som Regionchef för Aros Kapital i Stockholm. Gedigen bakgrund och lång erfarenhet från finansbranschen och internationella affärer.

**Andra pågående uppdrag:** Nej.

**Tidigare uppdrag de senaste fem åren:** -.

**Aktieinnehav i Bolaget:** 41 500.

**Optionsinnehav i Bolaget:** 35 000.

**Delägarskap över 10 procent de senaste fem åren:** Inga.

### MARKUS SÖDERLUND



CTO sedan 2017. För mer information se ovan.

## ERSÄTTNING TILL STYRELSE OCH VD

Arvoden och övrig ersättning till styrelseledamöter, inklusive ordföranden, fastställs på bolagsstämma. Vid årsstämma den 16 mars 2021 beslutades om ett årligt styrelsearvode om 150 000 SEK till styrelseordföranden och om 75 000 SEK vardera till övriga styrelseledamöter som inte innehar en operativ befattning i Bolaget. Rätten till arvode börjar löpa från och med notering av Bolagets aktie.

Bolagets verkställande direktör Eric de Basso har från och med den 15 januari 2020 en månadslön om 60 000 SEK. Lönen är densamma per Memorandumets offentliggörande men ökar till 90 000 SEK vid noteringstillfället.

## REVISORER

Öhrlings PriceWaterhouseCoopers AB är sedan 20 maj 2018 Bolagets revisor och omvaldes vid årsstämman den 16 mars 2021 för tiden intill slutet på nästa årsstämma. Robert Nyholm, auktoriserad revisor och medlem i FAR, är huvudansvarig revisor. Revisorn kan nås på följande adress: Torsgatan 21, 113 97 Stockholm.

## ÖVRIGA UPPLYSNINGAR AVSEENDE STYRELSEN OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Inga familjeband föreligger mellan Bolagets styrelseledamöter och ledande befattningshavare.

Det har inte träffats någon särskild överenskommelse mellan större aktieägare, kunder, leverantörer eller andra parter enligt vilken någon befattningshavare har valts in i styrelsen eller tillsatts i annan ledande befattning.

Såvitt Bolaget känner till har ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare något intresse som står i strid med Bolagets, och det finns inte heller några potentiella intressekonflikter med anledning av styrelseledamöters eller ledande befattningshavares privata intressen och/eller andra åtaganden. Som angivits ovan har dock ett flertal styrelseledamöter och ledande befattningshavare ekonomiska intressen i Bolaget genom aktie- och optionsinnehav. Vidare har vissa styrelseledamöter gjort affärer med Bolaget enligt vad som framgår av avsnittet "Transaktioner med närstående" under "Legala frågor och kompletterande information".

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har dömts för någon ekonomisk brottslighet under de senaste fem åren. Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har, utöver vad som angivits ovan, under de senaste fem åren varit inblandad i någon konkurs, likvidation eller konkursförvaltning med undantag för frivilliga sådana förfaranden. Inte heller finns någon anklagelse och/eller sanktion mot någon av dessa personer från i lag eller förordning bemyndigad myndighet, inklusive godkända yrkessammanslutningar, och ingen av dem har under de senaste fem åren förbjudits av domstol att ingå som medlem i ett bolags förvaltnings-, lednings- eller kontrollorgan eller att ha ledande eller övergripande funktioner i ett bolag.

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har ingått avtal med Bolaget eller dess dotterbolag om förmåner efter uppdragets avslutande.

Bolagets styrelse och ledande befattningshavare kan nås via Bolagets postadress: Fyrislundsgatan 68, 754 50 Uppsala.

## ERSÄTTNING OCH FÖRMÅNER TILL STYRELSE OCH VD JANUARI-DECEMBER 2019

BOLAG	GRUNDLÖN	STYRELSEARVODE	RÖRLIG ERSÄTTNING	KONSULTARVODE	PENSIONS-KOSTNADER	SUMMA
Erik Nerpin	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK
Eric de Basso <sup>49</sup>	100 000 SEK	100 000 SEK	0 SEK	190 000 SEK	0 SEK	390 000 SEK
Naim Messo	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK
Antanyos Budak	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK
Mikael Pettersson*	0 SEK	50 000 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	50 000 SEK
Dory Gevryie*	0 SEK	16 667 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	16 667 SEK
Marcus Andersson*	0 SEK	0 SEK	0 SEK	750 910 SEK	0 SEK	750 910 SEK
Markus Söderlund	60 000 SEK	0 SEK	0 SEK	1 169 229 SEK	0 SEK	1 229 229 SEK
<b>Totalt</b>	<b>160 000 SEK</b>	<b>166 667 SEK</b>	<b>0 SEK</b>	<b>2 110 139 SEK</b>	<b>0 SEK</b>	<b>2 436 806 SEK</b>

\*avgick från sitt styrelseuppdrag vid extra bolagsstämma per 2019-10-29

<sup>49</sup> Konsultarvodet om 190 000 SEK avser arvode som utbetalats i samband med arbete hänförligt till kapitalanskaffning.



**ERSÄTTNING OCH FÖRMÅNER TILL STYRELSE OCH VD JANUARI-DECEMBER 2020**

<b>BOLAG</b>	<b>GRUNDLÖN</b>	<b>STYREL- SEARVODE</b>	<b>RÖRLIG ERSÄTTNING</b>	<b>KONSULT- ARVODE</b>	<b>PENSIONS- KOSTNADER</b>	<b>SUMMA</b>
Erik Nerpin	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK
Eric De Basso <sup>50</sup>	600 000 SEK	0 SEK	0 SEK	110 120 SEK	0 SEK	710 120 SEK
Markus Söderlund	60 000 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	60 000 SEK
Antanyos Budak	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK
Benn Harradine	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK	0 SEK
<b>Totalt</b>	<b>660 000 SEK</b>	<b>0 SEK</b>	<b>0 SEK</b>	<b>110 120 SEK</b>	<b>0 SEK</b>	<b>770 120 SEK</b>

<sup>50</sup> Konsultarvodet om 110 120 SEK avser arvode som utbetalats i samband med arbete hänförligt till kapitalanskaffning.

# UTVALD FINANSIELL INFORMATION

Den finansiella informationen som redovisas i detta avsnitt avseende helår är hämtade från Bolagets årsredovisningar för räkenskapsåren 2019 och 2020. Årsredovisningen för 2019 upprättades i enlighet med Årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2016:10 Årsredovisning i mindre företag (K2). Under räkenskapsåret 2020 antogs en ny redovisningsprincip med effekten att årsredovisningen istället upprättades i enlighet med Årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Ingen koncernredovisning upprättades med stöd av Årsredovisningslagen 7 kap 3 § för mindre koncerner. Årsredovisningarna för räkenskapsåren 2019 och 2020 har reviderats av Bolagets revisor. Den finansiella informationen som redovisas i detta avsnitt avseende kvartal är hämtad från Bolagets delårsrapport för perioden januari – mars 2021, vilken har upprättats enligt samma redovisningsprinciper som Bolagets årsredovisning för 2020 och blivit föremål för översiktlig granskning av Bolagets revisor. Informationen nedan bör läsas tillsammans med avsnittet "Kommentarer till den finansiella informationen" och Bolagets årsredovisningar för räkenskapsåren 2019 och 2020 inklusive revisionsberättelser, samt Bolagets delårsrapport för perioden januari – mars 2021, som samtliga införlivats i Memorandumet genom hänvisning. Belopp i detta avsnitt kan i en del fall ha avrundats. Revisionsberättelserna finns intagna i respektive helårsrapport och följer standardformuleringarna.

Avsnitten i de handlingar som införlivas genom hänvisning är:

## Reviderad årsredovisning för 2020

Resultaträkning	sida 4
Balansräkning	sida 5–6
Kassaflödesanalys	sida 7
Noter	sida 8–12
Revisionsberättelse	sida 14

## Reviderad årsredovisning för 2019

Resultaträkning	sida 3
Balansräkning	sida 4–5
Noter	sida 6–7
Revisionsberättelse	sida 9

## Översiktligt granskad delårsrapport för Q1 2021

Resultaträkning	sida 3
Balansräkning	sida 4–5
Kassaflödesanalys	sida 6
Noter	sida 7–11

Ovan angivna handlingar införlivas i Memorandumet genom hänvisning och utgör därmed en del av Memorandumet. Memorandumet och handlingar som införlivats genom hänvisning enligt ovan kommer under Memorandumets giltighetstid att finnas tillgängliga i elektronisk form på Bolagets hemsida, [www.wicketgaming.com](http://www.wicketgaming.com). På hemsidan finns även bolagsordning tillgänglig. Stiftelseurkund kan erhållas från Bolagsverket.

## FINANSIELL KALENDER

<b>DELÅRSRAPPORT Q2 2021:</b>	25 augusti 2021
<b>DELÅRSRAPPORT Q3 2021:</b>	25 november 2021
<b>ÅRSREDOVISNING 2021:</b>	April 2022
<b>ÅRSSTÄMMA 2022:</b>	Maj 2022

## NYCKELTAL

Ej granskade av Bolagets revisor

NYCKELTAL	Q1 2021	Q1 2020	JAN-DEC 2020	JAN-DEC 2019
Nettoomsättning (TSEK) <sup>51</sup>	1	14	34	77
Resultat före skatt (TSEK) <sup>52</sup>	-1 306	-863	-4 818	-4 903
EBITDA-marginal (%) <sup>53</sup>	neg	neg	neg	neg
EBIT-marginal (%) <sup>54</sup>	neg	neg	neg	neg
Antal anställda <sup>55</sup>	3	2	3	12
Omsättning per anställd (TSEK) <sup>56</sup>	0	7	11	6
Capex (TSEK) <sup>57</sup>	433	960	708	3 664
Soliditet (%) <sup>58</sup>	82%	94%	88%	97%

## RESULTAT- OCH BALANSRÄKNING

RESULTATRÄKNING (TSEK)	Q1 2021	Q1 2020	JAN-DEC 2020	JAN-DEC 2019
Nettoomsättning	1	14	34	77
Aktiverat arbete för egen räkning	433	120	708	-
Övriga rörelseintäkter	1	-	7	3
<b>Summa intäkter</b>	<b>435</b>	<b>134</b>	<b>749</b>	<b>80</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Inköp av tjänster	-60	-225	-1 158	-2 107
Övriga externa kostnader	-1 138	-412	-2 544	-2 377
Personalkostnader	-540	-359	-839	-477
Övriga rörelsekostnader	-3	-	-842	-6
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 306</b>	<b>-863</b>	<b>-4 635</b>	<b>-4 887</b>
<b>Resultat från finansiella poster</b>				
Resultat från andelar i koncernföretag	-	-	-175	-
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	0	-8	-16
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-1 306</b>	<b>-863</b>	<b>-4 818</b>	<b>-4 903</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-1 306</b>	<b>-863</b>	<b>-4 818</b>	<b>-4 903</b>
Skatt på årets resultat	-	-	-	-
<b>Årets resultat</b>	<b>-1 306</b>	<b>-863</b>	<b>-4 818</b>	<b>-4 903</b>

<sup>51</sup> Intäkter från försäljning med avdrag för rabatter och efter eliminering av eventuell koncernintern försäljning.

<sup>52</sup> Rörelseresultat efter finansiella poster.

<sup>53</sup> Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av nettoomsättningen.

<sup>54</sup> Rörelseresultat före finansiella poster och skatt i procent av nettoomsättningen.

<sup>55</sup> Anställda under räkenskapsperioden.

<sup>56</sup> Nettoomsättning fördelat på antalet anställda under räkenskapsperioden.

<sup>57</sup> Kostnad för investeringar i anläggningstillgångar under perioden.

<sup>58</sup> Eget kapital i procent av balansomslutningen.

## BALANSRÄKNING

(TSEK)	MARS-21	MARS-20	DEC-20	DEC-19
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>				
Balanserade utgifter för utvecklings- arbeten och liknande arbeten	10 181	120	9 748	-
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>10 181</b>	<b>120</b>	<b>9 748</b>	<b>-</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>				
Andelar i koncernföretag	-	175	-	175
Fordringar hos koncernföretag	-	9 682	-	8 843
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>-</b>	<b>9 857</b>	<b>-</b>	<b>9 018</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>10 181</b>	<b>9 977</b>	<b>9 748</b>	<b>9 018</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<b>Kortfristiga fordringar</b>				
Övriga fordringar	1 166	50	106	122
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	35	2	1	9
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>1 200</b>	<b>52</b>	<b>107</b>	<b>131</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>418</b>	<b>222</b>	<b>823</b>	<b>1 160</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>1 618</b>	<b>274</b>	<b>929</b>	<b>1 291</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>11 799</b>	<b>10 252</b>	<b>10 677</b>	<b>10 308</b>

## EGET KAPITAL OCH SKULDER

EGET KAPITAL	MARS-21	MARS-20	DEC-20	DEC-19
<i>Bundet eget kapital</i>				
Aktiekapital	2 726	1 666	2 226	1 500
Nyemission under registrering	-	499	250	167
Fond för utvecklingsutgifter	10 181	120	9 748	-
<b>Summa bundet eget kapital</b>	<b>12 907</b>	<b>2 286</b>	<b>12 224</b>	<b>1 666</b>
<i>Fritt eget kapital</i>				
Överkursfond	22 652	17 921	21 421	17 921
Balanserad vinst eller förlust	-24 636	-9 757	-19 385	-4 734
Årets resultat	-1 306	-863	-4 818	-4 903
<b>Summa fritt eget kapital</b>	<b>-3 290</b>	<b>7 301</b>	<b>-2 782</b>	<b>8 284</b>
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 618</b>	<b>9 587</b>	<b>9 442</b>	<b>9 950</b>
<b>Avsättningar</b>				
Övriga avsättningar	641	-	641	-
<b>Summa avsättningar</b>	<b>641</b>	<b>-</b>	<b>641</b>	<b>-</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder	232	112	350	129
Övriga kortfristiga skulder	1 072	0	206	167
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	236	552	37	62
Summa kortfristiga skulder	1 540	665	594	358
<b>Summa skulder</b>	<b>1 540</b>	<b>665</b>	<b>594</b>	<b>358</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>11 799</b>	<b>10 252</b>	<b>10 677</b>	<b>10 308</b>

### Förändring av eget kapital:

2019-01-01 - 2019-12-31 (TSEK)	AKTIEKAPITAL	ÖVERKURS- FOND	BALANSERAT RESULTAT	ÅRETS RESULTAT	TOTALT
Vid årets början	993	9 677	-2 710	-2 024	<b>5 936</b>
Nyemission	506	8 244	-	-	<b>8 750</b>
Ej reg. nyemission	167	-	-	-	<b>167</b>
Föregående års resultat	-	-	-2 024	2 024	<b>0</b>
Årts resultat	-	-	-	-4 903	<b>-4 903</b>
<b>Vid årets slut</b>	<b>1 666</b>	<b>17 921</b>	<b>-4 734</b>	<b>-4 903</b>	<b>9 950</b>

### Förändring av eget kapital:

2020-01-01 - 2020-12-31 (TSEK)	AKTIEKAPITAL, NYEMISSION UNDEDER REG.	FOND FÖR UTV. UTG.	ÖVERKURS- FOND	BALANSERAT RESULTAT	ÅRETS RESULTAT	TOTALT
Vid årets början	1 666	-	17 921	-4 734	-4 903	<b>9 950</b>
Nyemission	560	-	3 610	-	-	<b>4 170</b>
Emissionsutgifter	-	-	-110	-	-	<b>-110</b>
Ej reg. nyemission	250	-	-	-	-	<b>250</b>
Aktivering av utvecklings- utgifter	-	9 748	-	-9 748	-	<b>0</b>
Omföring av föreg. års vinst	-	-	-	-4 903	4 903	<b>0</b>
Årets resultat	-	-	-	-	-4 818	<b>-4 818</b>
<b>Vid årets slut</b>	<b>2 476</b>	<b>9 748</b>	<b>21 421</b>	<b>-19 385</b>	<b>-4 818</b>	<b>9 442</b>

Effekt vid byte av redovisningsprincip.

Effekt vid byte av redovisningsprincip har inte fått någon väsentlig påverkan på eget kapital att någon omräkning skett.

### Förändring av eget kapital:

2021-01-01 - 2021-03-31 (TSEK)	AKTIEKAPITAL, NYEMISSION UNDEDER REG.	FOND FÖR UTV. UTG.	ÖVERKURS- FOND	BALANSERAT RESULTAT	ÅRETS RESULTAT	TOTALT
Vid årets början	2 476	9 748	21 421	-19 385	-4 818	<b>9 442</b>
Nyemission	250	-	1 250	-	-	<b>1 500</b>
Emissionsutgifter	-	-	-19	-	-	<b>-19</b>
Aktivering av utvecklings- utgifter	-	433	-	-433	-	<b>0</b>
Omföring av föreg. års vinst	-	-	-	-4 818	4 818	<b>0</b>
Vid årets slut	-	-	-	-	-1 306	<b>-1 306</b>
<b>2021-03-31</b>	<b>2 726</b>	<b>10 181</b>	<b>22 652</b>	<b>-24 636</b>	<b>-1 306</b>	<b>9 617</b>

## KASSAFLÖDESANALYS

BELOPP I TSEK	Q1 2021	Q1 2020	JAN-DEC 2020	JAN-DEC 2019
<b>Den löpande verksamheten</b>				
Resultat efter finansiella poster	-1 306	-863	-4 818	-4 903
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet m.m.	-	-	1 659	-
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>	<b>-1 306</b>	<b>-863</b>	<b>-3 159</b>	<b>-4 903</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>				
Ökning/minskning av rörelsefordringar	-1 094	79	24	1 604
Ökning/minskning av rörelseskulder	947	307	236	314
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-1 453</b>	<b>-477</b>	<b>-2 899</b>	<b>-2 986</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-433	-120	-708	-
Lån till dotterbolag	-	-840	-	-3 664
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-433</b>	<b>-960</b>	<b>-708</b>	<b>-3 664</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Nyemission	1 481	499	3 269	7 377
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>1 481</b>	<b>499</b>	<b>3 269</b>	<b>7 377</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-405</b>	<b>-937</b>	<b>-337</b>	<b>727</b>
Likvida medel vid periodens början	823	1 160	1 160	433
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>418</b>	<b>222</b>	<b>823</b>	<b>1 160</b>

# KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN

Nedanstående kommentarer till den finansiella utvecklingen avser räkenskapsåren 2020 och 2019 samt perioden januari – mars 2021 ("Q1 2021") med jämförelsetal för samma delårsperiod under 2020 ("Q1 2020"). Avsnittet skall läsas tillsammans med avsnittet "Utvald finansiell information" och de reviderade räkenskaperna för 2020 och 2019 samt Bolagets översiktligt granskade delårsrapport för perioden januari – mars 2021.

## FÖRÄNDRING AV REDOVISNINGSPRINCIP

Årsredovisningen för 2019 upprättades i enlighet med Årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2016:10 Årsredovisning i mindre företag (K2). Under räkenskapsåret 2020 antogs en ny redovisningsprincip med effekten att årsredovisningen istället upprättades i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Delårsrapporten för perioden januari– mars 2021 har upprättats med samma principer som vid upprättandet av årsredovisningen för 2020.

## OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Wicket Gamings totala nettoomsättning för räkenskapsåret 2020 uppgick till 34 TSEK (2019: 77 TSEK). Under både 2020 och 2019 bestod nettoomsättningen i huvudsak av försäljning via Apple och Google. Att nettoomsättningen har minskat mellan 2020 och 2019 är hänförligt till valutakursförluster. Rörelseresultatet för räkenskapsåret 2020 uppgick till -4 635 TSEK (2019: -4 887 TSEK). Diskrepansen mellan rörelseintäkterna och rörelseresultatet för såväl 2020 som 2019 var i huvudsak hänförlig till övriga externa kostnader och inköp av tjänster. De övriga externa kostnaderna bestod främst av utvecklingskostnader under 2020 och 2019. Vidare bestod inköp av tjänster av konsultarvoden under båda perioderna. Den marginella ökningen mellan rörelseresultatet 2020 och 2019 är främst hänförlig till att Bolaget började aktivera sitt arbete.

Wicket Gamings totala nettoomsättning för Q1 2021 uppgick till 1 TSEK (Q1 2020: 14 TSEK). Under såväl Q1 2021 som Q1 2020 bestod nettoomsättningen i huvudsak av försäljning via Apple och Google. Att nettoomsättningen har minskat mellan Q1 2021 och Q1 2020 är en konsekvens av att Bolaget fokuserat på produktutveckling och användaranskaffning inför den stundande lanseringen av Cricket Manager. Rörelseresultatet för Q1 2021 uppgick till -1 306 TSEK (Q1 2020: -863 TSEK). Den negativa utvecklingen i rörelseresultatet mellan delårsperioderna var i huvudsak hänförlig till en ökning i övriga externa kostnader bestående av främst utvecklingskostnader.

## TILLGÅNGAR OCH SKULDER

Per 2020-12-31 uppgick tillgångarna i Wicket Gaming till 10 677 TSEK (2019-12-31: 10 308 TSEK). Över 90 procent av tillgångarna i utgången av 2020 var av immateriell karaktär och utgjordes av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbete (internt utvecklade tillgångar). Tillgångarna i utgången av 2019 utgjordes till störst del av fordringar hos koncernföretag. Det ska noteras att den totala fordran hos koncernföretag var hanterad i utgången av räkenskapsåret 2020 efter kvittning av finansiell fordran och finansiell skuld. Vidare, per 2020-12-31 uppgick eget kapital till 9 442 TSEK (2019-12-31: 9 950 TSEK) och summan av skulder uppgick till 594 TSEK (2019-12-31: 358 TSEK) huvudsakligen bestående av leverantörsskulder samt övriga kortfristiga skulder. Bolagets soliditet i utgången av 2020 respektive 2019 uppgick till 88 procent och 97 procent.

Per 2021-03-31 uppgick tillgångarna i Wicket Gaming till 11 799 TSEK (2020-03-31: 10 252 TSEK). Cirka 86 procent av tillgångarna i utgången av mars 2021 var av immateriell karaktär och utgjordes av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbete (internt utvecklade tillgångar). Tillgångarna i utgången av mars 2020 utgjordes till störst del av fordringar hos koncernföretag. Vidare, per 2021-03-31 uppgick eget kapital till 9 618 TSEK (2020-03-31: 9 587 TSEK) och summan av skulder uppgick till 1 540 TSEK (2020-03-31: 665 TSEK) bestående av övriga kortfristiga skulder, leverantörsskulder och upplupna kostnader samt förutbetalda intäkter. Bolagets soliditet i utgången av mars 2021 respektive mars 2020 uppgick till 82 procent och 94 procent.

## KASSAFLÖDE

Wicket Gamings kassaflöde i den löpande verksamheten för räkenskapsåret 2020 uppgick till -2 899 TSEK (2019: -2 986 TSEK) och inkluderade justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet om 1 659 TSEK (2019: 0 TSEK).<sup>60</sup> Kassaflödet från investeringsverksamheten för samma period uppgick till -708 TSEK (2019: -3 664 TSEK) huvudsakligen bestående av investeringar i immateriella anläggningstillgångar. Under helåret 2019 bestod kassaflödet från investeringsverksamheten i huvudsak av lån till dotterbolag för utveckling av spelplattformen. Vidare uppgick kassaflödet från finansieringsverksamheten under helåret 2020 till 3 269 TSEK (2019: 7 377 TSEK) till följd av nyemission. Även under helåret 2019 påverkades kassaflödet från finansieringsverksamheten positivt av medel från nyemission. Bolagets likvida medel uppgick vid utgången av helåret 2020 till 823 TSEK (2019: 1 160 TSEK).

Wicket Gamings kassaflöde i den löpande verksamheten för Q1 2021 uppgick till -1 453 TSEK (Q1 2020: -477 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten för samma period uppgick till -433 TSEK (Q1 2020: -960

<sup>60</sup> Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet för räkenskapsåret 2020: Nedskrivning av andelar i dotterföretag om 174 882 SEK, valutakursdifferenser om 842 621 SEK och avsättningar om 641 345 SEK.



TSEK) huvudsakligen bestående av förvärv av immateriella anläggningstillgångar. Under Q1 2020 bestod kassaflödet från investeringsverksamheten i huvudsak av lån till dotterbolag för utveckling av spelplattformen. Vidare uppgick kassaflödet från finansieringsverksamheten under Q1 2021 till 1 481 TSEK (2019: 499 TSEK) till följd av nyemission. Även under Q1 2020 påverkades kassaflödet från finansieringsverksamheten positivt av medel från nyemission. Bolagets likvida medel uppgick vid utgången av Q1 2021 till 418 TSEK (Q1 2020: 222 TSEK).

## RÖRELSEKAPITALUTLÅTANDE

Styrelsen gör bedömningen att det befintliga rörelsekapitalet, det vill säga rörelsekapitalet före genomförandet av emissionen, inte täcker Bolagets behov av rörelsekapital för den kommande tolv månadersperioden givet nuvarande affärsplan. För genomförande av Bolagets tillväxt- och expansionsplaner samt för att säkra ett tillräckligt rörelsekapital för Bolagets fortsatta verksamhet har Wicket Gamings styrelse beslutat att genomföra en nyemission och notering av Bolagets aktie på Spotlight. För att kunna driva den löpande verksamheten i önskvärd takt i åtminstone tolv månader framåt krävs det att Bolaget tillförs minst cirka 13,5 MSEK före emissionskostnader i samband med Erbjudandet, motsvarande en nettolikvid om cirka 12 MSEK. Wicket Gaming har, via skriftliga avtal, erhållit teckningsåtaganden om totalt cirka 14,75 MSEK. Teckningsåtagandena är inte säkerställda genom pant, bankgaranti eller på annat sätt. I det fall en eller flera teckningsåtagare inte uppfyller sina åtaganden så att Erbjudandet inte tecknas till den grad att Bolagets lägsta nivå för genomförande av nyemissionen om cirka 13,5 MSEK (cirka 71% av Erbjudandet) uppnås kommer nyemissionen och Noteringen inte att genomföras. Om Bolaget inte har möjlighet att säkra tillräcklig finansiering inom ramen för det förestående Erbjudandet för att täcka den återstående bristen på rörelsekapital, kan Bolaget komma att behöva vidta åtgärder såsom att bedriva verksamheten i lägre takt än beräknat tills dess att ytterligare kapital kan anskaffas. Det är inte säkert att Bolaget i ett sådan scenario lyckas säkerställa alternativ finansiering eller att eventuella verksamhetsåtgärder får önskad effekt.

## BEGRÄNSNINGAR I ANVÄNDANDET AV KAPITAL

Det föreligger inga begränsningar avseende användande av kapital.

## ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

I utgången av mars 2021 bestod Bolagets anläggningstillgångar uteslutande av immateriella anläggningstillgångar som redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar. Avskrivning sker linjärt över den förväntade nyttjandeperioden med hänsyn till väsentligt restvärde. När det föreligger en indikation på att tillgångens värde har minskat görs en prövning av eventuella nedskrivningsbehov. Bolaget har inga registrerade patent eller licenser. Wicket Gamings immateriella anläggningstillgångar består av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten (internt utvecklade tillgångar). Avskrivningsprocenten för den immateriella tillgången kommenteras ej då Bolaget inte har påbörjat några avskrivningar.

## OMKLASSIFICERING AV FINANSIELLA TILLGÅNGAR TILL IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

I utgången av räkenskapsåret 2019 hade Bolaget fordringar hos koncernföretag avseende lån till det thailändska dotterbolaget för utveckling av spelplattformen. I utgången av räkenskapsåret 2020 var den totala fordran hanterad efter kvittning av finansiell fordran och finansiell skuld.

## AVSÄTTNINGAR

Wicket Gaming består av ett svenskt moderbolag samt ett dotterbolag i Thailand som är under pågående utveckling. Det thailändska dotterbolaget har haft i uppdrag att utveckla Cricket Manager plattformen. Kostnaderna för likvidationen har vitsordats av moderbolaget och tagits upp i årsredovisningen för räkenskapsåret 2020. Avsättningen uppgår till 641 TSEK.

## INVESTERINGAR

### KAPITALANSKAFFNING

Sedan verksamhetens start till och med datumet för Memorandumet har det investerats cirka 25,6 MSEK i Bolaget. Omkring 75 procent av det resta kapitalet har investerats i spelutveckling och resterande del om cirka 25 procent har finansierat operativa kostnader. För vidare uppgift kring aktiekapitalets utveckling, se rubriken "Aktiekapitalets utveckling" under avsnittet "Aktier, aktiekapital och ägarförhållanden".

### VÄSENTLIGA INVESTERINGAR

Efter den 31 mars 2021 fram till dagen för Memorandumets offentliggörande har Bolaget inte gjort några investeringar som bedöms vara av väsentlig karaktär. Bolaget har heller inga pågående investeringar av väsentlig karaktär. Framtida finansiella åtaganden kommer i huvudsak att avse investeringar i spelprojekt och initiativ avseende expansion av verksamheten. Expansionen syftar till att öka Wicket Gamings kapacitet och geografiska närvaro.

## VÄSENTLIGA FINANSIELLA FÖRÄNDRINGAR I BOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING EFTER 31 MARS 2021

Det har inte skett några betydande förändringar i Bolagets finansiella ställning efter den 31 mars 2021 fram till dagen för offentliggörande av Memorandumet. Det har dock skett väsentliga förändringar under mars 2021 som redogörs för nedan.

Bolaget under mars 2021 erhållit ett bryggglån om 1 MSEK. Bryggglånet upptogs för att tillgodose finansiering av spelutveckling och relaterade kostnader. För vidare uppgift kring villkoren för bryggglånet, se under rubriken "Väsentliga avtal". Utöver detta har även en företrädesemission om 1,5 MSEK avslutats och registrerats under mars 2021. Företrädesemissionen ökade aktiekapitalet med 250 000,25 SEK genom utgivande av 5 000 005 aktier (före genomförd sammanläggning 1:20). Befintliga ägare deltog i företrädesemissionen inom ramen för företrädesrätt men även externa investerare deltog genom teckning utan företrädesrätt. Likt bryggglånet syftade

emissionen till att tillgodose medel för finansiering av spelutveckling och relaterade kostnader.

Under första kvartalet 2021 beslutade Bolaget vid en extra bolagsstämma om att genomföra en sammanläggning om 1:20, varvid antalet aktier efter registrering minskade med 51 800 422 från 54 526 760 till 2 726 338 aktier.

## KAPITALSTRUKTUR OCH SKULDSÄTTNING

I tabellen nedan sammanfattas Wicket Gamings kapitalstruktur per 31 mars 2021. Tabellen inkluderar endast räntebärande skulder. Bolagets eget kapital uppgick till 9 617 662 SEK, varav Bolagets aktiekapital uppgick till 2 726 338 SEK.

### KAPITALSTRUKTUR (SEK) 2021-03-31

<b>Kortfristiga räntebärande skulder</b>	
Mot borgen (moderbolagsborgen och företagsinteckning)	0
Mot säkerhet	0
Utan borgen eller säkerheter	1 000 000
<b>Summa kortfristiga räntebärande skulder</b>	<b>1 000 000</b>
<b>Långfristiga räntebärande skulder</b>	
Mot borgen	0
Mot säkerhet (pant i aktier, företagsinteckning)	0
Utan borgen eller säkerheter	0
<b>Summa långfristiga räntebärande skulder</b>	<b>0</b>
<b>Eget kapital</b>	
Aktieägartillskott	0
Aktiekapital	2 726 338
Ej registrerat aktiekapital	0
Fond och utvecklingsutgifter	10 181 009
Överkursfond	22 652 158
Annat eget kapital inklusive periodens resultat	-25 941 843
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 617 662</b>

Nedanstående tabell presenterar Wicket Gamings nettoskuldsättning per 31 mars 2021. Tabellen omfattar endast räntebärande skulder.

<b>NETTOSKULDSÄTTNING (SEK) 2021-03-31</b>	
A) Kassa	417 943
B) Likvida medel	0
C) Lätt realiserbara värdepapper	0
<b>D) Summa likviditet (A)+(B)+(C)</b>	<b>417 943</b>
<b>E) Kortfristiga finansiella fordringar</b>	<b>0</b>
F) Kortfristiga räntebärande bankkulder	0
G) Kortfristig del av långfristiga räntebärande skulder	0
H) Andra kortfristiga räntebärande skulder	1 000 000
<b>I) Kortfristiga räntebärande skulder (F)+(G)+(H)</b>	<b>1 000 000</b>
<b>J) Netto kortfristig räntebärande skuldsättning (I)-(E)-(D)</b>	<b>582 057</b>
K) Långfristiga räntebärande banklån	0
L) Emitterade räntebärande obligationer	0
M) Andra långfristiga räntebärande skulder	0
<b>N) Långfristig räntebärande skuldsättning (K)+(L)+(M)</b>	<b>0</b>
<b>O) Nettoskuldsättning (J)+(N)</b>	<b>582 057</b>

# LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

## ALLMÄN INFORMATION

Bolaget, med företagsnamn Wicket Gaming AB, org. nr. 559015-1360, är ett svenskt publikt aktiebolag som bildades i Sverige och registrerades hos Bolagsverket den 27 maj 2015. Bolaget bedriver sin verksamhet i enlighet med aktiebolagslagen och styrelsen har sitt säte i Uppsala. Bolaget har besöksadress Fyrislundsgatan 68, 754 50 Uppsala. Bolagets telefonnummer är 070-780 52 00 (VD). Bolagets webbplats är [www.wicketgaming.com](http://www.wicketgaming.com).

## LEGAL STRUKTUR

Bolaget är moderbolag i en koncern och har ett dotterbolag, Wicket Gaming Thailand Ltd., som bildats i Thailand. Wicket Gaming Thailand Ltd. är helägt av Bolaget så när som på 0,02 procent av aktierna. Anledningen till att Bolaget inte äger 100 procent av Wicket Gaming Thailand Ltd. är att det enligt thailändsk rätt måste finnas minst två aktieägare. Det bedrivs sedan början på 2020 ingen verksamhet i dotterbolaget i Thailand. Avveckling av dotterbolaget är inledd och beräknas vara klar under andra halvåret 2021. För vidare uppgift kring den pågående likvidationen, se rubriken "Organisation".

## SVENSK KOD FÖR BOLAGSSTYRNING

Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden") gäller för svenska aktiebolag vars aktier är upptagna till handel på en reglerad marknad i Sverige, för närvarande Nasdaq Stockholm och NGM Equity. Wicket Gaming omfattas därmed inte formellt av Koden, då Bolagets aktier inte avses att tas upp till handel på en reglerad marknad. Styrelsen har för närvarande inte valt att tillämpa Koden.

## VÄSENTLIGA AVTAL LEVERANTÖRSAVTAL

Bolaget har 1 januari 2020 ingått ett leverantörsavtal med ABNK Premium Systems LTD ("ABNK"). Bolaget har ett avtal med ABNK gällande nyttjande av mjukvarukoder som ABNK utvecklar. I uppdraget ska ABNK projektleda arbetet med Bolagets app "Cricket Manager" och arbeta med den tekniska utvecklingen av appen. ABNKs arbete under avtalet utförs på timbasis vilket innebär att Bolaget kan anpassa omfattningen av avtalet beroende på det rådande behovet. Avtalet gäller från och med den 1 januari 2020 och tills vidare. Avtalet har en uppsägningstid om en månad. Uppsägningstiden om en månad förelig-

ger även för vardera part vid avtalsbrott av någon form, innebärande att den anklagade parten har 30 dagar på sig att korrigera felet för det fall ett avtalsbrott skett. I de fall felet inte kan korrigeras kommer avtalet att hävas. Det är Bolagets uppfattning att avtalet kan ersättas med ett annat avtal inom uppsägningstiden utan större insatser.

## LÅNEAVTAL

Bolaget har i mars 2021 ingått ett låneavtal med Rune Löderup ("Långivaren") avseende ett bryggglån om 1 000 000 SEK. Bryggglånet löper under tre månader med ränta i form av en låneavgift om 50 000 SEK. Lånebeloppet inklusive låneavgiften ska återbetalas i samband Noteringen, dock senast den 15 juni 2021. Långivaren har rätt att, istället för kontant återbetalning av bryggglånet, kvitta fordran mot teckning av aktier inom ramen för Erbjudandet.

## ANSTÄLLDA

Bolaget har per dagen för Memorandumet tre anställda.

## FÖRSÄKRINGAR

Bolaget har ett för branschen sedvanligt försäkringskydd som styrelsen bedömer är tillfredsställande med avseende på verksamhetens art och omfattning. Styrelsen bedömer frågan om försäkringskydd fortlöpande.

## TVISTER OCH RÄTTSFÖRHÅLLANDEN

Bolaget är inte part i några rättsliga förfaranden eller skiljeförfaranden som skulle kunna få väsentlig effekt på Bolagets finansiella ställning. Bolaget har inte heller varit part i sådana rättsliga förfaranden under de senaste tolv månaderna och har inte kännedom om några omständigheter som skulle kunna leda till sådana rättsliga förfaranden.

## IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

Bolaget äger domännamnet [www.wicketgaming.com](http://www.wicketgaming.com). I framtiden är det Bolagets avsikt att anlita ett juridiskt ombud med särskild inriktning att i möjlig omfattning säkerställa Wicket Gamings immateriella rättigheter, inbegripet varumärkesskydd och designskydd.

## TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Bolaget bedömer att samtliga transaktioner och avtal med närstående under den tid som den historiska finansiella informationen omfattar har genomförts på armlängds avstånd och är prissatta till marknadsmässiga villkor. Inga andra transaktioner med närstående utöver nedan har gjorts under den period som den historiska finansiella informationen i Memorandumet avser.

Under 2019 utfördes konsulttjänster inom löpande förvaltning och affärsutveckling enligt ett konsultavtal med Lanmarc GmbH ("Lanmarc"), vilket är ett bolag som ägs av Marcus Andersson. Under 2019 utbetalades 750 910 SEK till Lanmarc.

Bolaget har i januari 2021 ingått ytterligare avtal med Lanmarc gällande konsultuppdrag inom löpande förvaltning och affärsutveckling som ska utföras åt Bolaget. Uppdraget omfattar 40 timmar per vecka. Bolaget ska ersätta Lanmarc cirka 80 000 SEK per månad till dess att Noteringen är genomförd och därefter cirka 120 000 SEK per månad. Bolaget ska även ersätta Lanmarc med cirka 750 SEK per timme i de fall arbetet överstiger 40 timmar i veckan. Avtalet löper fram till den 31 december 2021 med tre (3) månaders ömsesidig uppsägningstid.

Bolaget har under 2019 ingått konsultavtal med Sarassaga iGaming AB, vilket är ett bolag som ägs av Bolagets styrelseledamot Markus Söderlund, för konsulttjänster inom spelutveckling utanför ramen för dennes dåvarande arbete som styrelseledamot. Under den period som den historiska finansiella informationen i Memorandumet avser har 1 169 229 SEK utbetalats till Sarassaga iGaming AB.

Bolaget har under 2019 och 2020 ingått konsultavtal med EdB Redovisning, en firma som ägs av Bolagets verkställande direktör Eric de Basso, för konsulttjänster utanför ramen för dennes arbete som verkställande direktör och styrelseledamot. Konsulttjänsterna avser arbete hänförligt till kapitalanskaffning. Under den period som den historiska finansiella informationen i Memorandumet avser har 300 120 SEK utbetalats till EdB Redovisning.

Bolaget har i januari 2021 ingått ett konsultavtal med Johan Svensson Invest AB, ett bolag som ägs av Bolagets största aktieägare (efter Erbjudandet), avseende utförande av tjänster som grafisk designer. Bolaget ska ersätta Johan Svensson Invest AB för arbetet med ett belopp om 80 000 SEK per månad till dess att Noteringen är genomförd och därefter 110 000 SEK per månad. Bolaget ska även ersätta Johan Svensson Invest AB i de fall arbetet överstiger 40 timmar i veckan. Avtalet löper fram till den 31 december 2021 med tre (3) månaders ömsesidig uppsägningstid.

## MARKNADSPLATSEN

Bolagets aktier kommer att upptas till handel på Spotlight Stock Market under kortnamnet WIG. Handeln i Bolagets aktier kan följas i realtid på [www.spotlightstockmarket.com](http://www.spotlightstockmarket.com).

## RÅDGIVARE

Eminova Partners är finansiell rådgivare, Eminova Fondkommission är emissionsinstitut och TM & Partners är legal rådgivare till Bolaget i samband med Noteringen. Eminova Partners erhåller en på förhand avtalad ersättning för utförda tjänster i samband med Erbjudandet och TM & Partners erhåller löpande ersättning för utförda tjänster. Därutöver har Eminova Partners eller TM & Partners inga ekonomiska eller andra intressen i Erbjudandet. Utöver ovanstående parter intresse att Erbjudandet kan genomföras framgångsrikt, bedöms det inte föreligga några ekonomiska eller andra intressen eller några intressekonflikter mellan parterna som i enlighet med ovanstående har ekonomiska eller andra intressen i Erbjudandet.

## INFORMATION FRÅN TREDJE MAN

Viss information i Memorandumets har inhämtats från utomstående källor. Bolaget har återgivit sådan information korrekt, och såvitt Bolaget känner till och kan försäkra genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av de tredje parter varifrån informationen hämtats har inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande. Bolaget har emellertid inte gjort någon oberoende verifiering av den information som lämnats av tredje part, varför fullständigheten eller riktigheten i den information som presenteras i Memorandumet inte kan garanteras.

# VISSA SKATTEFRÅGOR I SVERIGE

Nedan redovisas vissa skattekonsekvenser som kan aktualiseras för fysiska personer och aktiebolag i anledning av Erbjudandet. Sammanfattningen är baserad på nu gällande regler och är endast avsedd som allmän information för aktieägare som är obegränsat skattskyldiga i Sverige, såvida inte annat anges. Redogörelsen behandlar inte värdepapper som innehåser som lagertillgångar i näringsverksamhet eller av handelsbolag. Vidare behandlas inte de särskilda reglerna om skattefri kapitalvinst (inklusive avdragsförbud för kapitalförlust) och utdelning i bolagssektorn som kan bli tillämpliga på innehav av aktier i Bolaget som anses näringsbetingade. Inte heller omfattas de särskilda regler som kan bli tillämpliga på innehav i bolag som är eller tidigare har varit s.k. fåmansföretag eller på aktier som förvärvats med stöd av s.k. kvalificerade aktier i fåmansföretag. Beträffande vissa kategorier av skattskyldiga gäller särskilda skatteregler. Beskattningen av varje enskild aktieägare beror på dennes speciella situation. Varje aktieägare och innehavare av teckningsrätter rekommenderas därför att rådfråga en skatterådgivare för att få information om de särskilda konsekvenser som kan uppstå i det enskilda fallet, inklusive tillämpligheten och effekten av utländska regler och skatteavtal.

## FYSISKA PERSONER

Fysiska personer beskattas för hela den eventuella kapitalvinsten i inkomstslaget kapital vid försäljning eller annan avyttring av aktier. Skatt tas ut med 30 procent av kapitalvinsten om det är fråga om marknadsnoterade aktier. Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningsersättningen efter avdrag för eventuella försäljningsutgifter och de avyttrade aktiernas omkostnadsbelopp (anskaffningsutgift). Vid kapitalvinstberäkningen används genomsnittsmetoden. Enligt denna skall omkostnadsbeloppet för en aktie utgöras av det genomsnittliga omkostnadsbeloppet för aktier av samma slag och sort. Vid försäljning av marknadsnoterade aktier får omkostnadsbeloppet alternativt bestämmas enligt schablonmetoden till 20 procent av försäljningsersättningen efter avdrag för försäljningsutgifter. Uppkommer kapitalförlust på marknadsnoterade aktier är denna fullt avdragsgill mot skattepliktiga kapitalvinster samma år på aktier och andra marknadsnoterade delägarätter utom andelar i investeringsfonder som enbart innehåller svenska fordringsrätter (räntefonder). Kapitalförlust som inte kan kvittas på detta sätt är avdragsgill med 70 procent mot annan inkomst av kapital. Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges skattereduktion mot kommunal och statlig inkomstskatt samt fastighetsskatt och kommunal fastighetsavgift. Skattereduktion medges med 30 procent av underskott som inte överstiger 100 000 SEK och med 21 procent av resterande del. Ett sådant underskott kan inte sparas till senare beskattningsår.

## JURIDISKA PERSONER

För aktiebolag beskattas alla inkomster, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och utdelningar, i inkomstslaget näringsverksamhet med en skattesats om 22 procent. Kapitalvinster och kapitalförluster beräknas på samma sätt som beskrivits ovan avseende fysiska personer. Avdragsgilla kapitalförluster på aktier och andra delägarätter får endast dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra delägarätter. En sådan kapitalförlust kan även, om vissa villkor är uppfyllda, kvittas mot kapitalvinster i bolag inom samma koncern, under förutsättning att koncernbidragsrätt föreligger mellan bolagen.

Kapitalförluster som inte har kunnat utnyttjas ett visst år får dras av mot kapitalvinster på aktier och andra delägarätter under efterföljande beskattningsår utan begränsning i tiden. Särskilda skatteregler gäller för vissa speciella företagskategorier, exempelvis investeringsfonder, investmentföretag och försäkringsföretag.

## BESKATTNING VID UTDELNING

För privatpersoner beskattas utdelning i inkomstslaget kapital med en skattesats om 30 procent. För fysiska personer som är bosatta i Sverige innehålls normalt preliminär skatt avseende utdelning med 30 procent på utdelat belopp. Den preliminära skatten innehålls av Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren. För aktiebolag beskattas utdelning i inkomstslaget näringsverksamhet med en skattesats om 22 procent.

## AKTIEÄGARE SOM ÄR BEGRÄNSAT SKYLDIGA I SVERIGE

Aktieägare i Bolaget som är begränsat skattskyldiga i Sverige, och som inte bedriver näringsverksamhet från ett fast driftställe i Sverige, beskattas normalt inte i Sverige för kapitalvinster vid avyttring av aktier. Dessa aktieägare kan dock bli föremål för beskattning i sin hemviststat. Sådan aktieägare bör därför rådfråga skatterådgivare i sin hemviststat. Enligt en särskild regel är dock fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige föremål för beskattning i Sverige vid avyttring av aktier i Bolaget, om de vid något tillfälle under de 10 närmaste föregående kalenderåren varit bosatta i Sverige eller stadigvarande vistats här. Beskattningsrätten kan dock vara begränsad genom de skatteavtal som Sverige ingått med andra länder. För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som erhåller utdelning från svenskt aktiebolag uttas normalt svensk kupongskatt. Kupongskattesatsen är 30 procent. Skattesatsen är dock i allmänhet reducerad genom dubbelbeskattningsavtal. Avdraget för kupongskatt verkställs normalt av Euroclear Sweden eller annan som Bolaget har anlitat eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren. Om Bolaget inte har uppdragit åt Euroclear Sweden eller annan att skicka utdelningen skall avdraget verkställas av Bolaget.

## **INVESTERARAVDRAG VID FÖRVÄRV AV AKTIER**

Ett investeraravdrag infördes den 1 december 2013 som tillämpas på investeringar gjorda efter den 30 november 2013. Genom avdraget kan fysiska personer som är skattskyldiga i Sverige och mot kontant betalning förvärvar andelar i bland annat ett svenskt rörelsedrivande aktiebolag av mindre storlek i samband med företagets bildande eller vid en nyemission i vissa fall få göra avdrag för hälften av betalningen för andelar i inkomstslaget kapital, dock högst 650 000 SEK per person och år, vilket motsvarar förvärv av andelar för 1 300 000 SEK. Investerarnas sammanlagda betalning för andelar i ett och samma företag får uppgå till högst 20 000 000 SEK per år. Om flera investerares underlag för investeraravdrag för ett och samma företag tillsammans överstiger 20 miljoner SEK under ett kalenderår, ska underlagen minskas proportionellt så att underlagen tillsammans 68 inte överstiger 20 miljoner SEK. Sedan 1 januari 2016 gäller att en investerare inte får göra investeraravdrag om denne (eller någon närstående) äger eller har ägt andelar i företaget någon gång under perioden den 1 januari två år före beskattningsåret fram till det datum då andelarna förvärvas. Detta gäller oavsett om investeraren äger eller har ägt andelarna direkt eller indirekt och det gäller även om investeraren äger eller ägde andelar i ett annat företag inom samma koncern. Därutöver finns en rad andra krav på såväl investeraren som det företag man investerat i, bland annat när det gäller innehav vid utgången av beskattningsåret, värdeöverföringar till investeraren, löneunderlag, interna förvärv och företagets ekonomiska situation. Ett beviljat avdrag ska vidare återföras under vissa förutsättningar. Varje aktieägare och innehavare av teckningsrätter rekommenderas därför att rådfråga en skatterådgivare för att få information om reglerna kan vara tillämpliga och konsekvenserna av dem i det enskilda fallet.

## **INVESTERINGSSPARKONTO**

För fysiska personer som innehar aktierna i Investeringssparkonto utgår ingen reavinstskatt vid försäljning av aktierna. Det föreligger inte heller någon avdragsrätt vid förlust vid eventuell försäljning av aktierna. För eventuell utdelning på aktierna erläggs ingen källskatt. All beskattning sker via en avkastningsskatt som baseras på kapitalbasen för kontot, oavsett om det gjorts vinst eller förlust på kontot. Avkastningsskatten är ca 0,75 procent, och betalas varje år.

# BOLAGSORDNING

## Wicket Gaming AB

Org nr 559015–1360.

## BOLAGSORDNING

Antagen vid Bolagets extra bolagsstämma den 9 februari 2021.

### § 1 Företagsnamn

Aktiebolagets företagsnamn är Wicket Gaming AB. Bolaget är publikt (publ).

### § 2 Styrelsens säte

Styrelsen har sitt säte i Uppsala kommun.

### § 3 Verksamhet

Bolaget skall bedriva utveckling, marknadsföring och försäljning av mobilspel, ävensom idka därmed förenlig verksamhet.

### § 4 Aktiekapital

Aktiekapitalet ska vara lägst 2 500 000 kronor och högst 10 000 000 kronor.

### § 5 Antal aktier

Antalet aktier ska vara lägst 2 500 000 och högst 10 000 000.

### § 6 Avstämningsförbehåll

Den aktieägare eller förvaltare som på avstämningsdagen är införd i aktieboken och antecknad i ett avstämningsregister, enligt 4 kap. lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument eller den som är antecknad på avstämningskonto enligt 4 kap. 18 § första stycket 6-8 nämnda lag, ska antas vara behörig att utöva de rättigheter som framgår av 4 kap. 39 § aktiebolagslagen (2005:551).

### § 7 Styrelse

Styrelsen ska bestå av minst tre (3) och högst åtta (8) ledamöter utan suppleanter.

### § 8 Revisorer

Bolaget ska ha en eller två revisorer med eller utan revisorssuppleant(er) eller ett registrerat revisionsbolag.

### § 9 Kallelse

Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt på Bolagets webbplats. Att kallelse har skett ska annonseras i Svenska Dagbladet.

Aktieägare som vill delta i bolagsstämman ska dels vara upptagna i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken på avstämningsdagen för bolagsstämman, som bestäms i enlighet med aktiebolagslagen, dels göra en anmälan till Bolaget senast den dag som anges i kallelsen till bolagsstämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och får inte infalla tidigare än femte vardagen före bolagsstämman.

Aktieägare får vid bolagsstämma medföra ett eller två biträden, dock endast om aktieägaren gjort anmälan härom enligt föregående stycke.

### § 10 Ärenden på årsstämma

På årsstämma ska följande ärenden förekomma till behandling:

1. Val av ordförande vid stämman
2. Upprättande och godkännande av röstlängd
3. Val av en eller två justeringsmän
4. Prövning av om stämman blivit behörigen samman kallad
5. Godkännande av dagordning
6. Framläggande av årsredovisningen och revisionsberättelsen samt i förekommande fall koncernredovisningen och koncernrevisionsberättelsen
7. Beslut om fastställelse av resultaträkningen och balansräkningen samt i förekommande fall koncernresultaträkningen och koncernbalansräkningen, om dispositioner beträffande Bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen, om ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören
8. Fastställande av arvoden till styrelse och revisor
9. Val av styrelseledamöter och revisor samt eventuella revisorssuppleanter
10. Annat ärende, som ska tas upp på bolagsstämman enligt aktiebolagslagen (2005:551) eller bolagsordningen.

### § 11 Plats för bolagsstämma

Styrelsen äger rätt att besluta att bolagsstämma, förutom där styrelsen har sitt registrerade säte, ska hållas i Stockholms kommun.

### § 12 Räkenskapsår

Räkenskapsår är 1 januari – 31 december.

# ADRESSER

## **EMITTENT**

Wicket Gaming AB  
Fyrislundsgatan 68  
754 50 Uppsala  
+46(0)70-780 52 00  
ir@wicketgaming.com

## **MARKNADSPLATS**

Spotlight Stock Market  
Klarabergsviadukten 63, 9tr  
101 23 Stockholm  
+46(0)8-511 68 000

## **REVISOR**

Öhrlings  
PricewaterhouseCoopers AB  
Torsgatan 21  
113 97 Stockholm

## **EMISSIONSINSTITUT**

Eminova Fondkommission AB  
Biblioteksgatan 3, 3tr.  
111 46 Stockholm

## **VÄRDEPAPPERSCENTRAL**

Euroclear Sweden AB  
Klarabergsviadukten 63  
111 64 Stockholm  
+46(0)8-402 90 00





**WICKET  
GAMING**