

Styrelse och ledning

Ordförande	Erik Nerpin
Ledamot	Antonyos Budak
Ledamot	Benn Harradine
Ledamot	Eric De Basso
Ledamot	Markus Söderlund
VD	Eric De Basso

Största ägarna Kapital

Avanza Pension	25,25%
Nordnet Pensionsförsäkring	16,69%
Johan Svensson	15,02%
Mikael Pettersson	9,53%
Sebastian Clausin	7,45%
Erik Nerpin	4,69%
Dory Gevryie	4,58%
Blaiseholmen Investment Group	4,52%
Eric De Basso	1,86%
Marcus Andersson	1,72%

Wicket Gaming – Uppstickare i spelbranschen med stora planer

Med sina cirka 2,5 miljarder fans är cricket den näst största sporten i världen. I länder som Indien, Pakistan och Bangladesh är den solklart nummer ett och även i England, Australien, Nya Zeeland och Sydafrika är populariteten stor. Samtidigt är cricket fortfarande lite bortglömt i många länder i Europa och även USA, vilket har lett till att den internationella monetariseringen av idrotten har halkat efter.

Ett exempel är video- och dataspelmarknaden som sammanlagt omsatte omkring 1 500 miljarder kr i fjol. Inom spelindustrin utgör mobilspel nästan hälften av den totala omsättningen och den globala mobila spelmarknaden förväntas växa med en genomsnittlig årlig tillväxttakt (CAGR) på 12,6% mellan 2020 till 2023. Majoriteten av tillväxten ska dessutom komma från tillväxtmarknader såsom Indien, som just nu upplever en teknisk revolution där mobila enheter och internet blir mer tillgängligt än någonsin.

Idag finns det mobilspel som kretsar kring allt möjligt och inte minst sportspel är mycket populära. Framförallt managergenren har blivit framgångsrik och en av de mest kända titlar, Top Eleven, har under de första 10 åren efter lanseringen laddats ner över 240 miljoner gånger. Högkvalitativa managerspel finns även inom flera andra sporter, men just ovannämnda cricket är hittills ett undantag.

Någon som vill ändra på det är Wicket Gaming, ett svenskt spelutvecklingsbolag som grundades år 2015 med fokus på free-to-play (F2P) spel inom sportgenren för mobila plattformar. Sedan mitten av juli handlas bolagets aktie på Spotlight Stock Market och från teckningsnivån på 7 kr har kursen hittills fyrfaldigat.

Cricket Manager lanseras under Q4 2021

Intresset från placerarnas sida är förståeligt eftersom bolaget befinner sig i en intensiv period och nyhetsflödet har varit tätt under de senaste veckorna. För tillfället befinner man sig i slutskedet av lanseringen av speltiteln Cricket Manager som ska äga rum under fjärde kvartalet i år. Cricket Manager kommer initialt lanseras på den indiska subkontinenten, där marknaden för mobilspel förväntas generera intäkter på mer än 4,5 miljarder usd under 2021. Givetvis står även de andra cricket-kunniga länder som England och Australien högt upp på agendan, där köpkraften per individ är högre.

Cricket Manager är ett managerspel som går ut på att äga sin egen cricketklubb och tävla mot andra spelare 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.

Ambitionen är att Cricket Manager ska ge de indiska mobilspelarna samma typ av spelupplevelse som succétitlarna Top Eleven och FIFA Manager erbjuder fotbollsfansen. Just Indien är särskilt intressant på grund av det stora cricketintresse och en befolkning på 1,4 miljarder människor. Indien rankas för närvarande som den femte största globala marknaden för mobilspel när det gäller intäkter och 2020 genomfördes 9 miljarder nedladdningar av mobilspel i landet.

Enligt vd Eric de Basso är spelet i princip färdigutvecklat och har under en alpha launch period testats på målgruppen, för att kartlägga vilka funktioner och vilken typ av spelupplevelse som efterfrågas. Det som återstår är finslipningen av själva spelupplevelsen, bland annat med hjälp av ytterligare funktionalitet.

Utvecklingen av Cricket Manager har till stora delar skett in-house och på ett sätt så att den tekniska plattformen lätt kan anpassas till managerspel inom andra sporter. Det skulle innebära intressanta skalfördelar framöver, samtidigt som det kan snabba på utvecklingen av nya spel.

Erfaren ledning med bred kompetens

Även om cricket är ganska ovanligt i Sverige, så har Wicket Gaming ändå lyckats bygga upp ett omfattande kontaktnät inom idrotten och i styrelsen sitter bland annat Benn Harradine, sportchefen för Svenska Cricketförbundet. Dessutom finns gedigen erfarenhet inom bolaget av att utveckla och lansera liknande spelplattformar.

Vd de Basso är auktoriserad redovisningskonsult och har jobbat många år med gamingbranschen. Han har dessutom en mycket relevant idrottsbakgrund och känner branschen inifrån. CTO Markus Söderlund har tidigare varit anställd hos Betway, där han utvecklade Betways e-Sport plattform. Han har även varit med och utvecklat spelplattformen för World Hockey Manager hos Gold Town Games.

Expansion även via M&A

Under finslipningen av Cricket Manager har man kommit i kontakt med den grafiska studion Unger & Fiedler och speltuvecklaren Linked Dimensions, som båda ingår i den tyska Wegesrand koncernen. Dessa har erfarenhet från samarbeten med bland annat FIFA och Football Manager och efter ett lovande samarbete under några månaders tid, har man nyligen signerat en avsiktsförklaring om att förvärva samtliga aktier i Wegesrand med dotterbolag för en total köpeskilling om cirka 4 Meuro.

Wegesrand är verksam inom spel, media och digital utbildning och beräknas omsätta 2 – 2,5 Meuro under 2021, med ett positivt rörelseresultat. Bolaget har idag cirka 20 heltidsanställda och flera kontor i Tyskland. Förutom spetskompetens inom dataspelsutveckling, speldesign och digital utbildning, har man även ett flertal egenutvecklade titlar vilka planeras att lanseras de kommande två åren.

Bara några dagar före Wegesrand-affären annonserades dessutom förvärvet av iGaming-plattformen DFS King inom Daily Fantasy Sports, inklusive digitala rättigheter, teknologi och domänrättigheter för plattformen. I väntan på att integrera Cricket i sportutbudet ligger hemsidan tillfälligt nere, men plattformen är fullt operativ och i dagsläget finns redan fotboll integrerad.

Tanken är att komplettera plattformen med funktionalitet för effektiva betallosningar som passar den globala marknaden och lanseringen väntas ske under första kvartalet 2022.

Fyra vertikaler framöver

Det slutliga köpeavtalet angående Wegesrand kommer antagligen signeras runt årsskiftet 2021/22, men när allt är på plats kommer Wicket Gaming bli en koncern med totalt 4 vertikaler. Den första är givetvis Games, där inte minst Cricket Manager kommer att ingå. Genom Wegesrand får man dessutom ytterligare IP såsom Tank Operations som planeras att lanseras under andra kvartalet 2022. Dessutom finns Cathedral Builder, Magellan och ett ytterligare managerspel under utveckling som på sikt kommer att utöka spelportföljen.

Vertikal nummer 2 är det redan nämnda iGaming, där man bland annat kommer försöka slussa betting intresserade spelare av Cricket Manager till den egna plattformen. Den tredje vertikalen utgörs av Media som även denna kommer komma genom Wegesrand. Här ingår designstudio Unger & Fiedler som har mångårig erfarenhet av speldesign. För tillfället har man utvecklingskontrakt till 2 stycken AAA-spel och 4 applikationer inom edtech-området. Inom Media ingår även rättigheter till Captain Hog som idag finns som animerade serie och ljudbok.

Sist men inte minst får man vertikalen Education med varumärket Wegesrand, som har lång erfarenhet av game-based-learning och gamification. Bolaget har bland annat arbetat med Bertelsmann, Deutsche Bank, Mercedes-Benz, och Volkswagen. För tillfället har enbart Education pågående kontrakt till ett värde på cirka 10 Mkr, samt en sales pipeline till ett värde på 25-30 Mkr.

Fler förvärv att vänta

Vd Eric de Basso är tydligt med att han inte tänker stoppa sina expansionsplaner här. Han jobbar på fler förvärv inom olika vertikaler och hans förhoppning är att nå ett börsvärde kring 1 miljarder kr vid slutet av 2022, inte minst med hjälp av ytterligare 2-4 förvärv. I nuvarande M&A-pipelinan har man 4 bolag som omsätter mellan 3 – 60 Mkr vardera.

I samband med noteringen genomfördes en nyemission som tillförde bolaget totalt omkring 19 Mkr netto. Med detta kapitalskott bedömer ledningen att Cricket Manager har en god möjlighet att nå flera miljoner nedladdningar. Merparten av köpeskillingen för Wegesrand-förvärvet kommer att betalas med nyemitterade aktier och även ytterligare M&A-affärer kommer sannolikt betalas denna vägen.

Ett intensivt år 2022 är att vänta

Kortsiktigt är det full fokus på den stundande lanseringen av Cricket Manager. Många resurser har lagts på att kartlägga den indiska marknaden och en detaljerad marknadsplan har utarbetats. Till exempel har man ingått ett samarbetsavtal med ett prisbelönt animationsstudio som ska producera marknadsföringsmaterial inför lanseringen. Dessutom jobbar man med ett influencerinriktad marknadsföringsbyrå i syfte att generera nedladdningar. Detta är ett väletablerad tillvägagångssätt som används av de flesta aktörer i branschen.

För 2022 sikar vd de Basso på att kunna nå 10 miljoner nedladdningar av Cricket Manager, vilket givet förutsättningarna framstår som ganska realistiskt. Vad det kommer att innebära i form av intäkter att dock svårare att sia eftersom huvudfokus i början kommer sannolikt ligga på att bygga upp en stor användarbas. På sikt är den finansiella potentialen av Cricket Manager dock minst sagt intressant.

Trots att det sociala gapet är stort så finns det även ett stort antal rika människor och vid slutet av 2020 fanns det enligt Statista cirka 700 000 dollar miljonärer i landet. Den indiska cricketligan Indian Premier League tjänade 10 miljarder kr i sponsorskap under 2017, vilket är mer än till exempel Major League Baseball i USA. Det beräknade totala värdet av Indian Premier League har dessutom växt stabilt under åren 2009 till 2019, med ett årligt genomsnitt om 11% till 5,7 miljarder usd.

En viktig anledning är givetvis den enorma följarskaran och av Indiens 1,4 miljarder invånare äger omkring 36% en mobil enhet. Av den totala spelmarknaden i landet står mobilspel för nästan 90% och är därmed alltså klart dominerande. Samtidigt är människornas köpkraft inte lika stark som i västvärlden, vilket kommer bli en av utmaningarna vad gäller monetariseringen av Cricket Manager.

Tanken är att använda sig av en kombination av mikrotransaktioner i spelet (in-app-köp) och annonser i spelet. Spelarna uppmuntras till att spendera pengar genom att låsa upp särskilda spelfunktioner och genom att erhålla spelvaluta. De som inte ha råd eller som helt enkelt inte vill betala kan till exempel titta på korta reklamklipp och kommer som belöning få spelvaluta för att ta sig vidare.

Intäkter över 100 Mkr ingen omöjlighet nästa år

När man upp till de aviserade 10 miljoner nedladdningar för Cricket Manager är det enligt vår bedömning inte orealistiskt att generera omkring 40 Mkr i intäkter från spelet under 2022. Därtill får man genom förvärvet av Wegesrand en verksamheten som redan i dagsläget taktar på en omsättning kring 25 Mkr. Utöver det har Wegesrand en välfylld pipeline, både vad gäller spelutveckling och inom Education området. Ytterligare cirka 50 Mkr i årsintäkter bör kunna tillkomma genom ytterligare förvärv, givet att några av de pågående samtalen med potentiella kandidater går i hamn.

Fokus i detta skede är klart på tillväxt och rimligtvis kommer man investera en hel del i början för att attrahera spelare. En vinst på sista raden är därför inte att räkna med för kommande år.

Kanske mest spännande är dock utan tvekan potentialen bortom 2022, inte bara vad gäller Cricket Manager men hela Wicket Gaming. Kunskapen om och erfarenheten från den snabbväxande indiska marknaden kommer bli värdefull av många anledningar och det borde inte vara alltför långsökt att bolaget kommer lansera fler titlar som är anpassade just till denna regionen.

Särskilt intressant i detta sammanhanget är Education vertikalen, som redan idag sitter på en färdigutvecklad plattform och imponerande kundrelationer. Noterade bolag såsom Kahoot! och eEducation Albert har visat att den globala edtech-marknaden är het och vi ser ingen anledning varför Wicket Gaming inte borde kunna ta en del av denna växande kakan framöver.

Stor uppsida i aktien om allt faller på plats

Om vi utgår ifrån att Wegesrand-förvärvet kommer gå igenom och att köpeskillingen om cirka 40 Mkr kommer betalas med nyemitterade aktier till ett pris som motsvarar nuvarande aktiekurs, så kommer antalet utestående aktier öka med cirka 26% till drygt 7,2 miljoner. Använder vi denna siffra i beräkningen så motsvarar det "nya" börsvärdet lite mindre än 3 gånger (EV/Sales) den förväntade omsättningen för 2022 om cirka 65 Mkr, dvs exklusive bidraget från hittills inte annonserade förvärv.

Det är inte ovanligt att snabbväxande bolag i ett tidigt skede av sin tillväxtfas värderas till betydligt högre multiplar än så, och om ledningen levererar på sina löften så borde det finnas en meningsfull uppvärderingspotential i Wicket Gaming. Faller alla bitar på plats kan aktien utan problem stå i 50 kr om 12 månader.

Även om risken minskar något i och med förvärvet av Wegesrand, så är den trots allt högre än vanligt givet den korta historiken och faktumet att Cricket Manager har inte lanserats ännu. Aktien lämpar sig därför bäst till den riskvillige.

Analytiker: Sebastian Lang
mail: sebastian@stockpicker.se
www.stockpicker.se

Disclaimer

Detta material har sammanställts av Stockpicker i informationssyfte och ska inte ses som rådgivning. Denna analys är en uppdragsanalys. Stockpicker gör från tid till annan analyser och andra publikationer på uppdrag och mot ersättning från det analyserade bolaget. Innehållet har grundats på information från allmänt tillgängliga källor vilka bedömts som tillförlitliga. Sakinnehållets riktighet och fullständighet liksom lämnade prognoser och rekommendationen kan således inte garanteras. Stockpicker lämnar inte i förväg ut slutsatser och eller omdömen i materialet. Åsikter som lämnats i materialet är analytikerns åsikter vid tillfället för upprättandet av materialet och dessa kan ändras. Det lämnas ingen försäkran om att framtida händelser kommer vara i enlighet med åsikter framförda i materialet. Stockpicker fransäger sig allt ansvar för direkt eller indirekt skada som kan grundas på detta material. Placeringar i finansiella instrument är förenade med ekonomisk risk. Att en placering historiskt haft en god värdeutveckling är ingen garanti för framtiden. Stockpicker fransäger sig därmed allt ansvar för eventuell förlust eller skada av vad slag det må vara som grundar sig på användandet av materialet.