

WeAreQiiwi Interactive AB



BOKSLUTSKOMMUNIKÉ FÖR RÄKENSKAPSÅRET 2017



Fjärde kvartalet 1 oktober - 31 december 2017:

- Omsättning 3 793 TSEK (783 TSEK)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -1 536 TSEK (-435 TSEK)
- Resultat efter finansiella poster (Net result) -1 617 TSEK (-456 TSEK)
- Justerat EBITDA -1 476 TSEK
- Resultat per aktie uppgick till -0,22 SEK (-0,09 SEK)

Tolv månader 1 januari - 31 december 2017:

- Omsättning 9 931 TSEK (3 641 TSEK)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -2 631 TSEK (-1 838 TSEK)
- Resultat efter finansiella poster (Net result) -2 774 TSEK (-1 861 TSEK)
- Justerat EBITDA -2 437 TSEK
- Resultat per aktie -0,38 SEK (-0,35 SEK)

Väsentliga händelser under räkenskapsåret:

- **Bolaget:**
Notering på Aktietorget:
Bolaget noterades på Aktietorget i en mycket lyckad noteringsmission med ca 1 140% överteckning. Bolaget tillfördes i samband med notering ca 12 MSEK efter noteringskostnader.
- **Backpacker™:**
Samarbetsavtal med MAG Interactive:
Bolaget slöt ett strategiskt viktigt publicistavtal med MAG Interactive avseende speltiteln Backpacker™ där MAG skall agera publicist och övervaka lokalisering, marknadsföring och bidra med analysarbete för att säkerställa spelets kvalitet.
- Global lansering:
Den 12 oktober startades lanseringen av Backpacker™ globalt vilket innebär att speltiteln finns tillgängligt i samtliga världens länder för nedladdning. Detta var startskottet för att starta tillväxten av speltitelnns spelarbas på fler marknader.
- Featured av Apple och Google:
Backpacker™ var mellan den 12 oktober – 19 oktober Featured av Apple och Google vilket innebär att speltiteln får en större exponering i spelbutikerna. Detta var första gången en speltitel av Qiiwi blev Featured av Apple och Google.
- Lanseras som spelbart via Facebook:
Speltiteln Backpacker™ lanserades som spelbar via webbläsare på Facebook. Detta bedöms som en kompletterande plattform i arbetet med att växa spelets spelarbas.
- **Nytt ordspel:**
Bolaget startade utvecklingen av ett nytt ordspel som har planerad mjuklanseringsstart under Q1 2018.

Väsentliga händelser efter räkenskapsåret utgång

- **Backpacker™:**
Passerat en miljon registrerade spelare:
Den 2 februari 2018 meddelade bolaget att antalet registrerade spelare i Backpacker™ passerade en miljon registrerade spelare primärt fördelade över länderna Sverige, USA, Tyskland, Storbritannien, Danmark och Norge.
- Uppvisar stark intäktpotential:
Speltiteln Backpacker uppvisar en stark intäktpotential avhängt till aktiviteten av spelarbasen och flertalet av de optimeringsåtgärder som bolaget fokuserat på sedan den globala lanseringen inleddes har börjat ge positiva signaler på kritiska marknader.



Utsikter för räkenskapsåret 2018:

- **Bolaget:**

Påbörja skapandet av Growth/Tillväxt-avdelning:

Bolaget har som mål att under 2018 påbörja arbetet med att skapa en egen Growth/Tillväxt-avdelning för att hantera marknadsföring och tillväxt av bolagets speltitlar på egen hand.

Nå lönsamhet:

Bolagets målsättning är att under 2018 nå lönsamhet på helårsbasis.

- **Backpacker™:**

Optimeringsarbete fortsätter ge positiva resultat:

Det pågående och till viss del redan applicerade optimeringsarbetet för speltiteln på nya kritiska marknader förväntas ge ännu bättre effekter vilket beräknas öka speltiteln intäktpotential ytterligare.

Antalet spelare skall ökas markant:

Antalet registrerade spelare förväntas att skalas upp väsentligt mot tidigare nivåer då kritiska marknader visar på positiva signaler där stora spelarbaser går att nå. Detta innebär också att omsättningen från speltiteln beräknas öka kraftigt jämfört med tidigare år.

Fler språk och marknader:

Speltiteln översätts och lanseras på fler språk där bolaget bedömer att det finns en stor möjlighet till ett positivt mottagande. Språk som utvärderas är franska, spanska, italienska och ryska.

- **Fler speltitlar:**

Ordspel:

Bolaget har som målsättning att under Q1 2018 starta mjuklanseringen av ett nytt ordspel. Utöver detta har bolaget som målsättning att lansera ytterligare ett ordspel under året. Detta innebär att bolaget kommer att komplettera sin spelportfölj med som minst två nya speltitlar inom ordspel under 2018. Detta för att öka bolagets intäktsströmmar över fler speltitlar.



VD har ordet

Stark omsättningstillväxt och ett lärorikt år för Qiiwi

2017 har varit ett extremt spännande och lärorikt år för Qiiwi som spelbolag. Under året som gått har vi haft ett stort fokus på speltiteln Backpacker™ vilket ledde fram till att vi i oktober kunde starta den globala lanseringen för speltiteln. Efter detta har det fortsatta arbetet med speltiteln präglats av optimeringsarbete gällande det lokaliserade innehållet per marknad vilket vi nu ser börjar ge en positiv effekt på kritiska marknader. Det är oerhört kul att se att speltiteln som vi arbetat med under så många år nu börjar få fäste på fler marknader. Detta innebär att vi ser att det finns en stark intäktspotential på kritiska marknader vilket gör att vi under 2018 bedömer oss kunna öka omsättningen i speltiteln i takt med att spelarbasen växer.

Intäkterna för helåret 2017 landade på totalt 9 931 TSEK vilket är en ökning mot föregående år med ca 172% (3 641 TSEK). Under året härleddes ca 95% av intäkterna ifrån speltiteln Backpacker™. Om vi enbart tittar på det fjärde kvartalet 2017 landade intäkterna på 3 793 TSEK vilket är en ökning mot föregående års kvartal med ca 385% (783 TSEK).

Speltiteln Backpacker™ som ryms inom redovisningsposten "Omsättning, samarbetsavtal" ökade mellan det tredje och fjärde kvartalet 2017 sin omsättning med ca 75% vilket är en stark ökning och spelet uppvisar en stark intäktspotential avhängt till aktiviteten av spelarna.

Under första kvartalet 2018 beräknar vi även att lansera "Backpacker Arena" vilket är en ny social funktion i Backpacker™ där spelare kan utmana varandra och tävla om topplisteplaceringar på ett roligt och interaktivt sätt. Med denna funktion breddar vi de sociala inslagen i spelet och väver samtidigt in ett starkt quizformat som flera av våra spelare efterfrågat.

Värt att notera är att resultatet under året och framförallt under det fjärde kvartalet belastas till stor del av de investeringar som genomförts för att växa speltiteln Backpacker™ på nya marknader. Dessa investeringar är framförallt härlett till marknadsföring för att driva spelartrafik till speltiteln och som över tid beräknas nå god avkastning. Dessa kostnader ryms inom redovisningsposten "Direkta kostnader, samarbetsavtal".

FLER SPELTITLAR UNDER 2018

Under 2018 kommer vi dessutom att utöka vår portfölj med minst två nya speltitlar vilket känns väldigt spännande och där vi givetvis har stora förhoppningar om att ytterligare kunna öka bolagets intäcksströmmar och fördela dem över fler speltitlar. Genom att bygga speltitlar mot likasinnade målgrupper har vi också stora möjligheter att lyckas med effektiv korsmarknadsföring. »

SKOLSATSNINGEN "DEN FLYGANDE MATTAN 2"

I vår skolsatsning "Den Flygande Mattan 2" som bedrivs via intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB arbetar vi fortfarande med tre distributörer i försäljningsarbetet ut mot skolorna. Under året har produkten fått uppmärksamhet från flertalet skolor/kommuner och vår förhoppning är att flertalet av de som testat produkten kommer teckna elevlicenser under 2018. Produkten finns tillgänglig på språken svenska, engelska, norska och danska.

STARTAR EGET TILLVÄXT-TEAM

Något som är riktigt värdefullt för oss som bolag är att vi känner oss redo att på egen hand hantera tillväxt och marknadsföring för våra speltitlar. Detta är något som bolaget nu känner sig redo för efter den lärorika resa som 2017 har varit. Detta innebär att vi kommer starta arbetet med att bygga upp ett eget tillväxt-team och detta tar oss ett steg närmare vår långsiktiga vision att hantera marknadsföring och tillväxt för våra speltitlar på egen hand. Till en början kommer detta att utvärderas och testas i samband med mjuklanseringen av vårt nya ordspel.

MÅLSÄTTNINGEN ÄR ATT NÅ LÖNSAMHET 2018

Genom att fortsätta att optimera och anpassa Backpacker™ för att prestera ännu bättre på kritiska marknader samtidigt som vi under 2018 kommer lansera ytterligare speltitlar är målsättning att på helårsbasis nå lönsamhet under 2018. Under de senaste två månaderna har vårt team utökats med ytterligare två medarbetare och bedömningen är att vi nu har det team som krävs för att realisera den plan vi har för nya speltitlar och samtidigt förvalta/optimera de vi redan har.

Erik Dale Rundberg
VD för WeAreQiiwi Interactive AB



RESULTATRÄKNINGAR

Alla belopp i tusentals kronor

	Fjärde kvartalet		Helår	
	2017	2016	2017	2016
Rörelsens intäkter				
Omsättning	170	783	3 318	3 641
Omsättning från samarbetsavtal	3 507	-	6 490	-
Aktiverat arbete (personal)	116	-	123	-
	3 793	783	9 931	3 641
Rörelsens kostnader				
Direkta kostnader	-27	-139	-845	-706
Direkta kostnader, samarbetsavtal	-3 914	-	-6 397	-
Övriga externa kostnader	-445	-366	-1 846	-2 129
Personalkostnader	-943	-713	-3 474	-2 644
Avskrivningar	-82	-28	-137	-28
	-5 411	-1 246	-12 699	-5 507
Rörelseresultat	-1 618	-463	-2 768	-1 866
Finansiella poster	1	7	-6	5
	1	7	-6	5
Resultat efter finansiella poster	-1 617	-456	-2 774	-1 861
Skatt på årets resultat	-	-	-	-
Årets resultat	-1 617	-456	-2 774	-1 861



BALANSRÄKNING - TILLGÅNGAR

Alla belopp i tusentals kronor

	2017-12-31	2016-12-31
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter	577	-
Balanserade utgifter för utv.	123	-
Programvaror, varumärken	-	28
Summa immateriella anläggningstillgångar	700	28
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i intresseföretag	400	325
Summa finansiella anläggningstillgångar	400	325
Summa anläggningstillgångar	1 100	353
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	97	325
Skattefordringar	17	17
Övriga fordringar	141	42
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	224	49
Summa kortfristiga fordringar	479	434
Kassa och bank	13 144	3 991
Summa omsättningstillgångar	13 623	4 425
SUMMA TILLGÅNGAR	14 723	4 778

BALANSRÄKNING - EGET KAPITAL OCH SKULDER

Alla belopp i tusentals kronor

	2017-12-31	2016-12-31
Eget kapital		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	735	532
Fond för utvecklingsutgifter	123	-
Summa bundet eget kapital	858	532
<i>Fritt eget kapital</i>		
Överkursfond	23 135	10 346
Emissionskostnader	-720	-
Balanserat resultat	-6 750	-4 766
Årets resultat	-2 774	-1 861
Summa fritt eget kapital	12 891	3 719
Summa eget kapital	13 749	4 251
Kortfristiga skulder		
Förskott från kunder	-	-
Leverantörsskulder	94	54
Övriga skulder	485	90
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	395	383
Summa kortfristiga skulder	974	527
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	14 723	4 779

KASSAFLÖDESANALYSER

Alla belopp i tusentals kronor

	2017-01-01 2017-12-31 12 mån	2016-01-01 2016-12-31 12 mån
Den löpande verksamheten		
Rörelseresultat	-2 767	-1 866
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:</i>		
Avskrivningar enligt plan	137	28
Aktivering eget arbete	-123	-
Finansiella intäkter	9	9
Finansiella kostnader	-15	-4
Betald inkomstskatt	-	-
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-2 759	-1 833
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet		
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	-45	-21
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	446	86
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 358	-1 768
Investeringsverksamheten		
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-686	-
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-	-
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-75	-300
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-761	-300
Finansieringsverksamheten		
Nyemission	12 992	4 136
Emissionskostnader	-720	-
Utdelning	-	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	12 272	4 136
Ökning/minskning av likvida medel	9 153	2 068
Likvida medel vid årets början	3 991	1 923
Likvida medel vid årets slut	13 144	3 991

EGET KAPITAL

Alla belopp i tusentals kronor

	Aktie- kapital	Aktiverat- arbete	Överkurs- fond	Emissions- kostnader	Balanserat förlust	Årets resultat	Summa eget kapital
<i>Förändring under 2016-01-01 - 2016-12-31</i>							
Belopp vid periodens ingång	404	-	6 339	-	-2 221	-2 546	1 976
Disposition av årets resultat	-	-	-	-	-2 546	2 546	-
Periodens resultat	128	-	4 007	-	-	-1 861	2 274
Belopp vid periodens utgång	532	-	10 346	-	-4 767	-1 861	4 251
<i>Förändring under 2017-01-01 - 2017-12-31</i>							
Belopp vid periodens ingång	532	-	10 346	-	-4 766	-1 861	4 251
Disposition av årets resultat	-	-	-	-	-1 861	1 861	-
Nyemission	203	-	12 789	-720	-	-	12 272
Aktiverat eget arbete	-	123	-	-	-123	-	-
Periodens resultat	-	-	-	-	-	-2 774	-2 774
Belopp vid periodens utgång	735	123	23 135	-720	-6 750	-2 774	13 749

Finansiella kommentarer

INTÄKTER

För det fjärde kvartalet, som avslutades den 31 december 2017 uppgick intäkterna till 3 793 TSEK, vilket kan jämföras med 783 TSEK för samma period föregående år. För helåret 2017 uppgick Bolagets intäkter till 9 931 TSEK, vilket kan jämföras med 3 641 TSEK för helåret 2016.

Periodens omsättning härrör främst från spelet Backpacker™. Bolagets intäkter består i huvudsak av köp som spelarna genomför i spelen (In-App Purchase) samt annonsintäkter. Intäkterna är för de presenterade perioderna huvudsakligen genererade på den europeiska och amerikanska marknaden.

I den rapporterade perioden ingår försäljning till intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB med totalt 25 TSEK. För samma period föregående år uppgick denna försäljning till 131 TSEK.

Bolaget införde inför 2017 en ändrad princip för intäktsredovisning från nettoredovisning till bruttoredovisning. En anledning därvid är att förfarandet är vanligt hos andra spelbolag på marknaden. Då all försäljning av Bolagets spel sker via mobila plattformar som App Store och Google Play bedömer Bolaget att dessa försäljningsintäkter ska redovisas brutto, det vill säga före avdrag. Det innebär således även att kostnaden för dessa plattformar läggs till som en kostnadspost under "Direkta kostnader". I jämförelsetalen för övriga perioder har redovisningen ändrats i enlighet med den förändrade principen för intäktsredovisning.

I Bolagets intäktsredovisning ingår även samtliga bruttointäkter som är hänförliga till spelet Backpacker™, för vilket MAG Interactive agerar som publicist. Samtliga kostnader hänförliga till projektet kostnadsförs.

För att ge en god översikt av publicistsamarbetets utveckling har Bolaget valt att särredovisa dessa intäkter och kostnader i resultaträkningen.

KOSTNADER

Bolagets kostnader utgörs främst av direkta kostnader som är hänförliga till plattformsavgifter till Apple och Google samt till kostnader som ryms inom samarbetet med MAG Interactive. Totalt uppgick dessa kostnader under perioden till 3 941 TSEK. Därutöver uppgick Bolagets personalkostnader till 943 TSEK och övriga kostnader till 445 TSEK.

NOTERING OCH NOTERINGSKOSTNADER

Bolaget noterades under hösten på AktieTorget. I samband med Bolagets noteringen genomfördes även en nyemission för att tillföra Bolaget kapital. Kostnader relaterade till kapitalanskaffning har belastat överkursfonden direkt och redovisas som egen rad i Bolagets balansräkning och kassaflödesanalys. Totalt uppgår denna post till 720 TSEK för helåret.

De kostnader som belastat resultaträkningen uppgår till 60 TSEK för den rapporterade perioden och för helåret till 194 TSEK. Det är således endast den post som belastat resultaträkningen direkt som ingår i justerat EBITDA.

AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL

Bolaget har under den rapporterade perioden inte genererat någon vinst och följaktligen är avkastningen på såväl eget som totalt kapital negativ.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets immateriella anläggningstillgångar utgörs främst av balanserade utgifter för externa lokaliseringsskostnader och uppgick till 577 TSEK vid periodens utgång. Bolaget har för räkenskapsåren 2014, 2015 och 2016 inte aktiverat några utvecklingskostnader utan kostnadsfört all utveckling löpande.

Under den rapporterade perioden har aktivering av eget arbete skett med totalt 116 TSEK. Totalt uppgick aktivering av eget arbete till 123 TSEK vid periodens utgång.

Anskaffningsvärdet för en internt upparbetad anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter (till exempel material och löner).

Immateriella anläggningstillgångar skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod, vilken omprövas vid varje balansdag. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas årligen. Bolaget tillämpar en nyttjandeperiod för balanserade utgifter för utvecklingsarbeten på 24 månader.



FINANSIELLA TILLGÅNGAR

Bolagets finansiella anläggningstillgångar uppgick till 400 TSEK vid periodens utgång. Posten utgörs av aktiekapital och ägartillskott som lämnats till intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB. Eventuella framtida genererade vinstmedel i intressebolaget kan bli föremål för utdelning, men endast vid samtycke från såväl Qiiwi som affärspartneren Alega Software AB.

AVSKRIVNINGAR

Under den rapporterade perioden har avskrivningar belastat resultatet med totalt 82 TSEK, vilket följer Bolagets aktiverings- och avskrivningsprinciper. För helåret uppgick Bolagets avskrivningar till totalt 137 TSEK.

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets omsättningstillgångar uppgick till totalt 13 623 TSEK vid periodens utgång, varav likvida medel utgjorde 13 144 TSEK.

EGET KAPITAL

Bolagets eget kapital uppgick till 13 749 TSEK vid periodens utgång, varav fritt eget kapital uppgick till 12 891 TSEK.

KORTFRISTIGA SKULDER

Bolagets kortfristiga skulder uppgick till 974 TSEK vid periodens utgång och utgjordes främst av leverantörsskulder och interimsskulder.

KASSAFLÖDE

Kassaflödesanalys redovisas i Bolagets bokslutskommuniké. För helåret 2017 var kassaflödet positivt 9 153 TSEK.

SOLIDITET

Bolagets soliditet uppgick till 93% vid periodens utgång.

JUSTERAT EBITDA

EBITDA justerat för kostnader av engångskaraktär uppgick för den rapporterade perioden till -1 476 TSEK. För helåret var motsvarande siffra -2 437 TSEK.

För den rapporterade perioden är det endast kostnader avseende noteringen som är av sådan art att de exkluderas från justerat EBITDA

RESULTAT PER AKTIE

För den redovisade perioden uppgick resultat per aktie till -0,22 SEK.

Vinst per aktie definieras som Resultat efter finansiella poster /

Antal utestående aktier vid periodens utgång.

ANTAL UTESTÅENDE AKTIER

Antal utestående aktier var 7 354 000 st vid periodens utgång.

ÖVERSIKTLIG GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisor.

FULLSTÄNDIG ÅRSREDOVISNING OCH KOMMANDE RAPPORTER

Den fullständiga årsredovisningen kommer finnas tillgänglig för nedladdning från Bolagets hemsida senast fyra veckor innan Bolagets årsstämma.

FÖRSLAG TILL VINSTUTDELNING

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att ingen vinstutdelning skall lämnas för 2017.

NÄSTA RAPPORT

Bolagets kvartalsrapport för det första kvartalet 2018 kommer att offentliggöras den 25 april 2018.

TID OCH PLATS FÖR ÅRSSTÄMMA

Årstämma för Bolaget kommer att ske den 25 april 2018 klockan 13.00 i Alingsås.





WeAreQiiwi Interactive AB

Stora Torget 3 E
441 30 Alingsås

Telefon: 0322-635 000
E-post: info@qiiwi.com
Hemsida: www.qiiwi.com