

WeAreQiiwi Interactive AB



DELÅRSRAPPORT
KVARTAL 1 - 2018



Första kvartalet 1 januari - 31 mars 2018:

- Omsättning 5 643 TSEK (2 250 TSEK)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -1 394 TSEK (465 TSEK)
- Resultat efter finansiella poster (Net result) -1 480 TSEK (469 TSEK)
- Resultat per aktie uppgick till -0,20 SEK (0,09 SEK)

Väsentliga händelser under första kvartalet

• Backpacker™:

Passerat en miljon registrerade spelare:

Den 1 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:

Den 1 februari 2018 meddelade bolaget att 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.

Backpacker Arena lanserades för danska användare:

Den 29 mars 2018 meddelade bolaget att den nya funktionen "Backpacker Arena" i speltiteln Backpacker® inlett sin lansering i Danmark. Funktionen gör det möjligt för spelare att utmana varandra, chatta och tävla om placeringar på topplistor. Funktionen "Backpacker Arena" kommer inledningsvis vara aktiverad för spelare i Danmark för utvärdering och kvalitetssäkring.

• Word Memories

Mjuklansering startad i Australien, Kanada och Sverige:

Under V11 2018 startades mjuklanseringen av det nya ordspelet Word Memories. Mjuklanseringen kommer inledningsvis att genomföras på engelskspråkiga marknader och i Sverige för att utvärdera spelets nyckeltal, lokalisering och funktioner. Word Memories kommer under mjuklanseringen inledningsvis att aktiveras i länderna Australien, Kanada och Sverige och vara tillgänglig för iOS och Android enheter.

VD har ordet

Fortsatt tillväxt

Det första kvartalet 2018 ligger nu bakom oss och det är med glädje jag kan konstatera att vi under perioden lyckats nå fram till två riktigt spännande lanseringar. Dels har vi inlett lanseringen av Backpacker Arena i Danmark vilket är en funktion som kommer att tillföra ett betydligt större socialt inslag i speltiteln Backpacker®. Vi har även inlett mjuklanseringen av vårt nya ordspel Word Memories och det känns verkligen kul att addera ytterligare en ordspelstitel i portföljen som är baserad på en populär ordspelsmekanik.

Omsättningen under perioden landade på totalt 5 643 TSEK vilket är en ökning mot föregående års period med 151%. Jämför vi det fjärde kvartalet 2017 mot det första kvartalet 2018 ser vi en ökning i omsättning på 49%. Omsättningstillväxten är relaterat till en ökning av intäkterna från speltiteln Backpacker® då spelarbasen växt och marknadsföringsarbete skalats upp mot marknader där god ROI (Return-On-Investment) identifierats. Denna projektion bygger på avancerade datamodeller och historiska data kring spelares livstidsvärden vilket gör att vi känner oss trygga i att få god avkastning på de investeringar på marknadsföring som görs. En riktlinje för god ROI för våra spel anses när köpt trafik kan återbetalas inom sex månader.

PERIODENS ARPDau/DAU/MAU/STICKINESS

Med denna kvartalsrapport kommer vi påbörja redovisningen av nyckeltalen ARPDau, Stickiness, DAU och MAU för att ge en mer detaljerad bild över hur våra spelare i våra speltitlar presterar. Vi kommer i framtida kvartalsrapporter att följa upp dessa värden och jämföra mot tidigare kvartal. Därför anges i denna kvartalsrapport enbart värden för den aktuella perioden och en kommentar kring värdets utveckling jämfört med fjärde kvartalet 2017.



ARPDau:

ARPDau för första kvartalet 2018 var 0,88 SEK vilket är en förbättring jämfört mot det fjärde kvartalet 2017. (ARPDau är ett nyckeltal som symboliserar den genomsnittliga totala intäkten per daglig aktiv spelare. Detta värde redovisas innan avdrag för plattformskostnader och exkluderat moms.)

DAU:

Det genomsnittliga antalet DAU för första kvartalet 2018 var 62 901 st vilket är en förbättring jämfört mot det fjärde kvartalet 2017. (DAU är ett nyckeltal som symboliserar antalet dagliga unika spelare.)

MAU:

Det genomsnittliga antalet MAU för första kvartalet 2018 var 272 500 st vilket är en förbättring jämfört mot det fjärde kvartalet 2017. (MAU är ett nyckeltal som symboliserar antalet unika aktiva spelare under den senaste 30-dagarsperioden.)

Stickiness:

Stickiness för första kvartalet 2018 var 23,08% vilket är en förbättring jämfört med fjärde kvartalet 2017. (DAU/MAU kvoten - ofta kallad Stickiness - indikerar att spelarna under första kvartalet 2018 uppvisar en förbättrad aktivitet och god lojalitet jämfört med fjärde kvartalet 2017.)

BACKPACKER® - FÖRSTÄRKT INTÄKTSPOTENTIAL PÅ FLERA MARKNADER

Som vi tidigare informerat om ser vi en fortsatt stark intäktspotential i speltiteln Backpacker®. Det optimeringsarbete som har genomförts för USA och Tyskland har verkligen gett »



positiva signaler vilket innebär att vi öppnat upp betydligt större möjligheter att växa speltitelns spelarbas då fler spelare går att nå på dessa marknader. Vi arbetar fortfarande med optimeringar kring lokalisering på dessa kritiska marknader vilket innebär att ännu bättre resultat förväntas framöver.

Vi ser också tydliga signaler från flertalet länder där speltiteln har en stor potential om den fanns tillgänglig på landets egna språk. Vår förhoppning är därför att kunna starta översättningen av speltiteln till ytterligare språk inom kort till de språk där vi ser den största potentialen för tillfället.

Under perioden startade vi lanseringen av Backpacker Arena i Danmark för att utvärdera funktionaliteten och mottagande. Med funktionen ökar vi de sociala inslagen i Backpacker® rejält i form av utmaningsläget (PvP)-stöd i rundbaserade quiz matcher, spelarchatt och olika topplistor där spelare kan kämpa om placeringarna. Vi kommer nu att följa hur spelare i Danmark påverkas av funktionen samtidigt som vi arbetar vidare med ytterligare optimeringar utifrån den analys och feedback vi får.

WORD MEMORIES – MJUKLANSERING STARTAD

Under slutet av perioden startade vi mjuklanseringen av vårt nya ordspel Word Memories vilket är det första av två nya ordspel som vi planerat att släppa under 2018 och är ett led i vår strategi att öka bolagets intäktsströmmar över flera speltitlar. Mjuklanseringen pågår fortfarande i Australien, Kanada och Sverige för att utvärdera nyckeltal och lokalisering. Eftersom vi byggt spelet kring en spelkaraktär (Emma) är förhoppningen att kunna bygga en långsiktig relation mellan spelaren och spelet vilket vi också hoppas kommer kunna öka engagemang från spelare över lång tid.

Vid sidan av arbetet med Word Memories fokuserar vi också på att se över möjligheterna för att öka intäktpotentialen i våra övriga ordspelstitlar vilka är Words in a Pic, Words in a Pic 2 och WordMunch. Vår förhoppning är att kunna öka intäkterna från dessa speltitlar med mindre arbetsinsatser.

SKOLSATSTNINGEN "DEN FLYGANDE MATTAN 2"

Inom vår skolsatsning arbetar vi fortfarande med tre distributörer för att skala upp licensförsäljningen. Summeringen hittills är fortfarande att vi behöver skala upp antalet sålda licenser för att nå lönsamhet inom projektet. Vid sidan av detta ser vi också över möjligheten att kunna addera fler titlar enligt vårt koncept vilket innebär att titlarna är helt plattformsoberoende. Detta innebär att skolorna kan använda produkterna oavsett vilken plattformspark de besitter. Genom att addera fler titlar i portföljen blir vi mer genomslagskraftiga då vi kan erbjuda produkter som sträcker sig över bredare årskurser.

BRA START PÅ 2018

Första kvartalet 2018 har inneburit ett fortsatt stort optimeringsfokus för speltiteln Backpacker® samtidigt som vi startat mjuklanseringen av ett nytt ordspel som hanteras helt på egen hand av vårt nyetablerade tillväxtteam. Jag vill passa på att tacka alla medarbetare på Qiiwi för den passion, engagemang och glädje som tillförs våra speltitlar och produkter. Med första kvartalet i ryggsäcken ser jag på framtiden med stor tillförsikt för att nå målsättningen kring lönsamhet på helårsbasis!

Erik Dale Rundberg
VD för WeAreQiiwi Interactive AB



RESULTATRÄKNINGAR

Alla belopp i tusentals kronor

	2018	Första kvartalet 2017	12 månader 2017
Rörelsens intäkter			
Omsättning	129	2 250	3 318
Omsättning från samarbetsavtal	5 168	-	6 490
Aktiverat arbete (personal)	346	-	123
	5 643	2 250	9 931
Rörelsens kostnader			
Direkta kostnader	-31	-603	-845
Direkta kostnader, samarbetsavtal	-5 506	-	-6 397
Övriga externa kostnader	-439	-476	-1 846
Personalkostnader	-1 061	-699	-3 474
Avskrivningar	-85	-7	-137
	-7 122	-1 785	-12 699
Rörelseresultat	-1 479	465	-2 768
Finansiella poster	-1	4	-6
	-1	4	-6
Resultat efter finansiella poster	-1 480	469	-2 774
Skatt på årets resultat	-	-	-
Resultat	-1 480	469	-2 774

BALANSRÄKNING - TILLGÅNGAR

Alla belopp i tusentals kronor

	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter	492	268	577
Balanserade utgifter för utv.	469	-	123
Programvaror, varumärken	-	21	-
Summa immateriella anläggningstillgångar	961	289	700
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i intresseföretag	400	325	400
Summa finansiella anläggningstillgångar	400	325	400
Summa anläggningstillgångar	1 361	614	1 100
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	67	1 079	97
Skattefordringar	22	17	17
Övriga fordringar	149	139	141
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	166	60	224
Summa kortfristiga fordringar	404	1 295	479
Kassa och bank	11 622	3 619	13 144
Summa omsättningstillgångar	12 026	4 914	13 623
SUMMA TILLGÅNGAR	13 387	5 528	14 723

BALANSRÄKNING - EGET KAPITAL OCH SKULDER

Alla belopp i tusentals kronor

	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	735	532	735
Fond för utvecklingsutgifter	469	-	123
Summa bundet eget kapital	1 204	532	858
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	23 135	10 346	23 135
Emissionskostnader	-720	-	-720
Balanserat resultat	-9 870	-6 627	-6 750
Årets resultat	-1 480	469	-2 774
Summa fritt eget kapital	11 065	4 188	12 891
Summa eget kapital	12 269	4 720	13 749
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	39	318	94
Övriga skulder	743	98	485
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	336	392	395
Summa kortfristiga skulder	1 118	808	974
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	13 387	5 528	14 723

Finansiella kommentarer

INTÄKTER

För det första kvartalet, som avslutades den 31 mars 2018 uppgick intäkterna till 5 643 TSEK, vilket kan jämföras med 2 250 TSEK för samma period föregående år.

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 har ingen försäljning skett till intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB.

All försäljning av Bolagets spel sker via mobila plattformar som App Store och Google Play. Bolaget redovisar dessa försäljningsintäkter brutto, det vill säga före avdrag. Det innebär således även att kostnaden för dessa plattformar läggs till som en kostnadspost under "Direkta kostnader".

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 5 537 TSEK. Därutöver uppgick Bolagets personalkostnader till 1 061 TSEK och övriga kostnader till 439 TSEK. Bolaget har ett fortsatt rekryteringsbehov och personalkostnaderna förväntas öka under 2018.

För den rapporterade perioden finns inga kostnader av engångskaraktär rapporterade.

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 lokaliseringkostnader och uppgick till 492 TSEK vid periodens utgång.

Under den rapporterade perioden har aktivering av eget arbete skett med totalt 346 TSEK. Totalt uppgick aktivering av eget arbete till 469 TSEK vid periodens utgång. För samma period föregående år uppgick aktivering av eget arbete till 0 TSEK.

Anskaffningsvärdet för en internt upparbetad anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförbara 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 affärspartnern Alega Software AB.

AVSKRIVNINGAR

Under den rapporterade perioden har avskrivningar belastat resultatet med totalt 85 TSEK, vilket följer Bolagets aktiverings- och avskrivningsprinciper. För samma period föregående år uppgick avskrivningar till 7 TSEK.

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets omsättningstillgångar uppgick till totalt 12 026 TSEK vid periodens utgång, varav likvida medel utgjorde 11 622 TSEK.



EGET KAPITAL

Bolagets eget kapital uppgick till 12 269 TSEK vid periodens utgång, varav fritt eget kapital uppgick till 11 065 TSEK.

KORTFRISTIGA SKULDER

Bolagets kortfristiga skulder uppgick till 1 118 TSEK vid periodens utgång och utgjordes främst av leverantörsskulder och interimsskulder.

KASSAFLÖDE

Kassaflödesanalys redovisas i Bolagets bokslutskommuniké.

SOLIDITET

Bolagets soliditet uppgick till 92% vid periodens utgång.

RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie för den redovisade perioden uppgick till -0,20 SEK.

ANTAL UTESTÅENDE AKTIER

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

ÖVERSIKTIG GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisor.

NÄSTA RAPPORT

Bolagets kvartalsrapport för det andra kvartalet kommer att offentliggöras den 25 juli 2018.



WeAreQiiwi Interactive AB

Stora Torget 3 E
441 30 Alingsås

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