



Qiiwi Games AB
Delårsrapport
Jul - Sep 2022

Extreme MAKEOVER HOME EDITION



Tredje kvartalet 1 juli - 30 september 2022

- Intäkter 8 318 TSEK (11 640)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -2 700 TSEK (-2 355)
- Resultat efter finansiella poster -2 783 TSEK (-2 770)
- Resultat efter skatt -2 837 TSEK (-2 770)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,31 SEK (-0,30)

Väsentliga händelser under perioden

- **Mjuklansering av Extreme Makeover: Home Edition planerad till Q4 2022**

Qiiwi Games meddelade den 16 september 2022 att mjuklanseringen av bolagets nya storsatsning inom match-3-spel under Banijays varumärke, Extreme Makeover: Home Edition, får ett nytt estimerat startdatum. Målsättningen är att kunna starta mjuklanseringen av spelet under det fjärde kvartalet. Anledningen till det ändrade startdatumet är att Qiiwi ytterligare vill polera och färdigställa speltiteln funktioner och innehåll för att kunna konkurrera på absoluta toppnivån avseende Casual-spel med match-3.



Nio månader (9 månader) januari - september 2022

- Intäkter 27 508 TSEK (51 929)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -9 021 TSEK (-2 856)
- Resultat efter finansiella poster -8 690 TSEK (-5 354)
- Resultat efter skatt -8 803 TSEK (-5 354)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,95 SEK (-0,58)

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- **Qiiwi Games förnyar licensavtal med ITV gällande speltiteln Hell's Kitchen**

Qiiwi Games meddelade den 2 november 2022 att man förnyat sitt licensavtal för spelet Hell's Kitchen med licensägaren ITV Studios. Hell's Kitchen är Qiiwi Games hittills bäst presterande spel inom affärsområdet "Branded Games". Det nya avtalet innebär att speltiteln kommer finnas kvar och ha ett kontinuerligt fokus i Qiiwi Games "Live Operations"-enhet.

- **Qiiwi Games förvärvar samtliga aktier i Playright - renodlar och konsoliderar verksamheten mot Casual**

Qiiwi Games meddelade den 8 november att man tagit beslut om att renodla sin spelverksamhet mot "Casual Games" inom koncernen vilket innebär att man avslutar sin satsning inom "Hyper Casual" som man sedan augusti 2021 haft via dotterbolaget Playright i Storbritannien. Personal inom Playright kommer att jobba vidare för Qiiwi Games samtidigt som Qiiwi Games genom förvärv av 100% av aktierna i Playright erhåller full kontroll över likvida medel om ca 2.5 MSEK.

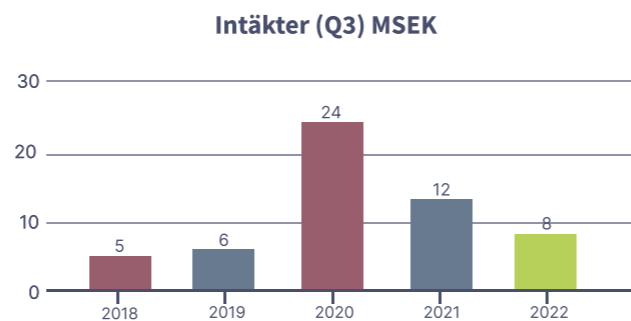


VD har ordet

Extreme och nya speltitlar skall ta oss till nya höjder!

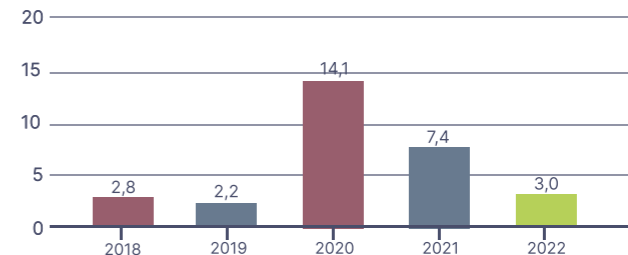
Det tredje kvartalet är nu passerat och Qiiwi jobbar på med fullt fokus kring att kunna starta mjuklanseringen av vår nya sorsatsning inom match-3 genom speltiteln Extreme Makeover: Home Edition. Utöver detta har mycket arbete lagts ned för att bygga upp en betydligt kraftfullare "New Games"-enhet med en uppdaterad intern utvecklingsprocess, vilket skall resultera i lansering av speltitlar som verkligen håller de högt ställda kraven som mobilspelsbranschen ställer idag.

Under kvartalet når vi totala intäkter om ca 8,3 MSEK, en minskning med ca 28% jämfört med samma period föregående år.



Minskningen beror på lägre antal dagliga aktiva spelare i vår spelportfölj som till stor del beror på ca 60% lägre investeringar i marknadsföring jämfört med samma period föregående år. Den lägre investeringen i marknadsföring är ett resultat av att speltitlarna i nuvarande spelportfölj inte har tillräckligt höga livstidsvärden per spelare för att nå bra resultat på marknadsföringskampanjer (User Acquisition). Investeringar i marknadsföring görs dock till lägre nivåer som visat sig ge bättre avkastning för respektive speltitel.

Marknadsföring (Q3) MSEK



Vårt stora fokus är nu Extreme Makeover samt nya innovativa speltitlar inom "New Games"-enheten. Det är detta som åter skall ta oss till tillväxt. Vår nuvarande spelportfölj vilket inkluderar samtliga speltitlar optimeras mot Live Operations-arbete och lönsamhet för att maximera en stabil intäktström kommande år.

"En negativ trend som planar ut - vi jobbar mot en vändning"

Sekventiellt mellan det andra och tredje kvartalet ser vi en stabilisering av intäkterna och når en mindre nedgång om ca 10%, jämfört med samma period föregående år som visade en nedgång om ca 25% kvartal till kvartal. Detta indikerar att arbetet vi gör i vår nuvarande spelportfölj planar ut vår negativa trend och att vi närmar oss en vändning.

"Extreme Makeover: Home Edition"

Under det tredje kvartalet sköt vi fram den planerade mjuklanseringsstarten till det fjärde kvartalet och jag vill återigen betona att det viktiga är att speltiteln lanseras enligt de interna kravspecifikationerna. Extreme håller redan nu en kvalitet som enligt mig är högre än något annat spel vi tidigare lanserat, det är också vårt största projekt hittills.

I projektet utmanar vi oss själva rejält för att konkurrera mot de bäst presterande mobilspelen som finns på marknaden idag. I dagsläget håller vi kvar vår målsättning avseende att starta mjuklanseringen för speltiteln under det fjärde kvartalet.



"Live Operations, självständig enhet etableras"

För att få till en bättre hantering av de speltitlar som befinner sig i Live Operations-läge i vår spelportfölj har vi valt att på Cypern etablera en separat enhet som uteslutande kommer fokusera på dessa speltitlar.

De speltitlar som vi väljer att föra över till denna enhet är sådana där vi utifrån de nyckeltal de presterar vill maximera lönsamheten i stället för att skapa tillväxt. I de flesta fall ökar inte en speltitel sina totala intäkter när det först över till Live Operations men däremot ökar lönsamheten då mindre UA-investeringar genomförs. Målsättningen med Live Operations är att speltitlarna inom denna enhet skall ge bolaget en stabil och långsiktig lönsam intäktström.

I dagsläget befinner sig samtliga lanserade speltitlar i bolagets spelportfölj i Live Operations-läge förutom MasterChef och Wordington.

"New Games, ökat antal resurser"

Vi hade en målsättning inför 2022 att allokeras mer resurser för att jobba med nya spel under egna varumärken, något som blivit försenat då projekt som MasterChef och Extreme Makeover tagit längre tid än förväntat samtidigt som vi förbättrat flertalet speltitlars Live Operations-funktioner, ett arbete som nu till stor del är klart. Vi har även i flera fall arbetat för länge på speltitlar som inte senare visat sig nå de nyckeltalskrav vi vill ha.

Under de senaste veckorna har en bättre arbetsprocess för framtagandet av nya speltitlar etablerats inom bolaget. I den nya processen kommer vi uteslutande att jobba utifrån en MVP-process (Minimum Viable Product) för att betydligt snabbare kunna besluta om ett spelprojekt skall fortsätta utvecklas eller läggas ner. Vi tror att denna nya process skall leda till betydligt bättre resultat och att vi arbetar på spelprojekt som har en global genomslagskraft.

Ett tydligt fokus för nya speltitlar för oss framgent är att skapa spel som passar in i målgruppen "Thinkers" där vi har flera spännande ordspelsmekaniker att utvärdera inom de kommande månaderna. Målsättningen är också att dessa nya speltitlar skall kunna hanteras betydligt mer effektivt avseende utökning av spelinhåll, vilket gör att vi kan skapa kraftfullare livstidsvärden per spelare.

I och med att vi avslutar vår satsning inom hyper casual som vi haft via Playright renodlar vi fullständigt vårt spelfokus mot casual-spel, något som krävs för att vi i sin helhet skall kunna producera bättre spel inom vår nisch. Vi får samtidigt in två erfarna och rutinerade personer i vår "New Games"-enhet i form av Evtim och Kristina, vilka har en gedigen erfarenhet från casual-spel i tidigare uppdrag vilket gör att vi kommer kunna få ett kraftfullare team som helhet inom Qiiwi Games.



"Strategi 2023"

Tittar vi närmare på vår strategi för 2023 så är den indelad i tre områden, Extreme Makeover, New Games och Live Operations.

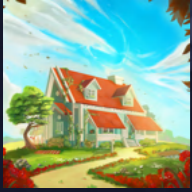
1. Extreme Makeover har en rejäl Blockbuster-potential, det är vårt största spelprojekt hittills med högst ställda krav på kvalitet, vilket också kräver en större organisation för att drivas och lanseras. Under spelets mjuklansering kommer vi få mer information om hur vi kommer kunna lansera det brett under 2023.
2. New Games-området är väldigt spännande och vår nya MVP-process ger oss goda anledningar att tro på förbättringar framöver då det är en skillnad mot hur vi jobbat tidigare med utvärdering av spelidéer.
3. Live Operations-området med sin lokala etablering på Cypern kommer ge oss en bättre möjlighet att få ut maximalt av vår nuvarande spelportfölj och nå en bättre lönsamhet kring denna del av portföljen.

Vi har en spännande avslutning av året att se fram emot!

Erik Dale Rundberg
VD för Qiiwi Games AB

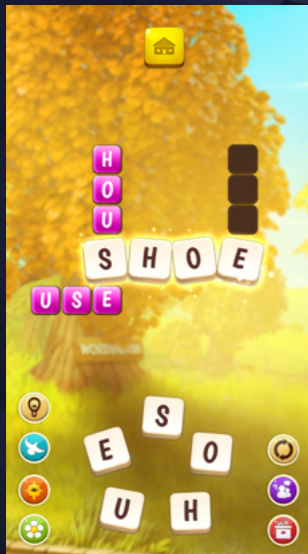


Wordington



Under det tredje kvartalet har bolaget fortsatt att arbeta med liknande resursmängd. En målsättning under perioden har varit att skapa en större testversion av ett nytt korsordsläge med en annan balansering av ledtrådar och funktioner för att öka intäkterna via köp-i-spelet (IAP). Detta med förhoppningen att kunna öka speltitelns långsiktiga livstidsvärde per spelare över tid. Detta test sattes igång under V44 och bedöms pågå under resterande del av 2022. Under det tredje kvartalet har även sedvanligt Live Operations-arbete genomförts vilket innefattar lansering av nytt innehåll och genomförande av Halloween-event.

Under det fjärde kvartalet kommer teamet som jobbar med speltiteln att fokusera på att genomföra event relaterat till säsong, som till exempel Black Friday, Thanksgiving och Jul. Bolaget jobbar även med en ny struktur kring ASO-optimering för att öka andelen organiska installationer speltiteln får via besökare som hittar spelet via Apple App Store eller Google Play.



MasterChef



Under det tredje kvartalet har teamet som arbetar med MasterChef fortsatt att addera mer innehåll och optimera spelfunktioner för att öka speltitelns nyckeltal.

Huvudsakligt fokus är att öka speltitelns spelarbas i USA genom insatser i sociala medier och investeringar i marknadsföring. Bolaget har även sett en ökad vilja från plattformarna Apple App Store och Google Play att exponera speltiteln via så kallad Features, jämfört med andra speltitlar i portföljen.



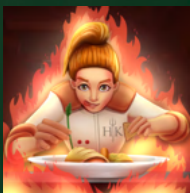
Midsomer Murders



Under det tredje kvartalet har fokus varit att utöka antalet mordfall som spelaren kan lösa i spelet, vilket innebär att speltitelns innehåll utökas. Detta är fortsatt ett fokusområde för det fjärde kvartalet.

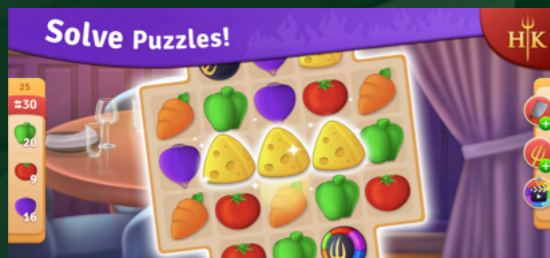
Under kvartalet har även flertalet nya funktioner i form av PvP-stöd och Event-funktioner adderats vilket ger bättre förutsättningar kring att genomföra ett lyckat Live Operations-arbete.

Hell's Kitchen



Under det tredje kvartalet förnyade bolaget sitt licensavtal med ITV Studios gällande speltiteln. Hell's Kitchen är Qiiwi Games hittills bäst presterande spel inom affärsområdet "Branded Games". Det nya avtalet innebär att speltiteln kommer finnas kvar och ha ett kontinuerligt fokus i Qiiwi Games "Live Operations"-enhet.

Under det fjärde kvartalet kommer arbetsinsatser genomföras för att utöka speltitelns innehåll och förbättra speltitelns nyckeltal i form av match-3 förbättringar.



Coronation Street



Under det tredje kvartalet har bolaget fortsatt haft ett mindre fokus mot speltiteln då resurser prioriterats mot andra projekt som bedöms ha större potential.

Under kvartalet har bolaget inlett diskussioner med ITV Studios om en förlängning av befintligt avtal. Mer information om utfall kring dessa diskussioner kommer meddelas via separat pressmeddelande.

Word Solitaire



Under det tredje kvartalet har bolaget slutat arbeta med speltiteln då de tester som genomförts tidigare inte gett den effekt som krävs för att speltiteln skall vara skalbar enligt bolagets kravspecifikationer. Speltiteln kommer med största sannolikhet att tas bort från bolagets spelkonton.

I speltiteln har bolaget byggt upp en fräsch och aktuell meta-miljö som också kan återanvändas i andra "New Games"-produktioner där bolaget vill utvärdera ny spelmekanik.

Backpacker®



Under det tredje kvartalet har bolaget lanserat PvP-stöd vilket innebär bättre förutsättningar för att återaktivera spelare och tävla mot varandra i olika utmaningar.

Utöver detta arbetar vårt team med sedvanliga optimeringar och Live Operations.

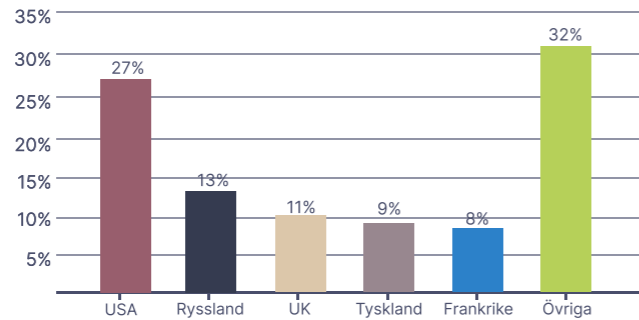
Kitchen Nightmares



Under det tredje kvartalet har bolaget haft ett mindre fokus mot speltiteln då resurser prioriterats mot andra projekt som bedöms ha större potential.

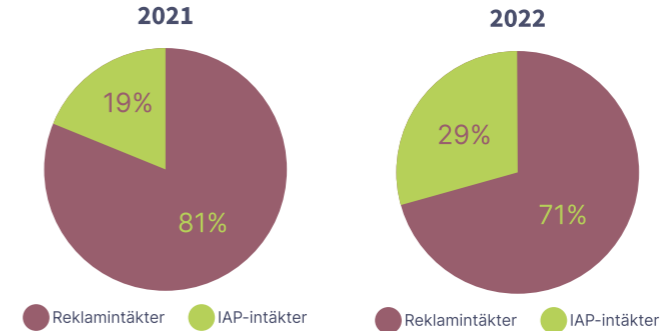
Under det fjärde kvartalet arbetar bolaget vidare med att framför allt förbättra spelets organiska tillväxt genom ASO-optimering.

Spelarbas



Majoriteten av bolagets spelarbas under den rapporterade perioden var fördelad över länderna USA (27%), Ryssland (13%), Storbritannien (11%), Tyskland (9%) och Frankrike (8%). Resterande 32% var fördelad över olika marknader i primärt Europa och Sydamerika.

Intäktsfördelning

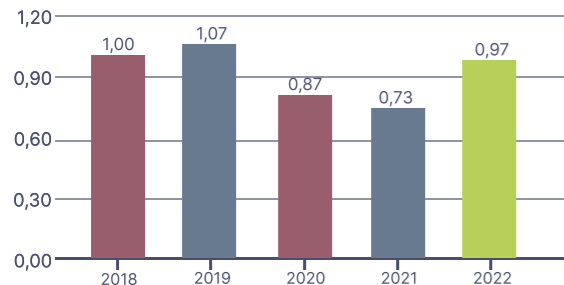


Intäkterna skapas fortsatt till störst del via "Revenue Ads" som stod för ca 71% (81% Q3 2021) av de totala intäkterna samt "Revenue IAP" stod för ca 29% (19% Q3 2021).

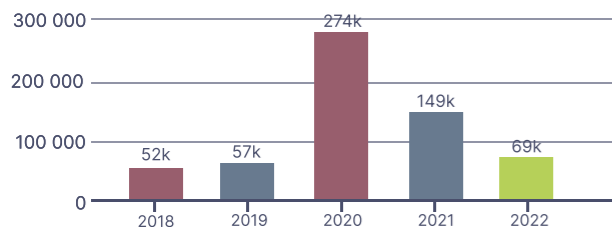


Qiiwi-teamet samlades i maj 2022 på Cypren för strategidagar i samband med Qiiwis 10-årsjubileum

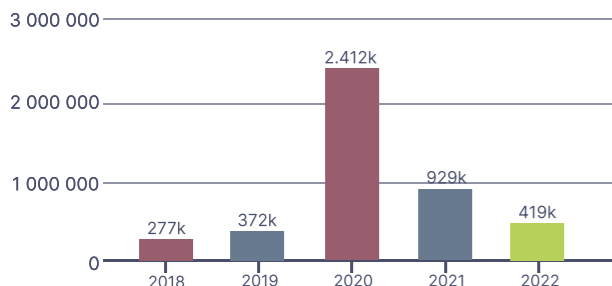
ARPDau (Q3) SEK



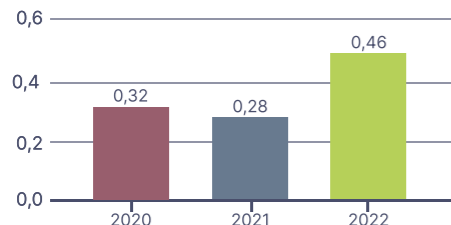
DAU (Q3) Antal



MAU (Q3) Antal



Conversion (Q3) %



Nyckeltalsredovisning

ARPDau:

ARPDau för den rapporterade perioden var ca 0,97 SEK (0,73 SEK) vilket är en ökning jämfört mot samma period föregående år. Ökningen härleds till en mer konkretiserad spelarbas på TIER1-marknader. (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 den rapporterade perioden var ca 69 000 (ca 149 000). Minskningen härleds framför allt på grund av nämnda skillnader i genomförda UA-investeringar under den rapporterade perioden som var ca 53% lägre jämfört med samma period föregående år. Utöver detta har minskningen i spelarbasen primärt skett i speltiteln Wordington och på den ryska marknaden. (DAU är ett nyckeltal som symboliserar antalet dagliga aktiva unika spelare i bolagets spelportfölj.)



MAU:

Det genomsnittliga antalet MAU för den rapporterade perioden var ca 419 000 (ca 929 000). Minskningen härleds framför allt på grund av nämnda skillnader i genomförda UA-investeringar under den rapporterade perioden som var ca 53% lägre jämfört med samma period föregående år. Utöver detta har minskningen i spelarbasen primärt skett i speltiteln Wordington och på den ryska marknaden. (MAU är ett nyckeltal som symboliserar antalet unika aktiva spelare under den senaste 30-dagarsperioden.)



Conversion:

Conversion för den rapporterade perioden var ca 0,46% (0,28%) vilket innebär en förbättring jämfört med samma period föregående år. Conversion är ett mätvärde som reflekterar hur stor andel av bolagets spelarbas som dagligen genomför köp-i-spelen, så kallade In-App Purchases. Nyckeltalet bedöms fortsätta att öka främst via att bolagets kommande speltitel Extreme Makeover: Home Edition enbart har in-app-purchases som sin intäktsgenerering.



Revenue Ads:

Revenue Ads för den rapporterade perioden var ca 71% (81%) vilket innebär en minskning jämfört med samma period föregående år. Nyckeltalet inkluderar hur mycket av de totala intäkterna som genereras via annonsintäkter.



Revenue IAP:

Revenue IAP för den rapporterade perioden var ca 29% (19%) vilket innebär en ökning jämfört med samma period föregående år. Skillnaden beror dels på en effekt av bolagets fokus kring mer funktioner och en anpassad spelmekanik för att främja mer köp i bolagets spelportfölj för att skapa högre långsiktiga livstidsvärden per spelare samt en effekt av mindre DAU i bolagets spelportfölj vilket minskat annonsintäkterna på vissa marknader. Nyckeltalet inkluderar både köp-i-spelen (In-App Purchases) och köp av prenumerationstjänster.



Revenue Subscription:

Revenue Subscription för den rapporterade perioden var ca 2,3 (1,7%) vilket innebär en ökning jämfört med samma period föregående år. Nyckeltalet visar hur stor del av "Revenue IAP" (köp-i-spelen) som görs i bolagets spelportfölj som avser köp av prenumerationstjänster.



CHANGE
their LIVES!



The Harris Family



Resultaträkning - Koncern

Resultaträkningar för koncern	Tredje kvartalet		9 Månader		Helår
	2022	2021	2022	2021	2021
Alla belopp i tusentals kronor					
Rörelsens intäkter					
Omsättning	6 177	9 933	21 762	46 615	57 392
Aktiverat arbete	1 855	1 584	5 101	4 745	5 607
Övriga rörelseintäkter	286	123	645	569	860
	8 318	11 640	27 508	51 929	63 859
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-846	-837	-2 975	-6 129	-7 192
Marknadsföring	-3 038	-7 443	-12 208	-31 761	-40 215
Övriga externa kostnader	-1 928	-1 393	-5 227	-4 795	-6 486
Personalkostnader	-5 055	-4 239	-15 764	-11 882	-16 743
Övriga rörelsekostnader	-151	-83	-355	-218	-326
	-11 018	-13 995	-36 529	-54 785	-70 962
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-2 700	-2 355	-9 021	-2 856	-7 103
Avskrivningar	-1 539	-1 166	-4 015	-3 423	-5 260
Rörelseresultat (EBIT)	-4 239	-3 521	-13 036	-6 279	-12 363
Finansiella poster	1 455	751	4 345	925	1 523
Resultat från andelar i intressebolag	-	-	-	-	-7
Resultat efter finansiella poster	-2 783	-2 770	-8 690	-5 354	-10 847
Skatt på årets resultat	-54	-	-113	-	-21
Resultat efter skatt	-2 837	-2 770	-8 803	-5 354	-10 868



Balansräkning - Koncern

Balansräkning för koncern

Alla belopp i tusentals kronor	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 346	7 751	7 445
Goodwill	3 815	9 515	5 161
Summa immateriella anläggningstillgångar	14 161	17 266	12 606
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	223	143	115
Summa materiella anläggningstillgångar	223	143	115
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i intressebolag	0	67	0
Summa finansiella anläggningstillgångar	0	67	0
Summa anläggningstillgångar	14 384	17 476	12 721
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	2 481	3 710	4 432
Skattefordringar	0	57	65
Övriga fordringar	702	1 761	448
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2 386	258	1 581
Summa kortfristiga fordringar	5 569	5 786	6 526
Kassa och bank	49 886	65 262	59 517
Summa omsättningstillgångar	55 455	71 048	66 043
SUMMA TILLGÅNGAR	69 839	88 524	78 764

Balansräkning - Eget kapital och skulder - För koncern

Alla belopp i tusentals kronor	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Eget kapital			
Aktiekapital	925	925	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 265	97 124	93 192
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-30 431	-19 073	-22 504
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	63 759	78 051	71 613
Innehav utan bestämmande inflytande	2 018	4 205	2 611
Summa eget kapital, koncern	65 777	83 181	74 224
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	1 712	2 315	1 398
Skatteskulder	55	0	0
Övriga skulder	896	1 129	1 051
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 399	1 899	2 091
Summa kortfristiga skulder	4 062	5 343	4 540
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	69 839	88 524	78 764



Resultaträkning - Moderbolag

Resultaträkningar för Moderbolaget	Tredje kvartalet		9 Månader		Helår
	2022	2021	2022	2021	2021
Alla belopp i tusentals kronor					
Rörelsens intäkter					
Omsättning	6 178	9 836	21 762	46 517	57 294
Aktiverat arbete	1 555	1 584	4 467	4 745	5 502
Övriga rörelseintäkter	217	123	576	503	647
	7 950	11 543	26 805	51 765	63 443
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-846	-837	-2 975	-6 129	-7 193
Marknadsföring	-3 037	-7 444	-12 208	-31 761	-40 213
Övriga externa kostnader	-5 002	-4 180	-14 365	-12 980	-17 128
Personalkostnader	-1 550	-1 431	-5 240	-4 469	-6 225
Övriga rörelsekostnader	-132	-83	-355	-217	-326
	-10 567	-13 975	-35 141	-55 556	-71 085
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-2 617	-2 432	-8 336	-3 791	-7 642
Avskrivningar	-1 051	-709	-2 551	-2 463	-3 533
Rörelseresultat (EBIT)	-3 668	-3 141	-10 887	-6 254	-11 175
Finansiella poster	1 210	665	3 770	841	1 145
Resultat efter finansiella poster	-2 458	-2 476	-7 117	-5 413	-10 030
Skatt på årets resultat	-	-	-	-	-
Resultat efter skatt	-2 458	-2 476	-7 117	-5 413	-10 030



Balansräkning - Moderbolag

Balansräkning för moderbolag

Alla belopp i tusentals kronor	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	9 383	7 354	7 042
Summa immateriella anläggningstillgångar	9 383	7 354	7 042
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	61	0	0
Summa materiella anläggningstillgångar	61	0	0
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i intresseföretag	0	440	0
Andelar i koncernföretag	11 059	10 715	10 714
Lån till koncernföretag	0	0	0
Summa finansiella anläggningstillgångar	11 059	11 155	10 714
Summa anläggningstillgångar	20 503	18 509	17 756
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	2 481	3 710	4 432
Skattefordringar	62	57	65
Övriga fordringar	161	1 526	139
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2 317	181	1 517
Summa kortfristiga fordringar	5 021	5 474	6 153
Kassa och bank	46 283	60 924	55 423
Summa omsättningstillgångar	51 304	66 398	61 576
SUMMA TILLGÅNGAR	71 807	84 907	79 332

Balansräkning - Eget kapital och skulder - För moderbolag

Alla belopp i tusentals kronor	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	925	925	925
Fond för utvecklingsutgifter	8 951	6 998	7 013
Summa bundet eget kapital	9 876	7 923	7 938
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	93 265	93 174	93 174
Balanserat resultat	-28 779	-16 796	-16 811
Årets resultat	-7 117	-5 413	-10 030
Summa fritt eget kapital	57 369	70 965	66 333
Summa eget kapital	67 245	78 888	74 271
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	2 985	2 314	1 369
Skulder till koncernföretag	0	1 138	1 033
Övriga skulder	724	975	792
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	853	1 592	1 867
Summa kortfristiga skulder	4 562	6 019	5 061
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	71 807	84 907	79 332

Kassaflödesrapport - Koncern

Kassaflödesrapport för Koncern

Alla belopp i tusentals kronor	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat	-13 036	-6 279	-12 363
Finansiella intäkter	0	1 037	0
Finansiella kostnader	0	-112	-139
Betald inkomstskatt	-113	0	0
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>	4 051	3 376	5 242
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-9 097	-1 978	-7 260
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet			
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	957	4 498	3 757
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	-533	-9 993	-10 541
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-8 673	-7 473	-14 044
Investeringsverksamheten			
Investering i immateriella anläggningstillgångar	-5 101	-4 745	-5 607
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-133	-82	-95
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	0	0	100
Aktieägartillskott till intressebolag	0	-40	-40
Förvärv av dotterbolag	0	-420	-552
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-5 234	-5 287	-6 194
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	0	66 500	66 500
Emissionskostnader	0	-3 542	-3 542
Inbetalningar teckningsoptioner	55	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	55	62 958	62 958
Ökning/minskning av likvida medel	-13 852	50 198	42 720
Valutakursdifferenser	4 221	-153	1 580
Likvida medel vid årets början	59 517	15 217	15 217
Likvida medel vid periodens slut	49 886	65 262	59 517



Förändringar i eget kapital

Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital	Eget kapital tillhörande huvudägaren	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Belopp vid årets ingång	925	93 192	-22 504	71 613	2 611	74 224
Teckningsoptioner	0	91	0	91	0	91
Omräkningsdifferenser	0	-18	271	253	12	265
Periodens resultat	0	0	-8 198	-8 198	-605	-8 803
Belopp vid periodens utgång	925	93 265	-30 431	63 759	2 018	65 777

Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Övrigt fritt eget kapital	Summa eget kapital
Belopp vid årets ingång	925	7 013	66 333	74 271
Teckningsoptioner	0	0	91	91
Avsättning till fond för utvecklingsutgifter	0	1 938	-1 938	0
Periodens resultat	0	0	-7 117	-7 117
Belopp vid periodens utgång	925	8 951	57 369	67 245



Finansiella kommentarer

KONCERNREDOVISNING

Rapporten avser koncernen (Bolaget). Moderbolaget Qiiwi Games AB (publ) äger 100% av aktierna i det cypriotiska dotterbolaget WeAreQiiwi International Ltd, 100% av aktierna i det brittiska dotterbolaget Qiiwi Games UK Ltd samt 63,75% av aktierna i det brittiska dotterbolaget Playright Digital Entertainment Ltd.

Redovisningsvaluta för Bolaget är SEK. Redovisningsvaluta för WeAreQiiwi International Ltd är EUR och medan GBP är redovisningsvaluta för Playright Digital Entertainment Ltd och Qiiwi Games UK Ltd. Omräkning till SEK sker med aktuell växlingskurs vid balansdagen för balansräkningen och genomsnittlig växelkurs för perioden för resultaträkningen. Koncerninterna transaktionerna har neutraliserats i resultat- och balansräkning.

Företag där Qiiwi Games AB innehar majoriteten av rösterna på bolagsstämman och företag där Qiiwi Games AB genom avtal har ett bestämmande inflytande klassificeras som dotterföretag och konsolideras i koncernredovisningen. Dotterföretagen inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med K3, delårsrapportering och Årsredovisningslagen (ÅRL).

Intäkter

OMSÄTTNING

Bolagets intäkter består i huvudsak av intäkter från annonsvisningar (Ads) i spelen, köp som spelarna genomför i spelen (In-App Purchase) samt prenumerationstjänster (Subscription).

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

Inom denna post ingår även provisionskostnader till partners inom Branded Games.

Periodens omsättning härrör främst från spelen Wordington, Hell's Kitchen, Midsomer Murders och MasterChef och är huvudsakligen genererade på den europeiska och amerikanska marknaden.

AKTIVERAT ARBETE

Aktiverat arbete för egen räkning har upparbetats i både moderbolag och dotterbolag. All aktivering avser titlar som ej är i global lansering. Dessutom aktiveras arbetstid avseende utveckling av Bolagets Match-3 spelmotor i det cypriotiska dotterbolaget.

ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

Posten avser realiserade och orealiserade valutakursvinster av rörelsekaraktär.

Kostnader

DIREKTA KOSTNADER

Direkta kostnader utgörs av plattformskostnader till Apple, Google, Facebook och Amazon, i regel 30% via in-App Purchases. För Apple och Google är kostnaden reducerad från 30% till 15% upp till 1 MUSD. I posten för Direkta kostnader ingår även provisionskostnader inom Branded Games.

PERSONALKOSTNADER

Bolaget har personal på huvudkontoret i Sverige (11), samt vid utvecklingsstudios i Storbritannien (3) och på Cypern (47), där merparten av Bolagets anställda arbetar. Bolaget hade vid periodens utgång 61 anställda.

MARKNADSFÖRING

Bolagets marknadsföring är främst koncentrerad till onlineannonsering. All typ av marknadsföring räknas in i posten för marknadsföring, detta oberoende av om spelen befinner sig i global lansering eller i mjuklansering.

ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

I posten för Övriga externa kostnader ryms ett flertal olika kostnader där IT-tjänster, lokaler och konsulttjänster står för merparten av dessa.

ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

Under Övriga rörelsekostnader redovisas realiserade och orealiserade valutakursförluster av rörelsekaraktär.

AVSKRIVNINGAR

Under den rapporterade perioden har Bolaget börjat skriva av speltiteln MasterChef efter dess globala mjuklansering i slutet av juni. Bolaget har planenligt fortsatt avskrivning av speltitlarna Coronation Street, Puzzleton, Midsomer Murders och Kitchen Nightmares. Sedan tidigare är speltitlarna Backpacker, Wordington och Hell's Kitchen fullt avskrivna.

Övrig avskrivning under perioden avser koncernmässig goodwill samt Match-3 spelmotorn K3.

Avskrivningar följer koncernens aktiverings- och avskrivningsprinciper där balanserade utgifter för utvecklingsarbeten sker över 24 månader och goodwill och spelmotorer över 60 månader.

FINANSIELLA POSTER

Under finansiella poster redovisas intäkter och kostnader som inte uppstått i bolagets huvudrörelse såsom kursvinster och kursförluster. Under perioden har valutaeffekter kopplat till bolagets finansiella tillgångar uppgått till 1 210 TSEK vilket beror på kronans försvagning mot USD och EUR då bolaget har likvida medel i dessa valutor.

SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

Moderbolaget har upparbetat förlustavdrag avseende tidigare räkenskapsår. Bolaget har under perioden en beräknad skattekostnad om 54 TSEK vilket är hänförligt till vinst i det cypriotiska dotterbolaget.

Övriga kommentarer

AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL

Avkastning på Eget kapital under den rapporterade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare var -4,4%. Avkastning på Totalt kapital var -4,1%.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncernens immateriella anläggningstillgångar utgörs av aktiverat eget arbete, externa utvecklingskostnader för speltitlar och Match-3 spelmotorn K3 samt koncernmässig goodwill.

Anskaffningsvärdet för en internt upparbetad anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförbara utgifter vilket för den rapporterade perioden helt är hänförligt till löner och fakturerade kostnader.

Immateriella anläggningstillgångar skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod, vilken omprövas vid varje balansdag. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivnings prövas årligen. Bolaget tillämpar en nyttjandeperiod för balanserade utgifter för utvecklingsarbeten på 24 månader och avskrivningstid för goodwill och spelmotor på 60 månader.

MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets materiella anläggningstillgångar utgörs av kontorsmöbler och IT-utrustning och avskrivningstiden är 60 månader.

EGET KAPITAL

Det egna kapitalet utvecklingen för årets nio första månader finns separat redovisad i denna rapport.

KASSAFLÖDESRAPPORT

Kassaflödet inklusive valutakursdifferenser är för årets nio första månader negativt om -9 631 TSEK. Kassaflödesrapport finns separat redovisad i denna rapport.

SOLIDITET

Koncernens soliditet uppgick till 94,2% vid periodens utgång.

RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie för den redovisade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare före och efter utspädning uppgick till -0,31 SEK (-0,30 SEK).

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

De koncerninterna transaktionerna har i koncernredovisningen neutraliserats mellan moderbolaget och dotterbolagen. Totalt har moderbolaget under den rapporterade perioden köpt tjänster av WeAreQiiwi International Ltd motsvarande 3 746 TSEK samt av Qiiwi Games UK Ltd motsvarande 179 TSEK.

Under perioden har det cypriotiska dotterbolaget WeAreQiiwi International Ltd köpt redovisningstjänster om 6 TEUR av Multibrands Digital Ltd, ett närstående bolag till styrelseordförande Özkan Ego.

Moderbolaget har under perioden köpt managementtjänster om 168 TSEK av Fiffiga AB, ett närstående bolag till styrelsemedlem David Nelson.

Samtliga transaktioner har skett på marknadsmässiga villkor.

ANTAL UTESTÅENDE AKTIER

Antal utestående aktier var före och efter utspädning 9 249 492 stycken vid periodens utgång.

ÖVERSIKTLIG GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisor.

FINANSIELL KALENDER

Bokslutskommunikén	23 februari 2023
Årsredovisning	6 april 2023
Kvartalsrapport Q1 2023	27 april 2023
Årsstämma	5 maj 2023
Delårsrapport Q2	24 augusti 2023
Kvartalsrapport Q3	16 november 2023

CERTIFIED ADVISER

Aktieinvest FK AB
Telefon: +46 8 506 517 03
rutger.ahlerup@aktieinvest.se

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Erik Dale Rundberg
VD, Qiiwi Games AB
Telefon: 0709-260 697
E-post: erik@qiiwi.com

OM QIIWI GAMES AB

Qiiwi Games är en utvecklare av spel till mobila plattformar som iOS och Android. Bolagets nuvarande verksamhet startade 2012 och bolaget har spelstudios i Alingsås (Sverige), London (Storbritannien) och Nicosia (Cypern). Qiiwi fokuserar på att utveckla mobilspel riktade mot "Casual Gamers" samt Hyper Casual via dotterbolaget Playright Digital Entertainment Ltd. Bolagets slogan är "Adventures for Everyone".



Qiiwi Games AB

Stora Torget 3
441 30 Alingsås

Telefon: 0322-635-000

E-post: info@qiiwi.com

Hemsida: www.qiiwi.com