



Qiiwi Games AB
Kvartalsrapport 1
Jan - Mar 2022

Extreme MAKEOVER HOME EDITION



Första kvartalet 1 januari - 31 mars 2022

- Intäkter 9 980 TSEK (24 978)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -2 621 TSEK (1 043)
- Resultat efter finansiella poster -3 197 TSEK (567)
- Resultat efter skatt -3 214 TSEK (567)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,35 SEK (0,53)

Väsentliga händelser under perioden

- **Inleder mjuklansering för nya ordspelet Word Solitaire: Cards & Puzzle**

Qiiwi Games meddelade den 14 mars 2022 att man inlett mjuklansering av ett nytt innovativt ordspel under namnet Word Solitaire: Cards & Puzzle. I Word Solitaire är spelarens mål att bygga ord utifrån ett visst antal tillgängliga bokstäver placerade på spelkort. Spelmekaniken i Word Solitaire är en blandning mellan Patiens och Scrabble.

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- Inga väsentliga händelser har inträffat efter periodens utgång.



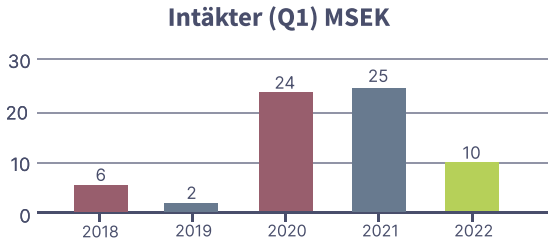
VD har ordet

“Stort fokus på Extreme Makeover”

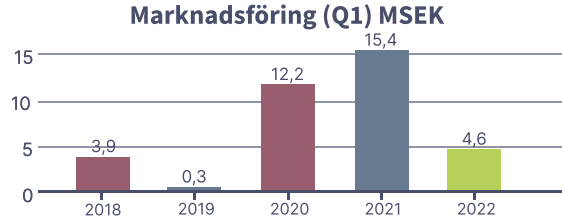
Det första kvartalet av 2022 har nu passerat och vi kan summera ett kvartal där stort fokus beträffande nyutveckling lagts mot vår nya speltitel ”Extreme Makeover: Home Edition”. Även vår nya speltitel Word Solitaire samt Wordington har erhållit större andel utvecklingsresurser.

De totala intäkterna uppgick under kvartalet till ca 10 MSEK, vilket är en minskning med ca 60% jämfört med samma period föregående år. Minskningen härleds till en minskad spelarbas kopplat till mindre UA-investeringar samtidigt som de spellanseringar som vi gjort under 2021 inte ännu nått upp till de målsättningar vi haft avseende tillväxt eller lönsamhet. Under den rapporterade perioden investerades ca 4,6 MSEK i marknadsföring vilket kan jämföras med ca 15,3 MSEK samma period föregående år, en minskning med ca 70%.

Nedan tabell visar bolagets intäktsutveckling för det första kvartalet 2018 – 2022.



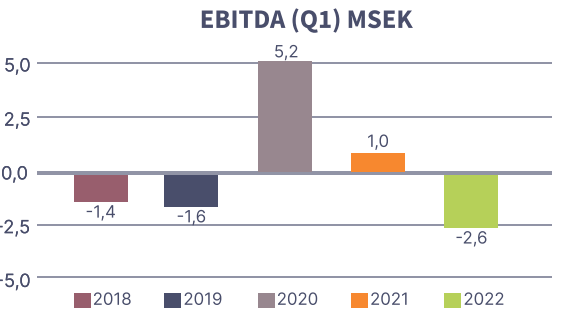
Nedan tabell visar bolagets kostnader för marknadsföring för det första kvartalet 2018 – 2022.



Vi når under den rapporterade perioden ett EBITDA-resultat på ca -2,6 MSEK, vilket är en försämring med ca 3,6 MSEK jämfört med samma period föregående år. Samtidigt är det en sekventiell förbättring jämfört med det fjärde kvartalets resultat med ca 1,6 MSEK.

Vårt marknadsföringsteam har arbetat vidare med att hitta lönsamma UA-investeringar i primärt speltitlarna Wordington, Midsomer Murders samt Hell's Kitchen under den rapporterade perioden. Den nya UA-strategin som implementerades under Q4 som innebär en högre målsättning kring lönsamhet på etablerade speltitlar har påverkat EBITDA-resultatet positivt under den rapporterade perioden. Detta arbete fortgår och finjusteras för att förbättra resultat långsiktigt på UA-kampanjer.

Nedan tabell visar bolagets EBITDA-utveckling för det första kvartalet 2018 – 2022.



“Own IPs: Wordington och Word Solitaire”

Under det första kvartalet har vi inom affärsområdet ”Own IPs” haft störst fokus på speltitlarna Wordington samt vår nya speltitel Word Solitaire.

Wordington som vi under 2021 minskade allokerade resurser mot för att kunna genomföra fler speltitlar inom ”Branded Games” har den senaste perioden fått mer fokus. Under den rapporterade perioden har en satsning genomförts mot att skapa flertalet ”Spelare-mot-Spelare/PvP”-evenemang i speltiteln för att på detta sätt öka engagemangsgraden hos vår aktiva spelarbas.

Vi kommer även framöver att fortsätta ha ett större fokus på Wordington för att optimera speltiteln samt addera mer funktioner för att öka spelarglädjen och således speltitelns långsiktiga livstidsvärde.





Beträffande Word Solitaire så inledde speltiteln en global mjuklansering under mars månad. Speltiteln erbjuder ett innovativt spelupplägg och mekanik som fått positiva recensioner. Tittar vi på data från den svenska marknaden som varit vårt initiala fokus har speltiteln starka retention/kvarhållningsnivåer. Det vi just nu jobbar vidare med är att öka speltitelns intäkt per daglig aktiv spelare. Spelet har även uppmärksammats av en större publicist där vi i dagsläget utvärderar vad som är bästa nästa steg för speltiteln. Målsättningen är att vi under det andra kvartalet kommer att utvärdera vad detta samarbetet kan ge för resultat i det långa loppet och därefter ta ett beslut för framtiden för strategin kring hur Word Solitaire skall publiceras samt utvecklas för att ges bästa möjligheter för lönsamma intäkter för vårt bolag.

Jag vill i samband med denna information också poängtera att vi fortsatt har som strategi att publicera och marknadsföra de spel vi skapar helt på egen hand. Detta för att ansvara till 100% för ett spels livscykel vilket är något som vi tror långsiktigt ger den bästa avkastningen för bolagets verksamhet. Med detta sagt tror vi ändå att det finns god kunskapsutvinning som vi sedan kan applicera på vår egen publicistverksamhet/marknadsföring genom att inom vissa "Small Game Productions/Mindre spelproduktioner" ingå partnerskap med externa publicister.

"Branded Games: Extreme Makeover ges störst resurser"

Inom vårt affärsområde "Branded Games" ges just nu störst fokus mot speltiteln Extreme Makeover: Home Edition. Detta är första speltiteln som vi innehar både ett världskänt varumärke tillsammans med en världskänd huvudkaraktär i form av Ty Pennington. Vi har internt satt upp höga kvalitetsmål kring vilken typ av känsla och funktionalitet som spelet skall inneha innan mjuklansering startas.

För att kunna nå ett trendskifte från tidigare "Branded Games"-spel som vi utvecklat den senaste tiden har vi valt att allokera betydligt mer resurser till detta projekt än tidigare för att utvärdera kring vad för effekt detta kan ge på dess helhetsresultat.

Under april månad har vi påbörjat inspelningen av så kallade "Voice Overs" och marknadsföringsmaterial innehållande Ty Pennington.

Vi bedömer att detta kommer ge en extra dimension i spelarupplevelsen samt ge bättre resultat i marknadsföringskampanjer.

Beträffande MasterChef så har vi fortsatt den omarbetning av spelmekanik och spelupplägg som vi strävat efter. Detta innebär att vi hoppas att kunna nå en global aktivering av speltiteln inom kort.

För mer information om övriga speltitlar inom affärsområdet "Branded Games" se sektionen "Spelkommentarer".

"Spelarbas och intäktsutveckling"

Majoriteten av vår spelarbas under den rapporterade perioden fanns fördelad över länderna USA (24%), Ryssland (18%), Storbritannien (12%), Tyskland (10%) och Frankrike (9%). Resterande 27% var fördelad över olika marknader i primärt Europa och Sydamerika.

Våra intäkter genereras däremot framför allt från USA, Storbritannien och Tyskland vilket beror på att det skiljer sig mycket hur högt ARPDAU-värde en spelare har i olika geografiska områden i världen.

Med tanke på den ryska invasionen av Ukraina valde bolaget mot slutet av det första kvartalet att stoppa samtliga UA-kampanjer som var riktade mot den ryska marknaden. Vi har även sett en drastisk försämring avseende ARPDAU-värdet på den ryska marknaden sedan konflikten startade vilket lett till mindre intäkter från den upparbetade spelarbasen i Ryssland. Denna försämring påverkade intäkterna marginellt negativt under den rapporterade perioden, vår bedömning just nu är att denna försämring i intäkter från de ryska spelarna kommer kvarstå under det andra kvartalet.

I den nya rapportstrukturen har vi valt att dela upp intäktsströmmarna i tre ben enligt nedan:

- Revenue Ads: Intäkter skapade via annonsintäkter
- Revenue IAP: Intäkter skapade via Köp-i-Spelen (In-App Purchases)
- Revenue Subscription: Intäkter skapade via prenumeration.



Intäkterna skapas fortsatt till störst del via "Revenue Ads" som stod för ca 72% (87% Q1 2021) av de totala intäkterna samt "Revenue IAP" stod för ca 26,4% (13,6% Q1 2021). Skillnaden jämfört med samma period föregående år beror dels på en effekt av vårt fokus kring mer funktioner och en anpassad spelmekanik för att främja mer köp i våra spel för att skapa högre långsiktiga livstidsvärden per spelare, dels en effekt av mindre DAU i vår spelportfölj vilket minskat annonsintäkterna på vissa marknader. "Revenue Subscription" stod för ca 1,6% (0,4% Q1 2021) vilken bedöms öka när fler spel erhåller prenumerationsval, i dagsläget finns detta enbart i speltiteln Backpacker®.

Vårt att benämna är att vårt ARPDau-värde stiger med hela 20% jämfört med samma period föregående år. Detta härleds till en mer konkretiserad spelarbas på TIER1-marknader samtidigt som våra nylanserade speltitlar har haft ett högre snitt ARPDau än tidigare lanserade speltitlar. Påverkar gör även den minskade spelarbasen i sin helhet där mer värdefulla spelare, så kallade "hardcore"-spelare, finns kvar. Lyckas vi skala upp spelarbasen med detta förbättrade ARPDau-värde finns goda möjligheter till lönsam tillväxt framöver.

"Playright: ZooCubes startat mjuklansering"

Vår Hyper Casual-studio Playright har fortsatt sitt fokus inom pusselspel och har under april månad startat en mjuklansering för en ny speltitel kallad ZooCubes. Plattformen som ZooCubes är uppbyggd på går att återanvända för att skapa olika teman av pusselkombinationer och pusselspel. ZooCubes är ett innovativt pusselspel som är lätt att lära sig men svårt att bemästra.

Utöver ZooCubes arbetar Playright vidare med ytterligare ett pusselspel som är i närstående till mjuklanseringsstart samt speltiteln Treasure Whacker som förtillfället genomförs tester med diverse större Hyper Casual-publicister som visat intresse i speltiteln.

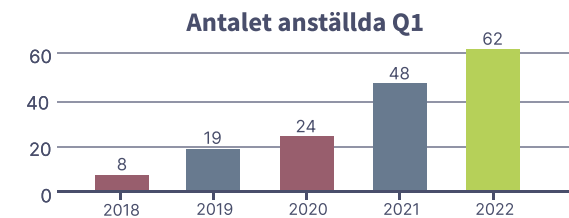
För Playrights del är det största fokuset nu att få till ett antal speltitlar som skapar intäkter till bolaget, här tror vi starkt på den nuvarande strategin kring att lansera ett antal innovativa pusselspeltitlar som dels blir publicerade av etablerade hyper casual-publicister samt en del av oss själva.

"Spännande Q2 och resterande del av 2022"

Under det andra kvartalet är vår förhoppning att kunna starta en mjuklansering på utvalda marknader för vårt nuvarande "Big Game Production" Extreme Makeover: Home Edition, som erhåller stora andelar av våra möjliga resurser. Jag vill påpeka att vi inte kommer att känna oss stressade att tvinga ut spelet i en för tidig fas då vi vill ha spelet så komplett och redo med merparten av dess tänka funktioner redan när mjuklanseringen inleds för att erhålla så bra resultat som möjligt. Utöver detta har vi en spännande uppdatering av MasterChef i närstående som kan leda till tillväxtpotentialer vid positivt utfall.

Vi har under det första kvartalet legat kvar på liknande nivå av antal anställda och planen är att enbart framöver stärka vissa delar av organisationen, primärt med fler utvecklare.

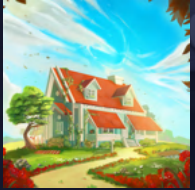
Nedan tabell visar förändring antalet anställda under första kvartalet 2018 - 2022.



Med ett spännande nytt "Branded Games"-spel i antågande i form av Extreme Makeover samt innovativa funktioner med sociala spelelement i fokus för Wordington som bedöms öka spelarengagemanget anser jag att framtiden ser mycket positiv ut, både i det korta och långa perspektivet.

Erik Dale Rundberg
VD för Qiiwi Games AB

Wordington



Under det första kvartalet har teamet som jobbar med Wordington fokuserat på att utöka spelet med mer innehåll samtidigt som de jobbat med större uppdateringar för att addera nya funktioner till spelupplevelsen. Under det första kvartalet har bland annat nytt UI för speltitelns butik samt korsordsscenen testats där fortsatta tester är planerade att genomföras under det andra kvartalet.

Under det andra kvartalet har det påbörjats tester med ny PvP/Spelare-mot-Spelare-funktionalitet vilket bedöms öka engagemangsnivån i den nuvarande spelarbasen. Utöver detta har även tester startats med ett nytt spinnhjul med förbättrade animationer samt ett "Guldghjul" som spelare kan spinna mot att genomföra köp-i-spelet/IAP.

Under det andra kvartalet kommer nya funktioner så som "Mini Rooms", "Daily Quests" samt "Emmas Nightmare" att läggas till vilket bedöms öka kvarhållningsgraden och engagemangsgraden ytterligare.



Word Solitaire



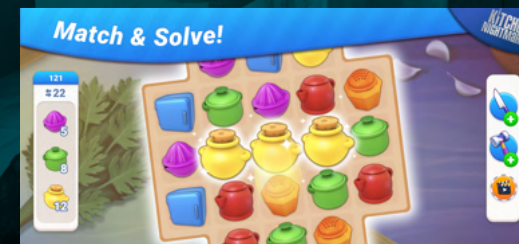
Under det första kvartalet startades den globala mjuklanseringen för speltiteln och initiala tester genomförs framför allt i Sverige och USA. Teamet har jobbat vidare med optimering av speltiteln, tillägg av mer spellägen samt analyserat nyckeltal. Detta är ett arbete som bedöms fortsätta under det andra kvartalet. Speltiteln uppvisar godkänd kvarhållningsgrad/retention på den svenska marknaden men ytterligare förbättringar krävs gällande speltiteln monetisering och intäktsmodell vilket teamet nu fokuserar på.



Kitchen Nightmares



Under det första kvartalet har teamet arbetat med att addera fler funktionaliteter kopplade till att nå en bättre monetisering via köp-i-spelet. Detta är funktioner som "Piggy Bank" samt "Reward Ladder". Utöver detta har det adderats mer funktionalitet kring sociala inbjudningar för att öka speltitelns viralitet och antal organiska installationer.



Hell's Kitchen



Under det första kvartalet har vi arbetat mycket med optimering av speltitelns kärnfunktionalitet vilket dels har inneburit att flytta speltiteln till en uppdaterad kodbas för bättre prestanda och nya funktioner. Detta innebär bland annat att speltiteln kommer upprustas med mer funktioner för ökad monetisering via köp-i-spelet. Under det andra kvartalet förväntas denna process fortsätta varav vid förbättringar i speltitelns nyckeltal innebär förbättrade möjligheter att nå tillväxt och ökade UA-investeringar.

Bolaget ser tillsammans med licensägaren ITV över en plan för spelet framgent samt hur man kan nå förbättrade tillväxtmöjligheter för speltiteln vilket bland annat innebär en omförhandling av vissa avtalsvillkor.

Utöver det nämnda har teamet jobbat med sedvanliga optimeringar och Live Operations.

Midsomer Murders



Under det första kvartalet har fokus legat mot att optimera och höja spelarupplevelsen relaterat till berättelsen i spelet. Utifrån detta lanserades fullt ut den "Hidden Objects"-funktionalitet som under en längre period befunnit sig i ett test, efter ett positivt utfall är detta nu tillgängligt för samtliga spelare.

Utöver detta arbetar teamet på att utöka tillgängligt innehåll i spelet genom att addera fler brottsfall för spelarna att lösa och ta sig igenom kombinerat med evenemang.

Coronation Street



Sedvanliga optimeringar och Live Operations. Bolaget ser tillsammans med licensägaren ITV över en plan för spelet framgent samt hur man kan nå förbättrade tillväxtmöjligheter för speltiteln vilket bland annat innebär en omförhandling av vissa avtalsvillkor.

Backpacker®



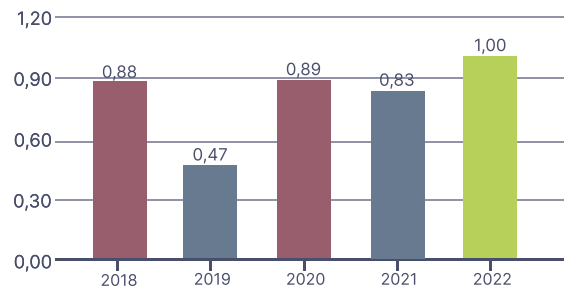
Under början av det andra kvartalet påbörjade vi lanseringen av ett antal mindre platser för spelarna att besöka. Utöver detta arbetar vårt team med sedvanliga optimeringar och Live Operations.

MasterChef

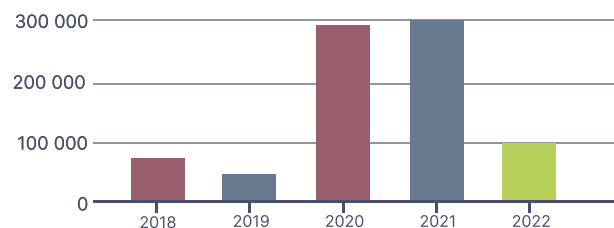


Under det första kvartalet har fokus legat mot att färdigställa den nya prototypen med en omarbetad spelmekanik som inkluderar mer "cooking simulation" kombinerat med match-3-nivåer. Denna version bedöms gå live under det andra kvartalet varav vid positiva resultat aktiveras globalt för vidare uppskalningstester.

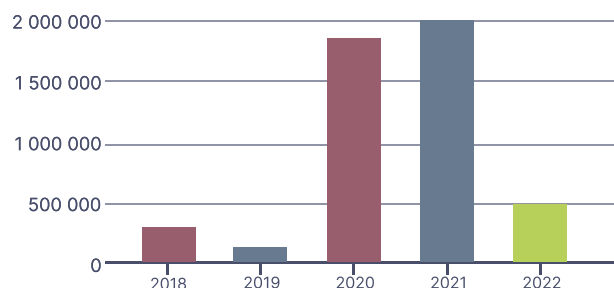
ARPDau (Q1) SEK



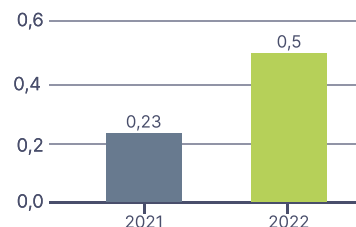
DAU (Q1) Antal



MAU (Q1) Antal



Conversion (Q1) %



Nyckeltalsredovisning



ARPDau:

ARPDau för den rapporterade perioden var 1,00 SEK (0,83 SEK) vilket är en ökning jämfört mot samma period föregående år. (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 97 000 (ca 308 000). Minskningen härleds framför allt på grund av nämnda skillnader i genomförda UA-investeringar under den rapporterade perioden som var ca 70% lägre jämfört med samma period föregående år. Utöver detta har minskningen i spelarbasen primärt skett i speltiteln Wordington. (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 488 000 (ca 2 034 000). Minskningen härleds framför allt på grund av nämnda skillnader i genomförda UA-investeringar under den rapporterade perioden som var ca 70% lägre jämfört med samma period föregående år. Utöver detta har minskningen i spelarbasen primärt skett i speltiteln Wordington. (MAU är ett nyckeltal som symboliserar antalet unika aktiva spelare under den senaste 30-dagarsperioden.)



Conversion:

Conversion för den rapporterade perioden var 0,5% (0,23%) vilket innebär en förbättring jämfört med samma period föregående år. Conversion är ett måttvärde som reflekterar hur stor andel av bolagets spelarbas som dagligen genomför köp-i-spelen, så kallade In-App Purchases.



Revenue Ads:

Revenue Ads för den rapporterade perioden var 72% (87%) 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 26,4% (13,6%) vilket innebär en ökning jämfört med samma period föregående år. Skillnaden jämfört med samma period föregående år 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 enbart köp-i-spelen (In-App Purchases) exkluderat prenumerationssintäkter.



Revenue Subscription:

Revenue Subscription för den rapporterade perioden var ca 1,6% (0,4%) vilket innebär en ökning jämfört med samma period föregående år. Nyckeltalet inkluderar hur mycket av de totala intäkterna som genereras via prenumerationstjänster i bolagets spelportfölj.

Resultaträkning - Koncern

Resultaträkningar för koncern	Första kvartalet		Helår
Alla belopp i tusentals kronor	2022	2021	2021
Rörelsens intäkter			
Omsättning	8 694	23 120	57 392
Aktiverat arbete	1 068	1 406	5 607
Övriga rörelseintäkter	218	452	860
	9 980	24 978	63 859
Rörelsens kostnader			
Direkta kostnader	-1 126	-3 335	-7 192
Marknadsföring	-4 599	-15 350	-40 215
Övriga externa kostnader	-1 684	-1 825	-6 486
Personalkostnader	-5 006	-3 471	-16 743
Övriga rörelsekostnader	-186	-46	-326
	-12 601	-23 935	-70 962
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-2 621	1 043	-7 103
Avskrivningar	-1 240	-1 061	-5 260
Rörelseresultat (EBIT)	-3 861	-18	-12 363
Finansiella poster	664	585	1 523
Resultat från andelar i intressebolag	-	-	-7
Resultat efter finansiella poster	-3 197	567	-10 847
Skatt på årets resultat	-17	-	-21
Resultat efter skatt	-3 214	567	-10 868

Balansräkning - Koncern

Balansräkning för koncern

Alla belopp i tusentals kronor	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	7 738	6 067	7 445
Goodwill	4 617	2 224	5 161
Summa immateriella anläggningstillgångar	12 355	8 291	12 606
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	172	52	115
Summa materiella anläggningstillgångar	172	52	115
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i intressebolag	0	67	0
Summa finansiella anläggningstillgångar	0	67	0
Summa anläggningstillgångar	12 527	8 410	12 721
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	3 472	8 525	4 432
Skattefordringar	25	45	65
Övriga fordringar	527	994	448
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 860	228	1 581
Summa kortfristiga fordringar	5 884	9 792	6 526
Kassa och bank	56 563	72 476	59 517
Summa omsättningstillgångar	62 447	82 268	66 043
SUMMA TILLGÅNGAR	74 974	90 678	78 764

Balansräkning - Eget kapital och skulder - För koncern

Alla belopp i tusentals kronor	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
Eget kapital			
Aktiekapital	925	923	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 174	92 722	93 192
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-25 498	-11 627	-22 504
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	68 601	82 018	71 613
Innehav utan bestämmande inflytande	2 374	0	2 611
Summa eget kapital, koncern	70 975	82 018	74 224
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	1 687	1 411	1 398
Övriga skulder	1 067	3 017	1 051
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 245	4 232	2 091
Summa kortfristiga skulder	3 999	8 660	4 540
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	74 974	90 678	78 764

Resultaträkning - Moderbolag

Resultaträkningar för Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Första kvartalet		Helår
	2022	2021	2021
Rörelsens intäkter			
Omsättning	8 693	23 120	57 294
Aktiverat arbete	969	1 406	5 502
Övriga rörelseintäkter	218	385	647
	9 880	24 911	63 443
Rörelsens kostnader			
Direkta kostnader	-1 126	-3 335	-7 193
Marknadsföring	-4 577	-15 349	-40 213
Övriga externa kostnader	-4 554	-4 326	-17 128
Personalkostnader	-1 743	-1 457	-6 225
Övriga rörelsekostnader	-186	-46	-326
	-12 186	-24 421	-71 085
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-2 306	490	-7 642
Avskrivningar	-750	-810	-3 533
Rörelseresultat (EBIT)	-3 056	-320	-11 175
Finansiella poster	569	585	1 145
Resultat efter finansiella poster	-2 487	265	-10 030
Skatt på årets resultat	-	-	-
Resultat efter skatt	-2 487	265	-10 030



Balansräkning - Moderbolag

Balansräkning för moderbolag

Alla belopp i tusentals kronor	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	7 261	5 669	7 042
Summa immateriella anläggningstillgångar	7 261	5 669	7 042
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	27	0	0
Summa materiella anläggningstillgångar	27	0	0
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i intresseföretag	0	400	0
Andelar i koncernföretag	10 865	5 600	10 714
Lån till koncernföretag	0	768	0
Summa finansiella anläggningstillgångar	10 865	6 768	10 714
Summa anläggningstillgångar	18 153	12 437	17 756
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	3 472	8 525	4 432
Skattefordringar	41	45	65
Övriga fordringar	157	776	139
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 795	149	1 517
Summa kortfristiga fordringar	5 465	9 495	6 153
Kassa och bank	52 875	71 706	55 423
Summa omsättningstillgångar	58 340	81 201	61 576
SUMMA TILLGÅNGAR	76 493	93 638	79 332

Balansräkning - Eget kapital och skulder - För moderbolag

Alla belopp i tusentals kronor	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	925	923	925
Fond för utvecklingsutgifter	7 239	4 658	7 013
Summa bundet eget kapital	8 164	5 581	7 938
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	93 174	92 705	93 174
Balanserat resultat	-27 068	-14 456	-16 811
Årets resultat	-2 487	265	-10 030
Summa fritt eget kapital	63 619	78 514	66 333
Summa eget kapital	71 783	84 095	74 271
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	1 601	1 411	1 369
Skulder till koncernföretag	1 210	1 061	1 033
Övriga skulder	900	3 017	792
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	999	4 054	1 867
Summa kortfristiga skulder	4 710	9 543	5 061
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	76 493	93 638	79 332

Kassaflödesrapport - Koncern

Kassaflödesrapport för Koncern

Alla belopp i tusentals kronor

	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat	-3 861	-18	-12 363
Finansiella intäkter	665	585	1 662
Finansiella kostnader	-1	0	-139
Betald inkomstskatt	-17	0	0
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>	1 323	1 061	5 260
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-1 891	1 628	-5 598
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet			
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefodringar	642	492	3 757
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	-541	-6 420	-10 541
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-1 790	-5 928	-12 382
Investeringsverksamheten			
Investering i immateriella anläggningstillgångar	-1 068	-1 406	-5 607
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-58	0	-95
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	0	0	100
Aktieägartillskott till intressebolag	0	0	-40
Förvärv av dotterbolag	0	0	-552
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 126	-1 406	-6 194
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	0	66 500	66 500
Emissionskostnader	0	-3 542	-3 542
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	62 958	62 958
Ökning/minskning av likvida medel	-2 916	57 252	44 382
Valutakursdifferenser	-38	7	-82
Likvida medel vid årets början	59 517	15 217	15 217
Likvida medel vid periodens slut	56 563	72 476	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
Omräkningsdifferenser	0	-18	17	-1	-34	-35
Periodens resultat	0	0	-3 011	-3 011	-203	-3 214
Belopp vid periodens utgång	925	93 174	-25 498	68 601	2 374	70 975

Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Övrigt fritt eget kapital	Årets resultat	Summa eget kapital
Belopp vid årets ingång	925	7 013	66 333	0	74 271
Aktiverat arbete	0	227	-227	0	0
Avsättning till fond för utvecklingsutgifter	0	0	0	-2 487	-2 487
Belopp vid periodens utgång	925	7 240	66 106	-2 487	71 783

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 brittiska dotterbolaget Playright Digital Entertainment Ltd.

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.

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 och Midsomer Murders 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, samt vid utvecklingsstudios i Storbritannien och på Cypern, där merparten av Bolagets anställda arbetar. Bolaget hade vid periodens utgång 62 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 exempelvis 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 planerligt 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. Från och med innevarande kvartal har Bolaget även börjat skriva av Match-3 spelmotorn K3 över 60 månader.

Avskrivningar följer koncernens aktiverings- och avskrivningsprinciper där balanserade utgifter för utvecklingsarbeten sker över 24 månader och goodwill 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 664 TSEK vilket beror på kronans försvagning mot USD och EUR då bolaget har stora delar av sina intäkter i dessa valutor. Den totala valutaeffekten inklusive rörelseintäkter och rörelsekostnader uppgår till 696 TSEK.

SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

Moderbolaget har upparbetat förlustavdrag avseende tidigare räkenskapsår. Bolaget har under perioden en beräknad skattekostnad om 17 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 -4,5%. Avkastning på Totalt kapital var -4,3%.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncernens immateriella anläggningstillgångar utgörs av aktiverat eget arbete, externa utvecklingskostnader för speltitlar och Match-3 spelmotorn K3 samt koncernmässing 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 på 60 månader.

MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

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

EGET KAPITAL

Det egna kapitalets utveckling för helåret finns separat redovisad i denna rapport.

KASSAFLÖDESRAPPORT

Kassaflödet inklusive valutakursdifferenser är för första kvartalet negativt om -2 916 TSEK. Kassaflödesrapport finns separat redovisad i denna rapport.

SOLIDITET

Koncernens soliditet uppgick till 94,7% vid periodens utgång.

RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie för den redovisade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare före och efter utspädning uppgick till -0,35 SEK (0,53 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 3 300 TSEK samt av Qiiwi Games UK Ltd motsvarande 162 TSEK.

Inga transaktioner har skett med Playright Digital Entertainment Ltd, ägare, styrelsemedlemmar eller dess bolag under perioden.

ANTAL UTESTÅENDE AKTIER

Antal utestående aktier var 9 249 492 stycken vid periodens utgång.

ÖVERSIKTLIG GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisor.

FINANSIELL KALENDER

Årsstämma	5 maj 2022
Delårsrapport Q2 2022	18 augusti 2022
Kvartalsrapport Q3 2022	10 november 2022

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 mobilspele 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