

WeAreQiiwi Interactive AB



INBJUDAN TILL TECKNING AV AKTIER
INFÖR NOTERING PÅ AKTIETORGET

NOTERINGSMEMORANDUM
HÖSTEN 2017

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

| | |
|--|----|
| Qiiwi i korthet | 3 |
| AktieTorget | 4 |
| Undantag från prospektskyldighet | 5 |
| Styrelsens försäkran | 5 |
| Villkor och anvisningar | 6 |
| Välkommen som aktieägare i WeAreQiiwi Interactive AB | 8 |
| Bakgrund till nyemissionen och framtida kapitalbehov | 9 |
| WeAreQiiwi Interactive AB | 10 |
| Bolagets verksamhet | 11 |
| Marknad och tendenser | 18 |
| Bolagets historik | 19 |
| Styrelse, VD och revisor | 22 |
| Organisation | 24 |
| Utvald finansiell information | 25 |
| Kommentarer till den finansiella informationen | 31 |
| Aktiekapitalets utveckling och aktieägare | 33 |
| Information om de aktier som erbjuds | 35 |
| Riskfaktorer | 38 |
| Bolagsordning för WeAreQiiwi Interactive AB | 40 |
| Skatteaspekter i Sverige | 41 |
| Komplett förteckning av styrelsens och VD:s samtliga uppdrag under de senaste fem åren enligt Bolagsverket | 43 |

QIIWI I KORTHET

Qiiwi är ett svenskt spelbolag med säte i Alingsås. Bolagets nuvarande verksamhet startade 2012 och Bolaget har sedan dess utvecklat och distribuerat ett 20-tal spel som tillsammans laddats ned cirka fem miljoner gånger. Bolaget har en tydlig inriktning mot olika former av kunskapsspel, innebärande att spelens koncept baseras på någon form av problemlösning. Bolagets slogan är ”Saving the World from Stupidity”.

Bolaget har under de senaste åren utarbetat en strukturerad utvecklings- och analysmodell som bidrar till att fokusera Bolagets begränsade resurser mot de spelidéer som bedöms ha bäst intjäningspotential. En strukturerad process reducerar indirekt även risken för att resurser läggs på projekt som senare visar sig vara olönsamma.

Qiiwi lanserade under senhösten 2016 sin hittills största produktion: *Backpacker™*. Spelet blev snabbt populärt i Sverige och nådde på några månader 150 000 nedladdningar utan nämnvärda marknadsföringsinsatser. Bolaget inledde därför tämligen omgående ett omfattande arbete för att successivt kunna lansera *Backpacker™* även utomlands. Spelet finns idag översatt till engelska, tyska, danska och norska.

Under våren 2017 kontaktades Qiiwi av det framgångsrika mobilspelbolaget MAG Interactive AB. Qiiwi och MAG inledde strax därefter ett samarbete innebärande att MAG kommer bidra med sin kunskap och erfarenhet kring analys, spellogik, marknadsföring och tillväxtstrategier¹ för att lansera *Backpacker™* globalt till en mångmiljonpublik. För närvarande har *Backpacker™* lanserats i Sverige, Norge och Danmark. Spelet genomgår en mjuklansering (Soft Launch) i Australien, Irland, Kanada och Tyskland. Bolaget planerar inför lansering på fler marknader.

Qiiwi har nyligen även lanserat ett matematikspel, Den Flygande Mattan 2, i samarbete med utbildningsföretaget Alega Software AB. Spelet har erhållit bra respons från såväl pedagoger som elever vilka har testat och utvärderat spelet. Bolaget har knutit avtal med tre distributörer som kommer sälja spelet till skolor i Sverige, Norge och Danmark. Nyligen erhöles den första klassordern från en skola som önskar använda spelet i sin matematikundervisning.

Qiiwi står inför en expansiv fas och har som ambition att förstärka organisationen inom framför allt spelutveckling och design i syfte att producera fler speltitlar. Bolaget avser även att förstärka organisationen med resurser fokuserade på tillväxtstrategier.

För att finansiera Bolagets nästa steg i utvecklingen mot att bli en större spelutvecklare, med kapacitet att utveckla lönsamma speltitlar på en internationell arena, genomförs nu en publik spridningsemission på cirka 13 MSEK. Bolaget kommer därefter ansöka om notering av Bolagets aktier på AktieTorget. Emissionen är på förhand säkerställd genom teckningsförbindelser uppgående till cirka 8,1 MSEK.

¹ Med tillväxtstrategier menas hur spel i sin helhet kan växa både genom organisk och icke-organisk tillväxt (köpt marknadsföring). Med tillväxtstrategier menas även att kontinuerligt underhålla aktiva spelarbaser och att genomföra insatser för att öka livstidsvärdet per spelare.



SPRIDNING AV MEMORANDUMET

Aktien är inte föremål för handel eller ansökan därom i något annat land än Sverige. Inbjudan enligt detta memorandum vänder sig inte till personer vars deltagande förutsätter ytterligare prospekt, registreringsåtgärder eller andra åtgärder än de som följer svensk rätt. Memorandumet får inte distribueras i Australien, Japan, Kanada, Nya Zeeland, USA eller något annat land där distributionen eller denna inbjudan kräver ytterligare åtgärder enligt föregående mening eller strider mot regler i sådant land. För memorandumet gäller svensk rätt. Tvist med anledning av innehållet i detta memorandum eller därmed sammanhängande rättsförhållanden ska avgöras av svensk domstol exklusivt.

DEFINITIONER

I detta memorandum gäller följande definitioner om inget annat anges: med "Bolaget", eller "Qiiwi" avses WeAreQiiwi Interactive AB med organisationsnummer 556691-7547. Med "AktieTorget" avses ATS Finans AB med organisationsnummer 556736-8195 med bifirma AktieTorget. Med "Aktieinvest" avses Aktieinvest FK AB med organisationsnummer 556072-2596. Med "InWest" avses InWest Corporate Finance AB med organisationsnummer 556978-2492. Med "Euroclear" avses Euroclear Sweden AB med organisationsnummer 556112-8074.

AKTIETORGET

AktieTorget är en bifirma till ATS Finans AB, ett värdepappersbolag under Finansinspektionens tillsyn. AktieTorget driver en sk MTF-plattform. Bolag som är noterade på AktieTorget har förbundit sig att följa AktieTorgets noteringsavtal som syftar till att säkerställa att aktieägare och övriga aktörer på marknaden får korrekt, omedelbar och samtidig information om alla omständigheter som kan påverka Bolagets aktiekurs.

AktieTorget tillhandahåller ett effektivt handelssystem som är tillgängligt för de banker och fondkommissionärer som är anslutna till Nasdaq Stockholm AB. Det innebär att den som vill köpa eller sälja aktier som är noterade på AktieTorget kan använda sin vanliga bank eller fondkommissionär.

Noteringsavtalet och aktiekurser återfinns på AktieTorgets hemsida (www.aktietorget.se).



UNDANTAG FRÅN PROSPEKTSKYLDIGHET

Detta memorandum har inte granskats av Finansinspektionen. Memorandum avseende nyemission är undantaget från prospektskyldighet enligt lagen om handel med finansiella instrument. Enligt 2 kap 4§ i lagen om handel med finansiella instrument behöver ett prospekt inte upprättas om ”det belopp som sammanlagt inom EES ska betalas av investerarna under en tid av tolv månader motsvarar högst 2,5 miljoner euro”. Bolagets erbjudande omfattas inte av lagstiftarens prospektkrav och har därför inte granskats och godkänts av Finansinspektionen. Memorandumet har dock granskats och godkänts av AktieTorget. Godkännandet innebär inte någon garanti från AktieTorget om att uppgifterna i memorandumet är korrekta eller fullständiga. Härutöver har memorandumet godkänts av AktieTorget under förutsättning att spridningskravet för Bolagets aktier är uppfyllt senast den dag då handeln inleds.

UTTALANDEN OM FRAMTIDEN

Uttalanden om framtiden och övriga framtida förhållanden i detta memorandum återspeglar styrelsens nuvarande syn avseende framtida händelser och finansiell utveckling. Framåtriktade uttalanden uttrycker endast de bedömningar och antaganden som styrelsen gör vid tidpunkten för memorandumet. Dessa uttalanden är väl genomarbetade, men läsaren uppmärksammas på att dessa, såsom alla framtidsbedömningar, är förenade med osäkerhet.

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Memorandumet har upprättats av styrelsen för WeAreQiiwi Interactive AB med anledning av förestående spridningsemission och upptagande till handel på AktieTorget. Styrelsen ansvarar för detta dokument och har vidtagit rimliga åtgärder för att säkerställa att den information som lämnas är korrekt, fullständig och att ingenting utelämnats som kan påverka bedömningen av Bolaget. Bolagets revisorer har inte granskat information som lämnas i detta dokument, förutom Bolagets årsredovisningar för 2014 – 2016 samt delårsrapporten per 31 juli 2017, vilka har införlivats genom hänvisning. Det innebär att dessa handlingar finns att ladda ner från Bolagets hemsida.

Alingsås den 1 september 2017

WEAREQIIWI INTERACTIVE AB

Naim Messo
Styrelseordförande

Andreas Gustafsson
Styrelseledamot

Johan Thorell
Styrelseledamot

Andreas Bergström
Styrelseledamot

VILLKOR OCH ANVISNINGAR

EMISSIONSVOLYM

Emissionen uppgår till maximalt 12 992 000 SEK fördelat på 2 030 000 aktier. Kvotvärdet är 10 öre per aktie. Antalet aktier i Bolaget inför föreliggande spridningsemission uppgår till 5 324 000 aktier.

EMISSIONSKOSTNADER

Bolagets kostnader för emissionen och noteringen uppskattas till cirka 1,1 MSEK.

TECKNINGSKURS

Teckningskursen är 6,40 SEK per aktie. Courtage utgår ej. Värdering av Bolaget är cirka 34,1 MSEK pre-money.

TECKNINGSFÖRBINDELSER

Bolaget har inhämtat teckningsförbindelser från befintliga och nya aktieägare uppgående till cirka 8,1 MSEK, motsvarande cirka 63 procent av emissionen.

FÖRETRÄDESRÄTT

Emissionen genomförs utan företrädesrätt för befintliga aktieägare i syfte att möjliggöra en bred spridning av Bolagets aktie. Rätt att teckna aktier tillkommer befintliga aktieägare, allmänheten och institutionella investerare.

TECKNINGSTID

Anmälan om teckning kan göras från och med den 11 september 2017 till och med den 2 oktober 2017. Styrelsen förbehåller sig rätten att förlänga teckningstiden, samt tiden för betalning.

VILLKOR FÖR GENOMFÖRANDE AV EMISSIONEN

Emissionens genomförande är villkorat av att emissionen tecknas till minst 60 procent motsvarande cirka 7,8 MSEK. Emissionen är därtill villkorad av att Bolaget uppfyller AktieTorgets spridningskrav om minst 300 aktieägare. Erbjudandet är villkorat av att inga omständigheter uppstår som kan medföra att tidpunkten för att genomföra emissionen av Bolaget bedöms som olämplig. Sådana omständigheter kan t.ex. vara av ekonomisk, finansiell eller politisk art och avse såväl händelser i Sverige som utomlands. Erbjudandet kan sålunda komma att helt eller delvis återkallas. Beslut om att inte fullfölja emissionen kan senast fattas före utskick av avräkningsnotor, vilket förväntas ske i början av vecka 41, 2017.

ANMÄLAN

Teckning sker på särskild teckningssedel i minst en post om 1 000 aktier, därefter i valfritt antal aktier. Ofullständiga eller felaktiga teckningssedlar kan komma att lämnas utan avseende. Vid flera inlämnade teckningssedlar gäller den

senast lämnade. Inga tillägg eller ändringar får göras i den på anmälningssedeln tryckta texten. Ifylld anmälningsedel ska vara Aktieinvest FK AB tillhanda senast kl 17:00 den 2 oktober 2017.

Anmälan, som är bindande efter ångertiden (anges nedan), ska sändas till:

Aktieinvest FK AB
Ärende: Qiwi
Emittentservice
113 89 STOCKHOLM
Telefon: 08-5065 1795

E-post: emittentservice@aktieinvest.se (inskannad teckningssedel)

Teckning kan även ske elektroniskt med BankID. Gå in på www.aktieinvest/qiwi2017 och följ instruktionerna.

Den som anmäler sig för teckning av aktier måste ha ett VP-konto eller en depå hos bank eller annan förvaltare till vilken leverans av aktier kan ske. Personer som saknar VP-konto eller depå måste öppna ett VP-konto eller en depå hos en bank eller ett värdepappersinstitut innan anmälningsedel inlämnas till Aktieinvest. Observera att detta kan ta viss tid.

Observera att den som har en depå eller konto med specifika regler för värdepapperstransaktioner, exempelvis investeringssparkonto (ISK) eller kapitalförsäkringskonto (KF), måste kontrollera med den bank/förvaltare som för kontot, om, och i så fall hur, förvärv av värdepapper inom ramen för Erbjudandet är möjligt. Anmälan ska i så fall göras i samförstånd med den bank/förvaltare som för kontot.

ÅNGERTID

De tecknare som skickar sin anmälan direkt till Aktieinvest har rätt att dra tillbaka anmälan om teckning fram till och med kl. 17:00 den 2 oktober 2017. För de som tecknar via bank, fondkommissionär eller annan förvaltare gäller förvaltarens regler för när anmälan senast får återtas.

OFFENTLIGGÖRANDE AV EMISSIONENS UTFALL

Bolaget planerar att kommunicera utfallet av emissionen via ett pressmeddelande i mitten av vecka 40, 2017. Pressmeddelandet kommer offentliggöras på Bolagets och AktieTorgets hemsidor.

TILDELNING

Tilldelningen förväntas fastställas i slutet av vecka 40, 2017. Snarast därefter kommer avräkningsnotor skickas ut till de som tilldelats aktier. De som eventuellt inte tilldelas aktier får inget meddelande.

Beslut om tilldelning fattas av styrelsen, där följande principer kommer att gälla:

1. Att full tilldelning ska ske till de parter som lämnat teckningsförbindelser,
2. Att prioritera ägarspridning samt att i den mån det är möjligt tillse att varje tecknare erhåller minst 800 aktier.
3. I det fall det inte går att tillgodose samtliga tecknare en minimipost om 800 aktier, ska istället lottning ske.
4. Att skapa ett investeringsutrymme för eventuella tecknare som, enligt styrelsens bedömning, särskilt kan bidra med strategiska värden till Bolaget, vid överteckning dock maximalt tio procent av det totala emissionsbeloppet. I förekommande fall ska Bolaget även redovisa till AktieTorget vilka s.k. strategiska investerare som erhåller tilldelning.
5. Tilldelningen är inte beroende av när under teckningsperioden som teckningssedelns lämnas.

BETALNING

Betalning ska ske i enlighet med instruktioner på avräkningsnota. Avräkningsnotor förväntas skickas ut i början av vecka 41, 2017 och betalning ska ske senast tre bankdagar därefter. Aktier som ej betalas i tid kan komma att överlåtas på annan. Ersättning kan krävas av den som ej betalat tecknade aktier.

LEVERANS AV AKTIER

Bolaget är anslutet till Euroclear Sweden AB:s kontobaserade värdepapperssystem. När betalning erlagts och registrerats samt aktier levererats, skriver Euroclear ut en VP-avi som visar antalet aktier som registrerats på det VP-konto som angivits på teckningssedelns. De aktier som betalats senast på likviddagen enligt avräkningsnotans instruktion, beräknas finnas tillgängliga på respektive VP-konto under vecka 43, 2017.

Vid registrering av aktier i depå kan tillgängligheten senareläggas beroende på kommissionärens eller bankens rutiner för registrering.

RÄTT TILL UTDELNING

De nya aktierna medför rätt till utdelning första gången på den avstämningsdag för utdelning som infaller närmast efter det att nyemissionen har registrerats på Bolagsverket och

aktierna införts i aktieboken hos Euroclear. Eventuell utdelning betalas ut efter beslut av bolagsstämman. Utbetalningen ombesörjes av Euroclear eller för förvaltarregistrerat innehav i enlighet med respektive förvaltares rutiner. Rätt till utdelning tillfaller den som på den av bolagsstämman fastställda avstämningsdagen var registrerad som aktieägare i den av Euroclear förda aktieboken.

TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING

Aktierna ges ut under aktiebolagslagen (2005:551) och regleras av svensk rätt.

AKTIEÄGARES RÄTTIGHETER

Aktieägares rättigheter avseende vinstutdelning, rösträtt, företrädesrätt vid nyteckning av aktie med mera styrs dels av Bolagets bolagsordning som finns tillgänglig via Bolagets hemsida och i detta memorandum, dels även av aktiebolagslagen (2005:551).

RESTRIKTIONER AVSEENDE DELTAGANDE I ERBJUDANDET

På grund av restriktioner i värdepapperslagstiftningen i Australien, Hongkong, Kanada, Nya Zeeland, Schweiz, Singapore, Sydafrika, Sydkorea, Japan och USA riktas inte Erbjudandet att teckna aktier till personer eller andra med registrerad adress i något av dessa länder.

HANDEL PÅ AKTIETORGET

Bolaget har godkänts av AktieTorget under förutsättning att emissionen tecknas till minst 60 procent samt att spridningskravet om minst 300 aktieägare uppfylls. Första handelsdag är beräknad till den 30 oktober 2017.

Aktiens handelsbeteckning kommer att vara QIIWI. ISIN-kod för aktien är SE0010245373.

VÄLKOMMEN SOM AKTIEÄGARE I WEAREQIIWI INTERACTIVE AB

Qiiwis verksamhet har pågått sedan 2012 och Bolaget har sedan dess strävat efter att skapa mobilspel av högsta kvalitet. Bolagets fokus är att skapa spel som baseras på någon form av problemlösning och kunskapsutveckling för den som spelar.

Fram till idag har de mobilspel som Bolaget utvecklat nått en bred publik i främst de nordiska länderna. Med den kunskap och erfarenhet som Bolaget byggt upp under de senaste åren finns goda förutsättningar för att utveckla fler speltitlar som kan attrahera en betydligt större spelarepublik än tidigare. Där Qiiwi idag befinner sig känner jag mig tryggt i att vi både kan skapa nya speltitlar, men även omarbete äldre speltitlar efter Bolagets förädlade arbetsmetodik, som har potential att nå en miljonpublik över flera länder.

För att nå framgång med våra speltitlar arbetar vi oerhört mycket med att skapa engagemang i form av utmaningar och nytt material i våra spel. Jag skulle vilja säga att en gemensam nämnare för våra spel är att de är ”familjevänliga tankenötter”. Att lyckas engagera spelare i ett mobilspel är viktigt för att nå en god intjäning och högt livstidsvärde per spelare över tid eftersom engagerade spelare stannar längre i spelen och återkommer i högre utsträckning. Vi på Qiiwi arbetar dagligen med att identifiera brännpunkter i våra spel som kan engagera spelare ännu mer. Detta är en förutsättning för att lyckas i rådande mobilspelsklimat där det idag finns miljontals mobilspel på marknaden. När vi utvecklar spel tänker vi därför väldigt mycket på hur vi kontinuerligt kan underhålla spelarna samt hur vi kan skapa ett ökat intresse i form av säsongsuppdateringar och händelser i spelen. Detta bereder vägen för ett djupare långsiktigt engagemang i våra spel vilket ger högre antal aktiva spelare och intäkter över tid.

Sedan Apple och Google lanserade sina appbutiker 2008 har marknaden för mobilspel exploderat i utveckling och distributionen av mobilspel är idag enkel och smidig. I dagens mobilspelsklimat handlar det dock om så mycket mer än att enbart kunna skapa ett bra spel som är baserat på en bra spelidé. För att lyckas med ett mobilspel måste man som bolag även ha kunskap om tillväxtstrategier, vilka nyckeltal som är av vikt samt ha en välfungerande utvecklingsprocess. Till detta hör även det oerhört viktiga analysarbetet för att tidigt kunna identifiera vad som fungerar bra respektive mindre bra i spelen man utvecklar. Dessa arbetsmoment har Qiiwi arbetat strukturerat med under flera år och över tid skapat en god intern struktur för.

Qiiwi har totalt lanserat cirka 20 speltitlar med fokus inom kategorierna Frågesport, Ordspel och Äventyr. Detta innebär

att Bolaget har stor kunskap och erfarenhet inom dessa spelkategorier och tydligt kan se och följa trender och agera på dessa. Genom att vi arbetar enligt en arbetsmetodik och projektmodell vid utvecklingen av våra spel säkerställs även att de investeringar vi gör också har en god sannolikhet att skapa intäktsströmmar för Bolaget över tid.

Min egen uppfattning är att Qiiwi har utvecklats enormt mycket under de senaste två åren. Vi står nu inför en mycket spännande global lansering av vår speltitel *Backpacker™* som är ett spel vi utvecklat sedan 2014. *Backpacker™* är ett stort spel med mycket innehåll och kunskap som vi nu vill erbjuda spelare världen över. Vi ingick tidigare i år ett publicistavtal för *Backpacker™* med den framgångsrika mobilspelsutvecklaren MAG Interactive. Tillsammans med MAG kommer vi ge *Backpacker™* dess fulla potential att lyckas världen över. *Backpacker™* har även en nästintill obegränsad möjlighet till förnyelse genom att vi kontinuerligt lägger till nya städer, utmaningar, mini-spel och frågematerial. Detta gör att vi skapar det engagemang som är så oerhört viktigt för att lyckas i dagens mobilspelsklimat. Med den kunskap och erfarenhet vårt team byggt upp vid utvecklingen av *Backpacker™* har vi skapat goda förutsättningar för att lyckas i kommande spelprojekt där vi kan applicera samma tänk och utvecklingsplattform som passar väl in i framtida spelidéer.

Vi ser nu på framtiden med stor tillförsikt och jag vill hälsa alla välkomna att teckna aktier i vår publika spridningsemission och delta på vår framtida resa!

Erik Dale Rundberg
VD, WeAreQiiwi Interactive AB

BAKGRUND TILL NYEMISSIONEN OCH FRAMTIDA KAPITALBEHOV

BAKGRUND

Qiiwi har under de senaste åren utvecklat närmare 20 mobilspel med totalt cirka fem miljoner nedladdningar. Nyligen lanserade Bolaget sin största produktion någonsin: *Backpacker™*. Bolaget har slutit ett publishingavtal med mobilspelföretaget MAG Interactive angående marknadsföring och distribution av *Backpacker™*, vilket just nu förbereds för en global lansering.

Bolaget har med relativt små medel kommit långt i sin utveckling. Bolagets ambitionsnivå är dock hög och styrelsen bedömer att externt kapital kan möjliggöra en snabbare utvecklingstakt än vad som historiskt varit möjligt med egengenererade kassaflöden. Bolaget har för avsikt att öka utvecklingstakten av mobilspel samt tillsätta resurser med särskilt fokus på tillväxtstrategier.

Styrelsen för Qiiwi bedömer även att en notering av Bolagets aktier kan medföra fördelar såsom till exempel att en notering kan uppfattas som en kvalitetsstämpel av Bolaget, samt kan underlätta vid exempelvis förvärv av andra bolag och/eller speltitlar.

MOTIV TILL EMISSIONEN OCH NOTERING PÅ AKTIETORGET

Styrelsen i Qiiwi fattade den 8 augusti 2017 beslut om att genomföra en publik spridningsemission på cirka 13 MSEK. Beslutet fattades med stöd av det bemyndigande som bolagsstämman lämnade den 29 mars 2017. Bolagets emissionskostnader uppskattas till cirka 1,1 MSEK.

Bolaget avser att använda de medel som inflyter från emissionen enligt följande:

- 45 procent av emissionen beräknas gå till utveckling av nya speltitlar och initial marknadsföring² av dessa innan speltitlarnas intäkter kan bära sina egna kostnader.
- 20 procent beräknas gå till personalförstärkningar för att kunna öka takten för utgivning av nya spel.
- 20 procent beräknas gå till vidareutveckling av existerande speltitlar.
- Resterande 15 procent uppskattas gå till övrig förstärkning av rörelsekapitalet under en period där Bolaget ännu inte bär sina egna kostnader på kontinuerlig basis.

Vid en situation där emissionen endast tecknas till minimigränsen 60 procent kommer Bolaget att behöva dra ner på utvecklingstakten av nya speltitlar. Det bör dock noteras att Bolaget har tagit in teckningsförbindelser på motsvarande 63 procent av föreliggande nyemission. Därtill har Bolaget erhållit en betydande mängd förfrågningar om att investera i Bolaget, varvid sannolikheten för att emissionen inte fulltecknas bedöms som låg. (Dock behöver Bolaget fortfarande utöka ägarkretsen till minst 300 aktieägare för att uppfylla AktieTorgets spridningskrav för notering.)

RÖRELSEKAPITALFÖRKLARING

Utan nyemissionen kan Qiiwi ändå fullgöra sina förpliktelser mot leverantörer, men Bolaget får svårare att utvecklas enligt den plan som styrelsen har fastslagit. Det skulle medföra att Bolagets tillväxttakt blir lägre än Bolagets målsättning och att styrelsen i högre utsträckning skulle behöva finna andra finansieringsalternativ. Bolaget hade vid utgången av juli 2017 en kassa på 2,8 MSEK.

FRAMTIDA KAPITALBEHOV

Nyemissionen förväntas tillföra Bolaget 11,9 MSEK (efter emissionskostnader), vilket enligt Styrelsens bedömning, bör finansiera verksamheten fram till att ett kontinuerligt positivt kassaflöde i verksamheten uppnås. Bolagets bedömning är att detta beräknas ske under 2018. Bolaget planerar för närvarande inte för att genomföra ytterligare nyemissioner i framtiden. Det kan dock inte uteslutas att ytterligare kapitalbehov kan uppstå.

² Med initial marknadsföring för en speltitel innebär bland annat aktiviteter som genomförande av "Closed Beta"-fas och "Soft Launch"-fas. Vid dessa faser genomförs marknadsföring för att få in spelartrafik till speltiteln för att kunna analysera och optimera nyckeltal inför lansering. När en speltitel är redo för att lanseras genomförs marknadsföringsaktiviteter i de avsedda marknaderna för att driva in spelare till speltiteln vilket leder till att intäkter skapas.

WEAREQIIWI INTERACTIVE AB

WeAreQiiwi Interactive AB är ett svenskt publikt aktiebolag och bedriver verksamhet under denna associationsform, vilken regleras av aktiebolagslagen (2005:551). Bolaget bildades den 9 november 2005 och registrerades hos Bolagsverket den 28 november 2005 under namnet AB Coport 65 med organisationsnummer 556691-7547. Bolaget namnändrades till RQ Games Aktiebolag den 22 december 2006. Därefter namnändrades Bolaget till nuvarande namn, WeAreQiiwi Interactive AB, den 8 juni 2012.

Nuvarande verksamhet i WeAreQiiwi Interactive startade i april 2012 då en fusion skedde mellan RQ Games AB och MEDA-Gruppen AB. RQ Games var dessförinnan ett bolag som bedrev frågesporttävlingar på internet och MEDA-Gruppen nybildades 2012 och hade ingen påbörjad verksamhet.

Bolaget ska som föremål för sin verksamhet utveckla, driva och sälja skicklighetsspel i digitala medier och därmed förenlig verksamhet.

Bolaget är anslutet till Euroclear, vilket innebär att det är Euroclear Sweden AB som kommer att föra Bolagets aktiebok. Bolagets säte är Alingsås kommun, Västra Götaland län.

Bolaget har inte varit part i några rättsliga förfaranden eller skiljedomsförfaranden (inklusive ännu ej avgjorda ärenden eller sådana som Bolaget är medvetet om kan uppkomma), och som nyligen haft eller skulle kunna få betydande effekter på Bolagets finansiella ställning eller lönsamhet.

Memorandum, teckningsanmälan, årsredovisningar och bolagsordning kan hämtas från Bolagets och AktieTorgets hemsidor.

WEAREQIIWI INTERACTIVE AB

Stora torget 3 E
441 30 ALINGSÅS
Tel: 0322-635 000
E-post: info@qiiwi.com
Hemsida: www.qiiwi.com



BOLAGETS VERKSAMHET

AFFÄRSIDÉ

Qiiwis affärsidé är att utveckla och publicera kunskaps- och skicklighetsspel till de mobila plattformarna App Store och Google Play samt i viss mån Facebook. Bolagets slogan är "Saving the World from Stupidity".

TYP AV SPEL OCH SEGMENT

De spel som Qiiwi utvecklar kännetecknas av att de tillämpar en betalningsmodell kallad *free-to-play*, innebärande att spelen är gratis för nedladdning men det går att betala för att erhålla ytterligare funktioner och innehåll. *Free-to-play* är idag den dominerande betalningsmodellen för mobilspel.

Spelsegment kan grovt sett delas in i tre kategorier: *Casual*, *Midcore* och *Hardcore*. De spel som Bolaget hittills har utvecklat befinner sig inom segmenten *Casual* och *Midcore*, och har en tydlig inriktning mot kunskapsspel och skicklighetsspel.

Casual-spel är mindre spel med enkla regler som riktar sig till spelare med lägre engagemang. Dessa spel kräver inget långsiktigt åtagande vad gäller tid eller speciella färdigheter för att spela. Spelen har förhållandevis låga produktions- och distributionskostnader för spelutvecklaren och utvecklingstiden är relativt kort. Exempel på *Casual*-spel som Qiiwi har utvecklat är Words in a Pic-serien, GeoKing och Smalliebird.

Spel inom segmentet *Midcore* är relativt lätta att lära sig och tillåter framsteg för spelaren under kortare spelsessioner. Spelen är mer engagerande, utmanande och med större inslag av konkurrens än spel inom *Casual*-segmentet. Spelare investerar mer tid i spelen och är i högre grad beredda att betala för funktioner och innehåll. Spel inom *Midcore* är mer avancerade att utveckla och tar följaktligen mer tid och resurser i anspråk. Ett exempel på spel som Qiiwi utvecklat inom *Midcore* är *Backpacker™*.

Spel inom segmentet *Hardcore* kräver mer engagemang av spelare och är synnerligen avancerade och kostsamma att utveckla. Det ligger inte i Qiiwis strategi att utveckla spel inom detta segment.

BOLAGETS INTÄKTSSTRÖMMAR

Bolaget erhåller intäkter via köp som genomförs i Bolagets spel, så kallade *In-App Purchases*. Som tidigare nämnts kan spelare välja att inte köpa i spelen men då tar dessa betydligt längre tid att spela. För de spelare som inte väljer att genomföra köp i Bolagets spel finns annonser som Bolaget erhåller annonsintäkter ifrån.

För varje transaktion som genomförs i spelen tar operatörerna (Apple och Google) en kommission på 30 procent.

BOLAGETS SPELSTRATEGI

Qiiwi har byggt upp en betydande kunskap och erfarenhet av att utveckla, driva och förvalta *free-to-play*-spel under de sex år som Bolaget funnits. Bolagets inriktning har varit att utveckla ordspel och kunskapsspel vilket attraherar en stor och lojal målgrupp av spelare. Bolaget strävar efter att utveckla spel med ett mer äventyrligt inslag relativt andra spelutvecklare, vilket bedöms leda till mer aktiva spelarbaser och högre intjäning.

Bolaget vill attrahera spelare genom att bygga ett långsiktigt förtroende kring kvalitet och känsla av de spel som publiceras. En genomgående känsla för Bolagets spel ska vara att spelaren får jobba lite med hjärnan, fast på ett äventyrligt, avslappnande och roligt sätt. Bolagets målsättning är att utveckla spel som gör att spelaren utvecklas och lär sig något på vägen. Bolaget anser sig ha en bra marknadsposition för att lyckas med denna typ av spel, men även för att göra dem mer långlivade och intressanta än vad många andra spelutvecklare gör idag.

Qiiwi har en ansenlig mängd frågematerial som enkelt går att anpassa på varierande sätt till olika spel. Bolagets material är dessutom översatt och kvalitetssäkrat till flera stora språk. Det innebär att Bolaget kan utveckla nya speltitlar med befintligt material och lansera dessa på ett kostnadseffektivt sätt på flera stora marknader. Sammantaget leder det till goda möjligheter att nå en hög avkastning (*Return on Investment*) på Bolagets spel.

BOLAGETS PROCESS FÖR SPELUTVECKLING

Qiiwi har över tid, och i takt med att nya spel lanserats, utvecklat en strukturerad utvecklings- och analysmodell. Det innebär bland annat att spelen behöver uppnå fördefinierade nyckeltal. Bolaget kan därigenom på ett tidigt stadium dra slutsatser huruvida en spelidé håller måttet eller ej. Genom att tillämpa en strukturerad modell underlättar det för Bolaget att lägga resurser på de spel som enligt modellen bedöms ha störst potential att bli intäktbringande. Genom att anamma ett agilt förhållningssätt i utvecklingsarbetet möjliggörs för Bolaget att under ett spels utveckling identifiera möjligheter som kan förbättra slutprodukten. Bolagens spel utvecklas i spelmotorn Unity, vilket är en branschledande programvara.

Nedan följer de faser som ingår i Bolagets utvecklings- och analysmodell:

FAS 1: FRÅN IDÉ TILL PROTOTYP

Bolaget har över tid ansamlat en stor mängd spelidéer. Baserat på Bolagets känsla för idéernas uniktet och potential går några av dessa idéer vidare till utveckling av en prototyp. Så snart prototypen är spelbar genomförs kvalitets- och underhållningstester för att få en uppfattning av hur bra spelet kan prestera som slutprodukt. Bolagets målsättning är att dessa tester ska genomföras inom två till fyra veckor efter att fasen initierats. När den första fasen är genomförd tas beslut om prototypen ska gå vidare till nästa fas eller om den ska stoppas för vidare utveckling.

FAS 2: KRAVSPECIFIKATION

För speltitlar som går vidare från den första fasen påbörjas en process för att fastställa projektets riktlinjer och skapa en vision och målbild över hur "Closed Beta"-produkten kommer att se ut och fungera. Denna fas har ingen estimerad tidsåtgång utan kan ta olika lång tid att genomföra beroende av spelets komplexitet.

I denna fas påbörjas även arbetet med att upprätta en lanseringsplan och intäktskalkyl för spelet. Det involverar insatser som bedöms nödvändiga för att marknadsföra spelet och få fäste på avsedda marknader samt vilka nyckeltal som spelet förväntas uppnå. Kostnads- och intäktskalkylen för spelet ska godkännas av Bolagets styrelse innan projektet kan gå vidare till nästa fas.

FAS 3: DETALJERAD SPECIFIKATION OCH PLANERING

I fas 3 skapas detaljerade utvecklingsflöden av programmeringskod och design. Bolaget upprättar en kodningsplan, utseendeplan, innehållsplan samt analys av den upprättade projektplanen.

FAS 4. SKAPANDET

I den fjärde fasen skapas spelet genom omfattande kodning och design, och i enlighet med den plan som utarbetats i föregående faser.

FAS 5: INTERN TESTNING OCH KORRIGERINGAR

I den femte fasen testas spelet innan det ges ut i "Closed Beta"-form. Fasen innehåller bland annat kvalitetssäkring utförd av extern testare och korrigerings av identifierade buggar och fel.

FAS 6: CLOSED BETA

I denna fas testas spelet mot en sluten publik användargrupp. Testningen sker på en större bas av spelare än tidigare

i syfte att utvärdera nyckeltal och erhålla värdefull feedback från spelarna. Om spelet uppvisar en tillräckligt stor attraktionskraft och goda nyckeltal går spelet vidare till nästa fas.

FAS 7: SOFT LAUNCH

I den sjunde fasen kvalitetssäkras spelet ytterligare mot en öppen publik användargrupp. Spelet lanseras på en specifik marknad som överensstämmer med målgruppen för spelet. Insamlade data analyseras och jämförs med de uppsatta nyckeltalsmål som tidigare definierats för att spelet ska bli lönsamt.

FAS 8: LANSERING OCH ÖVERGÅNG TILL FÖRVALTNING

I den sista fasen lanseras spelet på utvalda marknader där Bolaget bedömer att det finns goda möjligheter att nå lönsamhet. Bolaget investerar i marknadsföring som genererar trafik till spelet och som, givet att nyckeltalsmålen hålls, får spelet att växa med lönsamhet. För att spelet ska lanseras på fler marknader sker alltid specifika marknadsundersökningar för respektive marknad för att bedöma om spelet har förutsättningar att bli lönsamt på den nya marknaden.

När spelet är färdigutvecklat övergår det till förvaltning. Det innebär att projektets slutprodukt är nådd men ofta genomförs ändå mindre förändringar såsom uppdateringar och event i syfte att hålla spelarna så aktiva som möjligt. Dessa ändringar bör helst genomföras utan att en uppdatering av spelet i App Store eller Google Play krävs.

INFORMATION OM AKTIVA SPELTITLAR

BACKPACKER™

Speltyp: *Casual/Midcore Trivia*/Äventyrsspel
Primär målgrupp: Kvinnor och män mellan 18-65 år

SPELIDÉ

"Din väska är fullpackad och du är redo att ge dig ut i världen. Men nu är du strandsatt i Rom eller Washington D.C. med bara 500 mynt på fickan. Vad ska du göra? Visa världen vad du går för i Backpacker™, det nya frågesportspelet för globetrotters!

Vid slutet av varje dag kan du välja att antingen spendera pengar på ett hotell eller ta risken att sova på gatan. Upptäck nya städer – där du kanske lär dig både det ena och det andra på vägen."

Beskrivning av spelet på App Store

Spelets grundidé är att skapa ett resespel där spelaren reser runt i världen och samlar på sig kunskap, souvenirer och sevärhetsstatyetter. Bolagets grundtanke med spelet är att vilken spelare som helst ska kunna upptäcka världen virtu-

ellt på ett roligt och underhållande sätt. Spelet har också utvecklats på ett sådant sätt att det enkelt går att lägga till nytt material för att återaktivera spelare som klarat spelet och samtidigt bygga en *Community*-känsla hos spelarna. Detta bedöms öka spelets attraktionskraft över längre tid vilket genererar ett högre livstidsvärde per spelare. Bolaget har i *Backpacker™* även kunnat återanvända en stor mängd frågematerial som Bolaget ansamlat genom åren.



UTVECKLINGEN AV *BACKPACKER™*

I slutet av 2014 registrerades varumärket *Backpacker™* i EU och USA. Namnet *Backpacker* speglar spelets spelidé: att resa och upptäcka nya städer och sevärdheter runt om i världen. Namnet bedöms även ha en stark global genomslagskraft eftersom spelare kan titulera sig som "*Backpackers*" och att spelarens mål är att "*Conquer the World, become a Backpacker!*". Ansökningar om varumärkesskydd har även lämnats in i fler länder där spelet planerar att lanseras inom kort.

Utvecklingen av *Backpacker™* startade i slutet av 2014 och pågick i två år. Under utvecklingsarbetet har Bolaget lärt sig mycket om att bygga *free-to-play*-spel som känns *Casual* men som för med sig de ekonomiska fördelarna med spel inom *Midcore*-genren. Sådana fördelar är till exempel högre konverteringsgrad (från ej betalande spelare till betalande spelare), högre intäkt per betalande spelare och högre värde i kvarvarande spelare jämfört med rena *Casual*-spel.

Backpacker™ är Bolagets hittills största produktion och därav följer den längre utvecklingstiden. Spelet är omfattande med en stor mängd frågor och underliggande spelstruktur. I varje stad i spelet ska spelaren klara av fem stadsuppdrag. Dessa stadsuppdrag varierar i de olika städerna. Varje stad har i sin tur lokalt innehåll som handlar om staden och landet spelaren befinner sig i.

LANSERING

Backpacker™ lanserades i november 2016 på den svenska marknaden i en så kallad *Soft Launch*. Spelare kunde då

besöka totalt 16 städer i spelet. Spelet uppvisade lovande nyckeltal i Sverige och blev snabbt populärt. Per den 1 mars 2017 hade *Backpacker™* fått 150 000 spelare enbart i Sverige, trots minimala marknadsföringsinsatser.

I inledningen av 2017 påbörjades ett översättningsarbete av spelet och hittills har spelet översatts till engelska, tyska, danska och norska. Hittills har, utöver den svenska versionen, även de danska och norska versionerna av spelet lanserats. Vid detta memorandumets upprättande sker förberedelser inför en global lansering av de engelska och tyska versionerna. Spelet har bland annat lanserats som en *Soft Launch* i Australien, Irland, Kanada och Tyskland i syfte att analysera nyckeltal och optimera spelet inför en global lansering. De marknader som Bolaget bedömer är särskilt relevanta är USA och Tyskland. I dagsläget finns, såvitt Bolaget känner till, ingen annan konkurrerande speltitel med samma spelmodell och djup vilket torde ge en bra marknadsposition för spelet.

PUBLICISTAVTAL MED MAG INTERACTIVE AB

Under våren 2017 kontaktades Bolaget av mobilspelföretaget MAG Interactive AB angående ett samarbete kring en global lansering av *Backpacker™*.

MAG Interactive är ett spelbolag med studios i Sverige och Storbritannien. MAG:s spel har laddats ner mer än 120 miljoner gånger. Ordspelen *Ruzzle* är ett av de mest spelade ordspelen för mobila plattformar i världen någonsin. Varje spel som MAG släppt har nått miljontals spelare och nått förstaplatsen i sin kategori i ett stort antal länder i App Store och Google Play. Spelet *Wordbrain* valdes till bästa spel av Google Play år 2015 och *Ruzzle* och *Ruzzle Adventure* var båda utvalda i Apples "*Best of App Store*" och har nått förstaplatsen i kategorin Ordspel i över 100 länder.

Bolaget anser att MAG Interactive, baserat på deras tidigare erfarenheter och framgångar, har goda möjligheter att framgångsrikt distribuera och marknadsföra *Backpacker™* till en mångmiljonpublik. Bolaget har därför gjort bedömningen att speltitelns möjlighet att nå stor global framgång avsevärt förbättras i och med MAG Interactives kunskap och erfarenhet vid tidigare genomförda globala lanseringar. Bolaget anser också att *Backpacker™* kommer att uppnå en betydligt högre intäktsström vid global lansering i samarbete med MAG Interactive än om Bolaget själva skulle hantera en global lansering av speltiteln där Bolaget befinner sig i sin kunskap och utvecklingsfas kring globala lanseringar. Bolagets ambition och vision är att förstärka kunskap och erfarenhet kring globala lanseringar och framöver hantera detta för Bolagets speltitlar på helt egen hand.

Båda parter anser att Qiiwi har den bästa förmågan att vidareutveckla spelet och underhålla det på ett sådant sätt att den långsiktiga intjäningen i spelet optimeras.



Med MAG:s kunskap och erfarenhet kring analys, spellogik, marknadsföring och tillväxtstrategier kommer båda parter gemensamt höja Backpackers kvalitetsnivå och intjäningspotential.

Publicistavtalet mellan Qiiwi och MAG Interactive är designat för att ge ett tydligt incitament för båda parter och att göra sitt yttersta för att maximera spelets möjligheter till avkastning över tid.

”Vi ser väldigt positivt på samarbetet med Qiiwi och tror att vi tillsammans kan nå en global publik med underhållning av högsta kvalitet. Samtliga sju spel som MAG har släppt har nått en mångmiljonpublik och även denna gång är siktet inställt på de nivåerna.”

Daniel Hasselberg, VD MAG Interactive AB

Avtalet med MAG Interactive innebär att MAG agerar som publicist för spelet Backpacker™ och marknadsför detsamma. MAG och Qiiwi delar på det överskott som spelet genererar i enlighet med marknadsmässig kutym. Qiiwis fortsatta kostnader för speltiteln under avtalstiden är:

- kostnader för utveckling av nya funktioner och drift av speltiteln (personalkostnader)
- kostnader för skapande av nytt innehåll i spelet, vilket lanseras löpande i form av nytt frågematerial och nya städer.
- kostnader för varumärkesskydd och underhåll av immateriella rättigheter.

Avtalstiden är baserad på att spelet når en viss avtalad genomsnittlig intäkt över en sexmånadersperiod. Uppnås inte detta intäktsmål äger båda parterna rätten att säga upp avtalet. Detta innebär att avtalets längd är baserad på löpande intäkter som speltiteln genererar

Qiiwi äger fortsatt alla immateriella rättigheter kopplade till Backpacker™. Detta innebär att Qiiwi är ansvarig för eventuella skadeersättningar som kan kopplas till speltiteln. Qiiwi anser emellertid att det inte finns några potentiella risker av väsentlig karaktär kopplat till sådana skadeersättningar.

MAG äger en option till att även vara publicist för en uppföljare till Backpacker™ givet att spelet uppnått ett på förhand definierat intäktsmål under avtalets gång. Qiiwi äger inte rätten att, under avtalets gång, utveckla en uppföljare till speltiteln utan samtycke från MAG Interactive. Om spelet inte uppnår intäktsmålet äger Qiiwi rätten, att efter avtalets upphörande, utveckla en uppföljare till Backpacker™ utan samtycke eller deltagande från MAG Interactive. Detta innebär att Qiiwi och MAG Interactive kan samarbeta i en uppföljare till Backpacker™ om intäktsmålet uppnås under avtalets gång. Bolaget anser att detta är positivt då det innebär att en uppföljare till Backpacker™ torde ha goda möjligheter att nå liknande intäktsmål som dess föregångare. Skulle den efterföljande speltiteln inte uppnå sitt på förhand definierade intäktsmål äger Qiiwi rätten att utveckla ytterligare en uppföljare till Backpacker™ efter avtalets upphörande.

I samband med avtalet med MAG flyttades Backpacker™ till MAG:s publicistkonto hos App Store och Google Play. I juni 2017 inleddes en Soft Launch för den engelska versionen av spelet i syfte att analysera hur engelskspråkiga spelare beter sig i spelet. Backpacker™ är inledningsvis lanserat som Soft Launch i Australien, Irland, Kanada och Tyskland för utvärdering av de engelska och tyska versionerna (utöver Sverige, Norge och Danmark). Den senaste lanseringen skedde i Norge under augusti 2017 och hittills uppvisar den norska versionen av spelet nyckeltal i nivå med Bolagets estimeringar. Målsättningen är att lansera spelet globalt så snart analysprocessen är klar och åtgärder implementerade för att nå bästa möjliga resultat.

DEN FLYGANDE MATTAN 2

Speltyp: Utbildning

Primär målgrupp: Årskurserna 1 till 5

Under 2016 bildade Qiiwi ett intressebolag, Alega & Qiiwi Learning AB, tillsammans med Alega Software AB (50 procent ägande för vardera parten). Syftet med Alega & Qiiwi Learning är att utveckla och distribuera kunskapsspel som i huvudsak riktar sig till skolor.



Alega & Qiiwi Learning har hittills utvecklat ett matematikspel som heter *Den Flygande Mattan 2*. Spelet baseras på ett äldre mycket framgångsrikt spel som distribuerades av Alega Software. I intressebolaget ansvarar Qiiwi för den tekniska utvecklingen och Alega Software ansvarar för försäljning och distribution.

Den Flygande Mattan 2 är ett äventyrsspel som ska få eleverna att lära sig matematik på ett roligt och underhållande sätt. Spelet är konstruerat så att eleverna ska känna en drivkraft att ta sig vidare i spelet utan att reflektera allt för mycket över att det är matematiska övningar som utförs. Spelet är framför allt inriktat på elever i årskurserna 1-5 och berör matematik inom följande teman: talbegrepp, klockan, pengar, almanackan, geometri och mätning. Spelet fokuserar på vardagsmatematik, addition, subtraktion, multiplikation, huvudräkningar, klockan, datum, klurigheter, längdmätning, enheter, valutaväxling, prisberäkningar och matematiska spel. Det utspelas i en äventyrlig 3D-miljö i Egypten där eleverna tas med på olika utmaningar och ska finna sin borttappade vän. Spelet förbättrar även elevernas läsförmåga. Samtidigt som de läser uppgifts- och hjälptexterna hör de spelfiguren Filuren läsa upp samma meningar.

SPELIDÉ

Originalspelet, *Den Flygande Mattan*, fanns enbart tillgängligt för PC och Mac. Detta innebar över tid vissa problem då de flesta skolor i varierande grad har övergått till att i allt högre utsträckning använda olika sorters läsplattor. Därmed behöver moderna spel anpassas till allt fler teknikplattformar än tidigare.

Qiiwi tog kontakt med grundaren av Alega Software, Göran Hjalmarsson, och inledde 2016 ett samarbete som syftade till att utveckla en ny modern version av spelet som är plattformsoberoende. Att spelet är plattformsoberoende innebär att vilken skola som helst kan använda spelet och det finns inga krav på att en viss enhet måste användas.

Eftersom originalspelet, *Den Flygande Mattan*, varit väldigt populär, ansåg både Qiiwi och Alega Software att *Den Flygande Mattan 2* torde ha goda förutsättningar att bli framgångsrikt då det kan möta det nya digitala klimat som finns i skolorna. En viktig aspekt i *Den Flygande Mattan 2* är även att ge pedagoger verktyg i spelet där de kan följa upp



statistik och analys över elevernas prestationer. Dessa verktyg underlättar för pedagoger att anpassa undervisningen till enskilda elevers specifika behov. Pedagoger kan enkelt anpassa de uppgiftstyper som dyker upp i spelet genom ett administrationsgränssnitt.

Den Flygande Mattan 2 blev klart i början av 2017 och är helt utvecklat i 3D-motorn Unity. Qiiwi har därefter genomfört flera tester hos svenska skolor i syfte att utvärdera spelet. Den feedback som erhållits har varit mycket positiv och har efter några mindre justeringar resulterat i en slutlig produkt. I dagsläget finns spelet i svensk och engelsk version men kommer under hösten 2017 även lanseras i norsk och dansk version.

Spelet distribueras idag i två versioner: en skolverversion där varje elev som använder spelet tilldelas en licens. Priset per licens

baseras i sin tur på hur många licenser skolan tecknar. Spelet finns även i en privat version där spelet finns för nedladdning på App Store och Google Play för en engångskostnad.

I början av maj 2017 deltog Alega Software på SETT-mässan i Kista (en mäs­sa för utbildning) för andra året i rad. Den feedback som erhållits på *Den Flygande Mattan 2* från mässbesökare har varit positiv och flera skolor har uttryckt sitt intresse för spelet. Många av dessa skolor har därefter testat/utvärderat spelet och Bolagets förhoppning är att en del av dessa skolor kommer vara redo att gå över till en betald licensiering under hösten 2017.

I juli 2017 såldes den första klassordern till en skola i Sverige. Inför hösten 2017 har avtal slutits med tre distributörer som kommer att sälja licenser till skolor i Sverige, Norge och Danmark. Bolaget söker även efter ytterligare distributörer för att nå ut i fler länder.

Den Flygande Mattan är ett av tre spel i en serie av matematikprogram från Alega Software. *Den Flygande Mattan* täcker årskurserna 1-5. Diskussioner förs även om att utveckla spelen *Cheops Pyramid* och *Chefrens Pyramid* till plattformsoberoende versioner för att nå ut till fler årskurser i skolan.

Ur ett finansiellt perspektiv bedöms *Den Flygande Mattan 2* vara särskilt intressant då spelets intäktsströmmar baseras på löpande licensintäkter. Bolagets målsättning är att över tid bygga upp en stabil licensintäcksaffär vilket ger en mer stabil och trygg intäktsström jämfört med övriga speltitlar som är mer av "hit-karaktär".

WORDS IN A PIC / WORDS IN A PIC 2

Speltyp: Casual / Ordspel

Primär målgrupp: Kvinnor och män mellan 35-65 år

SPELIDÉ

Words in a Pic baseras på ett koncept där spelaren får bokstäver som ska bilda tre ord kopplade till en bild. Spelaren kan även använda olika typer av ledrådar för att få hjälp att klara av en nivå.

LANSERING

Bolaget lanserade Words in a Pic våren 2013 på ett flertal marknader och nådde snabbt framgångar i Sverige, Danmark, Tyskland, Norge och Nederländerna. Spelet nådde förstaplatsen i kategorin "Ordspel" i 29 länder och förstaplatsen i kategorin "Alla appar" i fem länder. Spelet blev nominerat till "Årets mobila spel" på Mobilgalan 2013.

EFTERFÖLJANDE TITLAR I SERIEN

Bolaget lanserade under de efterföljande åren ett flertal kategorispecifierade titlar med Words in a Pic-temat. De mest

framgångsrika av dessa titlar var de som var landsspecifika och innehöll material som enbart handlade om ett specifikt land.

FÖRVALTNING OCH FRAMTIDA TITLAR

I dagsläget finns speltitlarna *Words in a Pic* och *Words in a Pic 2* publicerade från Bolaget. Spelkonceptet bedöms allt jämt vara attraktivt för den riktade målgruppen och Bolaget arbetar därför på liknande spelidéer som kompletterar dessa titlar inom ordspelsgenren. En anledning därvid är att förvalta och bearbeta den spelarbas som uppskattar *Words in a Pic*-serien men även för att Bolaget ser goda möjligheter att distribuera spelet internationellt, inte minst med den kunskap och erfarenhet som Bolaget erhållit under de senaste åren och framförallt vid utvecklingen av *Backpacker™*.

WORDMUNCH

Speltyp: Casual / Ordspel

Primär målgrupp: Kvinnor och män mellan 35-65 år

SPELIDÉ

Idén till WordMunch uppkom efter att Bolaget sett en tydlig trend bland konkurrerande bolag inom Ordspelsgenren. Bolaget ville skapa en egen speltitel som utmärkte sig med en extra nisch kring spelarens framgång i spelet. I spelet ska spelaren hitta ord på ett ordbräde genom att dra sitt finger i olika riktningar. På varje nivå finns ett antal förbestämda ord som ska identifieras. Spelet är uppbyggt på ett lekfullt och fägglat sätt med godisbitar som tema. Spelarens mål är att samla så många godisbitar som möjligt till sin karaktär och på så sätt öka i vikt. Ju tjockare ens karaktär är desto längre har man kommit i spelet.



LANSERING

Spelet lanserades våren 2015 på flera marknader och blev väl emottaget.

FÖRVALTNING

Bolaget bedömer att spelkonceptet i *WordMunch* är populärt och attraherar en stor och intressant målgrupp. Spelet behöver dock omarbetas och nylanseras för att en framtida marknadssatsning ska generera tillfredsställande nyckeltal och lönsamhet.

FRAMTIDA SPELTITLAR

Bolaget har ett flertal speltitlar som ligger i Bolagets "idélåda" och som behöver förvaltas. Dessa titlar ligger inom kategorierna Ordspel, Kunskapsspel och Quiz.

Bolagets långsiktiga strategi är att utveckla och publicera samtliga spel på egen hand. I takt med att Bolaget erhåller mer kunskap och erfarenhet från internationella lanseringar, inte minst när det gäller *Backpacker™*, ökar även Bolagets möjligheter att på egen hand utveckla och distribuera spel på global basis.

För att Bolaget ska kunna utveckla nya speltitlar krävs ytterligare resurser och kapacitet för att Bolaget ska kunna bedriva utveckling och samtidigt förvalta befintliga speltitlar. Ett övergripande syfte med förestående nyemission är därför att finansiera Bolaget för att kunna förstärka organisationen inom utveckling och förvaltning.

IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

Qiiwi har, utöver sedvanlig upphovsrätt till källkod, även registrerat ett antal varumärken:

- "*Backpacker*" inom EU. Registreringsdatum 2014-04-11 och registreringsnummer 012301685.
- "*Backpacker*" inom USA. Registreringsdatum 2014-11-25 och registreringsnummer 4643936.
- "*QuizMe*" inom EU. Registreringsdatum 2012-10-10 och registreringsnummer 010880391.
- "*QuizMe*" inom USA. Registreringsdatum 2013-02-26 och registreringsnummer 4295505.
- "*RoyalQuiz*" inom Sverige. Registreringsdatum 2013-09-20 och registreringsnummer 514736.

Därtill har Bolaget lämnat in ansökningar om varumärkesskydd avseende "*Backpacker*" för ett flertal länder.

All utveckling som sker inom Bolaget ägs av Bolaget och regleras även i anställningsavtal med Bolagets anställda. Undantaget är sådan utveckling som levereras till intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB, där utvecklingen tillfaller intressebolaget.

OPERATIVA MÅL

Qiiwi är ett bolag som ännu befinner sig i tidig fas. Med det följer att Bolaget inte genererar ett stabilt kassaflöde vilket gör det vanskligt att utfästa finansiella prognoser. Styrelsens uppfattning är snarare att det är av större vikt att ställa upp operativa mål som, om de uppfylls, tar Bolaget i en riktning mot långsiktig stabilitet och lönsamhet.

Bolagets målsättningar under resterande 2017 är att genomföra en global lansering av *Backpacker™*. Vidare ska

Backpacker™ övergå från utveckling till ren förvaltning av spelet. Bolaget ska även se över befintliga speltitlar (*Words in a Pic*, *Words in a Pic 2* och *WordMunch*) och genomföra ett analysarbete kring dessa för att klargöra om optimeringar kan höja speltitlarnas intäktsförmåga. Bolaget ska även påbörja skapandet av en intern grupp med särskilt fokus på att skapa tillväxt i spelen. Utöver detta ska Bolaget genomföra minst 1-2 nyrekryteringar inom det kommande halvåret.

Bolagets målsättning för 2018 är att *Backpacker™* når global framgång i enlighet med Bolagets intäktskalkyl (för de länder som spelet lanseras i). *Backpacker™* ska översättas för att fullt ut stödja språken inom EFIGS (Engelska, Franska, Italienska, Tyska och Spanska). Bolaget ska ha skapat ytterligare ett utvecklingsteam. Vidare ska Bolaget ha utarbetat tydliga rutiner och riktlinjer för hur den interna gruppen för tillväxt ska arbeta och rekryterat minst en person som enbart arbetar med tillväxtfrågor.

För ett något längre tidsperspektiv har Bolaget även satt upp målsättningar för år 2020. Bolaget ska ha minst fyra titlar som aktivt förvaltas och arbetas med inom tillväxtteamet och dessa titlar ska bidra med betydande intäkter till verksamheten. Bolaget ska ha ytterligare ett utvecklingsteam, innebärande att Bolaget år 2020 har tre utvecklingsteam som är inriktade mot olika speltitlar. Varje utvecklingsteam består av mellan två till sex personer. Bolaget ska ha etablerat ett fullskaligt tillväxtteam med mellan sex till tolv personer.

UTDELNINGSPOLICY

Qiiwi är ett bolag under uppbyggnad och har ännu inte genererat ett kontinuerligt överskott i verksamheten. Bolaget planerar inte för att lämna utdelning under de kommande åren utan avser att återinvestera eventuella vinstmedel i verksamheten.

Beslut om att lämna utdelning fattas av bolagsstämman. I det fall utdelning blir aktuell kommer Bolagets styrelse inför förslaget till beslut att beakta ett flertal faktorer såsom t.ex. finansiell ställning, lönsamhet, tillväxt och investeringsbehov. En investerare som överväger en investering i Qiiwi bör utgå från att aktieutdelning inte kommer att lämnas under åtminstone kommande tre år.

Utdelning från Qiiwi ombesörjs av Euroclear Sweden AB. Rätt till utdelning tillfaller den som, vid av bolagsstämman fastställd avstämningsdag, är registrerad som aktieägare i den av Euroclear Sweden förda aktieboken.

MARKNAD OCH TENDENSER

Marknaden för mobilappar uppvisade en fortsatt stark tillväxt under 2016 jämfört med 2015. Antalet nedladdningar ökade med 15 procent, spenderad tid i appar ökade med 25 procent och genererade intäkter (som utbetalas till publicister) från App Store och Google Play ökade med 40 procent. Tillväxten genereras i såväl mogna marknader som i tillväxtländer som exempelvis Indien, Indonesien, Mexico och Brasilien.³

Ökningen av antalet nedladdningar följer utvecklingen från föregående års tillväxt. 2016 års ökning på 15 procent innebär att det totala antalet nedladdningar i App Store och Google Play uppgick till över 90 miljarder (+13 miljarder). En stor tillväxtmotor i detta sammanhang är Kina (endast App Store), vilket stod för nästan 80 procent av nedladdningstillväxten.⁴ Qiiwi bevakar tillväxtmarknader för att hitta öppningar att lansera Bolagets spel på dessa marknader. Därigenom finns goda möjligheter att ta nya marknadsandelar och med Apples och Googles plattformar är det enkelt att lansera ett spel på en ny marknad.

Den ökande tidsspendingen i appar härleds i betydande utsträckning från spel, vilket indikerar att mobilspelbranschen har en stark attraktionskraft hos allmänheten. Eftersom mobiltelefoner och surfplattor har blivit allt mer resursstarka finns det möjlighet att attrahera alla användargrupper och utveckla spel som i många fall kan konkurrera med stationära spelkonsoler.

Under 2016 utbetalades över 35 miljarder USD till publicister i App Store och Google Play, vilket motsvarade en årlig tillväxt på 40 procent. En stor del av ökningen hänförs till Kina. Under året genererade spel cirka 75 procent respektive 90 procent av intäkterna på App Store respektive Google Play.⁵

En viktig faktor till vad som driver den ökade intjäningen är spelarens engagemang i ett spel. Ju större engagemang, desto mer troligt att spelaren spenderar pengar på spelet. Ökade intäkter är därmed inte alltid kopplat till en stadig ökning av nedladdningar utan det är även viktigt att kontinuerligt underhålla spelare och skapa ett ökat intresse genom till exempel säsongsuppdateringar och händelser i spelet. Sammantaget ger detta ett högre livstidsvärde per nedladdning och per spelare.

På transaktionssidan skedde ett flertal uppmärksammade affärer inom spelvärlden.

På transaktionssidan skedde ett flertal uppmärksammade affärer inom spelvärlden. Tencent förvärvade Supercell, Activision Blizzard förvärvade King och Vivendi förvärvade Gameloft.

NÅGRA AKTUELLA MOBILSPELSTRENDER

För att lyckas med mobilspel är det idag allt viktigare med **social integration** såsom att spela med (eller mot) vänner. Bolaget arbetar aktivt med att utveckla sociala integrationer i sina spel, vilket baserat på erfarenhet leder till ökad viral spridning och ett högre livstidsvärde per spelare. Ett sådant exempel är i *Backpacker™* där spelare som kopplar sitt spel mot Facebook kan resa med sina vänner, se när dessa går runt i en stad, jämföra sina resultat och få meddelanden när vänner reser till nya städer. Bolagets ambition är att framöver avsevärt utöka den sociala integrationen i *Backpacker™*.

En annan trend som blivit oerhört populär bland några av de största spelsuccéerna inom mobilspel är att spela mot en annan spelare i realtid, så kallad **Synchronous Multiplayer**. Trenden lyfter även ljuset mot E-Sport, vilket tidigare inte slagit igenom på allvar på mobila enheter men som nu hittat en ny genre som passar formatet bra. Spelare kan bilda lag, tävla mot varandra och allt sker i realtid. Bolaget följer denna utveckling och även om Bolaget för tillfället inte har någon renodlad *Multiplayer*-titel pågår dock ett aktivt arbete med att utvärdera och implementera liknande moment i Qiiwis spel.

Casual-spel och **Ordspel** ligger generellt högt upp på App Stores och Google Plays listor i popularitet och intäkter. Det finns en stor och trogen spelarbas för *Casual*-spel som alltid kommer vara intresserade av enklare spel. Det är en ständig utmaning för Qiiwi att implementera nya sociala integrationer och trender i denna typ av spel för att göra dem intressanta över lång tid.

³ <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/app-annie-2016-retrospective/>, hämtad den 17 augusti 2017.

⁴ <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/app-annie-2016-retrospective/>, hämtad den 17 augusti 2017.

⁵ <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/app-annie-2016-retrospective/>, hämtad den 17 augusti 2017.



BOLAGETS HISTORIK

2005-2012

WeAreQiiwi Interactive bildades i april 2012 genom en sammanslagning av MEDA-gruppen och RQ Games. MEDA-gruppen ägdes vid tidpunkten för sammanslagningen av Andreas Bergström, Erik Dale Rundberg, Marcus Dale Rundberg och Daniel Svensson. Samtliga personer arbetar idag operativt i Qiiwi. RQ Games var vid tidpunkten ett bolag som bedrev frågesportstävlingar på internet där spelare kunde tävla om riktiga pengar.

Under våren 2012 släpptes Bolagets första spel vid namn *QuizMe*. Spelet var vid lanseringstidpunkten ett av de första spelen på den svenska marknaden där spelare kunde tävla i frågesport. I spelet kunde spelaren spela Quiz-matcher mot andra spelare vilket var väldigt omtyckte. Spelet nådde cirka 650 000 nedladdningar under 2012 vilket för Bolaget var en succé. I samband med att spelet utvecklades byggdes även en stor bas av frågor, vilka kunde nyttjas även för andra spel.

Bolaget hade 2012 två heltidsanställda: VD och CTO.

2013

Under 2013 lanserades ett flertal nya spel: *QuizMe Pics*, där spelaren ska urskilja vad som visas på en bild i Quiz-format. *Nail that Question* som är ett ordspel där spelaren ska pussla ihop lösningen på en fråga med hjälp av bokstäver som ligger huller om buller. *Words in a Pic* som är ett ordspel där spelaren ska hitta ord kopplat till en bild.

Words in a Pic nådde framgångar i Sverige, Danmark, Norge och Nederländerna och nomineras till årets spel på Mobilgalan 2013. Andra nominerade spel var *Candy Crush*

Saga (King), *Minecraft Pocket Edition* (Mojang), *Ruzzle* (MAG Interactive) och *Quizkampen* (FEO Media). Vinnaren blev *Candy Crush Saga*.

Under 2013 lanseras ett flertal titlar inom *Words in a Pic*-serien, med olika inriktningar avseende vad för bilder som visas och vilka pussel som spelare ska lösa. Mycket fokus i spelen läggs på att förmedla en känsla till spelaren att innehållet som presenteras är något spelaren själv känner associationer inför. Detta kallas inom spelvärlden för "Local Content" och ger spelaren en extra närhet och glädje i spelandet. Följaktligen släpps *Words in a Pic* i separata versioner på svenska, danska och tyska med landsspecifikt innehåll. Bolaget lanserade under året även *Words in a Pic - Sports*, *Words in a Pic - Celeb* och *Words in a Pic - Soccer*.

Bolaget genomförde under 2013 en nyemission på 3 MSEK i syfte att marknadsföra *Words in a Pic*.

Vid utgången av 2013 hade Bolaget fyra heltidsanställda (VD, CTO, grafiker och utvecklare) samt en deltidsanställd (ekonomi).

2014

Bolaget fokuserar under första halvåret 2014 på att skaffa sig kunskap inom spelutveckling av 3D-spel. Detta mynnar ut i ett testprojekt kallat *Fly Qiiwi Fly*, vilket bygger på en enkel spelidé där spelaren ska samla frukter och ta sig så långt som möjligt på en bergig väg.

Bolaget lanserar även en spin-off till *Words in a Pic*-serien kallat *Words for friends*. Spelets fokus är social integration där spelarna själva laddar upp bilder och skapar ord till

dessas och därefter delar utmaningarna till sina vänner. Bolaget lanserar även *Words in a Pic – Norge* som får ett bra genomslag på den norska marknaden.

Under andra halvåret 2014 lanseras 3D-spelet *Smalliebird*. Spelet är ett s.k. "Tap-spel" där spelaren ska klara sig igenom olika banor runt om i världen genom att styra spelets karaktär förbi diverse faror och hinder. Slutmålet är att hjälpa karaktären att hitta hem. Qiiwi erhöll även ett utvecklar-kit av Apple och utvecklade *Smalliebird* till Apple TV.

Under slutet av 2014 lanserades quiz-spelet *GeoKing*. I spelet tävlar man mot andra spelare om vem som har mest kunskap inom geografi. Spelarna ska på en karta sätta ut var olika städer är placerade. Den som totalt sett kommer närmast de olika platserna under en omgång vinner. I spelet kan spelaren använda diverse olika hjälpmedel för att enklare hitta en viss plats.

I slutet av 2014 påbörjar Bolaget utvecklingen av ett nytt spelkoncept under varumärket *Backpacker*, vilket registreras hos varumärkesmyndigheterna i USA och EU.

Vid utgången av 2014 hade Bolaget fyra heltidsanställda (VD, CTO, grafiker och utvecklare) samt en deltidsanställd (ekonomi).

2015

Bolaget lanserade under året en uppföljare till originaltiteln i *Words in a Pic*-serien. Uppföljaren kallas *Words in a Pic 2* och innehåller globalt innehåll.

Bolaget lanserar ordspelet *WordMunch* i vilket spelaren ska hitta ord på ett ordbräde genom att dra sitt finger i olika riktningar. På varje nivå finns ett antal förbestämda ord som ska hittas. Spelet är uppbyggt på ett lekfullt och färgglatt sätt med godisbitar som tema. Spelarens mål är att äta så mycket godis som möjligt och på så sätt öka i vikt och bli tjockare allt eftersom man kommer längre och längre i spelet.

Under året intensifieras utvecklingsarbetet av *Backpacker™*. Spelet innebär en utvecklingsprocess som är betydligt längre och mer omfattande än för tidigare titlar. I synnerhet är *Backpacker™* mer omfattande i termer av grafik och frågematerial. Bolagets mål med spelet är att det ska kännas som ett *Casual*-spel men i grunden har ett *Midcore*-system för att nå högre konverteringsgrad och intjäningspotential.

Bolaget ingår ett samarbete med Alega Software AB om att utveckla en modern version av mattespelet *Flygande Mattan* i syfte att göra det oberoende av plattform. Spelet hade dessförinnan endast funnits för PC och Mac. Samarbetet

myftar ut i att bolaget Alega & Qiiwi Learning AB bildas där Qiiwi och Alega Software AB äger 50 procent vardera.

Vid utgången av 2015 hade Bolaget sex heltidsanställda (VD, CTO, två grafiker och två utvecklare) samt en deltidsanställd (ekonomi).

2016

På årsstämman 2016 väljs en ny styrelse in i Bolaget bestående av Naim Messo (ordförande), Johan Thorell, Andreas Gustafsson och Erik Dale Rundberg.

Under våren 2016 genomförs en nyemission på 4,1 MSEK där flera nya aktieägare tillkommer.

Året präglas fortsatt av intensivt utvecklingsarbete. I november 2016 lanseras *Backpacker™* på den svenska marknaden och tas mycket väl emot och med goda nyckeltal. Bolaget inleder en översättningsprocess för att göra *Backpacker™* redo för fler länder. Samtidigt sker vidareutveckling av spelet baserat på feedback från svenska spelare.

Bolaget lanserade tillsammans med Alega Software AB en privatversion av spelet *Flygande Mattan 2* genom det samägda bolaget Alega & Qiiwi Learning AB. Spelet genomgick en omfattande kvalitetskontroll och testades hos ett flertal svenska skolor. Spelet erhöll en god respons från såväl lärare och elever och Bolaget vidareutvecklade ett administrationsgränssnitt i spelet där lärare enkelt har möjlighet att följa enskilda elevers utveckling.

Inga operativa personalförändringar genomfördes under året utan personalstyrkan bestod vid utgången av 2016 allt jämt av sex heltidsanställda och en deltidsanställd.

2017

I april 2017 anställdes Erik Dale Rundberg som VD i Qiiwi. Tidigare VD Andreas Bergström övergick till en roll som operativ chef (COO). I samband med denna förändring avgick Erik Dale Rundberg ur Bolagets styrelse och ersattes istället av Andreas Bergström.

Bolaget har under 2017 fortsatt att utveckla *Backpacker™* med fler städer och funktioner. Bolaget har arbetat aktivt med att hitta frilansande grafiker och skribenter för att snabbare addera till innehåll i spelet. Detta har resulterat i en kostnadseffektiv utvecklingsprocess för Bolaget vilket gör det möjligt för spelet att utökas i en snabbare takt än tidigare samtidigt som innehållet håller en hög och jämn kvalitet. Det innebär även att interna resurser kopplat till *Backpacker™* kan frigöras.



Bolaget slöt under våren ett publishingavtal för *Backpacker™* med det svenska mobilspelsföretaget MAG Interactive AB. MAG Interactive bedöms ha mycket goda möjligheter att distribuera och marknadsföra *Backpacker™* till en mångmiljonpublik och därigenom förbättra spelets chanser att nå ett globalt genomslag. MAG Interactive har tidigare nått stora framgångar med andra titlar och deras bedömning är att även *Backpacker™* har god potential att nå liknande framgång.

Bolaget tar beslut om att upphöra med publiceringen av nedanstående speltitlar då dessa inte uppvisar tillräckligt bra nyckeltal eller bedöms kräva ytterligare optimering inför en omlansering. Med Bolagets nya process för analys och utveckling bedöms dock flera av spelen kunna nå goda framgångar om de omarbetats och lanseras i ny tappning.

De speltitlar som berördes är:

"Smalliebird", *"GeoKing"*, *"Words in a Pic – Norge"*, *"Words in a Pic – Danmark Rundt"*, *"Words in a Pic – Sverige"*, *"Words in a Pic – Sports"*, *"Words in a Pic – Celeb"*, *"Words in a Pic – Soccer"*, *"Wörter Im Bild"* samt *"Words for friends"*.

Vid detta memorandumets upprättande har Bolaget sju heltidsanställda (VD, COO, CTO, två grafiker och två utvecklare) samt en deltidsanställd (ekonomi).

STYRELSE, VD OCH REVISOR

NAIM MESSO, F. 1980. STYRELSEORDFÖRANDE

Ekonomie magisterexamen från Stockholms universitet. Naim har en gedigen bakgrund från finans och redovisning och har verkat i flera expansiva bolag. Han har verkat som konsult hos revisionsbyrå BDO och innehaft finanschef-/CFO-roller inom den börsnoterade Qliro-koncernen. Naim är uppvuxen i en entreprenörsfamilj och har levt nära bolag och affärer i hela sitt liv. Idag arbetar Naim som COO/CFO på Caliroots. Naim anses vara oberoende i förhållande till Bolaget.

Aktieinnehav: Inga aktier. Dock har Naim, via bolaget Napa Consulting AB, ställt ut en teckningsförbindelse i förestående spridningsemission uppgående till 10 000 aktier.

ANDREAS GUSTAFSSON, F. 1983. STYRELSELEDAMOT

Andreas Gustafsson är medgrundare till Qiiwi och är operativt verksam i bolaget inom frågor som berör ekonomi och affärsutveckling. Vid sidan av sitt engagemang i Qiiwi bedriver Andreas konsultverksamhet riktad mot e-handel, marknadsföring och affärsutveckling av digitala tjänster. Andreas har arbetat med online-spel i olika befattningar sedan 2003.

Aktieinnehav: 141 000 aktier genom bolaget Conequity AB, vilket motsvarar 2,6 procent av det totala antalet aktier i Qiiwi inför förestående spridningsemission. Andreas har även ställt ut en teckningsförbindelse uppgående till 15 625 aktier i emissionen.

JOHAN THORELL, F. 1976. STYRELSELEDAMOT

Johan har mer än 20 års erfarenhet av digital affärsutveckling, försäljning och marknadsföring i olika expansiva företag. Johan har innehaft positioner inom affärsledning och med ansvar för global online-försäljning och marknadsföring på bolag som Gina Tricot och Smarteyes. Idag är Johan verksam som global eCom-/Online Manager på Jula. Johan anses vara oberoende i förhållande till Bolaget.

Aktieinnehav: 10 000 aktier, vilket motsvarar 0,2 procent av det totala antalet aktier i Qiiwi inför förestående spridningsemission. Johan har även ställt ut en teckningsförbindelse uppgående till 5 000 aktier i emissionen.

ANDREAS BERGSTRÖM, F. 1988. STYRELSELEDAMOT

Andreas Bergström är medgrundare till Qiiwi och sedan Bolagets grundande fram till mars 2017 innehaft positionen som VD i Qiiwi. Andreas har studerat ekonomi vid Högskolan i Skövde. Andreas är idag operativt verksam inom affärsutveckling i Qiiwi.

Aktieinnehav: 146 250 aktier genom bolaget Frostberget Invest AB, vilket motsvarar 2,7 procent av det totala antalet aktier i Qiiwi inför förestående spridningsemission. Andreas har, via bolaget Frostberget Invest AB, ställt ut en teckningsförbindelse uppgående till 93 750 aktier i emissionen.

ERIK DALE RUNDBERG, F. 1988. VD

Erik är medgrundare till Qiiwi och har sedan start engagerat sig i frågor som berör teknik, kundvård och spelkoncept. Erik har över tio års erfarenhet från olika typer av tekniska projekt och kommer senast från en roll som gruppchef på IT-bolaget Candidator.

Aktieinnehav: 354 000 aktier via bolaget Apparanda Invest AB, vilket motsvarar 6,6 procent av det totala antalet aktier i Qiiwi inför förestående spridningsemission. Erik har även ställt ut en teckningsförbindelse uppgående till 15 625 aktier i emissionen.

Bolagets ordförande och VD kommer inför noteringen genomgå en utbildning med fokus på regelverk och informationsgivning för noterade bolag. Bolagets informationsgivning kommer i första hand hanteras av VD Erik Dale Rundberg och i andra hand av styrelseordförande Naim Messo.

Styrelseledamöternas övriga bolagsengagemang beskrivs i avsnittet ”Komplett förteckning av styrelsens och VD:s samtliga uppdrag de senaste fem åren enligt Bolagsverket” som återfinns längst bak i memorandumet.

BOLAGETS REVISOR ÄR:

Martin Hammare, verksam vid Sonora Revision AB. Hammare är auktoriserad revisor och medlem i Föreningen Auktoriserad Revisorer, FAR.

Martin Hammare nås på:

Telefon: 08-556 963 54

E-post: martin.hammare@sonora.se

ORGANISATION

ANTAL MEDARBETARE

Bolaget har idag sju heltidsanställda som är verksamma inom ledning/affärsutveckling och spelutveckling. Därtill avser Bolaget att under kommande året anställa ytterligare en till två personer inom spelutveckling.

STYRELSENS ARBETSFORMER

Styrelsen väljs på ordinarie årsstämma för ett år i taget. Nuvarande styrelse består av ordförande Naim Messo, Andreas Gustafsson, Johan Thorell och Andreas Bergström. Tidpunkter för varje ledamots inträde i styrelsen framgår av memorandumets avslutande avsnitt.

Styrelsens ordförande erhåller ett årligt arvode på 80 TSEK och övriga ledamöter erhåller ett årligt arvode på 50 TSEK. Efter avslutat styrelseuppdrag utgår ingen ersättning. Under kommande verksamhetsår planerar styrelsen att ha cirka sex protokollförda sammanträden.

UPPFÖRANDEKODEN

Bolaget tillämpar inte Svensk Kod för Bolagsstyrning då Bolagets aktie inte handlas på en s.k. reglerad marknadsplats. Bolaget har därför ingen kommitté för att behandla revisions- och ersättningsfrågor och har inte heller någon valberedning. Dessa frågor handläggs istället av styrelsen.

LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR

Erik Dale Rundberg är sedan april 2017 anställd som VD i Bolaget. Han har dessförinnan varit styrelseledamot i Bolaget sedan 2016. Erik erhåller en månadslön på 38 TSEK. Därutöver erlagger Bolaget månadsvis en pensionsavsättning motsvarande 4,5 procent av månadslönen. Vid uppsägning gäller en ömsesidig uppsägningstid om sex (6) månader. Anställningsavtalet innehåller sedvanliga sekretessklausuler. Erik omfattas även av det incitamentsprogram som beskrivs på sidan 33.

INTRESSEBOLAG

Bolaget äger 50 procent av intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB (559034-7364) Resterande andel ägs av Alega Software AB. Dessa andelar omfattar såväl kapital som röster. Qiiwi har lämnat villkorade aktieägartillskott till intressebolaget om totalt 375 TSEK per 31 juli 2017. Alega Software AB har vid samma tidpunkt lämnat motsvarande villkorade aktieägartillskott om totalt 375 TSEK till intressebolaget.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Bolaget har för åren 2016 och 2017 fakturerat intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB för utvecklingsarbete relaterat till *Den Flygande Mattan 2*. För 2016 uppgår fakturerat belopp till

508 TSEK och för 2017 uppgår fakturerat belopp till 68 TSEK. Bolaget fakturerar i dagsläget inte intressebolaget och det finns inte heller några oregrerade skulder mellan bolagen.

Bolaget anlitar Conequity AB för tjänster inom redovisning och ekonomistyrning. Conequity AB ägs av styrelseledamot Andreas Gustafsson. Conequity har utfört dessa tjänster sedan oktober 2014. Uppdraget sker löpande på månadsbasis och eventuell uppsägning ska ske med minst två månaders uppsägningstid. Som ersättning för uppdraget erhåller Conequity ett fast månadsarvode om 16 TSEK.

Utöver de förhållanden som redogörs för inom detta avsnitt förekommer inga andra transaktioner med närstående till Bolaget.

VIKTIGA AVTAL

Publishingavtalet med MAG Interactive, vilket redogörs för på sidorna 13-14, torde vara det avtal som har störst affärsmässig betydelse i Qiiwi.

Bolaget har ett samarbetsavtal med Alega Software angående utveckling och försäljning av spelet *Den Flygande Mattan 2*. Samarbetet sker genom intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB, där vardera parten äger 50 procent. Parterna äger lika rätt till utdelning i förhållande till sin ägarandel. Samtliga immateriella rättigheter som uppkommer inom ramen för intressebolagets produktion tillkommer med ensamrätt intressebolaget.

Bolaget hyr kontorslokaler på adressen Stora torget 3 E i Alingsås. Bolaget erlagger en månadshyra på 16,4 TSEK för en lokalyta på 130 kvm. Hyrestiden löper från den 1 juni 2016 till och med den 31 maj 2018, med sex månaders uppsägningstid. Hyreskontraktet reglerar sedvanliga hyresvillkor och är uppställt enligt Fastighetsägarnas standardavtalsmall.

Bolaget har därutöver endast sedvanliga affärsavtal med leverantörer som inte bedöms ha en kritisk påverkan på Bolagets verksamhet på längre sikt.

TVISTER

Bolaget har historiskt sett inte varit inblandat i några rättsliga förfaranden eller skiljedomsförfaranden. Bolaget känner inte heller till några omständigheter som kan föranleda framtida tvister.

POTENTIELLA INTRESSEKONFLIKTER

Ingen av styrelseledamöterna eller ledande befattningshavare har, utöver vad som nämnts inom detta avsnitt, några potentiella intressekonflikter med Bolaget.

UTVALD FINANSIELL INFORMATION

Den finansiella informationen som återges för åren 2014 till 2016 har reviderats, utan anmärkning, av Bolagets revisor. Delårsrapporten per 31 juli 2017 har granskats översiktligt av Bolagets revisor.

Kassaflödesanalyser och delårsrapport per 31 juli 2017 har upprättats i efterhand inför detta memorandum då Bolaget historiskt inte varit skyldigt att upprätta kassaflödesanalyser till följd av lättnadsregler för mindre bolag i redovisningslagstiftningen.

Informationen är en del av memorandumet och ska således läsas tillsammans med övrig information i memorandumet. Från och med räkenskapsåret som avslutades den 31 december 2014 tillämpar Bolaget årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och Koncernredovisning (K3).

RESULTATRÄKNINGAR

| | 2017-01-01 -2017-07-31 7 mån | 2016-01-01 -2016-07-31 7 mån | 2016-01-01 -2016-12-31 12 mån | 2015-01-01 -2015-12-31 12 mån | 2014-01-01 -2014-12-31 12 mån |
|--|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <i>Alla belopp i tusentals kronor</i> | | | | | |
| Rörelsens intäkter | | | | | |
| Omsättning | 3 010 | 2 327 | 3 641 | 1 891 | 3 792 |
| Omsättning från samarbetsavtal | 1 632 | - | - | - | - |
| | 4 642 | 2 327 | 3 641 | 1 891 | 3 792 |
| Rörelsens kostnader | | | | | |
| Kostnader sålda tjänster | -797 | -460 | -706 | -378 | -780 |
| Kostnader sålda tjänster från samarbetsavtal | -1 212 | - | - | - | - |
| Övriga externa kostnader | -1 134 | -1 846 | -2 128 | -1 546 | -1 626 |
| Personalkostnader | -2 015 | -1 518 | -2 644 | -2 373 | -1 847 |
| Avskrivningar | -16 | - | -28 | -138 | -284 |
| | -5 174 | -3 824 | -5 507 | -4 435 | -4 537 |
| Rörelseresultat | -532 | -1 497 | -1 866 | -2 544 | -745 |
| Ränteintäkter | 8 | 1 | 9 | 1 | 42 |
| Räntekostnader | -10 | -2 | -4 | -3 | -1 |
| | -2 | -1 | 5 | -2 | 40 |
| Resultat efter finansiella poster | -534 | -1 498 | -1 861 | -2 546 | -705 |
| Skatt på årets resultat | - | - | - | - | - |
| Årets resultat | -534 | -1 498 | -1 861 | -2 546 | -705 |

BALANSRÄKNINGAR - TILLGÅNGAR

Alla belopp i tusentals kronor

| | 2017-07-31 | 2016-07-31 | 2016-12-31 | 2015-12-31 | 2014-12-31 |
|---|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Anläggningstillgångar | | | | | |
| <i>Immateriella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Balanserade utgifter, externt | 1 082 | - | - | 0 | 102 |
| Programvaror, varumärken | 12 | 57 | 28 | 57 | 85 |
| Summa immateriella anläggningstillgångar | 1 094 | 57 | 28 | 57 | 187 |
| <i>Materiella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Inventarier, verktyg och installationer | - | - | - | 0 | 7 |
| Summa materiella anläggningstillgångar | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 |
| <i>Finansiella anläggningstillgångar</i> | | | | | |
| Andelar i intresseföretag | 400 | 225 | 325 | 25 | - |
| Summa finansiella anläggningstillgångar | 400 | 225 | 325 | 25 | - |
| Summa anläggningstillgångar | 1 494 | 282 | 353 | 82 | 195 |
| Omsättningstillgångar | | | | | |
| <i>Kortfristiga fordringar</i> | | | | | |
| Kundfordringar | 162 | 294 | 325 | 108 | 61 |
| Skattefordringar | 0 | 0 | 17 | 32 | 15 |
| Övriga fordringar | 148 | 81 | 42 | 59 | 44 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 37 | 55 | 49 | 214 | 293 |
| Summa kortfristiga fordringar | 347 | 430 | 434 | 413 | 414 |
| Kassa och bank | 2 788 | 4 870 | 3 991 | 1 923 | 4 472 |
| Summa omsättningstillgångar | 3 135 | 5 300 | 4 425 | 2 335 | 4 885 |
| SUMMA TILLGÅNGAR | 4 629 | 5 582 | 4 779 | 2 417 | 5 080 |

BALANSRÄKNINGAR – EGET KAPITAL OCH SKULDER

Alla belopp i tusentals kronor

| | 2017-07-31 | 2016-07-31 | 2016-12-31 | 2015-12-31 | 2014-12-31 |
|--|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| EGET KAPITAL OCH SKULDER | | | | | |
| Eget kapital | | | | | |
| <i>Bundet eget kapital</i> | | | | | |
| Aktiekapital | 532 | 532 | 532 | 404 | 404 |
| Summa bundet eget kapital | 532 | 532 | 532 | 404 | 404 |
| <i>Fritt eget kapital</i> | | | | | |
| Överkursfond | 10 346 | 10 339 | 10 346 | 6 339 | 6 339 |
| Balanserat resultat | -6 627 | -4 766 | -4 766 | -2 220 | -1 515 |
| Årets resultat | -534 | -1 498 | -1 861 | -2 546 | -705 |
| Summa fritt eget kapital | 3 185 | 4 075 | 3 719 | 1 573 | 4 118 |
| Summa eget kapital | 3 717 | 4 607 | 4 251 | 1 976 | 4 522 |
| Kortfristiga skulder | | | | | |
| Förskott från kunder | - | 81 | - | 81 | 80 |
| Leverantörsskulder | 212 | 598 | 54 | 15 | 135 |
| Övriga skulder | 489 | 199 | 90 | 88 | 64 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 211 | 97 | 383 | 257 | 278 |
| Summa kortfristiga skulder | 912 | 975 | 527 | 441 | 558 |
| SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER | 4 629 | 5 582 | 4 779 | 2 417 | 5 080 |

KASSAFLÖDESANALYSER

| | 2017-01-01 -2017-07-31 7 mån | 2016-01-01 -2016-07-31 7 mån | 2016-01-01 -2016-12-31 12 mån | 2015-01-01 -2015-12-31 12 mån | 2014-01-01 -2014-12-31 12 mån |
|---|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <i>Alla belopp i tusentals kronor</i> | | | | | |
| Den löpande verksamheten | | | | | |
| Rörelseresultat | -532 | -1 498 | -1 866 | -2 544 | -745 |
| Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet: | | | | | |
| Avskrivningar enligt plan | 16 | 0 | 28 | 138 | 284 |
| Finansiella intäkter | 8 | 1 | 9 | 1 | 42 |
| Finansiella kostnader | -10 | -2 | -4 | -3 | -1 |
| Betald inkomstskatt | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital | -518 | -1 499 | -1 833 | -2 408 | -420 |
| Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet | | | | | |
| Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar | 87 | -17 | -21 | 1 | 528 |
| Ökning (+) resp minskning (-) av rörelseskulder | 385 | 534 | 86 | -117 | -28 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten | -46 | -982 | -1 768 | -2 524 | 80 |
| Investeringsverksamheten | | | | | |
| Förvärv av immateriella anläggningstillgångar | -1 082 | - | - | - | -11 |
| Förvärv av materiella anläggningstillgångar | - | - | - | - | - |
| Förvärv av finansiella anläggningstillgångar | -75 | -200 | -300 | -25 | - |
| Kassaflöde från investeringsverksamheten | -1 157 | -200 | -300 | -25 | -11 |
| Finansieringsverksamheten | | | | | |
| Nyemission | - | 4 129 | 4 136 | - | - |
| Utdelning | - | - | - | - | -1 500 |
| Kassaflöde från finansieringsverksamheten | 0 | 4 129 | 4 136 | 0 | -1 500 |
| Ökning/minskning av likvida medel | -1 203 | 2 947 | 2 068 | -2 549 | -1 431 |
| Likvida medel vid årets början | 3 991 | 1 923 | 1 923 | 4 472 | 5 903 |
| Likvida medel vid årets slut | 2 788 | 4 870 | 3 991 | 1 923 | 4 472 |

FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL

| <i>Alla belopp i tusentals kronor</i> | Aktiekapital | Överkurs- fond | Balanserat förlust | Årets resultat | Summa eget kapital |
|--|---------------------|---------------------------|-------------------------------|---------------------------|-------------------------------|
| <i><u>Förändring under 2014-01-01 - 2014-12-31</u></i> | | | | | |
| Belopp vid periodens ingång | 404 | 6 339 | -2 935 | 2 919 | 6 727 |
| Disposition av årets resultat | | | 1 419 | -2 919 | -1 500 |
| Periodens resultat | | | | -705 | -705 |
| Belopp vid periodens utgång | 404 | 6 339 | -1 516 | -705 | 4 522 |
| <i><u>Förändring under 2015-01-01 - 2015-12-31</u></i> | | | | | |
| Belopp vid periodens ingång | 404 | 6 339 | -1 516 | -705 | 4 522 |
| Disposition av årets resultat | | | -705 | 705 | 0 |
| Periodens resultat | | | | -2 546 | -2 546 |
| Belopp vid periodens utgång | 404 | 6 339 | -2 221 | -2 546 | 1 976 |
| <i><u>Förändring under 2016-01-01 - 2016-12-31</u></i> | | | | | |
| Belopp vid periodens ingång | 404 | 6 339 | -2 221 | -2 546 | 1 976 |
| Disposition av årets resultat | | | -2 546 | 2 546 | 0 |
| Periodens resultat | 128 | 4 007 | | -1 861 | 2 274 |
| Belopp vid periodens utgång | 532 | 10 346 | -4 767 | -1 861 | 4 251 |
| <i><u>Förändring under 2017-01-01 - 2017-07-31</u></i> | | | | | |
| Belopp vid periodens ingång | 532 | 10 346 | -4 767 | -1 861 | 4 251 |
| Disposition av årets resultat | | | -1 861 | 1 861 | 0 |
| Periodens resultat | | | | -534 | -534 |
| Belopp vid periodens utgång | 532 | 10 346 | -6 627 | -534 | 3 717 |

NYCKELTAL

Alla belopp i tusentals kronor
om inget annat angivet

| | 2017-01-01 -2017-07-31 7 mån | 2016-01-01 -2016-07-31 7 mån | 2016-01-01 -2016-12-31 12 mån | 2015-01-01 -2015-12-31 12 mån | 2014-01-01 -2014-12-31 12 mån |
|---|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Nettoomsättning | 4 642 | 2 327 | 3 641 | 1 891 | 3 792 |
| Omsättningstillväxt, % | 99% | 137% | 93% | -50% | -42% |
| Rörelsekostnader | -5 174 | -3 824 | -5 507 | -4 435 | -4 537 |
| Rörelseresultat | -532 | -1 497 | -1 866 | -2 544 | -745 |
| Rörelsemarginal, % | -11% | -64% | -51% | -135% | -20% |
| Årets resultat | -534 | -1 498 | -1 861 | -2 546 | -705 |
| Likvida medel | 2 788 | 4 870 | 3 991 | 1 923 | 4 472 |
| Övriga omsättningstillgångar | 347 | 430 | 434 | 413 | 414 |
| Eget kapital | 3 717 | 4 607 | 4 251 | 1 976 | 4 522 |
| Kortfristiga skulder | 912 | 975 | 527 | 441 | 558 |
| Balansomslutning | 4 629 | 5 582 | 4 779 | 2 417 | 5 080 |
| Soliditet (%) | 80% | 83% | 89% | 82% | 89% |
| Kassalikviditet (%) | 344% | 544% | 839% | 530% | 876% |
| Medelantal anställda | 6,0 | 6,0 | 6,0 | 5,0 | 4,0 |
| Resultat per aktie, före utspädning, SEK | -0,10 | -0,37 | -0,40 | -0,63 | -0,17 |
| Resultat per aktie, efter utspädning, SEK | -0,09 | -0,34 | -0,37 | -0,63 | -0,17 |

NYCKELTALSDEFINITIONER

| | |
|--------------------------------------|---|
| Soliditet | Eget kapital / balansomslutning |
| Kassalikviditet | Omsättningstillgångar exklusive varulager / kortfristiga skulder |
| Resultat per aktie, före utspädning | Periodens resultat dividerat med genomsnittligt antal aktier före utspädning |
| Resultat per aktie, efter utspädning | Periodens resultat dividerat med genomsnittligt antal aktier efter utspädning. |
| | Utspädningseffekter är i sin helhet hänförligt till utestående optionsprogram, vilket beskrivs sidan 33. Perioderna för 2017 har justerats för den aktiesplit 1000:1 som skedde i maj 2017 för jämförbarhetens skull. |

KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA INFORMATIONEN

INTÄKTER

Qiiwi är i allt väsentligt fortfarande ett bolag i tidig fas. De senaste åren har präglats av omfattande spelutveckling av spelen *Backpacker™* och *Den Flygande Mattan 2*.

För sju månadersperioden som avslutades den 31 juli 2017 uppgick intäkterna till 4,6 MSEK, vilket är en ökning med nästan 100 procent jämfört med samma period föregående år. Årets omsättning har framför allt gynnats av lanseringen av *Backpacker™* i slutet av 2016 på främst den svenska marknaden och speltiteln svarar för cirka 90 procent av de totala intäkterna under 2017. 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 svenska marknaden.

I intäktsredovisningen för 2017 ingår försäljning till intressebolaget, Alega & Qiiwi Learning AB, uppgående till 68 TSEK. För helåret 2016 uppgick motsvarande försäljning till 508 TSEK.

Bolaget har inför 2017 ändrat principen 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. 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, inklusive provisionsandel till MAG, kostnadsförs.

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

KOSTNADER

Bolagets kostnader utgörs främst av kostnader som är direkt hänförliga till plattformsavgifter till Apple och Google samt till kostnader som ryms inom samarbetet med MAG Interactive. Totalt uppgår dessa kostnader till cirka 2 MSEK. Därutöver uppgår personalkostnader till cirka 2 MSEK och övriga kostnader till 1,2 MSEK. Bolaget har ett fortsatt rekryteringsbehov och personalkostnaderna förväntas öka under framför allt 2018.

Periodens resultat per 31 juli 2017 uppgick till -0,5 MSEK vilket är en förbättring med 1 MSEK jämfört med samma pe-

riod föregående år. Bolaget förväntar sig ett positivt resultat under 2018.

AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL

Bolaget har under de presenterade perioderna inte genererat någon vinst och följaktligen är avkastningen på såväl eget som totalt kapital negativ. Det bör dock noteras att Bolaget gjorde en vinst under 2013 på 2,9 MSEK (med en omsättning på 6,6 MSEK). Resultatet under 2013 berodde på framgångar för spelet *Words in a Pic*.

INVESTERINGAR I ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets immateriella anläggningstillgångar utgörs främst av balanserade utgifter för externa lokaliseringkostnader och uppgick till 1,1 MSEK. Bolaget har för räkenskapsåren 2014, 2015 och 2016 inte aktiverat några utvecklingskostnader utan kostnadsfört all utveckling löpande.

Under 2017 har endast aktivering skett av externa kostnader hänförliga till lokalisering och översättning av spelet *Backpacker™*. Inga aktiveringar har således gjorts av eget arbete fram till och med 31 juli 2017. Bolagets redovisningsprinciper medger dock att så kan ske i framtiden.

Vid redovisning av utgifter för utveckling tillämpar Bolaget den så kallade aktiveringsmodellen. Det innebär att utgifter som uppkommit under utvecklingsfasen redovisas som en tillgång när samtliga nedanstående förutsättningar är uppfyllda:

- Det är tekniskt möjligt att färdigställa den immateriella anläggningstillgången så att den kan användas eller säljas.
- Avsikten är att färdigställa den immateriella anläggningstillgången och att använda eller sälja den.
- Förutsättningar finns för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.
- Det är sannolikt att den immateriella anläggningstillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar.
- Det finns erforderliga och adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utvecklingen och för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.
- De utgifter som är hänförliga till den immateriella anläggningstillgången kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade av- och nedskrivningar.

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 ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets finansiella anläggningstillgångar uppgick till 0,4 MSEK per 31 juli 2017. Dessa utgörs av aktiekapital och ägartillskott som lämnats till intressebolaget Alega & Qiiwi Learning AB. Det bör betonas att eventuella framtida genererade vinstmedel i intressebolaget kan bli föremål för utdelning, men endast vid samtycke från såväl Qiiwi som affärspartner Alega Software AB.

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Bolagets omsättningstillgångar per 31 juli 2017 uppgick till totalt 3,1 MSEK, varav likvida medel utgjorde 2,8 MSEK.

EGET KAPITAL

Bolagets eget kapital per 31 juli 2017 uppgick till 3,7 MSEK, varav fritt eget kapital uppgick till 3,2 MSEK.

Den senaste nyemissionen genomfördes under våren 2016 och uppgick till totalt 4,1 MSEK. Emissionen riktades till befintliga och externa investerare. Emissionen skedde mot kontant betalning till en kurs på 3,20 SEK (justerat för efterföljande split). Investerarna i emissionen utfäste även en förpliktelse att investera ett lika stort belopp i förestående spridningsemission. I avsnittet "Information om de aktier som erbjuds" finns en förteckning över samtliga teckningsåtagare.

För de aktieägare som tecknade i den senaste emissionen innebär den totala investeringen, inklusive teckningsförbindelsen, en effektiv värdeförändring på 50 procent sett till teckningskursen i förestående spridningsemission. Värdeförändringen motiveras av att aktieägaren då investerade i ett onoterat bolag, som ännu inte inlett en noteringsprocess, och som tog en betydande risk att inte kunna realisera sin investering i likvida medel under en avsevärd tid framöver. Bolaget var då även långt ifrån färdigställandet av spelen *Backpacker™* och *Den Flygande Mattan 2*, vilket även innebar en betydande utvecklingsrisk. Följaktligen var det då även oklart hur dessa spel skulle tas emot av marknaden vid lansering. Bolaget har därefter även ingått ett publishingavtal med MAG Interactive vilket bedöms öka sannolikheten för att *Backpacker™* blir ett framgångsrikt spel på fler marknader (då MAG har mer erfarenhet av internationella spelsatsningar än Qiiwi har i dagsläget).

KORTFRISTIGA SKULDER

Bolagets kortfristiga skulder per 31 juli 2017 uppgick till cirka 0,9 MSEK och utgjordes främst av leverantörsskulder och interimsskulder.

KASSAFLÖDE

Qiiwi är som tidigare nämnts ett bolag i tidig fas vilket återspeglas i att Bolagets rörelse ännu inte genererar ett kontinuerligt positivt kassaflöde.

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -46 KSEK för sju månadersperioden som avslutades den 31 juli 2017. Bolagets verksamhet har hittills finansierats via eget kapital och ideella insatser. Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -1,2 MSEK per 31 juli 2017 och utgjordes av ökade balanserade utgifter för utvecklingsarbeten.

Bolagets uppskattning är att verksamheten kommer att generera ett positivt kassaflöde under 2018.

NYCKELTAL

Bolagets soliditet uppgick till 80 procent per 31 juli 2017. Soliditeten har historiskt sett legat på en stabil nivå, mellan 80 till 89 procent för samtliga presenterade perioder.

Kassalikviditeten per den 31 juli 2017 uppgick till 344 procent vilket innebär att Bolaget en god kortsiktig betalningsförmåga.

HÄNDELSER EFTER DEN 31 JULI 2017

Den 8 augusti fattade styrelsen beslut om att genomföra förestående spridningsemission i syfte att sprida aktieägarkretsen inför en planerad notering på AktieTorget, samt tillföra Bolaget rörelsekapital och kapital för Bolagets utvecklingsarbete.

Bolaget har under augusti 2017 lanserat *Backpacker™* i Norge samt aktiverat spelet för mjuklansering (Soft Launch) i Irland och Tyskland.

Utöver nämnda händelser ovan har inga andra händelser av väsentlig karaktär skett i Bolagets verksamhet sedan den 31 juli 2017.

HANDLINGAR INFÖRLIVADE GENOM HÄNVISNING

Till memorandumet har följande dokument införlivats genom hänvisning: de senaste tre årens årsredovisningar jämte revisionsberättelse samt delårsrapport per 31 juli 2017. Dessa finns att hämta på www.qiiwi.com.

AKTIEKAPITALET S UTVECKLING OCH AKTIEÄGARE

| Reg datum | Händelse | Ökning antal aktier | Totalt antal aktier | Ökning av aktiekapital | Totalt aktiekapital | Kvotvärde | Justerad teckningskurs |
|------------|--------------------|------------------------|------------------------|---------------------------|------------------------|-----------|---------------------------|
| 2005-11-28 | Bolagsbildning | 1 000 | 1 000 | 100 000 | 100 000 | 100,00 | |
| 2007-02-27 | Nyemission | 111 | 1 111 | 11 100 | 111 100 | 100,00 | |
| 2007-09-11 | Nyemission | 92 | 1 203 | 9 200 | 120 300 | 100,00 | |
| 2008-02-07 | Nyemission | 210 | 1 413 | 21 000 | 141 300 | 100,00 | |
| 2012-07-11 | Apportemission | 1 413 | 2 826 | 141 300 | 282 600 | 100,00 | |
| 2013-09-12 | Nyemission | 1 212 | 4 038 | 121 200 | 403 800 | 100,00 | 2,48 |
| 2016-11-15 | Nyemission | 1 286 | 5 324 | 128 600 | 532 400 | 100,00 | 3,20 |
| 2017-05-03 | Aktiesplit 1000:1 | 5 318 676 | 5 324 000 | 0 | 532 400 | 0,10 | |
| | Noteringsemission* | 2 030 000 | 7 354 000 | 203 000 | 735 400 | 0,10 | 6,40 |

*: Vid fulltecknad spridningsemission

Samtliga emissioner har betalats fullt ut med kontanta medel.

OPTIONSPROGRAM

Vid extra bolagsstämma den 20 maj 2016 beslutades att anta ett optionsprogram som riktas till ledande befattningshavare och anställda i Bolaget. En innehavare av en teckningsoption innehar rätten att teckna en ny aktie till en aktiekurs på 4,80 SEK under perioden 15 juni 2018 till och med 31 juli 2018.

Optionsprogrammet omfattar totalt 400 000 teckningsoptioner som således ger rätt att teckna lika många aktier. Vid fullt utnyttjande av optionsprogrammet emitteras ytterligare 400 000 aktier och Bolaget tillförs då en totalt emissionslikvid om 1 920 000 SEK. Det totala antalet aktier i Bolaget uppgår härvid till 7 754 000 aktier, vid full teckning av förestående spridningsemission. Vid fullt utnyttjande av optionsprogrammet ökar härigenom aktiekapitalet med 40 000 SEK till totalt 775 400 SEK. Det innebär en maximal utspädningseffekt på 5,2 procent baserat på 7 754 000 aktier.

De personer som omfattas av optionsprogrammet är:

- Erik Dale Rundberg: 64 000 optioner
- Andreas Bergström: 64 000 optioner
- Marcus Dale Rundberg: 64 000 optioner
- Daniel Svensson: 64 000 optioner
- Andreas Gustafsson: 64 000 optioner
- Stefan Sandberg: 40 000 optioner
- Theodore Andersson: 20 000 optioner
- Johannes Anttila: 20 000 optioner

Priset på teckningsoptionerna har värderats enligt Black & Scholes-formeln som är den vedertagna värderingsmodellen för teckningsoptioner i samband med incitamentsprogram.

ÄGARFÖRTECKNING PER DEN 1 SEPTEMBER 2017

| Namn | Antal aktier | Andel kapital | Andel röster |
|--|------------------|---------------|---------------|
| Jetflex Ltd.* | 666 000 | 12,5% | 12,5% |
| Johanna Mörk genom Bank SYZ SA** | 404 000 | 7,6% | 7,6% |
| Multibrands Digital CY Ltd.* | 404 000 | 7,6% | 7,6% |
| Eriksson och Gustafsson Restaurang AB*** | 404 000 | 7,6% | 7,6% |
| Ulf Ummer | 404 000 | 7,6% | 7,6% |
| Apparanda Invest AB**** | 354 000 | 6,6% | 6,6% |
| Marcus Dale Rundberg AB***** | 353 000 | 6,6% | 6,6% |
| Dasve Holding AB***** | 353 000 | 6,6% | 6,6% |
| Per Bernhult | 280 000 | 5,3% | 5,3% |
| Thomas Gustafsson | 252 000 | 4,7% | 4,7% |
| Övriga 13 aktieägare | 1 450 000 | 27,2% | 27,2% |
| Totalt | 5 324 000 | 100,0% | 100,0% |

*: Jetflex Ltd. och Multibrands Digital CY Ltd. ägs av Özkan Ego.

** : Aktieposten utgör en kapitalförsäkring i Bank SYZ SA som innehas av Johanna Mörk.

***: Eriksson och Gustafsson Restaurang AB ägs av Peter Eriksson och Thomas Gustafsson.

****: Apparanda Invest AB ägs av VD Erik Dale Rundberg.

*****: Marcus Dale Rundberg AB ägs av CTO Marcus Dale Rundberg.

*****: Dasve Holding AB ägs av designansvarig Daniel Svensson.

VD Erik Dale Rundberg och CTO Marcus Dale Rundberg är bröder. I övrigt föreligger inga närstående förhållanden i aktieägarförteckningarna.

ÄGARFÖRTECKNING VID FULLTECKNAD SPRIDNINGSEMISSION

| Namn | Antal aktier | Andel kapital | Andel röster |
|--|------------------|---------------|---------------|
| Sonny Johansson | 675 500 | 9,2% | 9,2% |
| Jetflex Ltd | 666 000 | 9,1% | 9,1% |
| Per Bernhult | 420 000 | 5,7% | 5,7% |
| Johanna Mörk genom Bank SYZ SA | 404 000 | 5,5% | 5,5% |
| Multibrands Digital CY Ltd. | 404 000 | 5,5% | 5,5% |
| Eriksson och Gustafsson Restaurang AB | 404 000 | 5,5% | 5,5% |
| Ulf Ummer | 404 000 | 5,5% | 5,5% |
| Apparanda Invest AB | 354 000 | 4,8% | 4,8% |
| Marcus Dale Rundberg AB | 353 000 | 4,8% | 4,8% |
| Dasve Holding AB | 353 000 | 4,8% | 4,8% |
| Övriga 20 aktieägare | 2 158 249 | 29,3% | 29,3% |
| Allmänhetens utrymme i noteringsemissionen | 758 251 | 10,3% | 10,3% |
| Totalt | 7 354 000 | 100,0% | 100,0% |

Vid upprättandet av ägarförteckningen vid fulltecknad spridningsemission har hänsyn tagits till utställda, ej säkerställda, teckningsförbindelser på totalt cirka 8,1 MSEK.

INFORMATION OM DE AKTIER SOM ERBJUDS

Aktiekapitalet i WeAreQiiwi Interactive AB uppgår före nyemissionen till 532,4 TSEK, fördelat på 5 324 000 aktier. Efter genomförd och fulltecknad nyemission av 2 030 000 aktier kommer aktiekapitalet uppgå till 735,4 TSEK. Bolaget kommer då att ha 7 354 000 aktier. Enligt den nuvarande bolagsordningen kan antalet aktier i Bolaget uppgå till högst 20 000 000 aktier.

Samtliga aktier har lika rätt till utdelning och del i Bolagets vinst och andel i tillgångar vid en ev. likvidation. Det finns endast ett aktieslag, med lika rösträtt för varje aktie. Aktieägare i Bolaget har normalt företrädesrätt vid emission, i proportion till befintligt innehav. Avsteg från företrädesrätten kan i vissa fall förekomma, dock efter beslut eller bemyndigande av bolagsstämman. Aktierna är upprättade enligt svensk rätt och denominerade i svenska kronor.

AKTIEBOK

Bolagets aktiebok kontoförs av Euroclear Sweden AB, Box 7822, 103 97 STOCKHOLM, som registrerar aktierna på den person som innehar aktierna. Aktieägare erhåller inga fysiska aktiebrev. Samtliga transaktioner med Bolagets aktier sker elektroniskt via banker och värdepappersförvaltare. Nyemitterade aktier registreras på aktieägaren i elektroniskt format. Aktieboken är offentlig och vem som helst kan begära ut ett utdrag från aktieboken mot en administrativ avgift. Sådan begäran kan riktas direkt till såväl Bolaget som Euroclear Sweden AB.

HANDELSBETECKNING

Handelsbeteckningen för Bolagets aktie kommer att vara QIIWI. ISIN-kod för aktien är SE0010245373.

LEI-KOD

Bolagets LEI-kod (Legal Entity Identifier) är 549300COFKF5IYO65Z50.

UTDELNING

Alla aktier har lika rätt till utdelning. De nya aktierna medför rätt till utdelning från och med det räkenskapsår som avslutas efter att de nya aktierna registrerats hos Bolagsverket. Eventuell utdelning beslutas av årsstämman. Utbetalning av utdelning ombesörjs av Euroclear Sweden. Avdrag för preliminär skatt hanteras normalt av Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren. Rätt till utdelning tillfaller den som på fastställd avstämningsdag, vilken bestäms av bolagsstämman, är registrerad som ägare i den av Euroclear Sweden förda aktieboken. Aktieägare har rätt till andel i överskott vid en ev. likvidation i förhållande till det antal aktier som innehavaren äger i Bolaget.

I det fall någon aktieägare inte kan nå genom Euroclear Sweden kvarstår dennes fordran på utdelningsbeloppet mot Bolaget och begränsas endast genom regler om preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget.

Det föreligger inga restriktioner för utdelning eller särskilda förfaranden för aktieägare bosatta utanför Sverige och utbetalning sker via Euroclear Sweden på samma sätt som för aktieägare bosatta i Sverige. För aktieägare som inte är skatterettsligt hemmahörande i Sverige utgår dock normal svensk kupongskatt (se avsnittet "Skatteaspekter i Sverige").

UTSPÄDNINGSEFFEKTER

Samtliga aktier som erbjuds i erbjudandet ingår i den nyemission som Bolaget genomför. Det sker därmed ingen försäljning av befintliga aktier. För befintliga aktieägare som inte tecknar sig i föreliggande nyemission uppstår en utspädningseffekt om totalt 2 030 000 nyemitterade aktier, vilket vid en fulltecknad emission motsvarar en utspädningseffekt om cirka 28 procent, beräknat såsom nyemitterade aktier dividerat med totalt antal aktier efter föreliggande spridningsemission.

Det finns inga ytterligare bemyndiganden eller åtaganden utöver föreliggande nyemission och beskrivna optionsprogram som påverkar antalet aktier i Bolaget.

ÖVRIG INFORMATION OM AKTIERNA

Utöver lock up-avtal föreligger inga inskränkningar i rätten att fritt överlåta aktien. Aktierna är ej föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningsskyldighet. Bolagets aktie har ej heller varit föremål för offentligt uppköpserbjudande under det innevarande eller föregående räkenskapsåret. För att ändra aktieägarnas rätt i Bolaget krävs ett bolagsstämmobeslut med kvalificerad majoritet, dvs. $\frac{2}{3}$ av rösterna.

VÄRDERING AV AKTIERNA

Värderingen av Bolaget är cirka 34,1 MSEK pre-money. Att värdera ett bolag är behäftat med subjektiva bedömningar och antaganden. Att värdera ett mindre bolag som ännu inte genererar ett kontinuerligt positivt kassaflöde är dessutom behäftat med ännu större osäkerhet då gängse värderingsmodeller som baseras på någon form av relation till omsättning, vinst eller kassaflöde inte kan tillämpas. Dessutom ger ofta olika värderingsmodeller ett stort värdeintervall. Värderingen av Qiiwi har istället huvudsakligen baserats på en dialog mellan Bolaget och dess projektledare vid noteringen utifrån vad som kan anses vara rimligt beaktat nedanstående faktorer. Vid bedömningen

av värderingen har även hänsyn tagits till att värderingen ska uppfattas som sund och rimlig även vid ett neutralt marknadsklimat. Vid värderingen av Qiiwi har följande resonemang förts:

- Bolaget har sedan 2012 tagit in 7,1 MSEK genom nyemissioner från aktieägarna. Bolaget har genom en låg kostnadsnivå och sparsamhet lyckats utveckla och publicera cirka 20 mobilspel som totalt genererat cirka fem miljoner nedladdningar.
- Bolaget har sedan 2014 utvecklat sin hittills största produktion, spelet *Backpacker™*, vilket lanserades i Sverige i slutet av 2016. Bolaget har fram till 2017 inte aktiverat några utvecklingskostnader i balansräkningen trots avsevärda utvecklingsinsatser.
- *Backpacker™* har redan nått fina framgångar i framför allt Sverige (där spelet funnits längst tid). Spelet hade genererat 150 000 nedladdningar inom de första tre månaderna trots minimal marknadsföring.
- Under sommaren ingicks ett publicistavtal med mobilspelsutvecklaren MAG Interactive avseende marknadsföring och distribution av *Backpacker™*. MAG:s tidigare spel har alla nått ut till en mångmiljonpublik världen över och MAG:s uppfattning är att *Backpacker™* har goda möjligheter att nå samma framgång.
- Bolaget har över tid byggt upp en god kunskap och erfarenhet kring utveckling av mobilspel och har en strukturerad analysmodell för att nå en hög intjäning i sina spel. Sammantaget reducerar detta en investerares risk att stora utvecklingsresurser plöjs ner i olönsamma projekt.
- Vid värderingen av Qiiwi har även en jämförelse gjorts med spelbolag i liknande storlek som noterats på en svensk MTF-plattform under de senaste två åren.
- Hänsyn har tagits till att Qiiwi är ett bolag i tidig fas och med stort beroende av ett fåtal medarbetare. Bolaget har enligt nuvarande plan inget tillkommande kapitalbehov inom det närmaste året och uppskattar att verksamheten kommer generera ett positivt kassaflöde under 2018.

En investerare bör betänka att en bolagsvärdering inte är ett objektivet värde utan snarare en kvalificerad uppskattning. Det pris som aktiemarknaden är villig att betala för Bolagets aktie kan av olika anledningar avvika från denna värdering. Det innebär att Qiiwis aktie kan prissättas till en kurs som avsevärt avviker från den teckningskurs som fastställts i samband med föreliggande erbjudande.

LOCK-UP-AVTAL

Aktieägare, som delvis har en viktig operativ roll i Bolaget, och med ett ägande om totalt 35,1 procent av aktiekapitalet, har ingått avtal om lock-up. Följande aktieägare har förbundit sig till en lock-up om 90 procent av deras totala

innehav i Qiiwi under tolv månader från noteringsdagen:

| Aktieägare | Ägarandel |
|---------------------------|--------------|
| Apparanda Invest AB* | 4,8% |
| Marcus Dale Rundberg AB** | 4,8% |
| Dasve Holding AB*** | 4,8% |
| Frostberget Invest AB**** | 3,3% |
| Conequity AB***** | 1,9% |
| Andreas Gustafsson | 0,2% |
| Johan Thorell | 0,2% |
| Erik Dale Rundberg | 0,2% |
| Marcus Dale Rundberg | 0,2% |
| Napa Consulting AB***** | 0,1% |
| Summa | 20,5% |

*: Apparanda Invest AB ägs till 100 % av VD Erik Dale Rundberg.

** : Marcus Dale Rundberg AB ägs till 100 % av CTO Marcus Dale Rundberg.

***: Dasve Holding AB ägs till 100 % av designansvarige Daniel Svensson.

****: Frostberget Invest ägs till 100 % av styrelseledamot Andreas Bergström.

*****: Conequity AB ägs till 100 % av styrelseledamot Andreas Gustafsson.

*****: Napa Consulting ägs till 100 % av Manal Messo som är gift med styrelseordförande Naim Messo.

Följande aktieägare har förbundit till en lock-up på 90 procent av aktieinnehaven under de första tre månaderna efter noteringsdagen. Därefter omfattas 50 procent av aktieinnehaven under lock-up under efterföljande nio månader. Efter tolv månader, beräknat från noteringsdagen, har lock-upen upphört.

| Aktieägare | Ägarandel |
|-------------------------------|--------------|
| Jetflex Ltd* | 9,1% |
| Multibrands Digital CY Ltd.** | 5,5% |
| Summa | 14,6% |

*: Jetflex Ltd. ägs till 100 % av Özkan Ego.

** : Multibrands Digital CY Ltd. ägs till 100 % av Özkan Ego.

Samtliga ägarandelar ovan avser ägandet efter fullt tecknad spridningsemission och med beaktan av teckningsförbindelser.

LIKVIDITETSGARANT

Qiiwi har i dagsläget inget avtal med någon part om att garantera likviditeten i handeln av aktien. Bolaget kommer dock löpande övervaka handeln i aktien och kan i ett senare skede komma att anlita en likviditetsgarant.

EMISSIONSINSTITUT

Qiiwi använder Aktieinvest FK AB, med organisationsnummer 556072–2596, som emissionsinstitut i samband med föreliggande spridningsemission. Aktieinvest FK AB har inget ägarintresse i Qiiwi.

PROJEKTLEDARE

Qiiwi använder InWest Corporate Finance AB, med organisationsnummer 556978–2492, som projektledare för noteringen. InWest Corporate Finance har bistått ledningen för Qiiwi med tjänster rörande upprättande av memorandum, upprättande av marknadsföringsplan och stöd vid frågor rörande bolagsformalia i samband med noteringen. InWest Corporate Finance erhåller ett på förhand avtalat arvode för utförda tjänster.

Företrädare för InWest Corporate Finance har indirekta äganden i Qiiwi om totalt 80 000 aktier, vilket motsvarar totalt 512 TSEK till noteringskursen 6,40 SEK. Aktierna anskaffades i samband med Bolagets emission som genomfördes under våren 2016, till samma villkor som för övriga investerare. Anskaffningsvärdet för aktierna var således 256 TSEK. Företrädare har även ingått teckningsförbindelser om att teckna aktier för ytterligare 256 TSEK i föreliggande spridningsemission. De ägarintressen som redogörs för ligger inom Holmenbacken Consulting AB och Mats Ekberg Företagskonsult AB.

TECKNINGSFÖRBINDELSER

Qiiwi har erhållit ej säkerställda teckningsförbindelser uppgående till 8,1 MSEK, vilket innebär att cirka 63 procent av emissionen är tecknad på förhand. Efter teckningsförbindelser finns utrymme för allmänheten att teckna för 4,9 MSEK, motsvarande cirka 37 procent av den totala emissionslikviden.

| | | |
|--------------------------------|------------------|----------------|
| Thomas Gustafsson | 25 000 | 160,0 |
| Holmenbacken Consulting AB | 25 000 | 160,0 |
| Andreas Gustafsson | 15 625 | 100,0 |
| Erik Dale Rundberg | 15 625 | 100,0 |
| Marcus Dale Rundberg | 15 625 | 100,0 |
| Mats Ekberg Företagskonsult AB | 15 000 | 96,0 |
| Pontus Johansson | 15 000 | 96,0 |
| Napa Consulting AB | 10 000 | 64,0 |
| Stefan Sandberg | 7 812 | 50,0 |
| Johan Thorell | 5 000 | 32,0 |
| Theodore Andersson | 1 562 | 10,0 |
| Totalt | 1 271 749 | 8 139,2 |

*: Teckningsförbindelsen utgör enskilt mer än fem procent av föreliggande spridningsemission (gränsvärde 649,6 TSEK)

| Teckningsåtagare | Antal aktier | Belopp (TSEK) |
|-------------------------|---------------------|----------------------|
| Sonny Johansson* | 468 750 | 3 000,0 |
| Per Bernhult* | 140 000 | 896,0 |
| Navitex Trading AB* | 110 000 | 704,0 |
| Frostberget Invest AB | 93 750 | 600,0 |
| Hikmet Ego | 78 000 | 499,2 |
| Andreas Björklund | 75 000 | 480,0 |
| Christian Berger | 55 000 | 352,0 |
| Markus Kinnander | 40 000 | 256,0 |
| Stefan Löfdahl | 30 000 | 192,0 |
| Fredrik Valfridsson | 30 000 | 192,0 |

RISKFAKTORER

En investering i WeAreQiiwi Interactive AB utgör en affärsmöjlighet, men innebär också risker. Dessa kan på grund av omvärldsfaktorer och Bolagets affärsinriktning vara svåra att förutse och kvantifiera. Hela det investerade kapitalet kan förloras. I företag med ringa eller begränsad historik kan risken ses som extra stor. För att bedöma Bolaget är det viktigt att beakta de personer som ska driva verksamheten, deras bakgrund, samt riskprofilen i den verksamhet som ska bedrivas. Den som överväger att teckna sig för köp av aktier i Bolaget bör inhämta råd från kvalificerad rådgivare. Nedan redogörs för ett antal riskfaktorer som har betydelse för bedömningen av Bolaget och dess aktie. Riskfaktorerna är inte framställda i prioriteringsordning och gör inte anspråk på att vara heltäckande.

BOLAGS- OCH BRANSCHRISKER

BEGRÄNSADE RESURSER

Qiiwi är ett litet bolag med begränsade resurser vad gäller ledning, administration och kapital. För genomförandet av strategin är det av vikt att resurserna disponeras på ett för Bolaget optimalt sätt. Det finns en risk att Bolagets resurser inte räcker till och att Bolaget därmed drabbas av finansiellt såväl som operativt relaterade problem. Styrelsen bedömer dock att Bolaget har tillräckligt goda resurser och förutsättningar för att genomföra den strategi som redogörs för i detta memorandum och som sträcker sig ett år fram i tiden.

BEROENDE AV NYCKELPERSONER OCH MEDARBETARE

Bolaget baserar sin framgång på ett fåtal personers kunskap, erfarenhet och kreativitet. Bolaget är beroende av att i framtiden kunna finna kvalificerade medarbetare. Bolaget arbetar med att minska beroendet genom en god dokumentation av rutiner och arbetsmetoder. Kritiska handlingar förvaras på en extern server.

INTJÄNINGSFÖRMÅGA OCH KAPITALBEHOV

Det kan inte uteslutas att det tar längre tid än förväntat innan Bolaget uppnår en kontinuerlig stabil lönsamhet. Det kan inte heller uteslutas att Bolaget i framtiden har ett större kapitalbehov än vad som idag bedöms som nödvändigt. Det finns inga garantier för att ett sådant utökat kapitalbehov kan anskaffas på för aktieägarna fördelaktiga villkor. En försämrad lönsamhet kan även påverka Bolagets marknadsvärde negativt.

UTVECKLINGSRISK

Bolaget bedriver spelutveckling vilket tar såväl finansiella som operativa resurser i anspråk. Bolagets framgång är till stor del beroende av att utveckla attraktiva och lönsamma spel på ett effektivt sätt. Då utvecklingsarbete kan vara

omfattande och komplex, kan förseningar i tidplaner inte uteslutas. Allvarliga förseningar, störningar eller oförutsedda händelser i utvecklingsprocesser kan påverka Bolagets framtida verksamhet och lönsamhet negativt.

FÖRSÄLJNINGSRISK

Det går inte att med säkerhet fastslå att de spel som Bolaget utvecklar och säljer får det kommersiella genomslag på marknaden som förespeglas i detta memorandum. Omsättningen kan bli lägre och marknadsetableringen kan ta längre tid än vad Bolaget idag har anledning att förvänta sig.

SAMARBETSPARTNERS

Bolaget bedömer att strategiska samarbetspartner kan bidra till att nå en snabbare och bredare marknads-etablering av spel. Om Bolaget inte lyckas nå produktiva samarbeten med partners kan det medföra att marknads-etableringen tar längre tid, vilket kan påverka Bolagets framtida försäljning och marknadsposition negativt.

KONKURRENS

Det finns idag en stor mängd spelutvecklare men distributionen av mobilspel är i huvudsak koncentrerad till två marknadsplatser: Apples App Store och Googles Google Play. Det medför att konkurrensen bland spelutvecklare på dessa marknadsplatser är betydande. Bolagets långsiktiga förmåga att utveckla spel som är tillräckligt attraktiva för att nå marknadsplatsernas topplistor är av stor betydelse för Bolagets finansiella utveckling. Bolagets uppfattning är att konkurrensen bland spelutvecklare har ökat under de senaste åren och att trenden rimligen kommer fortgå under kommande år. Ökad konkurrens kan leda till minskad marknadsandel vilket kan få negativ effekt på Bolagets verksamhet, framtida tillväxt, resultat och finansiella ställning.

AKTIERELATERADE RISKER

INGEN TIDIGARE OFFENTLIG HANDEL MED BOLAGETS AKTIE

Bolagets aktier har inte tidigare varit föremål för offentlig handel vilket gör det svårt att förutse vilket intresse Bolagets aktie kommer att få. Vid ett svagt intresse minskar förutsättningarna för en aktiv handel i aktien vilket kan medföra svårigheter för aktieägare att sälja sina aktier. Svårigheten i att uppskatta marknadens intresse av Bolaget medför även en risk i att marknadspriset avsevärt kan skilja sig från noteringskursen enligt detta erbjudande.

AKTIEFÖRSÄLJNING FRÅN HUVUDÄGARE OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Bolagets huvudägare har ingått ett avtal om lock-up innebärande att huvudägarna endast får avyttra en be-

gränsad andel av sitt aktieinnehav under kommande tolv månader, räknat från första handelsdag på AktieTorget. Över en längre tidshorisont, längre än tolv månader, finns en risk att huvudägarna avyttrar hela eller delar av sitt innehav vilket kan få en negativ påverkan på Bolagets aktiekurs.

INFORMATIONASASYMMETRI

Jämförande websidor sammanställer statistik över nyckeltal såsom antal nedladdningar av spel på bolagets marknad. Tillgången till denna information skulle kunna utgöra en potentiell risk för informationsövertag.

EJ SÄKERSTÄLLDA TECKNINGSFÖRBINDELSER

Qiiwi har erhållit teckningsförbindelser om cirka 8,1 MSEK, motsvarande cirka 63 procent av föreliggande emission. Dessa teckningsförbindelser är inte säkerställda genom pantsättning, spärrmedel eller liknande arrangemang, varvid det finns en risk för att en eller flera teckningsförbindelser inte fullföljs.

KURSFALL PÅ AKTIEMARKNADEN

Aktiemarknaden kan generellt gå ner av olika orsaker så som räntehöjningar, politiska utspel, valutakursförändringar och sämre konjunkturella förutsättningar. Aktiemarknaden präglas även till stor del av psykologiska faktorer. En aktie som Qiiwis aktie påverkas på samma sätt som alla andra aktier av dessa faktorer, vilka till sin natur många gånger kan vara problematiska att förutse och skydda sig mot.

UTDELNING

Qiiwi befinner sig fortfarande i en uppbyggnadsfas och prioriterar därför att återinvestera genererade vinstmedel i verksamheten. Bolaget har historiskt sett inte lämnat utdelning till aktieägarna. Framtida utdelningar kommer att beslutas av bolagsstämman i mån av utdelningsutrymme, beaktat andra strategiska överväganden. Det kan inte garanteras att bolagsstämman kommer besluta om utdelning inom de närmaste åren. Det kan inte heller garanteras att verksamheten kommer att generera tillräckligt stora kassaflöden för att kunna göra det möjligt att lämna utdelningar.

MARKNADSPLATS

Bolaget har ansökt om notering av Bolagets aktie på AktieTorget, en bifirma till ATS Finans AB som är ett värdepappersbolag under Finansinspektionens tillsyn. AktieTorget bedriver en handelsplattform (MTF). Bolag vars aktier handlas på AktieTorget omfattas inte av alla lagregler som gäller för ett bolag noterat på en s k reglerad marknad. AktieTorget har genom sitt noteringsavtal valt att tillämpa flertalet av dessa lagregler. En investerare bör dock vara medveten om att handel med aktier noterade utanför en s k reglerad marknad kan vara mer riskfylld.

BOLAGSORDNING FÖR WEAREQIIWI INTERACTIVE AB

Organisationsnummer: 556691-7547

§ 1 FIRMA

Bolagets firma är WeAreQiiwi Interactive AB. Bolaget är publikt (publ).

§ 2 STYRELSENS SÄTE

Styrelsen skall ha sitt säte i Alingsås kommun, Västra Götaland län.

§ 3 VERKSAMHET

Bolagets verksamhet är att utveckla, driva och sälja skicklighetsspel i digitala medier och därmed förenlig verksamhet.

§ 4 AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet skall vara lägst 500 000 kronor och högst 2 000 000 kronor.

§ 5 ANTAL AKTIER

Antalet aktier skall vara lägst 5 000 000 och högst 20 000 000.

§ 6 STYRELSE

Styrelsen, som väljs årligen på årsstämman för tiden intill nästa årsstämma avhållits, skall bestå av lägst fyra (4) och högst åtta (8) ledamöter, med lägst 0 och högst åtta (8) suppleanter.

§ 7 REVISORER

För granskning av Bolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses en eller två revisorer, alternativt ett registrerat revisionsbolag med en huvudansvarig revisor, som skall väljas på årsstämman.

§ 8 KALLELSE

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på Bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker ska Bolaget genom annonsering i Dagens Industri upplysa om att kallelse har skett.

Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas skall utfärdas tidigast sex veckor och senast fyra veckor före stämman.

Kallelse till annan extra bolagsstämma skall utfärdas tidigast sex veckor och senast två veckor före stämman.

§ 9 ANMÄLAN TILL STÄMMA

Rätt att delta i stämman har sådana aktieägare som upptagits i aktieboken på sätt som föreskrivs i 7 kap 28§ 3 stycket aktiebolagslagen och som anmält sig hos Bolaget senast den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla innan den femte vardagen före stämman.

§ 10 ÅRSSTÄMMA

På årsstämman skall följande ärenden behandlas:

1. Val av ordförande och sekreterare vid stämman
2. Upprättande och godkännande av röstlängd
3. Framläggande och godkännande av dagordning
4. Val av en eller två protokolljusterare
5. Fråga huruvida stämman blivit behörigen sammankallad
6. Framläggande av årsredovisning och revisionsberättelsen samt, i förekommande fall, koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse
7. Beslut om
 - a. fastställande av resultaträkningen och balansräkningen samt, i förekommande fall, koncernresultaträkningen och koncernbalansräkningen
 - b. dispositioner beträffande Bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen
 - c. ansvarsfrihet gentemot Bolaget för styrelseledamöterna och den verkställande direktören
8. Fastställande av styrelse- och revisionsarvoden
9. Val av styrelse samt revisorer
10. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen (2005:551) eller bolagsordningen

§ 11 RÄKENSKAPSÅR

Bolagets räkenskapsår skall omfatta tiden 1 januari – 31 december.

§ 12 AVSTÄMNINGSFÖRBEHÅLL

Bolagets aktier skall vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument.

Antagen på årsstämma 2017-03-29.

SKATTEASPEKTER I SVERIGE

INLEDNING

Nedan följer en sammanfattning av de skatteregler som enligt gällande svensk skattelagstiftning kan aktualiseras för fysiska personer och aktiebolag med anledning av det aktuella erbjudandet att teckna aktier i WeAreQiiwi Interactive AB. Sammanfattningen riktar till fysiska personer och aktiebolag som är obegränsat skattskyldiga i Sverige, om inte annat uttryckligen anges. Sammanfattningen är inte avsedd att uttömmande behandla samtliga skattekonsekvenser som kan uppkomma med anledning av föreliggande erbjudande. Den behandlar till exempel inte de regler som gäller för (i) värdepapper som innehas av handelsbolag eller som innehas som lagertillgångar i näringsverksamheten, (ii) de särskilda regler för skattefri kapitalvinst (inklusive avdragsförbud vid kapitalförlust) och utdelning i bolag som kan bli aktuell då aktieägare innehar aktier som anses näringsbetingade, (iii) de regler som kan bli tillämpliga på innehav i bolag som är, eller tidigare har varit, s.k. fåmansbolag eller på aktier som förvärvats med stöd av s.k. kvalificerade andelar i fåmansbolag, (iv) aktier som innehas via kapitalförsäkring, eller (v) aktier som förvaras på ett s.k. investeringssparkonto (ISK) och som omfattas av särskilda regler om schablonbeskattning. Särskilda skattekonsekvenser som inte är beskrivna kan uppkomma även för andra kategorier av aktieägare, t.ex. investmentbolag och försäkringsbolag. Beskattningen av varje enskild aktieägare beror på dennes speciella situation. Varje innehavare av aktier och/eller andra värdepapper rekommenderas därför att inhämta råd från en skatterådgivare för att få information om de särskilda konsekvenser som kan uppstå i det enskilda fallet.

BESKATTNING AV OBEGRÄNSAT SKATTSKYLDIGA – FYSISKA PERSONER

AVYTTRING AV AKTIER

För fysiska personer och dödsbon beskattas kapitalinkomster såsom utdelning och kapitalvinst vid avyttring av aktier i inkomstslaget kapital. Skattesatsen är för närvarande 30 procent. Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningsersättningen efter avdrag för eventuella försäljningsutgifter och de avyttrade aktiernas omkostnadsbelopp (anskaffningsutgift). Eventuellt uppskovsbelopp på de sålda aktierna från tidigare andelsbyten ska normalt också återföras till beskattning.

Omkostnadsbeloppet består av anskaffningsutgiften med tillägg för courtage. Anskaffningsutgiften beräknas enligt den s.k. genomsnittsmetoden, som innebär att anskaffningsutgiften för aktier av samma slag och sort beräknat på grundval av faktiska anskaffningsutgifter och med hänsyn tagen till inträffade förändringar avseende

innehavet. Interimsaktier, även kallade betalda tecknade aktier (BTA) anses inte vara av samma slag och sort som befintliga aktier förrän beslutet om nyemission registrerats hos Bolagsverket. För marknadsnoterade aktier kan anskaffningsutgiften alternativt beräknas utifrån schablonmetoden, dvs. att anskaffningsutgiften bestäms till 20 procent av försäljningspriset efter avdrag för försäljningsutgifter. Byte av BTA till aktier medför inte i sig någon beskattning.

Om omkostnadsbeloppet är högre än försäljningsersättningen uppkommer en kapitalförlust. Kapitalförlust vid försäljning av aktier i Bolaget är avdragsgill. Sådan förlust kan kvittas mot kapitalvinster på andra marknadsnoterade deläggarrätter under samma år med undantag för andelar i investeringsfonder som innehåller endast svenska fordringsrätter (svenska räntefonder). Om full kvittning inte kan ske är överskjutande förlust avdragsgill till 70 procent mot övriga kapitalinkomster. Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges reduktion av skatten mot kommunal och statlig inkomstskatt samt mot statlig fastighetsskatt och kommunal fastighetsavgift. Sådan skattereduktion medges med 30 procent för underskott som inte överstiger 100 000 SEK och med 21 procent för underskott därutöver. Underskott kan inte sparas till ett senare beskattningsår.

UTDELNING

För fysiska personer och dödsbon som är obegränsat skattskyldiga i Sverige beskattas utdelningar från Bolaget som inkomst av kapital med en skattesats om för närvarande 30 procent. För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige innehålls normalt preliminärskatt på utdelning med 30 procent. Den preliminära skatten innehålls normalt av Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

INVESTERARAVDRAG

Fysiska personer kan vid förvärv av andelar i mindre företag göra avdrag för halva förvärvskostnaden i inkomstslaget kapital under förutsättning att vissa villkor är uppfyllda (investeraravdrag). Avdrag får göras på ett underlag som uppgår till maximalt 1 300 000 SEK per skattskyldig. Det sammanlagda underlaget för avdraget får tillsammans med investeringar från andra fysiska personer och dödsbon uppgå till maximalt 20 MSEK i det företag avdraget avser. För att avdrag ska medges måste en rad villkor vara uppfyllda. Varje investerare som avser att utnyttja investeraravdraget bör rådfråga skatterådgivare för att säkerställa att dessa villkor är uppfyllda.

BESKATTNING FÖR OBEGRÄNSAT SKATTSKYLDIGA – AKTIEBOLAG

AVYTTRING AV AKTIER OCH UTDELNING

För aktiebolag beskattas alla inkomster, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och utdelningar, i inkomstslaget näringsverksamhet med en skattesats om för närvarande 22 procent. Beräkningen av kapitalvinst respektive kapitalförlust sker i huvudsak på samma sätt som för fysiska personer och dödsbon i enlighet med vad som beskrivits ovan. Kapitalförluster på aktier får endast dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra delägarätter. Om en kapitalförlust inte kan dras av hos det företag som gjort förlusten, kan den dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra delägarätter hos ett annat företag i samma koncern, om det föreligger koncernbidragsrätt mellan företagen och båda företagen begär det för ett beskattningsår som har samma deklarationstidpunkt eller som skulle ha haft det om inte något av företagets bokföringsskyldighet upphör. En kapitalförlust som inte kan utnyttjas det år den uppkommer får sparas och dras av mot kapitalvinster ett senare år utan begränsning i tiden.

SÄRSKILDA SKATTEFRÅGOR FÖR INNEHAVARE AV AKTIER SOM ÄR BEGRÄNSAT SKATTSKYLDIGA I SVERIGE

KAPITALVINSTBESKATTNING

Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som inte bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige kapitalvinstbeskattas normalt inte i Sverige vid avyttring av aktier. Aktieägare kan dock bli föremål för beskattning i sin hemviststat. Enligt den s.k. tioårsregeln kan fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige bli föremål för svensk beskattning vid avyttring av aktier om de vid något tillfälle under avyttringsåret eller något av de tio föregående kalenderåren varit bosatta eller stadigvarande vistats i Sverige. Tillämpligheten av denna bestämmelse har dock begränsats i avtal för undvikande av dubbelbeskattning som Sverige ingått med andra länder.

KUPONGSKATT

För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som erhåller utdelning på aktier i ett svenskt aktiebolag uttas normalt svensk kupongskatt. Skattesatsen är för närvarande 30 procent, men reduceras i allmänhet genom skatteavtal som Sverige ingått med andra länder. Flertalet av Sveriges skatteavtal möjliggör nedsättning av den svenska skatten till avtalets skattesats direkt vid utdelningstillfället om erforderliga uppgifter om den utdelningsberättigade föreligger. I Sverige verkställs avdraget för kupongskatt normalt av Euroclear Sweden, eller beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

I det fall 30 procent kupongskatt innehållit vid utbetalning till en person som har rätt att beskattas enligt en lägre skattesats eller för mycket kupongskatt annars innehållits, kan återbetalning begäras hos Skatteverket före utgången av det femte kalenderåret efter utdelningen.

KOMPLETT FÖRTECKNING AV STYRELSENS OCH VD:S SAMTLIGA UPPDRAG DE SENASTE FEM ÅREN ENLIGT BOLAGSVERKET

Nedanstående uppgifter baseras på registerutdrag från Bolagsverket den 23 juli 2017. De datum som anges är i sin tur baserade på när ändringar registrerats hos Bolagsverket. Registreringsdatumen är av olika anledningar ofta skilda från de datum då personerna de facto valts in, eller avgår ur, styrelsen.

| Namn | Org nummer | Befattning | Tid |
|---------------------------------|-------------|---------------------------------|-------------------------|
| Naim Messo | | Styrelseordförande | |
| WeAreQiiwi Interactive AB | 556691-7547 | Ordförande | 2016-07-26 – |
| | | Suppleant | 2008-11-11 – 2012-03-21 |
| A.M. Finance & Law Handelsbolag | 969704-4155 | Bolagsman | 2004-09-24 – 2015-10-18 |
| | | <i>Avregistrerad 2015-10-18</i> | |
| Märsta Årike Fastighets AB | 556742-4931 | Ledamot | 2011-04-12 – 2016-12-09 |
| NAM Fastigheter AB | 556713-3094 | Ledamot | 2007-01-26 – |
| Napa Consulting AB | 559031-4646 | Ledamot | 2015-10-21 – |
| | | VD | 2015-10-21 – |
| Napa Invest AB | 556944-1586 | Ledamot | 2013-11-18 – |
| TMNS Fastighet AB | 559008-4918 | Ledamot | 2015-04-14 – 2015-12-18 |

I följande företag innehar, eller har Naim Messo under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: A.M Finance & Law Handelsbolag, NAM Fastigheter AB, Napa Invest AB och TMNS Fastighet AB.

| Namn | Org nummer | Befattning | Tid |
|---------------------------|-----------------|----------------|-------------------------|
| Andreas Gustafsson | | Ledamot | |
| WeAreQiiwi Interactive AB | 556691-7547 | Ledamot | 2008-11-11 – |
| | | Ordförande | 2012-03-21 – 2012-07-11 |
| Alega & Qiiwi Learning AB | 559034-7364 | Suppleant | 2015-11-12 – |
| Conequity AB | 556804-9372 | Ledamot | 2010-07-02 – |
| ECODI AB | 556805-2079 | Ledamot | 2010-09-09 – |
| Lair | 830915-XXXX 001 | Innehavare | 1999-11-17 – |
| NOCODI AB | 556999-3842 | Ledamot | 2015-11-28 – |
| ViVakta AB | 556812-4050 | Suppleant | 2010-06-23 – |
| Vovov Invest AB | 556812-6873 | Ledamot | 2014-03-11 – |
| | | Ordförande | 2014-03-11 – 2014-09-25 |

I följande företag innehar, eller har Andreas Gustafsson under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: Conequity AB, Lair och Vovov Invest AB.

| Namn | Org nummer | Befattning | Tid |
|--|-------------------|-------------------|---|
| Johan Thorell | | | |
| | | Ledamot | |
| WeAreQiiwi Interactive AB | 556691-7547 | Ledamot | 2016-07-26 – |
| Addcom AB | 556939-7762 | Ledamot | 2013-08-21 – |
| | | VD | 2013-08-21 – |
| BraRoligtAttVaraOnline Media i Falköping | 760928-XXXX 001 | Innehavare | 2002-10-30 – 2015-07-20 |
| | | | <i>Avförd enligt 17 § Handelsregisterlagen 2015-07-20</i> |
| Camwi AB | 556972-7612 | Suppleant | 2014-05-26 – 2016-06-02 |
| Emil Thorell Bygg AB | 556738-4614 | Suppleant | 2008-01-02 – |
| Hälsa 24 AB | 556822-0320 | Ledamot | 2010-10-27 – |
| | | VD | 2010-10-27 – |
| Onova AB | 556847-2277 | Ledamot | 2011-03-24 – |
| | | VD | 2011-03-24 – |
| The BoxLog Sweden AB | 556789-9660 | Ledamot | 2009-09-30 – 2014-08-29 |
| Vovov Invest AB | 556812-6873 | VD | 2014-09-25 – 2017-02-14 |
| | | Suppleant | 2014-09-25 – 2017-02-14 |
| | | VD | 2010-06-30 – 2014-09-25 |
| | | Suppleant | 2010-06-30 – 2014-09-25 |

I följande företag innehar, eller har Johan Thorell under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: Vovov Invest AB, Onova AB, Hälsa 24 AB och BraRoligtAttVaraOnline Media i Falköping AB.

| Namn | Org nummer | Befattning | Tid |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------------|
| Andreas Bergström | | | |
| | | Ledamot | |
| WeAreQiiwi Interactive AB | 556691-7547 | Ledamot | 2017-04-28 – |
| | | VD | 2012-07-11 – 2017-04-28 |
| | | Ledamot | 2012-07-11 – 2016-07-26 |
| Alega & Qiiwi Learning AB | 559034-7364 | Ordförande | 2015-11-12 – |
| Bostadsrättsföreningen Istappen | 769626-8759 | Suppleant | 2015-09-18 – 2017-05-05 |
| Frostberget Invest AB | 559099-1617 | Ledamot | 2017-02-01 – |
| MEDA-Gruppen AB | 556888-7482 | Ordförande | 2012-03-26 – 2017-02-01 |
| | | VD | 2012-03-26 – 2017-02-01 |

I följande företag innehar, eller har Andreas Bergström under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: Frostberget Invest AB och MEDA-Gruppen AB.

| Namn | Org nummer | Befattning | Tid |
|---------------------------|-------------------|------------------------------|-------------------------|
| Erik Dale Rundberg | | VD | |
| WeAreQiiwi Interactive AB | 556691-7547 | VD | 2017-04-28 – |
| | | Ledamot | 2016-07-26 – 2017-04-28 |
| | | Suppleant | 2012-07-11 – 2016-07-26 |
| Apparanda Invest AB | 559099-1625 | Ledamot | 2017-02-01 – |
| Marcus Dale Rundberg AB | 559099-1633 | Suppleant | 2017-02-01 – |
| MEDA-Gruppen AB | 556888-7482 | Ledamot | 2012-03-26 – 2017-02-01 |
| | | Vice VD | 2012-03-26 – 2017-02-01 |
| | | <i>Upplöst genom delning</i> | 2017-02-01 |

I följande företag innehar, eller har Erik Dale Rundberg under de senaste fem åren haft, en direkt ägarandel som överstiger tio procent: Apparanda Invest AB och MEDA-Gruppen AB.

ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSEN

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har förekommit i bedrägerirelaterade mål, innehaft näringsförbud eller motsvarande. Ingen av dessa personer har förekommit i konkurser under de senaste fem åren.



WeAreQiiwi Interactive AB

Stora Torget 3 E
441 30 Alingsås

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