



Qiiwi Games AB
Where Minds Thrive

Delårsrapport
April - Juni 2025

Andra kvartalet 1 april - 30 juni 2025

- Omsättning 3 266 TSEK (5 413)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -1 761 TSEK (-1 976)
- Rörelseresultat (EBIT) -2 706 TSEK (-2 966)
- Resultat efter skatt -2 733 TSEK (-2 908)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,30 SEK (-0,31)

Väsentliga händelser under perioden

- **Strategisk omorganisation och kostnadsbesparingar**

Bolaget meddelade den 2 juni 2025 att ledningen genomfört en översyn kring bolagets organisation med målsättningen att erhålla kostnadsbesparingar i den löpande operativa driften.

Kostnadsbesparingar och en omorganisation genomförs omdelbart där personalstyrkan minskas med 50%, det cypriotiska dotterbolaget avvecklas samt att AI blir en integrerad del i verksamhetens samtliga steg. Samtliga kostnadsbesparingar beräknas ge full effekt innan årets utgång.

Avvecklingen av det cypriotiska dotterbolaget innebär ingen initial resultat- eller kassaflödeseffekt för koncernen under det andra kvartalet. Däremot har moderbolagets andelar i dotterbolaget skrivits ned vilket påverkar moderbolagets resultat i perioden om 591 TSEK.

Halvår (6 månader) januari - juni 2025

- Omsättning 8 165 TSEK (11 473)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -3 329 TSEK (-4 894)
- Rörelseresultat (EBIT) -5 245 TSEK (-6 872)
- Resultat efter skatt -5 424 TSEK (-6 752)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,59 SEK (-0,73)

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- **CFO lämnar sin befattning**

Bolaget meddelade den 8 juli 2025 att CFO Martin Larsson har beslutat att lämna sin position för att ta sig an nya utmaningar utanför bolaget. Martin kommer att kvarstå i sin roll tills en efterträdare har utsetts för att säkra en god överlämning. En rekryteringsprocess har inletts.

- **Storägare ökar sitt innehav till över 20%**

Bolaget meddelade den 16 juli 2025 att bolagets storägare Özkan Egos innehav nu överstiger 20% av totalt antal aktier och röster i bolaget efter ett antal genomförda insynsköp under juni och juli. Özkan är även styrelseordförande och medgrundare till Qiiwi Games.





VD har ordet

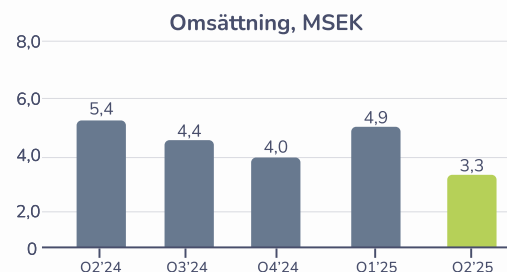
AI-muskler hjälper oss fortsätta tänka och bygga stort!

Under det andra kvartalet informerade vi om ytterligare optimeringar och kostnadsbesparingar i vår verksamhet. Detta då vi de senaste åren odlat ett AI-fokuserat tankesätt, något vi nu ser eskaleras mer och mer. Den effekt vi bedömer kunna få genom AI framöver ledde till beslutet att minska personalstyrkan med totalt 50% samt helt avveckla vårt dotterbolag på Cypern.

Bedömningen är att dessa förändringar kommer ge en total minskad kostnadsbas per månad om ca 450 TSEK, troligtvis mer då ytterligare besparingar har identifierats under Q2 och Q3. Detta förstärker bolagets möjlighet att som ett första steg driva verksamheten mot ett break-even resultat på månadsbasis.

Minskad omsättning men stabiliserad under Q2

Under den rapporterade perioden når vi en omsättning på ca 3,3 MSEK jämfört med ca 5,4 MSEK under samma period föregående år. Minskningen härleds till minskade intäkter från speltitlar som presterade på högre nivå Q2 2024. Detta är bland annat Extreme Makeover: Home Edition samt Midsomer Murders, speltitlar som bolaget i dagsläget fokuserar mindre på.



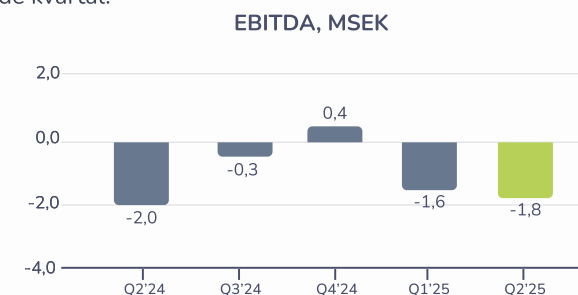
Under det andra kvartalet och även in i det tredje har vi sett en positiv utveckling av intäkter månad - månad, vilket innebär en stabilisering och mindre ökning av Live Operations-portföljen. Vi genererar dock lägre intäkter jämfört med första kvartalet 2025, vilket beror på att merparten av det kvartalets intäkter generades under januari i samband med vår globala lansering av Backpacker® Go!.

Det är positivt att vi lyckats stabilisera och vända trenden av minskade intäkter under det andra kvartalet. Detta är drivet av förbättringar i avkastning på marknadsföring för Backpacker® Go! men även Wordington.

De tre största bidragsgivarna kopplat till periodens omsättning har varit:

1. Backpacker® Go! (44%)
2. Wordington (24%)
3. Extreme Makeover (9%)

Vi når ett något förbättrat EBITDA-resultat jämfört med samma period föregående år. Vid full effekt av våra kostnadsbesparingar mot senare delen av året förväntar vi oss att se ett förbättrat EBITDA-resultat kommande kvartal.



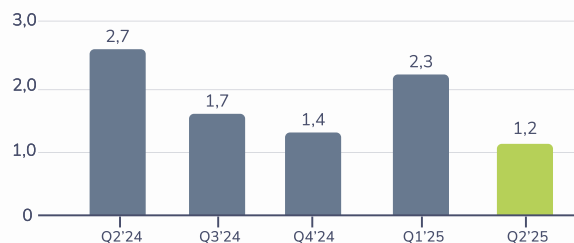
Marknadsföring/UA

En grundläggande del i den förbättrade avkastningen på investeringar i marknadsföring är användandet av AI i generering av annonsmaterial, något som gör att vi betydligt snabbare kan utvärdera nya annonskoncept. Med detta arbetssätt skall vi fortsätta utvärdera även andra speltitlar i portföljen för att se om vi kan nå nya insikter om tillväxtpotential för dessa.

Under den rapporterade perioden har vi totalt investerat ca 1,2 MSEK jämfört med ca 2,7 MSEK samma period föregående år, en minskning med ca 55%. Jämför vi mot Q1 2025, under Backpacker® Go! globala lansering, minskade investeringarna i marknadsföring med ca 48%.

Investeringar i marknadsföring är fluktuerande och beror på om vi har nya spel att lansera som befinner sig i en uppskalningsfas eller ej. Under den rapporterade perioden har vi inte haft några spel i den fasen utan fokuserat på att investera i marknadsföring där vi är trygga att nå vårt mål med 100% avkastning inom 180 dagar.

Marknadsföring, MSEK



New Games

Inom New Games har vi under perioden utvärderat flera nya spelidéer och prototyper, framför allt har vi lagt fokus på att utvärdera Zen-tema i kombination med ordpussel. En avslappnande spelupplevelse som är populär där vi vill skapa oss egna insikter kring potential. I dagsläget är detta test i sin slutfas.

Vi har även fokuserat på att förenkla processen kring att testa nya spelidéer ytterligare genom att påbörja arbetet med att ta fram något vi kallar för "The Qiiwi Template". Detta innebär att vi framöver kommer kunna testa nya spelidéer med ett betydligt bredare bibliotek av viktiga spelfunktioner redan från start, funktioner som är viktiga för att kunna avgöra ett spels långsiktiga kvarhållningsgrad/retention.

Vi har flera väldigt spännande spelidéer som skall realiseras och testas framöver där kombinationen av användandet av AI är högst på prioriteringslistan.

Live Operations

Under perioden har speltiteln Backpacker® Go! övergått i Live Operations-status vilket innebär att vi mer fokuserar på att stabilisera speltiteln lönsamhet än tillväxt. Under perioden har vi förbättrat funktionerna i spelet relaterat till lagspel och event. Spelet täcker just nu 112 städer och 18 så kallade "Stjärndestinationer" där spelare ges möjlighet att besöka specifika platser både på jorden men även i rymden med sitt lag.

Under perioden lanserade vi även en uppdatering till speltiteln MasterChef där vi med mindre arbetsinsatser ställt om spelet till ett mer rent match-3-spel likt Extreme Makeover: Home Edition. MasterChef är ett starkt varumärke som driver organiska nedladdningar från spelbutikerna. Målsättningen med denna uppdatering är att se om denna ändring vi genomfört kan leda till någon form av förbättring relaterat till kvarhållning/retention av spelare, vilket i så fall kan ge ökande intäkter inom Live Operations-portföljen.

Qiiwi Games - Ett litet team stärkt av AI

På Qiiwi Games strävar vi dagligen efter att maximera den effekten vi kan få genom att nyttja AI-tjänster inom vår arbetsprocess fullt ut. Detta innebär även hur vi kan bygga spel som i sin spelmekanik nyttjar AI för att till exempel skapa unika spelupplevelser och automatiskt utöka tillgängligt innehåll i våra spel. Här är till exempel AI-agenter som sköter stora delar av ett spels livscykel något vi tror mycket på. Denna utveckling är extremt spännande och lyckas vi väl här och kan ta snabbare steg än våra konkurrenter ser framtiden ljus ut. Föreställ er en organisation som skalar upp med fler AI-agenter, istället för fler anställda - till en bråkdel av kostnaden.

Vi bedömer att vi i dagsläget är på rätt väg mot att nå positivt kassaflöde när samtliga kostnadsbesparingar gett full effekt vilket sker mot slutet av året. Med de nu genomförda ytterligare optimeringarna i vår verksamhet och en stabil kassa kommer vi framöver arbeta hårdare än någonsin för att ta oss till nya betydligt högre nivåer!



Erik Dale Rundberg
VD för Qiiwi Games AB

Live Operations

Nuvarande fokus

Under det andra kvartalet fortsatte vi våra ansträngningar för att inte bara bibehålla, utan även öka intäkterna från våra Live Operations-spel. Backpacker® Go! har under perioden flyttats till Live Operations-status från att tidigare varit inom New Games och Globallansering. Detta innebär att vi numera fokuserar på hur vi kan skapa bästa möjliga lönsamhetsmodell för speltiteln. För MasterChef har vi gjort ett större omtag och uppdaterade spelet till ett mer renodlat Match-3-spel. Under slutet av det andra kvartalet rullades denna uppdatering ut och vi arbetar nu vidare med att iterera och balansera denna titel.



Backpacker® Go!

Under det andra kvartalet lanserade vi flertalet nya funktioner i spelet för att förbättra den långsiktiga intäktspotentialen samt engagemangsnivån hos spelarna. Detta är till exempel funktionen "Stjärndestinationer" som innebär att spelare kan besöka nya platser som är kända av olika anledningar. Där kan spelare kämpa som ett lag för att samla poäng vilka sedan resulterar i belöningar och souvenirer. Vi har även fokuserat mycket under perioden på att utöka spelarnas möjlighet till profilanpassningar. Spelare kan nu utsmycka sin profil med sina favorit souvenirer och visa upp för andra spelare.

Backpacker® Go! förflyttades från affärsområdet New Games under perioden då vi bedömer att spelets globala lansering nu är färdig och spelet framöver kommer ha ett fokus kring förbättrad lönsamhet istället för att öka den totala intäkten genom UA-investeringar.

Under det tredje kvartalet fortsätter vi arbetet kring att hitta fler värdeskapande förändringar i spelets mekanik och ekonomi för att förbättra den långsiktiga intäktsgenereringen och stabiliteten. Utöver detta har vi ett stort fokus kring att implementera AI-verktyg i spelets innehållskapande, något vi redan kommit långt med och som snabbar på till exempel att skapa städer avsevärt.



MasterChef

Under det andra kvartalet har vi genomfört en större uppdatering för MasterChef vilket inneburit att speltiteln omarbetats för att få ett mer tydligt match-3-fokus kombinerat med en lättsammare berättelse. MasterChef är en speltitel som genererar stora mängder organiska installationer och kan vi förbättra kvarhållningsgraden med denna typ av förändring finns nya möjligheter för spelets intäktsgenerering. Vi utvärderar under det tredje kvartalet hur denna ändring tas emot.



Wordington

Under det andra kvartalet har vi rullat ut flera förbättringar i Wordington relaterat till prestanda och användbarhet. Vi fortsätter även att balansera belöningar och kostnader för att få en optimal spelupplevelse.

Övriga speltitlar

För våra övriga speltitlar har vi under den rapporterade perioden fokuserat på att bibehålla en hög standard av spelkvalitet genom kontinuerliga mindre uppdateringar. Dessa är viktiga för att säkerställa att även våra äldre spel fortsätter att leverera en stabil och tillfredsställande användarupplevelse, vilket är grundläggande för att upprätthålla en långsiktig stabil spelarbas och intäktsström från Live Operations.



New Games

Nuvarande fokus

Under det rapporterade kvartalet har New Games-teamet fortsatt arbetet med att utforska nya spelidéer. Vi har under perioden lyckats effektivisera våra processer och på så sätt kunnat testa fler idéer än tidigare.

Utforskandet har främst skett inom segmentet "Word", där vi tagit fem spel till marknadstest för att få indikationer på nyckeltal och samla lärdomar. Fyra av dessa idéer nådde inte upp till våra förväntningar och har därför avslutats i "Post Mortem"-stadiet, där vi samlat viktiga insikter att ta med oss in i kommande projekt.

Även om vi arbetar utifrån målsättningen att alla spel vi utvecklar ska bli framgångsrika, är det positivt att kunna få indikationer som pekar på motsatsen tidigt i processen. Ett spel befinner sig fortsatt i fasen "Marknadsundersökning" och utvärderas vidare. Parallellt med dessa tester har vi fortsatt arbetet med vår idébank, för att löpande fylla på med potentiella spår att ta vidare till intern prototyp och marknadstest.

Vi arbetar kontinuerligt med att ytterligare effektivisera våra tester för att snabbt få insikter om vilka spelidéer som har potential. Utöver marknadsföringstester använder vi även vår fokusgrupp för att tidigt få in spelarnas feedback och därmed skapa en kort och värdefull feedbackloop.

För att ytterligare stärka vår process utvärderar vi också hur AI kan användas för att effektivisera skapandet av tidiga prototyper och innehåll, i syfte att förkorta ledtiden tills spelen når spelarbasen. Ett annat steg i samma riktning är vårt arbete med "The Qiwi Template", ett ramverk som kommer göra det möjligt att snabbt plugga in nya spelformat i en mer spelarvänlig miljö. Detta gör att vi både kan testa fler idéer i högre tempo och samtidigt ge spelarna en mer enhetlig och rik upplevelse, även i tidiga utvecklingsfaser.

Arbetsmetodiken inom New Games-teamet ger oss därmed förutsättningar för att kunna göra det arbete som krävs för att hitta guldgruvet framöver. Och även om vår ambition är att alla projekt vi driver ska bli framgångsrika, skapar vår systematiska process trygghet i att vi tidigt kan identifiera vilka idéer som inte håller och därigenom fokusera våra resurser på de som har störst chans att lyckas.

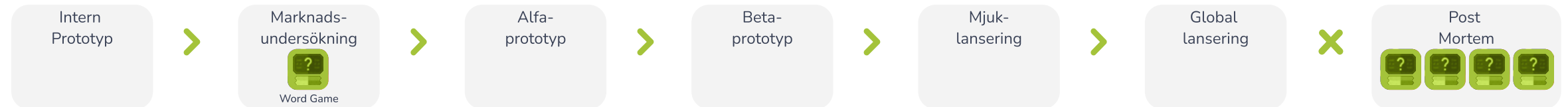
MVP Process

Minimum Viable Product

Arbetsmetod

Vårt New Games-team följer en strukturerad arbetsmetod för att effektivt utveckla och förverkliga nya spelidéer. Genom att vara disciplinerade till vår MVP-process (minimum viable product) ser vi till att fokusera på de mest väsentliga delarna i varje fas och på så sätt minimera tidsåtgången när vi utforskar spelidéer.

Inför varje fas gör vi en avvägning av riskbilden och den tidsinvestering vi kan göra för den aktuella fasen i utvecklingen. Vi har specificerat tröskelvärden som spelidén behöver möta i varje fas för att vi ska kunna fortsätta till nästa steg i processen. Genom att hålla oss disciplinerade till arbetssättet utmanar vi konstant våra idéer och säkerställer att vi arbetar på idéer vi fortsatt ser potential i.



1. Intern prototyp

I denna fas bearbetar vi en idé från vår idébank där målet är att skapa en prototyp för intern testning och en tidig utvärdering av spelmekanik.

2. Marknadsundersökning

Efter bearbetning av den interna prototypen görs tidiga tester på en liten grupp spelare ur vår målgrupp. Ändamålet är att få en tidig indikation på hur spelare reagerar på spelidén.

3. Alfa-prototyp

I en alfa-prototyp förstärks spelets core loop samt att fler funktioner adderas för att förstärka spelupplevelsen. En alfa-prototyp laddas upp i appbutikerna och spelet marknadsförs i liten skala för tidig utvärdering av KPI:er.

4. Beta-prototyp

En beta-prototyp är en version där ytterligare fler funktioner och innehåll har utvecklats, spelet börjar ta en mer färdig form. Spelet marknadsförs fortfarande i liten skala för utvärdering av KPI:er.

5. Mjuklansering

Om spelet under mjuklansering når upp till de nyckeltalskrav som krävs får det ett finansiellt godkännande och aktivering av kostnader kopplat till utvecklingsprocessen börjar aktiveras. Spelet kan därefter stanna i mjuklansering för tillägg av innehåll tills det är redo för global lansering.

6. Global lansering

Vid en global lansering aktiveras spelet i samtliga länder i världen och en lanseringsplan exekveras för att få till en så kraftig intäktsstillväxt genom ökad spelarbas som möjligt. Då en speltitel inte bedöms kunna nå ytterligare markant tillväxt flyttas spelet till affärsområdet Live Operations för lönsamhetsoptimering.

Nyckeltalsredovisning

ARPDau:

ARPDau för den rapporterade perioden var ca 1,54 SEK (1,30 SEK). Ökningen om 18% beror på lanseringen av Backpacker® Go! och spelets betydligt högre ARPDau än spelportföljens snitt. Dock innebär det andra kvartalet en sekventiell minskning där framförallt Extreme Makeover och Backpacker® Go! uppvisar lägre ARPDau jämfört med första kvartalet. ARPDau är ett nyckeltal som visar den genomsnittliga totala intäkten per daglig aktiv spelare. Detta värde redovisas innan avdrag för plattformskostnader.

DAU:

Det genomsnittliga antalet DAU för den rapporterade perioden var ca 23 000 (ca 46 000) vilket är en minskning med 50% jämfört med samma period föregående år och beror på lägre antal spelare för Extreme Makeover, Midsomer Murders och Wordington. DAU är ett nyckeltal som visar antalet dagliga aktiva unika spelare i bolagets spelportfölj.

MAU:

Det genomsnittliga antalet MAU för den rapporterade perioden var ca 129 000 (ca 272 000) vilket är en minskning med 53% jämfört med samma period föregående år och beror på lägre antal spelare för Extreme Makeover, Midsomer Murders och Wordington. MAU är ett nyckeltal som visar antalet unika aktiva spelare under den senaste 30-dagarsperioden.

Conversion:

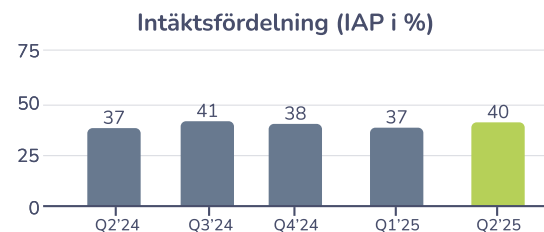
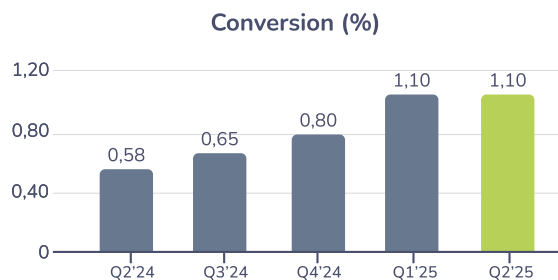
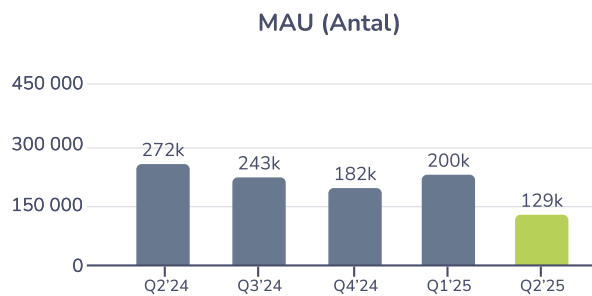
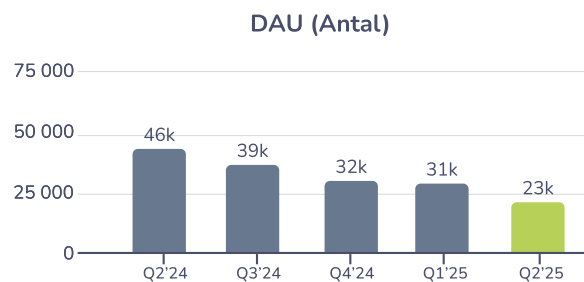
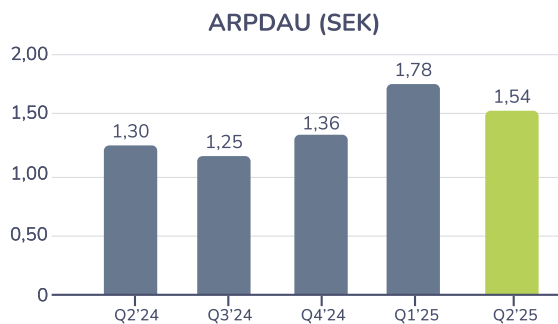
Conversion för den rapporterade perioden var ca 1,10% (0,58%). Ökningen om 90% beror främst på lanseringen av Backpacker® Go! och spelets höga köpkonvertering, ett spel som inte var lanserat motsvarande period föregående år. Sekventiellt är conversion oförändrad jämfört med det första kvartalet. Conversion är ett måttvärde som visar hur stor andel av bolagets spelarbas som dagligen genomför köp-i-spelen, så kallade In-App Purchases.

Intäktsfördelning:

Köp i spelen (IAP) stod under den rapporterade perioden för ca 40% (37%) vilket är en ökning med 8% jämfört med samma period föregående år. Nyckeltalet påverkas främst av trenden med ökande andel av köp i spelet Backpacker® Go!. Annonsintäkter stod för resterande del av intäkterna vilket var ca 60% (63%). Nyckeltalet "Intäktsfördelning (IAP i %)" avser hur stor andel av totala intäkter som genereras via köp-i-spelen (In-App Purchases).

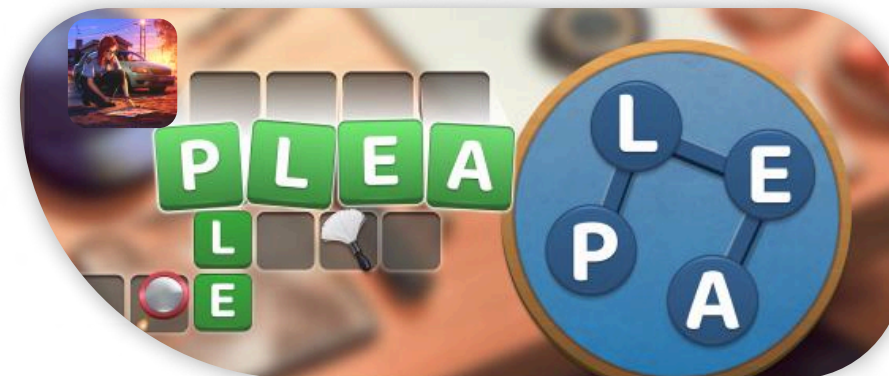
Geografisk fördelning av intäkter:

Likt föregående kvartal är USA bolagets största marknad med 38% av de totala intäkterna. Under perioden går UK om Sverige som andra största marknad och Norge går om Frankrike som femte största marknad. Förändringarna beror främst på framgångsrika UA-kampanjer i Norge för Backpacker® Go! samt i UK för Backpacker® Go! och Wordington under kvartalet.



Resultaträkning - Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Andra kvartalet		Halvår		Helår
	2025	2024	2025	2024	2024
Rörelsens intäkter					
Omsättning	3 266	5 413	8 165	11 473	19 859
Aktiverat arbete	0	0	0	0	2 266
Övriga rörelseintäkter	73	88	138	225	323
	3 340	5 501	8 303	11 698	22 448
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-456	-800	-1 041	-1 683	-2 799
Marknadsföring	-1 181	-2 665	-3 516	-5 152	-8 275
Övriga externa kostnader	-734	-1 410	-1 525	-2 892	-4 453
Personalkostnader	-2 597	-2 521	-5 218	-6 622	-11 436
Övriga rörelsekostnader	-133	-81	-332	-243	-351
	-5 101	-7 477	-11 632	-16 592	-27 314
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-1 761	-1 976	-3 329	-4 894	-4 866
Avskrivningar och nedskrivningar	-945	-990	-1 916	-1 978	-3 389
Rörelseresultat (EBIT)	-2 706	-2 966	-5 245	-6 872	-8 255
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	74	14	139	1 253
Räntekostnader och liknande resultatposter	-27	-16	-180	-19	-19
Finansiella poster	-27	58	-166	120	1 234
Resultat efter finansiella poster	-2 733	-2 908	-5 411	-6 752	-7 021
Skatt på årets resultat	0	0	-13	0	-7
Resultat efter skatt	-2 733	-2 908	-5 424	-6 752	-7 028



Balansräkning - Koncernen

Tillgångar			
Alla belopp i tusentals kronor			
	2025-06-30	2024-06-30	2024-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	2 639	3 682	4 592
Summa immateriella anläggningstillgångar	2 639	3 682	4 592
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	71	123	80
Summa materiella anläggningstillgångar	71	123	80
Summa anläggningstillgångar	2 710	3 805	4 672
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 753	2 403	2 539
Skattefordringar	166	67	206
Övriga fordringar	89	292	145
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	639	819	627
Summa kortfristiga fordringar	2 647	3 581	3 517
<i>Kortfristiga placeringar</i>			
Övriga kortfristiga placeringar	11 014	13 573	13 000
Summa kortfristiga placeringar	11 014	13 573	13 000
Kassa och bank	3 759	5 563	4 920
Summa omsättningstillgångar	17 420	22 717	21 437
SUMMA TILLGÅNGAR	20 130	26 522	26 109

Eget kapital och skulder			
Alla belopp i tusentals kronor			
	2025-06-30	2024-06-30	2024-12-31
Eget kapital			
Aktiekapital	925	925	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 265	93 265	93 265
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-75 718	-69 968	-70 212
Summa eget kapital, koncern	18 472	24 222	23 978
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	159	191	517
Skatteskulder	0	0	0
Övriga skulder	474	489	541
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 025	1 620	1 073
Summa kortfristiga skulder	1 658	2 300	2 131
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	20 130	26 522	26 109

*Investeringar i kortfristiga placeringar består av investering i Danske Banks fond DI Nordiska Företagsobligationer. En placering Bolaget kan omgöra till likvida medel inom några bankdagar.



Resultaträkning - Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Andra kvartalet		Halvår		Helår
	2025	2024	2025	2024	2024
Rörelsens intäkter					
Omsättning	3 247	5 409	8 146	11 470	19 853
Aktiverat arbete	0	0	0	0	2 266
Övriga rörelseintäkter	71	88	136	182	280
	3 318	5 497	8 282	11 652	22 399
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-456	-800	-1 041	-1 683	-2 799
Marknadsföring	-1 181	-2 665	-3 516	-5 152	-8 276
Övriga externa kostnader	-1 227	-1 592	-2 636	-5 246	-7 932
Personalkostnader	-2 199	-2 030	-4 355	-4 032	-7 868
Övriga rörelsekostnader	-131	-80	-333	-144	-249
	-5 194	-7 167	-11 880	-16 257	-27 124
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-1 876	-1 670	-3 598	-4 605	-4 725
Avskrivningar och nedskrivningar	-915	-906	-1 804	-1 813	-3 023
Rörelseresultat (EBIT)	-2 791	-2 576	-5 402	-6 418	-7 748
Resultat från andelar i koncernföretag	-591	0	-591	0	0
Finansiella intäkter	0	59	14	139	1 253
Finansiella kostnader	-27	0	-181	0	0
Finansiella poster	-618	59	-758	139	1 253
Resultat efter finansiella poster	-3 409	-2 518	-6 160	-6 279	-6 495
Skatt på årets resultat	-	-	-	-	-
Resultat efter skatt	-3 409	-2 518	-6 160	-6 279	-6 495



Balansräkning - Moderbolaget

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor

	2025-06-30	2024-06-30	2024-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	2 639	2 800	3 866
Summa immateriella anläggningstillgångar	2 639	2 800	3 866
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	51	71	61
Summa materiella anläggningstillgångar	51	71	61
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	2 615	3 206	3 206
Summa finansiella anläggningstillgångar	2 615	3 206	3 206
Summa anläggningstillgångar	5 305	6 077	7 133
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 740	2 403	2 539
Skattefordringar	120	0	146
Övriga fordringar	87	206	91
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	639	819	627
Summa kortfristiga fordringar	2 586	3 428	3 403
<i>Kortfristiga placeringar</i>			
Övriga kortfristiga placeringar	11 014	13 573	13 000
Summa kortfristiga placeringar	11 014	13 573	13 000
Kassa och bank	1 694	3 939	3 106
Summa omsättningstillgångar	15 294	20 940	19 509
SUMMA TILLGÅNGAR	20 599	27 017	26 642

Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor

	2025-06-30	2024-06-30	2024-12-31
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	925	925	925
Fond för utvecklingsutgifter	2 084	2 689	3 803
Summa bundet eget kapital	3 009	3 614	4 728
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	93 265	93 265	93 265
Balanserat resultat	-71 876	-65 986	-67 100
Årets resultat	-6 160	-6 279	-6 495
Summa fritt eget kapital	15 229	21 000	19 670
Summa eget kapital	18 238	24 614	24 398
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	160	133	488
Skulder till koncernföretag	764	234	227
Övriga skulder	474	489	541
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	963	1 547	988
Summa kortfristiga skulder	2 361	2 403	2 244
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	20 599	27 017	26 642

*Investerings i kortfristiga placeringar består av investering i Danske Banks fond DI Nordiska Företagsobligationer. En placering Bolaget kan omgöra till likvida medel inom några bankdagar.

Kassaflödesrapport - Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Andra kvartalet		Halvår		Helår
	2025-06-30	2024-06-30	2025-06-30	2024-06-30	2024-12-31
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat	-2 706	-2 965	-5 245	-6 872	-8 255
Finansiella intäkter	0	1	0	1	51
Finansiella kostnader	0	-1	-1	-19	-19
Betald inkomstskatt	-26	0	27	-240	-386
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>	952	989	1 923	2 027	3 438
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-1 780	-1 976	-3 296	-5 103	-5 172
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet					
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	169	51	830	772	975
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	-159	-126	-473	-2 048	-2 217
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-1 770	-2 051	-2 939	-6 379	-6 414
Investeringsverksamheten					
Investeringar i kortfristiga placeringar*	0	0	0	0	-13 000
Avyttring av kortfristiga placeringar*	0	1 500	2 000	1 500	16 110
Investering i immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-2 266
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Avyttring av materiella anläggningstillgångar	13	0	13	156	156
Kassaflöde från investeringsverksamheten	13	1 500	2 013	1 656	1 000
Finansieringsverksamheten					
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	0	0	0
Ökning/minskning av likvida medel	-1 757	-551	-926	-4 723	-5 413
Valutakursdifferenser	37	-46	-235	116	162
Likvida medel vid periodens början	5 479	6 160	4 920	10 170	10 170
Likvida medel vid periodens slut	3 759	5 563	3 759	5 563	4 920

*Utöver likvida medel uppgår marknadsvärdet för Bolagets investering i kortfristiga placeringar via investering i Danske Banks korta räntefond vid periodens slut till 11 103 TSEK. Detta är en placering Bolaget kan omgöra till likvida medel inom några bankdagar.



Förändringar i eget kapital

Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital	Summa eget kapital
Belopp vid årets ingång	925	93 265	-70 212	23 978
Omräkningsdifferenser	0	0	-82	-82
Periodens resultat	0	0	-5 424	-5 424
Belopp vid periodens utgång	925	93 265	-75 718	18 472

Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Övrigt fritt eget kapital	Summa eget kapital
Belopp vid årets ingång	925	3 803	19 670	24 398
Avsättning till fond för utvecklingsutgifter	0	-1 719	1 719	0
Periodens resultat	0	0	-6 160	-6 160
Belopp vid periodens utgång	925	2 084	15 229	18 238

Finansiella kommentarer

DEFINITIONER

Rapporten avser koncernen (Bolaget) och perioden avser det andra kvartalet.

KONCERNREDOVISNING

Moderbolaget Qiiwi Games AB (publ) äger 100% av aktierna i det cypriotiska dotterbolaget WeAreQiiwi International Ltd. Under det tredje kvartalet har process inletts för att likvidera dotterbolaget. Denna process förväntas vara helt avslutad under det första halvåret 2026.

Redovisningsvaluta för Bolaget är SEK. Redovisningsvaluta för WeAreQiiwi International Ltd är EUR. Omräkning till SEK sker med aktuell växlingskurs vid balansdagen för balansräkningen och genomsnittlig växelkurs för perioden för resultaträkningen. Koncerninterna transaktioner har eliminerats i koncernens resultat- och balansräkning.

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

REDOVISNINGSPRINCIPER

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

OMSÄTTNING

Bolagets intäkter består i huvudsak av intäkter från köp som spelarna genomför i spelen (In-App Purchase) samt intäkter från annonsvisningar (Ads) i spelen. All försäljning av Bolagets spel sker via mobila plattformar som App Store, Google Play, Facebook och Amazon.

Bolaget redovisar dessa försäljningsintäkter brutto, det vill säga före avdrag för plattformsavgifter. Det innebär att kostnaden för dessa plattformar redovisas under "Direkta kostnader".

Periodens omsättning härrör främst från Backpacker Go!, Wordington, Midsomer Murders och Extreme Makeover som tillsammans står för 85% av omsättningen.

AKTIVERAT ARBETE

Aktiverat arbete för egen räkning har upparbetats i både moderbolag och dotterbolag. Arbete för egen räkning aktiveras från den tidpunkt under mjuklansering när Bolaget bedömer att spelet kan ge ekonomiska fördelar i framtiden. Spelet får då ett finansiellt godkännande.

När ett spel sedan når global lansering kommer dessa aktiverade kostnader att börja skrivas av över 24 månader.

ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

Posten avser realiserade och orealiserade valutakursvinster av rörelsekaraktär.

Finansiella kommentarer forts.

DIREKTA KOSTNADER

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

PERSONALKOSTNADER

Bolaget hade vid periodens utgång personal på huvudkontoret i Ålängås, Sverige (10) och på Cypern (3), totalt 13 anställda. Bolagets pågående optimering av verksamheten och kostnadsbesparingar har resulterat i att samtliga medarbetare på det cypriotiska dotterbolaget har slutat efter kvartalets utgång. I det svenska moderbolaget slutar två medarbetare under det tredje kvartalet samt en tredje under det fjärde kvartalet.

MARKNADSFÖRING

Bolagets marknadsföring (user acquisition) är främst koncentrerad till onlineannonsering via nätverk som Facebook, Unity och Google.

All typ av marknadsföring räknas in i posten för marknadsföring, detta oberoende av om spelen befinner sig i global lansering eller i mjuklansering.

ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

I posten för Övriga externa kostnader ryms ett flertal olika kostnader där IT- och servertjänster, kostnader hänförliga till att Bolaget är listade på Nasdaq First North, lokalkostnader och konsulttjänster står för merparten av dessa.

ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

Posten avser realiserade och orealiserade valutakursförluster av rörelsekaraktär.

AVSKRIVNINGAR/NEDSKRIVNINGAR

Under den rapporterade perioden har Bolaget planenligt fortsatt avskrivningen av speltitlarna Extreme Makeover och Backpacker Go!. Övrig avskrivning under perioden avser Match-3-spelmotor K3.

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

I samband med bolagets omorganisation och avveckling av det cypriotiska dotterbolaget har en nedskrivning av andelar i det cypriotiska dotterbolaget gjorts om 591 TSEK. Nedskrivningen påverkar inte koncernens balansräkning.

FINANSIELLA INTÄKTER

Under finansiella intäkter redovisas intäkter som inte uppstått i bolagets huvudrörelse såsom kursvinster och ränteintäkter samt vinster från kortfristiga och långfristiga placeringar.

FINANSIELLA KOSTNADER

Under finansiella kostnader redovisas kostnader som inte uppstått i bolagets huvudrörelse såsom kursförluster och räntekostnader samt förluster från kortfristiga och långfristiga placeringar.

SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

Moderbolaget har upparbetat förlustavdrag avseende tidigare räkenskapsår. Koncernen har under perioden en beräknad skattekostnad om 0 TSEK.



Finansiella kommentarer forts.

AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL

Avkastning på Eget kapital under den rapporterade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare var -14,8%. Avkastning på Totalt kapital var -13,6%.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncernens immateriella anläggningstillgångar utgörs av aktiverat eget arbete, externa utvecklingskostnader för speltitlar och Match-3-spelmotor K3. Anskaffningsvärdet för en internt upparbetad anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter.

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 och avskrivningstid för goodwill och spelmotorer på 60 månader.

MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

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

EGET KAPITAL

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

SOLIDITET

Koncernens soliditet uppgick till 91,6% vid periodens utgång.

RESULTAT PER AKTIE

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

KORTFRISTIGA PLACERINGAR

Bolaget allokerade under det fjärde kvartalet 2024 13 000 TSEK i Danske Banks fond DI Nordiska Företagsobligationer för att till låg risk öka avkastningen på sitt kapital. Under det första kvartalet 2025 avyttrades 2 000 TSEK av fonden med en realiserad vinst om 14 TSEK.

Marknadsvärdet för den kvarvarande placeringen uppgick vid den rapporterade periodens utgång till 11 265 TSEK varav 265 TSEK avser en realiserad vinst som ej redovisas.

KASSAFLÖDESRAPPORT

Bolagets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under det första kvartalet till -1 770 TSEK. Kassaflödesrapport finns separat redovisad i denna rapport.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

De koncerninterna transaktionerna har i koncernredovisningen eliminerats mellan moderbolaget och dotterbolagen. Totalt har moderbolaget under den rapporterade perioden köpt tjänster av WeAreQiiwi International Ltd motsvarande 613 TSEK.

Under perioden har det cypriotiska dotterbolaget WeAreQiiwi International Ltd köpt redovisningstjänster om 7 TEUR av Multibrands Digital Ltd, ett närstående bolag till styrelseordförande Özkan Ego.

Transaktioner har skett på marknadsmässiga villkor.

ANTAL UTESTÅENDE AKTIER

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

ÖVERSIKTLIG GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisor.

FINANSIELL KALENDER

Kvartalsrapport Q3	13 november 2025
Bokslutskommuniké	19 februari 2026

REVISOR

Den auktoriserade revisorn Ben Heidari på revisionsbyrå Fineasity AB valdes på årsstämman som bolagets nya revisor fram till och med årsstämman 2026.

Fineasity AB
Telefon: +46 736 27 10 84
Mail: ben.heidari@fineasity.se

CERTIFIED ADVISER

Bergs Securities AB
Telefon: +46 739 49 62 50
ca@bergssecurities.se

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

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

OM QIIWI GAMES AB

Qiiwi Games är en utvecklare av spel till mobila plattformar som iOS och Android. Bolagets nuvarande verksamhet startade 2012 och bolaget har spelstudios i Alingsås (Sverige) och Nicosia (Cypern). Qiiwi fokuserar på att utveckla mobilspel riktade mot "Casual Gamers". Bolagets slogan är "Where Minds Thrive".



Styrelsens försäkran

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att halvårsrapporten ger en rättvisande översikt av företagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Özkan Ego
STYRELSEORDFÖRANDE

Daniel Grigorov
STYRELSELEDAMOT

Phillip Black
STYRELSELEDAMOT

Andreas Gustafsson
STYRELSELEDAMOT

Erik Dale Rundberg
VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR

David Nelson
STYRELSELEDAMOT

Alingsås den 21 augusti 2025

Qiiwi Games AB

Stora Torget 3

441 30 Alingsås

Telefon: 0322-635-000

E-post: info@qiiwi.com

Hemsida: www.qiiwi.com