



Intellectual Feelgood

Qiiwi Games AB (publ)
Delårsrapport Juli - September 2025

Tredje kvartalet 1 juli - 30 september 2025

- Omsättning 3 490 TSEK (4 426)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -838 TSEK (-347)
- Rörelseresultat (EBIT) -1 613 TSEK (-995)
- Resultat efter skatt -1 576 TSEK (-1 074)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,17 SEK (-0,11)

Väsentliga händelser under perioden

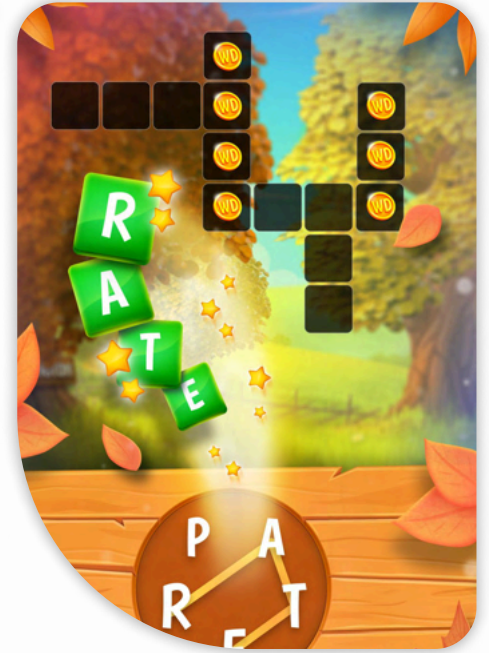
- **CFO lämnar sin befattning**
Bolaget meddelade den 8 juli 2025 att CFO Martin Larsson har beslutat att lämna sin position för att ta sig an nya utmaningar utanför bolaget. Martin kvarstår i sin roll för att säkra en god överlämning.
- **Storägare ökar sitt innehav till över 20%**
Bolaget meddelade 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.

9 månader januari - september 2025

- Omsättning 11 655 TSEK (15 899)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -4 167 TSEK (-5 240)
- Rörelseresultat (EBIT) -6 858 TSEK (-7 907)
- Resultat efter skatt -7 000 TSEK (-7 826)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,76 SEK (-0,85)

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- **Qiiwi Games förstärker med ny Chief Financial Officer (CFO)**
Qiiwi Games meddelade den 3 november 2025 att man utsett Tobias Block till ny Chief Financial Officer (CFO). Tobias tillträder sin nya roll den 17 december 2025. Bolagets nuvarande CFO, Martin Larsson, har enligt tidigare information valt att lämna sin position för att ta sig an nya utmaningar utanför bolaget. Tobias Block har mångårig erfarenhet inom redovisning och finans, från såväl storbyråer som PwC som egen verksamhet, och har genom åren biträtt både onoterade och noterade bolag verksamma inom den digitala sektorn.





VD har ordet

Brädspelskänsla + Underhållning = Framtiden

Under såväl tredje som fjärde kvartalet har vi jobbat omfattande med att förfina vår spelstrategi för New Games - grunden för Qiiwis framtid. Vi ser att det finns en stor möjlighet för oss att fortsätta med vårt fokus kring att förena brädspelskänsla med underhållande mobilformat. Här finns det mängder av spännande kombinationer av spelmekaniker att utvärdera samtidigt som vi redan har en bra plattform via utvecklingen av Backpacker® Go!.

Backpacker® Go! presterade sin näst högsta omsättning på månadsbasis under oktober, enbart slagen av januari som ofta är en så kallad "Q5-boostad-månad". Detta är ett starkt tecken på att det arbete vi lagt ner under Q3 mot spelet givit god effekt. Tydligast syns detta i ökade IAP-intäkter, konverteringsgrad och högre snittköp per spelare.

Kombinationen av en stabil Live Operations-portfölj och en potent strategi framåt gör oss fulla av tillförsikt om framtiden. Jag återkommer till detta strax.

Ökad omsättning sekventiellt - kvartal till kvartal

Under den rapporterade perioden når vi en omsättning från vår spelverksamhet på ca 3,5 MSEK jämfört med ca 4,4 MSEK under samma period föregående år. Minskningen härleds till liknande trend som tidigare kvartal där vi ser mindre intäkter från äldre speltitlar såsom Wordington, Extreme Makeover och Midsomer Murders. Dessa spel hade betydligt högre antal aktiva spelare i Q3 2024.

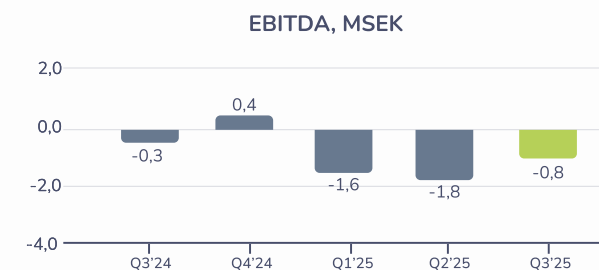


Jämför vi sekventiellt med Q2 2025 så ökar vi vår omsättning med ca 6% starkt drivet av en positiv utveckling för Backpacker® Go!, vilket är den speltiteln vi arbetat aktivt med under perioden. Speltiteln ökade sin omsättning sekventiellt med ca 24% samt genererade ett ökat spelöverskott (Game Win).

De tre största bidragsgivarna kopplat till periodens omsättning har varit:

1. Backpacker® Go! (51%)
2. Wordington (22%)
3. Midsomer Murders (8%)

Vårt EBITDA-resultat under den rapporterade perioden landade på ca -0,8 MSEK, vilket är en försämring med ca 500 TSEK jämfört med samma period föregående år. Vi når dock vårt bästa EBITDA-resultat hittills i år och är på god väg att kunna nå break-even-nivåer om nuvarande utveckling för Backpacker® Go! fortsätter vidare in i Q4 och Q1 2026.

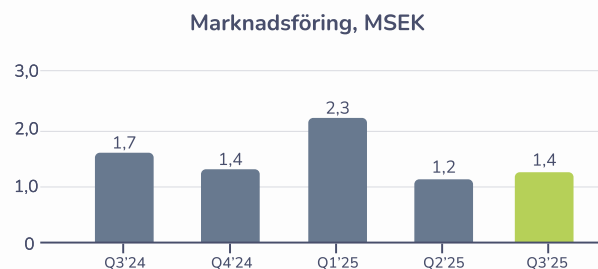


Marknadsföring/UA

Under perioden har vi fortsatt att utveckla vårt arbetssätt kring AI-genererat annonsmaterial. Detta har lett till snabbare möjlighet att utvärdera olika infallsvinklar och tematiseringar kring hur vi kan marknadsföra Backpacker® Go! mer framgångsrikt.

Under den rapporterade perioden har vi totalt investerat ca 1,4 MSEK jämfört med ca 1,7 MSEK samma period föregående år, en minskning med ca 18%. Jämför vi mot Q2 2025 ökade marknadsföringen med ca 17%.

Merparten av periodens investeringar i marknadsföring har skett mot Backpacker® Go!.



Live Operations

Samtliga aktiva speltitlar vi har inom bolaget befinner sig i dagsläget klassificerade som Live Operations. Den speltiteln vi arbetat med mest under perioden är Backpacker® Go! som är ett brädspelsinspirerat frågesportspel i mobilformat.

Under perioden har vi fortsatt att arbeta med att lansera fler event och spelfunktioner baserat på återkoppling från spelarna. Nyligen lanserades även spelets 150:e stad som röstades fram av spelets community. Genom att integrera AI än mer i delarna som krävs för att skapa en stad i spelet kan vi nu göra detta betydligt snabbare och med högre kvalitet än tidigare.

New Games: Fokuserad spelstrategi skall ge effekt

Inom New Games har vi under perioden lagt tid på att belysa och arbeta med vår spelstrategi kring nya spel. Detta har resulterat i en nyanserad strategi där vi kommer sträva mot att bli ledande skapare av vad vi kallar för "Intellectual Feelgood"-upplevelser.

Kortfattat innebär den nya strategin:

- **Brädspelsprinciper**

Snabb onboarding, välkända mönster och regler som är enkla att lära men ger strategiskt djup.

- **Hybrid-casual-loopar**

Hybrid-casual-loopar passar vardagens mikro- och makrosessioner. I en board game-kontext blir det lätt att skapa sammanhängande världar och äventyr som ökar engagemang och förbättrar nyckeltal över tid.

- **1+1=3**

Vi når dit genom att förena brädspelsprinciper med hybrid-casual-kärnloopar.

Vi kommer framöver att planera in investerarträffar där vi talar mer om vår spelstrategi som ni väkomnas att lyssna in på. Mer info om detta kommer via pressmeddelande.

Qiiwi Games - "Intellectual Feelgood"

Med vår nyanserade strategi vill vi signalera att vi skapar upplevelser som skall ge känslan av "Intellectual Feelgood". Jag har en riktigt god känsla av att vi som bolag har en perfekt möjlighet att blir riktigt bra på att förvandla brädspelskoncept till engagerande mobila upplevelser.

Vi är på rätt väg mot att nå positivt kassaflöde när de senaste kostnadsbesparingarna gett full effekt vilket sker mot slutet av året.

Förutsättningarna känns goda, och vi jobbar nu motiverat med stor energi mot ett lovande 2026.

Erik Dale Rundberg
VD för Qiiwi Games AB



Live Operations

Nuvarande fokus

Under det tredje kvartalet fortsatte vi våra ansträngningar för att inte bara bibehålla, utan även öka intäkterna från våra Live Operations-spel. Fokus har primärt legat på att utveckla nya funktioner och evenemang i speltiteln Backpacker® Go!. Vårt fokus låg på att skapa nya funktioner och innehåll som direkt bidrar till ökade intäkter från våra dagligt aktiva spelare, samt att effektivt allokera våra resurser där de genererar mest värde.



Backpacker® Go!

Under det tredje kvartalet har speltiteln Backpacker® Go! fått ett stort fokus och fått många nya förbättringar. Vi släpper varje vecka flertalet nya städer och vi har under kvartalet lanserat många nya funktioner.

Vi har bl.a. släppt nya evenemang såsom "Backpacker League", där spelare tävlar i divisionssystem och får tuffare och tuffare motstånd. Ett annat evenemang är Luftballongen - där spelarna får tävla mot sig själva för att komma så högt som möjligt.

Vi har även arbetat på att segmentera spelarna ytterligare så spelarna får motstånd som mer matchar deras egen nivå gällande kunskap och engagemang.

Vi fortsätter även att ta mycket feedback direkt från spelarna genom undersökningar och direkt kommunikation med VIP-spelare.



Wordington

Under det tredje 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.



Extreme Makeover: Home Edition

Under det tredje kvartalet lanserade vi regelbundet nya nivåer till spelarna, och spelet innehåller nu över 7000 nivåer. Spelet har även fått andra uppdateringar under kvartalet för att säkerställa att det fungerar bra.

Övriga speltitlar

För våra övriga speltitlar fokuserade vi under den rapporterade perioden 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 och efterföljande period har huvudfokus för bolaget varit på Live Ops-arbete med speltiteln Backpacker® Go!. Den aktivitet vi har sett inom New Games-området har uteslutande varit på utvecklingen av "The Qiiwi Template". Det innebär att vi arbetat med ett ramverk som kommer möjliggöra ett snabbare arbetssätt där vi kan plugga in nya spelformat i en mer spelarvänlig miljö som vi kan testa på spelare. Detta innebär att vi både kan testa fler idéer i högre tempo och samtidigt ge spelarna en mer enhetlig och rik upplevelse, även i tidiga utvecklingsfaser.

Fokuset i utvecklingen har varit på att utveckla grundfunktionerna vi behöver för att börja använda "The Qiiwi Template" i vårt arbete med att utforska nya titlar. Planen är sedan att, allt eftersom vi utforskar nya idéer, fortsätta parallellt utveckla ramverket. Målbilden med detta arbetssätt är att vi ska få återanvändning och mervärde för arbetet vi lägger ner.

Inom New Games har vi under perioden lagt tid på att belysa och arbeta med vår spelstrategi kring nya spel. Detta har resulterat i en nyanserad strategi där vi kommer sträva mot att bli ledande skapare av vad vi kallar för "Intellectual Feelgood"-upplevelser.

Kortfattat innebär den nya strategin att vi vill hitta framgångsrika spel genom att förena brädspelsprinciper med hybrid-casual-kärnloopar. Ambitionen är att förena brädspelsprincipens snabba onboarding, välkända mönster och regler med hybrid-casual-looparnas mikro- och makrosessioner. Vår övertygelse är att board game-kontexten ger oss en bra möjlighet att skapa sammanhängande världar och äventyr som ökar engagemang och förbättrar nyckeltal över tid.

Under den rapporterade perioden har fyra speltester avslutats och genomgått en "Post Mortem"-bearbetning, där vi samlat viktiga insikter att ta med oss in i kommande projekt.

MVP Process

Minimum Viable Product

Arbetsmetod

I vårt arbete med nya speltitlar följervi 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. Marknadsundersökning

Spelidén lyfts ur idébank och tidig prototyp för att testas på liten grupp spelare för att analysera specifika nyckeltal och utvärdera potential.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. Global lansering

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

6. Post Mortem

Alla spel som lyfts ut vår idébank och börjar bearbetas i MVP-stegen genomgår en Post Mortem-analys när projektet avslutas. Detta för att ta lärdom inför kommande projekt.

Nyckeltalsredovisning

ARPDau:

ARPDau för den rapporterade perioden var ca 1,71 SEK (1,25 SEK). Ökningen om 37% beror på lanseringen av Backpacker® Go! och spelets betydligt högre ARPDau än spelportföljens snitt, spelet var ej lanserat under jämförelseperioden. 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 22 000 (ca 39 000) vilket är en minskning med 44% jämfört med samma period föregående år. Minskningen beror på lägre antal spelare i bolagets äldre speltitlar såsom Wordington, Extreme Makeover och Midsomer Murders. Bolagets senaste globala lanserade speltitel, Backpacker® Go!, uppvisar högre DAU i jämförelseperioderna. 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 127 000 (ca 243 000) vilket är en minskning med 48% jämfört med samma period föregående år. Minskningen beror på lägre antal spelare i bolagets äldre speltitlar såsom Wordington, Extreme Makeover och Midsomer Murders. Bolagets senaste globala lanserade speltitel, Backpacker® Go!, uppvisar högre MAU i jämförelseperioderna. MAU är ett nyckeltal som visar antalet unika aktiva spelare under den senaste 30-dagarsperioden.

Conversion:

Conversion för den rapporterade perioden var ca 1,20% (0,65%). Ökningen om 85% beror främst på lanseringen av Backpacker® Go! och spelets höga köpkonvertering, ett spel som inte var lanserat motsvarande period föregående år. Sekventiellt ökar conversion med ca 9% jämfört med det andra kvartalet. Conversion är ett måttvärde som visar hur stor andel av bolagets spelarbas som dagligen genomför köp-i-spelen, så kallade In-App Purchases.

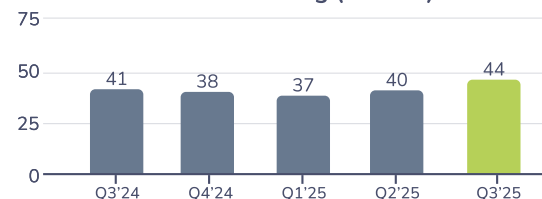
Intäktsfördelning:

Köp i spelen (IAP) stod under den rapporterade perioden för ca 44% (41%) vilket är en ökning med 7% 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 56% (59%). Nyckeltalet "Intäktsfördelning (IAP i %)" avser hur stor andel av totala intäkter som genereras via köp-i-spelen (In-App Purchases).

Geografisk fördelning av intäkter:

USA behöll positionen som största intäktskälla med 31% av totalen. Därefter följde Storbritannien (11%) och Sverige (10%). Andelarna i Norge och Danmark steg under perioden, främst till följd av ökade marknadsföringsinsatser och en större spelarbas för Backpacker® Go!. Övriga marknader svarade för 29% av intäkterna.

Intäktsfördelning (IAP i %)



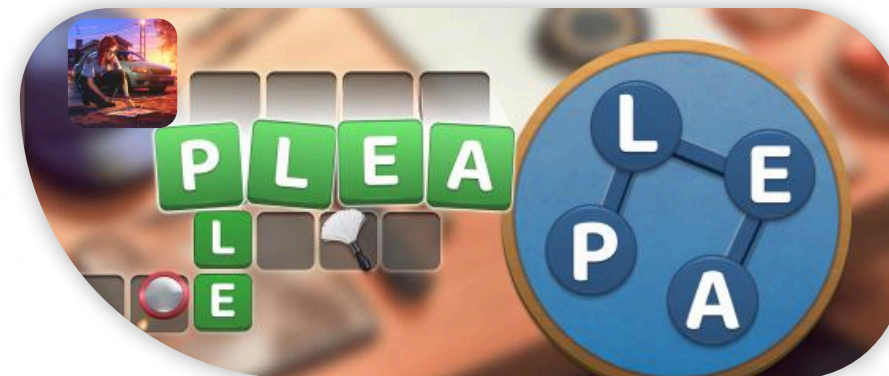
Geografisk fördelning av intäkter (%)



Resultaträkning - Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Tredje kvartalet		9 månader		Helår
	2025	2024	2025	2024	2024
Rörelsens intäkter					
Omsättning	3 490	4 426	11 655	15 899	19 859
Aktiverat arbete	0	525	0	525	2 266
Övriga rörelseintäkter	123	20	261	245	323
	3 613	4 971	11 916	16 669	22 448
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-482	-600	-1 523	-2 282	-2 799
Marknadsföring	-1 402	-1 709	-4 918	-6 862	-8 275
Övriga externa kostnader	-789	-784	-2 315	-3 676	-4 453
Personalkostnader	-1 679	-2 139	-6 897	-8 762	-11 436
Övriga rörelsekostnader	-99	-85	-430	-328	-351
	-4 451	-5 317	-16 083	-21 910	-27 314
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-838	-346	-4 167	-5 241	-4 866
Avskrivningar och nedskrivningar	-775	-688	-2 691	-2 666	-3 389
Rörelseresultat (EBIT)	-1 613	-1 034	-6 858	-7 907	-8 255
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	37	0	51	100	1 253
Räntekostnader och liknande resultatposter	-13	-40	-193	-19	-19
Finansiella poster	24	-40	-142	81	1 234
Resultat efter finansiella poster	-1 589	-1 074	-7 000	-7 826	-7 021
Skatt på årets resultat*	13	0	0	0	-7
Resultat efter skatt	-1 576	-1 074	-7 000	-7 826	-7 028

*Skattemässig engångseffekt i samband med likvidation av det cypriotiska dotterbolaget, läs mer under Finansiella kommentarer på sidan 15.



Balansräkning - Koncernen

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor

	2025-09-30	2024-09-30	2024-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 875	3 521	4 592
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 875	3 521	4 592
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	38	118	80
Summa materiella anläggningstillgångar	38	118	80
Summa anläggningstillgångar	1 913	3 639	4 672
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 724	1 699	2 539
Skattefordringar	203	192	206
Övriga fordringar	138	132	145
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	663	620	627
Summa kortfristiga fordringar	2 728	2 643	3 517
<i>Kortfristiga placeringar</i>			
Övriga kortfristiga placeringar	9 551	13 573	13 000
Summa kortfristiga placeringar	9 551	13 573	13 000
Kassa och bank	3 933	4 456	4 920
Summa omsättningstillgångar	16 212	20 672	21 437
SUMMA TILLGÅNGAR	18 125	24 311	26 109

Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor

	2025-09-30	2024-09-30	2024-12-31
Eget kapital			
Aktiekapital	925	925	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 265	93 265	93 265
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-77 316	-71 057	-70 212
Summa eget kapital, koncern	16 874	23 133	23 978
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	188	251	517
Skatteskulder	0	0	0
Övriga skulder	450	509	541
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	613	418	1 073
Summa kortfristiga skulder	1 251	1 178	2 131
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	18 125	24 311	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	Tredje kvartalet		9 månader		Helår
	2025	2024	2025	2024	2024
Rörelsens intäkter					
Omsättning	3 488	4 426	11 634	15 895	19 853
Aktiverat arbete	0	525	0	525	2 266
Övriga rörelseintäkter	28	20	164	203	280
	3 516	4 971	11 798	16 623	22 399
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-482	-600	-1 523	-2 283	-2 799
Marknadsföring	-628	-1 709	-4 918	-6 862	-8 276
Övriga externa kostnader	-1 402	-1 294	-3 264	-6 539	-7 932
Personalkostnader	-1 614	-1 667	-5 969	-5 699	-7 868
Övriga rörelsekostnader	-92	-87	-425	-231	-249
	-4 218	-5 357	-16 099	-21 614	-27 124
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-702	-386	-4 301	-4 991	-4 725
Avskrivningar och nedskrivningar	-769	-605	-2 572	-2 418	-3 023
Rörelseresultat (EBIT)	-1 471	-991	-6 873	-7 409	-7 748
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	-591	0	0
Finansiella intäkter	37	0	51	100	1 253
Finansiella kostnader	-12	-39	-193	0	0
Finansiella poster	25	-39	-733	100	1 253
Resultat efter finansiella poster	-1 446	-1 030	-7 606	-7 309	-6 495
Skatt på årets resultat	-	-	-	-	-
Resultat efter skatt	-1 446	-1 030	-7 606	-7 309	-6 495



Balansräkning - Moderbolaget

Tillgångar			
Alla belopp i tusentals kronor			
	2025-09-30	2024-09-30	2024-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 875	2 725	3 866
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 875	2 725	3 866
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	38	66	61
Summa materiella anläggningstillgångar	38	66	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	4 528	5 997	7 133
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 724	1 699	2 539
Skattefordringar	144	126	146
Övriga fordringar	97	98	91
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	663	620	627
Summa kortfristiga fordringar	2 628	2 543	3 403
<i>Kortfristiga placeringar</i>			
Övriga kortfristiga placeringar	9 551	13 574	13 000
Summa kortfristiga placeringar	9 551	13 574	13 000
Kassa och bank	1 336	2 765	3 106
Summa omsättningstillgångar	13 515	18 882	19 509
SUMMA TILLGÅNGAR	18 043	24 879	26 642

Eget kapital och skulder			
Alla belopp i tusentals kronor			
	2025-09-30	2024-09-30	2024-12-31
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	925	925	925
Fond för utvecklingsutgifter	1 416	2 638	3 803
Summa bundet eget kapital	2 341	3 563	4 728
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	93 265	93 265	93 265
Balanserat resultat	-71 208	-65 935	-67 100
Årets resultat	-7 606	-7 309	-6 495
Summa fritt eget kapital	14 451	20 021	19 670
Summa eget kapital	16 792	23 584	24 398
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	188	222	488
Skulder till koncernföretag	0	200	227
Övriga skulder	450	509	541
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	613	364	988
Summa kortfristiga skulder	1 251	1 295	2 244
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	18 043	24 879	26 642

*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.

Kassaflödesrapport - Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Tredje kvartalet		9 månader		Helår
	2025-09-30	2024-09-30	2025-09-30	2024-09-30	2024-12-31
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat	-1 613	-1 034	-6 858	-7 907	-8 255
Finansiella intäkter	0	0	0	1	51
Finansiella kostnader	0	0	-1	-19	-19
Betald inkomstskatt	-36	-125	-9	-365	-386
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>	783	689	2 706	2 716	3 438
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-866	-470	-4 162	-5 574	-5 172
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet					
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	-45	1 063	786	1 835	975
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	-407	-1 123	-881	-3 171	-2 217
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-1 318	-530	-4 257	-6 910	-6 414
Investeringsverksamheten					
Investeringar i kortfristiga placeringar*	0	0	0	0	-13 000
Avyttring av kortfristiga placeringar*	1 500	0	3 500	1 500	16 110
Investering i immateriella anläggningstillgångar	0	-525	0	-525	-2 266
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Avyttring av materiella anläggningstillgångar	14	0	28	156	156
Kassaflöde från investeringsverksamheten	1 514	-525	3 528	1 131	1 000
Finansieringsverksamheten					
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	0	0	0
Ökning/minskning av likvida medel	196	-1 055	-729	-5 779	-5 413
Valutakursdifferenser	-22	-52	-258	63	162
Likvida medel vid periodens början	3 759	5 563	4 920	10 170	10 170
Likvida medel vid periodens slut	3 933	4 456	3 933	4 456	4 920

*Utöver likvida medel uppgår marknadsvärdet för Bolagets investering i kortfristiga placeringar via investering i Danske Banks korta räntefond vid periodens slut till 9 916 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	-104	-104
Periodens resultat	0	0	-7 000	-7 000
Belopp vid periodens utgång	925	93 265	-77 316	16 874

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	-2 387	2 387	0
Periodens resultat	0	0	-7 606	-7 606
Belopp vid periodens utgång	925	1 416	14 451	16 792

Finansiella kommentarer

DEFINITIONER

Rapporten avser koncernen (Bolaget) och perioden avser det tredje 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 87% 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 Alingås, Sverige (8). Bolagets pågående optimering av verksamheten och kostnadsbesparingar innebär att två medarbetare slutat under det tredje kvartalet samt en 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 klassificering "New Games" eller "Live Operations".

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 speltiteln Backpacker Go!. Extreme Makeover har under perioden skrivits av i sin helhet. Övrig avskrivning under perioden avser Match-3-spelmotorn K3.

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

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 skatteintäkt om 13 TSEK som härrör det cypriotiska dotterbolaget. Under det första kvartalet beräknades skatt i det cypriotiska bolaget utifrån dåvarande resultat. I samband med påbörjan av likvidationen av dotterbolaget i det tredje kvartalet så bedömdes ett lägre helårsresultat varför den uppbokade skattekostnaden från det första kvartalet har bokats bort under det tredje kvartalet.



Finansiella kommentarer forts.

AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL

Avkastning på Eget kapital under den rapporterade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare var -9,3%. Avkastning på Totalt kapital var -8,7%.

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 hänförbara 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 93,1% vid periodens utgång.

RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie för den redovisade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare före och efter utspädning uppgick till -0,17 SEK (-0,11 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 2025 har 3 500 TSEK av fonden sålts med en realiserad vinst om 51 TSEK.

Marknadsvärdet för den kvarvarande placeringen uppgick vid den rapporterade periodens utgång till 9 916 TSEK varav 365 TSEK avser en realiserad vinst som ej redovisas.

KASSAFLÖDESRAPPORT

Bolagets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under det tredje kvartalet till -1 318 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 53 TSEK.

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

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

Bokslutskommuniké	19 februari 2026
Årsredovisning	23 mars 2026
Årsstämma	23 april 2026
Kvartalsrapport Q1	13 maj 2026
Delårsrapport Q2	20 augusti 2026
Kvartalsrapport Q3	12 november 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 sin spelstudio i Alingsås (Sverige). Qiiwi fokuserar på att utveckla mobilspel riktade mot "Casual Gamers". Bolagets slogan är "Where Minds Thrive".



Qiiwi Games AB

Stora Torget 3

441 30 Alingsås

Telefon: 0322-635-000

E-post: info@qiiwi.com

Hemsida: www.qiiwi.com