



Intellectual Feelgood

Qiiwi Games AB (publ)
Bokslutskommuniké för räkenskapsåret 2025

Fjärde kvartalet 1 oktober - 31 december 2025

- Omsättning 3 618 TSEK (3 958)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -602 TSEK (374)
- Rörelseresultat (EBIT) -970 TSEK (-348)
- Resultat efter skatt -923 TSEK (798)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,10 SEK (0,09)

Väsentliga händelser under perioden

- **Qiiwi Games förstärker med ny Chief Financial Officer (CFO)**
Qiiwi Games meddelade den 3 november att man utsett Tobias Block till ny Chief Financial Officer (CFO). 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.

Helår (12 månader) januari - december 2025

- Omsättning 15 273 TSEK (19 859)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -4 769 TSEK (-4 866)
- Rörelseresultat (EBIT) -7 828 TSEK (-8 255)
- Resultat efter skatt -7 923 TSEK (-7 028)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,86 SEK (-0,76)

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- **Qiiwi Games lanserar ny hemsida - tydliggör strategi och långsiktig vision**
Qiiwi Games meddelade den 14 januari att man lanserat en ny hemsida på www.qiiwi.com för att tydligare kommunicera bolagets vision, strategiska inriktning och kreativa filosofi. I samband med lanseringen introducerar Qiiwi Games begreppet Intellectual Feelgood – ett uttryck för den känsla bolaget strävar efter att förmedla i sina spelupplevelser.
- **Styrelseledamot lämnar bolagets styrelse**
Qiiwi Games meddelade den 16 januari att styrelseledamot Daniel Grigorov valt att lämna Bolagets styrelse på egen begäran, på grund av andra åtaganden.





VD har ordet

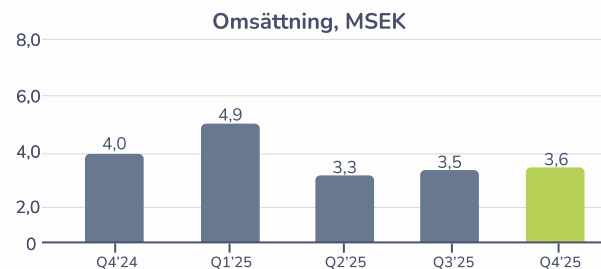
Stabilt kvartal med stort fokus på New Games!

Under den rapporterade perioden har vi tagit stora kliv inom affärsområdet New Games, där vi arbetar enligt vår nya strategi som innebär att vi förenar brädspelsprinciper med hybrid-casual-spelmekanik. På detta sätt kan vi skapa konkurrenskraftiga mobilspel med den Qiiwi-känsla vi kallar "Intellectual Feelgood".

Backpacker® Go! når nya nivåer i IAP-försäljning

Vår Live Operations-portfölj presterade ett stabilt kvartal i linje med intäkterna under Q3 2025. Backpacker® Go! levererade sitt starkaste kvartal hittills avseende IAP-försäljning, vilket är ett tydligt bevis på att vi blir allt bättre på att konvertera spelare till köpare.

Under den rapporterade perioden uppgick omsättningen från vår spelverksamhet till cirka 3,6 MSEK, jämfört med cirka 4,0 MSEK under samma period föregående år. Minskningen kan härledas till ett lägre antal aktiva spelare i äldre lanserade spel som vi inte längre marknadsför.



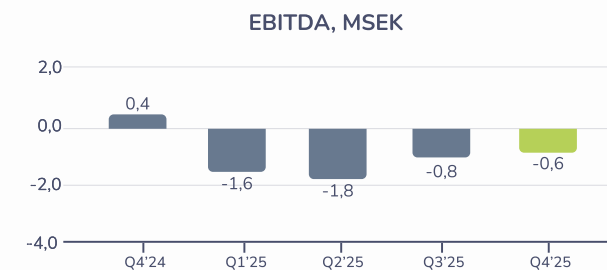
Glädjande är att speltiteln Backpacker® Go! ökade sina intäkter med cirka 25 procent sekventiellt mellan Q3 och Q4 2025, samt med hela 95 procent jämfört med Q4 2024. Vårt att notera är att spelet lanserades globalt i december 2024 och dessförinnan befann sig i mjuklansering.

De tre största bidragsgivarna till periodens omsättning har varit:

1. Backpacker® Go! (63%)
2. Wordington (14%)
3. Backpacker® (6%)

Närmar oss break-even

Vårt EBITDA-resultat under den rapporterade perioden uppgick till cirka -0,6 MSEK, vilket är vårt bästa EBITDA-resultat under 2025. Med merparten av våra kostnadsbesparingar nu genomförda är vi väl rustade för att kunna nå break-even-nivåer, förutsatt att den nuvarande utvecklingen för Live Operations-portföljen fortsätter under 2026. I denna bedömning är inga potentiella intäkter från en ny spelsuccé inkluderade, vilket fortsatt är vårt huvudsakliga strategiska fokus att identifiera.



Marknadsföring/UA

Under den rapporterade perioden har vi totalt investerat cirka 1,1 MSEK, jämfört med cirka 1,4 MSEK under samma period föregående år, vilket motsvarar en minskning om cirka 21 procent. Nivån är i linje med de investeringar vi gjort i marknadsföring under de senaste kvartalen och bedöms ligga kvar på en liknande nivå tills vi har ett nytt spel att lansera globalt.

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



Live Operations

Under den rapporterade perioden har vi inom Live Operations haft störst fokus på Backpacker® Go!, med arbete inriktat på förbättringar av spelfunktioner och innehåll för att långsiktigt maximera avkastningen. Som tidigare nämnts nådde Backpacker® Go! rekordhöga IAP-nivåer under perioden, vilket även återspeglas i nyckeltalet Conversion % som ökade till 1,50 procent, motsvarande en ökning om cirka 87 procent jämfört med samma period föregående år.

Parallellt har vårt äldre Backpacker®-spel, som lanserades globalt 2017, uppvisat en positiv intäktsutveckling månad för månad. Genom att återanvända spelinnehåll från Backpacker® Go! även i detta spel kan vi engagera spelare på ett effektivt sätt.

Under perioden har vi även inlett en genomlysning av våra Branded Games och tillhörande licensavtal. I linje med vårt strategiska fokus på Own IP:s tar vi nu fram en plan för hur vi bäst kan maximera avkastningen från dessa spelprojekt samt möjliggöra eventuell återanvändning under egna varumärken.

New Games

Inom New Games är vårt absolut största fokus att hitta vårt nästa lönsamma och skalbara spel. Under perioden har vi implementerat vår nyanserade strategi och nått ett stadie där vi aktivt kan börja använda vårt ramverk "The Qiiwi Template" i alla framtida spelprojekt.

Detta möjliggör att vi kan återanvända funktioner på ett bättre och snabbare sätt än tidigare, vilket innebär kortare tid till marknadstest av spelidéer.

Gällande nya spelidéer har vi ett systematiskt arbetssätt där varje idé genomgår en betygsättning. Mot slutet av den rapporterade perioden startade vi utvecklingen av en spelidé som fått högt betyg internt och som vi bedömer har stor potential att nå framgång. Speltiteln befinner sig för närvarande i ett tidigt marknadstest där iterationsarbete pågår. Utöver denna spelidé har ytterligare en speltitel startat tidigt marknadstest efter periodens utgång. Vår pipeline av spelidéer är stor och utvärderas löpande.

Vi arbetar aktivt med prototyparbete tillsammans med flera AI-tjänster som avsevärt snabbar upp vår förmåga att dra slutsatser kring en spelidé potentiella möjligheter. Inom detta område ser vi en extremt snabb utveckling och anpassar löpande vårt arbetssätt utifrån de modeller vi bedömer ger störst mervärde i vår beslutshandling.

2026 och framåt!

Vi har nu genomfört merparten av de kostnadsbesparingar som vi inledde under 2025, och full effekt på kostnadssidan sker från och med Q1 2026. Avvecklingen av vårt cypriotiska dotterbolag är i sitt slutskede, vilket ytterligare förenklar vår bolagshandling framöver.

Lyckas vi fortsatt hålla Live Operations-portföljen på en stabil nivå i linje med de senaste kvartalen ligger vi just nu väldigt nära break-even-nivåer. Detta ger oss andrum och kreativ frihet att på ett bra sätt utveckla framtida framgångsrika spel.

Under våren kommer vi att delta i större investerarpresentationer, där vi kommer berätta mer ingående om vår uppdaterade strategi, bolagets positionering i industrin och hur våra styrkor kan ta oss in i en framtid av tillväxt. Vi kommer att informera mer om detta inom kort via pressmeddelande.

Med vår nyanserade strategi i gång, ett litet snabbfotat team och ett aktivt nyttjande av AI-tjänsters möjligheter tar vi oss an 2026 med öppna armar och stort engagemang.



Erik Dale Rundberg
VD för Qiiwi Games AB

Live Operations

Nuvarande fokus

Under det fjärde 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! . Arbetet har varit inriktat på att skapa funktioner och innehåll som direkt bidrar till ökade intäkter från våra dagligt aktiva spelare, samt på att effektivt allokera våra resurser dit de genererar mest värde.



Backpacker® Go!

Under det fjärde kvartalet har speltiteln Backpacker Go haft stort fokus och genomgått ett flertal förbättringar.

Varje vecka lanserar vi nya städer, och under kvartalet har vi även introducerat flera nya funktioner. Bland annat har vi lanserat nya säsongspass, erbjudanden och andra förbättringar i spelet.

Vi fortsätter dessutom att ta in omfattande feedback direkt från spelarna genom undersökningar och löpande kommunikation med våra core-spelare.



Wordington

Under det fjärde 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 fjärde kvartalet lanserade vi regelbundet nya nivåer till spelarna, och spelet innehåller nu över 8000 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

Det rapporterade kvartalet inleddes med fokus på Live Ops-arbete för speltiteln Backpacker® Go!. Halvvägs in i perioden återupptog vi även utvecklingen av The Qiiwi Template, ett ramverk som ska göra det möjligt för oss att jobba snabbare. Målet är att kunna koppla in nya spelformat i en mer spelarvänlig miljö för att kunna testa dem tidigt på riktiga spelare.

Under de avslutande veckorna av det fjärde kvartalet, och vidare in i 2026, har vi ställt om fokus till att använda The Qiiwi Template för att utveckla en ny spelidé. Det är ett träningsbaserat spel med inslag av resurshantering. Spelaren ställs inför strategiska val kring vilka vägar man ska ta och hur man optimerar sina resurser. Spelet har nu nått ett stadium vi kallar marknadstest, där vi marknadsför det i liten skala för att få in trafik. Därefter analyserar vi spelardata, med särskilt fokus på engagemang och beteenden i spelet, och jämför mot de tröskelvärden vi satt upp.

Utöver denna spelidé har ytterligare en speltitel startat tidigt marknadstest efter periodens utgång. Den frekvensen av nya spelidéer som testas är resultatet av en effektivisering i hur vi arbetar, under tiden en spelidé är i fasen att samla in data så bygger vi på nästa spel i idébanken. Allt för att korta ner tiden till att få ut spel till marknaden och kunna analysera verklig data.

Vi har även under kvartalet, och i den efterföljande perioden, fortsatt utveckla våra metoder för att med hjälp av AI snabbt kunna testa och iterera prototyper av spelidéer. Med vår nuvarande uppsättning verktyg och arbetssätt kan vi idag ta en spelidé från idéstadiet till en spelbar intern prototyp på en arbetsdag.

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. Marknadstest

Spelidén lyfts ur idébank och tidig prototyp för att testas och marknadsföras mot en 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 1,86 SEK (1,36 SEK). Ökningen om ca 37% beror på fortsatt god utveckling av ARPDau i speltiteln Backpacker® Go! och spelets betydligt högre ARPDau än spelportföljens snitt, spelet lanserades globalt under jämförelseperiodens slut. 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 21 000 (ca 32 000) vilket är en minskning med ca 34% 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 111 000 (ca 182 000) vilket är en minskning med ca 39% 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 1,50% (0,80%). Ökningen om ca 87% beror främst på lanseringen av Backpacker® Go! och spelets höga köpkonvertering, ett spel som lanserades globalt under jämförelseperiodens slut. Sekventiellt ökar conversion med ca 25% jämfört med det tredje kvartalet vilket är en effekt av starkare IAP-försäljning i Backpacker® Go! . Conversion är ett mätvärde 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 53% (38%) vilket är en ökning med ca 39% 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 47% (62%). Nyckeltalet "Intäktsfördelning (IAP i %)" avser hur stor andel av totala intäkter som genereras via köp-i-spelen (In-App Purchases).

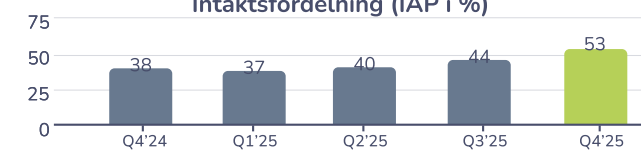
Geografisk fördelning av intäkter:

Noterbara händelser är att USA behöll positionen som största intäktskälla med ca 28% (45%) av totalen men med en mindre total andel än under jämförelseperioden. Detta beror på mindre intäkter från äldre Live Operations-spel och mer intäkter från Backpacker® Go som har en större konkretiserande intäktsbas i Norden och Europa. Sverige ökade sitt bidrag till intäkter och landade på ca 16% (9%) och gick om Storbritannien 12% (11%). Övriga marknader svarade för 23% (19%) av de totala intäkterna.

Geografisk fördelning av intäkter (%)

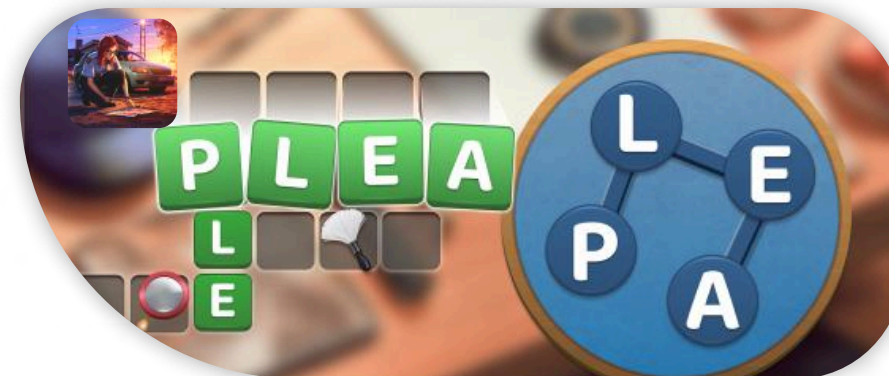


Intäktsfördelning (IAP i %)



Resultaträkning - Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Fjärde kvartalet		Helår	
	2025	2024	2025	2024
Rörelsens intäkter				
Omsättning	3 618	3 958	15 273	19 859
Aktiverat arbete	0	1 741	0	2 266
Övriga rörelseintäkter	14	77	275	323
	3 632	5 776	15 548	22 448
Rörelsens kostnader				
Direkta kostnader	-680	-517	-2 203	-2 799
Marknadsföring	-1 120	-1 414	-6 038	-8 275
Övriga externa kostnader	-652	-777	-2 966	-4 453
Personalkostnader	-1 720	-2 672	-8 617	-11 436
Övriga rörelsekostnader	-62	-22	-493	-351
	-4 234	-5 402	-20 317	-27 314
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-602	374	-4 769	-4 866
Avskrivningar och nedskrivningar	-368	-722	-3 059	-3 389
Rörelseresultat (EBIT)	-970	-348	-7 828	-8 255
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	52	1 154	103	1 253
Räntekostnader och liknande resultatposter	-5	0	-198	-19
Finansiella poster	47	1 154	-95	1 234
Resultat efter finansiella poster	-923	805	-7 923	-7 021
Skatt på årets resultat	0	-7	0	-7
Resultat efter skatt	-923	798	-7 923	-7 028



Balansräkning - Koncernen

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor	2025-12-31	2024-12-31
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 511	4 592
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 511	4 592
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Övriga materiella anläggningstillgångar	34	80
Summa materiella anläggningstillgångar	34	80
Summa anläggningstillgångar	1 545	4 672
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	1 789	2 539
Skattefordringar	225	206
Övriga fordringar	154	145
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	469	627
Summa kortfristiga fordringar	2 637	3 517
<i>Kortfristiga placeringar</i>		
Övriga kortfristiga placeringar	8 589	13 000
Summa kortfristiga placeringar	8 589	13 000
Kassa och bank	4 617	4 920
Summa omsättningstillgångar	15 843	21 437
SUMMA TILLGÅNGAR	17 388	26 109

Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor	2025-12-31	2024-12-31
Eget kapital		
Aktiekapital	925	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 265	93 265
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-78 310	-70 212
Summa eget kapital, koncern	15 879	23 978
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	399	517
Skatteskulder	-	0
Övriga skulder	495	541
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	615	1 073
Summa kortfristiga skulder	1 509	2 131
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	17 388	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	Fjärde kvartalet		Helår	
	2025	2024	2025	2024
Rörelsens intäkter				
Omsättning	3 618	3 958	15 252	19 853
Aktiverat arbete	0	1 741	0	2 266
Övriga rörelseintäkter	14	77	178	280
	3 632	5 776	15 430	22 399
Rörelsens kostnader				
Direkta kostnader	-680	-517	-2 203	-2 799
Marknadsföring	-1 120	-1 414	-6 038	-8 276
Övriga externa kostnader	-659	-1 393	-3 923	-7 932
Personalkostnader	-1 720	-2 168	-7 689	-7 868
Övriga rörelsekostnader	-62	-19	-486	-249
	-4 241	-5 511	-20 339	-27 124
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-609	265	-4 909	-4 725
Avskrivningar och nedskrivningar	-368	-605	-2 940	-3 023
Rörelseresultat (EBIT)	-977	-340	-7 849	-7 748
Resultat från andelar i koncernföretag	-201	0	-792	0
Finansiella intäkter	52	1 154	103	1 253
Finansiella kostnader	-5	0	-198	0
Finansiella poster	-154	1 154	-887	1 253
Resultat efter finansiella poster	-1 131	814	-8 737	-6 495
Skatt på årets resultat	-	-	-	-
Resultat efter skatt	-1 131	814	-8 737	-6 495



Balansräkning - Moderbolaget

Tillgångar			
Alla belopp i tusentals kronor			
	2025-12-31	2024-12-31	
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 511	3 866	
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 511	3 866	
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	34	61	
Summa materiella anläggningstillgångar	34	61	
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	250	3 206	
Summa finansiella anläggningstillgångar	250	3 206	
Summa anläggningstillgångar	1 795	7 133	
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 789	2 539	
Skattefordringar	168	146	
Övriga fordringar	113	91	
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	469	627	
Summa kortfristiga fordringar	2 539	3 403	
<i>Kortfristiga placeringar</i>			
Övriga kortfristiga placeringar	8 589	13 000	
Summa kortfristiga placeringar	8 589	13 000	
Kassa och bank	4 245	3 106	
Summa omsättningstillgångar	15 373	19 509	
SUMMA TILLGÅNGAR	17 168	26 642	

Eget kapital och skulder			
Alla belopp i tusentals kronor			
	2025-12-31	2024-12-31	
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	925	925	
Fond för utvecklingsutgifter	1 133	3 803	
Summa bundet eget kapital	2 058	4 728	
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	93 265	93 265	
Balanserat resultat	-70 925	-67 100	
Årets resultat	-8 737	-6 495	
Summa fritt eget kapital	13 603	19 670	
Summa eget kapital	15 661	24 398	
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	399	488	
Skulder till koncernföretag	0	227	
Övriga skulder	495	541	
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	613	988	
Summa kortfristiga skulder	1 507	2 244	
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	17 168	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	Fjärde kvartalet		Helår	
	2025	2024	2025	2024
Den löpande verksamheten				
Rörelseresultat	-970	-348	-7 828	-8 255
Finansiella intäkter	0	50	0	51
Finansiella kostnader	0	0	-1	-19
Betald inkomstskatt	-23	-21	-32	-386
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>	369	722	3 075	3 438
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-624	403	-4 786	-5 172
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet				
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	113	-860	899	975
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	258	954	-623	-2 217
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-253	496	-4 510	-6 414
Investeringsverksamheten				
Investeringar i kortfristiga placeringar*	0	-13 000	0	-13 000
Avyttring av kortfristiga placeringar*	1 000	14 610	4 500	16 110
Investering i immateriella anläggningstillgångar	0	-1741	0	-2 266
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Avyttring av materiella anläggningstillgångar	0	0	28	156
Kassaflöde från investeringsverksamheten	1 000	-130	4 528	1 000
Finansieringsverksamheten				
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	0	0
Ökning/minskning av likvida medel	747	366	18	-5 413
Valutakursdifferenser	-63	98	-321	162
Likvida medel vid periodens början	3 933	4 456	4 920	10 170
Likvida medel vid periodens slut	4 617	4 920	4 617	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	-176	-176
Periodens resultat	0	0	-7 923	-7 923
Belopp vid periodens utgång	925	93 265	-78 311	15 879

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	-2 670	2 670	0
Periodens resultat	0	0	-8 737	-8 737
Belopp vid periodens utgång	925	1 133	13 603	15 661

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 2025 inleddes process 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, och Backpacker® som tillsammans står för 83% 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 (7). Bolagets pågående optimering av verksamheten och kostnadsbesparingar innebär att den sista drabbade medarbetaren relaterat till denna åtgärd slutat under inledningen av det första kvartalet 2026.

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 planerligt fortsatt avskrivningen av speltiteln 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.

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 ingen beräknad skattekostnad eller skatteintäkt.



Finansiella kommentarer forts.

AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL

Avkastning på Eget kapital under den rapporterade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare var -5,8%. Avkastning på Totalt kapital var -5,3%.

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 91,3% vid periodens utgång.

RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie för den redovisade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare före och efter utspädning uppgick till -0,10 SEK (0,09 SEK).

KORTFRISTIGA PLACERINGAR

Bolaget hade vid ingången av 2024 13 MSEK placerat i Danske Banks fond DI Nordiska Företagsobligationer. Under 2025 har 4 411 TSEK av fonden sålts med en realiserad vinst om 89 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 fjärde kvartalet till -253 TSEK. Kassaflödesrapport finns separat redovisad i denna rapport.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga närstående transaktioner har skett under perioden.

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

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 sitt huvudkontor och spelstudio i Alingsås (Sverige). Qiiwi fokuserar på att utveckla mobilspel riktade mot "Casual Gamers". Bolagets slogan är "Intellectual Feelgood".



Styrelsens försäkran

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att bokslutskommunikén 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

Andreas Gustafsson
STYRELSELEDAMOT

Phillip Black
STYRELSELEDAMOT

David Nelson
STYRELSELEDAMOT

Erik Dale Rundberg
VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR

Alingsås den 19 februari 2026

Qiiwi Games AB

Stora Torget 3

441 30 Alingsås

Telefon: 0322-635-000

E-post: info@qiiwi.com

Hemsida: www.qiiwi.com