

**INTELLECTUAL
FEELGOOD!**



Qiiwi Games AB (publ)
Delårsrapport Januari - Mars 2026

Första kvartalet 1 januari - 31 mars 2026

- Omsättning 3 047 TSEK (4 899)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -429 TSEK (-1 568)
- Rörelseresultat (EBIT) -797 TSEK (-2 539)
- Resultat efter skatt -755 TSEK (-2 691)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,08 SEK (-0,29)

Väsentliga händelser under perioden

- **Qiiwi Games - 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.
- **Inleder speltest av Wordington Solitaire – ett nytt spel baserat på bolagets mest framgångsrika IP**
Qiiwi Games meddelade den 5 mars 2026 att bolaget har inlett ett marknadstest av speltiteln Wordington Solitaire. Spelet återanvänder hela Wordingtons narrativa innehåll och övriga funktioner, men introducerar en ny spelmekanik i form av Solitaire Associations.

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- **Uppdatering kring Wordington Solitaire - positiv utveckling och globalt tillgängligt**
Qiiwi Games meddelade den 7 april kring uppdatering om utvecklingen av Wordington Solitaire, bolagets nya speltitel baserad på det framgångsrika egna IP:et Wordington. Sedan det tidigare kommunicerade marknadstestet har Wordington Solitaire utvecklats väl och är idag bolagets högst prioriterade titel inom New Games.
- **Uppdatering kring Wordington Solitaire – fortsatt stark utveckling och fokus på uppskalning**
Qiiwi Games meddelade den 22 april 2026 att speltiteln nu har avancerat i bolagets MVP-process till mjuklansering där spelet är globalt tillgängligt. I den nuvarande fasen justeras och optimeras marknadsföringskampanjer för att nå högre investeringsnivåer, i syfte att ytterligare validera spelets skalbarhet vid ökad marknadsföringsbudget.





VD har ordet

Förbättrat resultat och Wordington Solitaire mot nya höjder!

Wordington Solitaire tar fart

Under mars inledde vi marknadstest av Wordington Solitaire, ett nytt mobilspel baserat på vårt mest framgångsrika egna IP, Wordington. Spelet återanvänder Wordingtons narrativa innehåll och funktioner, men där den tidigare korsordsbaserade progressionen har ersatts med Solitaire Associations.

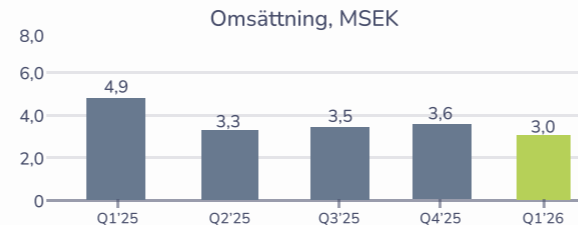
Efter periodens utgång har Wordington Solitaire fortsatt att utvecklas positivt. Under april genererade spelet cirka 900 TSEK i omsättning, i takt med att vi utökade investeringarna i marknadsföring. Utvecklingen har fortsatt in i maj, där speltiteln fram till och med den 10 maj omsatte cirka 470 TSEK. Sedan april är spelet den titel i vår spelportfölj som genererar klart störst omsättning och bedöms bli en viktig bidragsgivare till bolagets intäktströmmar framöver.

Vi fortsätter att förbättra speltiteln inom monetisering och gameplay, samtidigt som vi genomför tester inom marknadsföring för att identifiera hur högt speltiteln kan nå. Vi förväntar oss att fortsatt ha huvudfokus på denna speltitel under hela Q2.

Det är fortsatt tidigt att dra definitiva slutsatser kring Wordington Solitaires långsiktiga potential. Däremot är utvecklingen hittills väldigt positiv och speltiteln har de starkaste nyckeltalen vi sett på flera år i nya lanserade spel.

Omsättning och förbättrat resultat

Omsättningen uppgick till cirka 3,0 MSEK, jämfört med cirka 4,9 MSEK under samma period föregående år. Minskningen kan främst härledas till lägre intäkter från äldre lanserade spel.

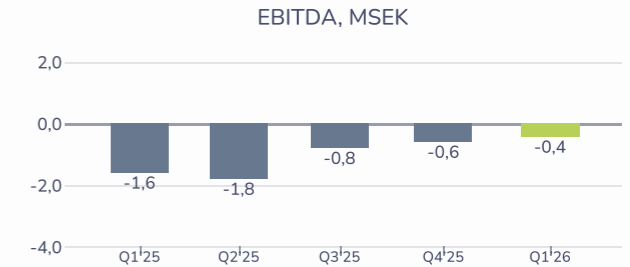


De tre största bidragsgivarna till periodens omsättning har varit:

1. Backpacker® Go! (56%)
2. Wordington (14%)
3. Backpacker® (8%)

Glädjande är att resultatet förbättrats tydligt. EBITDA-resultatet uppgick till cirka -0,4 MSEK, jämfört med cirka -1,6 MSEK under Q1 2025.

Resultatet under perioden visar att de kostnadsbesparingar som genomfördes under 2025 nu får tydlig effekt. EBITDA-resultatet förbättrades med cirka 1,2 MSEK jämfört med samma period föregående år, motsvarande en förbättring om cirka 75 procent, trots en lägre omsättning.



Med nuvarande kostnadsbas är vi fortsatt väl positionerade för att kunna nå break-even under Q2. Utfallet från marknadstesterna i Wordington Solitaire kan dock påverka detta, beroende på vilka tillväxtpotentialer vi ser.

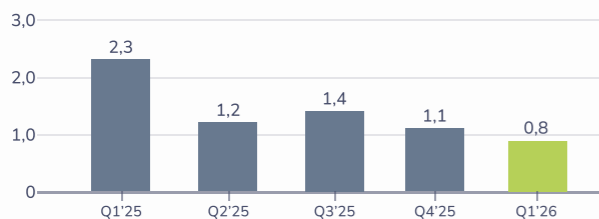
Om vi identifierar goda möjligheter att skala speltitlar kan ökade investeringar i marknadsföring påverka resultatet kortsiktigt, men samtidigt bidrar detta till att bygga framtida tillväxt och lönsamhet.

Marknadsföring/UA

Under den rapporterade perioden har vi totalt investerat cirka 0,8 MSEK i marknadsföring, jämfört med cirka 2,3 MSEK under samma period föregående år. Detta motsvarar en minskning om cirka 65 procent.

Under jämförelseperioden så lanserades Backpacker® Go! globalt vilket bidragit till högre investeringar. Under den rapporterade perioden har inget nytt spel lanserats samtidigt som investeringarna för Backpacker® Go! minskat på grund av stagnerande resultat jämfört med Q3 och Q4 2025, vilket lett till mer återhållsamma investeringar.

Marknadsföring, MSEK



Efter periodens utgång har Wordington Solitaire blivit ett allt viktigare fokus i UA-arbetet, där kampanjer justeras och optimeras för att utvärdera hur spelet presterar vid högre investeringsnivåer. Vi förväntar oss därför högre investeringar i marknadsföring under Q2 2026.

Vår ambition är att fortsätta vara disciplinerade i hur vi skalar marknadsföringen. Först när vi ser att nyckeltalen stödjer högre investeringar är vår avsikt att öka takten.

New Games

Inom New Games har pusselmekanismen Solitaire Associations varit ett stort fokus under den rapporterade perioden. Ett lyckat beslut med tanke på den positiva utvecklingen av Wordington Solitaire som nyttjar denna spelmekanik.

Vår pipeline av spelidéer är attraktiv och utvärderas löpande. Samtidigt innebär den positiva utvecklingen i Wordington Solitaire att vårt huvudsakliga fokus inom New Games för närvarande ligger på att fortsätta optimera och utvärdera just denna speltitel och hur högt den kan nå.

AI-agenter/arbetslag - oändlig skalbarhet

AI är idag djupt rotat i vår verksamhet i alla led, från utveckling och design till analys och beslutsfattande. Ett viktigt fokus framåt är att bygga Qiiwi Games skalbart som ett litet team med hjälp av AI-Agenter och AI-Arbetslag.

Genom att samordna flera artificiella arbetslag som specialiserar sig på olika typer av spel och arbetsområden kan vi som ett litet team styra ett större resursnätverk. Förhoppningen är att detta ska göra oss snabbare i att testa nya spelidéer och identifiera vad som är skalbart eller inte.

Inom detta område upplever vi att vi är perfekt anpassat för att ta del av utvecklingen som går mycket snabbt. Vi tar kliv inom dessa områden varje dag, vilket är extremt spännande för hur vi bygger framtidens Qiiwi Games.

2026 och framåt!

Vi gick in i 2026 med en mer effektiv organisation, lägre kostnadsbas och ett tydligare ramverk för hur vi ska arbeta med nya spelidéer. Q1 visar att dessa förändringar börjar ge effekt i resultatet, omsättningsmässigt kommer det visa sig i Q2 med effekten av Wordington Solitaire som började ge effekt från april.

Fortsätter Wordington Solitaire utvecklas positivt, har vi ett mycket bra utgångsläge för kommande kvartal. Vi hoppas att ni följer med oss vidare på vår resa!

Erik Dale Rundberg
VD för Qiiwi Games AB



Live Operations

Nuvarande fokus

Under det första 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 första kvartalet har speltiteln Backpacker Go haft störst fokus avseende vår resursinvestering inom Live Operations-portföljen.

Varje vecka lanserar vi i snitt två nya städer, och under kvartalet har vi även introducerat nya funktioner. Bland annat har vi lanserat fler funktioner för spelare att nyttja Stjärndestinationer och att utöka sin Tämningsbank permanent.

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

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 den rapporterade perioden har Wordington Solitaire blivit huvudfokus inom New Games. Spelet bygger vidare på vårt starkaste egna IP, Wordington, men förflyttar upplevelsen från korsordsprogression till Solitaire Associations. Kombinationen av välbekanta karaktärer, narrativt innehåll och en ny pusselmekanik gör att spelet sticker ut och blir extra intressant att arbeta vidare med.

Det är glädjande för vårt New Games-team att vi har fått Wordington Solitaire till mjuklansering i vår MVP-process. Det ger oss en tydlig signal att vi arbetar med ett spel med stark potential och där vi kan se att spelarna har tagit sig an spelet på ett bra sätt.

Nästa steg handlar om att förfina gameplay, progression och spelkänsla för att ytterligare stärka nyckeltalen vi följer, samtidigt som vi fortsätter förstå vad spelarna uppskattar och vad som gör spelet engagerande över tid.

I slutet av kvartalet startade vi även ett marknadstest för But Who, ett spel där spelaren använder utslutningsmetoden för att följa ledtrådar och sortera bland karaktärer. Testet är aktivt och vi analyserar nu hur spelarna förstår mekaniken, vilka val som skapar engagemang och hur tydlig loopen känns.

Board an Adventure, ett spel byggt kring resurshandling, har tidigare varit i marknadsundersökning. Det testet är nu avslutat och projektet befinner sig i post mortem, där vi sammanställer lärdomar kring mekanik, presentation och potentialen i formatet.

Med tanke på Wordington Solitaires prestation ligger vårt fokus där just nu. Vi är laddade på att fortsätta utveckla och förfina Wordington Solitaire kommande period.

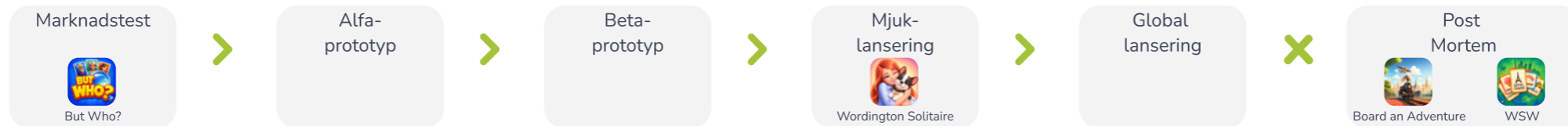
MVP Process

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 1,75 SEK (1,78 SEK). Det motsvarar en marginell minskning om ca 2% jämfört med samma period föregående år, samtidigt som nivån fortsatt ligger nära de senaste kvartalen. 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 19 000 (ca 31 000) vilket är en minskning med ca 39% jämfört med samma period föregående år. Minskningen beror fortsatt främst på lägre antal spelare i bolagets äldre speltitlar såsom Wordington, Extreme Makeover och Midsomer Murders. 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 113 000 (ca 200 000) vilket är en minskning med ca 44% jämfört med samma period föregående år. Utvecklingen följer den lägre spelarbasen i äldre Live Operations-titlar, samtidigt som fokus fortsatt ligger på spelare med högre intäkt- och konverteringspotential. MAU är ett nyckeltal som visar antalet unika aktiva spelare under den senaste 30-dagarsperioden.

Conversion:

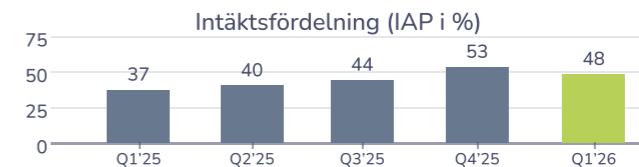
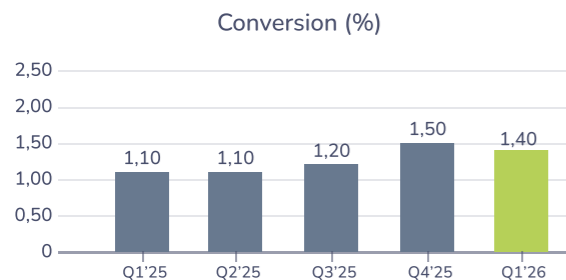
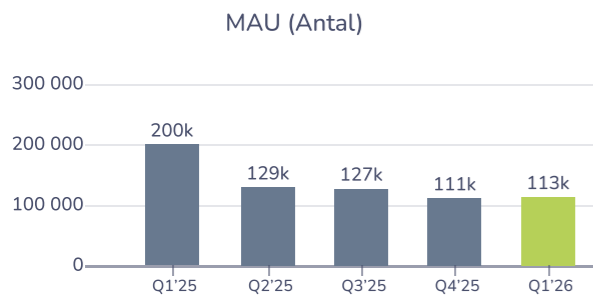
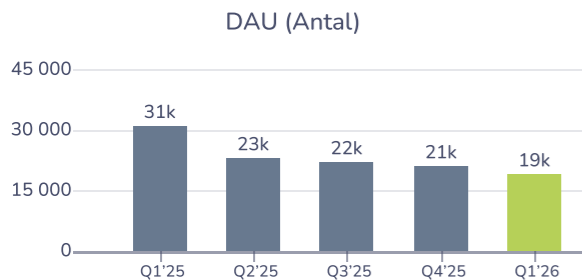
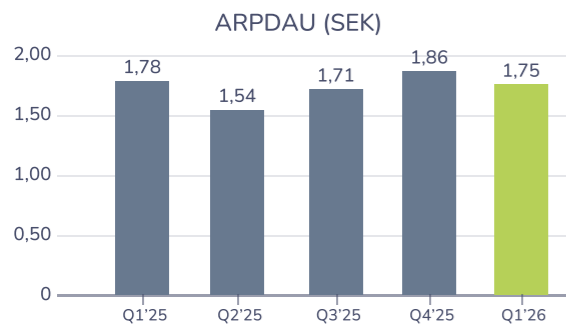
Conversion för den rapporterade perioden var ca 1,4% (1,10%). Ökningen om ca 27% jämfört med samma period föregående år visar att en större andel av spelarbasen genomför köp i spelen. Conversion är ett måttvärde som visar hur stor andel av bolagets spelarbas som dagligen genomför köp-i-spelen, så kallade In-App Purchases.

Intäktsfördelning:

Köp i spelen (IAP) stod under den rapporterade perioden för ca 48% (37%) av intäkterna, vilket innebär en ökning med ca 30% jämfört med samma period föregående år. Annonstäckning stod för resterande del av intäkterna, cirka 52% (63%). Nyckeltalet "Intäktsfördelning (IAP i %)" avser hur stor andel av totala intäkter som genereras via köp-i-spelen (In-App Purchases).

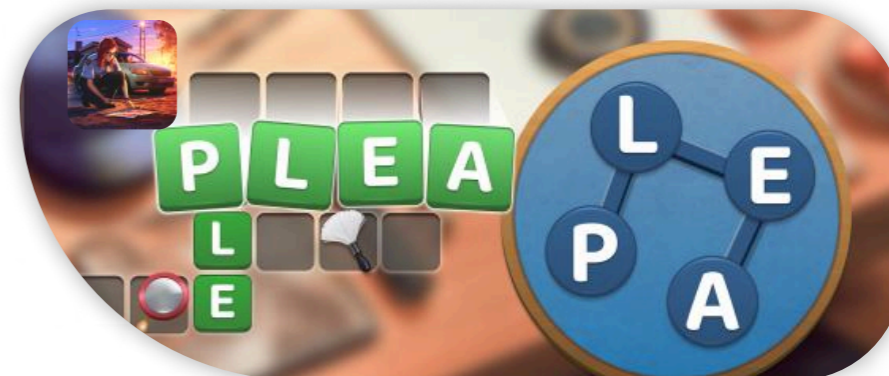
Geografisk fördelning av intäkter:

USA var fortsatt största intäktskälla och stod för ca 31% av de totala intäkterna. Sverige stod för ca 17%, Storbritannien för ca 12%, Tyskland för ca 9% och Norge för ca 6%. Övriga marknader svarade tillsammans för ca 25% av de totala intäkterna.



Resultaträkning - Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Första kvartalet		Helår
	2026	2025	2025
Rörelsens intäkter			
Omsättning	3 047	4 899	15 273
Aktiverat arbete	0	0	0
Övriga rörelseintäkter	50	65	275
	3 097	4 964	15 548
Rörelsens kostnader			
Direkta kostnader	-603	-585	-2 203
Marknadsföring	-788	-2 335	-6 038
Övriga externa kostnader	-680	-791	-2 966
Personalkostnader	-1 417	-2 622	-8 617
Övriga rörelsekostnader	-38	-199	-493
	-3 526	-6 532	-20 317
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-429	-1 568	-4 769
Avskrivningar och nedskrivningar	-368	-971	-3 059
Rörelseresultat (EBIT)	-797	-2 539	-7 828
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	43	14	103
Räntekostnader och liknande resultatposter	-1	-154	-198
Finansiella poster	42	-140	-95
Resultat efter finansiella poster	-755	-2 679	-7 923
Skatt på årets resultat	0	-12	0
Resultat efter skatt	-755	-2 691	-7 923



Balansräkning - Koncernen

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor

	2026-03-31	2025-03-31	2025-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 147	3 590	1 511
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 147	3 590	1 511
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	30	72	34
Summa materiella anläggningstillgångar	30	72	34
Summa anläggningstillgångar	1 177	3 662	1 545
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 647	1 609	1 789
Skattefordringar	171	141	225
Övriga fordringar	194	185	154
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	389	857	469
Summa kortfristiga fordringar	2 401	2 792	2 637
<i>Kortfristiga placeringar</i>			
Övriga kortfristiga placeringar	8 589	11 014	8 589
Summa kortfristiga placeringar	8 589	11 014	8 589
Kassa och bank	4 251	5 479	4 617
Summa omsättningstillgångar	15 241	19 285	15 843
SUMMA TILLGÅNGAR	16 418	22 947	17 388

Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor

	2026-03-31	2025-03-31	2025-12-31
Eget kapital			
Aktiekapital	925	925	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 265	93 265	93 265
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-79 071	-73 060	-78 311
Summa eget kapital, koncern	15 119	21 130	15 879
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	452	778	399
Skatteskulder	0	0	0
Övriga skulder	329	442	495
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	518	597	615
Summa kortfristiga skulder	1 299	1 817	1 509
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	16 418	22 947	17 388

*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	Första kvartalet		Helår
	2026	2025	2025
Rörelsens intäkter			
Omsättning	3 047	4 899	15 252
Aktiverat arbete	0	0	0
Övriga rörelseintäkter	50	65	178
	3 097	4 964	15 430
Rörelsens kostnader			
Direkta kostnader	-603	-585	-2 203
Marknadsföring	-788	-2 335	-6 038
Övriga externa kostnader	-685	-1 409	-3 923
Personalkostnader	-1 417	-2 156	-7 689
Övriga rörelsekostnader	-38	-202	-486
	-3 531	-6 687	-20 339
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-434	-1 723	-4 909
Avskrivningar och nedskrivningar	-368	-888	-2 940
Rörelseresultat (EBIT)	-802	-2 611	-7 849
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	-792
Finansiella intäkter	43	14	103
Finansiella kostnader	-1	-154	-198
Finansiella poster	42	-140	-887
Resultat efter finansiella poster	-760	-2 751	-8 737
Skatt på årets resultat	-	-	-
Resultat efter skatt	-760	-2 751	-8 737



Balansräkning - Moderbolaget

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor	2026-03-31	2025-03-31	2025-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 147	2 983	1 511
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 147	2 983	1 511
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	30	56	34
Summa materiella anläggningstillgångar	30	56	34
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	250	3 206	250
Summa finansiella anläggningstillgångar	250	3 206	250
Summa anläggningstillgångar	1 427	6 245	1 795
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 647	1 609	1 789
Skattefordringar	113	96	168
Övriga fordringar	153	154	113
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	389	857	469
Summa kortfristiga fordringar	2 302	2 716	2 539
<i>Kortfristiga placeringar</i>			
Övriga kortfristiga placeringar	8 589	11 014	8 589
Summa kortfristiga placeringar	8 589	11 014	8 589
Kassa och bank	3 880	3 651	4 245
Summa omsättningstillgångar	14 771	17 381	15 373
SUMMA TILLGÅNGAR	16 198	23 626	17 168

Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor	2026-03-31	2025-03-31	2025-12-31
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	925	925	925
Fond för utvecklingsutgifter	850	2 943	1 133
Summa bundet eget kapital	1 775	3 868	2 058
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	93 265	93 265	93 265
Balanserat resultat	-79 379	-72 735	-70 925
Årets resultat	-760	-2 751	-8 737
Summa fritt eget kapital	13 126	17 779	13 603
Summa eget kapital	14 901	21 647	15 661
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	452	778	399
Skulder till koncernföretag	0	218	0
Övriga skulder	329	442	495
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	516	541	613
Summa kortfristiga skulder	1 297	1 979	1 507
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	16 198	23 626	17 168

*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	Första kvartalet		Helår
	2026-03-31	2025-03-31	2025-12-31
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat	-797	-2 539	-7 828
Finansiella intäkter	0	0	0
Finansiella kostnader	-1	-1	-1
Betald inkomstskatt	54	53	-32
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>	368	971	3 075
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-376	-1 516	-4 786
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet			
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	182	661	899
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	-210	-315	-623
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-404	-1 170	-4 510
Investeringsverksamheten			
Investeringar i kortfristiga placeringar*	0	0	0
Avyttring av kortfristiga placeringar*	0	2 000	4 500
Investering i immateriella anläggningstillgångar	0	0	0
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	0	0
Avyttring av materiella anläggningstillgångar	0	0	28
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	2 000	4 528
Finansieringsverksamheten			
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	0
Ökning/minskning av likvida medel	-404	830	18
Valutakursdifferenser	38	-271	-321
Likvida medel vid årets början	4 617	4 920	4 920
Likvida medel vid periodens slut	4 251	5 479	4 617

*Utöver likvida medel uppgår marknadsvärdet för Bolagets investering i kortfristiga placeringar via investering i Danske Banks korta räntefond vid periodens slut till 8 589 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	-78 311	15 879
Omräkningsdifferenser	0	0	-5	-5
Periodens resultat	0	0	-755	-755
Belopp vid periodens utgång	925	93 265	-79 071	15 119

Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Övrigt fritt eget kapital	Summa eget kapital
Belopp vid årets ingång	925	1 133	13 603	15 661
Avsättning till fond för utvecklingsutgifter	0	-283	283	0
Periodens resultat	0	0	-760	-760
Belopp vid periodens utgång	925	850	13 126	14 901

Finansiella kommentarer

DEFINITIONER

Rapporten avser koncernen (Bolaget) och perioden avser det första 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 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 78% 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 (6).

Efter periodens utgång har personalstyrkan minskat till fyra anställda, till följd av att två medarbetare har sagt upp sig på egen begäran. Bolaget bedömer att verksamheten fortsatt kan bedrivas med fyra anställda och avser framgent att fokusera på AI-stödd resursförstärkning utifrån de behov som verksamheten ställs inför under kommande kvartal.

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!. 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 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 -4,99%. Avkastning på Totalt kapital var -4,59%.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncernens immateriella anläggningstillgångar utgörs av aktiverat eget arbete, externa utvecklingskostnader för speltitlar och Match-3-spelmotor K3. Anskaffningsvärdet för en internt utvecklad 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 92,1% vid periodens utgång.

RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie för den redovisade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare före och efter utspädning uppgick till -0,08 SEK (0,29 SEK).

KORTFRISTIGA PLACERINGAR

Bolagets placering i Danske Banks fond DI Nordiska Företagsobligationer har vid periodens utgång ett marknadsvärde om 8,9 MSEK och en realiserad vinst under första kvartalet som ej redovisas om 78 TSEK.

KASSAFLÖDESRAPPORT

Bolagets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under det första kvartalet till -404 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

Delårsrapport Q2 20 augusti 2026
Kvartalsrapport Q3 12 november 2026

REVISOR

Den auktoriserade revisorn Ben Mahajerzadeh-Heidari på revisionsbyrån Fineasity AB valdes på årsstämman som bolagets revisor fram till och med årsstämman 2027.

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".

Qiiwi Games AB

Stora Torget 3

441 30 Alingsås

Telefon: 0322-635-000

E-post: info@qiiwi.com

Hemsida: www.qiiwi.com