

**INTELLECTUAL
FEELGOOD!**



Qiiwi Games AB (publ)
Delårsrapport April - Juni 2026

Andra kvartalet 1 april - 30 juni 2026

- Omsättning 6 485 TSEK (3 266)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) 306 TSEK (-1 761)
- Rörelseresultat (EBIT) -92 TSEK (-2 706)
- Resultat efter skatt -176 TSEK (-2 733)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,02 SEK (-0,30)

Väsentliga händelser under perioden

- **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.

Halvår (6 månader) januari - juni 2026

- Omsättning 9 532 TSEK (8 165)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) -123 TSEK (-3 329)
- Rörelseresultat (EBIT) -889 TSEK (-5 245)
- Resultat efter skatt -931 TSEK (-5 424)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till -0,10 SEK (-0,59)

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- **Qiiwi Games offentliggör preliminära finansiella siffror för Q2 2026**
Qiiwi Games AB meddelade den 4 augusti 2026 att man släpper preliminära finansiella siffror för det andra kvartalet 2026, mot bakgrund av pågående dialoger gällande speltiteln Wordington Solitaire med potentiella så kallade "UA Funding Partners".
- **Modern Research inleder bevakning av Qiiwi Games**
Qiiwi Games meddelade den 14 augusti 2026 att man inlett samarbete avseende uppdragsanalys med Modern Research. De har publicerat sin första analys av bolaget. Analysen innehåller bland annat en genomgång av Qiiwi Games verksamhet, finansiella utveckling och framtida möjligheter. Analysen finns att ta del av på följande länk: <https://modernresearch.se/analyser/qiiwi-games>
- **Qiiwi Games ingår strategiskt tillväxtpartnerskap med Plan A Games för Wordington Solitaire**
Qiiwi Games AB meddelade den 19 augusti 2026 att man ingått ett strategiskt partnerskap med Plan A Games avseende finansiering och fortsatt tillväxt för mobilspelet Wordington Solitaire.





VD har ordet

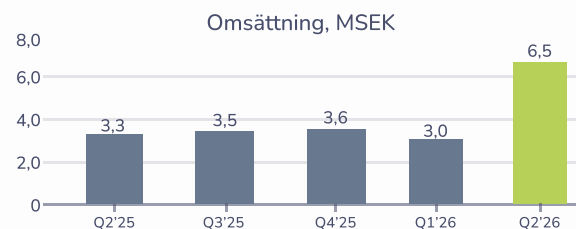
Wordington Solitaire har förändrat spelplanen för Qiiwi

Det andra kvartalet 2026 blev ett tydligt kvitto på både Wordington Solitaire och den operativa omställning vi genomfört. Efter ett positivt marknadstest under Q1 ökade vi marknadsföringen, vilket drev omsättningstillväxt och bidrog till ett kraftigt förbättrat resultat nära positivt EBIT.

Samtidigt visar kvartalet att vårt AI-drivna arbetssätt fungerar. Genom att integrera AI i hela kedjan – från idé och spelutveckling till marknadstest, marknadsföring, annonsmaterial och dataanalys – kan ett litet team leverera med kapaciteten hos en betydligt större organisation. Q2 ger ett tydligt bevis på att modellen skapar effekt.

Tillväxt med förbättrad lönsamhet

Omsättningen uppgick till ca 6,5 MSEK, jämfört med ca 3,3 MSEK under samma period föregående år. Sekventiellt jämfört med Q1 2026 ökade vi omsättningen med ca 113%. Tillväxten är i huvudsak driven av Wordington Solitaire, som under perioden varit vårt tydliga huvudfokus inom New Games.

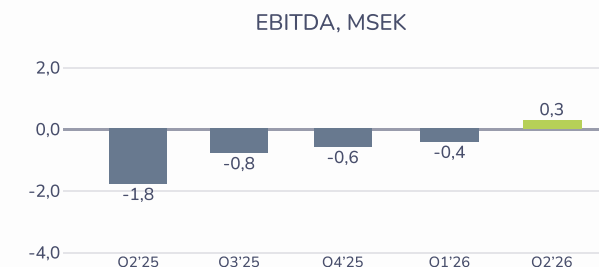


EBITDA förbättrades tydligt och uppgick till ca 0,3 MSEK, jämfört med ca -1,8 MSEK under Q2 2025 och ca -0,4 MSEK under Q1 2026. EBIT uppgick till ca -0,1 MSEK, jämfört med ca -2,7 MSEK under samma period föregående år vilket innebär att vi är riktigt nära Break-Even, samtidigt som vi presterar en stark omsättningstillväxt.

Under kvartalet aktiverades ca 0,5 MSEK kopplat till utvecklingen av Wordington Solitaire, vilket påverkar EBITDA-resultatet.

De tre största bidragsgivarna till omsättningen under Q2 2026 har varit:

1. Wordington Solitaire (71%)
2. Backpacker® Go! (13%)
3. Wordington (6%)



Rekordnivåer i intäkt per aktiv användare

Under kvartalet nådde vi en rekordhög ARPDAU (intäkt per daglig aktiv spelare) om ca 3,04 SEK. En ökning med ca 97% jämfört med samma period föregående år. Utvecklingen är främst driven av Wordington Solitaire och en mer koncentrerad spelarbas i USA. Vi ser ett högt engagemang i belöningsannonser samt en ökad konverteringsgrad av spelare som genomför köp, vilket tillsammans bidrar till en högre intäkt per dagligt aktiv användare.

Från framgångsrikt spel till skalbar tillgång

Wordington Solitaire har successivt blivit en allt större del av bolagets omsättning. Spelets andel ökade från ca 56 procent i april till ca 79 procent i juni, då omsättningen från speltiteln uppgick till ca 2,5 MSEK.

Efter periodens utgång uppgick omsättningen i juli till ca 2,8 MSEK, vilket stärker vår fortsatta utvärdering av hur högt speltiteln kan skalas.

Under kvartalet har Wordington Solitaire fortsatt att utvecklas positivt. Spelet bygger vidare på vårt etablerade Wordington-IP och kombinerar originalspelets karaktärer och narrativ med spelmekaniken Solitaire Associations. Under Q2 har fokus legat på förbättringar inom monetisering, användarupplevelse och innehåll.

Strategiskt samarbete med Plan A Games

Efter periodens utgång ingick vi ett strategiskt samarbete med Plan A Games avseende UA-finansiering för Wordington Solitaire. Samarbetet ger oss tillgång till en flexibel kreditfacilitet för användarskaffning samt operativt stöd inom UA, dataanalys, produktutveckling och tillväxtstrategi.

Samarbetet innebär att vi kan utvärdera en mer offensiv uppskalning av Wordington Solitaire utan att bolagets egna likvida medel behöver användas i samma utsträckning för den ökade marknadsföringen. En fortsatt uppskalning sker stegvis och baseras på spelets faktiska resultat och uppnådda nyckeltal. Plan A Games har erfarenhet av att skala spel i en fas liknande den Wordington Solitaire befinner sig i idag till avsevärt högre nivåer.

Marknadsföring/UA

Under den rapporterade perioden uppgick investeringarna i marknadsföring till ca 4,2 MSEK, jämfört med ca 1,2 MSEK under samma period föregående år. Ökningen är hänförlig till Wordington Solitaire, där vi under kvartalet successivt har ökat investeringarna i takt med att spelets nyckeltal motiverat högre nivåer.



Vår målsättning är att investeringarna i marknadsföring för Wordington Solitaire skall öka markant framöver i och med samarbetet med Plan A Games. I och med detta samarbete förbättras våra möjligheter att ta tillvara på tillväxtmöjligheter markant inom Solitaire Associations-genren.

New Games

Inom New Games har Wordington Solitaire varit vårt största fokus under perioden. Samtidigt fortsätter vi att bygga portföljen inom Solitaire Associations, där vi ser goda möjligheter att återanvända lärdomar, teknik och arbetsprocesser mellan flera speltitlar.

Under perioden har vi inlett marknadstest av Detective Solitaire. Spelet bygger på samma grundläggande Solitaire Associations-mekanik, men kombinerar den med ett tydligare deckar- och mysterietema. Spelaren klarar solitairebanor för att låsa upp nya kapitel, samla ledtrådar, undersöka brottsplatser, förhöra misstänkta och lösa mordgåtor. Det är ett spännande nästa steg inom den genre där vi nu ser stor potential, och ett test som kan pågå parallellt med vårt fokus på Wordington Solitaire.

Från turnaround till tillväxt

Vi går in i det andra halvåret 2026 med Wordington Solitaire som fortsatt viktigaste prioritet, både produktmässigt och kommersiellt. Spelet har under Q2 visat tydlig potential att driva omsättningstillväxt och förbättrat resultat, även vid kraftigt ökade marknadsföringsinvesteringar. Samarbetet med Plan A Games, som inleddes under det tredje kvartalet, är en viktig milstolpe för att kunna ta speltiteln till betydligt högre nivåer.

Samtidigt vill vi bredda portföljen med fler spel inom Solitaire Associations, där Detective Solitaire är ett spännande exempel som precis inlett sitt marknadstest.

Med ett allt starkare AI First-workflow fortsätter vi arbetet datadrivet, disciplinerat och snabbt för att ta nästa steg i utvecklingen av Qiiwi Games.

Erik Dale Rundberg
VD för Qiiwi Games AB



Live Operations

Nuvarande fokus

Under det andra kvartalet fortsatte Live Operations-portföljen att prestera stabilt. Då vårt största fokus under perioden varit på New Games och Wordington Solitaire, har arbetet inom Live Operations främst varit inriktat på löpande innehåll, optimeringar och att bibehålla en stabil spelupplevelse i våra befintliga titlar.



Backpacker® Go!

Backpacker® Go! fortsätter att vara en viktig titel inom Live Operations-portföljen. Under kvartalet har fokus främst legat på att addera nytt innehåll, framför allt i form av nya städer.

Målsättningen är att över tid täcka samtliga världens länder med minst en stad. I dagsläget återstår cirka 50 länder att täcka, vilket ger oss en tydlig innehållsplan framåt och stärker spelets långsiktiga upplevelse för spelarna.

Övriga speltitlar

För våra övriga speltitlar har fokus under perioden varit att bibehålla en stabil spelupplevelse genom löpande mindre uppdateringar och underhåll.

Dessa titlar fortsätter att utgöra en viktig bas i portföljen, samtidigt som våra huvudsakliga utvecklings- och marknadsföringsresurser för närvarande prioriteras mot New Games och Wordington Solitaire.



New Games

Nuvarande fokus

Under kvartalet har Wordington Solitaire varit huvudfokus inom New Games. Spelet bygger vidare på vårt etablerade Wordington-IP och kombinerar karaktärer och narrativt innehåll från originalspelet med spelmekaniken Solitaire Associations. På så sätt kan vi vidareutveckla en välkänd metamiljö och samtidigt testa en ny pusselupplevelse.

Utvecklingen har fortsatt under och efter kvartalet, med särskilt fokus på LiveOps-funktioner såsom säsonger, event och pass samt förbättringar av användarupplevelsen.

Parallellt har vi tagit Detective Solitaire till marknadstest. Spelet bygger på samma grundläggande Solitaire Associations-mekanik som Wordington Solitaire, men med ett kriminaltema där spelarna löser mordgåtor genom att klara solitairebanor.

But Who? befinner sig fortsatt i marknadstest. Mot bakgrund av den ökade prioriteringen av Wordington Solitaire avvaktar vi med beslut om nästa steg för spelet.

MVP Process

Minimum Viable Product

Arbetsmetod

I vårt arbete med nya speltitlar följer vi 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 idébanken och en tidig prototyp tas fram 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 kostnader kopplade till utvecklingsprocessen börjar aktiveras. Spelet kan därefter stanna i mjuklansering för tillägg av innehåll tills det är redo för global lansering. Ett spel i mjuklansering kan vara aktiverat i specifika länder eller samtliga länder i världen beroende på vilken strategi Bolaget väljer.

5. Global lansering

Spelet går över i full kommersiell lansering och en lanseringsplan exekveras för att skala spelarbas och intäkter så kraftigt 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 ur 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 3,04 SEK (1,54 SEK). Det motsvarar en ökning om ca 97% jämfört med samma period föregående år, vilket innebär att intäkten per daglig aktiv spelare nästan fördubblades. ARPDau är ett nyckeltal som visar den genomsnittliga totala intäkten per daglig aktiv spelare. Detta värde redovisas innan avdrag för plattformskostnader.

DAU:

Det genomsnittliga antalet DAU för den rapporterade perioden var ca 23 000 (ca 23 000), vilket är oförändrat jämfört med samma period föregående år. 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 144 000 (ca 129 000), vilket är en ökning med ca 12% jämfört med samma period föregående år. Utvecklingen visar att den månatliga aktiva spelarbasen ökade under perioden. MAU är ett nyckeltal som visar antalet unika aktiva spelare under den senaste 30-dagarsperioden.

Conversion:

Conversion för den rapporterade perioden var ca 1,84% (1,10%). Ökningen om ca 67% 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.

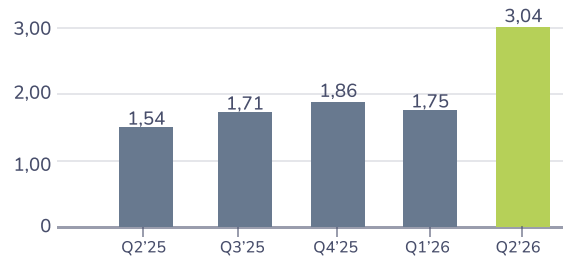
Intäktsfördelning:

Köp i spelen (IAP) stod under den rapporterade perioden för ca 33% (40%) av intäkterna, vilket innebär en minskning med 7 procentenheter jämfört med samma period föregående år. Annonsintäkter stod för resterande del av intäkterna, ca 67% (60%). Nyckeltalet "Intäktsfördelning (IAP i %)" avser hur stor andel av de totala intäkterna som genereras via köp i spelen (In-App Purchases).

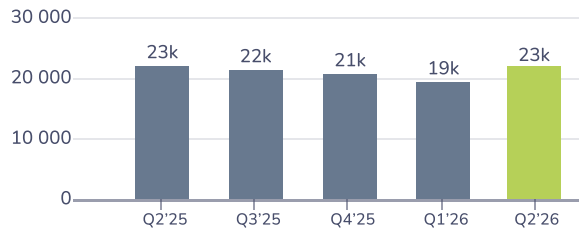
Geografisk fördelning av intäkter:

USA var fortsatt bolagets största marknad och stod för ca 53% av de totala intäkterna. Storbritannien stod för ca 12%, Tyskland för ca 7%, Sverige för ca 5% och Kanada för ca 4%. Övriga marknader svarade tillsammans för ca 19% av de totala intäkterna.

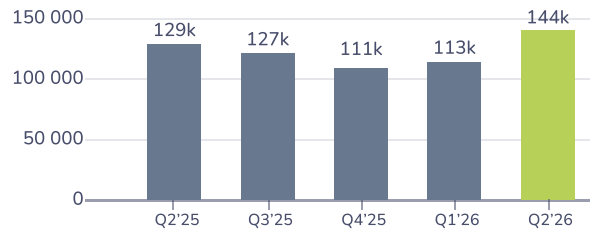
ARPDau (SEK)



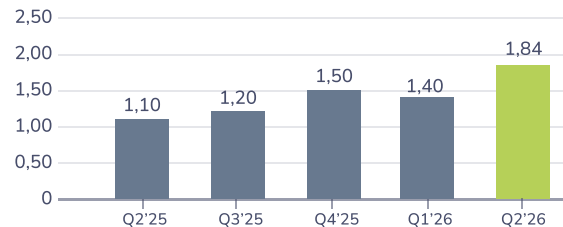
DAU (Antal)



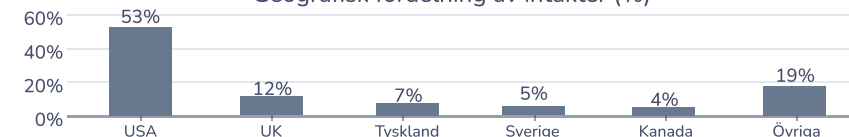
MAU (Antal)



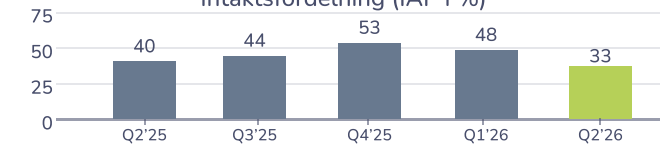
Conversion (%)



Geografisk fördelning av intäkter (%)



Intäktsfördelning (IAP i %)



Resultaträkning - Koncernen

	Andra kvartalet		Halvår		Helår
Alla belopp i tusentals kronor	2026	2025	2026	2025	2025
Rörelsens intäkter					
Omsättning	6 485	3 266	9 532	8 165	15 273
Aktiverat arbete	484	0	484	0	0
Övriga rörelseintäkter	133	73	183	138	275
	7 102	3 340	10 199	8 303	15 548
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-652	-456	-1 254	-1 041	-2 203
Marknadsföring	-4 222	-1 181	-5 010	-3 516	-6 038
Övriga externa kostnader	-586	-734	-1 267	-1 525	-2 966
Personalkostnader	-1 182	-2 597	-2 599	-5 218	-8 617
Övriga rörelsekostnader	-154	-133	-192	-332	-493
	-6 796	-5 101	-10 322	-11 632	-20 317
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	306	-1 761	-123	-3 329	-4 769
Avskrivningar och nedskrivningar	-398	-945	-766	-1 916	-3 059
Rörelseresultat (EBIT)	-92	-2 706	-889	-5 245	-7 828
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	43	14	103
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-27	-1	-180	-198
Finansiella poster	0	-27	42	-166	-95
Resultat efter finansiella poster	-92	-2 733	-847	-5 411	-7 923
Skatt på årets resultat	-84	0	-84	-13	0
Resultat efter skatt	-176	-2 733	-931	-5 424	-7 923



Balansräkning - Koncernen

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor

	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 236	2 639	1 511
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 236	2 639	1 511
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	26	71	34
Summa materiella anläggningstillgångar	26	71	34
Summa anläggningstillgångar	1 262	2 710	1 545
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	3 508	1 753	1 789
Skattefordringar	114	166	225
Övriga fordringar	118	89	154
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	195	639	469
Summa kortfristiga fordringar	3 935	2 647	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	3 735	3 759	4 617
Summa omsättningstillgångar	16 259	17 420	15 843
SUMMA TILLGÅNGAR	17 521	20 130	17 388

Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor

	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
Eget kapital			
Aktiekapital	925	925	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 265	93 265	93 265
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-79 241	-75 718	-78 311
Summa eget kapital, koncern	14 949	18 472	15 879
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	1 047	159	399
Skatteskulder	0	0	0
Övriga skulder	311	474	495
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 214	1 025	615
Summa kortfristiga skulder	2 572	1 658	1 509
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	17 521	20 130	17 388

*Investeringar i kortfristiga placeringar består av investering i Danske Banks fond Danske Invest Nordiske Företagsoblig. Placeringen kan omvandlas till likvida medel inom några bankdagar.

Resultaträkning - Moderbolaget

Alla belopp i tusentals kronor	Andra kvartalet		Halvår		Helår
	2026	2025	2026	2025	2025
Rörelsens intäkter					
Omsättning	6 485	3 247	9 532	8 146	15 252
Aktiverat arbete	484	0	484	0	0
Övriga rörelseintäkter	133	71	183	136	178
	7 102	3 318	10 199	8 282	15 430
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-652	-456	-1 254	-1 041	-2 203
Marknadsföring	-4 222	-1 181	-5 010	-3 516	-6 038
Övriga externa kostnader	-579	-1 227	-1 265	-2 636	-3 923
Personalkostnader	-1 182	-2 199	-2 599	-4 355	-7 689
Övriga rörelsekostnader	-154	-131	-192	-333	-487
	-6 789	-5 194	-10 320	-11 880	-20 340
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	313	-1 876	-121	-3 598	-4 910
Avskrivningar och nedskrivningar	-398	-915	-766	-1 804	-2 940
Rörelseresultat (EBIT)	-85	-2 791	-887	-5 402	-7 850
Resultat från andelar i koncernföretag	0	-591	0	-591	-792
Finansiella intäkter	0	0	43	14	103
Finansiella kostnader	0	-27	-1	-181	-198
Finansiella poster	0	-618	42	-758	-887
Resultat efter finansiella poster	-85	-3 409	-845	-6 160	-8 737
Skatt på årets resultat	-	-	-	-	-
Resultat efter skatt	-85	-3 409	-845	-6 160	-8 737



Balansräkning - Moderbolaget

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor

	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 237	2 639	1 511
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 237	2 639	1 511
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga materiella anläggningstillgångar	26	51	34
Summa materiella anläggningstillgångar	26	51	34
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	250	2 615	250
Summa finansiella anläggningstillgångar	250	2 615	250
Summa anläggningstillgångar	1 513	5 305	1 795
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	3 508	1 740	1 789
Skattefordringar	139	120	168
Övriga fordringar	76	87	113
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	195	639	469
Summa kortfristiga fordringar	3 918	2 586	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	3 360	1 694	4 245
Summa omsättningstillgångar	15 867	15 294	15 373
SUMMA TILLGÅNGAR	17 380	20 599	17 168

Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor

	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	925	925	925
Fond för utvecklingsutgifter	1 020	2 084	1 133
Summa bundet eget kapital	1 945	3 009	2 058
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	93 265	93 265	93 265
Balanserat resultat	-79 549	-71 876	-70 925
Årets resultat	-845	-6 160	-8 737
Summa fritt eget kapital	12 871	15 229	13 603
Summa eget kapital	14 816	18 238	15 661
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	1 041	160	399
Skulder till koncernföretag	0	764	0
Övriga skulder	311	474	495
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 212	963	613
Summa kortfristiga skulder	2 564	2 361	1 507
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	17 380	20 599	17 168

*Investeringar i kortfristiga placeringar består av investering i Danske Banks fond Danske Invest Nordiske Företagsoblig. Placeringen kan omvandlas till likvida medel inom några bankdagar.

Kassaflödesrapport - Koncernen

Alla belopp i tusentals kronor	Andra kvartalet		Halvår		Helår
	2026-06-30	2025-06-30	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat	-92	-2 706	-889	-5 245	-7 828
Finansiella intäkter	0	0	0	0	0
Finansiella kostnader	0	0	-1	-1	-1
Betald inkomstskatt	-26	-26	28	27	-32
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet</i>	398	952	766	1 923	3 075
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	280	-1 780	-96	-3 296	-4 786
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet					
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	-1 591	169	-1 409	830	899
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelseskulder	1 273	-159	1 063	-473	-623
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-38	-1 770	-442	-2 939	-4 510
Investeringsverksamheten					
Investeringar i kortfristiga placeringar*	0	0	0	0	0
Avyttring av kortfristiga placeringar*	0	0	0	2 000	4 500
Investering i immateriella anläggningstillgångar	-484	0	-484	0	0
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Avyttring av materiella anläggningstillgångar	0	13	0	13	28
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-484	13	-484	2 013	4 528
Finansieringsverksamheten					
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	0	0	0
Ökning/minskning av likvida medel	-522	-1 757	-926	-926	18
Valutakursdifferenser	6	37	44	-235	-321
Likvida medel vid periodens början	4 251	5 479	4 617	4 920	4 920
Likvida medel vid periodens slut	3 735	3 759	3 735	3 759	4 617

*Utöver likvida medel uppgår marknadsvärdet för Bolagets investering i kortfristiga placeringar via investering i Danske Invest Nordiske Företagsoblig vid periodens slut till 9 117 TSEK. Placeringen kan omvandlas 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	1	1
Periodens resultat	0	0	-931	-931
Belopp vid periodens utgång	925	93 265	-79 241	14 949

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	-113	113	0
Periodens resultat	0	0	-845	-845
Belopp vid periodens utgång	925	1 020	12 871	14 816

Finansiella kommentarer

DEFINITIONER

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

KONCERNREDOVISNING

Moderbolaget Qiiwi Games AB (publ) äger 100% av aktierna i det cypriotiska dotterbolaget WeAreQiiwi International Ltd. Under det tredje kvartalet 2025 inleddes en 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 Wordington Solitaire (71%) Backpacker® Go! (13%) och Wordington (6%). Tillsammans står dessa tre speltitlar för ca 90% 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 Alingsås, Sverige (4).

MARKNADSFÖRING

Bolagets marknadsföring (User Acquisition) är främst koncentrerad till onlineannonsering via nätverk som AppLovin, Unity Ads, Facebook 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 listat 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 upparbetade förlustavdrag avseende tidigare räkenskapsår. Under perioden har koncernens cypriotiska dotterbolag, som är under avveckling, belastats med en skattekostnad om 84 TSEK hänförlig till 2025 års bokslut. Därutöver har koncernen inte redovisat någon skattekostnad eller skatteintäkt under perioden.



Finansiella kommentarer forts.

AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL

Avkastning på Eget kapital under den rapporterade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare var -1,18%. Avkastning på Totalt kapital var -1,00%.

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 85,3% vid periodens utgång.

RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie för den redovisade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare före och efter utspädning uppgick till -0,02 SEK (-0,30 SEK).

KORTFRISTIGA PLACERINGAR

Bolagets placering i Danske Banks fond *Danske Invest Nordiske Företagsoblig* hade vid periodens utgång ett marknadsvärde om 9 117 TSEK. Under det andra kvartalet uppgick den orealiserade, ej redovisade värdeökningen till 133 TSEK.

KASSAFLÖDESRAPPORT

Bolagets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under det andra kvartalet till -38 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

Kvartalsrapport Q3	12 november 2026
Bokslutskommuniké 2026	18 februari 2027
Årsredovisning 2026	23 mars 2027

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".

Styrelsens försäkran

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

Özkan Ego
STYRELSEORDFÖRANDE

Andreas Gustafsson
STYRELSELEDAMOT

Phillip Black
STYRELSELEDAMOT

David Nelson
STYRELSELEDAMOT

Erik Dale Rundberg
VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR

Alingsås den 20 augusti 2026

Qiiwi Games AB

Stora Torget 3

441 30 Alingsås

Telefon: 0322-635-000

E-post: info@qiiwi.com

Hemsida: www.qiiwi.com