

Qiiwi Games AB (publ)

Delårsrapport Juli - September 2026

Tredje kvartalet 1 juli - 30 september 2026

- Omsättning **9 411 TSEK** (3 490)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) **907 TSEK** (-838)
- Rörelseresultat (EBIT) **444 TSEK** (-1 613)
- Resultat efter skatt **445 TSEK** (-1 576)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till **0,05 SEK** (-0,17)

9 månader januari - september 2026

- Omsättning **18 943 TSEK** (11 655)
- Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) **784 TSEK** (-4 167)
- Rörelseresultat (EBIT) **-445 TSEK** (-6 858)
- Resultat efter skatt **-486 TSEK** (-7 000)
- Resultat per aktie uppgick före och efter utspädning till **-0,05 SEK** (-0,76)



Väsentliga händelser under perioden

- **Preliminära finansiella siffror för Q2 2026**
  Qiiwi Games offentliggjorde den 4 augusti preliminära finansiella siffror för det andra kvartalet 2026. Offentliggörandet skedde mot bakgrund av pågående dialoger om Wordington Solitaire med potentiella partners för finansiering av användaranskaffning.

- **Strategiskt tillväxtpartnerskap med Plan A Games**
  Den 19 augusti ingick Qiiwi Games ett strategiskt partnerskap med Plan A Games för Wordington Solitaire. Samarbetet omfattar finansiering av användaranskaffning och operativt stöd. Under den inledande fasen har bolaget kunnat öka datainsamlingen och fördjupa utvärderingen av spelets långsiktiga potential.

- **Ökad takt med fyra spel i marknadstest**
  Under kvartalet har bolaget arbetat med marknadstester av Tiny Hunter, Dear Harbor, Detective Solitaire och Block Associations. Det AI-stödda arbetssättet har gjort det möjligt att utvärdera fler spelidéer parallellt med huvudfokus på Wordington Solitaire.

Väsentliga händelser efter periodens utgång

- **Inga väsentliga händelser att rapportera efter periodens utgång**



VD har ordet

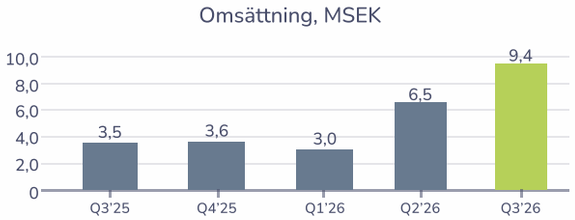
Med AI bygger vi Qiiwis nästa tillväxtfas

Under det tredje kvartalet fortsatte Wordington Solitaire att driva en kraftig omsättningstillväxt och vi nådde ett positivt rörelseresultat. Det är ett viktigt steg för Qiiwi och stärker vår ambition att ta speltiteln till betydligt högre nivåer.

Samtidigt ser vi allt tydligare hur vårt AI-drivna arbetssätt ökar vår utvecklingskraft. Under kvartalet hade vi fyra titlar i marknadstest parallellt med vårt huvudfokus på Wordington Solitaire. Med tränade AI-agenter kan vi som ett litet team pröva fler idéer och snabbare ta vara på tidigare utvecklingsarbete. Det ger oss fler möjligheter att hitta nästa framgångsrika spel och driva Qiiwis tillväxt.

Stark tillväxt och positivt rörelseresultat

Omsättningen uppgick till ca 9,4 MSEK, jämfört med ca 3,5 MSEK under samma kvartal föregående år, en ökning med ca 170%. Även sekventiellt fortsatte den starka tillväxten, med ca 45% jämfört med Q2. Den starka omsättningstillväxten drevs huvudsakligen av Wordington Solitaire under kvartalet, samtidigt som nya speltester och en stabil Live Operations-portfölj också bidrog positivt.

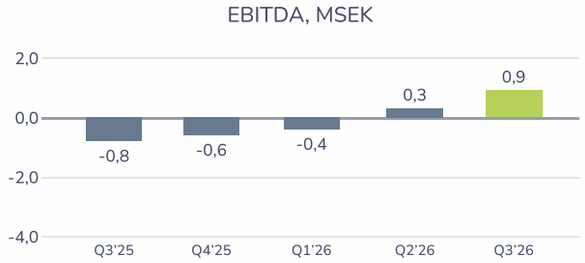


De tre största bidragsgivarna till omsättningen under Q3 2026 har varit:

1. Wordington Solitaire (81%)
2. Backpacker® Go! (6%)
3. Wordington (3%)

Positivt rörelseresultat

EBITDA förbättrades till ca 0,9 MSEK, jämfört med ca -0,8 MSEK under Q3 2025. EBIT uppgick till ca 0,4 MSEK, mot ca -1,6 MSEK under samma kvartal föregående år. Under kvartalet aktiverades ca 0,5 MSEK i utvecklingsarbete.



Nya rekordnivåer i intäkt per aktiv spelare

ARPDAU, vår intäkt per daglig aktiv spelare, fortsatte att öka till en ny rekordnivå om ca 3,7 SEK. Det motsvarar en ökning med ca 113 % från ca 1,7 SEK under samma kvartal föregående år. Jämfört med rekordnivån under Q2 ökade ARPDAU med ytterligare ca 20 %.

Det är särskilt positivt att förbättringen sker samtidigt som den aktiva spelarbasen i portföljen växer. Antalet dagliga aktiva spelare ökade till ca 28 000, jämfört med ca 22 000 under samma kvartal föregående år.

Kombinationen av fler spelare och högre intäkt per aktiv spelare bidrar till vår omsättningstillväxt och ger oss en starkare intäktsbas att växa vidare från.

Wordington Solitaire som grund för nästa tillväxtsteg

Wordington Solitaire omsatte ca 7,6 MSEK under kvartalet och stod för ca 81 % av vår omsättning. Speltiteln är fortsatt vår tydliga huvudprioritering. Under Q3 har vi arbetat vidare med introduktion och progression samt utvecklat event och monetisering. Med löpande A/B-tester utvärderar vi vilka förbättringar som kan stärka spelupplevelsen och spelets fortsatta utveckling.

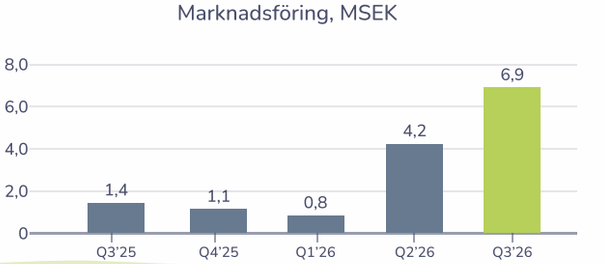
Samarbetet med Plan A Games har utvecklats väl under perioden. Finansieringen inom Fas 1 har gjort det möjligt att samla in mer data och fördjupa vår förståelse för Wordington Solitaires långsiktiga potential.

Som tidigare kommunicerat är partnerskapet uppdelat i faser där vi är inne i en utvärderingfas om 3 månader. Om speltiteln uppnår de uppsatta nyckeltalen skulle partnerskapet gå vidare till Fas 2, vilket skulle ge oss tillgång till en kreditfacilitet på upp till 10 MUSD och möjlighet att ta marknadsföringen till betydligt högre nivåer. Vår målsättning är att tillsammans med Plan A Games ta vara på mer av Wordington Solitaires tillväxtpotential.

Marknadsföring/UA

Under den rapporterade perioden investerade vi ca 6,9 MSEK i marknadsföring, jämfört med ca 1,4 MSEK under samma kvartal föregående år. Sekventiellt ökade investeringarna med ca 62,4 % jämfört med Q2.

Vår målsättning är fortsatt att skala Wordington Solitaire till högre omsättningsnivåer. Under kvartalet ökade marknadsföringen snabbare än omsättningen, och återbetalningen från de nya spelargrupperna är därför central i hur vi prioriterar framåt. Vi följer intäkterna över tid och anpassar takten efter spelets faktiska avkastning för att ta vara på de tillväxtmöjligheter vi ser.



New Games - AI ger oss fler möjligheter i spelportföljen

Inom New Games har vi under kvartalet arbetat med fyra titlar i marknadstest. Tiny Hunter och Dear Harbor är två exempel på hur vi fortsätter att utveckla portföljen. De inledande testerna av Tiny Hunter har visat positiva indikationer. Under Q4 fortsätter vi att tillföra funktioner och utvärdera vilka projekt som har potential att ta nästa steg. Mer om de enskilda speltitlarna finns under New Games.

Våra tränade AI-agenter utför utvecklingsarbete utifrån vår feedback, samtidigt som vi sätter riktningen och utvärderar resultatet. Vi bygger stegvis mot ett allt mer självspelande utvecklingssystem som kan ge oss betydligt högre kapacitet att utveckla och testa spel. AI-stödet gör det också enklare att återanvända innehåll och ge äldre speltitlar en ny chans. Med en bred portfölj, där vissa spel fortfarande finns installerade på många enheter, ser jag stor potential i att ta vara på det vi redan har byggt.

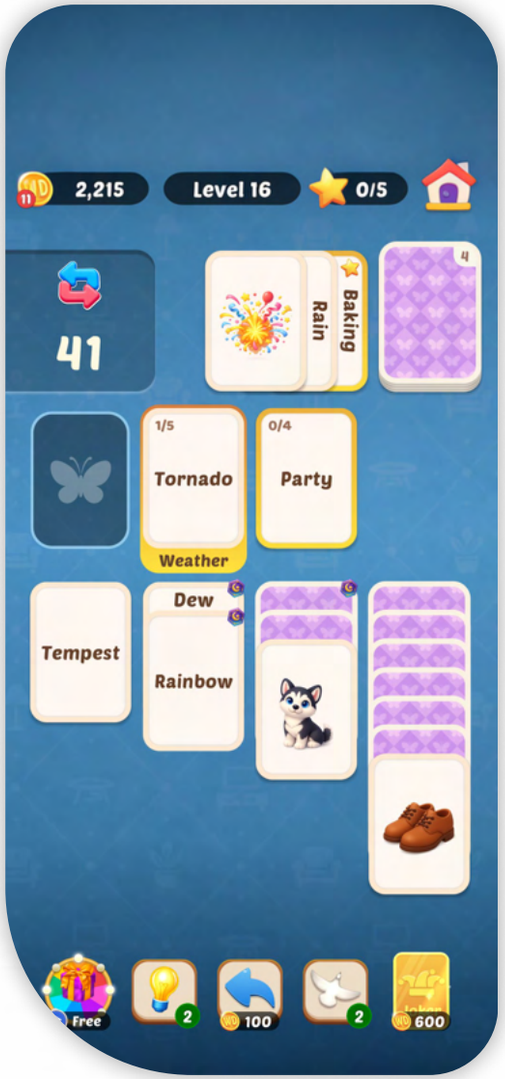
Ökad utvecklingskraft för fler framgångsrika spel

Wordington Solitaire visar vad som är möjligt när vi kombinerar våra egna speltillgångar med nya arbetssätt. Vår ambition är att fortsätta utveckla och skala speltiteln, samtidigt som vi ger fler spelidéer möjlighet att bidra till Qiiwis framtida tillväxt.

Med ett allt starkare AI-drivet arbetssätt kan vår utvecklingskapacitet växa snabbare än teamets storlek. Tillsammans med möjligheten att skala spelen genom marknadsföring öppnar det för en helt annan tillväxtpotential. Jag ser stora möjligheter att ta Qiiwi till nya höjder, utveckla fler framgångsrika spel och skapa långsiktigt värde för våra aktieägare.



Erik Dale Rundberg
VD för Qiiwi Games AB



Live Operations

Nuvarande fokus

Under det tredje kvartalet har vi fortsatt att utveckla innehållet i Live Operations-portföljen, med störst fokus på Backpacker Go. Parallellt har vi arbetat med löpande underhåll och optimeringar i övriga speltitlar. Våra huvudsakliga utvecklings- och marknadsföringsresurser har fortsatt prioriterats mot New Games och Wordington Solitaire.



Backpacker® Go!

Innehållsarbetet i Backpacker Go har under kvartalet främst varit inriktat på nya städer, med fler destinationer för spelarna att upptäcka.

Vår målsättning är fortsatt att över tid erbjuda destinationer i samtliga världens länder. Det ger oss en tydlig riktning för innehållsarbetet och möjlighet att fortsätta utveckla spelupplevelsen med nya resmål.

Efter periodens utgång har vi lanserat Resgåtan och introducerat ett ”Hem” där spelarna kan dekorera och inreda med sina favoritföremål från resorna. Arbetet har även omfattat Halloween-innehåll och generella förbättringar av spelet.

Vi har också vidareutvecklat introduktionen för nya spelare och infört en guide som presenterar spelets funktioner. Under Q4 2026 testar och utvärderar vi effekterna av förändringarna för att dra lärdomar inför den fortsatta utvecklingen av Backpacker Go.



Övriga speltitlar

För våra övriga speltitlar har fokus under perioden varit att bibehålla en väl fungerande spelupplevelse genom löpande underhåll och mindre optimeringar.

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 det tredje kvartalet har Wordington Solitaire fortsatt varit vårt största fokus inom New Games. Arbetet har varit inriktat på att förbättra spelarens introduktion och progression samt vidareutveckla event och monetisering. Vi genomför löpande A/B-tester för att utvärdera förändringar och prioritera spelets fortsatta utveckling.

Parallellt har vi arbetat med marknadstester av fyra titlar där tre tagit sig vidare till Beta-prototyp-stadiet. Vårt AI-drivna arbetssätt har gjort det möjligt att utvärdera fler spelidéer än tidigare och ta nya projekt snabbare till marknadstest. Det ger oss fler möjligheter att bredda portföljen, samtidigt som vi behåller ett tydligt huvudfokus på Wordington Solitaire. Spelprojektet But Who? har avslutats under kvartalet och flyttats till Post Mortem.

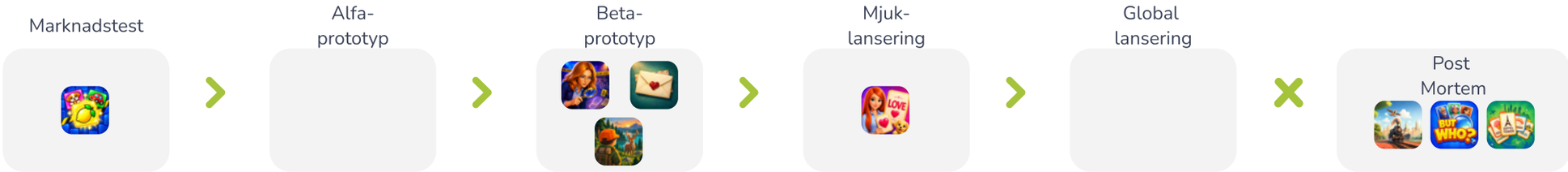
- Tiny Hunter är ett nytt casualspel med jakttema där de inledande marknadstesterna har visat positiva indikationer. Spelet har därefter tagits vidare till fasen Beta-prototyp.
- Dear Harbor bygger på Solitaire Associations, samma genre som Wordington Solitaire, men med en annan berättelse och spelkänsla. Genom projektet vill vi utvärdera hur en annan narrativ inriktning påverkar kvarhållningen av spelare och vilka möjligheter det kan ge inom genren. Spelet har visat positiva indikationer och tagits vidare till stadiet Beta-prototyp i vår MVP-process.
- Detective Solitaire kombinerar Solitaire Associations med ett kriminaltema där spelaren löser mordgåtor. Genom att återanvända material från tidigare spel har vi kunnat testa en ny spelupplevelse inom genren. Speltiteln har visat positiva indikationer och tagits vidare till stadiet Beta-prototyp i vår MVP-process.
- Block Associations är ett mer avskalat pusselspel med inspiration från Solitaire Associations. Spelet inledde marknadstest under kvartalet och vi analyserar nu spelardata för att utvärdera dess fortsatta potential.

MVP Process

Arbetsmetod

I vårt arbete med nya speltitlar följer vi en strukturerad arbetsmetod för att effektivt utveckla och förverkliga nya spelidéer. Genom att följa vår MVP-process (minimum viable product) på ett disciplinerat sätt 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.

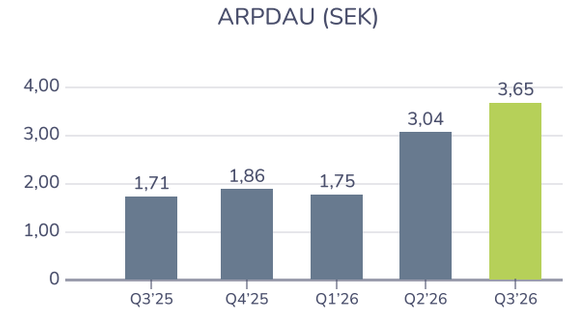
3. **Beta-prototyp**
   En beta-prototyp är en version där ytterligare funktioner och mer innehåll har utvecklats, spelet börjar ta en mer färdig form. Spelet marknadsförs fortfarande i liten skala för utvärdering av KPI:er.

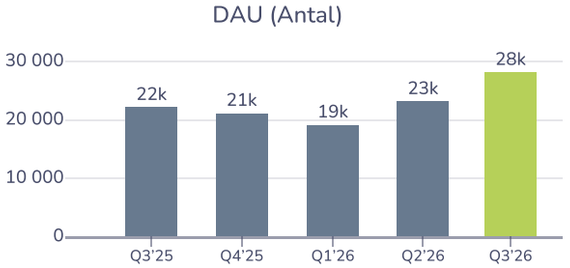
4. **Mjuklansering**
   Om spelet under mjuklansering når upp till de nyckeltalskrav som krävs får det ett finansiellt godkännande och kostnader kopplade till utvecklingsprocessen börjar aktiveras. Spelet kan därefter stanna i mjuklansering för tillägg av innehåll tills det är redo för global lansering. Ett spel i mjuklansering kan vara aktiverat i specifika länder eller samtliga länder i världen beroende på vilken strategi Bolaget väljer.

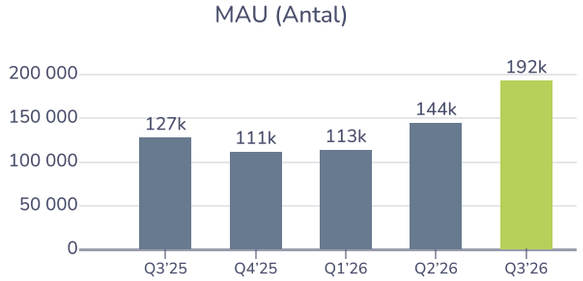
5. **Global lansering**
   Spelet går över i full kommersiell lansering och en lanseringsplan exekveras för att skala spelarbas och intäkter så kraftigt som möjligt. Då en speltitel inte bedöms kunna nå ytterligare markant tillväxt flyttas spelet till affärsområdet Live Operations för lönsamhetsoptimering.

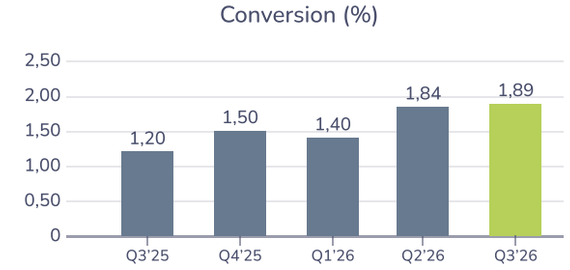
6. **Post Mortem**
   Alla spel som lyfts ur vår idébank och börjar bearbetas i MVP-stegen genomgår en Post Mortem-analys när projektet avslutas. Detta för att ta lärdom inför kommande projekt.

Nyckeltalsredovisning









ARPDAU:

ARPDAU uppgick under tredje kvartalet 2026 till cirka 3,65 SEK (1,71 SEK). Intäkten per daglig aktiv spelare var därmed mer än dubbelt så hög som under samma kvartal föregående år. Måttet beräknas som genomsnittlig dagsomsättning före plattformsavgifter dividerad med avrundat DAU.

DAU:

Det genomsnittliga antalet dagliga aktiva spelare uppgick till cirka 28 000 (22 000), en ökning med cirka 27 % jämfört med tredje kvartalet 2025. DAU räknar unika spelare som är aktiva under en dag.

MAU:

Genomsnittligt MAU uppgick till cirka 192 000 (127 000), en ökning med cirka 51 % jämfört med samma kvartal föregående år. MAU mäter aktiva spelare under en rullande 30-dagarsperiod och summeras per speltitel.

Conversion:

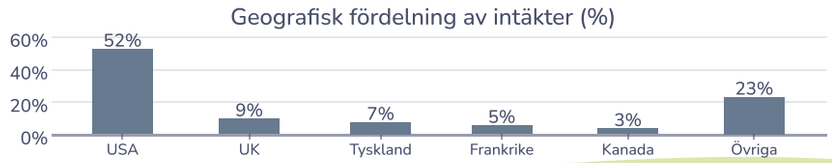
Den genomsnittliga dagliga andelen aktiva spelare som genomförde köp i spelen var 1,89 % (1,20 %), en ökning med 0,69 procentenheter.

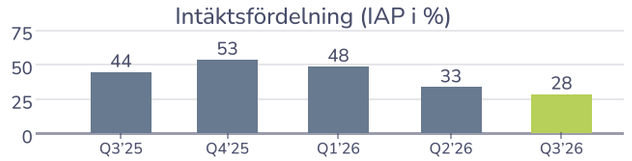
Intäktsfördelning:

Köp i spelen (IAP) stod för cirka 28 % (44 %) av intäkterna, en minskning med cirka 16 procentenheter. Annonsintäkterna stod för resterande cirka 72 % (56 %).

Geografisk fördelning av intäkter:

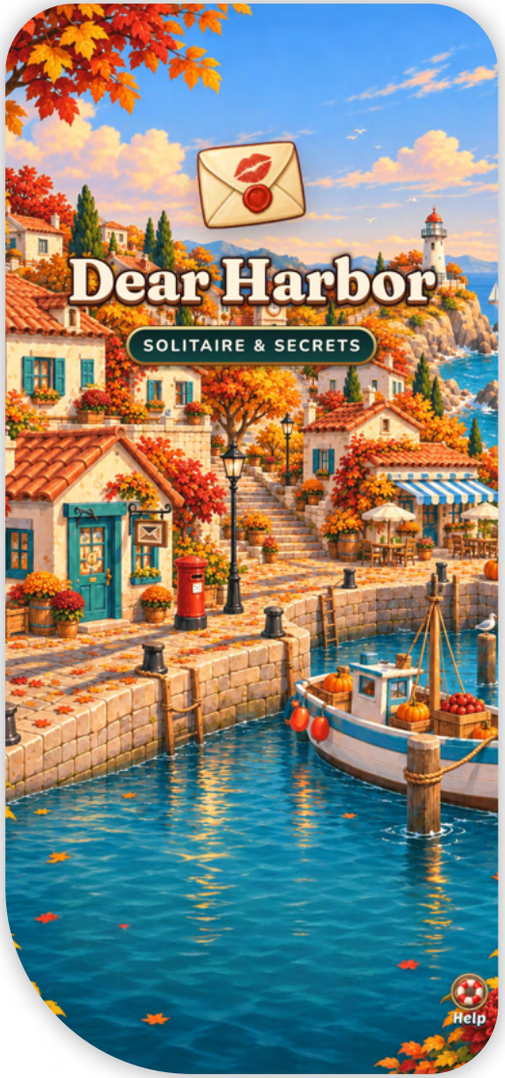
USA stod för cirka 52 % av intäkterna med känt land, följt av Storbritannien (9 %), Tyskland (7 %), Frankrike (5 %) och Kanada (3 %). Övriga marknader stod för 23 %. Andelarna är avrundade.





Resultaträkning - Koncernen

	Tredje kvartalet		9 månader		Helår
Alla belopp i tusentals kronor	2026	2025	2026	2025	2025
Rörelsens intäkter					
Omsättning	9 411	3 490	18 943	11 655	15 273
Aktiverat arbete	495	0	979	0	0
Övriga rörelseintäkter	250	123	433	261	275
	10 156	**3 613**	**20 355**	**11 916**	**15 548**
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-724	-482	-1 978	-1 523	-2 203
Marknadsföring	-6 857	-1 402	-11 867	-4 918	-6 038
Övriga externa kostnader	-555	-789	-1 821	-2 315	-2 966
Personalkostnader	-897	-1 679	-3 496	-6 897	-8 617
Övriga rörelsekostnader	-216	-99	-409	-430	-493
	-9 249	**-4 451**	**-19 571**	**-16 083**	**-20 317**
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	**907**	**-838**	**784**	**-4 167**	**-4 769**
Avskrivningar och nedskrivningar	-463	-775	-1 229	-2 691	-3 059
Rörelseresultat (EBIT)	**444**	**-1 613**	**-445**	**-6 858**	**-7 828**
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	1	37	43	51	103
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-13	-1	-193	-198
Finansiella poster	**1**	**24**	**42**	**-142**	**-95**
Resultat efter finansiella poster	**445**	**-1 589**	**-403**	**-7 000**	**-7 923**
Skatt på årets resultat	0	13	-83	0	0
Resultat efter skatt	**445**	**-1 576**	**-486**	**-7 000**	**-7 923**



Balansräkning - Koncernen

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor	2026-09-30	2025-09-30	2025-12-31
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 274	1 875	1 511
Summa immateriella anläggningstillgångar	**1 274**	**1 875**	**1 511**
Materiella anläggningstillgångar			
Övriga materiella anläggningstillgångar	22	38	34
Summa materiella anläggningstillgångar	**22**	**38**	**34**
Summa anläggningstillgångar	**1 296**	**1 913**	**1 545**
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	4 616	1 724	1 789
Skattefordringar	138	203	225
Övriga fordringar	183	138	154
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	122	663	469
Summa kortfristiga fordringar	**5 059**	**2 728**	**2 637**
Kortfristiga placeringar			
Övriga kortfristiga placeringar	**8 589**	**9 551**	**8 589**
Summa kortfristiga placeringar	**8 589**	**9 551**	**8 589**
Kassa och bank	**5 458**	**3 933**	**4 617**
Summa omsättningstillgångar	**19 106**	**16 212**	**15 843**
SUMMA TILLGÅNGAR	**20 402**	**18 125**	**17 388**

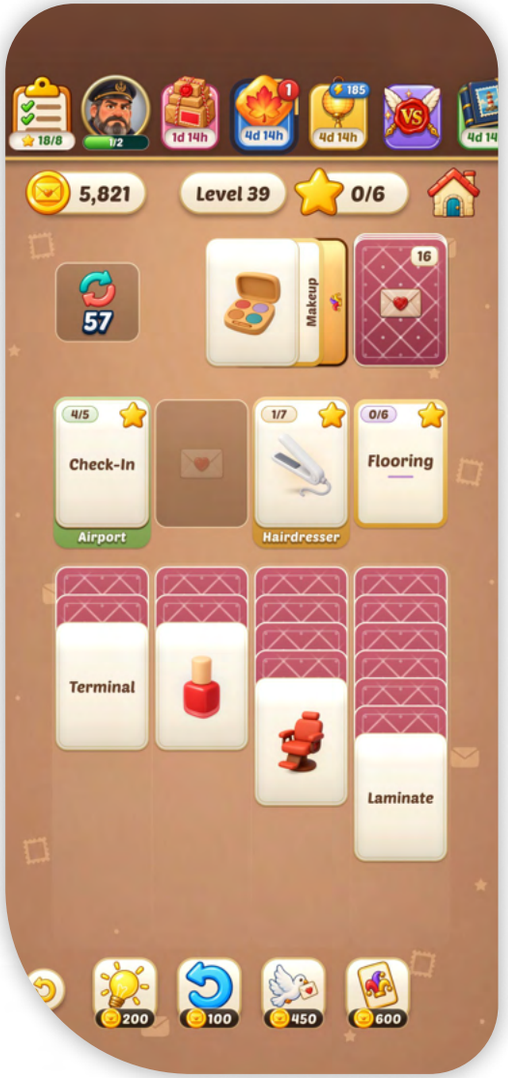
Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor	2026-09-30	2025-09-30	2025-12-31
Eget kapital			
Aktiekapital	925	925	925
Övrigt tillskjutet kapital	93 265	93 265	93 265
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-78 788	-77 316	-78 311
Summa eget kapital, koncern	**15 402**	**16 874**	**15 879**
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	2 249	188	399
Skatteskulder	0	0	0
Övriga skulder	1 885	450	495
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	866	613	615
Summa kortfristiga skulder	**5 000**	**1 251**	**1 509**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	**20 402**	**18 125**	**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

	Tredje kvartalet		9 månader		Helår
Alla belopp i tusentals kronor	2026	2025	2026	2025	2025
Rörelsens intäkter					
Omsättning	9 411	3 488	18 943	11 634	15 252
Aktiverat arbete	495	0	979	0	0
Övriga rörelseintäkter	250	28	433	164	178
	10 156	**3 516**	**20 355**	**11 798**	**15 430**
Rörelsens kostnader					
Direkta kostnader	-724	-482	-1 978	-1 523	-2 203
Marknadsföring	-6 857	-1 402	-11 867	-4 918	-6 038
Övriga externa kostnader	-553	-628	-1 818	-3 264	-3 923
Personalkostnader	-897	-1 614	-3 496	-5 969	-7 689
Övriga rörelsekostnader	-216	-92	-409	-425	-487
	-9 247	**-4 218**	**-19 568**	**-16 099**	**-20 340**
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	**909**	**-702**	**787**	**-4 301**	**-4 910**
Avskrivningar och nedskrivningar	-463	-769	-1 229	-2 572	-2 940
Rörelseresultat (EBIT)	**446**	**-1 471**	**-442**	**-6 873**	**-7 850**
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	-591	-792
Finansiella intäkter	0	37	44	51	103
Finansiella kostnader	0	-12	-1	-193	-198
Finansiella poster	**0**	**25**	**43**	**-733**	**-887**
Resultat efter finansiella poster	**446**	**-1 446**	**-399**	**-7 606**	**-8 737**
Skatt på årets resultat	-	-	-	-	-
Resultat efter skatt	**446**	**-1 446**	**-399**	**-7 606**	**-8 737**



Balansräkning - Moderbolaget

Tillgångar

Alla belopp i tusentals kronor	2026-09-30	2025-09-30	2025-12-31
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 273	1 875	1 511
Summa immateriella anläggningstillgångar	**1 273**	**1 875**	**1 511**
Materiella anläggningstillgångar			
Övriga materiella anläggningstillgångar	22	38	34
Summa materiella anläggningstillgångar	**22**	**38**	**34**
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	250	2 615	250
Summa finansiella anläggningstillgångar	**250**	**2 615**	**250**
Summa anläggningstillgångar	**1 545**	**4 528**	**1 795**
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	4 616	1 724	1 789
Skattefordringar	164	144	168
Övriga fordringar	140	97	113
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	122	663	469
Summa kortfristiga fordringar	**5 042**	**2 628**	**2 539**
Kortfristiga placeringar			
Övriga kortfristiga placeringar	8 589	9 551	8 589
Summa kortfristiga placeringar	**8 589**	**9 551**	**8 589**
Kassa och bank	**5 082**	**1 336**	**4 245**
Summa omsättningstillgångar	**18 713**	**13 515**	**15 373**
SUMMA TILLGÅNGAR	**20 258**	**18 043**	**17 168**

Eget kapital och skulder

Alla belopp i tusentals kronor	2026-09-30	2025-09-30	2025-12-31
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	925	925	925
Fond för utvecklingsutgifter	1 138	1 416	1 133
Summa bundet eget kapital	**2 063**	**2 341**	**2 058**
Fritt eget kapital			
Överkursfond	93 265	93 265	93 265
Balanserat resultat	-79 667	-71 208	-70 925
Årets resultat	-399	-7 606	-8 737
Summa fritt eget kapital	**13 199**	**14 451**	**13 603**
Summa eget kapital	**15 262**	**16 792**	**15 661**
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	2 247	188	399
Skulder till koncernföretag	0	0	0
Övriga skulder	1 885	450	495
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	864	613	613
Summa kortfristiga skulder	**4 996**	**1 251**	**1 507**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	**20 258**	**18 043**	**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	Tredje kvartalet 2026-09-30	Tredje kvartalet 2025-09-30	9 månader 2026-09-30	9 månader 2025-09-30	Helår 2025-12-31
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat	444	-1 613	-445	-6 858	-7 828
Finansiella intäkter	0	0	0	0	0
Finansiella kostnader	0	0	-1	-1	-1
Betald inkomstskatt	-25	-36	3	-9	-32
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	463	783	1 229	2 706	3 075
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	**882**	**-866**	**786**	**-4 162**	**-4 786**
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet					
Ökning (-) resp minskning (+) av rörelsefordringar	-1 099	-45	-2 508	786	899
Ökning (+) resp minskning (-) av rörelseskulder	2 428	-407	3 490	-881	-623
Kassaflöde från den löpande verksamheten	**2 211**	**-1 318**	**1 768**	**-4 257**	**-4 510**
Investeringsverksamheten					
Investeringar i kortfristiga placeringar*	0	0	0	0	0
Avyttring av kortfristiga placeringar*	0	1 500	0	3 500	4 500
Investering i immateriella anläggningstillgångar	-496	0	-979	0	0
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Avyttring av materiella anläggningstillgångar	0	14	0	28	28
Kassaflöde från investeringsverksamheten	**-496**	**1 514**	**-979**	**3 528**	**4 528**
Finansieringsverksamheten					
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
Ökning/minskning av likvida medel	**1 715**	**196**	**789**	**-729**	**18**
Valutakursdifferenser	8	-22	52	-258	-321
Likvida medel vid periodens början	**3 735**	**3 759**	**4 617**	**4 920**	**4 920**
Likvida medel vid periodens slut	**5 458**	**3 933**	**5 458**	**3 933**	**4 617**



**Utöver likvida medel uppgår marknadsvärdet för Bolagets investering i kortfristiga placeringar via investering i Danske Invest Nordiske Företagsoblig vid periodens slut till 8 999 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	9	9
Periodens resultat	0	0	-486	-486
Belopp vid periodens utgång	**925**	**93 265**	**-78 788**	**15 402**

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	5	-5	0
Periodens resultat	0	0	-399	-399
Belopp vid periodens utgång	**925**	**1 138**	**13 199**	**15 262**



Finansiella kommentarer

DEFINITIONER
Rapporten avser koncernen (Bolaget) och perioden avser det tredje kvartalet 2026.

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".

Koncernens omsättning ökade till 9 411 TSEK (3 490) under tredje kvartalet. EBITDA uppgick till 907 TSEK (-838).

Under tredje kvartalet 2026 stod Wordington Solitaire (81%), Backpacker® Go! (6%) och Wordington (3%) tillsammans för cirka 90 % av omsättningen.

AKTIVERAT ARBETE
Aktiverat arbete för egen räkning har upparbetats i moderbolag. 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
Personalkostnaderna minskade till 897 TSEK (1 679) under tredje kvartalet. Vid utgången av tredje kvartalet 2026 hade Bolaget fyra medarbetare på huvudkontoret i Alingsås.

MARKNADSFÖRING
Marknadsföringskostnaderna ökade till 6 857 TSEK (1 402) under tredje kvartalet. 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”.

KORTFRISTIGA SKULDER
Bolaget har tillgång till en extern finansieringslösning för marknadsföringsaktiviteter med en kreditram om 250 TUSD. Finansieringen innebär att en extern samarbetspartner löpande finansierar bolagets marknadsföringskostnader, varefter bolaget successivt reglerar den uppkomna skulden enligt överenskomna betalningsvillkor.

Den utnyttjade finansieringen redovisas som en kortfristig skuld i den utsträckning som återbetalningsvillkoren motiverar en sådan klassificering. Till skillnad från traditionella leverantörsskulder avser finansieringen specifikt bolagets marknadsföringsinvesteringar och utgör därmed en särskild finansieringskomponent i verksamheten.

Vid utgången av det tredje kvartalet uppgick den utnyttjade krediten till 1,5 MSEK.

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. Koncernen redovisade ingen skattekostnad eller skatteintäkt under tredje kvartalet. Skattekostnaden på cirka 84 TSEK som avsåg det cypriotiska dotterbolagets bokslut för 2025 redovisades under andra kvartalet.

Finansiella kommentarer forts.

AVKASTNING PÅ EGET OCH TOTALT KAPITAL
Avkastning på Eget kapital under den rapporterade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare var 2,89%. Avkastning på Totalt kapital var 2,18%.

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

Immateriella anläggningstillgångar skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod, vilken omprövas vid varje balansdag. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas årligen. Bolaget tillämpar en nyttjandeperiod för balanserade utgifter för utvecklingsarbeten på 24 månader och avskrivningstid för goodwill och spelmotorer på 60 månader.

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

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

SOLIDITET
Koncernens soliditet uppgick till 75,5 % den 30 september 2026.

RESULTAT PER AKTIE
Resultat per aktie för den redovisade perioden hänförligt till moderbolagets aktieägare före och efter utspädning uppgick till 0,05 SEK (-0,17 SEK).

KORTFRISTIGA PLACERINGAR
Bolagets placering i Danske Banks fond *Danske Invest Nordiske Företagsoblig* hade ett marknadsvärde på 8 999 TSEK den 30 september 2026. Det var en minskning med cirka 118 TSEK jämfört med den 30 juni 2026.

KASSAFLÖDESRAPPORT
Bolagets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under tredje kvartalet till 2 211 TSEK (-1 318). 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
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 delårsrapporten 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 12 november 2026

Qiiwi Games AB
Stora Torget 3
441 30 Alingsås
Telefon: 0322-635-000
E-post: info@qiiwi.com
Hemsida: www.qiiwi.com