



Delårsrapport Q2 2026

Kvix AB (publ)

Kvix är ett svenskt teknikbolag som utvecklar och publicerar mobilspel från sin spelstudio i Umeå. Bolaget fokuserar på att skapa högkvalitativa och engagerande spelupplevelser som kombinerar innovativ design, strategi och interaktiv underhållning för en global publik.

Kvix har som mål att etablera sig som en ledande aktör inom den växande mobilspelsmarknaden. Genom att kombinera avancerad AI-teknologi, datadrivna analyser och ett nära samarbete med spelarcommunityn utvecklar bolaget spel som engagerar och skapar starka spelupplevelser.

För mer information besök <https://kvix.tv/investor>

PERIODEN I SAMMANDRAG

SIFFROR INOM PARENTES ANGER UPPGIFT FÖR MOTSVARANDE PERIOD UNDER FÖREGÅENDE ÅR.

Q2, APRIL - JUNI 2026

- Nettoomsättningen uppgick till 4,4 (2,4) MSEK, en ökning med 2,0 MSEK
- Rörelseresultatet uppgick till -0,1 (0,5) MSEK, en försämring med 0,6 MSEK
- Kvartalets resultat uppgick till -0,1 (0,5) MSEK, en försämring med 0,6 MSEK
- Resultat per aktie uppgick till -0,01 (0,02) SEK
- Kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändring av rörelsekapital uppgick till 0,5 (0,2) MSEK
- Likvida medel vid periodens slut uppgick till 0,7 (0,2) MSEK
- Genomsnittsintäkt före plattformsavgifter per daglig aktiv spelare (ARPDau) uppgick till 8,22 (6,15) SEK
- Genomsnittlig kostnad för spelarförvärv (CAC) uppgick till 47,33 (26,40) SEK
- Genomsnittligt dagligt aktiva spelare (DAU) uppgick till 7 094 (4 928) st
- Antalet utestående aktier vid periodens slut var 22 714 286 (22 714 286) st

HALVÅR, JANUARI - JUNI 2026

- Nettoomsättningen uppgick till 8,4 (6,3) MSEK, en ökning med 2,1 MSEK
I jämförelsetalet från 2025 ingick en engångsintäkt om 2,5 MSEK avseende intäktsavtal.
- Rörelseresultatet uppgick till 0,1 (2,5) MSEK, en försämring med 2,4 MSEK
- Halvårets resultat uppgick till 0,1 (2,5) MSEK, en försämring med 2,4 MSEK
- Resultat per aktie uppgick till 0,00 (0,11) SEK
- Kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändring av rörelsekapital uppgick till 0,4 (2,0) MSEK
- Likvida medel vid periodens slut uppgick till 0,7 (0,2) MSEK
- Genomsnittsintäkt före plattformsavgifter per daglig aktiv spelare (ARPDau) uppgick till 7,57 (4,72) SEK
- Genomsnittlig kostnad för spelarförvärv (CAC) uppgick till 37,29 (22,70) SEK
- Genomsnittligt dagligt aktiva spelare (DAU) uppgick till 7 421 (4 699) st
- Antalet utestående aktier vid periodens slut var 22 714 286 (22 714 286) st

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER OCH EFTER PERIODEN

- Inga väsentliga händelser under eller efter perioden

VD HAR ORDET

Det andra kvartalet 2026 har präglats av fortsatt utveckling av Modern Command Mayhem och ett intensivt arbete med att stärka de delar av spelet som är avgörande för långsiktig tillväxt.



Nettoomsättningen uppgick till 4,4 MSEK, vilket är vår högsta kvartalsomsättning hittills. Samtidigt fortsätter intäkten per aktiv spelare att utvecklas positivt. Det är en viktig utveckling, eftersom varje förbättring i spelets intjäning stärker våra möjligheter att investera mer i användarförvärv och successivt växa spelarbasen.



Vårt fokus är nu att steg för steg omsätta de förbättrade nyckeltalen i en större spelarbas och högre intäkter.”

Under kvartalet har vi fortsatt att bygga ut Modern Command Mayhem med nytt innehåll, förbättringar och återkommande events. I slutet av juni lanserade vi Hardwire, ett nytt event som återkommer varje helg. De första resultaten efter lanseringen är uppmuntrande och visar att de förändringar vi gör i spelet kan ge tydliga effekter på både engagemang och intäkter.

Det är också ett bra exempel på hur vi arbetar. Vi utvecklar, mäter utfallet och bygger vidare på det som fungerar. För varje kvartal får vi mer data om spelarnas beteende och en bättre förståelse för vilka förändringar som faktiskt skapar värde. Det gör att utvecklingen av spelet idag är betydligt mer data-driven och träffsäker än tidigare.

Parallellt fortsätter arbetet med användarförvärv. Kostnaden för att värva nya spelare varierade under kvartalet och steg under vissa perioder, vilket gjorde att vi valde att minska investeringarna och därefter successivt skala upp dem igen.

Samtidigt har vår förståelse för vilka kampanjer, målgrupper och kanaler som ger bäst avkastning förbättrats väsentligt under året.

Det är just kombinationen av ett bättre spel och effektivare användarförvärv som är avgörande för nästa steg. När intäkten per spelare stiger förbättras också ekonomin i varje ny spelare vi köper in. Därmed ökar våra möjligheter att investera mer i tillväxt med bibehållen disciplin.

Efter kvartalets utgång har utvecklingen fortsatt i positiv riktning. Juli blev en stark månad och de förbättringar vi genomfört under året börjar synas allt tydligare i spelets ekonomi. Vi ser också fortsatt potential att förbättra både intjäningen från befintliga spelare och effektiviteten i vår marknadsföring.

Vår ambition är betydligt större än dagens nivå. Modern Command Mayhem är fortfarande ett relativt litet spel i sin genre, vilket samtidigt innebär att utrymmet att växa är stort. Vårt fokus är nu att steg för steg omsätta de förbättrade nyckeltalen i en större spelarbas och högre intäkter.

Vi går därför in i andra halvåret med större tillförsikt än vid årets början. Spelet är bättre, vår kunskap om spelarna är större och vår förmåga att fatta rätt beslut kring både produktutveckling och marknadsföring har stärkts. Det ger oss en tydligt bättre grund för att fortsätta växa Modern Command Mayhem och Kvix.

Tack till alla våra aktieägare för ert fortsatta förtroende och stöd

Patrik Knutsson
VD, Kvix AB

Modern Command Mayhem är en actionfylld mix av Tower Defense- och Roguelike-spel där spelaren försvarar sin bas mot vågor av anfallande fiendearméer. Efter varje match, oavsett om den vinnas eller förloras, får spelaren olika resurser som används för att uppgradera och expandera arsenalen, vilket förbättrar chanserna i nästa strid.

Under Q2 fortsatte Modern Command Mayhem att utvecklas med fokus på nytt innehåll och fler anledningar för spelare att återvända regelbundet. En av kvartalets största nyheter var **Project Hardwire**, ett nytt återkommande event som skiljer sig från spelets vanliga progression och ger alla spelare samma utgångsläge.

I Project Hardwire spelar användarna med särskilda Combat Drones och bygger upp sin styrka från grunden under varje event. Spelarnas vanliga level och utrustning påverkar inte spelläget, vilket innebär att både nya och erfarna spelare kan delta på samma villkor. Genom att klara Hardwire-banor samlar spelarna resurser som används för att uppgradera sin styrka och sina vapen inom eventet. Varje vecka förändras dessutom förutsättningarna genom att vissa vapen och moduler tillfälligt tas bort. Progressionen återställs när nästa Hardwire-event börjar, medan vissa belöningar sparas och kan användas över tid. Detta skapar variation mellan eventen och ger spelarna nya mål att arbeta mot varje vecka.

Under kvartalet utvecklades även ett nytt system för **återkommande event**. Fem event som tidigare endast varit tillgängliga under en begränsad period när de först lanserades kan nu automatiskt återkomma för samtliga spelare. På så sätt kan uppskattat innehåll fortsätta användas och skapa nya aktiviteter i spelet, samtidigt som spelare som missade ett event första gången får möjlighet att uppleva det.

Event har visat sig vara en viktig del av Modern Command Mayhem. När event är aktiva ser vi både ett ökat engagemang från spelarna och en positiv effekt på spelets intäkter. Kombinationen av Project Hardwire och den nya eventrotationen ger därför spelet en starkare struktur för återkommande innehåll och gör det möjligt att skapa mer värde från både nya och tidigare utvecklade event.



FINANSIELLA KOMMENTARER - KONCERNEN

Nedanstående kommentarer till den finansiella utvecklingen baseras på perioderna april till och med juni 2026.

Siffror inom parentes anger uppgifter för motsvarande period under föregående år.

RESULTATRÄKNING

Nettoomsättningen för perioden uppgick till 4,4 MSEK, jämfört med 2,4 MSEK motsvarande period föregående år. En ökning av nettoomsättningen med cirka 2,0 MSEK, vilket främst förklaras av ökade intäkter från ett större antal aktiva spelare i mobilspelet Modern Command Mayhem.

Rörelsens kostnader uppgick till 4,6 MSEK, jämfört med 1,9 MSEK motsvarande period föregående år. Kostnadsökningen är främst hänförlig till köpta tjänster och licenser, där en betydande del avser marknadsföringskostnader för förvärv av nya spelare, så kallad user acquisition. Av periodens kostnader avsåg 0,2 MSEK avskrivningar på goodwill hänförlig till förvärvet av Blast Bit Enterprises AB, jämfört med 0,2 MSEK föregående år.

Övriga externa kostnader uppgick till 0,8 MSEK, jämfört med 0,5 MSEK föregående år. Personalkostnaderna uppgick till 0,2 MSEK, jämfört med 0,0 MSEK föregående år.

Rörelseresultatet och periodens resultat uppgick till -0,1 MSEK, jämfört med 0,5 MSEK motsvarande period föregående år.

BALANSRÄKNING

Bolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 2,2 MSEK, jämfört med 3,0 MSEK motsvarande period föregående år, och består av goodwill hänförlig till förvärvet av BlastBit Enterprises AB under 2024. Goodwill skrivs av över en period om fem år. Därutöver uppgick finansiella anläggningstillgångar till 2,8 MSEK, jämfört med 2,8 MSEK föregående år, och avser andra långfristiga fordringar. Summa anläggningstillgångar uppgick till 5,1 MSEK, jämfört med 5,7 MSEK föregående år.

Omsättningstillgångarna bestod vid periodens slut av övriga fordringar om 0,1 MSEK, jämfört med 0,2 MSEK föregående år, samt förutbetalda kostnader och upplupna intäkter om 3,5 MSEK, jämfört med 3,4 MSEK föregående år. Dessa poster är huvudsakligen av operativ karaktär.

Kassa och bank uppgick vid periodens slut till 0,7 MSEK, jämfört med 0,2 MSEK motsvarande period föregående år.

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 2,1 MSEK, jämfört med 3,9 MSEK föregående år, vilket motsvarar 0,09 SEK per aktie, jämfört med 0,17 SEK per aktie föregående år. Soliditeten uppgick till 22 procent, jämfört med 41 procent vid motsvarande tidpunkt föregående år.

Bolaget hade vid periodens slut inga räntebärande skulder. De kortfristiga skulderna uppgick till 3,4 MSEK, jämfört med 1,0 MSEK föregående år, och är huvudsakligen av operativ karaktär. Ökningen är främst hänförlig till ökad aktivitet inom förvärv av nya spelare, vilket påverkat leverantörsskulder och andra kortfristiga rörelseskulder.

Balansomslutningen uppgick vid periodens slut till 9,4 MSEK, jämfört med 9,6 MSEK motsvarande period föregående år.

KASSAFLÖDE

Kassaflödet från den löpande verksamheten efter förändringar i rörelsekapital uppgick under perioden till 0,5 MSEK, jämfört med 0,2 MSEK motsvarande period föregående år.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till 0,0 MSEK, jämfört med 0,0 MSEK föregående år.

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 0,0 MSEK, jämfört med 0,0 MSEK motsvarande period föregående år.

Periodens kassaflöde uppgick till 493 KSEK, jämfört med 165 KSEK föregående år. Likvida medel vid periodens slut uppgick till 726 KSEK, jämfört med 237 KSEK vid motsvarande tidpunkt föregående år.

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNING

Kvix tillämpar sedan 2023 aktiveringsmetoden för balanserade utgifter avseende utvecklingsarbeten. Under perioden har inga utvecklingsutgifter aktiverats.

Investeringar i aktiverat arbete för egen räkning uppgick under perioden till 0,0 MSEK, jämfört med 0,0 MSEK föregående år.

Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgick under perioden till 187 KSEK, jämfört med 187 KSEK motsvarande period föregående år.

MEDARBETARE

Medelantalet anställda under kvartalet uppgick till 1, jämfört med 0 motsvarande period föregående år. Av medelantalet anställda var 0 kvinnor, jämfört med 0 föregående år.

AKTIEN

Antalet registrerade aktier uppgick per den 30 juni 2026 till 22 714 286.

Genomsnittligt antal aktier under perioden 1 april 2026 till 30 juni 2026 uppgick till 22 714 286.

AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet i Kvix uppgick den 30 juni 2026 till 2 271 428,60 SEK fördelat på 22 714 286 aktier med ett kvotvärde om 0,10 SEK.

AKTIEÄGARE

Bolaget hade 304 aktieägare vid utgången av det andra kvartalet 2026.

VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

En beskrivning av Kvix väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer finns på sidorna 5-7 i årsredovisningen för 2025 som finns tillgänglig på Kvix webbplats.

FINANSIELLA RAPPORTER

RESULTATRÄKNING - KONCERNEN

	Kvartalet april - juni		Halvåret januari - juni		Helåret
<i>Belopp i KSEK</i>	2026	2025	2026	2025	2025
Nettoomsättning	4 420	2 382	8 385	6 335	12 785
Övriga rörelseintäkter	10	22	55	23	41
Summa rörelsens intäkter	4 430	2 403	8 440	6 358	12 826
Rörelsens kostnader					
Köpta tjänster och licenser	-3 374	-1 206	-6 191	-2 520	-8 354
Övriga externa kostnader	-788	-485	-1 475	-901	-2 810
Personalkostnader	-199	-19	-268	-22	-264
Av- och nedskrivning av materiella och immateriella	-187	-187	-374	-374	-748
Övriga rörelsekostnader	-10	-15	-28	-16	-53
Summa rörelsens kostnader	-4 558	-1 913	-8 336	-3 832	-12 230
Rörelseresultat	-128	491	104	2 526	596
Resultat från finansiella poster					
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-2	0	-3	-3
Summa resultat från finansiella poster	0	-2	0	-3	-3
Resultat efter finansiella poster	-128	488	104	2 523	593
Resultat före skatt	-128	488	104	2 523	593
Periodens skatt	0	0	0	0	0
Periodens resultat	-128	488	104	2 523	593

BALANSRÄKNING - KONCERNEN

Belopp i KSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Goodwill	2 246	2 994	2 620
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	0	0
	2 246	2 994	2 620
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	0	0	0
	0	0	0
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga fordringar	2 827	2 753	3 380
	2 827	2 753	3 380
Summa anläggningstillgångar	5 073	5 747	6 000
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	0	4	5
Övriga fordringar	137	195	73
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 485	3 372	2 838
	3 622	3 570	2 916
<i>Kassabehållning</i>			
Kassa och bank	726	237	304
	726	237	304
Summa omsättningstillgångar	4 348	3 807	3 220
SUMMA TILLGÅNGAR	9 421	9 554	9 219

BALANSRÄKNING - KONCERNEN

Belopp i KSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	2 271	2 271	2 271
Fond för utvecklingsutgifter	0	0	0
	2 271	2 271	2 271
<i>Fritt eget kapital</i>			
Fri överkursfond	2 450	2 450	2 450
Balanserad vinst eller förlust	-2 768	-3 361	-3 361
Periodens resultat	104	2 523	593
	-214	1 612	-318
Summa eget kapital	2 057	3 884	1 953
Avsättningar			
Avsättning intäktsavtal	3 922	4 677	4 285
	3 922	4 677	4 285
Summa avsättningar	3 922	4 677	4 285
Långfristiga skulder			
Övriga långfristiga skulder	0	0	0
	0	0	0
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	1 781	629	1 610
Övriga kortfristiga skulder	719	126	479
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	942	238	892
	3 441	994	2 981
Summa långfristiga och kortfristiga skulder	3 441	994	2 981
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	9 421	9 554	9 219

KASSAFLÖDESANALYS - KONCERNEN

	Kvartalet april - juni		Halvåret januari - juni		Helåret
Belopp i KSEK	2026	2025	2026	2025	2025
Kassaflöde från den löpande verksamheten					
Resultat före finansiella poster	-128	491	104	2 526	596
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet:					
- Avskrivningar	187	187	374	374	748
- Övriga poster	1	0	-54	1	-6
Betald/erhållen ränta	0	-2	0	-3	3
Betald skatt	0	0	0	-87	41
Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	60	675	424	2 811	1 382
Kassaflödet från förändringar i rörelsekapital					
Förändring kundfordringar	6	1	8	9	8
Förändring övriga kortfristiga fordringar	-528	-584	-1 709	-787	-1 278
Förändring leverantörsskulder	206	120	228	30	1 011
Förändring övriga kortfristiga skulder	749	-47	1 471	-87	920
Förändringar i rörelsekapital	433	-510	-2	-835	661
Kassaflödet från den löpande verksamheten efter förändringar av rörelsekapital	493	165	422	1 976	2 043
Investeringsverksamheten					
Kassaflödet från investeringsverksamheten	0	0	0	0	0
Finansieringsverksamheten					
Förändring lån	0	0	0	-1 850	-1 850
Kassaflödet från finansieringsverksamheten	0	0	0	- 1 850	-1 850
Periodens kassaflöde	493	165	422	126	193
Likvida medel vid periodens början	233	72	304	111	111
Likvida medel vid periodens slut	726	237	726	237	304

EGET KAPITAL - KONCERNEN

Belopp i KSEK	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Fritt eget kapital	Totalt
Vid årets början, 2020-01-01	100	3 588	-1 608	2 080
Aktieägartillskott			11 900	11 900
Förändring fond för utvecklingsutgifter		6 879	-6 879	-
Årets resultat			-4 481	-4 481
Vid årets slut, 2020-12-31	100	10 467	-1 068	9 499
Förändring fond för utvecklingsutgifter		2 192	-2 192	-
Aktieägartillskott			4 965	4 965
Fondemission	400	-400		-
Nyemission	371		25 629	26 000
Kostnader hänförliga till emission			-1 451	-1 451
Emission av teckningsoptioner			54	54
Årets resultat			-18 157	-18 157
Vid årets slut, 2021-12-31	871	12 259	7 780	20 910
Förändring fond för utvecklingsutgifter		-3 190	3 190	-
Årets resultat			-16 194	-16 194
Vid årets slut, 2022-12-31	871	9 069	-5 224	4 716
Förändring fond för utvecklingsutgifter		-7 531	7 531	-
Aktieägartillskott			11 800	11 800
Årets resultat			-15 364	-15 364
Vid årets slut, 2023-12-31	871	1 537	-1 257	1 152
Nyemission	1 400			1 400
Förändring fond för utvecklingsutgifter		-1 537	1 537	-
Överkursfond			2 450	2 450
Balanserad vinst Blast Bit Enterprises AB			285	285
Årets resultat			-3 927	-3 927
Vid årets slut, 2024-12-31	2 271	-	-911	1 361
Årets resultat			593	593
Vid årets slut, 2025-12-31	2 271	-	-318	1 953
Periodens resultat			104	104
Vid periodens slut 2026-06-30	2 271	0	-214	2 057

NYCKELTAL - KONCERNEN

Belopp i KSEK	Kvartalet april - juni		Halvåret januari - juni		Helåret
	2026	2025	2026	2025	2025
Nettoomsättning	4 420	2 382	8 385	6 335	12 785
Rörelsemarginal, %	-3	21	1	40	5
Balansomslutning	9 421	9 554	9 421	9 554	9 219
Soliditet, %	22	41	22	41	21
Kassalikviditet, %	126	383	126	383	108
Medelantal anställda, st	1	0	1	0	0
Resultat per aktie, SEK	-0,01	0,02	0,00	0,11	0,03
Antal aktier vid periodens slut, st	22 714 286	22 714 286	22 714 286	22 714 286	22 714 286
Genomsnittligt antal aktier under perioden, st	22 714 286	22 714 286	22 714 286	22 714 286	22 714 286

DEFINITIONER OCH HÄRLEDNING AV NYCKELTAL

Nettoomsättning

Nettoomsättning avser rörelsens huvudintäkter efter plattformsavgifter från App Store och Google Play.

Rörelsemarginal

Rörelseresultatet dividerat med nettoomsättningen.

Balansomslutning

Företagets samlade tillgångar.

Soliditet

Eget kapital dividerat med balansomslutning.

Kassalikviditet

Omsättningstillgångar exklusive lager och pågående arbeten dividerat med kortfristiga skulder.

Resultat per aktie

Periodens resultat dividerat med antal utestående aktier vid periodens slut.

RESULTATRÄKNING - MODERFÖRETAGET

	Kvartalet april - juni		Halvåret januari - juni		Helåret
Belopp i KSEK	2026	2025	2026	2025	2025
Nettoomsättning	42	79	84	2 662	2 765
Övriga rörelseintäkter	0	21	0	21	21
Summa rörelsens intäkter	42	100	84	2 683	2 786
Rörelsens kostnader					
Köpta tjänster och licenser	-20	-20	-33	-46	-89
Övriga externa kostnader	-704	-408	-1 322	-799	-1 993
Personalkostnader	-1	0	-1	0	-181
Av- och nedskrivning av materiella och immateriella	0	0	0	0	0
Summa rörelsens kostnader	-725	-428	-1 356	-845	-2 263
Rörelseresultat	-683	-327	-1 272	1 838	522
Resultat från finansiella poster					
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	0	1
Summa finansiella poster	0	0	0	0	1
Resultat efter finansiella poster	-683	-327	-1 272	1 838	523
Bokslutsdispositioner					
Mottagna koncernbidrag	0	0	0	0	550
	0	0	0	0	550
Resultat före skatt	-683	-327	-1 272	1 838	1 073
Periodens skatt	0	0	0	0	0
Periodens resultat	-683	-327	-1 272	1 838	1 073

BALANSRÄKNING - MODERFÖRETAGET

Belopp i KSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	0	0
	0	0	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	0	0	0
	0	0	0
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	3 850	3 850	3 850
Andra långfristiga fordringar	2 827	2 753	3 380
	6 677	6 603	7 230
Summa anläggningstillgångar	6 677	6 603	7 230
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	-3	4	5
Fordringar hos koncernföretag	0	53	0
Övriga fordringar	128	145	62
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 289	2 058	978
	1 414	2 259	1 046
<i>Kassabehållning</i>			
Kassa och bank	24	19	42
	24	19	42
Summa omsättningstillgångar	1 438	2 278	1 087
SUMMA TILLGÅNGAR	8 115	8 881	8 317

BALANSRÄKNING - MODERFÖRETAGET

Belopp i KSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	2 271	2 271	2 271
Fond för utvecklingsutgifter	0	0	0
	2 271	2 271	2 271
<i>Fritt eget kapital</i>			
Fri överkursfond	2 450	2 450	2 450
Balanserad vinst eller förlust	-1 860	-2 933	-2 933
Periodens resultat	-1 272	1 838	1 073
	-682	1 355	590
Summa eget kapital	1 590	3 627	2 861
Avsättningar			
Avsättning intäktsavtal	3 922	4 677	4 285
	3 922	4 677	4 285
Summa avsättningar	3 922	4 677	4 285
Långfristiga skulder			
Övriga långfristiga skulder	0	0	452
	0	0	452
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	289	219	89
Skulder till koncernföretag	1 258	0	75
Övriga kortfristiga skulder	678	126	6
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	378	233	548
	2 603	577	719
Summa långfristiga och kortfristiga skulder	2 603	577	1 171
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	8 115	8 881	8 317

ÖVRIG INFORMATION

ALLMÄNT OM BOLAGET

Kvix AB (publ), org.nr 559198-1146 är ett svenskt publikt aktiebolag med säte i Umeå.

Bolagets registrerade adress är Kvix AB (publ), Västra Rådhusgatan 5B, 903 26 Umeå.

Bolaget bedriver i huvudsak mobilspelsutveckling i dotterbolaget Blast Bit Enterprises AB, vars huvudsakliga titel är mobilspelet Modern Command Mayhem.

REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna kvartalsrapport har upprättats enligt Årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFAR 2012:1 årsredovisning (K3).

Intäkter har tagits upp till verkligt värde av vad som erhållits eller kommer att erhållas och redovisas i den omfattning det är sannolikt att de ekonomiska fördelarna kommer att tillgodogöras bolaget och intäkterna kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Kvix har från och med 2023 beslutat att tillämpa aktiveringsmetoden gällande internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar som tidigare redovisats enligt kostnadsföringsmodellen. Detta för att ge en mer rättvisande bild av bolaget.

Aktiveringar skrivs av enligt plan under förutsättning att kriterierna i BFAR 2012:1 är uppfyllda.

Belopp är uttryckta i KSEK vilket i denna rapport avser tusental svenska kronor.

Belopp inom parentes avser jämförelsesiffror med samma period föregående år.

NÄRSTÅENDE TRANSAKTIONER

Patrik Knutsson AB, som kontrolleras av Patrik Knutsson, har ett avtal med Kvix avseende försäljning av konsulttjänster i form av uthyrning av Patrik Knutsson som VD. Konsultavtalet har en ömsesidig uppsägningstid om tre månader. Under Q2 2026 har Patrik Knutsson AB fakturerat totalt 150 000 SEK. Avtalets villkor bedöms vara marknadsmässiga.

Jaeger Games AB, som kontrolleras av Rickard Jäger, har ett avtal med Kvix avseende försäljning av konsulttjänster i form av uthyrning av Rickard Jäger som CDO. Konsultavtalet har en ömsesidig uppsägningstid om tre månader. Under Q2 2026 har Jaeger Games AB fakturerat totalt 120 000 SEK. Avtalets villkor bedöms vara marknadsmässiga.

JT Invest i Umeå AB, som kontrolleras av Johan Thomasson, har ett avtal med Kvix avseende intäktsdelning som tecknades 2025-03-31. Under Q2 2026 har JT Invest i Umeå AB fakturerat totalt 200 000 SEK. Avtalets villkor bedöms vara marknadsmässiga.

Med undantag för ovanstående har inga ytterligare närståendetransaktioner genomförts under Q2 2026.

MENTOR

Augment Partners AB, tel +46 8-604 22 55, info@augment.se, är bolagets mentor i enlighet med regelverket för NGM Nordic SME.

REVISORERNAS GRANSKNING

Denna rapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

KOMMANDE RAPPORTERINGSTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3 2026 - 20 november 2026

Bokslutskommuniké 2026 - 26 februari 2027

Årsredovisning 2026 - 5 maj 2027

Delårsrapport Q1 2027 - 27 maj 2027

UNDERSKRIFTER

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av bolagets verksamhet, ställning och resultat.

Umeå den 21 augusti 2026

Jan Benjaminson

Ordförande

Patrik Knutsson

VD och styrelseledamot

Johan Thomasson

Styrelseledamot

Vlora Ramadani

Styrelseledamot

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION VÄNLIGEN KONTAKTA

Patrik Knutsson, VD
Mail: patrik@kvix.tv