



MINDARK PE AB (PUBL)

DELÅRSRAPPORT Q2 2025

PERIODEN I SAMMANDRAG

1 APRIL – 30 JUNI 2025

Jämförelsesiffror i parentes avser samma period föregående år.

- Omsättningen uppgick till 22,1 MSEK (26,8 MSEK)
- Aktiverat arbete uppgick till 5,3 MSEK (5 MSEK)
- Rörelseresultat uppgick till 2,4 MSEK (5,4 MSEK)
- Resultat före skatt uppgick till 5,9 MSEK (5,7 MSEK)
- Likvida medel inklusive kortfristiga placeringar 25,6 MSEK
- Inga räntebärande skulder
- Avsättning för oförbrukade användarmedel 30,7 MSEK
- Periodens resultat per aktie uppgick till 0,17 SEK (0,16 SEK)

1 JANUARI – 30 JUNI 2025

Jämförelsesiffror i parentes avser samma period föregående år.

- Omsättningen uppgick till 38,7 MSEK (47,5 MSEK)
- Aktiverat arbete uppgick till 10,1 MSEK (10 MSEK)
- Rörelseresultat uppgick till -2,5 MSEK (6,6 MSEK)
- Resultat före skatt uppgick till 3,3 MSEK (5,8 MSEK)
- Likvida medel inklusive kortfristiga placeringar 25,6 MSEK
- Inga räntebärande skulder
- Avsättning för oförbrukade användarmedel 30,7 MSEK
- Periodens resultat per aktie uppgick till 0,09 SEK (0,08 SEK)

OMSÄTTNING Q2 2025

22,1 MSEK
(26,8 MSEK)

RÖRELSERESULTAT Q2 2025

2,4 MSEK
(5,4 MSEK)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE

ANDRA KVARTALET 2025

- Leif Evander Andersson tillträdde som ordinarie VD den 23 april 2025 efter att ha varit tillförordnad VD sedan 27 mars 2024.
- Den 7 maj 2025 lanserades den nya planeten ARIS.

EFTER PERIODENS UTGÅNG

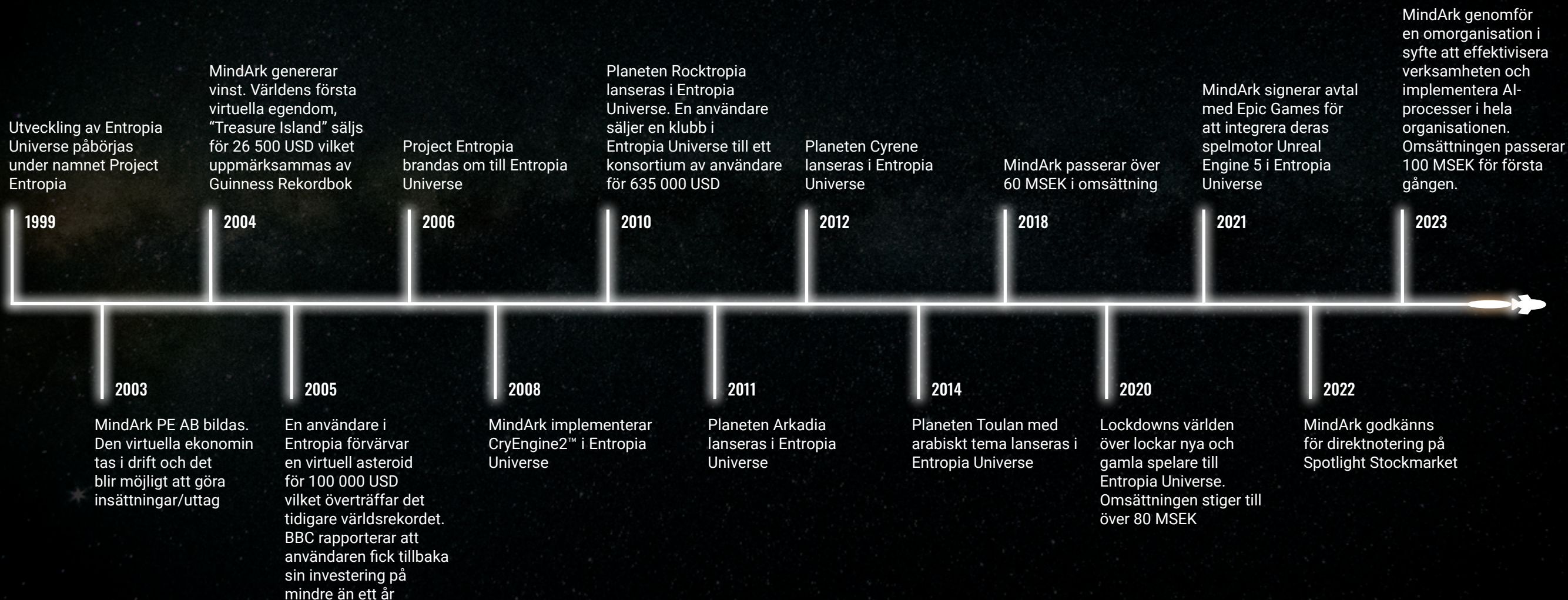
- Den 22 juli 2025 lanserades Entropia Universe på Steam, en digital distributionsplattform och onlinetjänst för datorspel med över 100 miljoner aktiva användare.

FÖRSÄLJNING & RESULTAT I SAMMANDRAG

	Q2 2025	Q2 2024	H1 2025	H1 2024	2024	2023	2022
(i tusentals SEK)	April - juni	April - juni	Januari - juni	Januari - juni	Januari - december	Januari - december	Januari - december
Summa rörelsens intäkter	27 565	31 983	49 072	58 061	112 109	150 019	124 642
Summa rörelsens kostnader	-25 141	-26 550	-51 598	-51 493	-102 619	-129 735	-103 286
Resultat före skatt	5 859	5 694	3 267	5 782	6 035	24 353	12 045
Periodens resultat per aktie	0,17 SEK	0,16 SEK	0,09 SEK	0,08 SEK	0,15 SEK	0,60 SEK	0,23 SEK

Denna information är sådan information som MindArk PE AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades för offentliggörande klockan 08:00 CEST den 28 augusti 2025.

MINDARKS HISTORIA



VERKSAMHETEN

AFFÄRSIDÉ

MindArk PE AB (publ) utvecklar och driver Entropia Universe och Entropia Platform. Entropia Universe är ett virtuellt universum bestående av flera planeter med olika teman och verksamheter som tillsammans upptar en total landyta om 3 776 km². Dessa planeter ligger utspridda i en rymd som sträcker sig över 6 144 km³. Entropia Universes användare kan leva sig in i en multiplanetär upplevelse med sociala och ekonomiska interaktioner bortom vad som är möjligt i den verkliga världen.

Entropia Universe erbjuder en stor variation av möjligheter för användare med intresse för affärer och entreprenörsanda att skapa värde för sig själv och andra. Entropia är idag den enda onlinevärlden med ett fungerande penningssystem som inte är kopplat till en blockkedja. Den digitala ekonomin, s.k. "Real-Cash-Economy" (RCE) bygger på att råvaror, material, mark och byggnader representeras som digitala tillgångar och som alla har ett framräknat basvärde. Utöver basvärdet kan den fria marknaden sätta ett högre värde baserat på utbud och efterfrågan, precis som i verkligheten.

Entropia Universes in-game-valuta "Project Entropia Dollar" (PED) har en fast växelkurs mot USD. Det ekonomiska systemet och dess koppling till USD är beprövat och har byggt upp ett starkt och viktigt förtroendekapital under mer än 20 år i full drift. Programvaran tillhandahålls globalt och avgiftsfritt med möjlighet att spendera pengar i universumet för alla med tillgång till PC och internet. Entropia Platform är den tekniska plattform som driver Entropia Universe. Plattformen delas med partners som utvecklar eget unikt spelinnehåll för sina respektive planeter i Entropia Universe.



INTÄKTSMODELL

Förbrukning & mikrotransaktioner (B2C)

Entropia Universe är ett så kallat "free-to-play" spel vilket innebär att spelet är gratis att ladda ner. MindArks intäkter genereras av mikrotransaktioner som uppkommer när användare väljer att använda olika föremål eller funktioner i Entropia Universe.

Likt den verkliga världen är nästan alla typer av aktiviteter i Entropia Universe resurskrävande. Användare sätter in valfri valuta som därefter växlas till Entropia Universes interna valuta, PED (PED har en fast växelkurs mot USD, där 1 USD = 10 PED). Användaren får då en motsvarande summa i PED, framräknad via Europeiska Centralbankens dagskurs, på sitt Entropia Universe konto som denne sedan kan använda för att köpa digitala föremål, exempelvis vapen, bilar eller fastigheter. Intäkter genereras bland annat genom förbrukning, slitage, auktionsavgifter (när föremål köps och säljs mellan användare) och även genom direktförsäljning (vilken omfattar försäljning av virtuella föremål och egendomar, vanligtvis via auktioner i Entropia Universe).

Användarna erbjuds utöver traditionell datorspelsunderhållning också möjligheten att tjäna pengar genom intäktsgenererande aktiviteter. Detta bidrar ytterligare till ökad aktivitet i Entropia Universe och ökade intäkter för MindArk.

Deed-försäljningar

MindArks intäkter genereras även genom "deed-försäljningar". Deedsen är landrätter som säljs till användare i Entropia Universe på auktion. En deed kan till exempel vara en del av en planet i Entropia Universe. Deedsen genererar periodiska utbetalningar i PED till innehavaren baserat på aktiviteten på den tillhörande egendomen eller det tillhörande området. Deed-försäljningar görs sporadiskt och med varsamhet för att inte mätta intresset.

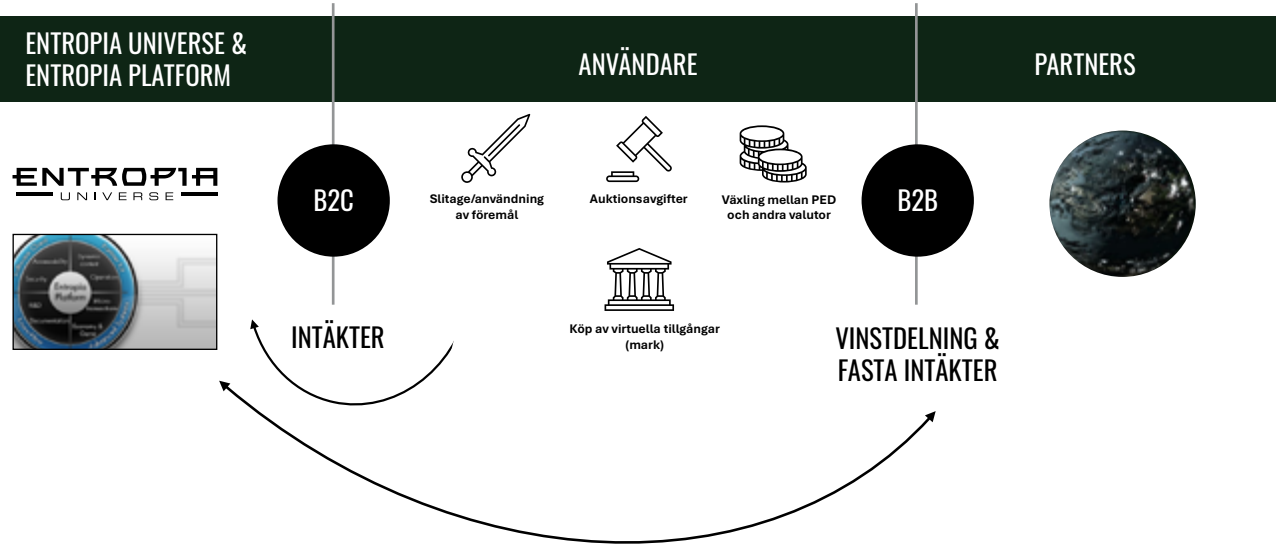
Entropia Platform (B2B)

Utöver Entropia Universe har MindArk byggt Entropia Platform där partners kan bidra med innehåll till universumet. Det finns i princip ingen begränsning i hur mycket extra produktionskapacitet innehållspartners kan addera utöver MindArks egen kärnproduktion. B2B-delen står för en relativt liten andel av den totala omsättningen, generellt under tio procent.

Innehållspartners kan dessutom delta på olika nivåer, allt ifrån en enskild användare till en större aktör som skapar och driver hela planeter, så kallade "planetpartners". Allt innehåll blir en del av Entropia Universe och dess marknadsekonomi. Materialet som skapas och infogas i Entropia Universe följer givna regler kring prestanda, kvalitet och marknadsekonomisk balans.

Beroende på i vilken grad en innehållspartner väljer att engagera sig finns det några olika sätt som MindArk delar med sig av intäkterna som genereras kring innehåll och av olika användare. Fördelningen av vinst mellan innehållspartners och MindArk avgörs i varje givet ögonblick beroende på vilken innehållspartner som har värvat användaren, var i universumet användaren befinner sig, samt vilket innehåll användaren tar del av när den genererar aktivitet. När det kommer till planetpartners får MindArk alltid minst 50% av intäkterna som genereras på planeterna i Entropia Universe, den som äger kundrelationen får 25% och den som skapat planeten får 25%.

Intäktssmodellen i sammandrag



LEIF EVANDER ANDERSSON

VD MindArk PE AB (publ)

VD HAR ORDET

Under andra kvartalet har MindArk tagit flera viktiga steg framåt. Trots att omsättning och rörelseresultat är lägre i Q2 än samma period i fjol, till stor del på grund av lägre aktivitet i Entropia Universe och negativa valutaeffekter, så har vi under Q2 2025 återhämtat oss tydligt från det föregående kvartalet (Q1 2025) med en omsättningsökning på cirka 33% och ett rörelseresultat som har vänt åter till positivt. Lanseringen av de nya startpaketen för nybörjare i juni överträffade våra förväntningar och fick positiv respons från våra användare, både gamla och nya. Vårt marknadsföringsteam har initierat riktade kampanjer, samarbeten med innehållsskapare och eventplaner för att öka synligheten och effektivisera rekryteringen av användare. Dessa satsningar, tillsammans med noggrann kostnadskontroll, har bidragit till en väsentligt bättre intäkts- och resultatnivå jämfört med Q1.

Vi fortsätter att positionera Entropia Universe för långsiktig tillväxt genom tekniska innovationer. Under perioden lanserade vi vårt AI-drivna lokaliseringsinitiativ, vilket gör spelet tillgängligt på 49 språk och öppnar dörren för miljontals nya spelare världen över. Teamet har också arbetat intensivt med en helt omarbetad onboarding, som lanseras i september 2025 och erbjuder mer innehåll, guidande uppdrag och en dynamisk spelstart. Dessa förbättringar är en del av en omfattande satsning på att göra Entropia mer tillgängligt och engagerande för både nya och återvändande användare.

Vi bedömer att vår teknikutveckling ligger i framkant för branschen. Genom att aktivera interplanetära teleportörer möjliggör vi nu omedelbara resor mellan planeter, vilket stärker den virtuella ekonomin och förverkligar massförflyttning i ett metaverse. Parallellt utvidgar vi vårt AI-drivna utvecklingsteam för att potentiellt bli världens första MMORPG-studio som i huvudsak drivs av artificiell intelligens. Vår utvecklingsstrategi, som omvandlar utvecklare till "Conductors of Code" och integrerar avancerade AI-modeller, ger oss ett teknologiskt försprång och skapar nya möjligheter för framtida virtuella världar. Dessa satsningar har redan gett en dramatisk produktivitetssökning under årets första sex månader.

Efter rapportperiodens utgång markerar lanseringen av Entropia Universe på Steam den 22 juli ett ytterligare språng framåt. Steam-plattformen ger oss större synlighet och gör det enklare för nya användare att komma in i vårt universum. Tillsammans med vår förbättrade onboarding och vårt pågående marknadsföringsinitiativ räknar vi med att lanseringen på Steam kommer att accelerera återhämtningen ytterligare.

Vi går in i andra halvåret 2025 med förnyat självförtroende och fokus. Resultaten från andra kvartalet visar att vår strategi bär frukt, och våra tekniska satsningar – från AI-integration till global lokalisering – lägger grunden för långsiktig lönsamhet.

Jag vill rikta ett stort tack till våra medarbetare för deras engagemang och innovationskraft samt till våra användare och aktieägare för ert fortsatta förtroende.

TEKNISK UTVECKLING AV ENTROPIA UNIVERSE Q2 2025

Under det andra kvartalet 2025 har Entropia Universe genomgått flera omfattande förbättringar av spelupplevelsen, infrastrukturen och tillgängligheten. AI-teamet levererade en lokaliseringssuppdatering – vilket innebär att Entropia Universe nu finns tillgängligt på 49 olika språk, och därmed öppnar upp spelet för miljontals spelare världen över.

AI-teamet fortsätter även utvecklingen av CelestAI, och räknar med att börja använda dess fulla kapacitet för automatiserad analys av spelvärldens ekonomi under fjärde kvartalet.

MindArk har dessutom implementerat flera förbättringar som ökar användarvänligheten, bland annat förbättringar av kamerafunktionen, karaktärs rörelser, kartfunktioner i spelet samt ett nytt karaktärsblad ("Character Sheet") – vilket förbättrar spelupplevelsen, särskilt för nya spelare i Entropia Universe.

Arbetet med det nya systemet för interplanetär teleportering har också slutförts. Systemet möjliggör för spelare att teleportera sig mellan olika platser i universum med hjälp av teleporteringstoken tillverkade av andra spelare, vilket skapar nya och förbättrade ekonomiska möjligheter i spelet.

Marknadsföringsteamet har lanserat nya och uppdaterade startpaket, vilka erbjuder en mer effektiv, prisvärd och hållbar startupplevelse för nya spelare. Teamet har även påbörjat "Entropia Adviser"-programmet, som innebär att nya spelare får direkt hjälp och stöd i spelet, i syfte att förbättra nybörjarupplevelsen och öka antalet spelare som fortsätter att spela.

Utvecklingen av den nya onboarding-upplevelsen har fortsatt under kvartalet och planeras lanseras under det tredje kvartalet. Den nya startzonen erbjuder en helt omarbetad introduktion för nya spelare med avsevärt förbättrad grafik, handledningar och belöningar. Slutligen anslöt sig en ny planetpartner till universumet, med lanseringen av planeten "ARIS" under kvartalet. Denna nya planet erbjuder spelarna stora mängder innehåll att utforska, inklusive nya uppdrag, föremål, grottor, ekonomiska system och mycket mer.

The background is a dark blue, almost black, marbled pattern. It features intricate, swirling, and wavy lines of a slightly lighter blue and white, creating a complex, organic texture. The overall effect is reminiscent of liquid ink or paint being mixed together, with some areas appearing more saturated than others. The text is centered in the upper half of the image.

FINANSIELL INFORMATION

RESULTATRÄKNING

(I tusentals SEK)	2025-04-01 - 2025-06-30	2024-04-01 - 2024-06-30	2025-01-01 - 2025-06-30	2024-01-01 - 2024-06-30	2024-01-01 - 2024-12-31
Nettoomsättning	22 112	26 800	38 695	47 524	90 668
Aktiverat arbete för egen räkning	5 316	5 021	10 107	10 030	20 848
Övriga rörelseintäkter	137	162	270	507	593
Summa intäkter	27 565	31 983	49 072	58 061	112 109
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-7 805	-11 759	-16 704	-22 901	-44 233
Personalkostnader	-11 958	-10 301	-24 360	-19 913	-39 966
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-5 378	-4 490	-10 534	-8 679	-18 420
Summa rörelsekostnader	-25 141	-26 550	-51 598	-51 493	-102 619
Rörelseresultat	2 424	5 433	-2 526	6 568	9 490
Resultat från finansiella poster					
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	0	-1
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	1 256	0	1 138	882	680
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	23	116	84	156	-116
Räntekostnader och liknande resultatposter	-69	0	-69	0	-166
Valutakursdifferenser	2 225	145	4 640	-1 824	-3 852
Summa finansiella poster	3 435	261	5 793	-786	-3 455
Resultat efter finansiella poster	5 859	5 694	3 267	5 782	6 035
Resultat före skatt	5 859	5 694	3 267	5 782	6 035
Skatt på periodens resultat	-624	-739	-548	-3 124	-1 163
Periodens resultat	5 235	4 955	2 719	2 658	4 872
Vinst per aktie	0,17	0,16	0,09	0,08	0,15



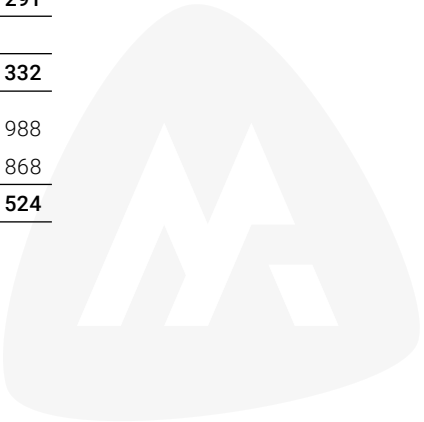
BALANSRÄKNING

(I tusentals SEK)	2025-06-30	2024-12-31
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Entropia Platform och Entropia Universe	104 660	103 628
Övriga immateriella anläggningstillgångar	5 026	5 820
Summa immateriella anläggningstillgångar	109 686	109 448
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier och datorer	3 142	3 550
Summa materiella anläggningstillgångar	3 142	3 550
Finansiella anläggningstillgångar		
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1	1
Summa finansiella anläggningstillgångar	1	1
Summa anläggningstillgångar	112 829	112 999
Omsättningstillgångar		
Varulager m m		
Färdiga varor och handelsvaror	84	90
Summa varulager m m	84	90
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	441	445
Fordringar på betalningsförmedlare	1 177	1 350
Aktuella skattefordringar	5 513	3 711
Övriga fordringar	413	788
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2 612	2 631
Summa fordringar	10 156	8 925
Kortfristiga placeringar		
Övriga kortfristiga placeringar	14 452	11 951
Likvida medel	11 169	21 524
Summa omsättningstillgångar	35 861	42 490
SUMMA TILLGÅNGAR	148 690	155 489

(I tusentals SEK)	2025-06-30	2024-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	1 576	1 576
Uppskrivningsfond	14 760	16 102
Reservfond	50	50
Fond för utvecklingsutgifter	89 970	79 864
Summa bundet eget kapital	106 356	97 592
Fritt eget kapital		
Överkursfond	33 951	33 951
Balanserad vinst eller förlust	-48 416	-44 524
Periodens resultat	2 719	4 872
Summa fritt eget kapital	-11 746	-5 701
Summa eget kapital	94 610	91 891
Obeskattade reserver	0	0
Avsättningar		
Avsättningar för oförbrukade användarmedel	30 721	35 204
Uppskjuten skatteskuld	10 102	10 276
Summa avsättningar & uppskjuten skatteskuld	40 823	45 480
Långfristiga skulder		
Övriga skulder	42	49
Summa långfristiga skulder	42	49
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	2 123	1 445
Övriga skulder	3 124	6 007
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	7 968	10 617
Summa kortfristiga skulder	13 215	18 069
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	148 690	155 489

KASSAFLÖDESANALYS

(I tusentals SEK)	2025-04-01 - 2025-06-30	2024-04-01 - 2024-06-30	2025-01-01 - 2025-06-30	2024-01-01 - 2024-06-30	2024-01-01 - 2024-12-31
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat före finansiella poster	2 424	5 433	-2 526	6 568	9 490
Justering för avskrivningar	5 370	4 489	10 526	8 678	18 420
Justering för övriga poster som inte ingår i kassaflödet mm	-5 485	-6 649	-10 525	-11 782	-23 372
	2 309	3 273	-2 525	3 464	4 538
Erhållen ränta	23	116	84	156	466
Erlagd ränta	0	0	0	0	0
Betald inkomstskatt	-1 087	-1 272	-2 524	-2 574	-4 604
	1 245	2 117	-4 965	1 046	400
Ökning/minskning varulager	2	2	6	6	10
Ökning/minskning kundfordringar	3	8	4	6	-57
Ökning/minskning övriga kortfristiga fordringar	-515	502	567	-22	567
Ökning/minskning leverantörsskulder	-564	342	678	250	-1 294
Ökning/minskning övriga kortfristiga rörelseskulder	-3 519	-5 157	-5 607	-3 395	-3 667
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3 348	-2 186	-9 317	-2 109	-4 041
Investeringsverksamheten					
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-250	-1 587	-250	-1 653	-1 958
Likvidering av dotterbolag	0	0	0	0	1 141
Ökning/minskning kortfristiga finansiella placeringar & fordringar	3 930	-4 442	-1 363	-1 355	-1 474
Kassaflöde från investeringsverksamheten	3 680	-6 029	-1 613	-3 008	-2 291
Periodens kassaflöde	332	-8 215	-10 930	-5 117	-6 332
Likvida medel vid periodens början	10 199	30 878	21 524	26 989	26 988
Kursdifferens i likvida medel	638	112	575	903	868
Likvida medel vid periodens slut	11 169	22 775	11 169	22 775	21 524



KOMMENTARER TILL FINANSIELL ÖVERSIKT

OFÖRBRUKADE ANVÄNDARMEDEL UNDER Q2 2025

Alla användare i Entropia Universe har ett konto in-game där kontanta medel i form av den virtuella in-game valutan PED och/eller föremål placeras. Summan av dessa kontanta medel och digitala föremål är användarens oförbrukade medel. Den totala summan "av användare ännu ej förbrukade tillgångar" är ett föränderligt belopp som varierar med de olika aktiviteterna inom Entropia Universe. De senaste 8 åren har som minst 20,1% av insatta medel tagits ut av användarna och som mest 26,5%. Resten har förbrukats eller kvarstått på användarnas konton i form av digitala inventarier eller kontanta medel i form av den virtuella valutan PED.

Det är en förutsättning för fortlevnaden av Entropia Universe att MindArk betalar ut begärda uttag och därför ska den delen av de oförbrukade användarmedlen, som sannolikt blir ett uttag, skuldföras. Oförbrukade användarmedel har ökat under andra kvartalet 2025, från 137,8 miljoner PED till 141 miljoner PED, en ökning på 3,2 miljoner PED. Det totala beloppet i SEK minskade dock i stället då växelkursen SEK/USD har fallit från 10,03 SEK/USD sista mars 2025 till 9,51 SEK/USD sista juni 2025 (10 PED = 1 USD). Detta resulterade i en minskning med 4 MSEK, från 138,2 MSEK till 134,2 MSEK.

Per den 30 juni 2025, uppgick den totala skulden för oförbrukade användarmedel till 141 miljoner PED. Avsättningsprocenten för oförbrukade användarmedel beräknas på den femåriga genomsnittssiffran för uttag i procent av insättningar. Det ger en avsättningsprocent för oförbrukade användarmedel på 22,9% (23,5% i Q1 2025). Baserat på det uppskattar bolaget den bedömda skulden per den sista juni 2025 till 32,3 miljoner PED vilket motsvarar 30,7 MSEK.

VERKSAMHETEN UNDER APRIL - JUNI 2025

Nettoomsättningen för det andra kvartalet uppgick till 22,1 MSEK (26,8 MSEK). Detta motsvarar en betydande minskning jämfört med samma kvartal föregående år. Samtidigt visade Q2 en tydlig vändning jämfört med Q1 2025 då omsättningen steg med cirka 33%. Den negativa år-över-år-utvecklingen förklaras i huvudsak av cirka 16% lägre aktivitet i Entropia Universe samt en genomsnittlig USD/SEK som var omkring 9,5% lägre jämfört med Q2 2024. Den genomsnittliga dollarkursen under kvartalet uppgick till 9,66 SEK/USD jämfört med 10,68 SEK/USD samma period föregående år.

Aktiverade utvecklingsutgifter under kvartalet uppgick till 5,3 MSEK (5 MSEK). Övriga rörelseintäkter uppgick till 137 KSEK (162 KSEK) och de totala intäkterna för perioden uppgick till 27,6 MSEK (32 MSEK).

Externa kostnader minskade med 4 MSEK jämfört med samma period föregående år, 7,8 MSEK mot 11,8 MSEK, främst till följd av lägre konsultkostnader. De externa kostnaderna har också minskat med 1,1 MSEK jämfört med kvartal ett i år. Personalkostnaderna har ökat med 1,7 MSEK jämfört med föregående års andra kvartal. Det beror främst på ökat antal anställda. I slutet av kvartal 2, 2025, hade bolaget 40 anställda jämfört med 36 anställda i slutet av kvartal 2, 2024. Dock har personalkostnaderna minskat något mot första kvartalet.

Även avskrivningskostnaderna har ökat, vilket är en följd av att aktiverade utvecklingsutgifter har ökat med 20,9 MSEK under de senaste tolv månaderna. Detta resulterade i en ökning av avskrivningar med 888 KSEK under kvartalet, främst hänförlig till balanserade utvecklingsutgifter.

Totala rörelsekostnaderna för kvartalet summerade till 25,1 MSEK (26,6 MSEK), vilket gjorde att rörelseresultatet har vänt från negativt under första kvartalet till positivt för andra kvartalet och landade på 2,4 MSEK (5,4 MSEK).

Finansiella poster uppgick till 3,4 MSEK (261 TSEK), vilket i huvudsak generades av en positiv valutajusterings av oförbrukade användarmedel. Justeringen berodde på att dollarkursen sjönk från 10,03 SEK/USD vid utgången av första kvartalet 2025 till 9,51 SEK/USD vid juni månads slut. Denna justering är av bokföringsmässig karaktär och påverkar inte bolagets likviditet.

Resultatet före skatt uppgick till 5,9 MSEK (5,7 MSEK). Skatt på periodens resultat består dels av periodens förändringar i uppskjuten skatteskuld, vilken vid periodens utgång helt hänförde sig till temporära skillnader mellan bokförda och skattemässiga värden på bolagets tillgångar, dels skatt på årets resultat.



Resultat per aktie

Resultat efter skatt för bolaget för andra kvartalet uppgår till 5,2 MSEK. Fördelat på 31,5 miljoner aktier uppgår således resultat per aktie till 0,17 SEK (0,16 SEK per aktie, fördelat på samma antal aktier).

Investeringar för bolaget

Aktiveringen i balansräkningen av löne- och konsultkostnader för utveckling av Entropia Universe uppgår för kvartalet till 5,3 MSEK (5 MSEK). De aktiverade beloppen redovisas vid rubriken anläggningstillgångar i balansräkningen respektive totala intäkter i resultaträkningen. Övriga investeringar avseende datorer och servrar under kvartalet uppgick till 250 TSEK, under andra kvartalet föregående år gjordes investeringar på 1,6 MSEK för detsamma.

Valutarisker och finansiella instrument

Samtliga ekonomiska transaktioner inom Entropia Universe sker i den virtuella in-game valutan PED. Alla växlingstransaktioner till och från PED kontrolleras av MindArk. Vidare återköper MindArk PED till en fast växelkurs mot USD (10 PED = 1 USD). Växlingskursen mellan USD och

MindArks redovisningsvaluta SEK har fluktuerat något under Q2, mellan som lägst ca 9,43 SEK per USD till som högst ca 10,10 SEK per USD. Insättningar till MindArks bankkonton (direkt eller via betalningsförmedlare) i utländsk valuta, främst USD, omräknas till SEK enligt löpande dagskurs. Bolagets intäkter i PED omräknas via USD till SEK till månadens genomsnittskurs för USD.

Tillgångar och skulder i utländsk valuta har omräknats till kursen per den 30 juni 2025 vilken uppgick till 9,51 SEK per USD. Vid kraftiga svängningar i växelkursen mellan SEK och USD leder det till stora variationer i MindArks redovisade intäkter under året. Bolaget terminsäkrar för närvarande 12 månader framåt 50% av det valutainflöde i USD som ska växlas till SEK, det vill säga, det som är kvar när bolagets utbetalningar i USD är gjorda. Denna valutapolicy medför att bolaget kraftigt minskar sin valutaexponering.

Eget kapital

MindArks egna kapital uppgår till 94,6 MSEK vid periodens slut fördelat på 31,5 miljoner aktier. Det justerade egna kapitalet per aktie uppgår till 3,00 SEK per aktie (2,85 SEK per aktie).



Ställda säkerheter

Bolaget har en företagsinteckning på 3 miljoner SEK för en outnyttjad checkkredit hos SEB.

Medarbetare

Vid periodens slut arbetade totalt 40 (36) personer varav 8 (10) kvinnor i bolaget

Rapporteringsperiod

Rapporten avser perioden 1 april – 30 juni samt 1 januari – 30 juni 2025.

Avrundning

Alla belopp i rapporten anges i tusental kronor om inte annat anges. Avrundningsdifferenser kan förekomma i tabeller som summerar flera belopp.



AKTIEN & AKTIEÄGARE

Ägarförhållanden per 30 juni 2025

MindArk PE AB (publ), org. nr. 556640-4769 är ett publikt bolag som noterades på Spotlight Stock Market den 27 januari 2023. Aktien innehar ISIN-koden SE0019354358 och handlas under kortnamnet MNDRK. Ägaröversikten visar förhållandena per 30 juni 2025. Informationen är hämtad från Euroclear Sweden som hanterar bolagets aktiebok.

Aktieägare	Andel	Röster
Tetiana Karunna*	34,89%	34,89%
Fam. Bothén**	19,07%	19,07%
Nordic Tender Holdings	3,49%	3,49%
Mindarkkoncernens Vinstandelsstiftelse	1,89%	1,89%
Kronboken	1,41%	1,41%
Lars Hammarström	1,26%	1,26%
Tobias Gustafsson	1,13%	1,13%
Övriga cirka 900 stycken	36,86%	36,86%
Totalt	100%	100%

*Närstående till grundaren Jan Welter Timkrans

**Privat & via bolag

Antal aktier

MindArk hade 31 524 625 aktier utestående per den 30 juni 2025. Kvotvärdet uppgick till 0,05 SEK.



ÖVRIG INFORMATION

Redovisningsprinciper

Kvartalsrapporten är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). De redovisningsprinciper som tillämpas i denna rapport framgår av årsredovisningen för 2024.

Väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer

MindArks verksamhet, finansiella ställning och resultat kan påverkas av ett antal risker och osäkerhetsfaktorer. Dessa finns beskrivna i årsredovisningen för 2024.

Inga händelser av väsentlig betydelse har inträffat under perioden som påverkar eller förändrar beskrivningarna av bolagets risker och hantering av dessa.

Närståendetransaktioner

Inga transaktioner som väsentligen påverkat bolagets resultat och finansiella ställning har genomförts med närstående under perioden.

Revisor

Denna delårsrapport är inte granskad av bolagets revisor.

Finansiell kalender

Delårsrapport kvartal 3 2025	2025-11-28
Delårsrapport kvartal 4 2025	2026-02-27



STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Styrelsen och VD ger sin försäkran om att denna delårsrapport ger en rättvisande översikt över bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som bolaget står inför.

Göteborg 28 augusti 2025

Björn Dierks
Ordförande

Leif Evander Andersson
Ledamot & VD

Karl Linus Norén
Ledamot

Klas Moreau
Ledamot

ORDLISTA

Project Entropia Dollar (PED)

In-game valutan som används i Entropia Universe som har en fast växelkurs mot amerikanska dollarn (USD).

MMORPG

Genre inom datorspel där ett stort antal användare interagerar med varandra i en virtuell värld.

Virtuell värld

En datorgenererad miljö där användare kan interagera med en digital omgivning och ofta även med andra användare i realtid.

Free-to-play

Spelet är gratis att ladda ner och utvecklarens intäkter kommer istället från mikrotransaktioner i spelet.

Oförbrukade användarmedel

Den totala summan av användares ännu ej förbrukade tillgångar.

Real Cash Economy (RCE)

Ett ekonomiskt system vilket innebär att föremål och valuta i den virtuella världen även har ett verkligt värde.

Q2

Andra kvartalet av räkenskapsåret.

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar.



MindArk PE AB (publ)

Masthammsgatan 5

413 29 Göteborg

031-607 260

info@mindark.com

www.mindark.com

www.entropiauniverse.com