



MINDARK PE AB (PUBL)
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2025



PERIODEN I SAMMANDRAG

1 OKTOBER – 31 DECEMBER 2025

Jämförelsesiffror i parentes avser samma period föregående år.

- Omsättningen uppgick till 19,7 MSEK (23,7 MSEK)
- Aktiverat arbete uppgick till 5,9 MSEK (5,4 MSEK)
- Rörelseresultat uppgick till -540 TSEK (3 MSEK)
- Resultat före skatt uppgick till -794 TSEK (-845 TSEK)
- Likvida medel inklusive kortfristiga placeringar 25,3 MSEK
- Bolaget har inga räntebärande skulder
- Avsättning för oförbrukade användarmedel uppgick till 31,1 MSEK
- Periodens resultat per aktie uppgick till -0,03 SEK (0,02 SEK)

1 JANUARI – 31 DECEMBER 2025

Jämförelsesiffror i parentes avser samma period föregående år.

- Omsättningen uppgick till 78,4 MSEK (90,7 MSEK)
- Aktiverat arbete uppgick till 21,9 MSEK (20,8 MSEK)
- Rörelseresultat uppgick till -3,6 MSEK (9,5 MSEK)
- Resultat före skatt uppgick till 2,6 MSEK (6 MSEK)
- Likvida medel inklusive kortfristiga placeringar 25,3 MSEK
- Bolaget har inga räntebärande skulder
- Avsättning för oförbrukade användarmedel uppgick till 31,1 MSEK
- Periodens resultat per aktie uppgick till 0,07 SEK (0,15 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 CET den 27 februari 2026.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE

FJÄRDE KVARTALET 2025

 Ingen väsentlig händelse har inträffat under kvartalet.

EFTER PERIODENS UTGÅNG

 Ingen väsentlig händelse har inträffat efter periodens utgång.

FÖRSÄLJNING & RESULTAT I SAMMANDRAG

	Q4 2025	Q4 2024	2025	2024
(i tusentals SEK)	Oktober - december	Oktober - december	Januari - december	Januari - december
Summa rörelsens intäkter	25 747	29 239	100 683	112 109
Summa rörelsens kostnader	-26 287	-26 230	-104 265	-102 619
Resultat före skatt	-794	-845	2 644	6 035
Periodens resultat per aktie	-0,03 SEK	0,02 SEK	0,07 SEK	0,15 SEK



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 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 genom mikrotransaktioner som uppstår när användare nyttjar olika föremål eller funktioner i Entropia Universe.

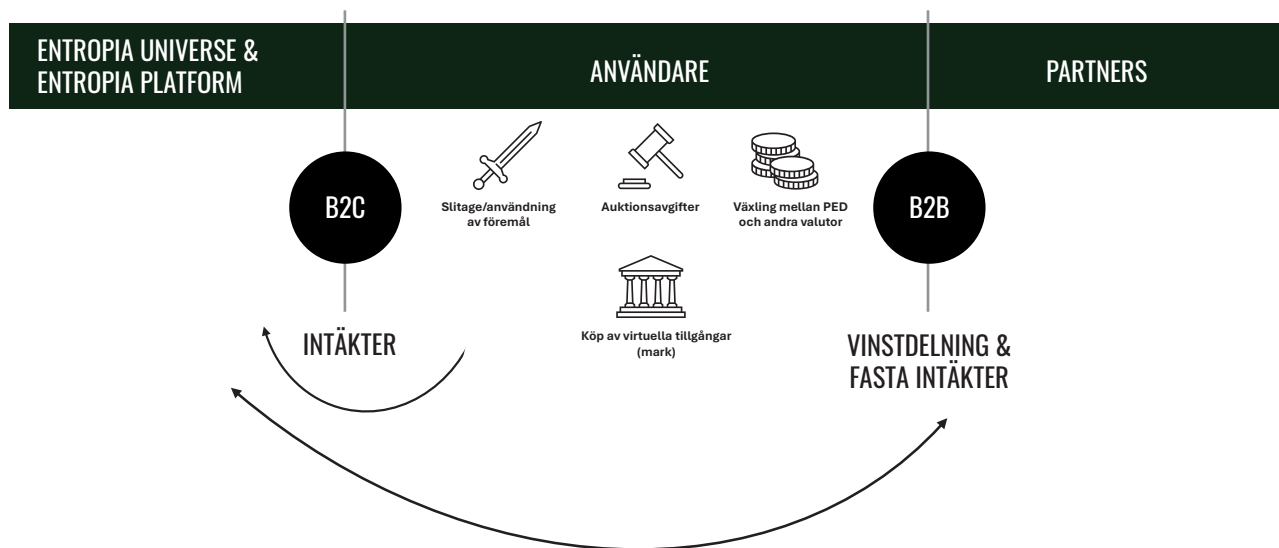
Likt den verkliga världen är nästan alla typer av aktiviteter i Entropia Universe resurskrävande. Användare sätter in valfri valuta som därefter växlas till Entropia Universes interna valuta, PED (PED har en fast växelkurs mot USD, där 1 USD = 10 PED). Användaren får då en motsvarande summa i PED, framräknad 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.

Intäktssmodellen i sammandrag



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 innehållspartner 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%.



VD HAR ORDET

Under 2025 har MindArk genomfört de mest genomgripande förändringarna i bolagets historia. Genom att integrera AI i hela utvecklingsprocessen och omstrukturera organisationen från grunden har vi inte bara effektiviserat verksamheten, vi har fundamentalt förändrat hur vi bygger och vidareutvecklar Entropia Universe. Det är ett paradigmskifte som positionerar MindArk för en ny era av innovation och tillväxt.

Fjärde kvartalet 2025 har organisationsmässigt i allt väsentligt präglats av förberedelserna inför den planerade organisationsförändring som genomfördes i början av 2026. I detta VD-ord ger jag därför en fördjupad bild av den övergripande strategiska riktning som nu definierar bolaget.

Ekonomi och användartillväxt

Bolagets finansiella utveckling under fjärde kvartalet har fortsatt präglats av en avsevärt lägre USD-kurs än föregående år samt en lägre aktivitet i Entropia Universe jämfört med samma kvartal föregående år. Dock ser vi ett tydligt trendbrott sista månaden i kvartalet gällande aktiviteten. I december månad närmade sig aktiviteten den nivå som var i december föregående år och insättningarna var nästan 10 procent högre än föregående år. Även i bolagets kassaflöde ser vi ett tydligt trendbrott och vi har ett positivt kassaflöde i kvartalet. Bolagets goda likviditet och avsaknaden av räntebärande skulder ger oss de finansiella verktygen för att fortsätta transformationen till en helt AI-baserad organisation.

Användartillväxten under fjärde kvartalet är den mest tydliga positiva förändringen under perioden. Andelen nyrekryterade användare som övergår till aktiva användare har mer än fördubblats, och antalet dagliga aktiva användare ökade med cirka 45 procent. Eftersom detta främst avser nya användare är det fulla ekonomiska genomslaget ännu inte synligt i siffrorna och förväntas bli tydligare under 2026.

Resultaten är tydliga effekter av förbättringar genomförda under 2025: Steam-närvaro, modernare webb, löpande videoinnehåll, tätare uppdateringar och ett skärpt fokus på nybörjarupplevelsen, LLM-drivna NPC:er som för kontextuella samtal med användare, AI-assisterad karaktärsskapare, ett AI-baserat röstningssystem samt automatiserad innehållsproduktion och analys med Celest (vårt AI-nav).

AI-transformation och Conductors of Code

Det som är verklighet idag började som en vision för över ett decennium sedan. Redan 2014 lade vår grundare fundamentet för AI och det arbetssätt vi nu lever efter fullt ut. Den visionen har mognat långsamt och nu även realiserats. Under de senaste två åren har vi medvetet transformerat organisationen. Vi har anställt ett dussin högprofilerade AI-specialister och samtidigt reducerat organisationen med cirka 35 tjänster. En betydande del av de arbetsuppgifter som tidigare utfördes manuellt hanteras idag av våra autonoma AI-agenter.

Vi har tagit klivet från AI-stöd till AI-produktion. Idag genererar våra autonoma AI-system en övervägande del av vår kod. Våra utvecklare, som är kärnan i verksamheten, har därmed flyttat upp i värdekedjan. De orkestrerar krav, dirigerar specialiserade AI-agenter och utvärderar leveransen. Vi kallar arbetssättet Conductors of Code.

Effekten är tydlig. Vi ser påtagligt kortare ledtider i alla utvecklingsprocesser. Vår uppdatering i december 2025 är den största enskilda leveransen i bolagets historia och levererades dessutom med ett mindre men effektivare team än någonsin.

Celest AI

Celest AI är nu kärnan i vår speleconomiska analys. Systemet är byggt för rekursiv inlärning. Vi uppdaterar kontinuerligt Celest med spelgrunder, statistik och realtidsdata från hela ekonomin. Varje iteration sparas, destilleras och återförs som inlärningsdata, vilket gör att systemet blir skarpare för varje cykel.

Celest har redan levererat konkreta resultat, bland annat en komplett genomlysning av problemen i blueprintsystemet. Även ett pågående initiativ för att återaktivera material och föremål, som länge legat passiva på marknaden i Entropia Universe, har gått igenom av Celest. Blueprints utgör kort förklarar grunden för all tillverkning, ett digitalt recept som anger vilka resurser som krävs för att skapa ett föremål. Användare utviner råmaterial, tillverkar produkter via blueprints och säljer vidare till andra användare, således en helt spelardriven värdekedja kopplad till verklig valuta.

Celest har för första gången börjat producera faktabaserade rekommendationer för beslut avseende balanseringen av den mycket komplicerade virtuella ekonomi som råder i Entropia Universe.

Framåtblick

MindArk går in i 2026 med en rationaliserad kostnadsstruktur, demonstrerat förbättrad leveranskapacitet genom Q4-uppdateringarna och en tydlig strategisk riktning.

Vi betraktar MindArk som en intelligent maskin som vi kontinuerligt optimerar. Traditionellt har ett spelbolags främsta investering varit arbetstimmar. För oss skiftar den balansen alltmer mot beräkningskraft, det vi internt kallar "token spend". Varje investering i AI-kapacitet omsätts direkt i en mer engagerande, dynamisk och underhållande upplevelse för en växande global publik.

Vår arkitektur är designad för i princip obegränsad skalbarhet, vilket innebär att varje inkrementell investering i intelligens direkt kan omsättas i en rikare spelupplevelse. Det primära målet är att öka antalet nöjda, betalande användare. Vi tror att fler engagerade användare genererar i sin tur de intäkter som möjliggör accelererade investeringar i plattformens intelligens, en självförstärkande cykel där bättre upplevelser driver tillväxt, och tillväxt driver ytterligare innovation.

Vårt fokus är konsekvent: öka antalet användare i vår real-cash-ekonomi, accelerera global marknadsföring, höja den tekniska innovationstakten och fortsätta bygga ett bolag som är ledande i en AI-driven spelindustri. Detta i högsta möjliga tempo, under bibehållen sund och hållbar företagsekonomi.



LEIF EVANDER ANDERSSON

VD MindArk PE AB (publ)

TEKNISK UTVECKLING AV ENTROPIA UNIVERSE Q4 2025

Under Q4 2025 levererade MindArks AI-team omvälvande tekniska framsteg i Entropia Universe och lade en ny grund för snabb, AI-driven utveckling över hela plattformen. AI-teamet inledde migreringen av spelets användargränssnitt till Chromium Embedded Framework (CEF), vilket i grunden förändrar hur gränssnitt byggs och levereras i Entropia Universe. CEF möjliggör skarpa och högupplösta gränssnitt med dynamisk skalning och en kraftigt utökad funktionalitet, men framför allt fungerar det som en strategisk möjliggörare. Iterationshastigheten för UI har ökat med ungefär 100x tack vare helt automatiserade pipelines, vilket gör att teamet kan designa, testa och driftsätta nya gränssnitt på några få timmar. CEF har dessutom inbyggt stöd för Unreal Engine, vilket gör övergången smidig. Med denna grund på plats lanserade teamet en ny meny för röstningssystemet, som ger spelarna en direkt kanal att påverka Entropia Universes framtid.

Teamet byggde också en helt ny pipeline för automatiserad webbutveckling, inklusive en fullständig rebranding av MindArks webbnärvaro med en modern och visuellt tilltalande design. Webbfunktioner samt bygg- och driftsättningsflöden är nu mycket snabba och helt automatiserade.

Ett uppdaterat Smart Avatar Creation System lanserades också, med en mer intuitiv och engagerande användarupplevelse. AI-assisterade verktyg gör det nu möjligt för användare att snabbt uppnå önskat utseende genom bild-, text- eller röstpromptar. Detta lägger grunden för ett bredare arbete med att i grunden modernisera spelaravatarer och humanoider i Entropia Universe, med avsevärt förbättrad visuell kvalitet, fysik och animationer planerade att släppas under 2026.

Celest AI har utvecklats till en strategisk förmåga som aktivt driver kontinuerlig förbättring och optimering av real-cash-ekonomins funktionalitet. Celest AI har blivit en nyckelfaktor för att synliggöra underliggande komplexiteter samt att identifiera föremål som är trasiga, icke-fungerande eller som inte längre tillför något värde i ekosystemet. I ett enda system flaggade Celest AI cirka 900 föremål som behövde åtgärdas – en uppgift som hade varit nästintill omöjlig att genomföra med manuell analys. Systemet körs nu kontinuerligt, identifierar obalanser och levererar förslag med ökad precision för framtida ekonomisk balansering av föremål.

MindArk lanserade dessutom en betydande expansion av nybörjarupplevelsen, som bygger vidare på det grundarbete som etablerades under Q3. Denna större uppdatering innehåller nya och förbättrade uppdrag, fler områden samt ett helt omarbetat spelar-nav i Port Atlantis. Satsningen understryker MindArks långsiktiga strategi för att både attrahera nya spelare och stärka retention över tid.

Slutligen lanserade MindArk framgångsrikt eventet "Return of the Umbranoids", en efterlängtd content-uppdatering som återintroducerade en fraktion som länge varit en favorit bland spelarna. Eventet innehåller nya varelser och platser, dynamiska boss-event samt möjligheter för spelare att förvärva sällsynta föremål. Detta in-game-event är planerat att fortsätta och utvecklas under hela 2026.

A vertical yellow line runs down the center of the page, passing behind the text.

FINANSIELL INFORMATION

RESULTATRÄKNING

(I tusentals SEK)	2025-10-01 - 2025-12-31	2024-10-01 - 2024-12-31	2025-01-01 - 2025-12-31	2024-01-01 - 2024-12-31
Nettoomsättning	19 735	23 741	78 379	90 668
Aktiverat arbete för egen räkning	5 935	5 428	21 871	20 848
Övriga rörelseintäkter	77	70	433	593
Summa intäkter	25 747	29 239	100 683	112 109
<i>Rörelsens kostnader</i>				
Övriga externa kostnader	-8 684	-11 042	-33 798	-44 233
Personalkostnader	-12 527	-10 219	-48 370	-39 966
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-5 076	-4 969	-22 097	-18 420
Summa rörelsekostnader	-26 287	-26 230	-104 265	-102 619
Rörelseresultat	-540	3 009	-3 582	9 490
<i>Resultat från finansiella poster</i>				
Resultat från andelar i koncernföretag	0	-1	0	-1
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	-375	-202	763	680
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	77	-349	161	466
Räntekostnader och liknande resultatposter	-118	-166	-210	-747
Valutakursdifferenser	162	-3 136	5 512	-3 852
Summa finansiella poster	-254	-3 854	6 226	-3 455
Resultat efter finansiella poster	-794	-845	2 644	6 035
Resultat före skatt	-794	-845	2 644	6 035
Skatt på periodens resultat	-76	1 491	-463	-1 163
Periodens resultat	-870	646	2 181	4 872
Vinst per aktie	-0,03	0,02	0,07	0,15

BALANSRÄKNING - TILLGÅNGAR

(I tusentals SEK)	2025-12-31	2024-12-31
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Entropia Platform och Entropia Universe	106 352	103 628
Övriga immateriella anläggningstillgångar	4 232	5 820
Summa immateriella anläggningstillgångar	110 584	109 448
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier och datorer	4 021	3 550
Summa materiella anläggningstillgångar	4 021	3 550
Finansiella anläggningstillgångar		
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1	1
Summa finansiella anläggningstillgångar	1	1
Summa anläggningstillgångar	114 606	112 999
Omsättningstillgångar		
Varulager m m		
Färdiga varor och handelsvaror	76	90
Summa varulager m m	76	90
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	436	445
Fordringar på betalningsförmedlare	1 434	1 350
Aktuella skattefordringar	3 898	3 711
Övriga fordringar	455	788
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	4 445	2 631
Summa fordringar	10 668	8 925
Kortfristiga placeringar		
Övriga kortfristiga placeringar	10 077	11 951
Likvida medel	15 193	21 524
Summa omsättningstillgångar	36 014	42 490
SUMMA TILLGÅNGAR	150 620	155 489

BALANSRÄKNING - EGET KAPITAL OCH SKULDER

(I tusentals SEK)	2025-12-31	2024-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	1 576	1 576
Uppskrivningsfond	13 419	16 102
Reservfond	50	50
Fond för utvecklingsutgifter	85 968	79 864
Summa bundet eget kapital	101 013	97 592
Fritt eget kapital		
Överkursfond	33 951	33 951
Balanserad vinst eller förlust	-43 072	-44 524
Periodens resultat	2 181	4 872
Summa fritt eget kapital	- 6 940	-5 701
Summa eget kapital	94 073	91 891
Avsättningar		
Avsättningar för oförbrukade användarmedel	31 065	35 204
Uppskjuten skatteskuld	10 277	10 276
Summa avsättningar & uppskjuten skatteskuld	41 342	45 480
Långfristiga skulder		
Övriga skulder	41	49
Summa långfristiga skulder	41	49
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	3 749	1 445
Övriga skulder	3 212	6 007
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	8 203	10 617
Summa kortfristiga skulder	15 164	18 069
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	150 620	155 489

KASSAFLÖDESANALYS

(I tusentals SEK)	2025-10-01 - 2025-12-31	2024-10-01 - 2024-12-31	2025-01-01 - 2025-12-31	2024-01-01 - 2024-12-31
Den löpande verksamheten				
Rörelseresultat före finansiella poster	-539	3 009	-3 581	9 490
Justering för avskrivningar	5 076	4 969	22 097	18 420
Justering för övriga poster som inte ingår i kassaflödet mm	-5 313	-6 060	-21 606	-23 372
	-776	1 918	-3 090	4 538
Erhållen ränta	77	233	161	466
Betald inkomstskatt	3 128	-738	-651	-4 604
	2 429	1 413	-3 580	400
Ökning/minskning varulager	6	2	14	10
Ökning/minskning kundfordringar	3	4	9	-57
Ökning/minskning övriga kortfristiga fordringar	-2 987	-374	-1 581	567
Ökning/minskning leverantörsskulder	2 169	-385	2 305	-1 294
Ökning/minskning övriga kortfristiga rörelseskulder	858	-1 934	-5 418	-3 667
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 478	-1 274	-8 251	-4 041
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-860	-130	-1 861	-1 958
Likvidering av dotterbolag	0	1 141	0	1 141
Ökning/minskning kortfristiga finansiella placeringar & fordringar	4 000	-19	2 637	-1 474
Kassaflöde från investeringsverksamheten	3 140	992	776	-2 291
Periodens kassaflöde	5 618	-282	-7 475	-6 332
Likvida medel vid periodens början	9 550	21 624	21 524	26 988
Kursdifferens i likvida medel	25	182	1 144	868
Likvida medel vid periodens slut	15 193	21 524	15 193	21 524

FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL

	Bundet eget kapital				Fritt eget kapital		
(I tusentals SEK)	Aktiekapital	Uppskrivnings-fond	Reservfond	Fond för utvecklings-utgifter	Överkursfond	Övrigt fritt eget kapital	Summa eget kapital
EGET KAPITAL 2024-01-01	1 576	18 786	50	71 370	33 951	-38 714	87 019
Periodens resultat	-	-	-	-	-	4 872	4 872
Aktivering av utvecklingsutgifter	-	-	-	20 848	-	-20 848	-
Upplösning till följd av årets avskrivningar	-	-	-	-	-	-	-
- uppskrivningar	-	-2 684	-	-	-	2 684	-
- utvecklingsutgifter	-	-	-	-12 355	-	12 355	-
EGET KAPITAL 2024-12-31	1 576	16 102	50	79 863	33 951	-39 651	91 891
Periodens resultat	-	-	-	-	-	2 181	2 181
Aktivering av utvecklingsutgifter	-	-	-	21 871	-	-21 871	-
Upplösning till följd av årets avskrivningar	-	-	-	-	-	-	-
- uppskrivningar	-	-2 684	-	-	-	2 684	-
- utvecklingsutgifter	-	-	-	-15 767	-	15 767	-
EGET KAPITAL 2025-12-31	1 576	13 418	50	85 967	33 951	-40 890	94 072



KOMMENTARER TILL FINANSIELL ÖVERSIKT

OFÖRBRUKADE ANVÄNDARMEDEL UNDER Q4 2025

Alla användare i Entropia Universe har ett konto in-game där kontanta medel i form av in-game-valutan PED och/eller föremål placeras. Summan av dessa kontanta medel och digitala föremål är användarens oförbrukade medel. Den totala summan av användarnas ännu ej förbrukade tillgångar är ett föränderligt belopp som varierar med de olika aktiviteterna inom Entropia Universe. De senaste 8 åren har som lägst 20,1% av insatta medel tagits ut av användarna och som högst 26,5%. Resterande del har förbrukats eller kvarstått på användarnas konton i form av digitala tillgångar eller kontanta medel (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 fjärde kvartalet 2025, från 143,3 miljoner PED till 148,1 miljoner PED, en ökning på 4,8 miljoner PED. Det totala beloppet i SEK ökade dock betydligt mindre då växelkursen SEK/USD har fallit från 9,42 SEK/USD sista september 2025 till 9,20 SEK/USD sista december 2025 (10 PED = 1 USD). Detta resulterade i en ökning med 1,4 MSEK, från 134,9 MSEK till 136,3 MSEK.

Per den 31 december 2025, uppgick den totala skulden för oförbrukade användarmedel till 148,1 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 22,8% (22,7% i Q3 2025). Baserat på det uppskattar bolaget att skulden per den sista december 2025 uppgår till 33,8 miljoner PED vilket motsvarar 31,1 MSEK.

VERKSAMHETEN UNDER OKTOBER – DECEMBER 2025

Nettoomsättningen för det fjärde kvartalet uppgick till 19,7 MSEK (23,7 MSEK), en minskning jämfört med motsvarande kvartal föregående år på 4 MSEK. Nedgången förklaras av två huvudsakliga faktorer. För det första minskade aktiviteten i Entropia Universe med cirka 14%, vilket direkt påverkade intäkterna. För det andra hade valutakursen en tydlig negativ effekt. Detta då bolagets intäkter är relaterade till USD genom Entropia Universes in-game-valuta, PED, som är direkt kopplad till den amerikanska dollarn (10 PED = 1 USD). Den genomsnittliga dollarkursen under kvartalet var 9,42 SEK/USD, vilket är 12,4% lägre än samma kvartal 2024 (10,75 SEK/USD). Det innebär att intäkter i USD räknades om till färre svenska kronor än föregående år.

Aktiverade utvecklingsutgifter under kvartalet uppgick till 5,9 MSEK (5,4 MSEK). Övriga rörelseintäkter uppgick till 77 TSEK (70 TSEK) och de totala intäkterna för perioden uppgick till 25,7 MSEK (29,2 MSEK).

Externa kostnader minskade med 2,3 MSEK jämfört med samma period föregående år, 8,7 MSEK mot 11 MSEK, främst till följd av lägre konsultkostnader. Personalkostnaderna har ökat med 2,3 MSEK jämfört med motsvarande kvartal föregående år. Det förklaras främst av ett ökat antal anställda. I slutet av kvartal 4, 2025, hade bolaget 46 anställda jämfört med 39 anställda i slutet av kvartal 4, 2024.

Under kvartalet har även avskrivningskostnaderna ökat, främst till följd av att bolaget har aktiverade utvecklingsutgifter om 21,9 MSEK under de senaste 12 månaderna, vilket medfört högre löpande avskrivningar.

De totala rörelsekostnaderna under kvartalet uppgick till 26,3 MSEK (26,2 MSEK), vilket resulterade i ett negativt rörelseresultat om -540 TSEK (3 MSEK) för det fjärde kvartalet.

Finansiella poster uppgick till -254 TSEK (-3,9 MSEK). Föregående års negativa finansiella post berodde i huvudsak på en negativ valutajustering av oförbrukade användarmedel.

Resultatet före skatt uppgick till -794 TSEK (-845 TSEK). Skatt på periodens resultat består dels av periodens förändringar i uppskjuten skatt, som vid periodens utgång till största del 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 fjärde kvartalet uppgår till -0,9 MSEK. Fördelat på 31,5 miljoner aktier uppgår således resultat per aktie till -0,03 SEK (0,02 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 5,9 MSEK (5,4 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 860 TSEK, under fjärde kvartalet föregående år gjordes investeringar på 130 TSEK 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 under Q4, mellan som lägst ca 9,17 SEK per USD till som högst ca 9,59 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 31 december 2025 vilken uppgick till 9,20 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 minst 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 minskar sin valutaexponering.

Eget kapital

MindArks egna kapital uppgår till 94,1 MSEK vid periodens slut fördelat på 31,5 miljoner aktier. Det justerade egna kapitalet per aktie uppgår till 2,98 SEK per aktie (2,91 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 46 (39) personer varav 12 (9) kvinnor i bolaget.

Rapporteringsperiod

Rapporten avser perioden 1 oktober – 31 december samt 1 januari – 31 december 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 31 december 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 31 december 2025. Informationen är hämtad från Euroclear Sweden som handhaver Bolagets aktiebok.

Aktieägare	Andel	Röster
Tetiana Karunna*	34,89%	34,89%
Fam. Bothén**	18,92%	18,92%
Nordic Tender Holdings	3,49%	3,49%
Mindarkkoncernens Vinstandelsstiftelse	1,89%	1,89%
Kronboken	1,41%	1,41%
Lars Hammarström	1,26%	1,26%
Övriga cirka 900 stycken	38,14%	38,14%
Totalt	100%	100%

*Närstående till grundaren Jan Welter Timkrans

**Privat & via bolag

Antal aktier

MindArk hade 31 524 625 aktier utestående per den 31 december 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

Årsredovisning 2025	2026-03-25
Delårsrapport kvartal 1 2026	2026-05-19
Årsstämma 2026	2026-05-21
Delårsrapport kvartal 2 2026	2026-08-27

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 27 februari 2026

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.

Q4

Fjärde kvartalet av räkenskapsåret.

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar.





MindArk PE AB (publ)

Masthamnsgatan 5

413 29 Göteborg

031-607 260

info@mindark.com

www.mindark.com

www.entropiauniverse.com