



**MINDARK PE AB (PUBL)**  
**Q1 2026**



# PERIODEN I SAMMANDRAG

1 JANUARI – 31 MARS 2026

Jämförelsesiffror i parentes avser samma period föregående år.

- Omsättningen uppgick till 16 MSEK (16,6 MSEK)
- Aktiverat arbete uppgick till 6,2 MSEK (4,8 MSEK)
- Rörelseresultat uppgick till -5,6 MSEK (-4,9 MSEK)
- Resultat före skatt uppgick till -6,5 MSEK (-2,6 MSEK)
- Likvida medel inklusive kortfristiga placeringar 20,3 MSEK
- Bolaget har inga räntebärande skulder
- Avsättning för oförbrukade användarmedel uppgick till 31,5 MSEK
- Periodens resultat per aktie uppgick till -0,19 SEK (-0,08 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 19 maj 2026.*

# VÄSENTLIGA HÄNDELSE

## FÖRSTA KVARTALET 2026

 Ingen väsentlig händelse har inträffat under kvartalet.

## EFTER PERIODENS UTGÅNG

 Efter periodens utgång, den 9 april 2026, beslutade styrelsen att föreslå årsstämman den 21 maj 2026 att bemyndiga styrelsen att ansöka om avnotering av bolagets aktie från Spotlight Stock Market. Förslaget motiveras av noteringsmiljöns begränsningar i förhållande till bolagets strategiska läge, den pågående AI-drivna transformationen samt de kostnader och krav som noteringen medför. Styrelsen har samtidigt kommunicerat en erforderlig tidsfrist mellan stämmobeslut och eventuell sista handelsdag, samt att bolaget avser att fortsätta med delårsrapportering i form av halvårsbokslut efter en eventuell avnotering.

## FÖRSÄLJNING & RESULTAT I SAMMANDRAG

	Q1 2026	Q1 2025	2025	2024
(i tusentals SEK)	Januari - mars	Januari - mars	Januari - december	Januari - december
Summa rörelsens intäkter	22 310	21 507	100 683	112 109
Summa rörelsens kostnader	-27 907	-26 457	-104 265	-102 619
Resultat före skatt	-6 459	-2 592	2 644	6 035
Periodens resultat per aktie	-0,19 SEK	-0,08 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 aktiviteter som tillsammans upptar en total landyta om 3 776 km<sup>2</sup>. Dessa planeter ligger utspridda i en rymd som sträcker sig över 6 144 km<sup>3</sup>. 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 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 kostnadsfritt med möjlighet att spendera och tjäna 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.

## AI-DRIVEN UTVECKLINGSMODELL

Under 2025 och 2026 har MindArk genomfört en strukturell omställning mot en AI-driven utvecklings- och driftsmodell. Bolagets AI-system utgör en integrerad del av produktionsapparaten och bidrar till såväl kodutveckling för Entropia Universe som löpande kvalitets-, stabilitets- och moderniseringsarbete. Systemen identifierar självständigt utvecklingsbehov, utarbetar tekniska lösningar och levererar kod som granskas av bolagets programmerare före driftsättning. Modellen innebär att MindArk, med en relativt begränsad organisation, kan vidmakthålla och vidareutveckla en komplex realekonomisk onlineplattform med hög utvecklingstakt och god teknisk kvalitet. AI-satsningen är därmed inte enbart en intern effektiviseringsåtgärd utan en central del av bolagets strategiska inriktning och långsiktiga konkurrensposition.

## 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.

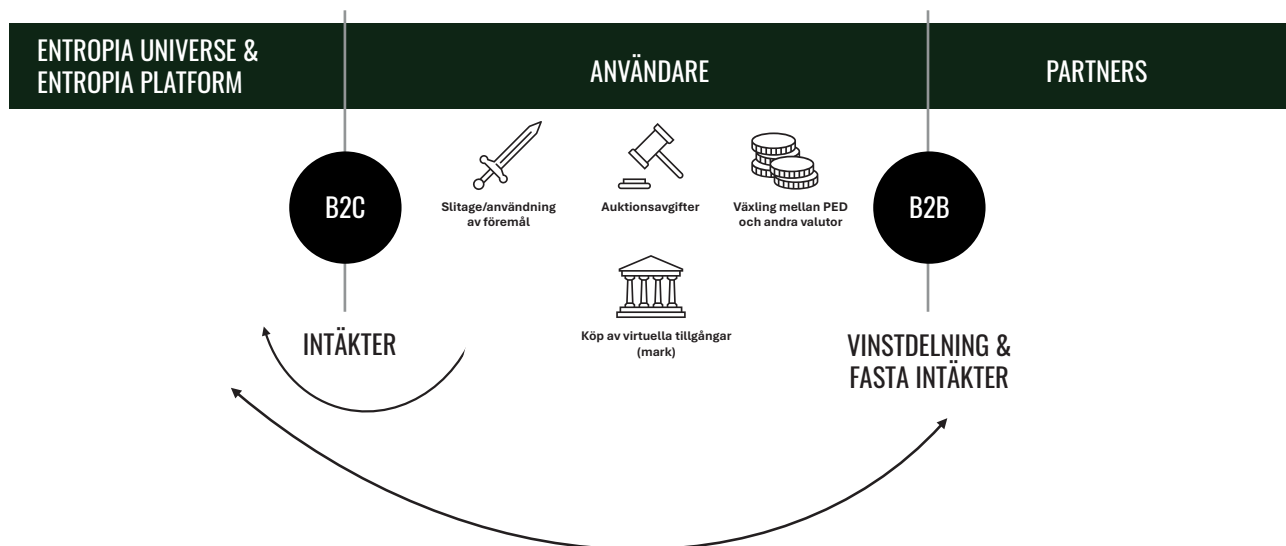
Likhet med den verkliga världen är nästan alla typer av aktiviteter i Entropia Universe resurskrävande. Användare sätter in valfri valuta som därefter växlas till Entropia Universes interna valuta, PED (PED har en fast växelkurs mot USD, där 1 USD = 10 PED). Användaren får då en motsvarande summa i PED,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

Det första kvartalet 2026 präglades av tydliga tekniska framsteg samtidigt som en lägre USD/SEK-kurs påverkade det redovisade resultatet negativt. Den underliggande aktiviteten i Entropia Universe utvecklades dock positivt, med ökad användaraktivitet och cirka 5% högre insättningar av användarmedel jämfört med motsvarande kvartal föregående år. Det indikerar ett fortsatt stabilt engagemang i plattformen.

Nettoomsättningen uppgick till 16,0 MSEK, jämfört med 16,6 MSEK motsvarande kvartal 2025, en minskning om cirka tre procent. Nedgången var i allt väsentligt valutarelaterad. Den genomsnittliga USD/SEK-kursen under kvartalet uppgick till 9,13 jämfört med 10,68 motsvarande kvartal föregående år, vilket innebär att intäkter i USD och PED omräknades till färre svenska kronor. Att nettoomsättningen endast minskade med tre procent trots ett cirka 15 procent lägre valutagenomsnitt indikerar att den underliggande aktivitetsnivån och monetiseringen utvecklades starkare än vad omsättningen i SEK i sig ger uttryck för.

Rörelseresultatet för kvartalet uppgick till -5,6 MSEK (-4,9 MSEK). Vid kvartalets slut hade bolaget 46 medarbetare jämfört med 43 ett år tidigare, samtidigt som kostnader kopplade till AI-verktyg ökade. Finansiella poster uppgick till -862 TSEK och bestod till stor del av bokföringstekniska omvärderingseffekter utan väsentlig likviditetspåverkan.

Under kvartalet fortsatte vi att stärka den tekniska plattformen genom modernisering av centrala system, förbättrad användarupplevelse och fortsatt investering i en mer skalbar och robust infrastruktur. Vår AI-satsning gav också konkreta resultat i form av effektivare utvecklingsarbete, förbättrad kodkvalitet och åtgärder som stärker stabiliteten och kvaliteten i spelarupplevelsen. Parallellt genomfördes lanseringar och uppdateringar med fokus på användarengagemang, innehållsspridning och organisk tillväxt.

Vi fortsatte samtidigt att utveckla innehållspipelinan i Entropia Universe. Under kvartalet levererades nya innehållsuppdateringar, samtidigt som arbetet med kommande system och lanseringar drevs vidare enligt plan. Sammantaget stärker detta vår bedömning att bolaget står bättre positionerat både tekniskt och operationellt inför resten av året.

Sammantaget är min bedömning att MindArk idag står tekniskt starkare och operativt bättre positionerat än för ett år sedan. Valutaeffekter kommer även framöver att påverka intäktssidan kvartal för kvartal, men den underliggande användaraktiviteten, vår innehållspipeline och den ökade robustheten i den tekniska plattformen utgör tillsammans en stabil grund för fortsatt utveckling.



**LEIF EVANDER ANDERSSON**

VD MindArk PE AB (publ)

# TEKNISK UTVECKLING AV ENTROPIA UNIVERSE Q1 2026

Utvecklingsteamet fokuserade på att skapa tillväxt och förbättra infrastruktur under första kvartalet 2026 och genomförde en omfattande översyn av ett stort antal backend- och frontendsystem. Parallellt med dessa tekniska uppgraderingar introducerades nya system med fokus på användaranskaffning för att attrahera fler spelare till Entropia Universe.

I januari levererade teamet en fullständig omarbetning av webbsidan Entropia Universe, med ett nytt modernt utseende och en förbättrad användarupplevelse. Därefter fick crafting-systemet en betydande uppgradering av användargränssnittet, vilket ger spelarna mer funktionalitet och bättre användarvänlighet tack vare den nya implementationen av Chromium Embedded Framework.

Backend-teamet genomförde flera tekniska förbättringar, däribland en större omstrukturering av spelkoden med stöd av CelesteAI. Arbetet fokuserade på att åtgärda krascher och buggar som i hög grad försämrade spelupplevelsen. Som en del av de pågående moderniseringsinitiativen uppgraderades dessutom databaser och andra kritiska backend-system framgångsrikt.

AI-teamet lanserade "Entropia Rewind", en ny funktion i spelet som gör det möjligt för spelare att spela in sin spelupplevelse på skärmen, redigera videon direkt och publicera den direkt på YouTube från spelklienten, med syftet att uppmuntra innehållsskapande och öka spelets synlighet.

MindArk lanserade även funktionen "Recruit a Colonist", som gör det möjligt för spelare att bjuda in sina vänner, följare eller prenumeranter att ansluta sig till Entropia med sin unika inbjudningskod. Det ger belöningar till både värvaren och även den som har blivit värvad i takt med att spelaren utvecklar sina färdigheter och gör framsteg i spelet.

Content-teamet levererade fas två av Umbranoid Return, vilket tillförde nya och spännande bossvarer med unika mekaniker till spelet. Denna lansering innehöll också många nya blueprints och spännande föremål i spelet som spelarna kan upptäcka och sträva efter, både inom Umbranoid-innehållet och i spelet i stort.

Slutligen arbetade teamet med utvecklingen av de nya fiske- och matlagningssystemen (Fishing and Cooking), som väntas bli en av de största lanseringarna i Entropia Universe och som släpps i det andra kvartalet.

# FINANSIELL INFORMATION



## RESULTATRÄKNING

(I tusentals SEK)	2026-01-01 - 2026-03-31	2025-01-01 - 2025-03-31	2025-01-01 - 2025-12-31
Nettoomsättning	16 032	16 583	78 379
Aktiverat arbete för egen räkning	6 164	4 791	21 871
Övriga rörelseintäkter	114	133	433
<b>Summa intäkter</b>	<b>22 310</b>	<b>21 507</b>	<b>100 683</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Övriga externa kostnader	-8 811	-8 899	-33 798
Personalkostnader	-12 846	-12 402	-48 370
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-6 250	-5 156	-22 097
<b>Summa rörelsekostnader</b>	<b>-27 907</b>	<b>-26 457</b>	<b>-104 265</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-5 597</b>	<b>-4 950</b>	<b>-3 582</b>
<i>Resultat från finansiella poster</i>			
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	625	-118	763
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	17	61	161
Räntekostnader och liknande resultatposter	-982	0	-210
Valutakursdifferenser	-522	2 415	5 512
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>-862</b>	<b>2 358</b>	<b>6 226</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-6 459</b>	<b>-2 592</b>	<b>2 644</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-6 459</b>	<b>-2 592</b>	<b>2 644</b>
Skatt på periodens resultat	567	76	-463
<b>Periodens resultat</b>	<b>-5 892</b>	<b>-2 516</b>	<b>2 181</b>
Vinst per aktie	-0,19	-0,08	0,07

## BALANSRÄKNING - TILLGÅNGAR

(I tusentals SEK)	2026-03-31	2025-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>		
<b>Anläggningstillgångar</b>		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Entropia Platform och Entropia Universe	107 051	106 352
Övriga immateriella anläggningstillgångar	3 835	4 232
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>110 886</b>	<b>110 584</b>
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier och datorer	4 398	4 021
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>4 398</b>	<b>4 021</b>
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1	1
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>115 285</b>	<b>114 606</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
<i>Varulager m m</i>		
Färdiga varor och handelsvaror	72	76
<b>Summa varulager m m</b>	<b>72</b>	<b>76</b>
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	441	436
Fordringar på betalningsförmedlare	870	1 434
Aktuella skattefordringar	5 121	3 898
Övriga fordringar	474	455
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	4 290	4 445
<b>Summa fordringar</b>	<b>11 196</b>	<b>10 668</b>
<i>Kortfristiga placeringar</i>		
Övriga kortfristiga placeringar	0	10 077
<i>Likvida medel</i>	20 323	15 193
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>31 591</b>	<b>36 014</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>146 876</b>	<b>150 620</b>

## BALANSRÄKNING - EGET KAPITAL OCH SKULDER

(I tusentals SEK)	2026-03-31	2025-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		
<b>Eget kapital</b>		
<b>Bundet eget kapital</b>		
Aktiekapital	1 576	1 576
Uppskrivningsfond	12 748	13 419
Reservfond	50	50
Fond för utvecklingsutgifter	87 512	85 968
<b>Summa bundet eget kapital</b>	<b>101 886</b>	<b>101 013</b>
<b>Fritt eget kapital</b>		
Överkursfond	33 951	33 951
Balanserad vinst eller förlust	-41 764	-43 072
Periodens resultat	-5 892	2 181
<b>Summa fritt eget kapital</b>	<b>-13 705</b>	<b>-6 940</b>
<b>Summa eget kapital</b>	<b>88 181</b>	<b>94 073</b>
<b>Avsättningar</b>		
Avsättningar för oförbrukade användarmedel	31 501	31 065
Uppskjuten skatteskuld	9 709	10 277
<b>Summa avsättningar &amp; uppskjuten skatteskuld</b>	<b>41 210</b>	<b>41 342</b>
<b>Långfristiga skulder</b>		
Övriga skulder	41	41
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Leverantörsskulder	4 682	3 749
Övriga skulder	3 116	3 212
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	9 646	8 203
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>17 444</b>	<b>15 164</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>146 876</b>	<b>150 620</b>

## KASSAFLÖDESANALYS

(I tusentals SEK)	2026-01-01 - 2026-03-31	2025-01-01 - 2025-03-31	2025-01-01 - 2025-12-31
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Rörelseresultat före finansiella poster	-5 597	-4 950	-3 581
Justering för avskrivningar	6 250	5 156	22 097
Justering för övriga poster som inte ingår i kassaflödet mm	-6 625	-5 040	-21 606
	<b>-5 972</b>	<b>-4 834</b>	<b>-3 090</b>
Erhållen ränta	17	61	161
Betald inkomstskatt	-1 489	-1 437	-651
	<b>-7 444</b>	<b>-6 210</b>	<b>-3 580</b>
Ökning/minskning varulager	5	4	14
Ökning/minskning kundfordringar	-5	1	9
Ökning/minskning övriga kortfristiga fordringar	700	1 082	-1 581
Ökning/minskning leverantörskulder	932	1 242	2 305
Ökning/minskning övriga kortfristiga rörelseskulder	631	-2 088	-5 418
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-5 181</b>	<b>-5 969</b>	<b>-8 251</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-766	0	-1 861
Ökning/minskning kortfristiga finansiella placeringar & fordringar	10 702	-5 293	2 637
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>9 936</b>	<b>-5 293</b>	<b>776</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>4 756</b>	<b>-11 262</b>	<b>-7 475</b>
Likvida medel vid periodens början	15 193	21 524	21 524
Kursdifferens i likvida medel	374	-63	1 144
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>20 323</b>	<b>10 199</b>	<b>15 193</b>

# KOMMENTARER TILL FINANSIELL ÖVERSIKT

## OFÖRBRUKADE ANVÄNDARMEDEL UNDER Q1 2026

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%. Resten har förbrukats eller kvarstått på användarnas konton i form av digitala inventarier eller kontanta medel i form av den virtuella valutan PED. Den delen av oförbrukade användarmedel som sannolikt blir ett uttag redovisas som en avsättning. Resterande insatta medel redovisas som intäkt.

Den totala summan av oförbrukade användarmedel har ökat något under första kvartalet 2026, från 148,1 miljoner PED till 148,8 miljoner PED, en ökning på 0,7 miljoner PED. Det totala beloppet i SEK ökade dock betydligt mer då växelkursen SEK/USD har ökat från 9,20 SEK/USD i slutet av december 2025 till 9,52 SEK/USD i slutet av mars 2026 (10 PED = 1 USD). Detta resulterade i en ökning med 4,7 MSEK, från 136,3 MSEK till 140,9 MSEK.

Per den 31 mars 2026, uppgick det totala utestående beloppet för oförbrukade användarmedel till 148,8 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% (22,8% i Q4 2025). Baserat på det uppskattar bolaget att skulden per den 31 mars 2026 uppgår till 33,9 miljoner PED vilket motsvarar 31,5 MSEK.



## VERKSAMHETEN UNDER JANUARI - MARS 2026

Nettoomsättningen för det första kvartalet uppgick till 16 MSEK (16,6 MSEK), en minskning jämfört med motsvarande kvartal föregående år med 3%. Dock har både aktiviteten i Entropia Universe och insättningarna av användarmedel ökat under kvartalet men nedgången förklaras av en stark krona och en svag dollar. Växelkursen under kvartalet har varit nästan 15% lägre, vilket direkt påverkade intäkterna. Detta beror på att 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 9,13 SEK/USD, vilket kan jämföras med samma kvartal 2025 som uppgick till 10,68 SEK/USD. Det innebär att intäkter i USD räknades om till färre svenska kronor än föregående år.

Aktiverade utvecklingsutgifter under kvartalet uppgick till 6,2 MSEK (4,8 MSEK). Övriga rörelseintäkter uppgick till 114 TSEK (133 TSEK) och de totala intäkterna för perioden uppgick till 22,3 MSEK (21,5 MSEK).

Externa kostnader låg i linje med samma period föregående år, 8,8 MSEK mot 8,9 MSEK, lägre konsultkostnader men högre licenskostnader till följd av bolagets AI-satsning.

Personalkostnaderna har ökat med 444 TSEK jämfört med motsvarande kvartal föregående år. Det förklaras främst av ett ökat antal anställda. I slutet av det första kvartalet, 2026, hade bolaget 46 anställda jämfört med 43 anställda i slutet av kvartal 1, 2025.

Även avskrivningskostnaderna har ökat vilket är främst till följd av att bolaget har aktiverade utvecklingsutgifter om 23,2 MSEK under de senaste 12 månaderna, vilket medfört högre löpande avskrivningar.

De totala rörelsekostnaderna under kvartalet uppgick till 27,9 MSEK (26,5 MSEK), vilket resulterade i ett rörelseresultat om -5,6 MSEK (-4,9 MSEK) för det första kvartalet.

De finansiella posterna uppgick till -862 TSEK, jämfört med 2,4 MSEK under samma period föregående år. Beloppet består av en positiv intäkt på 625 TSEK som uppstod i samband med att en kapitalförsäkring avslutades. Samtidigt påverkas resultatet av två negativa bokföringsposter kopplade till valutaterminer och valutajustering av oförbrukade användarmedel. Dessa poster är av bokföringsteknisk karaktär och påverkar inte bolagets likvida medel i kvartalet. Effekten beror främst på att dollarkursen tillfälligt var högre på bokslutsdagen den 31 mars, då kursen uppgick till 9,52 SEK/USD. Den positiva finansiella posten under föregående år berodde huvudsakligen på en positiv valutaeffekt vid omräkning av oförbrukade användarmedel.

Resultatet före skatt uppgick till -6,5 MSEK (-2,6 MSEK). Skatten på periodens resultat är positiv och består 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.

### Resultat per aktie

Resultat efter skatt för första kvartalet uppgår till -5,9 MSEK. Fördelat på 31,5 miljoner aktier uppgår resultat per aktie till -0,19 SEK (-0,08 SEK per aktie, fördelat på samma antal aktier).

## Investeringar

Aktiveringen av löne- och konsultkostnader för utveckling av Entropia Universe uppgår för kvartalet till 6,2 MSEK (4,8 MSEK). Ökningen jämfört med första kvartalet 2025 förklaras främst av att utvecklingsavdelningen har stärkts och för närvarande uppgår till 28 medarbetare, jämfört med 25 medarbetare under motsvarande period föregående år. Därutöver har en större andel av utvecklingsresurserna arbetat med nyutveckling, vilket innebär att hela lönekostnaden för dessa medarbetare har aktiverats.

De aktiverade beloppen redovisas vid rubriken anläggningstillgångar i balansräkningen respektive totala intäkter i resultaträkningen. Övriga investeringar avseende datorer och servrar under kvartalet uppgick till 766 TSEK, medan inga motsvarande övriga investeringar gjordes under första kvartalet föregående år.

## 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). Växelkursen mellan USD och MindArks redovisningsvaluta SEK har fluktuerat under Q1, mellan cirka 8,83 SEK per USD och 9,52 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 mars 2026 vilken uppgick till 9,52 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 88,2 MSEK vid periodens slut fördelat på 31,5 miljoner aktier. Det justerade egna kapitalet per aktie uppgår till 2,80 SEK per aktie (2,84 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 (43) personer i bolaget varav 12 (9) kvinnor.

## Rapporteringsperiod

Rapporten avser perioden 1 januari – 31 mars 2026.

## 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 mars 2026

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 mars 2026. Informationen är hämtad från Euroclear Sweden som handhaver Bolagets aktiebok.

Aktieägare	Andel	Röster
Tetiana Karunna*	34,89%	34,89%
Fam. Bothén**	18,93%	18,93%
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	38,13%	38,13%
<b>Totalt</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

\*Närstående till grundaren Jan Welter Timkrans

\*\*Privat & via bolag

## Antal aktier

MindArk hade 31 524 625 aktier utestående per den 31 mars 2026. 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 2025.

## Väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer

MindArks verksamhet, finansiella ställning och resultat kan påverkas av ett antal risker och osäkerhetsfaktorer. Dessa finns beskrivna i årsredovisningen för 2025.

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

Årsstämma 2026	2026-05-21
Delårsrapport kvartal 2 2026	2026-08-27
Delårsrapport kvartal 3 2026	2026-11-27

# 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 19 maj 2026

**Björn Dierks**  
Ordförande

**Leif Evander Andersson**  
Ledamot & VD

**Karl Linus Norén**  
Ledamot

**Klas Moreau**  
Ledamot

# ORDLISTA

<b>Project Entropia Dollar (PED)</b>	In-game valutan som används i Entropia Universe som har en fast växelkurs mot amerikanska dollarn (USD).
<b>MMORPG</b>	Genre inom datorspel där ett stort antal användare interagerar med varandra i en virtuell värld.
<b>Virtuell värld</b>	En datorgenererad miljö där användare kan interagera med en digital omgivning och ofta även med andra användare i realtid.
<b>Free-to-play</b>	Spelet är gratis att ladda ner och utvecklarens intäkter kommer istället från mikrotransaktioner i spelet.
<b>Oförbrukade användarmedel</b>	Den totala summan av användares ännu ej förbrukade tillgångar.
<b>Real Cash Economy (RCE)</b>	Ett ekonomiskt system vilket innebär att föremål och valuta i den virtuella världen även har ett verkligt värde.
<b>Q1</b>	Första kvartalet av räkenskapsåret.
<b>EBITDA</b>	Rörelseresultat före avskrivningar.





**MindArk PE AB (publ)**

Masthamnsgatan 5

413 29 Göteborg

031-607 260

info@mindark.com

[www.mindark.com](http://www.mindark.com)

[www.entropiauniverse.com](http://www.entropiauniverse.com)

