

Fractal Gaming Group delårsrapport januari-mars 2026

Första kvartalet 2026

- Nettoomsättningen uppgick till 138,4 SEKm (226,0), motsvarande en tillväxt om -39%. Organisk tillväxt uppgick till -28%.
- Produktresultatet uppgick till 54,1 SEKm (91,3), med en produktmarginal på 39,1% (40,4).
- EBITDA uppgick till 1,3 SEKm (37,3), motsvarande en EBITDA-marginal på 1,0% (16,5).
- EBIT uppgick till -5,8 SEKm (30,7), motsvarande en EBIT-marginal på -4,2% (13,6).
- Operativt kassaflöde uppgick till 23,3 SEKm (72,7).
- Räntebärande nettoskuld uppgick till -13,9 SEKm (-105,3).
- Resultat per aktie uppgick till -0,1 (0,7).
- Inga jämförelsestörande poster under perioden.
- Inför årsstämman 2026 har styrelsen beslutat att föreslå att ingen utdelning ska lämnas för räkenskapsåret 2025.

Jonas Holst, VD för Fractal, kommenterar:

"Marknaden för gaminghårdvara bromsade in kraftigt under första kvartalet till följd av global brist på minneskomponenter. Ökade investeringar i AI och datacenter har drivit upp priser och lett till ett mer avvaktande köpbeteende bland konsumenter av DIY-produkter och konsumentelektronik generellt. I takt med inbromsningen har vi anpassat verksamheten och kostnadsbasen till marknadsläget. Åtgärderna har gett viss effekt under kvartalet och följs nu upp av ett mer omfattande program."

VD-sammanfattning

Fractals nettoomsättningen minskade med 39% i kvartalet och den organiska försäljningen i USD minskade med 28%. Nedgången var tydligast inom chassikategorin, även om försäljningen av våra övriga produkter också påverkades av det svagare marknadsläget.

Försäljningen från återförsäljare till slutkonsument minskade med 21% och vi bibehöll våra marknadsandelar. Den relativt sett större minskningen i nettoomsättning drivs av ökad försiktighet från återförsäljare mot slutet av kvartalet, med lägre och mer volatila inköp. Lageranpassningar i distributionsledet förstärker kortsiktiga svängningar i nettoomsättningen, en dynamik som varit tydlig i tidigare marknadscyklar.

Den lägre försäljningen påverkade resultatet väsentligt. EBITDA uppgick till 1,3 SEKm (37,3), motsvarande en marginal om 1,0% (16,5). Resultatet påverkades också av en svagare produktmarginal som uppgick till 39,1% (40,4), där positiva effekter från prisjusteringar och förbättrade produktkostnader motverkades av valuta och tariffer.

De åtgärder vi har vidtagit under första kvartalet, såsom minskade inköpsvolymerna och produktion, bidrar huvudsakligen till att stärka kassaflödet. Parallellt med detta har vi genomfört en översyn av kostnadsbasen och fortsatt att driva strukturella förbättringar inom prissättning, kostnadskontroll och operativ effektivitet.

Inbromsningen i marknaden har fortsatt i början av det andra kvartalet och förväntas bestå åtminstone året ut. Vi inför därför ett omfattande program av ytterligare anpassningar i verksamheten, med fokus på strukturellt lägre kostnader, med besparingar på totalt cirka 40 mkr under 2026. Omstruktureringskostnader om cirka 6 SEKm kommer belasta andra kvartalet.

Samtidigt har tariffbördan minskat och förväntas, givet nuvarande förutsättningar, bidra positivt till produktmarginalen under andra halvåret. Vi ser även goda möjligheter till återbetalning av tidigare erlagda IEEPA-tariffer om cirka 2 USDm.

Det underliggande intresset för gaming är fortsatt starkt och vi fortsätter utveckla Fractal mot vår vision att forma framtidens gamingstation. Steam noterade över 42 miljoner inloggade användare i januari 2026, en ny rekordnivå. PC-plattformen står stark med omkring 900 miljoner användare. Detta visar att marknadssituationen drivs av komponentbrist och förändrat köpbeteende, snarare än ett strukturellt minskat intresse för gaming. Historiskt har liknande situationer byggt upp ett uppdämt behov som bidrar till starkare försäljning när marknaden normaliseras.

Genom våra åtgärder stärks Fractals motståndskraft och vi är fast beslutna att navigera genom denna utmanande marknad. Lanseringar av nya produkter är vårt viktigaste verktyg för att driva försäljning. Med en stark roadmap av produktlanseringar under andra halvåret är vi väl positionerade att ta tillvara på möjligheterna som uppstår framåt.

Telefon- och webbkonferens

Med anledning av delårsrapporten anordnas en telefon och webbkonferens för investerare, analytiker och media 7 maj 11.00 (CEST). CEO, Jonas Holst samt CFO, Karin Ingemarson kommer att presentera och kommentera rapporten och konferensen avslutas med en frågestund.

Länk till webbkonferensen:

<https://fractal-gaming-group.events.inderes.com/q1-report-2026>

Anmälan till telefonkonferensen:

<https://events.inderes.com/fractal-gaming-group/q1-report-2026/dial-in>

För ytterligare information, vänligen kontakta:

Jonas Holst, VD, Fractal

Telefon: +46 31 380 71 00

E-post: IR@fractal-design.com

Karin Ingemarson, CFO, Fractal

Telefon: +46 31 380 71 00

E-post: IR@fractal-design.com

Denna information är sådan information som Fractal Gaming Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 7 maj 2026 kl. 08:00 CEST.

Certified Advisor

FNCA Sweden AB

Om Fractal

Fractal Gaming Group AB är ett företag som utvecklar datordelar och annan hårdvara för datorspelare, baserat i Göteborg, Sverige. Sedan dess uppkomst 2007 har Fractal utvecklat gaming-produkter som kombinerar skandinavisk design, användarcentrisk innovation och hög kvalitet. År 2021 noterades Fractal Gaming Group AB på Nasdaq First North Premier Growth Market. Idag erbjuder Fractal gaming-hårdvara till kunder över hela världen från sina kontor i Sverige, Taiwan, Kina och USA.