

Enad Global 7 publicerar fem års historisk finansiell information per affärsenhet

Enad Global 7 publicerar idag historisk finansiell information i lokal valuta för sina affärsenheter för att visa trender över tid samt ytterligare nyckeldata för åren 2021 till 2025. Styrelsens och ledningens motiv till att offentliggöra denna information är att säkerställa att nuvarande och potentiella investerare kan göra en korrekt värdering av bolaget, inklusive en så kallad summa-av-delarna-värdering. Arbetet med att sammanställa informationen är en del av en bredare översyn som kommer att ligga till grund för strategiska diskussioner inom styrelse och ledning. Den publicerade informationen är av engångskaraktär. Delar av informationen kommenteras i Q4-rapporten 2025 och kommer att presenteras i dagens webcast.

Sammanfattning

EG7:s två huvudsakliga kassaflödesgenererande tillgångar, Daybreak Games (exklusive Palia) och Big Blue Bubble, har stabiliserats och genererar 873 Mkr i mer förutsägbar nettoomsättning samt 189 Mkr i EBITDAC (EBITDA minus kapitaliserade spelinvesteringar), motsvarande en EBITDAC-marginal om 22 procent under 2025. Vidare har EG7 under de senaste tre åren investerat över 600 Mkr i tre huvudsakliga tillgångar som ännu inte genererar positiva nettokassaflöden men som har transformativ potential från och med 2026, nämligen:

- Cold Iron, där EG7 efter tre års utveckling och en nettoinvestering om 31,6 miljoner USD förväntar sig att lansera en AA-titel under Q3 2026. EG7 återfår först hela sin investering, varefter nettovinsten delas lika (50/50) mellan EG7 och Cold Iron.
- Palia, ett stadigt växande live service-spel som mottagit över 10 miljoner USD i investeringar under 2024 och 2025, och som genererade över 12 miljoner USD i nettoomsättning under 2025, med en tillväxt om 70 procent i nettoomsättning under H2 2025 jämfört med H2 2024. Spelet var dock ännu inte kassaflödespositivt under 2025.
- Fireshine, en indieutgivare av spel, som investerat 14 miljoner GBP i digitala titlar för att väsentligt stärka sina digitala intäkter, vilka översteg 11 miljoner GBP under 2025. Bolaget har konsekvent och framgångsrikt ökat de digitala intäkterna sedan den strategiska omställningen mot digital distribution inleddes för fem år sedan.

Därutöver har EG7 skattemässiga underskott och avdragsmöjligheter om 724 Mkr per den 31 december 2025, utan tidsbegränsning för nyttjandet.

Det finns även potential för framtida resultatbidrag från Petrol och Piranha Games som idag uppvisar nollresultat, vilka tillsammans genererade 229 Mkr i nettoomsättning under 2025.

Efter de senaste skattebetalningarna till säljarna av Daybreak uppgick EG7:s pro forma kassa per den 31 december 2025 till 290 Mkr. Räntebärande skulder och kvarvarande villkorade tilläggsköpeskillningar uppgick till totalt 360 Mkr, vilket innebär en nettoskuld om cirka 70 Mkr.

Viktiga datapunkter

Daybreak (exklusive Palia)

- Nettoomsättningen för Daybreak, exklusive Palia, uppgick till 64,7 (68,2) miljoner USD under 2025.
- Nettoomsättningen har minskat från pandemitoppen 2021 men har i stort sett stabiliserats under 2025.

Singularity 6 (S6) och Palia

- Palia konsoliderades från den 1 juli 2024 och bidrog med 12,1 (4,3) miljoner USD i nettoomsättning under 2025. Under andra halvåret 2025 bidrog Palia med 7,3 (4,3) miljoner USD, motsvarande en tillväxt om 70 procent jämfört med föregående år. Under samma period uppgick EBITDA-bidraget till 2,2 (1,1) miljoner USD, motsvarande en ökning om 100 procent, medan EBITDAC uppgick till -2,9 (-3,1) miljoner USD.

Cold Iron

- Under de senaste tre åren har Daybreak investerat 31,6 miljoner USD i en AA-titel som utvecklas av Cold Iron.
- Spelet är för närvarande planerat för lansering under Q3 2026.
- Enligt publiceringsavtalet för investeringen återfår EG7 först hela sin investering innan kvarvarande vinst delas lika mellan EG7 och Cold Iron.

Historisk information i lokal valuta*

Miljoner USD	2021	2022	2023	2024	2025
Daybreak exkl. Singularity 6					
Nettoomsättning	82,0	82,0	71,0	68,2	64,7
Justerad EBITDA	30,3	23,0	15,3	11,5	8,8
Aktiverade spelinvesteringar	-4,5	-2,1	-1,1	-0,0	-0,4
Justerad EBITDAC	25,8	20,9	14,2	11,5	8,5
Justerad EBITDAC-marginal	31%	25%	20%	17%	13%
Publiceringsinvesteringar**	0	0	-11,6	-10,3	-9,3
Justerad EBITDAC efter publiceringsinvesteringar	25,8	20,9	2,7	1,2	-0,8

*EBITDA, EBITDAC samt tillhörande marginaler är justerade för jämförelsestörande poster, i enlighet med hur dessa definierats i publicerade delårsrapporter.

*Magic: The Gathering Online ingår från och med den 23 december 2021.

**Publiceringsinvesteringar avser Cold Iron.

Miljoner USD	2021	2022	2023	2024 H2*	2025 H2	2025**
Singularity 6						
Nettoomsättning	-	-	-	4,3	7,3	12,1
Justerad EBITDA	-	-	-	1,1	2,2	1,4
Aktiverade spelinvesteringar	-	-	-	-4,2	-5,0	-8,6
Justerad EBITDAC	-	-	-	-3,1	-2,9	-7,2
Justerad EBITDAC-marginal	-	-	-	-73%	-39%	-60%
Publiceringsinvesteringar	-	-	-	-	-	-
Justerad EBITDAC	-	-	-	-3,1	-2,9	-7,2

*Singularity 6 förvärvades den 2 juli 2024.

**Palia lanserades på PS5 och Xbox den 13 maj 2025.

Nettoomsättning för spelportfölj i lokal valuta*

Miljoner USD	2021	2022	2023	2024	2025
Daybreak exkl. S6	82,0	82,0	71,0	68,2	64,7
Palia	-	-	-	4,3	12,1

Miljoner USD	Q1 21	Q2 21	Q3 21	Q4 21	Q1 22	Q2 22	Q3 22	Q4 22	Q1 23	Q2 23	Q3 23	Q4 23	Q1 24	Q2 24	Q3 24	Q4 24	Q1 25	Q2 25	Q3 25	Q4 25
Daybreak exkl. S6	22,3	20,8	19,6	19,4	22,7	20,7	20,3	18,4	19,2	18,0	16,7	17,0	18,1	15,6	17,7	16,8	16,6	15,8	16,0	16,4
Palia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,6	1,7	1,2	3,7	3,0	4,2

*Magic: The Gathering Online ingår från och med den 23 december 2021.

**Singularity 6 förvärvades den 2 juli 2024.

***Palia lanserades på PS5 och Xbox den 13 maj 2025.

Big Blue Bubble

- För 2025 rapporterade Big Blue Bubble en nettoomsättning om 33,8 (40,1) miljoner CAD samt en justerad EBITDA om 15,3 (21,6) miljoner CAD.
- Årliga aktiverade utvecklingsutgifter har varit begränsade och uppgått till i genomsnitt 1,4 procent av nettoomsättningen under de senaste fem åren.
- Genomsnittlig justerad EBITDAC-marginal uppgick till 51,6 procent under de senaste fem åren.
- Från november till december 2025 ökade MAU med 27 procent, där december representerar en aktivitetsmässig topp i den senaste virala uppgången. December 2025 utgör även den högsta nettoomsättningen för en decembermånad sedan den större virala uppgången för tre år sedan.
- Preliminär nettoomsättning för My Singing Monsters uppgick till 3,1 miljoner CAD i januari 2026, jämfört med 2,1 miljoner CAD i november 2025, 3,3 miljoner CAD i december 2025 samt 2,8 miljoner CAD i januari 2025.

Historisk information i lokal valuta*

Miljoner CAD	2021	2022	2023	2024	2025
Big Blue Bubble					
Nettoomsättning	15,9	39,9	72,7	40,1	33,8
Justerad EBITDA	8,0	23,4	45,3	21,6	15,3
Aktiverade spelinvesteringar	-1,2	-0,9	-0,4	-0,2	-0,3
Justerad EBITDAC	6,8	22,5	44,9	21,4	15,0
Justerad EBITDAC-marginal	43%	56%	62%	53%	44%
Publiceringsinvesteringar	-	-	-	-	-
Justerad EBITDAC efter publiceringsinvesteringar	6,8	22,5	44,9	21,4	15,0

*EBITDA, EBITDAC samt tillhörande marginaler är justerade för jämförelsestörande poster, i enlighet med hur dessa definierats i publicerade delårsrapporter.

Nettoomsättning per spel i lokal valuta

Miljoner CAD	2021	2022	2023	2024	2025
MSM	14,2	38,5	68,9	37,4	32,0

Miljoner CAD	Q1 21	Q2 21	Q3 21	Q4 21	Q1 22	Q2 22	Q3 22	Q4 22	Q1 23	Q2 23	Q3 23	Q4 23	Q1 24	Q2 24	Q3 24	Q4 24	Q1 25	Q2 25	Q3 25	Q4 25
MSM	2,8	3,5	4,4	3,5	3,2	5,4	5,6	24,3	27,1	17,4	14,2	10,2	8,6	9,0	10,3	9,9	8,3	8,3	7,6	7,8

Fireshine

- Nettoomsättningen uppgick 2025 till 31,2 (23,5) miljoner GBP, motsvarande en tillväxt om 32,8 procent. Justerad EBITDA uppgick till 3,2 (3,7) miljoner GBP, motsvarande en marginal om 10,3 (15,7) procent.
- Publiceringsinvesteringar har i genomsnitt uppgått till cirka 5 miljoner GBP per år under de senaste tre åren.
- Digital nettoomsättning har vuxit från noll till över 10,8 miljoner GBP under 2025, och bruttovinstbidraget från digital distribution överstiger nu det från fysisk distribution.
- Nettoomsättningen från digital publicering har ökat varje år under de senaste fem åren, vilket visar på en framgångsrik strategisk omställning mot mer diversifierade intäkter med högre marginal.
- Minst fem nya digitala titlar och fem fysiska titlar planeras för lansering under 2026.
- Fireshine genomförde nyligen ett speltest för sin kommande indie-titel *Far Far West*, vilket genererade positiv återkoppling med över 400 000 deltagande spelare. Spelet är planerat för Early Access under första halvåret 2026.

Historisk information i lokal valuta*

Miljoner GBP	2021	2022	2023	2024	2025
Fireshine					
Nettoomsättning	33,3	31,6	26,7	23,5	31,2
Justerad EBITDA	3,6	5,5	2,7	3,7	3,2
Aktiverade spelinvesteringar	-	-	-	-	-
Justerad EBITDAC	3,6	5,5	2,7	3,7	3,2
Justerad EBITDAC-marginal	11%	17%	10%	16%	10%
Publiceringsinvesteringar	-1,2	-1,2	-4,3	-5,7	-4,0
Justerad EBITDAC efter publiceringsinvesteringar	2,5	4,4	-1,6	-2,1	-0,7
Nettoomsättning Fysisk**	31,4	22,9	19,3	10,0	20,4
Bruttoresultat Fysisk	5,4	3,4	2,8	1,6	3,4
Bruttomarginal Fysisk	17%	15%	15%	16%	17%
Nettoomsättning Digital***	1,8	8,7	7,4	13,5	10,8
Nettoomsättning Digital exkl. En dominant titel****	1,8	2,2	4,6	4,8	5,0
Bruttoresultat Digital	0,6	3,5	3,9	6,3	4,4
Bruttomarginal Digital	32%	41%	52%	47%	41%

*EBITDA, EBITDAC samt tillhörande marginaler är justerade för jämförelsestörande poster, i enlighet med hur dessa definierats i publicerade delårsrapporter.

**Fysiska titlar lanserade var 11 under 2021, 6 under 2022, 11 under 2023, 8 under 2024 och 7 under 2025.

***Digitala titlar lanserade var 3 under 2021, 4 under 2022, 4 under 2023, 7 under 2024 och 6 under 2025.

****Tillväxt varje år mellan 2021 och 2025.

Piranha

- Nettoomsättningen uppgick 2025 till 15,1 (16,8) miljoner CAD och justerad EBITDA uppgick till 5,2 (5,9) miljoner CAD, båda på en stabil nivå under de senaste tre åren.
- Justerad EBITDAC har förbättrats från -4,4 miljoner CAD till -0,5 miljoner CAD mellan 2024 och 2025, till följd av lägre aktiverade spelinvesteringar efter lanseringen av *MechWarrior 5: Clans* under 2024.

Historisk information i lokal valuta*

Miljoner CAD	2021	2022	2023	2024	2025
Piranha					
Nettoomsättning	13,3	11,5	16,9	16,8	15,1
Justerad EBITDA	0,3	4,0	6,2	5,9	5,2
Aktiverade spelinvesteringar	-3,4	-3,1	-6,3	-10,3	-5,7
Justerad EBITDAC	-3,1	0,9	-0,0	-4,4	-0,5
Justerad EBITDAC-marginal	-23%	8%	0%	-26%	-3%

*EBITDA, EBITDAC samt tillhörande marginaler är justerade för jämförelsestörande poster, i enlighet med hur dessa definierats i publicerade delårsrapporter.

Petrol

- För 2025 uppgick nettoomsättningen till 12,6 (13,9) miljoner USD och justerad EBITDA till 0,0 (-1,1) miljoner USD.
- Petrol uppvisade förbättrad lönsamhet genom att gå från -1,1 miljoner USD i justerad EBITDA under 2024 till att uppnå nollresultat, till följd av kostnadsbesparingar och strategisk expansion utanför spelbranschen. Petrol förväntas fortsätta förbättra sin lönsamhet under 2026.

Historisk data i lokal valuta*

Miljoner USD	2021	2022	2023	2024	2025
Petrol					
Nettoomsättning	19,0	22,6	17,5	13,9	12,6
Justerad EBITDA	3,6	2,2	0,2	-1,1	0,0
Justerad EBITDA-marginal	19%	10%	1%	-8%	0%

*EBITDA, EBITDAC samt tillhörande marginaler är justerade för jämförelsestörande poster, i enlighet med hur dessa definierats i publicerade delårsrapporter.

Koncernen

Nettoomsättningen för 2025 uppgick till 1 626 (1 713) Mkr, varav mer förutsägbara intäkter uppgick till 1 273 (1 258) Mkr, motsvarande en bruttomarginal om 78 (74) procent av nettoomsättningen. De mer förutsägbara intäkterna inkluderar samtliga live service-titlar samt backkatalogstitlar. Titlar överförs till backkatalogen från och med det första nya kalenderåret efter lansering.

Sammanfattning av större investeringar från EG7:s kassaflöde under de senaste tre åren

Cold Iron – Daybreak har investerat 31,6 miljoner USD i Cold Irons AA-titel. Spelet är planerat för lansering under Q3 2026, varefter Daybreak förväntas börja realisera avkastning på den gjorda investeringen.

Palia – EG7 har sedan juli 2024, då Singularity 6 förvärvades, investerat cirka 10 miljoner USD i den fortsatta utvecklingen av Palia och dess innehåll. EG7 investerade därmed i en produkt som befann sig i ett senare utvecklingsskede. Målsättningen är att Palia ska nå högre intäktsnivåer och lönsamhet, där vinsterna fullt ut kan finansiera aktiverade utvecklingsutgifter och generera överskottskassaflöden.

Fireshine – Sedan 2023 har Fireshine gjort nettoinvesteringar om över 14 miljoner GBP i indie-digitala titlar. Fireshines omställning till indieutgivare med fokus på digital distribution har hittills varit framgångsrik, där digitala intäkter vuxit till över 10 miljoner GBP per år och där bruttovinstbidraget från digitala titlar nu överstiger det från fysisk distribution.

Sammanfattningsvis har EG7 investerat över 600 Mkr under de senaste tre åren i tillgångar med potential att ha betydande påverkan på koncernens resultat under innevarande år och framåt. Utöver det stabila kassaflödet från den befintliga liveportföljen bidrog Daybreaks portfölj exklusive Singularity 6 samt Big Blue Bubble tillsammans med 189 Mkr i EBITDAC under 2025.

Sammanfattning av skattemässiga fördelar i koncernen

- Det totala värdet av EG7:s skattemässiga underskott och avdragsgilla förlustavdrag uppgår till 724,3 Mkr, varav 24,4 miljoner USD och 2,2 miljoner CAD är redovisade i balansräkningen samt 42,6 miljoner USD och 92,7 Mkr är utanför balansräkningen per 2025-12-31. Marknadsvärdet av den skattemässiga fördelen beror på framtida uppskattat utnyttjande och diskontering med hänsyn till tidsvärdet. För närvarande finns ingen tidsbegränsning för nyttjandet av skattefördelen.
- Det totala värdet av ackumulerade skattemässiga underskott inom koncernen per 2025-12-31 är fördelat på 67,0 miljoner USD i USA, 92,7 Mkr i Sverige samt 2,2 miljoner CAD i Kanada.

Skattefördel översikt

	Land	Per 2025-12-31	Av vilka i balansräkningen
Relaterat till Daybreak	USA	67,0 miljoner USD	24,4 miljoner USD
Relaterat till EG7	Sverige	92,7 Mkr i Sverige*	N/A
Relaterat till Piranha	Kanada	2,2 miljoner CAD	2,2 miljoner CAD
Totalt	-	67,0 miljoner USD i USA 92,7 Mkr i Sverige 2,2 miljoner CAD i Kanada Totalt 724,3 Mkr	24,4 miljoner USD i USA 2,2 miljoner CAD i Kanada

*20,6 procent bolagsskatt applicerad på 449,8 Mkr i ackumulerade avdragsgilla skatteförluster

Ytterligare förklaring av skattefördelen i USA

Daybreak

Förvärvet gav upphov till goodwill som är skattemässigt avdragsgill över 15 år. I aktieöverlåtelseavtalet daterat 2020-12-01 mellan EG7 och säljarna av Daybreak enades parterna om att dela den skattemässiga fördelen med 50 procent vardera.

Per 2025-12-31 uppgick det skattemässiga bokförda värdet av denna tillgång till 43,4 miljoner USD, vilket kommer att utnyttjas linjärt under de kommande tio åren, fram till 2035.

Daybreak har därutöver skattemässigt bokfört värde av uppskjutna skattefordringar om 23,5 miljoner USD, hänförliga till underskottsavdrag och avskrivningar av spelutveckling, vilka är kopplade till lokala skatteregler.

Ytterligare förklaring av skattefördelen i Sverige

De svenska bolagen har per 2025-12-31 ackumulerade skattemässiga underskott om 449,8 Mkr. Med en svensk bolagsskattesats om 20,6 procent motsvarar detta en uppskattad skattefördel om cirka 93 Mkr. Enligt svensk skattelagstiftning är dessa underskott inte föremål för någon tidsbegränsning avseende nyttjande, utöver att nybildad verksamhet endast får utnyttja underskott efter fem år från bildandet.

EG7 koncernens siffror*

Mkr	2021	2022	2023	2024	2025
Nettoomsättning	1 670	1 866	2 045	1 713	1 626
Justerad EBITDA	325	483	542	326	254
Aktiverade spelinvesteringar	-127	-157	-86	-126	-131
Justerad EBITDAC	198	326	456	200	123
Justerad EBITDAC-marginal	12%	17%	22%	12%	8%
Publiceringsinvesteringar**	-14	-15	-179	-186	-154
Justerad EBITDAC efter publiceringsinvesteringar***	184	311	277	14	-31

*EBITDA, EBITDAC samt tillhörande marginaler är justerade för jämförelsestörande poster, i enlighet med hur dessa definieras i publicerade delårsrapporter.

**Publiceringsinvesteringar avser Fireshine och Daybreak 2023–2025 samt Fireshine 2021–2022.

***Under de senaste tre åren har totalt -862 Mkr aktiverats i spelutveckling och publiceringsinvesteringar.

	2022	2023	2024	2025
Mer förutsägbar intäktsbas				
Daybreak, miljoner USD	82,0	71,0	72,6	76,9
Big Blue Bubble*, miljoner CAD	38,5	68,9	37,4	32,0
Piranha, miljoner CAD	10,6	13,5	9,4	15,0
Fireshine, miljoner GBP	12,2	8,3	8,9	14,6
<i>Daybreak, Mkr</i>	831	753	766	755
<i>Big Blue Bubble*, Mkr</i>	299	542	289	224
<i>Piranha, Mkr</i>	83	106	73	105
<i>Fireshine, Mkr</i>	152	110	120	189
Koncernen, rapporterat Mkr	1 365	1 511	1 247	1 273
Koncernen, Fast FX miljoner USD per 2025-12-31	148,0	163,7	135,1	137,9
Mer förutsägbart bruttoresultat				
Koncernen, Mkr	1 030	1 115	904	936
Koncernen, Fast FX miljoner USD per 2025-12-31	111,6	120,8	97,9	101,4
Koncernen, Bruttomarginal i %	75%	74%	72%	74%

*Under 2023 hade My Singing Monsters en stor viral framgång

Definitioner

Nettoomsättning Fysisk: Nettoomsättning från samtliga av Fireshines fysiska lanseringar

Nettoomsättning Digital: Nettoomsättning från samtliga av Fireshines digitala lanseringar

Mer förutsägbar intäktsbas: Vår mer förutsägbara intäktsbas inkluderar alla live service-titlar, samtliga intäkter från backkatalogstitlar, vilka överförs till backkatalogen efter första nyår som följer lansering

Bruttomarginal: Nettoomsättning minus kostnader som är direkt hänförliga till intäktsgenererande aktiviteter enligt respektive enhets affärsmodell. Sådana kostnader kan inkludera distributionsavgifter, royalties och intäktsdelning, tillverkningskostnader och fysiska varor, projektspecifika tredjepartstjänster, användarförvärv och marknadsföringskostnader, utvecklingskostnader samt andra intäktsrelaterade kostnader.

EBITDA: Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar

Justerad EBITDA: Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar justerat med kostnader av engångskaraktär

EBITDAC: EBITDA före aktiverade spelinvesteringar

Justerad EBITDAC: EBITDA justerat för kostnader av engångskaraktär före aktiverade spelinvesteringar

Justerad EBITDAC-marginal: Justerad EBITDAC i relation till nettoomsättning

MAU: Genomsnittligt antal användare per månad

FÖR MER INFORMATION, KONTAKTA:

Fredrik Rüdén, vice VD och CFO

Tel: +46 733 117 262

fredrik.ruden@enadglobal7.com

Robin Lundell, Head of Investor Relations & Sustainability

Tel: +46 733 117 262

robin.lundell@enadglobal7.com

OM EG7

EG7 är en koncern inom spelindustrin som utvecklar, marknadsför, förlägger och distribuerar PC-, konsol- och mobilspel till den globala spelmarknaden. Bolaget har cirka 360 spelutvecklare och utvecklar sina egna originella IP:n, samt är konsulter till andra företag världen över genom sina spelutvecklingsdivisioner Daybreak Games, Piranha Games och Big Blue Bubble. Dessutom

har koncernens marknadsavdelning Petrol bidragit till att släppa 2 000+ titlar, varav många världsberömda varumärken såsom Call of Duty, Destiny och Elden Ring. Koncernens förläggar- och distributionsavdelningar Firespine Games besitter expertis inom både fysisk och digital förläggning. Koncernen har sitt huvudkontor i Stockholm med cirka 560 anställda i 12 kontor världen över.

Enad Global 7 är noterat på Nasdaq Stockholm med Ticker Symbol: EG7