



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

SEP—FEB 2025/26

Q2

2025/26

DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 2025/26

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

MAG INTERACTIVE ÄR EN LEDANDE MOBILSPELSUTVECKLARE SOM FOKUSERAR PÅ SOCIALA CASUALSPEL. MED PASSIONERADE, KREATIVA TEAM OCH EN DATADRIVEN AFFÄRSMODELL, LEVERERAR MAG SPELUPPLEVELSER I VÄRLDSKLASS TILL MILJONTALS SPELARE VÄRLDEN ÖVER. MAG ÄR EXPERTER PÅ ORDSPEL OCH TRIVIA, MED EN KATALOG AV SPEL SOM QUIZKAMPEN, WORDZEE, CROZZLE, RUZZLE, WORDBRAIN, WORD DOMINATION OCH WORDBUBBLES, SOM TOTALT HAR LADDATS NED ÖVER 350 MILJONER GÅNGER. MAG HAR STUDIOS I STOCKHOLM OCH BRIGHTON OCH NOTERADES 2017 PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER GROWTH MARKET MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK WWW.MAGINTERACTIVE.COM



PERIODEN DEC 2025 TILL FEB 2026 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 16 485 TSEK (18 112 TSEK), en minskning med 1 628 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 64 270 TSEK (67 035 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 4 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för kvartalet var 64 270 TSEK (66 549 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 3 %
- Koncernens justerade nettoomsättning i USD för kvartalet var 7 079 TUSD (6 078 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 16 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 42 085 TSEK (46 228 TSEK), en minskning med 9 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 8,8 US cents (6,5 US cents), en ökning med 35 %
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,02 SEK/aktie (–0,02 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,02 SEK/aktie (0,09 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 14 036 TSEK (11 939 TSEK)

PERIODEN SEP 2025 TILL FEB 2026 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för perioden var 30 645 TSEK (36 372 TSEK), en minskning med 5 726 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 135 020 TSEK (136 031 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 1 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för perioden var 135 020 TSEK (133 625 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 1 %
- Koncernens justerade nettoomsättning i USD för perioden var 14 575 TUSD (12 430 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 17 %
- Koncernens spelbidrag för perioden var 83 037 TSEK (91 532 TSEK), en minskning med 9 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 9,1 US cents (6,7 US cents), en ökning med 35 %
- Resultat per aktie under perioden var –0,01 SEK/aktie (0,09 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var –0,01 SEK/aktie (0,23 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 33 367 TSEK (25 138 TSEK)

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN DEC 2025 TILL FEB 2026

- Det aktiesparprogram för 2023-2026 som går ut under nästa kvartal (Q3) kommer att medföra en ökning av bolagets aktiekapital med 46 204 aktier och totalt 1 200,10 SEK

Förbättrad ARPDAU och kassaflödesgenerering under Q2

De justerade intäkterna under Q2 minskade med 3 % till 64 MSEK jämfört med samma period förra året. Mätt i vår huvudvaluta, USD, växte de justerade intäkterna med 16 %, vilket belyser den betydande negativa valutaeffekten. Trots detta fortsatte vi att driva verksamheten med solida marginaler samtidigt som vi investerade i vår plattform och produktportfölj. Vi levererade en EBITDA-marginal under Q2 på 26 %, och vår kassa förbättrades till 84 MSEK, en ökning med 6 MSEK jämfört med Q1.

Under Q2 förbättrades den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (ARPDAU) med 35 % jämfört med samma period förra året, och antalet unika månatliga betalande användare ökade med 5 %. Förbättringen av ARPDAU är framför allt ett resultat av live-ops-optimering av Quizkampen samt att vårt nya spel Crozzle monetiserar betydligt bättre än genomsnittet av portföljens spel.

Ett rekordkvartal för Quizkampen

MAG:s största spel, Quizkampen, levererade en rekordomsättning i Q2, vilket visar på styrkan i vår live-ops-strategi. Vårt fokus på att skapa spännande och varierande event i spelet fortsätter att ge resultat. Vi strävar efter att replikera detta även våra andra spel, drivet av vårt modulära tillvägagångssätt med återanvändbarhet av funktioner och innehåll.

Genom den geografiska expansionen av Crozzle samt kontinuerliga förbättringar, är vår förväntan att spelet återgår till tillväxt under Q3 efter en period av stabila intäkter i början av 2026. User acquisition (UA) är fortsatt utmanande, särskilt på den amerikanska marknaden, medan vi ser bättre resultat på de europeiska marknaderna under Q2 och i början av Q3. Vår ambition är att kunna öka UA-volymer under året, med bibehållen återbetalningsprofil.

Ökad effekt av vår tekniska plattform

En stor del av vår verksamhet är relaterad till produktion av programvara och grafik för våra spel. Allt eftersom vår plattform får mer hävstång förväntar vi oss att effekten av varje arbetstimme ökar och hjälper fler av våra spel att växa på ett liknande sätt som Quizkampen.

Vi har rullat ut Wordzee på vår nya tekniska plattform och replikerat hela spelets funktionalitet med en mycket mindre unik kodbas. Cirka 80 % av den tidigare kodbasen har tagits bort och ersatts av funktionalitet som plattformen tillhandahåller. Detta sänker marginalkostnaden markant både för att bygga och för att driva nya spel, eftersom vi då inte behöver implementera någon av den allmänna funktionalitet de har gemensamt med Wordzee.



Delad spelmekanik för att öka ARPDAU

Plattformen sträcker sig längre än att bara dela allmän funktionalitet mellan spel: Alla våra spel har en primär spelmekanik som upplevelsen är centrerad kring. Vi har nu börjat inkludera ytterligare spelmekaniker, internt kallade "side cores", som kompletterar den primära spelmekaniken. Den pusselspels-side core som finns i Quizkampen har bidragit till att öka spelets prestanda både vad gäller speltid och monetisering, och vi kommer att tillämpa lärdomarna från detta i flera av våra spel.

Tack vare portningen av Wordzee till vår gemensamma plattform kan vi nu aktivera flera olika side cores i spelet som redan finns tillgängliga på plattformen. Integration kan göras mycket snabbt, och innehållet är helt återanvändbart mellan spelen. Detta är ett kapitaleffektivt sätt att öka ARPDAU över hela vår spelportfölj, med start i Wordzee.

Högre hastighet och lägre risk

Vår nyspelsutveckling passar väl in i plattformsmodellen. Spel som kanske inte skulle klara sig på egen hand kan fortfarande skapa värde när de används som en side core i ett av våra live-spel. Detta minskar de risker som finns relaterat till innovation och ökar värdet av den tid som läggs på att utforska nya mekaniker och spel.

Tack vare vår plattform är time-to-market för spelkoncept kortare, och en mer komplett version av ett nytt spel kan konfigureras istället för att byggas från grunden. Vi har för närvarande två nya ordspel och två side cores under utveckling.

Strategisk inriktning

MAG håller gradvis på att bli ett plattformsbaserat bolag med återanvändbara moduler, snarare än en samling unikt utvecklade spel. Detta frigör mer tid för det kreativa arbetet och det fokus på detaljer i spelupplevelsen som gör att MAG:s spel sticker ut från resten av marknaden. När fler av våra spel migrerar till plattformen och ytterligare återanvändbara spelmoduler introduceras, förväntar vi oss att effekten av detta tillvägagångssätt blir alltmer synlig i både utvecklingshastighet och monetisering.

Vi vill bygga spel som miljontals människor kommer att spela i årtionden framöver. Vi har uppnått detta flera gånger tidigare med Ruzzle, WordBrain, Quizkampen och Word Domination. Wordzee är inne på sitt sjunde år och kommer absolut att vara relevant ett decennium efter lanseringen. Crozzle och andra nya spel i vår pipeline är byggda med samma ambition; varje tillägg till MAG:s produktportfölj är byggt för att skapa långvarigt värde för både bolaget och publiken.



En trend under de senaste åren är att stora team från lågkostnadsländer har tagit en allt större del av spelmarknaden. Vi är övertygade om att det bästa sättet att bemöta detta är att bygga smartare för att säkerställa att varje arbetstimme från våra mindre team kan ha en större inverkan.

Sammanfattningsvis fortsätter vi att driva vår verksamhet med disciplinerad kostnadskontroll, vilket gör att vi kan investera i vår plattform och produktutveckling samtidigt som vi upprätthåller en solid lönsamhetsprofil.

Tack till alla på MAG för att ni gör detta till verklighet och till våra aktieägare för att ni tror på vår förmåga att verkställa denna strategi.



DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2025/26

		Not	Dec 25-Feb 26	Dec 24-Feb 25	Förändring	Sep 25-Feb 26	Sep 24-Feb 25	Förändring	Helår 24/25
Nettoomsättning	TSEK	1,5	64 270	67 035	−4 %	135 020	136 031	−1 %	275 816
Justerad nettoomsättning	TSEK	5	64 270	66 549	−3 %	135 020	133 625	1 %	273 410
Valuta (USD)	SEK/USD		9,08	10,95	−17 %	9,26	10,75	−14 %	10,17
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		7 079	6 120	16 %	14 575	12 655	15 %	27 111
Justerad nettoomsättning USD	TUSD		7 079	6 078	16 %	14 575	12 430	17 %	26 884
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1	31 599	34 798	−9 %	66 911	70 561	−5 %	143 620
Annonstäckter	TSEK	1, 5	32 671	32 237	1 %	68 103	65 470	4 %	131 847
User acquisition	TSEK		−14 036	−11 939	18 %	−33 367	−25 138	33 %	−72 220
Spelbidrag	TSEK	3	42 085	46 228	−9 %	83 037	91 532	−9 %	163 118
EBITDA	TSEK		16 485	15 105		30 634	32 299		49 786
EBITDA marginal ¹	%		26 %	23 %	3	23 %	24 %	−1	18 %
Justerad EBITDA	TSEK	5	16 485	18 112		30 645	36 372		53 870
Justerad EBITDA marginal ¹	%		26 %	27 %	−1	23 %	27 %	−4	20 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		1 498	−630		311	1 302		−10 886
Rörelseresultat marginal ¹	%		2 %	−1 %	3	0 %	1 %	−1	−4 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	5	1 498	3 044		322	6 044		−6 133
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		2 %	5 %	−2	0 %	4 %	−4	−2 %
Periodens resultat	TSEK		459	−415		−171	2 282		−9 414
Periodens resultat per aktie	SEK		0,02	−0,02		−0,01	0,09		−0,36
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	5	0,02	0,09		−0,01	0,23		−0,21
Fritt kassaflöde	TSEK		9 684	6 695		3 832	5 895		7 542
Medelantal anställda	FTE		103	96	7 %	102	100	1 %	98
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		0,9	1,0	−14 %	0,9	1,0	−15 %	1,0
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,3	2,6	−14 %	2,2	2,6	−15 %	2,5
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		44	42	5 %	44	41	6 %	43
ARPPDAU	US \$ cent		8,8	6,5	35 %	9,1	6,7	35 %	7,5

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

MAGs nya engagerande korsordsspel

Crozzle förnyar det klassiska korsordet till ett tävlingsinriktat multiplayer spel. I Crozzle utmanar spelare varandra om att få högst poäng genom att lösa korsord på ett gemensamt spelbräde. Spelarna placerar bokstavsbrickor för att lösa ledtrådar och bilda ord, med bonusrutor som ger extra poäng. Spelet lanserades i april 2025 på flera engelskspråkiga marknader efter en framgångsrik mjuklansering i USA. En lokaliserad version av Crozzle har också lanserats i Sverige, Frankrike och Tyskland, med fler lanseringar planerade i andra europeiska marknader. I takt med att user acquisition (UA) successivt skalas upp läggs grunden för att Crozzle ska cementeras som ett av MAGs etablerade tillväxtspel.

Crozzles flerspelarläge och utmaningsbaserade format bidrar till högt engagemang och att spelarna återkommer i hög grad, vilket hjälper spelet att bibehålla en hög genomsnittlig intäkt per daglig användare (ARPPU). Strategiska funktioner som boosters och byte av bokstavsbrickor förbättrar korsordsupplevelsen och skapar samtidigt olika möjligheter till intäktsgenerering. Med spelets expansion till europeiska marknader, kontinuerlig utveckling av spelarevent, nytt innehåll och exklusiva funktioner är Crozzle väl positionerat som en värdefull tillväxtprodukt för bolaget.



MAG:s unika tillväxtspel

Wordzee är MAG:s unika ordspel där spelarna utmanar varandra i att bilda ord från bokstavsbrickor som placeras på ett särskilt spelbräde. Den spelare som fyller hela brädet tar hem "Wordzee" och extra bonuspoäng. Spelet utvecklades av MAGs studio i Brighton och är en av bolagets främsta tillväxtprodukter. Wordzee släpptes globalt i november 2019 och har sedan dess visat en hög genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPAU).

Wordzee uppmuntrar spelarengagemang med roliga dagliga utmaningar och många specialevent som alla erbjuder exklusiva belöningar. Unika och säsongsbetonade event läggs kontinuerligt till och är konsekvent aktiva, med växlande varaktighet och teman som varierar spelets karaktär och tilltalar en allt bredare grupp av spelare. Spelarengagemang och känsla av progression är starka fokus för Wordzee eftersom de är drivande för intäktstillväxt och spelarlojalitet.

Wordzee fortsätter att utvecklas med nya funktioner liksom optimeringar för monetisering och förblir en stark tillväxtprodukt för MAG.



Europas största frågesportsspel på mobil

Quizkampen är ett socialt triviaspel där spelare utmanar vänner och andra spelare över hela världen i frågesport. Spelet släpptes 2012 och har totalt nått över 100 miljoner nedladdningar. Quizkampen är ett starkt varumärke i både Sverige och Tyskland, spelets största marknad, där en frågeshow med samma namn också sänds på TV.

Spelet lanserades i en ny version 2019 och har, vid sidan av klassiska quizdueller med sex omgångar med tre kunskapsfrågor, introducerat nya spellägen och händelser, inklusive: *Solo*, *Frågesvepet*, *Arena* och *Quinder*. Spelet är MAGs största produkt sett till dagligt aktiva användare och också det största triviaspelet på mobil i Europa.

Precis som många andra spel i MAGs portfölj har Quizkampen sett positiv inverkan från event på spelekonomin, ökade intäkter och fler betalande spelare. *Frågesvepets Ligor*, där spelare tävlar på topplistor för flest vinster i rad, är en av flera av spelets framgångsrika permanenta spellägen och funktioner som bidrar avsevärt till spelarengagemang och lojalitet. Dessutom uppmuntrar progressionselement, som exklusiva avatarramar, till stadiga intäkter genom mer stabilt långsiktigt engagemang.

Quizkampen *Teams*, ett samarbetsläge med lagspelsevent, har lanserats globalt och har haft en positiv inverkan på spelets prestanda. *Teams* kommer att fortsätta att utvecklas över tid med nya sociala funktioner och fler möjligheter för spelare att interagera och samarbeta.

Tack vare många förbättringar inom spelet fortsätter Quizkampen att öka sina intäkter. MAG ser fortsatt tillväxtpotential i produkten.

The image shows the Quizkampen logo in a large, white, rounded font. The background is a stylized winter scene with snow-covered evergreen trees on the left and right, and a dark blue sky with falling snowflakes. On the right side, there are two cartoon characters' heads. The character on the left has dark skin and curly hair, wearing a red and white striped headband with green holly leaves. The character on the right has light skin and blonde hair, wearing a red headband with brown reindeer antlers. Both characters have large, expressive eyes and open mouths, as if they are excited or surprised. Above them are two yellow musical notes floating in the air.

Quizkampen

Ruzzle - pålitlig och framgångsrik evergreen

Ruzzle lanserades globalt 2012, är MAGs första ordspelssuccé och har laddats ner över 60 miljoner gånger. I Ruzzle utmanas spelare att hitta så många ord som möjligt från en given uppsättning bokstäver inom två minuter. Spelet är ett av MAG:s viktigaste evergreens med en mycket lojal spelarbas och genererar långsiktigt förutsägbara intäkter.

Ruzzle fortsätter att vara en pelare i MAGs portfölj, både när det gäller spelarengagemang och intäkter, och är en riktmärke för hur MAG vill bygga framtida evergreens.

Word Domination - evergreen med engagerad spelarbas

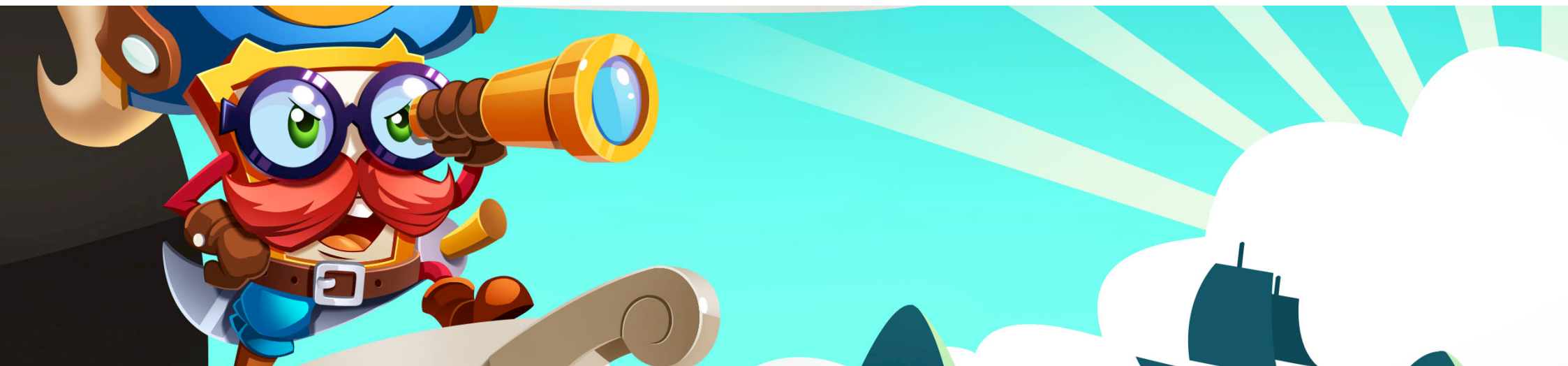
Word Domination är ett taktiskt ordspel där spelare tävlar mot varandra i realtid i spännande ordskamper. Spelet släpptes globalt 2018 och har nått över 10 miljoner nedladdningar. I Word Domination utmanar motståndarna varandra i fem omgångar och samlar poäng genom att stava ord på ett gemensamt bräde. Med "boosterkort" kan spelarna taktiskt använda tidsbegränsade fördelar.

Spelet har en mycket engagerad spelarbas, varav majoriteten är långvariga fans som har spelat Word Domination i ett år eller mer.

WordBrain - evergreen med stabil intäktsström

Ordpuselspelet WordBrain har varit live i över tio år och har vuxit till en stark evergreen för MAG med en stabil intäktsström. I WordBrain söker spelaren efter hemliga ord baserade på specifika bokstavskombinationer på särskilda bräden. Spelet har laddats ner över 40 miljoner gånger totalt och nått förstaplatsen i 118 länder i ordspelskategorin på Apples App Store.

WordBrain har en stabil och engagerad spelarbas och är en viktig evergreen för bolaget MAG fortsätter att leverera nytt innehåll till spelet i form av nya pussel och event.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN DEC 2025 TILL FEB 2026

2025/26

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under kvartalet till 64 270 TSEK (67 035 TSEK), en minskning med 4 %. Jämförelseperioden innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för kvartalet var 64 270 TSEK (66 549 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 3 %. Koncernens justerade nettoomsättning i USD för kvartalet var 7 079 TUSD (6 078 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 16 %.

Koncernens nettoomsättning under kvartalet var främst hänförlig till spelen Quizkampen, Wordzee, Crozzle, Ruzzle, WordBrain, Word Domination och Wordbubbles.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 13 548 TSEK (11 258 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under kvartalet till 350 TSEK (965 TSEK) och innehåller främst valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning under december.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader för kvartalet uppgick totalt till 61 682 TSEK (64 153 TSEK). Av dessa var 12 905 TSEK (16 146 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 14 036 TSEK (11 939 TSEK) kostnader för user acquisition och 5 724 TSEK (9 234 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. De övriga rörelsekostnaderna innehåller i jämförelseperioden förlusten av inkråmsförsäljningen avseende Primetime om 2,000 TSEK.

Under kvartalet är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelen Crozzle, Wordzee och Quizkampen.

Personalkostnader uppgick till 29 017 TSEK (26 834 TSEK), en ökning med 8 %. Medelantalet anställda var under perioden 103 (96) en ökning med 7 %.

EBITDA för kvartalet var 16 485 TSEK (15 105 TSEK). Justerad EBITDA* för kvartalet var 16 485 TSEK (18 112 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 987 TSEK (15 735 TSEK), varav 11 167 TSEK (9 982 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet var 1 498 TSEK (–630) TSEK. Justerad EBIT* var 1 498 TSEK (3 044) TSEK. Resultat före skatt uppgick till 494 TSEK (–499 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 493 TSEK (833 TSEK) och finansiella kostnader till 1 498 TSEK (702 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg räntekostnader samt valutakursförluster från likvida medel.

KVARTALET'S RESULTAT

Kvartalets resultat uppgick till 459 TSEK (–415 TSEK). Kvartalets resultat per aktie var 0,02 SEK/aktie (–0,02 SEK/aktie).

Kvartalets justerade resultat per aktie* var 0,02 TSEK (0,09 TSEK). Snitt antal aktier under kvartalet var 26 494 653 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 23 232 TSEK (17 986 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var –13 548 TSEK (–11 291 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var –2 112 TSEK (–29 452 TSEK).

* Se Not 5: justerad nettoomsättning, personalkostnad, EBITDA, EBIT och resultat

KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2025 TILL FEB 2026

2025/26

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 135 020 TSEK (136 031 TSEK), en minskning med 1 %. Jämförelseperioden innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för perioden var 135 020 TSEK (133 625 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 1 %. Koncernens justerade nettoomsättning i USD för perioden var 14 575 TUSD (12 430 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 17 %.

Koncernens nettoomsättning under perioden var främst hänförlig till spelen Quizkampen, Wordzee, Crozzle, Ruzzle, WordBrain, Word Domination och Wordbubbles.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 28 590 TSEK (26 489 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 932 TSEK (2 350 TSEK) och innehåller främst valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning till och med december.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 133 907 TSEK (132 570 TSEK). Av dessa var 28 022 TSEK (33 549 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 33 367 TSEK (25 138 TSEK) kostnader för user acquisition och 13 791 TSEK (17 073 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. De övriga rörelsekostnaderna innehåller i jämförelseperioden förlusten av inkråmsförsäljningen avseende Primetime om 2,000 TSEK.

Personalkostnader uppgick till 58 726 TSEK (56 810 TSEK), en ökning med 3 %. Jämförelseperioden innehåller personalkostnader från avyttrad verksamhet. Den justerade personalkostnaden* uppgick till 58 726 TSEK (54 424 TSEK) en ökning med 8 %. Den ökade personalkostnaden beror främst på ett ökat medelantal anställda, men även på en ändring i hanteringen av semesterlöneskulden i ett av dotterbolagen. Medelantalet anställda under perioden var 102 (100), en ökning med 1 %. Justerat medelantal anställda* under perioden var 102 (95), en ökning med 6 %.

EBITDA för perioden var 30 634 TSEK (32 299 TSEK). Justerad EBITDA* för perioden var 30 645 TSEK (36 372 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 30 323 TSEK (30 997 TSEK), varav 21 956 TSEK (19 463 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var 311 TSEK (1 302 TSEK). Justerad EBIT* var 322 TSEK (6 044 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till -340 TSEK (2 892 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 016 TSEK (2 462 TSEK) och finansiella kostnader till 1 667 TSEK (872 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel samt för jämförelseperioden valutakursvinster från likvida medel i valuta. De finansiella kostnaderna var främst hänförliga till valutakursförluster från likvida medel i valuta och kostnadsränta på finansiell leasing.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -171 TSEK (2 282 TSEK). Periodens resultat per aktie var -0,01 SEK/aktie (0,09 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie* var -0,01 TSEK (0,23 TSEK).

Snitt antal aktier under perioden var 26 494 653 (26 494 653).

* Se Not 5: justerad nettoomsättning, personalkostnad, EBITDA, EBIT och resultat

KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2025/26

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 214 807 TSEK (215 941 TSEK), varav 125 168 TSEK (126 236 TSEK) avser goodwill och 89 640 TSEK (89 704 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning 70 976 TSEK (64 781 TSEK) samt förvärvade intellektuella rättigheter 18 664 TSEK (24 923 TSEK).

Materiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 32 431 TSEK (14 875 TSEK) och bestod i huvudsak av nyttjanderätter 31 829 TSEK (13 943 TSEK). Ökningen av nyttjanderätter består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.

Finansiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 10 665 TSEK (8 502 TSEK) och bestod av andra långfristiga fordringar vilka består av hyresdepositioner 4 131 TSEK (4 103 TSEK) samt uppskjuten skatt 6 534 TSEK (4 399 TSEK).

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar uppgick vid periodens slut till 118 803 TSEK (133 959 TSEK) och bestod i huvudsak av kundfordringar 26 194 TSEK (27 419 TSEK) samt likvida medel 84 308 TSEK (95 536 TSEK).

EGET KAPITAL

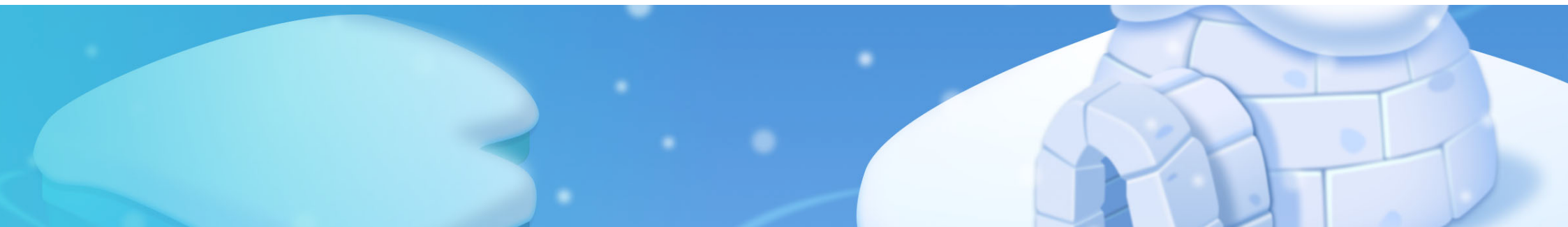
Eget kapital uppgick vid periodens slut till 297 362 TSEK (310 951 TSEK), motsvarande 11,2 SEK/aktie (11,7 SEK/aktie). Soliditeten vid samma tidpunkt var 78,9 % (83,3 %).

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 43 610 TSEK (24 234 TSEK) och bestod i huvudsak av uppskjuten skatteskuld 18 466 TSEK (19 377 TSEK) samt långfristig del av leasingskuld 25 144 TSEK (4 857 TSEK). Ökningen i långfristig del av leasingskuld består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.

Kortfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 35 735 TSEK (38 092 TSEK) och bestod i huvudsak av leverantörsskulder 9 862 TSEK (10 535 TSEK), upplupna kostnader 13 714 TSEK (11 879 TSEK) samt kortfristig del av leasingskuld 7 244 TSEK (10 425 TSEK).

Koncernen har räntebärande skulder på 32 388 TSEK (15 282 TSEK) vilka avser finansiell leasing och återfinns i balansräkningen under kortfristig del av leasingsskuld samt långfristig del av leasingskuld. Ökningen av leasingskulder består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal





NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN DEC 2025 TILL FEB 2026

2025/26

FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

Koncernens nettoomsättning fördelar sig i huvudsak mellan försäljning i spel (så kallade in-app-köp) och annonser i spel.

SPELBIDRAG

Spelen som marknadsförs av MAG Interactive kostar olika mycket i distributionskostnad (försäljningskostnader) samt marknadsföringskostnad (avkastningsdriven marknadsföring), inte minst kopplat till vilken fas spelen är i. Därför redovisar koncernen det totala spelbidraget enligt följande modell: nettoomsättning som genereras från spelen, inklusive royalties, minus kostnader för plattformsavgifter (hänförliga främst till avgifter till Apple App Store och Google Play) minus kostnader för avkastningsdriven marknadsföring. Som avkastningsdriven marknadsföring räknas digital annonsering och övrig annonsering direkt kopplad till bolagets produkter samt tjänster och avgifter direkt hänförliga till den avkastningsdrivna marknadsföringen. Generell marknadsföring av bolaget och varumärke räknas ej in i den direkta marknadsföringskostnaden.

ÖVRIGA NYCKELTAL

Bolaget driver verksamheten utefter ett antal nyckeltal som följer hur spelbranschen i stort mäter sina verksamheter. Dessa mätetal definieras enligt:

DAU och MAU definieras som antalet unika dagliga respektive månatliga användare som använder sig av någon av bolagets produkter, presenterade som ett medelvärde över perioden, justerat för antalet dagar i periodens månader. Varje enskilt spels unika användare summeras för att presentera bolagets totala antal unika användare.

MUP är antalet unika användare som gjort ett köp i någon av bolagets produkter. Som köp räknas ett köp enligt definitionen för försäljning i spel ovan, och till ett värde större än noll. Värdet redovisas som ett medelvärde över periodens tre månader.

ARPDau räknas som bolagets dagliga medelvärde av nettoomsättningen under perioden delat med DAU. Riksbankens snittkurs per månad används för omräkning till USD.

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

Nettoomsättning från försäljning i spel för perioden var 31 599 TSEK (34 798 TSEK), en minskning med 9 % jämfört med samma period föregående år.

Nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 32 671 TSEK (32 237 TSEK), en ökning med 1 % jämfört med samma period föregående år.

Spelbidrag för perioden var 42 085 TSEK (46 228 TSEK), en minskning med 9 % jämfört med samma period föregående år.

DAU för perioden var 0,9 miljoner (1,0 miljoner), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,3 miljoner (2,6 miljoner), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 44 tusen (42 tusen), en ökning med 5 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 8,8 US \$ cent (6,5 US \$ cent), en ökning med 35 % jämfört med samma period föregående år.



MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 85 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det tre dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 24 anställda. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda. Sventertainment AB, med säte i Stockholm var utgivare av appen och spelet Primetime, verksamheten avyttrades i januari 2025. All personal har följt med verksamheten och Sventertainment AB har inte längre några anställda,.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernredovisningen för MAG Interactive AB-koncernen ("MAG Interactive") har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU samt RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt Årsredovisningslagen. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering, årsredovisningslagen, och RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner. Moderbolagets redovisning är upprättad enligt Årsredovisningslagen och Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för Juridiska personer. Tillämpningen av RFR 2 innebär att moderbolaget i delårsrapporten för den juridiska personen tillämpar samtliga av EU antagna IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen, tryggandelagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. För en utförligare beskrivning av de redovisningsprinciper som tillämpas för koncernen och moderbolaget i denna delårsrapport, se not 2 i årsredovisningen för 2024/2025.



RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

MAG Interactive är som alla andra bolag utsatt för risker i sin verksamhet. För att nämna några av dessa risker; beroende av nyckelpersoner, valutakursförändringar, förseningar i lanseringar, misslyckade lanseringar, ändringar hos externa försäljningspartners där sådana förändringar ligger helt utom bolagets kontroll. Bolagets styrelse och ledning arbetar löpande med riskhantering för att minimera dess effekter. Se koncernens årsredovisning för räkenskapsåret 2024/25 för mer information om bolagets risker och osäkerhetsfaktorer.

VALUTAEFFEKTER

MAG Interactive är exponerat mot ett stort antal valutor baserat på hur Google Play och Apple App Store redovisar intäkter. Den största marknaden för bolaget är USA. Därtill så är en stor del av bolagets annonsintäkter realiserade i USD. Normalt så är mer än hälften av bolagets omsättning direkt hänförlig till USD. En stor del av bolagets marknadsföring köps i valutan USD. Den viktigaste valutan är därmed USD.

CERTIFIED ADVISER

FNCA Sweden AB är utsedd till Bolagets Certified Adviser och övervakar att Nasdaq First Norths regler efterlevs. FNCA äger inga aktier i MAG Interactive.

KONTAKT

Ytterligare information finns på bolagets hemsida maginteractive.se/investor-relations

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se

Magnus Wiklander, CFO, på magnus.wiklander@maginteractive.se

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A
113 60 Stockholm
Sverige

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3 mars – maj 2026	24 juni 2026
Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2025 – augusti 2026	21 oktober 2026
Delårsrapport Q1 26/27 september – november 2026	20 januari 2027
Årsstämma 2025/2026	20 januari 2027

GRANSKNING

Denna rapport har ej varit föremål för översiktlig granskning av revisor.

PRESENTATION

Den 1 April 2026 kl. 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här www.twitch.com/maginteractive

Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på de sociala media-plattformarna X och Bluesky under dagen, skriv på X till @d_hasselberg eller @maginteractive eller till @mag-official på Bluesky.

Mer information finns på maginteractive.se/investors

FRAMÅTBlickande Uttalanden

Vissa formuleringar kan vara, eller tolkas vara, prognoser om framtiden. I de fall sådana uttalanden görs har MAG Interactives ledning och styrelse bedömt antaganden bakom dessa uttalanden som rimliga. Det finns dock risker med alla framåtblickande uttalanden och det verkliga utfallet avseende omvärld och bolaget kan avvika avsevärt från det som sagts. Det som sägs av framåtblickande karaktär görs så i ljuset av den information som bolaget har vid tidpunkten för uttalandet och bolaget ikläder sig ingen skyldighet att uppdatera sådana uttalanden om det vid senare tidpunkt inkommer ny information som på något sätt ändrar förutsättningarna för uttalandet.



STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 1 april 2026

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

2025/26

Belopp i TSEK	Not	Dec 25-Feb 26	Dec 24-Feb 25	Sep 25-Feb 26	Sep 24-Feb 25	Helår 24/25
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1,5	64 270	67 035	135 020	136 031	275 816
Aktiverat arbete för egen räkning		13 548	11 258	28 590	26 489	46 666
Övriga intäkter		350	965	932	2 350	4 664
Summa		78 167	79 258	164 541	164 869	327 146
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-12 905	-16 146	-28 022	-33 549	-64 402
User acquisition		-14 036	-11 939	-33 367	-25 138	-72 220
Övriga externa rörelsekostnader	5	-5 724	-9 234	-13 791	-17 073	-32 628
Personalkostnader	5	-29 017	-26 834	-58 726	-56 810	-108 110
Summa Rörelsens kostnader		-61 682	-64 153	-133 907	-132 570	-277 360
EBITDA	5	16 485	15 105	30 634	32 299	49 786
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-14 987	-15 735	-30 323	-30 997	-60 672
Rörelseresultat (EBIT)	5	1 498	-630	311	1 302	-10 886
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		493	833	1 016	2 462	3 581
Finansiella kostnader		-1 498	-702	-1 667	-872	-4 097
Summa finansiella poster		-1 004	131	-651	1 590	-517
Resultat före skatt	5	494	-499	-340	2 892	-11 403
Skatter		-35	84	169	-611	1 989
Periodens resultat	5	459	-415	-171	2 282	-9 414
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		-553	-573	-987	108	-1 252
Summa totalresultat för perioden		-94	-988	-1 158	2 390	-10 666

Periodens resultat och totalresultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	0,02	-0,02	-0,01	0,09	-0,36
Periodens resultat per aktie fullt utspädd (baserat på snitt antal aktier)	0,02	-0,02	-0,01	0,09	-0,36
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspädd ('000)	26 495	26 495	26 501	26 495	26 499
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspädd ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 530

KONCERNENS BALANSRÄKNING TILLGÅNGAR

2025/26

Belopp i TSEK	Not	28/2 2026	28/2 2025	31/8 2025
TILLGÅNGAR				
Goodwill		125 168	126 236	125 634
Övriga immateriella tillgångar		89 640	89 704	86 135
Summa immateriella tillgångar	4	214 807	215 941	211 769
Nyttjanderätter		31 829	13 943	8 248
Inventarier, verktyg och installationer		602	932	703
Summa materiella anläggningstillgångar	4	32 431	14 875	8 952
Andra långfristiga fordringar		4 131	4 103	4 084
Uppskjuten skattefordran		6 534	4 399	5 643
Summa finansiella anläggningstillgångar		10 665	8 502	9 727
Summa anläggningstillgångar		257 904	239 318	230 447
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		26 194	27 419	33 398
Aktuella skattefordringar		926	1 478	19
Övriga kortfristiga fordringar		847	2 450	1 940
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		6 529	7 075	7 781
Likvida medel		84 308	95 536	87 450
Summa omsättningstillgångar		118 803	133 959	130 587
SUMMA TILLGÅNGAR		376 707	373 277	361 034

KONCERNENS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2025/26

Belopp i TSEK	Not	28/2 2026	28/2 2025	31/8 2025
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		283 178	284 628	283 178
Reserver		–1 391	955	–405
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		14 888	24 680	14 722
Summa eget kapital		297 362	310 951	298 184
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		18 466	19 377	17 744
Långfristiga leasingskulder		25 144	4 857	3 665
Summa långfristiga skulder		43 610	24 234	21 409
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		9 862	10 535	18 209
Aktuell skatteskuld		390	1 405	437
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		13 714	11 879	13 769
Kortfristiga leasingskulder		7 244	10 425	5 334
Övriga kortfristiga skulder		4 524	3 849	3 693
Summa kortfristiga skulder		35 735	38 092	41 442
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		376 707	373 277	361 034

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

2025/26

Belopp i TSEK	Not	Dec 25-Feb 26	Dec 24-Feb 25	Sep 25-Feb 26	Sep 24-Feb 25	Helår 24/25
Den löpande verksamheten						
Rörelseresultat (EBIT)		1 498	-630	311	1 302	-10 886
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		184	-85	337	84	372
Avskrivningar och nedskrivningar	4	14 992	15 735	30 323	30 997	60 672
Resultat av inkråmsöverlåtelse		0	2 000	0	2 000	2 000
Erhållen ränta		493	833	1 016	1 830	2 949
Erlagd ränta		-295	-157	-448	-327	-551
Betalda skatter		-483	-179	-907	-337	-2 705
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		16 388	17 517	30 632	35 550	51 851
Ökning/minskning av rörelsefordringar		2 387	1 633	9 502	-25	-4 350
Ökning/minskning av rörelseskulder		4 456	-1 164	-7 570	-3 108	7 035
Förändring av rörelsekapital		6 844	469	1 932	-3 133	2 685
Kassaflöde från den löpande verksamheten		23 232	17 986	32 564	32 417	54 536
Investeringsverksamheten						
Balanserade utvecklingskostnader		-13 548	-11 258	-28 590	-26 489	-46 666
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		0	-33	-150	-33	-328
Försäljning av materiella anläggningstillgångar		0	0	9	0	0
Avyttring av inkråm, netto likvidpåverkan		0	0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-13 548	-11 291	-28 732	-26 522	-46 994
Fritt kassaflöde		9 684	6 695	3 832	5 895	7 542
Finansieringsverksamheten						
Amortering av leasingskulder		-2 112	-2 957	-5 051	-5 840	-11 718
Utdelning		0	-26 495	0	-26 495	-26 495
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 112	-29 452	-5 051	-32 335	-38 213
Ökning/minskning likvida medel						
Periodens kassaflöde		7 572	-22 757	-1 219	-26 439	-30 671
Kursdifferenser		-1 556	-857	-1 923	140	-3 714
Likvida medel vid periodens början		78 292	119 150	87 450	121 835	121 835
Likvida medel vid periodens slut		84 308	95 536	84 308	95 536	87 450

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2025/26

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2025	688	283 178	-405	14 722	298 184
Periodens resultat				-171	-171
Valutakursdifferens			-987		-987
Summa totalresultatet			-987	-171	-1 158
Optionsprogram ¹				337	337
Utgående balans 28/2 2026	688	283 178	-1 391	14 887	297 362

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2024	688	284 544	847	48 893	334 972
Periodens resultat				2 282	2 282
Valutakursdifferens			108		108
Summa totalresultatet			108	2 282	2 390
Optionsprogram ¹		84			84
Utdelning				-26 495	-26 495
Utgående balans 28/2 2025	688	284 628	955	24 680	310 951

¹ En omföring mellan Övrigt tillskjutet kapital och Balanserat resultat avseende de pågående aktiesparprogrammen gjordes i Q3 24-25 för att bättre återspegla programmens karaktär. Aktiesparprogrammen redovisas från Q3 24-25 och framåt konsekvent under balanserat resultat.

RESULTATRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Dec 25-Feb 26	Dec 24-Feb 25	Sep 25-Feb 26	Sep 24-Feb 25	Helår 24/25
Rörelsens intäkter	64 608	67 331	135 929	135 886	277 965
Rörelsens kostnader	-64 610	-64 193	-140 361	-133 103	-284 833
Avskrivningar & nedskrivningar	-2 380	-4 317	-6 468	-8 634	-16 919
Rörelseresultat	-2 382	-1 179	-10 900	-5 851	-23 787
Finansiella poster	-753	-4 813	-258	-3 784	10 136
Resultat före skatt	-3 134	-5 992	-11 157	-9 635	-13 651
Bokslutsdispositioner (koncernbidrag)	0	0	0	0	-20 030
Skatter	444	-359	1 575	-253	6 778
Periodens resultat	-2 690	-6 351	-9 582	-9 888	-26 903

I moderbolaget återfinns inga poster som redovisas som övrigt totalresultat varför summa totalresultat överensstämmer med periodens resultat.

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	28/2 2026	28/2 2025	31/8 2025
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar	18 663	32 839	24 960
Materiella anläggningstillgångar	331	711	391
Finansiella anläggningstillgångar	26 337	26 178	25 393
Summa anläggningstillgångar	45 332	59 728	50 744
Omsättningstillgångar	33 473	36 067	41 331
Likvida medel	72 657	83 450	77 896
SUMMA TILLGÅNGAR	151 462	179 245	169 971

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Bundet eget kapital	688	688	688
Fritt eget kapital	119 685	145 663	128 930
Summa eget kapital	120 373	146 351	129 618
Långfristiga skulder	3 845	6 032	4 489
Kortfristiga skulder	27 243	26 863	35 863
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	151 462	179 245	169 971

Term	Beskrivning
Nettoomsättning	Total spelintäkt från försäljning i spel samt annonsering. För försäljning i spel redovisar MAG hela intäkten enligt vad kunder betalar i respektive butik (främst Apple och Google). Plattformens andel redovisas som Försäljningskostnad. Se mer under termen Plattformsavgifter nedan.
Försäljning i spel	Värdet av köp gjorda i någon av spelapparna på Google Play, Apple App Store och liknande plattformar.
Annonsintäkter	Intäkter från annonser i spelen.
Aktiverat arbete för egen räkning	Utvecklingsarbete som aktiveras till balansräkning. Bolaget aktiverar personalkostnad, inklusive arbetsgivaravgift och andra personalrelaterade kostnader som t.ex. kontor, till infrastruktur som används i spelen, spel i mjuklansering och live spel. Mjuklansering är den sista utvecklingsfasen innan global lansering och sannolikheten för global lansering är då mycket hög. MAG har inte haft några nedskrivningar av aktiverat arbete för egen räkning sedan bolaget blev publikt.
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store. Vissa mobilplattformar erbjuder rabatt på 15% för bland annat prenumerationer. För närvarande utgår även en rabatt på 15% på den första miljonen USD för året på en av mobilplattformarna.
User acquisition	Är all marknadsföring med direkt koppling till något spel med mätbar effekt samt med avkastningskrav. Ett vanligt avkastningskrav är att investeringen skall vara betald inom 6 eller 9 månader, men även längre tider kan förekomma för spel med stark retention.
Spelbidrag	Nettoomsättning från spel, inklusive royalties, minus plattformsavgifter (främst till Google och Apple) minus utgifter för avkastningsdriven marknadsföring (user acquisition).
EBITDA	Rörelseresultat före finansiella poster, skatter, avskrivningar och nedskrivningar.
Soliditet	Eget kapital vid periodens slut i procent av balansomslutningen.
DAU	Medelvärde av dagligt aktiva spelare (Daily Active Users) under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens DAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar mer än ett spel på en dag räknas en gång per spel.
MAU	Average Monthly Active Users under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens MAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar flera spel under månaden räknas en gång per spel. Värdet är ett snitt över periodens månader.
MUP	Average Monthly Unique Payers under perioden är totala antalet spelare som gör ett eller flera köp i ett spel. Räknas som summan av de enskilda spelens MUP. Värdet är ett snitt över periodens månader.
ARPDau	Medelvärde av den dagliga nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2025/26

Dec 25-Feb 26 Dec 24-Feb 25 Sep 25-Feb 26 Sep 24-Feb 25 Helår 24/25

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	31 599	34 798	66 911	70 561	143 620
Annonsintäkter	32 671	32 237	68 103	65 470	131 847
Övrigt	0	0	6	0	349
Totalt	64 270	67 035	135 020	136 031	275 816

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Plattformsavgifter	-8 149	-8 868	-18 616	-19 361	-40 478
Serverkostnader	-4 127	-6 139	-8 082	-11 696	-20 058
Övriga försäljningskostnader	-629	-1 139	-1 324	-2 493	-3 865
Totalt försäljningskostnader	-12 905	-16 146	-28 022	-33 550	-64 402

NOT 3: SPELBIDRAG

Koncern

Försäljning i spel	31 599	34 798	66 911	70 561	143 620
Annonsintäkter	32 671	32 237	68 103	65 470	131 847
Övrig nettoomsättning	0	0	6	0	349
Nettoomsättning	64 270	67 035	135 020	136 031	275 816
Plattformsavgifter	-8 149	-8 868	-18 616	-19 361	-40 478
User acquisition	-14 036	-11 939	-33 367	-25 138	-72 220
Spelbidrag	42 085	46 228	83 037	91 532	163 118

	Dec 25-Feb 26	Dec 24-Feb 25	Sep 25-Feb 26	Sep 24-Feb 25	Helår 24/25
Belopp i TSEK					
NOT 4: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR					
Nyttjanderätter	-2 174	-2 750	-4 872	-5 523	-10 939
Inventarier, verktyg och installationer	-81	-438	-366	-881	-1 395
Intellectuella rättigheter	-1 565	-2 565	-3 130	-5 130	-8 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-11 167	-9 982	-21 956	-19 463	-40 079
Totalt	-14 987	-15 735	-30 324	-30 997	-60 673

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2025/26

Dec 25-Feb 26 Dec 24-Feb 25 Sep 25-Feb 26 Sep 24-Feb 25 Helår 24/25

Belopp i TSEK

NOT 5: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT

Nettoomsättning	64 270	67 035	135 020	136 031	275 816
Annonsintäkter från avyttrad verksamhet (Primetime)	0	-486	0	-2 406	-2 406
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	-486	0	-2 406	-2 406
Justerad nettoomsättning	64 270	66 549	135 020	133 625	273 410
Organisk tillväxt	-3 %		1 %		
Personalkostnad	-29 017	-26 834	-58 726	-56 810	-108 110
Personalkostnad avyttring (Primetime)	0	642	0	2 386	2 386
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	642	0	2 386	2 386
Justerad personalkostnad	-29 017	-26 192	-58 726	-54 424	-105 724
Medelantal anställda	103	96	102	100	98
Medelantal anställda avyttring (Primetime)	0	-2	0	-5	-3
Justerat medelantal anställda	103	94	102	95	95
EBITDA	16 485	15 105	30 634	32 299	49 786
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	-486	0	-2 406	-2 406
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	642	0	2 386	2 386
Övriga kostnader från avyttring (Primetime)	0	851	11	2 093	2 104
Resultat försäljning inkråm (Primetime)	0	2 000	0	2 000	2 000
Totala justeringsposter på EBITDA	0	3 007	11	4 073	4 084
Justerad EBITDA	16 485	18 112	30 645	36 372	53 870

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

FORTS.

2025/26

Dec 25-Feb 26 Dec 24-Feb 25 Sep 25-Feb 26 Sep 24-Feb 25 Helår 24/25

Belopp i TSEK

FORTS. NOT 5: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT

EBIT	1 498	-630	311	1 302	-10 886
Totala justeringsposter på EBITDA	0	3 007	11	4 073	4 084
Avskrivningar från avyttring (Primetime)	0	0	0	2	2
Nedskrivning IP	0	667	0	667	667
Totala justeringsposter på EBIT	0	3 674	11	4 742	4 753
Justerad EBIT	1 498	3 044	322	6 044	-6 133
Periodens resultat	459	-415	-171	2 282	-9 414
Totala justeringsposter på EBIT	0	3 674	11	4 742	4 753
Finansiella poster från avyttring (Primetime)	-3	1	-3	1	1
Skatteeffekt på justeringsposter	1	-757	-2	-977	-979
Totala justeringsposter på periodens resultat	-2	2 918	6	3 766	3 775
Justerat resultat	457	2 503	-165	6 048	-5 639
Justerat resultat per aktie	0,02	0,09	-0,01	0,23	-0,21

GOOD TIMES