



MAG INTERACTIVE

---

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]  
DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 2024/25

Q2  
2024/25

---

# DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 2024/25

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, 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](http://WWW.MAGINTERACTIVE.COM)

## PERIODEN DEC 2024 TILL FEB 2025 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 18 112 TSEK (21 406 TSEK), en minskning med 3 295 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 67 035 TSEK (70 391 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 5 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för kvartalet var 66 549 TSEK (68 738 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 3 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 46 228 TSEK (53 474 TSEK), en minskning med 14 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 6,5 US cents (6,5 US cents), en ökning med 0,3 %
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,02 SEK/aktie (-0,48 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,09 SEK/aktie (0,22 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 11 939 TSEK (8 248 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,0 miljoner respektive 2,6 miljoner under kvartalet, en minskning med 10 % respektive 14 %

## PERIODEN SEP 2024 TILL FEB 2025 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för perioden var 36 372 TSEK (42 132 TSEK), en minskning med 5 759 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 136 031 TSEK (147 135 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 8 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för perioden var 133 625 TSEK (143 591 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 7 %
- Koncernens spelbidrag för perioden var 91 532 TSEK (108 336 TSEK), en minskning med 16 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 6,7 US cents (6,7 US cents), en ökning med 1 %
- Resultat per aktie under perioden var 0,09 SEK/aktie (-0,31 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var 0,23 SEK/aktie (0,40 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 25 138 TSEK (19 440 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,0 miljoner respektive 2,6 miljoner under perioden, en minskning med 9 % respektive 12 %

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN DEC 2024 TILL FEB 2025

- Under kvartalet avyttrades Primetime-delen av koncernens verksamhet, med effekt från 1 januari 2025. Effekten av försäljningen redovisas på raderna Övriga externa rörelsekostnader (-2 000 TSEK) och Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar (-667 TSEK) i denna rapport.
- Vid årsstämman den 22 januari 2025 beslutades en utdelning om 1 SEK per aktie, totalt 26 494 653. Utdelningen betalades ut den 29 januari. Beslutet grundades på bolagets starka finansiella ställning och stabila kassaflöde.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET VI RUSTAR FÖR FRAMTIDA TILLVÄXT

2024/25

### Ökade investeringar i user acquisition

Omsättningen för kvartalet uppgick till 67 MSEK och den justerade EBITDA-marginalen var 27%. Justerat för avyttringen av Primetime, som trädde i kraft den 1 januari, minskade våra intäkter med 3% jämfört med samma period föregående år. December utvecklades starkt, men följdes av en svagare januari och februari än väntat, främst på grund av lägre annonsintäkter. Det är glädjande att se en återhämtning av annonsprestandan i början av Q3. Värt att notera är att vi hade valutamedvind under Q2 med den amerikanska dollarn, som var 6% starkare gentemot den svenska kronan jämfört med föregående år.

Jämfört med Q1 låg både dagligt aktiva användare (DAU) och månatligt aktiva användare (MAU) stadigt på 1,0 miljoner respektive 2,6 miljoner. Omsättningen, justerad för Primetime-avyttringen, minskade med 1 % mellan Q1 och Q2.

Investeringarna i user acquisition (UA) ökade under Q2 till 12 MSEK, jämfört med 8 MSEK under samma period föregående år. Detta är ett steg i rätt riktning, delvis tack vare ökade UA-investeringar för Crozzle, och vi är väl positionerade att kunna skala upp ytterligare. Tack vare vår starka finansiella position har vi goda möjligheter att investera i UA för både befintliga och kommande spel för att stödja framtida tillväxt.

### Uppskalningen av Crozzle påbörjas

Utvecklingen av Crozzle från ett korsordspusselspel med dekorationsmeta till sitt nuvarande format – ett mer klassiskt multiplayer-spel – har varit en resa under spelets mjuklansering. Spelet påminner nu mer om våra andra succétitlar som Ruzzle, Word Domination och Wordzee. Multiplayer-formatet med utmaningar och revanschmatcher är grunden för den engagerande spelupplevelse som kan få spelare att återkomma till spelet under många års tid. Vi betraktar nu Crozzle som ett etablerat spel i vår spelportfölj.

Vår starka tro på Crozzle bygger på att spelarna i genomsnitt engagerar sig ungefär en timme per dag, att spelet har en stark retention-profil och visar högst genomsnittlig intäkt per daglig användare (ARPDau) av alla våra spel.

Mot bakgrund av hur UA-marknaden har förändrats under de senaste åren anser vi att en gradvis uppskalning av Crozzle, såväl som alla kommande spel, är bättre än en omedelbar och global lansering i storskalig volym. Vi förväntar oss att släppa nya spel i ett högre tempo framöver och kommer även då att tillämpa denna successiva övergång från mjuklansering till ett etablerat spel.

Vi förbereder oss nu för vad vi tror blir början på en tillväxtperiod både för spelet och för bolaget. Uppskalningen av Crozzle innebär ökade UA-investeringar i den amerikanska marknaden, samt utrullning i våra övriga huvudmarknader under de kommande kvartalen i takt med att spelet lokaliseras till fler språk. Tyskland, Frankrike och Sverige står högt upp på listan efter de engelskspråkiga marknaderna.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET VI RUSTAR FÖR FRAMTIDA TILLVÄXT

2024/25

### Vi bygger en pipeline av nya spel

Tack vare vår nya modulära teknikplattform ser vi nu en väsentligt högre hastighet i utvecklingen av nya spel. Plattformen möjliggör återanvändning av stora delar av det som krävs för att skapa ett nytt spel – både i serverkommunikation och i grundläggande byggblock för spelupplevelsen. Spelmekniken är separerad från metaelementen på ett sätt som tillåter att olika system kombineras, vilket möjliggör högre hastighet utan att kompromissa med kvalitet.

Vårt senaste spelutvecklingsprojekt tog mindre än två månader från idé till marknadstest. Detta spel följs nu av ytterligare ett, där utvecklingen startade i slutet av februari, med förväntat marknadstest före sommaren. Båda spelen ligger inom ordkategorin och kompletterar de spel vi redan har i test inom pusselsegmentet sedan förra året.

Vi är mycket entusiastiska över de möjligheter detta öppnar för oss i form av hur många spel vi kommer kunna lansera per år framöver.

### Tillbaka på tillväxtspåret

Vi ser framför oss en period där investeringarna i UA kan öka både bakom nuvarande live-spel och bakom vår pipeline av nya spel, där Crozzle ligger först i tid.

Vi investerar i UA baserat på beprövade prediktionsmodeller och kan tryggt driva verksamheten med lägre vinstmarginaler under en period för att maximera den absoluta vinsten över ett spels livstid. En typisk kampanj syftar till full återbetalning inom 6–9 månader samt 50–100 % avkastning utöver UA-investeringen över livscykeln för en spelarkohort. För mer fördjupad information om UA-dynamik rekommenderar jag vårt blogginlägg i ämnet på MAG:s Medium-sida.

Med en stark finansiell position, en beprövad UA-strategi och en accelererande spelpipeline är vi mer övertygade än någonsin om MAG:s tillväxtresa.

Avslutningsvis vill jag tacka alla medarbetare och aktieägare i MAG för ert fortsatta stöd i vårt uppdrag att sprida glädje och underhållning till miljontals människor världen över.

DANIEL HASSELBERG, VD





# VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2024/25

		Not	Dec 24-Feb	Dec 23-Feb 24	Förändring	Sep 24-Feb 25	Sep 23-Feb 24	Förändring	Helår 23/24
Nettoomsättning	TSEK	1,5,6	67 035	70 391	-5 %	136 031	147 135	-8 %	283 431
Valuta (USD)	SEK/USD		10,95	10,29	6 %	10,75	10,62	1 %	10,62
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		6 120	6 838	-11 %	12 655	13 855	-9 %	26 681
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1, 6	34 798	33 246	5 %	70 561	69 657	1 %	139 566
Annonsintäkter	TSEK	1, 5	32 237	37 145	-13 %	65 470	77 478	-15 %	142 721
User acquisition	TSEK		-11 939	-8 248	45 %	-25 138	-19 440	29 %	-40 632
Spelbidrag	TSEK	3	46 228	53 474	-14 %	91 532	108 336	-16 %	203 605
EBITDA	TSEK		15 105	-1 911		32 299	18 223		55 237
EBITDA marginal <sup>1</sup>	%		23 %	-3 %	25	24 %	12 %	11	19 %
Justerad EBITDA	TSEK	5	18 112	21 406		36 372	42 132		81 690
Justerad EBITDA marginal <sup>1</sup>	%		27 %	30 %	-3	27 %	29 %	-2	29 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		-630	-16 322		1 302	-10 430		-4 621
Rörelseresultat marginal <sup>1</sup>	%		-1 %	-23 %	22	1 %	-7 %	8	-2 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	5	3 044	7 019		6 044	13 535		23 904
Justerat rörelseresultat marginal <sup>1</sup>	%		5 %	10 %	-5	4 %	9 %	-5	8 %
Periodens resultat	TSEK		-415	-12 587		2 282	-8 186		-3 216
Periodens resultat per aktie	SEK		-0,02	-0,48		0,09	-0,31		-0,12
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	5	0,09	0,22		0,23	0,40		0,73
Fritt kassaflöde	TSEK		6 695	-14 327		5 895	-4 858		12 440
Medelantal anställda	FTE		96	108	-11 %	100	108	-7 %	107
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		1,0	1,2	-10 %	1,0	1,1	-9 %	1,1
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,6	3,1	-14 %	2,6	3,0	-12 %	2,9
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		42	41	2 %	41	41	1 %	41
ARPPDAU	US \$ cent	6	6,5	6,5	0,3 %	6,7	6,7	1 %	6,5

<sup>1</sup> Årlig förändring anges i procentenheter

**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 (ARPDau).

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 frågesportspel 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.

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



**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 intäcksström**

Ordpußelspelet WordBrain har varit live i över tio år och har vuxit till en stark evergreen för MAG med en stabil intäcksström. 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 2024 TILL FEB 2025

2024/25

### INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under kvartalet till 67 035 TSEK (70 391 TSEK), en minskning med 5 %. Jämförelseperioden, samt i viss mån även perioden, innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning\* för kvartalet var 66 549 TSEK (68 738 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 3 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 11 258 TSEK (9 967 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under kvartalet till 965 TSEK (587 TSEK) och innehåller valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader för kvartalet uppgick totalt till 64 153 TSEK (82 856 TSEK). Av dessa var 16 146 TSEK (15 379 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 11 939 TSEK (8 248 TSEK) kostnader för user acquisition och 9 234 TSEK (7 960 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. De övriga rörelsekostnaderna innehåller förlusten av inkråmsförsäljningen avseende Primetime om 2,000 TSEK.

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

Personalkostnader uppgick till 26 834 TSEK (51 269 TSEK), en minskning med 48 %. Jämförelseperioden innehåller en återföring av Forskningsavdrag, jämförelseperioden samt i viss mån även perioden, innehåller även personalkostnader från avyttrad verksamhet. Den justerade personalkostnaden\* uppgick till -26 192 TSEK (-27 416 TSEK) en minskning med 4 %.

EBITDA för kvartalet var 15 105 TSEK (-1 911 TSEK). Justerad EBITDA\* för kvartalet var 18 112 TSEK (21 406 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 15 735 TSEK (14 410 TSEK), varav 9 982 TSEK (8 520 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Raden innehåller också en nedskrivning av de immateriella rättigheterna avseende Primetime om 667 TSEK (0 TSEK).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet var -630 TSEK (-16 322) TSEK. Justerad EBIT\* var 3 044 TSEK (7 019) TSEK. Resultat före skatt uppgick till -499 TSEK (-15 801 TSEK).

### FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 833 TSEK (1 641 TSEK) och finansiella kostnader till 702 (1 120 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg räntekostnader samt valutakursförluster från likvida medel.

### KVARTALET RESULTAT

Kvartalets resultat uppgick till -415 TSEK (-12 587 TSEK). Kvartalets resultat per aktie var -0,02 SEK/aktie (-0,48 SEK/aktie).

Kvartalets justerade resultat per aktie\* var 0,09 TSEK (0,22 TSEK). Snitt antal aktier under kvartalet var 26 494 653 (26 494 653).

### KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 17 986 TSEK (5 577 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -11 291 TSEK (-19 904 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -29 452 TSEK (-2 722 TSEK).

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

# KONCERNENS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEP 2024 TILL FEB 2025

2024/25

### INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 136 031 TSEK (147 135 TSEK), en minskning med 8 %. Jämförelseperioden, samt i viss mån även perioden, innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning\* för perioden var 133 625 TSEK (143 591 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 7 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 26 489 TSEK (22 236 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 2 350 TSEK (1 153 TSEK) och innehåller valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 132 570 TSEK (152 302 TSEK). Av dessa var 33 549 TSEK (33 532 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 25 138 TSEK (19 440 TSEK) kostnader för user acquisition och 17 073 TSEK (17 166 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. De övriga rörelsekostnaderna innehåller förlusten av inkråmsförsäljningen avseende Primetime om 2,000 TSEK.

Personalkostnader uppgick till 56 810 TSEK (82 163 TSEK), en minskning med 31 %. Jämförelseperioden samt i viss mån även perioden, innehåller personalkostnader från avyttrad verksamhet, jämförelseperioden innehåller även en återföring av Forskningsavdrag. Den justerade personalkostnaden\* uppgick till 54 424 TSEK (57 130 TSEK) en minskning med 5 %. Medelantalet anställda under perioden var 100 (108), en minskning med 7 %.

EBITDA för perioden var 32 299 TSEK (18 223 TSEK). Justerad EBITDA\* för perioden var 36 372 TSEK (42 132 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 30 997 TSEK (28 652 TSEK), varav 19 463 TSEK (16 892 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Under räkenskapsåret har de immateriella rättigheterna för spelet Primetime skrivits ned med 667 TSEK (2 000 TSEK). Detta till följd av nedskrivningstester samt slutligen avyttring.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var 1 302 TSEK (–10 430 TSEK). Justerad EBIT\* var 6 044 TSEK (13 535 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till 2 892 TSEK (–10 442 TSEK).

### FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 2 462 TSEK (2 439 TSEK) och finansiella kostnader till 872 TSEK (2 452 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel samt valutakursvinster från likvida medel i valuta. De finansiella kostnaderna var främst hänförliga till valutakursförluster från likvida medel i valuta, kostnadsränta och ränta på finansiell leasing.

### PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till 2 282 TSEK (–8 186 TSEK). Periodens resultat per aktie var 0,09 SEK/aktie (–0,31 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie\* var 0,23 TSEK (0,40 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

2024/25

## ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 215 941 TSEK (214 861 TSEK), varav 126 236 TSEK (125 878 TSEK) avser goodwill och 89 704 TSEK (88 983 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning 64 781 TSEK (51 799 TSEK) samt förvärvade intellektuella rättigheter 24 923 TSEK (37 184 TSEK). De immateriella rättigheterna för Primetime är nu fullt nedskrivna.

Materiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 14 875 TSEK (24 421 TSEK) och bestod i huvudsak av nyttjanderätter 13 943 TSEK (22 133 TSEK).

Finansiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 8 502 TSEK (10 481 TSEK) och bestod av andra långfristiga fordringar vilket till största del är hyresdepositioner 4 103 TSEK (4 092 TSEK) samt uppskjuten skatt 4 399 TSEK (6 389 TSEK).

## OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar uppgick vid periodens slut till 133 959 (157 715 TSEK) och bestod i huvudsak av kundfordringar 27 419 TSEK (31 293 TSEK) samt likvida medel 95 536 TSEK (110 358 TSEK).

## EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 310 951 TSEK (330 106 TSEK), motsvarande 11,7 SEK/aktie (12,5 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 83,3 % (81,0 %).

## SKULDER

Långfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 24 234 TSEK (32 517 TSEK) och bestod i huvudsak av uppskjuten skatteskuld 19 377 TSEK (19 466 TSEK) samt långfristig del av leasingsskuld 4 857 TSEK (13 051 TSEK).

Kortfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 38 092 TSEK (44 855 TSEK) och bestod i huvudsak av leverantörsskulder 10 535 TSEK (11 556 TSEK), upplupna kostnader 11 879 TSEK (12 923 TSEK) samt kortfristig del av leasingsskuld 10 425 TSEK (11 089 TSEK).

Koncernen har räntebärande skulder på 15 282 TSEK (24 140 TSEK) vilka avser finansiell leasing och återfinns i balansräkningen under kortfristig del av leasingsskuld samt långfristig del av leasingsskuld.



# NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN DEC 2024 TILL FEB 2025

2024/25

## FÖRDELNING AV INTÅKTER 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 34 798 TSEK (33 246 TSEK), en ökning med 5 % jämfört med samma period föregående år.

Nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 32 237 TSEK (37 145 TSEK), en minskning med 13 % jämfört med samma period föregående år.

Spelbidrag för perioden var 46 228 TSEK (53 474 TSEK), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

DAU för perioden var 1,0 miljoner (1,2 miljoner), en minskning med 10 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,6 miljoner (3,1 miljoner), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 42 tusen (41 tusen), en ökning med 2 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 6,5 US \$ cent (6,5 US \$ cent), en ökning med 0,3 % 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 79 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 21 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 lägre 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 2023/2024.

## 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 2023/24 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](https://maginteractive.se/investor-relations)

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på [daniel@maginteractive.se](mailto:daniel@maginteractive.se)

Magnus Wiklander, CFO, på [magnus.wiklander@maginteractive.se](mailto:magnus.wiklander@maginteractive.se)

## MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige





## KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3 mars – maj 2025

25 juni 2025

Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2024 – augusti 2025

22 oktober 2025

## GRANSKNING

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

## PRESENTATION

Den 2 april 2025 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](https://www.twitch.com/maginteractive)

Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på den sociala media-plattformen X under dagen, skriv till @d\_hasselberg eller @maginteractive.

Mer information finns på [maginteractive.se/investors](https://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 2 april 2025

**DANIEL HASSELBERG**  
VD, styrelseledamot

**BRITT BOESKOV**  
Styrelseledamot

**JONAS ERIKSSON**  
Styrelsens ordförande

**ASBJOERN SOENDERGAARD**  
Styrelseledamot

**TAINA MALÉN**  
Styrelseledamot

**ÅSA LINDER**  
Styrelseledamot



Belopp i TSEK	Not	Dec 24-Feb 25	Dec 23-Feb 24	Sep 24-Feb 25	Sep 23-Feb 24	Helår 23/24
<b>Rörelsens intäkter</b>						
Nettoomsättning	1, 5, 6	67 035	70 391	136 031	147 135	283 431
Aktiverat arbete för egen räkning		11 258	9 967	26 489	22 236	46 168
Övriga intäkter		965	587	2 350	1 153	1 596
<b>Summa</b>		<b>79 258</b>	<b>80 945</b>	<b>164 869</b>	<b>170 525</b>	<b>331 196</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>						
Försäljningskostnader	2, 6	-16 146	-15 379	-33 549	-33 532	-66 893
User acquisition		-11 939	-8 248	-25 138	-19 440	-40 632
Övriga externa rörelsekostnader	5	-9 234	-7 960	-17 073	-17 166	-32 273
Personalkostnader	5	-26 834	-51 269	-56 810	-82 163	-136 160
<b>Summa Rörelsens kostnader</b>		<b>-64 153</b>	<b>-82 856</b>	<b>-132 570</b>	<b>-152 302</b>	<b>-275 959</b>
<b>EBITDA</b>	5	<b>15 105</b>	<b>-1 911</b>	<b>32 299</b>	<b>18 223</b>	<b>55 237</b>
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-15 735	-14 410	-30 997	-28 652	-59 859
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	5	<b>-630</b>	<b>-16 322</b>	<b>1 302</b>	<b>-10 430</b>	<b>-4 621</b>
<b>Finansiella poster</b>						
Finansiella intäkter		833	1 641	2 462	2 439	4 433
Finansiella kostnader		-702	-1 120	-872	-2 452	-3 513
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>131</b>	<b>521</b>	<b>1 590</b>	<b>-13</b>	<b>920</b>
<b>Resultat före skatt</b>	5	<b>-499</b>	<b>-15 801</b>	<b>2 892</b>	<b>-10 442</b>	<b>-3 701</b>
Skatter		84	3 214	-611	2 256	485
<b>Periodens resultat</b>	5	<b>-415</b>	<b>-12 587</b>	<b>2 282</b>	<b>-8 186</b>	<b>-3 216</b>
<b>Övrigt totalresultat</b>						
Valutakursdifferenser		-573	-203	108	-1 260	-530
<b>Summa totalresultat för perioden</b>		<b>-988</b>	<b>-12 790</b>	<b>2 390</b>	<b>-9 446</b>	<b>-3 746</b>

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,02	-0,48	0,09	-0,31	-0,12
Periodens resultat per aktie fullt utspädd (baserat på snitt antal aktier)	-0,02	-0,48	0,09	-0,31	-0,12
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	26 495	26 495	26 495
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	26 495

# KONCERNENS BALANSRÄKNING

## TILLGÅNGAR

2024/25

Belopp i TSEK	Not	28/2 2025	28/2 2024	31/8 2024
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill		126 236	125 878	126 184
Övriga immateriella tillgångar		89 704	88 983	87 808
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	4	<b>215 941</b>	<b>214 861</b>	<b>213 992</b>
Nyttjanderätter		13 943	22 133	18 282
Inventarier, verktyg och installationer		932	2 288	1 777
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	4	<b>14 875</b>	<b>24 421</b>	<b>20 059</b>
Andra långfristiga fordringar		4 103	4 092	4 102
Uppskjuten skattefordran		4 399	6 389	3 721
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>8 502</b>	<b>10 481</b>	<b>7 823</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>239 318</b>	<b>249 763</b>	<b>241 874</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
Kundfordringar		27 419	31 293	28 993
Aktuella skattefordringar		1 478	800	464
Övriga kortfristiga fordringar		2 450	7 222	2 058
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		7 075	8 041	6 829
Likvida medel		95 536	110 358	121 835
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>133 959</b>	<b>157 715</b>	<b>160 179</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>373 277</b>	<b>407 478</b>	<b>402 054</b>

# KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2024/25

Belopp i TSEK	Not	28/2 2025	28/2 2024	31/8 2024
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		284 628	285 377	284 544
Reserver		955	118	847
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		24 680	43 923	48 893
<b>Summa eget kapital</b>		<b>310 951</b>	<b>330 106</b>	<b>334 972</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Uppskjuten skatteskuld		19 377	19 466	18 088
Långfristiga leasingskulder		4 857	13 051	8 243
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>24 234</b>	<b>32 517</b>	<b>26 331</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder		10 535	11 556	9 628
Aktuell skatteskuld		1 405	1 083	1 461
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		11 879	12 923	13 497
Kortfristiga leasingskulder		10 425	11 089	11 693
Övriga kortfristiga skulder		3 849	8 203	4 473
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>38 092</b>	<b>44 855</b>	<b>40 751</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>373 277</b>	<b>407 478</b>	<b>402 054</b>

## KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

2024/25

Belopp i TSEK	Not	Dec 24-Feb 25	Dec 23-Feb 24	Sep 24-Feb 25	Sep 23-Feb 24	Helår 23/24
<b>Den löpande verksamheten</b>						
Rörelseresultat (EBIT)		-630	-16 322	1 302	-10 430	-4 621
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		-85	174	84	349	-485
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		0	-466	0	-966	-966
Avskrivningar och nedskrivningar	4	15 735	14 410	30 997	28 652	59 858
Resultat av inkråmsöverlåtelse		2 000	0	2 000	0	0
Vändning retroaktivt forskningsavdrag		0	5 290	0	5 290	5 290
Erhållen ränta		833	1 641	1 830	2 439	4 433
Erlagd ränta		-157	-771	-327	-1 001	-1 606
Betalda skatter		-179	474	-337	-1 077	-1 669
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>		<b>17 517</b>	<b>4 431</b>	<b>35 550</b>	<b>23 256</b>	<b>60 234</b>
Ökning/minskning av rörelsefordringar		1 633	-5 074	-25	701	9 623
Ökning/minskning av rörelseskulder		-1 164	6 219	-3 108	3 407	-1 069
<b>Förändring av rörelsekapital</b>		<b>469</b>	<b>1 146</b>	<b>-3 133</b>	<b>4 108</b>	<b>8 554</b>
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>17 986</b>	<b>5 577</b>	<b>32 417</b>	<b>27 365</b>	<b>68 788</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>						
Balanserade utvecklingskostnader		-11 258	-9 967	-26 489	-22 236	-46 168
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-33	-85	-33	-135	-328
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	-9 852	0	-9 852	-9 852
Avyttring av inkråm, netto likvidpåverkan		0	0	0	0	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-11 291</b>	<b>-19 904</b>	<b>-26 522</b>	<b>-32 223</b>	<b>-56 348</b>
<b>Fritt kassaflöde</b>		<b>6 695</b>	<b>-14 327</b>	<b>5 895</b>	<b>-4 858</b>	<b>12 440</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>						
Optionsprogram		0	0	0	-18	-18
Amortering av leasingskulder		-2 957	-2 722	-5 840	-5 133	-10 859
Utdelning		-26 495	0	-26 495	0	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-29 452</b>	<b>-2 722</b>	<b>-32 335</b>	<b>-5 151</b>	<b>-10 878</b>
<b>Ökning/minskning likvida medel</b>						
Periodens kassaflöde		-22 757	-17 049	-26 439	-10 009	1 562
Kursdifferenser		-857	-449	140	-2 062	-2 157
Likvida medel vid periodens början		119 150	127 856	121 835	122 429	122 429
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>		<b>95 536</b>	<b>110 358</b>	<b>95 536</b>	<b>110 358</b>	<b>121 835</b>



# KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2024/25

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

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2023</b>	688	285 047	1 378	52 109	339 222
Periodens resultat				-8 186	-8 186
Valutakursdifferens			-1 260		-1 260
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>-1 260</b>	<b>-8 186</b>	<b>-9 446</b>
Optionsprogram		330			330
<b>Utgående balans 28/2 2024</b>	<b>688</b>	<b>285 377</b>	<b>118</b>	<b>43 923</b>	<b>330 106</b>

## RESULTATRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Dec 24-Feb 25	Dec 23-Feb 24	Sep 24-Feb 25	Sep 23-Feb 24	Helår 23/24
Rörelsens intäkter	67 331	63 820	135 886	131 623	277 301
Rörelsens kostnader	-64 193	-80 249	-133 103	-146 183	-278 379
Avskrivningar & nedskrivningar	-4 317	-1 320	-8 634	-2 641	-17 274
Rörelseresultat	-1 179	-17 749	-5 851	-17 201	-18 352
Finansiella poster	-4 813	-23	-3 784	-10 046	-41 995
Resultat före skatt	-5 992	-17 772	-9 635	-27 247	-60 347
Skatter	-359	3 466	-253	3 321	1 097
<b>Periodens resultat</b>	<b>-6 351</b>	<b>-14 307</b>	<b>-9 888</b>	<b>-23 926</b>	<b>-59 250</b>

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 2025	28/2 2024	31/8 2024
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Immateriella anläggningstillgångar	32 839	14 100	40 718
Materiella anläggningstillgångar	711	2 075	1 466
Finansiella anläggningstillgångar	26 178	134 369	28 083
Summa anläggningstillgångar	<b>59 728</b>	<b>150 544</b>	<b>70 267</b>
Omsättningstillgångar	<b>36 067</b>	<b>41 824</b>	<b>35 396</b>
Likvida medel	<b>83 450</b>	<b>65 783</b>	<b>108 644</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>179 245</b>	<b>258 151</b>	<b>214 307</b>

## EGET KAPITAL OCH SKULDER

Bundet eget kapital	688	688	688
Fritt eget kapital	145 662	223 927	181 961
Summa eget kapital	<b>146 350</b>	<b>224 615</b>	<b>182 649</b>
Långfristiga skulder	<b>6 032</b>	<b>2 905</b>	<b>5 779</b>
Kortfristiga skulder	<b>26 863</b>	<b>30 632</b>	<b>25 879</b>
<b>SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL</b>	<b>179 245</b>	<b>258 151</b>	<b>214 307</b>

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.

Dec 24-Feb 25   Dec 23-Feb 24   Sep 24-Feb 25   Sep 23-Feb 24   Helår 23/24

Belopp i TSEK

### NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	34 798	33 246	70 561	69 657	139 566
Annonsintäkter	32 237	37 145	65 470	77 478	142 721
Övrigt	0	0	0	0	1 144
<b>Totalt</b>	<b>67 035</b>	<b>70 391</b>	<b>136 031</b>	<b>147 135</b>	<b>283 431</b>

### NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Plattformsavgifter	-8 868	-8 669	-19 361	-19 359	-39 194
Serverkostnader	-6 139	-4 829	-11 696	-10 104	-20 576
Övriga försäljningskostnader	-1 139	-1 881	-2 493	-4 070	-7 123
<b>Totalt försäljningskostnader</b>	<b>-16 146</b>	<b>-15 379</b>	<b>-33 550</b>	<b>-33 533</b>	<b>-66 894</b>

### NOT 3: SPELBIDRAG

#### Koncern

Försäljning i spel	34 798	33 246	70 561	69 657	139 566
Annonsintäkter	32 237	37 145	65 470	77 478	142 721
Övrig nettoomsättning	0	0	0	0	1 144
<b>Nettoomsättning</b>	<b>67 035</b>	<b>70 391</b>	<b>136 031</b>	<b>147 135</b>	<b>283 431</b>
Plattformsavgifter	-8 868	-8 669	-19 361	-19 359	-39 194
User acquisition	-11 939	-8 248	-25 138	-19 440	-40 632
<b>Spelbidrag</b>	<b>46 228</b>	<b>53 474</b>	<b>91 532</b>	<b>108 336</b>	<b>203 605</b>



Dec 24-Feb 25   Dec 23-Feb 24   Sep 24-Feb 25   Sep 23-Feb 24   Helår 23/24

Belopp i TSEK

**NOT 4: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR**

Nyttjanderätter	-2 750	-2 622	-5 523	-5 207	-10 564
Inventarier, verktyg och installationer	-438	-704	-881	-1 423	-2 166
Intellektuella rättigheter	-2 565	-2 565	-5 130	-5 130	-12 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-9 982	-8 520	-19 463	-16 892	-34 868
<b>Totalt</b>	<b>-15 735</b>	<b>-14 411</b>	<b>-30 997</b>	<b>-28 652</b>	<b>-59 858</b>

Dec 24-Feb 25   Dec 23-Feb 24   Sep 24-Feb 25   Sep 23-Feb 24   Helår 23/24

Belopp i TSEK

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

<b>Nettoomsättning</b>	<b>67 035</b>	<b>70 391</b>	<b>136 031</b>	<b>147 135</b>	<b>283 431</b>
Annonsintäkter från avyttrad verksamhet (Primetime)	-486	-1 653	-2 406	-3 544	-7 312
<b>Totala justeringsposter på nettoomsättning</b>	<b>-486</b>	<b>-1 653</b>	<b>-2 406</b>	<b>-3 544</b>	<b>-7 312</b>
<b>Justerad nettoomsättning</b>	<b>66 549</b>	<b>68 738</b>	<b>133 625</b>	<b>143 591</b>	<b>276 119</b>
<b>Organisk tillväxt</b>	<b>-3 %</b>		<b>-7 %</b>		
<b>Personalkostnad</b>	<b>-26 834</b>	<b>-51 269</b>	<b>-56 810</b>	<b>-82 163</b>	<b>-136 160</b>
Personalkostnad avyttring (Primetime)	642	1 768	2 386	3 467	6 730
Forskningsavdrag netto*	0	22 085	0	21 566	21 566
<b>Totala justeringsposter på personalkostnad</b>	<b>642</b>	<b>23 853</b>	<b>2 386</b>	<b>25 033</b>	<b>28 296</b>
<b>Justerad personalkostnad</b>	<b>-26 192</b>	<b>-27 416</b>	<b>-54 424</b>	<b>-57 130</b>	<b>-107 864</b>
<b>EBITDA</b>	<b>15 105</b>	<b>-1 911</b>	<b>32 299</b>	<b>18 223</b>	<b>55 237</b>
Totala justeringsposter på nettoomsättning	-486	-1 653	-2 406	-3 544	-7 312
Totala justeringsposter på personalkostnad	642	23 853	2 386	25 033	28 296
Övriga kostnader från avyttring (Primetime)	851	1 583	2 093	3 386	6 435
Resultat försäljning inkråm (Primetime)	2 000	0	2 000	0	0
Justering av tilläggsköpeskilling	0	-466	0	-966	-966
<b>Totala justeringsposter på EBITDA</b>	<b>3 007</b>	<b>23 317</b>	<b>4 073</b>	<b>23 909</b>	<b>26 453</b>
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>18 112</b>	<b>21 406</b>	<b>36 372</b>	<b>42 132</b>	<b>81 690</b>

\* För mer information om forskningsavdraget, se Koncernens Q2 Delårsrapport 2023/24 samt koncernens Årsredovisning 2023/2024

# NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

## FORTS.

2024/25

	Dec 24-Feb 25	Dec 23-Feb 24	Sep 24-Feb 25	Sep 23-Feb 24	Helår 23/24
Belopp i TSEK					
<b>FORTS. NOT 5: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT</b>					
<b>EBIT</b>	<b>-630</b>	<b>-16 322</b>	<b>1 302</b>	<b>-10 430</b>	<b>-4 621</b>
Totala justeringsposter på EBITDA	3 007	23 317	4 073	23 909	26 453
Avskrivningar från avyttring (Primetime)	0	24	2	56	72
Nedskrivning IP	667	0	667	0	2 000
<b>Totala justeringsposter på EBIT</b>	<b>3 674</b>	<b>23 341</b>	<b>4 742</b>	<b>23 965</b>	<b>28 525</b>
<b>Justerad EBIT</b>	<b>3 044</b>	<b>7 019</b>	<b>6 044</b>	<b>13 535</b>	<b>23 904</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>-415</b>	<b>-12 587</b>	<b>2 282</b>	<b>-8 186</b>	<b>-3 216</b>
Totala justeringsposter på EBIT	3 674	23 341	4 742	23 965	28 525
Finansiella poster från avyttring (Primetime)	1	1	1	1	51
Skatteeffekt på justeringar	-757	-4 904	-977	-5 136	-6 086
<b>Totala justeringsposter på periodens resultat</b>	<b>2 918</b>	<b>18 438</b>	<b>3 766</b>	<b>18 830</b>	<b>22 490</b>
<b>Justerat resultat</b>	<b>2 503</b>	<b>5 851</b>	<b>6 048</b>	<b>10 644</b>	<b>19 274</b>
<b>Justerat resultat per aktie</b>	<b>0,09</b>	<b>0,22</b>	<b>0,23</b>	<b>0,40</b>	<b>0,73</b>

\* För mer information om forskningsavdraget, se Koncernens Q2 Delårsrapport 2023/24 samt koncernens Årsredovisning 2023/2024

**NOT6: UPPLYSNING OM FEL I TIDIGARE PERIODER**

Under årsbokslutsarbetet 23/24 upptäcktes att fördelningen mellan försäljning i spel och plattformsavgifter under Q2 23/24 och Q3 23/24 bokförts felaktigt. Perioderna har rättats retroaktivt i enlighet med IAS 8. Felet uppstod på grund av en missad rabatt på 15% av plattformsavgiften som en mobilplattform ger på den första miljonen USD intäkter för året. Istället för den korrekta rabatten om 15% hade plattformsavgiften felaktigt räknats upp från den nettosumma som betalas ut från plattformen till den normala avgiften på 30%, vilket resulterade i att både försäljning i spel och plattformsavgifterna rapporterades för höga i både Q2 och Q3. Under Q4 gjordes en rättning av de historiska perioderna där både nettoomsättning och försäljningskostnader har rättats. Utöver det påverkades periodernas ARPDau av felet. Felet har inte haft någon påverkan på EBIT, EBITDA, periodernas resultat eller resultat per aktie. EBIT-marginal och EBITDA-marginal påverkas marginellt av felet men tidigare publicerade siffror stämmer fortfarande. Rättningarna redovisas i tabell nedan och ersätter tidigare rapporterade siffror i denna samt framtida rapporter.

Belopp i TSEK	Q1 23/24	Q2 23/24	Q3 23/24	Q4 23/24	2023/2024
<b>Tidigare rapporterad nettoomsättning</b>	<b>76 745</b>	<b>71 886</b>	<b>70 731</b>	<b>66 484</b>	<b>285 847</b>
Rättelsebelopp försäljning i spel	0	-1 495	-920	0	-2 415
<b>Rättad nettoomsättning</b>	<b>76 745</b>	<b>70 391</b>	<b>69 811</b>	<b>66 484</b>	<b>283 432</b>
<b>Tidigare rapporterade försäljningsavgifter</b>	<b>-18 153</b>	<b>-16 874</b>	<b>-17 288</b>	<b>-16 993</b>	<b>-69 308</b>
Rättelsebelopp plattformsavgifter	0	1 495	920	0	2 415
<b>Rättade försäljningsavgifter</b>	<b>-18 153</b>	<b>-15 379</b>	<b>-16 368</b>	<b>-16 993</b>	<b>-66 893</b>
<b>Tidigare rapporterad ARPDau</b>	<b>6,8</b>	<b>6,6</b>	<b>6,3</b>	<b>6,5</b>	
Rättelsebelopp	0,0	-0,1	-0,1	0,0	
<b>Rättad ARPDau</b>	<b>6,8</b>	<b>6,5</b>	<b>6,2</b>	<b>6,5</b>	

**GOOD TIMES**