



MAG INTERACTIVE

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

Q3
2024/25

DELÅRSRAPPORT SEP—MAJ 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, CROZZLE 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 MAR 2025 TILL MAJ 2025 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 12 442 TSEK (18 340 TSEK), en minskning med 5 899 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 62 968 TSEK (69 811 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 10 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för kvartalet var 62 968 TSEK (67 977 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 7 %
- Koncernens justerade nettoomsättning i USD för kvartalet var 6 438 TUSD (6 353 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 1 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 40 554 TSEK (48 147 TSEK), en minskning med 16 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 7,1 US cents (6,3 US cents), en ökning med 14 %
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,13 SEK/aktie (0,13 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var -0,13 SEK/aktie (0,13 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 12 728 TSEK (12 334 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,0 miljoner respektive 2,4 miljoner under kvartalet, en minskning med 13 % respektive 19 %

PERIODEN SEP 2024 TILL MAJ 2025 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för perioden var 48 816 TSEK (60 471 TSEK), en minskning med 11 654 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 198 998 TSEK (216 947 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 8 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för perioden var 196 592 TSEK (211 569 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 7 %
- Koncernens justerade nettoomsättning i USD för perioden var 18 867 TUSD (19 884 TUSD), vilket motsvarar en minskning med 5 %
- Koncernens spelbidrag för perioden var 132 086 TSEK (156 485 TSEK), en minskning med 16 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 6,8 US cents (6,5 US cents), en ökning med 5 %
- Resultat per aktie under perioden var -0,05 SEK/aktie (-0,18 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var 0,09 SEK/aktie (0,53 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 37 866 TSEK (31 774 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,0 miljoner respektive 2,5 miljoner under perioden, en minskning med 10 % respektive 15 %

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN MAR 2025 TILL MAJ 2025

- Inga väsentliga händelser har registrerats under perioden



MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET MOMENTUM BYGGS UPP

2024/25

Crozzle växer snabbt

I slutet av Q3 och in i Q4 har vi kraftigt accelererat uppskalningen av vårt nya spel, Crozzle. Under de sista veckorna i juni är investeringsnivån i user acquisition (UA) på mer än dubbla takten jämfört med genomsnittet för Q3 — som alltid styrt av den avkastning vi ser i våra datamodeller.

Denna ökade investering har redan gett resultat: Crozzle är nu vårt tredje största spel sett till intäkter i juni. Om detta momentum håller i sig är spelet på god väg att bli vårt näst största innan Q4 är slut.

Vi är särskilt stolta över dessa resultat, efter en lång och fokuserad soft launch där vi fördubblade den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (ARPDau) och optimerade spelet till en titel som kan skalas lönsamt. Vårt mål för globalt lanserade spel är att nå minst 500 MSEK i livstidsintäkter — och för Crozzle har den resan nu påbörjats.

Valutautmaningar

Våra justerade intäkter i Q3 minskade med 7 % till 63 MSEK och vi genererade en EBITDA-marginal på 20 %. Valutafluktuationer hade en ovanligt stor påverkan under kvartalet. Hade USD/SEK-kursen varit oförändrad jämfört med förra året, hade vår rapporterade omsättning endast minskat med 1 %. Justerat för avyttringen av Primetime i Q2 visar verksamhetens intäkter en tillväxt på 1 % mätt i USD.

På samma sätt — sett till inledningen av Q4 — är den underliggande tillväxten fortsatt stark, även om valutavolatilitet kan skymma den på kort sikt. Positivt är att i takt med att UA-investeringarna ökar i USD under Crozzles uppskalning, blir affären mer naturligt hedgad, då en större andel av de intjänade dollarna återinvesteras under samma tidsperiod.

Det är också värt att lyfta den tydliga förbättringen i ARPDau, som har ökat med 14% jämfört med förra året. Det speglar det starka momentum vi har i produktutvecklingen — särskilt i vårt största spel Quizkampen.

Även om detta inte är det mest spännande kvartalsresultatet att rapportera, är vårt fokus tydligt riktat framåt. Vi har en ny, stark produkt ute på marknaden och gott om resurser att lägga bakom en välfungerande UA-maskin.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET MOMENTUM BYGGS UPP

2024/25

Snabbare utveckling med lägre risk

Vår nya tekniska plattform gör att vi kan bygga spel snabbare utan att tumma på kvaliteten. Vi har nu tre nya ordspel i vår pipeline, samt två pusselspel som har varit i test sedan förra året. Genom att återanvända kärnfunktionalitet och arbeta modulärt kortar vi tiden till marknad och minskar utvecklingskostnaderna.

Utöver fördelen med högre hastighet bidrar den modulära arkitekturen också till att minska riskerna i vår innovationsverksamhet. Den gör det möjligt att testa nya spelmekaniker som event i våra live-spel, vilket ger dem publikexponering och en chans till att skapa avkastning redan innan eventuell fristående lansering. Till exempel planerar vi efter sommaren att köra Tile Matching-mekanik från ett av våra testspel som event i Wordzee.

Quizkampen fortsätter leverera

Quizkampen fortsätter att prestera. Med starka insatser inom live ops under Q3 nådde spelet rekordnivåer vad gäller både ARPDAU och antal betalande användare under kvartalet. Denna prestation möjliggör UA-investeringar som stödjer fortsatt tillväxt i spelarbasen.

I sommar lanserar vi en ny lagspelsfunktion i Sverige, Italien, Polen och Storbritannien — vidareutvecklad från ett mindre betatest tidigare i år. När vi finjusterat denna nya del av spelet förväntar vi oss att fortsätta utrullningen till tyskspråkiga marknader. Vi tror att detta kommer att fördjupa spelarengagemanget och ge vårt operations-team nya möjligheter tack vare det uppgiftsbaserade belöningssystem som är inbyggt i lagspelet.

En spännande tid framför oss

Förändringen i hur vi bygger spel — i kombination med Crozzles starka utveckling — har injicerat ny energi i hela organisationen. Vi ser fram emot att fortsätta bevisa vår förmåga att skapa innovativa och skalbara spel inom ordspelsgenren.

De avsevärt förbättrade möjligheterna att investera i UA för Crozzle innebär att vi kan sätta mer kapital i arbete, vilket stärker vår långsiktiga finansiella målsättning om 500 MSEK i årliga intäkter med en EBIT-marginal på 20 %. På vägen dit kommer vi att se lägre kortsiktiga vinstmarginaler eftersom återbetalningstiden är längre än ett kvartal. Vår mångåriga erfarenhet av att driva lönsam UA baserat på datamodellering ligger till grund för våra investeringsbeslut, och vi ser med stor tillförsikt på möjligheten att skapa tillväxt som nu har uppstått.

Tack till alla på MAG som har lagt grunden för vårt nästa kapitel.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2024/25

		Not	Mar 25-Maj	Mar 24-Maj 24	Förändring	Sep 24-Maj 25	Sep 23-Maj 24	Förändring	Helår 23/24
Nettoomsättning	TSEK	1,5,6	62 968	69 811	–10 %	198 998	216 947	–8 %	283 431
Justerad nettoomsättning	TSEK	5	62 968	67 977	–7 %	196 592	211 569	–7 %	276 119
Valuta (USD)	SEK/USD		9,78	10,70	–9 %	10,42	10,64	–2 %	10,62
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		6 436	6 526	–1 %	19 091	20 381	–6 %	26 681
Justerad nettoomsättning USD	TUSD		6 438	6 353	1 %	18 867	19 884	–5 %	26 000
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1, 6	34 514	34 084	1 %	105 074	103 742	1 %	139 566
Annonssintäkter	TSEK	1, 5	28 454	35 014	–19 %	93 923	112 492	–17 %	142 721
User acquisition	TSEK		–12 728	–12 334	3 %	–37 866	–31 774	19 %	–40 632
Spelbidrag	TSEK	3	40 554	48 147	–16 %	132 086	156 485	–16 %	203 605
EBITDA	TSEK		12 432	18 185		44 732	36 408		55 237
EBITDA marginal ¹	%		20 %	26 %	–6	22 %	17 %	6	19 %
Justerad EBITDA	TSEK	5	12 442	18 340		48 816	60 471		80 520
Justerad EBITDA marginal ¹	%		20 %	26 %	–7	25 %	28 %	–3	28 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		–2 316	3 749		–1 014	–6 681		–4 621
Rörelseresultat marginal ¹	%		–4 %	5 %	–9	–1 %	–3 %	3	–2 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	5	–2 306	3 914		3 739	17 448		22 734
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		–4 %	6 %	–9	2 %	8 %	–6	8 %
Periodens resultat	TSEK		–3 551	3 543		–1 269	–4 644		–3 216
Periodens resultat per aktie	SEK		–0,13	0,13		–0,05	–0,18		–0,12
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	5	–0,13	0,13		0,09	0,53		0,68
Fritt kassaflöde	TSEK		4 293	7 526		10 190	2 663		12 440
Medelantal anställda	FTE		94	105	–10 %	98	107	–8 %	107
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		1,0	1,1	–13 %	1,0	1,1	–10 %	1,1
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,4	2,9	–19 %	2,5	3,0	–15 %	2,9
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		41	42	–3 %	41	41	–0 %	41
ARPDau	US \$ cent	6	7,1	6,3	14 %	6,8	6,5	5 %	6,5

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

MAGs nya engagerande korsordspel

Crozzle förnyar klassiskt korsord 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 lyckad mjuklansering i USA. I takt med att user acquisition (UA) successivt skalas upp läggs grunden för att Crozzle ska bli ett av MAGs etablerade tillväxtspel.

Crozzles flerspelarläge och utmaningsbaserade format bidrar till högt engagemang och att spelarna fortsätter komma tillbaka. Det har gjort att spelet tagit plats i MAG:s portfölj med en hög genomsnittlig intäkt per dagligt aktiv användare (ARPDau). Strategiska funktioner som boosters och byte av bokstavsbrickor förbättrar korsordsupplevelsen och skapar samtidigt olika möjligheter till intäktsgenerering. Med kontinuerlig utveckling av spelarevent, nytt innehåll och exklusiva funktioner är Crozzle väl positionerat att bli 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.

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 intäktsström

Ord pusselspelet 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 MAR 2025 TILL MAJ 2025

2024/25

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under kvartalet till 62 968 TSEK (69 811 TSEK), en minskning med 10 %. Jämförelseperioden innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för kvartalet var 62 968 TSEK (67 977 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 7 %. Koncernens justerade nettoomsättning i USD för kvartalet var 6 438 TUSD (6 353 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 1 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 11 595 TSEK (13 922 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under kvartalet till 1 519 TSEK (209 TSEK) och innehåller valutakursvinster, hyresintäkter från andrahandsuthyrning samt annonsintäkter från barteravtal.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader för kvartalet uppgick totalt till 63 650 TSEK (65 757 TSEK). Av dessa var 14 706 TSEK (16 368 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 12 728 TSEK (12 334 TSEK) kostnader för user acquisition och 8 872 TSEK (7 917 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 27 344 TSEK (29 138 TSEK), en minskning med 6 %. Jämförelseperioden innehåller en återföring av ett avslutat optionsprogram, jämförelseperioden innehåller även personalkostnader från avyttrad verksamhet. Den justerade personalkostnaden* uppgick till 27 344 TSEK (28 560 TSEK) en minskning med 4 %.

EBITDA för kvartalet var 12 432 TSEK (18 185 TSEK). Justerad EBITDA* för kvartalet var 12 442 TSEK (18 340 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 749 TSEK (14 437 TSEK), varav 10 170 TSEK (8 844 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet var -2 316 TSEK (3 749) TSEK. Justerad EBIT* var -2 306 TSEK (3 914) TSEK. Resultat före skatt uppgick till -4 352 TSEK (4 516 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 563 TSEK (1 214 TSEK) och finansiella kostnader till 2 599 TSEK (446 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 -3 551 TSEK (3 543 TSEK). Kvartalets resultat per aktie var -0,13 SEK/aktie (0,13 SEK/aktie).

Kvartalets justerade resultat per aktie* var -0,13 TSEK (0,13 TSEK). Snitt antal aktier under kvartalet var 26 494 653 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 15 990 TSEK (21 590 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -11 697 TSEK (-14 064 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 872 TSEK (-2 768 TSEK).

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



KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2024 TILL MAJ 2025

2024/25

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 198 998 TSEK (216 947 TSEK), en minskning med 8 %. Jämförelseperioden samt i viss mån även perioden, innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för perioden var 196 592 TSEK (211 569 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 7 %. Koncernens justerade nettoomsättning i USD för perioden var 18 867 TUSD (19 884 TUSD), vilket motsvarar en minskning med 5 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 38 084 TSEK (36 158 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 3 869 TSEK (1 362 TSEK) och innehåller främst valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 196 220 TSEK (218 059 TSEK). Av dessa var 48 255 TSEK (49 900 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 37 866 TSEK (31 774 TSEK) kostnader för user acquisition och 25 945 TSEK (25 083 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. De övriga rörelsekostnaderna innehåller förlusten av inkråmsförsäljningen avseende Primetime om 2,000 TSEK.

Personalkostnader uppgick till 84 154 TSEK (111 301 TSEK), en minskning med 24 %. Jämförelseperioden, samt i viss mån även perioden, innehåller personalkostnader från avyttrad verksamhet, jämförelseperioden innehåller även en återföring av ett avslutat optionsprogram. Den justerade personalkostnaden* uppgick till 81 768 TSEK (85 690 TSEK) en minskning med 5 %. Medelantalet anställda under perioden var 98 (107), en minskning med 8 %.

EBITDA för perioden var 44 732 TSEK (36 408 TSEK). Justerad EBITDA* för perioden var 48 816 TSEK (60 471 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 45 746 TSEK (43 089 TSEK), varav 29 633 TSEK (25 736 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 -1 014 TSEK (-6 681 TSEK). Justerad EBIT* var 3 739 TSEK (17 448 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till -1 459 TSEK (-5 926 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 3 026 TSEK (3 653 TSEK) och finansiella kostnader till 3 471 TSEK (2 898 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 -1 269 TSEK (-4 644 TSEK). Periodens resultat per aktie var -0,05 SEK/aktie (-0,18 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie* var 0,09 TSEK (0,53 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 215 295 TSEK (217 631 TSEK), varav 125 731 TSEK (126 135 TSEK) avser goodwill och 89 564 TSEK (91 495 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning 66 206 TSEK (56 877 TSEK) samt förvärvade intellektuella rättigheter 23 358 TSEK (34 618 TSEK). De immateriella rättigheterna för Primetime är nu fullt nedskrivna.

Materiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 11 713 TSEK (21 920 TSEK) och bestod i huvudsak av nyttjanderätter 10 995 TSEK (19 840 TSEK).

Finansiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 8 429 TSEK (8 897 TSEK) och bestod av andra långfristiga fordringar vilket till största del är hyresdepositioner 4 087 TSEK (4 100 TSEK) samt uppskjuten skatt 4 342 TSEK (4 797 TSEK).

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar uppgick vid periodens slut till 131 895 TSEK (159 615 TSEK) och bestod i huvudsak av kundfordringar 27 313 TSEK (30 293 TSEK) samt likvida medel 93 748 TSEK (115 548 TSEK).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 306 385 TSEK (333 182 TSEK), motsvarande 11,6 SEK/aktie (12,6 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 83,4 % (81,6 %).

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 22 703 TSEK (29 294 TSEK) och bestod i huvudsak av uppskjuten skatteskuld 18 519 TSEK (18 848 TSEK) samt långfristig del av leasingsskuld 4 184 TSEK (10 445 TSEK).

Kortfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 38 244 TSEK (45 588 TSEK) och bestod i huvudsak av leverantörsskulder 12 532 TSEK (12 601 TSEK), upplupna kostnader 12 964 TSEK (15 322 TSEK) samt kortfristig del av leasingsskuld 7 863 TSEK (11 320 TSEK).

Koncernen har räntebärande skulder på 12 047 TSEK (21 765 TSEK) vilka avser finansiell leasing och återfinns i balansräkningen under kortfristig del av leasingsskuld samt långfristig del av leasingsskuld.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN

PERIODEN MAR 2025 TILL MAJ 2025

2024/25

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 34 514 TSEK (34 084 TSEK), en ökning med 1 % jämfört med samma period föregående år.

Nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 28 454 TSEK (35 014 TSEK), en minskning med 19 % jämfört med samma period föregående år.

Spelbidrag för perioden var 40 554 TSEK (48 147 TSEK), en minskning med 16 % jämfört med samma period föregående år.

DAU för perioden var 1,0 miljoner (1,1 miljoner), en minskning med 13 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,4 miljoner (2,9 miljoner), en minskning med 19 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 41 tusen (42 tusen), en minskning med 3 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 7,1 US \$ cent (6,3 US \$ cent), en ökning med 14 % 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 81 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 22 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 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

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 Q4 och bokslutskommuniké september 2024 – augusti 2025	22 oktober 2025
Delårsrapport Q1 september – november 2025	21 januari 2026
Årsstämma 2024/2025	21 januari 2026

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 25 juni 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

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 25 juni 2025

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

2024/25

Belopp i TSEK	Not	Mar 25-Maj 25	Mar 24-Maj 24	Sep 24-Maj 25	Sep 23-Maj 24	Helår 23/24
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1,5,6	62 968	69 811	198 998	216 947	283 431
Aktiverat arbete för egen räkning		11 595	13 922	38 084	36 158	46 168
Övriga intäkter		1 519	209	3 869	1 362	1 596
Summa		76 082	83 942	240 952	254 467	331 196
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2, 6	-14 706	-16 368	-48 255	-49 900	-66 893
User acquisition		-12 728	-12 334	-37 866	-31 774	-40 632
Övriga externa rörelsekostnader	5	-8 872	-7 917	-25 945	-25 083	-32 273
Personalkostnader	5	-27 344	-29 138	-84 154	-111 301	-136 160
Summa Rörelsens kostnader		-63 650	-65 757	-196 220	-218 059	-275 959
EBITDA	5	12 432	18 185	44 732	36 408	55 237
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-14 749	-14 437	-45 746	-43 089	-59 859
Rörelseresultat (EBIT)	5	-2 316	3 749	-1 014	-6 681	-4 621
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		563	1 214	3 026	3 653	4 433
Finansiella kostnader		-2 599	-446	-3 471	-2 898	-3 513
Summa finansiella poster		-2 035	768	-445	755	920
Resultat före skatt	5	-4 352	4 516	-1 459	-5 926	-3 701
Skatter		801	-974	190	1 282	485
Periodens resultat	5	-3 551	3 543	-1 269	-4 644	-3 216
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		-1 146	535	-1 038	-725	-530
Summa totalresultat för perioden		-4 697	4 078	-2 307	-5 369	-3 746

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,13	0,13	-0,05	-0,18	-0,12
Periodens resultat per aktie fullt utspädd (baserat på snitt antal aktier)	-0,13	0,13	-0,05	-0,18	-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	31/5 2025	31/5 2024	31/8 2024
TILLGÅNGAR				
Goodwill		125 731	126 135	126 184
Övriga immateriella tillgångar		89 564	91 495	87 808
Summa immateriella tillgångar	4	215 295	217 631	213 992
Nyttjanderätter		10 995	19 840	18 282
Inventarier, verktyg och installationer		718	2 079	1 777
Summa materiella anläggningstillgångar	4	11 713	21 920	20 059
Andra långfristiga fordringar		4 087	4 100	4 102
Uppskjuten skattefordran		4 342	4 797	3 721
Summa finansiella anläggningstillgångar		8 429	8 897	7 823
Summa anläggningstillgångar		235 436	248 448	241 874
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		27 313	30 293	28 993
Aktuella skattefordringar		1 832	2 135	464
Övriga kortfristiga fordringar		1 855	3 416	2 058
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		7 147	8 224	6 829
Likvida medel		93 748	115 548	121 835
Summa omsättningstillgångar		131 895	159 615	160 179
SUMMA TILLGÅNGAR		367 332	408 063	402 054

KONCERNENS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2024/25

Belopp i TSEK	Not	31/5 2025	31/5 2024	31/8 2024
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		283 178	284 376	284 544
Reserver		–190	653	847
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		22 709	47 465	48 893
Summa eget kapital		306 385	333 182	334 972
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		18 519	18 848	18 088
Långfristiga leasingskulder		4 184	10 445	8 243
Summa långfristiga skulder		22 703	29 294	26 331
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		12 532	12 601	9 628
Aktuell skatteskuld		586	1 076	1 461
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		12 964	15 322	13 497
Kortfristiga leasingskulder		7 863	11 320	11 693
Övriga kortfristiga skulder		4 298	5 269	4 473
Summa kortfristiga skulder		38 244	45 588	40 751
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		367 332	408 063	402 054

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

2024/25

Belopp i TSEK	Not	Mar 25-Maj 25	Mar 24-Maj 24	Sep 24-Maj 25	Sep 23-Maj 24	Helår 23/24
Den löpande verksamheten						
Rörelseresultat (EBIT)		-2 316	3 749	-1 014	-6 681	-4 621
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		131	-1 002	215	-653	-485
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		0	0	0	-966	-966
Avskrivningar och nedskrivningar	4	14 749	14 437	45 746	43 089	59 858
Resultat av inkråmsöverlåtelse		0	0	2 000	0	0
Vändning retroaktivt forskningsavdrag		0	0	0	5 290	5 290
Erhållen ränta		563	1 080	2 394	3 520	4 433
Erlagd ränta		-126	-446	-453	-1 447	-1 606
Betalda skatter		-1 126	-962	-2 353	-2 039	-1 669
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		11 875	16 856	46 534	40 113	60 234
Ökning/minskning av rörelsefordringar		629	4 654	604	5 367	9 623
Ökning/minskning av rörelseskulder		3 486	79	1 269	3 468	-1 069
Förändring av rörelsekapital		4 115	4 734	1 873	8 835	8 554
Kassaflöde från den löpande verksamheten		15 990	21 590	48 408	48 948	68 788
Investeringsverksamheten						
Balanserade utvecklingskostnader		-11 595	-13 922	-38 084	-36 158	-46 168
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-102	-142	-133	-275	-328
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	0	-9 852	-9 852
Avyttring av inkråm, netto likvidpåverkan		0	0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-11 697	-14 064	-38 218	-46 285	-56 348
Fritt kassaflöde		4 293	7 526	10 190	2 663	12 440
Finansieringsverksamheten						
Optionsprogram		0	0	0	-18	-18
Amortering av leasingskulder		-2 872	-2 768	-8 712	-7 901	-10 859
Utdelning		0	0	-26 495	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 872	-2 768	-35 207	-7 919	-10 878
Ökning/minskning likvida medel						
Periodens kassaflöde		1 421	4 758	-25 017	-5 256	1 562
Kursdifferenser		-3 209	432	-3 070	-1 625	-2 157
Likvida medel vid periodens början		95 536	110 358	121 835	122 429	122 429
Likvida medel vid periodens slut		93 748	115 548	93 748	115 548	121 835

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2024/25

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				-1 269	-1 269
Valutakursdifferens			-1 038		-1 038
Summa totalresultatet			-1 038	-1 269	-2 307
Optionsprogram ¹		-1 366		1 580	215
Utdelning				-26 495	-26 495
Utgående balans 31/5 2025	688	283 178	-190	22 709	306 385

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2023	688	285 047	1 378	52 109	339 222
Periodens resultat				-4 644	-4 644
Valutakursdifferens			-725		-725
Summa totalresultatet			-725	-4 644	-5 369
Optionsprogram*		-671			-671
Utgående balans 31/5 2024	688	284 376	653	47 465	333 182

¹ En omföring mellan Övrigt tillskjutet kapital och Balanserat resultat avseende de pågående aktiesparprogrammen har gjorts under Q3 24-25 för att bättre återspegla programmens karaktär.

RESULTATRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Mar 25-Maj 25	Mar 24-Maj 24	Sep 24-Maj 25	Sep 23-Maj 24	Helår 23/24
Rörelsens intäkter	64 472	80 734	200 359	212 357	277 301
Rörelsens kostnader	-67 152	-73 728	-200 256	-219 911	-278 379
Avskrivningar & nedskrivningar	-4 191	-10 315	-12 825	-12 956	-17 274
Rörelseresultat	-6 871	-3 309	-12 722	-20 510	-18 352
Finansiella poster	-1 910	1 377	-5 694	-8 669	-41 995
Resultat före skatt	-8 781	-1 932	-18 416	-29 179	-60 347
Skatter	1 152	-1 181	898	2 140	1 097
Periodens resultat	-7 629	-3 113	-17 517	-27 039	-59 250

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

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	31/5 2025	31/5 2024	31/8 2024
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar	28 899	44 658	40 718
Materiella anläggningstillgångar	460	1 806	1 466
Finansiella anläggningstillgångar	26 101	61 942	28 083
Summa anläggningstillgångar	55 460	108 406	70 267
Omsättningstillgångar	36 342	40 053	35 396
Likvida medel	82 773	102 795	108 644
SUMMA TILLGÅNGAR	174 575	251 254	214 307

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Bundet eget kapital	688	688	688
Fritt eget kapital	138 164	214 004	181 961
Summa eget kapital	138 852	214 692	182 649
Långfristiga skulder	4 881	6 101	5 779
Kortfristiga skulder	30 842	30 460	25 879
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	174 575	251 254	214 307

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.

Mar 25-Maj 25

Mar 24-Maj 24

Sep 24-Maj 25

Sep 23-Maj 24

Helår 23/24

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	34 514	34 084	105 074	103 742	139 566
Annonsintäkter	28 454	35 014	93 923	112 492	142 721
Övrigt	0	713	1	713	1 144
Totalt	62 968	69 811	198 998	216 947	283 431

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Plattformsavgifter	−9 686	−9 330	−29 046	−28 688	−39 194
Serverkostnader	−4 318	−5 377	−16 014	−15 480	−20 576
Övriga försäljningskostnader	−702	−1 661	−3 194	−5 732	−7 123
Totalt försäljningskostnader	−14 706	−16 368	−48 255	−49 900	−66 894

NOT 3: SPELBIDRAG

Koncern

Försäljning i spel	34 514	34 084	105 074	103 742	139 566
Annonsintäkter	28 454	35 014	93 923	112 492	142 721
Övrig nettoomsättning	0	713	1	713	1 144
Nettoomsättning	62 968	69 811	198 998	216 947	283 431
Plattformsavgifter	−9 686	−9 330	−29 046	−28 688	−39 194
User acquisition	−12 728	−12 334	−37 866	−31 774	−40 632
Spelbidrag	40 554	48 147	132 086	156 485	203 605

	Mar 25-Maj 25	Mar 24-Maj 24	Sep 24-Maj 25	Sep 23-Maj 24	Helår 23/24
Belopp i TSEK					
NOT 4: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR					
Nyttjanderätter	-2 708	-2 672	-8 231	-7 879	-10 564
Inventarier, verktyg och installationer	-306	-355	-1 187	-1 778	-2 166
Intellectuella rättigheter	-1 565	-2 565	-6 695	-7 695	-12 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-10 170	-8 844	-29 633	-25 736	-34 868
Totalt	-14 749	-14 436	-45 746	-43 088	-59 858

Mar 25-Maj 25 Mar 24-Maj 24 Sep 24-Maj 25 Sep 23-Maj 24 Helår 23/24

Belopp i TSEK

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

Nettoomsättning	62 968	69 811	198 998	216 947	283 431
Annonsintäkter från avyttrad verksamhet (Primetime)	0	-1 834	-2 406	-5 378	-7 312
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	-1 834	-2 406	-5 378	-7 312
Justerad nettoomsättning	62 968	67 977	196 592	211 569	276 119
Organisk tillväxt	-7 %		-7 %		
Personalkostnad	-27 344	-29 138	-84 154	-111 301	-136 160
Personalkostnad avyttring (Primetime)	0	1 748	2 386	5 215	6 730
Forskningsavdrag netto ¹	0	0	0	21 566	21 566
Avslutat optionsprogram ²	0	-1 170	0	-1 170	-1 170
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	578	2 386	25 611	27 126
Justerad personalkostnad	-27 344	-28 560	-81 768	-85 690	-109 034
EBITDA	12 432	18 185	44 732	36 408	55 237
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	-1 834	-2 406	-5 378	-7 312
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	578	2 386	25 611	27 126
Övriga kostnader från avyttring (Primetime)	10	1 411	2 104	4 796	6 435
Resultat försäljning inkråm (Primetime)	0	0	2 000	0	0
Justeringsposter på EBITDA	0	0	0	-966	-966
Totala justeringsposter på EBITDA	10	155	4 084	24 063	25 283
Justerad EBITDA	12 442	18 340	48 816	60 471	80 520

¹ För mer information om forskningsavdraget, se Koncernens Q2 Delårsrapport 2023/24 samt koncernens Årsredovisning 2023/2024

² En återföring av ett avslutat optionsprogram totala kostnad redovisades felaktigt under Q3 23/24. Detta har ingen effekt på eget kapital eller bolagets finansiella ställning per bokslutsdatum, men påverkade det redovisade resultatet för perioden Q3 23/24.

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

FORTS.

2024/25

Mar 25-Maj 25 Mar 24-Maj 24 Sep 24-Maj 25 Sep 23-Maj 24 Helår 23/24

Belopp i TSEK

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

EBIT	-2 316	3 749	-1 014	-6 681	-4 621
Totala justeringsposter på EBITDA	10	155	4 084	24 063	25 283
Avskrivningar från avyttring (Primetime)	0	10	2	66	72
Nedskrivning IP	0	0	667	0	2 000
Totala justeringsposter på EBIT	10	165	4 753	24 129	27 355
Justerad EBIT	-2 306	3 914	3 739	17 448	22 734
Periodens resultat	-3 551	3 543	-1 269	-4 644	-3 216
Totala justeringsposter på EBIT	10	165	4 753	24 129	27 355
Finansiella poster från avyttring (Primetime)	0	0	1	1	51
Skatteeffekt på justeringsposter	-2	-275	-979	-5 411	-6 086
Totala justeringsposter på periodens resultat	8	-110	3 775	18 719	21 320
Justerat resultat	-3 543	3 433	2 506	14 075	18 104
Justerat resultat per aktie	-0,13	0,13	0,09	0,53	0,68

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
Tidigare rapporterad nettoomsättning	76 745	71 886	70 731	66 484	285 847
Rättelsebelopp försäljning i spel	0	-1 495	-920	0	-2 415
Rättad nettoomsättning	76 745	70 391	69 811	66 484	283 432
Tidigare rapporterade försäljningsavgifter	-18 153	-16 874	-17 288	-16 993	-69 308
Rättelsebelopp plattformsavgifter	0	1 495	920	0	2 415
Rättade försäljningsavgifter	-18 153	-15 379	-16 368	-16 993	-66 893
Tidigare rapporterad ARPDau	6,8	6,6	6,3	6,5	
Rättelsebelopp	0,0	-0,1	-0,1	0,0	
Rättad ARPDau	6,8	6,5	6,2	6,5	

GOOD TIMES