



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]
DELÅRSRAPPORT & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
SEP—AUG 2024/25

Q4

2024/25

DELÅRSRAPPORT & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ SEP—AUG 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 ORDPEL OCH TRIVIA, MED EN KATALOG AV SPEL SOM QUIZKAMPEN, CROZZLE, 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



PERIODEN JUN 2025 TILL AUG 2025 I SAMMANDRAG

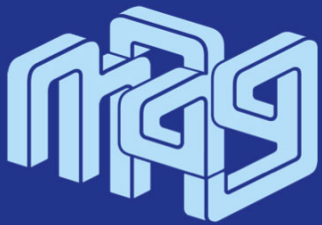
- Justerad EBITDA för kvartalet var 5 055 TSEK (20 049 TSEK), en minskning med 14 995 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 76 817 TSEK (66 484 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 16 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för kvartalet var 76 817 TSEK (64 550 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 19 %
- Koncernens justerade nettoomsättning i USD för kvartalet var 8 018 TUSD (6 118 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 31 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 31 031 TSEK (47 120 TSEK), en minskning med 34 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 9,5 US cents (6,5 US cents), en ökning med 46 %
- Resultat per aktie under kvartalet var –0,31 SEK/aktie (0,05 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var –0,31 SEK/aktie (0,15 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 34 354 TSEK (8 858 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 0,9 miljoner respektive 2,3 miljoner under kvartalet, en minskning med 13 % respektive 14 %

PERIODEN SEP 2024 TILL AUG 2025 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för perioden var 53 870 TSEK (80 520 TSEK), en minskning med 26 649 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 275 816 TSEK (283 431 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 3 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för perioden var 273 410 TSEK (276 119 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 1 %
- Koncernens justerade nettoomsättning i USD för perioden var 26 884 TUSD (26 000 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 3 %
- Koncernens spelbidrag för perioden var 163 118 TSEK (203 605 TSEK), en minskning med 20 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 7,5 US cents (6,5 US cents), en ökning med 14 %
- Resultat per aktie under perioden var –0,36 SEK/aktie (–0,12 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var –0,21 SEK/aktie (0,68 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 72 220 TSEK (40 632 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,0 miljoner respektive 2,5 miljoner under perioden, en minskning med 11 % respektive 14 %

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN JUN 2025 TILL AUG 2025

- Inga väsentliga händelser har registrerats under perioden



MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET TILLVÄXTEN TAR FART IGEN

2024/25

Betydande tillväxt i intäkter och ARPDAU

Intäkterna i Q4 ökade med 22 % jämfört med Q3 och nådde 77 MSEK, den högsta nivån på nästan två år. Justerat för avyttringar ökade intäkterna med 19 % jämfört med föregående år, och mätt i USD var tillväxten 31 %. Den huvudsakliga drivkraften bakom tillväxten är den fortsatta uppskalningen av vårt senaste spel Crozzle, som påbörjades i slutet av Q3.

Den genomsnittliga intäkten per dagligt aktiv användare (ARPDAU) ökade med 46 % jämfört med förra året, drivet av förbättringar i flera spel och i synnerhet av en exceptionell ARPDAU i Crozzle. Det är glädjande att se en så markant förbättring i ett av våra viktigaste nyckeltal. Fler spelare väljer att betala i våra spel, och Crozzles effektiva annonsintäktsmodell höjer värdet på varje aktiv spelare.

Högkvalitativ user acquisition

Vi är glada över att ha låst upp motorn för user acquisition (UA), vilken bidrog till den starka tillväxten i Q4. Investeringarna i UA under kvartalet var nästan lika stora som under Q1–Q3 tillsammans.

Vi justerar kampanjer dagligen baserat på trafikens kvalitet och förväntade resultat, vilket gör att investeringsvolymerna varierar från dag till dag och vecka till vecka. Att vara strikt datadrivna istället för att arbeta med fasta budgetar är vårt sätt att optimera långsiktig lönsamhet – och det är så vi väljer att driva verksamheten. Halvvägs in i Q1 har våra genomsnittliga dagliga UA-utgifter minskat jämfört med Q4, men detta kan mycket väl förändras innan kvartalet är slut. Vi ökar UA-investeringarna där de driver hållbar, långsiktig lönsamhet.

Vi har sett en hälsosam avkastning hittills för Crozzle-investeringarna, där mer än hälften av investerade medel i Q4 återbetalats under kvartalet. Denna återbetalningsprofil har gjort det möjligt att bibehålla en god kassaposition under Crozzles tidiga uppskalningsfas. Vårt standardmål är en återbetalningstid på 180 dagar och vi siktar mot att uppnå 1,5–2 gångers avkastning inom 2–3 år.

Vi inledde kvartalet med en kassa på 94 MSEK och avslutade på 87 MSEK, samtidigt som vi investerade 34 MSEK i UA och ökade kvartalsintäkterna med 22 % till 77 MSEK.



Expansion av Crozzle

Vi är optimistiska vad gäller Crozzles långsiktiga potential och ser detta första hela kvartal av uppskalning som bara början. UA ser särskilt stark ut på iOS, och det finns stor tillväxtpotential när vi får Android att skala bättre. Vi tror att Crozzle är ännu ett "evergreen"-spel i vår portfölj som kommer att skapa värde för MAG under många år framöver.

Från och med Q1 har vi lanserat spelet i Sverige, vilken är den första marknaden utanför den engelskspråkiga världen. En bredare expansion mot de största europeiska marknaderna planeras under de kommande månaderna.

För att stödja spelets globala expansion använder vi AI för att skapa spelinnehåll på ett mycket kostnadseffektivt sätt. AI hjälper oss också att producera annonseringsmaterial i hög takt, vilket är avgörande i en verksamhet med stora UA-volymer.

Nya spel i marknadstestning

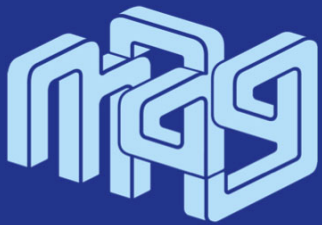
Aktiviteten inom avdelningen för nyspelsutveckling fortsätter i högt tempo. Vår gemensamma plattform för spelutveckling förbättras varje månad, då varje nytt spel bidrar till att stärka plattformen. Som planerat och kommunicerat i Q3 lanserade vi två nya spel för marknadstester under Q4, och dessa fortsätter att testas och utvecklas under Q1. Vår formel för nya spel bygger på små, snabba team som utnyttjar den nya plattformen – och eftersom den fungerar så väl, förväntar vi oss fler nya spel i marknadstestning under H1.

Positiva utsikter för våra största spel

Quizkampens lagspelsevent *Team Play* fortsätter att prestera starkt på våra testmarknader Sverige, Storbritannien, Italien och Polen. Spelarengagemang och intäkter förbättras och deltagandet i lag ökar över tid. Vi tror att detta kan ha en betydande effekt på Quizkampens intäkter under kommande år och kommer att fortsätta optimera *Team Play* på testmarknaderna innan utrullning på de tyskspråkiga marknaderna under Q1.

Wordzee hade stabila intäkter i Q4. Fokus inför det nya räkenskapsåret är att återgå till tillväxt, baserat på att spelet släpps på vår nya tekniska plattform under Q1. Under testningen av den nya versionen har vi sett markanta förbättringar i kvalitetsmått, såsom starttider, vilket förväntas påverka spelarengagemanget positivt.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET TILLVÄXTEN TAR FART IGEN

2024/25

Plattformssatsningar som ger resultat

Vi har som mål att utveckla högkvalitativ mjukvara som kan återanvändas, vilket gör det möjligt att investera mer i kvalitet. Det är både spännande för utvecklarna och ger spelarna en mer polerad och högkvalitativ upplevelse.

En förbättrad plattform erbjuder flera fördelar: snabbare uppstartstider leder till bättre retention och engagemang, och mindre unik kod per spel gör utvecklingen snabbare och mindre felbenägen. Det slutgiltiga målet är att bli en effektivare spelutvecklare med de bästa spelen på marknaden – trots att våra team är mindre än många konkurrenters.

Våra investeringar de senaste åren i att bygga en gemensam plattform börjar nu ge tydliga positiva effekter på produktionstakten, och detta kommer att få en allt starkare kumulativ effekt när fler av våra spel delar komponenter.

Ett år av nya möjligheter

Den starka tillväxten i intäkter och ARPDau, den spännande pipeline av nya spel och den framgångsrika uppskalningen av Crozzle är ett kvitto på våra teams hårda arbete. I kombination med bolagets strategiska förflyttning mot ett plattformbaserat arbetssätt tror vi att dessa faktorer utgör en vinnande formel. Jag vill tacka våra aktieägare för ert intresse i vår resa, och alla på MAG för ert engagemang och hängivna arbete med att ta oss till nästa nivå som spelutvecklare.

Med Crozzles tidiga framgång, en växande pipeline av nya spel och en plattform som gör alla team starkare, har vi all anledning att tro på en ljus och spännande framtid för MAG.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2024/25

		Not	Jun 25-aug 25	Jun 24-aug 24	Förändring	Sep 24-aug 25	Sep 23-aug 24	Förändring
Nettoomsättning	TSEK	1,5,6	76 817	66 484	16 %	275 816	283 431	-3 %
Justerad nettoomsättning	TSEK	5	76 817	64 550	19 %	273 410	276 119	-1 %
Valuta (USD)	SEK/USD		9,58	10,55	-9 %	10,17	10,62	-4 %
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		8 020	6 301	27 %	27 111	26 681	2 %
Justerad nettoomsättning USD	TUSD		8 018	6 118	31 %	26 884	26 000	3 %
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1, 6	38 545	35 824	8 %	143 620	139 566	3 %
Annonssintäkter	TSEK	1, 5	37 924	30 229	25 %	131 847	142 721	-8 %
User acquisition	TSEK		-34 354	-8 858	288 %	-72 220	-40 632	78 %
Spelbidrag	TSEK	3	31 031	47 120	-34 %	163 118	203 605	-20 %
EBITDA	TSEK		5 055	18 829		49 786	55 237	
EBITDA marginal ¹	%		7 %	28 %	-22	18 %	19 %	-1
Justerad EBITDA	TSEK	5	5 055	20 049		53 870	80 520	
Justerad EBITDA marginal ¹	%		7 %	30 %	-24	20 %	28 %	-9
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		-9 872	2 059		-10 886	-4 621	
Rörelseresultat marginal ¹	%		-13 %	3 %	-16	-4 %	-2 %	-2
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	5	-9 872	5 285		-6 133	22 734	
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		-13 %	8 %	-21	-2 %	8 %	-10
Periodens resultat	TSEK		-8 145	1 428		-9 414	-3 216	
Periodens resultat per aktie	SEK		-0,31	0,05		-0,36	-0,12	
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	5	-0,31	0,15		-0,21	0,68	
Fritt kassaflöde	TSEK		-2 650	9 689		7 542	12 440	
Medelantal anställda	FTE		96	106	-10 %	98	107	-9 %
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		0,9	1,1	-13 %	1,0	1,1	-11 %
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,3	2,7	-14 %	2,5	2,9	-14 %
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		48	42	15 %	43	41	4 %
ARPPDAU	US \$ cent	6	9,5	6,5	46 %	7,5	6,5	14 %

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

MAGs nya engagerande korsordsspel

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

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



MAG:s unika tillväxtspel

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

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

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



Europas största frågesportsspel på mobil

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

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

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

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



Quizkampen



Ruzzle - pålitlig och framgångsrik evergreen

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

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

Word Domination - evergreen med engagerad spelarbas

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

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

WordBrain - evergreen med stabil intäktsström

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 JUN 2025 TILL AUG 2025

2024/25

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under kvartalet till 76 817 TSEK (66 484 TSEK), en ökning med 16 %. Jämförelseperioden innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för kvartalet var 76 817 TSEK (64 550 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 19 %. Koncernens justerade nettoomsättning i USD för kvartalet var 8 018 TUSD (6 118 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 31 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 8 581 TSEK (10 010 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under kvartalet till 795 TSEK (235 TSEK) och innehåller valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader för kvartalet uppgick totalt till 81 140 TSEK (57 901 TSEK). Av dessa var 16 147 TSEK (16 993 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 34 354 TSEK (8 858 TSEK) kostnader för user acquisition och 6 683 TSEK (7 190 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 23 956 TSEK (24 860 TSEK), en minskning med 4 %. Jämförelseperioden innehåller personalkostnader från avyttrad verksamhet. Den justerade personalkostnaden* uppgick till 23 956 TSEK (23 345 TSEK) en ökning med 3 %.

EBITDA för kvartalet var 5 055 TSEK (18 829 TSEK). Justerad EBITDA* för kvartalet var 5 055 TSEK (20 049 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 926 TSEK (16 770 TSEK), varav 10 445 TSEK (9 132 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Under jämförelseperioden har de immateriella rättigheterna för spelet Primetime skrivits ned med 2 000 TSEK. Detta till följd av nedskrivningstester.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet var -9 872 TSEK (2 059) TSEK. Justerad EBIT* var -9 872 TSEK (5 285) TSEK. Resultat före skatt uppgick till -9 944 TSEK (2 225 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 555 TSEK (913 TSEK) och finansiella kostnader till 627 TSEK (748 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 -8 145 TSEK (1 428 TSEK). Kvartalets resultat per aktie var -0,31 SEK/aktie (0,05 SEK/aktie).

Kvartalets justerade resultat per aktie* var -0,31 TSEK (0,15 TSEK). Snitt antal aktier under kvartalet var 26 494 653 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 6 129 TSEK (19 784 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -8 779 TSEK (-10 095 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -3 006 TSEK (-2 959 TSEK).

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



KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2024 TILL AUG 2025

2024/25

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 275 816 TSEK (283 431 TSEK), en minskning med 3 %. Jämförelseperioden samt i viss mån även perioden, innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för perioden var 273 410 TSEK (276 119 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 1 %. Koncernens justerade nettoomsättning i USD för perioden var 26 884 TUSD (26 000 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 3 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 46 666 TSEK (46 168 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 4 664 TSEK (1 596 TSEK) och innehåller främst valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 277 360 TSEK (275 959 TSEK). Av dessa var 64 402 TSEK (66 893 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 72 220 TSEK (40 632 TSEK) kostnader för user acquisition och 32 628 TSEK (32 273 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. De övriga rörelsekostnaderna innehåller i jämförelseperioden förlusten av inkråmsförsäljningen avseende Primetime om 2 000 TSEK.

Personalkostnader uppgick till 108 110 TSEK (136 160 TSEK), en minskning med 21 %. Jämförelseperioden, samt i viss mån även perioden, innehåller personalkostnader från avyttrad verksamhet, jämförelseperioden innehåller även en återföring av ett forskningsavdrag samt ett avslutat optionsprogram. Den justerade personalkostnaden* uppgick till 105 724 TSEK (109 034 TSEK) en minskning med 3 %. Medelantalet anställda under perioden var 98 (107), en minskning med 9 %.

EBITDA för perioden var 49 786 TSEK (55 237 TSEK). Justerad EBITDA* för perioden var 53 870 TSEK (80 520 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 60 672 TSEK (59 859 TSEK), varav 40 079 TSEK (34 868 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 -10 886 TSEK (-4 621 TSEK). Justerad EBIT* var -6 133 TSEK (22 734 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till -11 403 TSEK (-3 701 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 3 581 TSEK (4 433 TSEK) och finansiella kostnader till 4 097 TSEK (3 513 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 och kostnadsränta på finansiell leasing.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -9 414 TSEK (-3 216 TSEK). Periodens resultat per aktie var -0,36 SEK/aktie (-0,12 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie* var -0,21 TSEK (0,68 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 211 769 TSEK (213 992 TSEK), varav 125 634 TSEK (126 184 TSEK) avser goodwill och 86 135 TSEK (87 808 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning 64 342 TSEK (57 755 TSEK) samt förvärvade intellektuella rättigheter 21 793 TSEK (30 053 TSEK). De immateriella rättigheterna för Primetime är nu fullt nedskrivna.

Materiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 8 952 TSEK (20 059 TSEK) och bestod i huvudsak av nyttjanderätter 8 248 TSEK (18 282 TSEK).

Finansiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 9 727 TSEK (7 823 TSEK) och bestod av andra långfristiga fordringar vilket till största del är hyresdepositioner 4 084 TSEK (4 102 TSEK) samt uppskjuten skatt 5 643 TSEK (3 721 TSEK).

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar uppgick vid periodens slut till 130 587 TSEK (160 179 TSEK) och bestod i huvudsak av kundfordringar 33 398 TSEK (28 993 TSEK) samt likvida medel 87 450 TSEK (121 835 TSEK).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 298 184 TSEK (334 972 TSEK), motsvarande 11,3 SEK/aktie (12,6 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 82,6 % (83,3 %).

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 21 409 TSEK (26 331 TSEK) och bestod i huvudsak av uppskjuten skatteskuld 17 744 TSEK (18 088 TSEK) samt långfristig del av leasingsskuld 3 665 TSEK (8 243 TSEK).

Kortfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 41 442 TSEK (40 751 TSEK) och bestod i huvudsak av leverantörsskulder 18 209 TSEK (9 628 TSEK), upplupna kostnader 13 769 TSEK (13 497 TSEK) samt kortfristig del av leasingsskuld 5 334 TSEK (11 693 TSEK).

Koncernen har räntebärande skulder på 8 999 TSEK (19 936 TSEK) vilka avser finansiell leasing och återfinns i balansräkningen under kortfristig del av leasingsskuld samt långfristig del av leasingsskuld.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN JUN 2025 TILL AUG 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 38 545 TSEK (35 824 TSEK), en ökning med 8 % jämfört med samma period föregående år.

Nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 37 924 TSEK (30 229 TSEK), en ökning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

Spelbidrag för perioden var 31 031 TSEK (47 120 TSEK), en minskning med 34 % jämfört med samma period föregående år.

DAU för perioden var 0,9 miljoner (1,1 miljoner), en minskning med 13 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,3 miljoner (2,7 miljoner), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 48 tusen (42 tusen), en ökning med 15 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 9,5 US \$ cent (6,5 US \$ cent), en ökning med 46 % jämfört med samma period föregående år.

MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 85 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det tre dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 23 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.

ÅRSREDOVISNING SAMT BESLUT OM FÖRSLAG TILL UTDELNING

Styrelsen i MAG Interactive AB (publ) har beslutat att föreslå till årsstämman 2026 att anta beslut om att inte betala någon utdelning för det finansiella året 2024/2025

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

Årsstämma 2024/2025	21 januari 2026
Delårsrapport Q1 september – november 2025	21 januari 2026
Delårsrapport Q2 december 2025 – februari 2026	1 april 2026
Delårsrapport Q3 mars – maj 2026	24 juni 2026

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 22 oktober 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 22 oktober 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	Jun 25-aug 25	Jun 24-aug 24	Sep 24-aug 25	Sep 23-aug 24
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	1,5,6	76 817	66 484	275 816	283 431
Aktiverat arbete för egen räkning		8 581	10 010	46 666	46 168
Övriga intäkter		795	235	4 664	1 596
Summa		86 194	76 729	327 146	331 196
Rörelsens kostnader					
Försäljningskostnader	2,6	-16 147	-16 993	-64 402	-66 893
User acquisition		-34 354	-8 858	-72 220	-40 632
Övriga externa rörelsekostnader	5	-6 683	-7 190	-32 628	-32 273
Personalkostnader	5	-23 956	-24 860	-108 110	-136 160
Summa Rörelsens kostnader		-81 140	-57 901	-277 360	-275 959
EBITDA	5	5 055	18 829	49 786	55 237
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-14 926	-16 770	-60 672	-59 859
Rörelseresultat (EBIT)	5	-9 872	2 059	-10 886	-4 621
Finansiella poster					
Finansiella intäkter		555	913	3 581	4 433
Finansiella kostnader		-627	-748	-4 097	-3 513
Summa finansiella poster		-72	165	-517	920
Resultat före skatt	5	-9 944	2 225	-11 403	-3 701
Skatter		1 799	-797	1 989	485
Periodens resultat	5	-8 145	1 428	-9 414	-3 216
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser		-214	195	-1 252	-530
Summa totalresultat för perioden		-8 359	1 622	-10 666	-3 746

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,31	0,05	-0,36	-0,12
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,31	0,05	-0,36	-0,12
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt ('000)	26 513	26 495	26 499	26 495
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt ('000)	26 530	26 495	26 530	26 495

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2024/25

Belopp i TSEK	Not	31/8 2025	31/8 2024
TILLGÅNGAR			
Goodwill		125 634	126 184
Övriga immateriella tillgångar		86 135	87 808
Summa immateriella tillgångar	4	211 769	213 992
Nyttjanderätter		8 248	18 282
Inventarier, verktyg och installationer		703	1 777
Summa materiella anläggningstillgångar	4	8 952	20 059
Andra långfristiga fordringar		4 084	4 102
Uppskjuten skattefordran		5 643	3 721
Summa finansiella anläggningstillgångar		9 727	7 823
Summa anläggningstillgångar		230 447	241 874
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar		33 398	28 993
Aktuella skattefordringar		19	464
Övriga kortfristiga fordringar		1 940	2 058
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		7 781	6 829
Likvida medel		87 450	121 835
Summa omsättningstillgångar		130 587	160 179
SUMMA TILLGÅNGAR		361 034	402 054

KONCERNENS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2024/25

Belopp i TSEK	Not	31/8 2025	31/8 2024
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		688	688
Övrigt tillskjutet kapital		283 178	284 544
Reserver		–405	847
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		14 722	48 893
Summa eget kapital		298 184	334 972
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld		17 744	18 088
Långfristiga leasingskulder		3 665	8 243
Summa långfristiga skulder		21 409	26 331
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		18 209	9 628
Aktuell skatteskuld		437	1 461
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		13 769	13 497
Kortfristiga leasingskulder		5 334	11 693
Övriga kortfristiga skulder		3 693	4 473
Summa kortfristiga skulder		41 442	40 751
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		361 034	402 054

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

2024/25

Belopp i TSEK	Not	Jun 25-aug 25	Jun 24-aug 24	Sep 24-aug 25	Sep 23-aug 24
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat (EBIT)		-9 872	2 059	-10 886	-4 621
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet					
LTIP		152	168	372	-485
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		0	0	0	-966
Avskrivningar och nedskrivningar	4	14 926	16 770	60 672	59 858
Resultat av inkrämsöverlåtelse		0	0	2 000	0
Vändning retroaktivt forskningsavdrag		0	0	0	5 290
Erhållen ränta		555	913	2 949	4 433
Erlagd ränta		-98	-159	-551	-1 606
Betalda skatter		-325	398	-2 705	-1 669
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		5 339	20 150	51 851	60 234
Ökning/minskning av rörelsefordringar		-6 797	4 052	-4 350	9 623
Ökning/minskning av rörelseskulder		7 587	-4 419	7 035	-1 069
Förändring av rörelsekapital		790	-366	2 685	8 554
Kassaflöde från den löpande verksamheten		6 129	19 784	54 536	68 788
Investeringsverksamheten					
Balanserade utvecklingskostnader		-8 581	-10 010	-46 666	-46 168
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-198	-85	-328	-328
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	0	-9 852
Avyttring av inkräm, netto likvidpåverkan		0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-8 779	-10 095	-46 994	-56 348
Fritt kassaflöde		-2 650	9 689	7 542	12 440
Finansieringsverksamheten					
Optionsprogram		0	0	0	-18
Amortering av leasingskulder		-3 006	-2 959	-11 718	-10 859
Utdelning		0	0	-26 495	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-3 006	-2 959	-38 213	-10 878
Ökning/minskning likvida medel					
Periodens kassaflöde		-5 656	6 730	-30 671	1 562
Kursdifferenser		-643	-443	-3 714	-2 157
Likvida medel vid periodens början		93 748	115 548	121 835	122 429
Likvida medel vid periodens slut		87 450	121 835	87 450	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				–9 414	–9 414
Valutakursdifferens			–1 252		–1 252
Summa totalresultatet			–1 252	–9 414	–10 666
Optionsprogram ¹		–1 366		1 738	372
Utdelning				–26 495	–26 495
Utgående balans 31/8 2025	688	283 178	–405	14 722	298 184

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				–3 216	–3 216
Valutakursdifferens			–530		–530
Summa totalresultatet			–530	–3 216	–3 746
Optionsprogram*		–503			–503
Utgående balans 31/8 2024	688	284 544	847	48 893	334 972

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	Jun 25-aug 25	Jun 24-aug 24	Sep 24-aug 25	Sep 23-aug 24
Rörelsens intäkter	77 607	65 117	277 965	277 301
Rörelsens kostnader	-84 577	-58 641	-284 833	-278 379
Avskrivningar & nedskrivningar	-4 094	-4 318	-16 919	-17 274
Rörelseresultat	-11 064	2 158	-23 787	-18 352
Finansiella poster*	15 830	-33 326	10 136	-41 995
Resultat före skatt	4 765	-31 168	-13 651	-60 347
Bokslutsdispositioner (koncernbidrag)	-20 030	0	-20 030	0
Skatter	5 879	-1 043	6 778	1 097
Periodens resultat	-9 386	-32 211	-26 903	-59 250

* Raden innehåller nedskrivningar av aktier i dotterbolag om 6 MSEK för innevarande kvartal och 12 MSEK för innevarande år, till följd av nedskrivningstester. Finansiella poster innehåller också en anteciperad utdelning från dotterbolag om 20 MSEK för innevarande kvartal. I moderbolaget återfinns inga poster som redovisas som övrigt totalresultat varför summa totalresultat överensstämmer med periodens resultat.

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	31/8 2025	31/8 2024
TILLGÅNGAR		
Immateriella anläggningstillgångar	24 960	40 718
Materiella anläggningstillgångar	391	1 466
Finansiella anläggningstillgångar	25 393	28 083
Summa anläggningstillgångar	50 744	70 267
Omsättningstillgångar	41 331	35 396
Likvida medel	77 896	108 644
SUMMA TILLGÅNGAR	169 971	214 307

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Bundet eget kapital	688	688
Fritt eget kapital	128 931	181 961
Summa eget kapital	129 619	182 649
Långfristiga skulder	4 489	5 779
Kortfristiga skulder	35 863	25 879
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	169 971	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.

	Jun 25-aug 25	Jun 24-aug 24	Sep 24-aug 25	Sep 23-aug 24
Belopp i TSEK				

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	38 545	35 824	143 620	139 566
Annonsintäkter	37 924	30 229	131 847	142 721
Övrigt	348	431	349	1 144
Totalt	76 817	66 484	275 816	283 431

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Plattformsavgifter	-11 432	-10 506	-40 478	-39 194
Serverkostnader	-4 044	-5 095	-20 058	-20 576
Övriga försäljningskostnader	-671	-1 392	-3 865	-7 123
Totalt försäljningskostnader	-16 147	-16 993	-64 401	-66 893

NOT 3: SPELBIDRAG

Koncern

Försäljning i spel	38 545	35 824	143 620	139 566
Annonsintäkter	37 924	30 229	131 847	142 721
Övrig nettoomsättning	348	431	349	1 144
Nettoomsättning	76 817	66 484	275 816	283 431
Plattformsavgifter	-11 432	-10 506	-40 478	-39 194
User acquisition	-34 354	-8 858	-72 220	-40 632
Spelbidrag	31 031	47 120	163 118	203 605

	Jun 25-aug 25	Jun 24-aug 24	Sep 24-aug 25	Sep 23-aug 24
Belopp i TSEK				
NOT 4: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR				
Nyttjanderätter	-2 707	-2 684	-10 939	-10 564
Inventarier, verktyg och installationer	-208	-388	-1 395	-2 166
Intellectuella rättigheter	-1 565	-4 565	-8 260	-12 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-10 445	-9 132	-40 079	-34 868
Totalt	-14 925	-16 769	-60 673	-59 858

Belopp i TSEK

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

	Jun 25-aug 25	Jun 24-aug 24	Sep 24-aug 25	Sep 23-aug 24
Nettoomsättning	76 817	66 484	275 816	283 431
Annonsintäkter från avyttrad verksamhet (Primetime)	0	-1 934	-2 406	-7 312
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	-1 934	-2 406	-7 312
Justerad nettoomsättning	76 817	64 550	273 410	276 119
Organisk tillväxt	19 %		-1 %	
Personalkostnad	-23 956	-24 860	-108 110	-136 160
Personalkostnad avyttring (Primetime)	0	1 515	2 386	6 730
Forskningsavdrag netto ¹	0	0	0	21 566
Avslutat optionsprogram ²	0	0	0	-1 170
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	1 515	2 386	27 126
Justerad personalkostnad	-23 956	-23 345	-105 724	-109 034
EBITDA	5 055	18 829	49 786	55 237
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	-1 934	-2 406	-7 312
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	1 515	2 386	27 126
Övriga kostnader från avyttring (Primetime)	0	1 639	2 104	6 435
Resultat försäljning inkråm (Primetime)	0	0	2 000	0
Justeringsposter på EBITDA	0	0	0	-966
Totala justeringsposter på EBITDA	0	1 220	4 084	25 283
Justerad EBITDA	5 055	20 049	53 870	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

	Jun 25-aug 25	Jun 24-aug 24	Sep 24-aug 25	Sep 23-aug 24
Belopp i TSEK				
FORTS. NOT 5: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT				
EBIT	-9 872	2 059	-10 886	-4 621
Totala justeringsposter på EBITDA	0	1 220	4 084	25 283
Avskrivningar från avyttring (Primetime)	0	6	2	72
Nedskrivning IP	0	2 000	667	2 000
Totala justeringsposter på EBIT	0	3 226	4 753	27 355
Justerad EBIT	-9 872	5 285	-6 133	22 734
Periodens resultat	-8 145	1 428	-9 414	-3 216
Totala justeringsposter på EBIT	0	3 226	4 753	27 355
Finansiella poster från avyttring (Primetime)	0	50	1	51
Skatteeffekt på justeringsposter	0	-675	-979	-6 086
Totala justeringsposter på periodens resultat	0	2 601	3 775	21 320
Justerat resultat	-8 145	4 029	-5 639	18 104
Justerat resultat per aktie	-0,31	0,15	-0,21	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