



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

SEP—AUG 2025/26

Q4

2025/26

DELÅRSRAPPORT & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ SEP—AUG 2025/26

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

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



PERIODEN JUN 2026 TILL AUG 2026 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 63 583 TSEK (76 817 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 17 %
- EBITDA för kvartalet var 18 737 TSEK (5 054 TSEK), en ökning med 13 683 TSEK
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 42 050 TSEK (31 031 TSEK), en ökning med 36 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 9,1 US cents (9,5 US cents), en minskning med 5 %
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,10 SEK/aktie (–0,31 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,10 SEK/aktie (–0,31 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 12 973 TSEK (34 354 TSEK)

PERIODEN SEP 2025 TILL AUG 2026 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 263 903 TSEK (275 816 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 4 %
- EBITDA för perioden var 62 669 TSEK (49 786 TSEK), en ökning med 12 883 TSEK
- Koncernens spelbidrag för perioden var 163 790 TSEK (163 118 TSEK), en ökning med 0,4 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 9,0 US cents (7,5 US cents), en ökning med 21 %
- Resultat per aktie under perioden var 0,04 SEK/aktie (–0,36 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var –0,02 SEK/aktie (–0,21 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 64 411 TSEK (72 220 TSEK)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER OCH EFTER PERIODEN JUN 2026 TILL AUG 2026

- Inga väsentliga händelser har registrerats under perioden

Året i siffror

Nettoomsättningen för helåret uppgick till 264 MSEK, en minskning med 4 % jämfört med föregående räkenskapsår, med ett EBIT på 1 MSEK jämfört med en förlust på 11 MSEK. EBITDA uppgick till 63 MSEK, en ökning med 26 % och vi genererade en EBITDA-marginal på 24 % jämfört med 18 % föregående år.

Portföljens genomsnittliga intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) för helåret var 9,0 US-cent jämfört med 7,5 förra året, en ökning med 21 % och den högsta nivån någonsin för ett helår. Den främsta drivkraften bakom förbättringen är ett ökat fokus på en rikare live-ops-upplevelse, inklusive side cores, som körs i flera av våra spel.

Under det fjärde kvartalet uppgick nettoomsättningen till 64 MSEK, en minskning med 17 % jämfört med samma kvartal föregående år, med ett EBIT på 3 MSEK jämfört med en förlust på 10 MSEK. Både omsättningsutvecklingen och det förbättrade resultatet påverkades av den lägre investeringsnivån i user acquisition (UA) under kvartalet. Vi investerade 13 MSEK i UA, jämfört med 34 MSEK för ett år sedan. De lägre UA-investeringarna bidrog positivt till resultatet, men påverkade samtidigt omsättningen negativt.

Ett rikare live-ops-erbjudande i våra befintliga spel

Allt vi bygger syftar till en sak: att utveckla en mer konkurrenskraftig portfölj. Våra spel har alltid varit välgjorda. Vår nya tekniska plattform och vår gemensamma *playbook* av funktioner tillför konkurrenskraft i hur vi driver spelen; mer av det som fungerar, i fler av våra spel, snabbare. Det vi kallar vår *playbook* är en uppsättning funktioner som är vanliga i framgångsrika casual-mobilspel, till exempel ett så kallat *Battle Pass* eller en *Piggy Bank*. Vi implementerar *playbook*-funktionerna i hög takt, med målet att rulla ut dem i alla våra viktigaste spel.

Crozzle slutförde under kvartalet migreringen till den senaste versionen av vår tekniska plattform. De migrerade spelen visar ökad speltid per daglig aktiv användare och bättre retention bland nya spelare. Ännu viktigare är att funktioner nu kan byggas en gång och sedan integreras i flera spel inom loppet av några dagar eller veckor i stället för månader. Wordzee fick under sin migrering två nya side cores som helt och hållet byggts av andra team, och vårt gemensamma flöde av funktioner levererar nu till både Wordzee och Crozzle.

I oktober lanserar Crozzle en efterlängtat och efterfrågad funktion, nämligen *Friend Games*. Spelet erbjuder nu både snabba matcher med direkt respons, såväl som vän-matcher där spelaren och deras vänner turas om att lösa korsord. Vi har i flera av våra andra spel sett hur relationer som byggs i spelet kan lägga grunden för många års engagemang. Vår ambition för Crozzle är att bygga det till ytterligare ett evergreen-spel som kommer att vara en del av vår portfölj under många år framöver, och *Friend Games* är en viktig pusselbit i den utvecklingen.



Under kvartalet lanserade vi en ny version av side coren Blaster i Quizkampen. Utöver förbättrad grafik lade vi också till nya funktioner som pre-game boosters och win streaks. Drivet av detta har Quizkampen sett en betydande ökning av speltid och intäkter från Blaster.

En snabbare nyspelsutveckling

I vår förra rapport skrev vi att testning av fem till sex spelkoncept per år hade varit en hög takt för ett bolag av vår storlek tidigare, men att vi nu såg en realistisk väg mot att testa ungefär lika många koncept varje kvartal. Under det fjärde kvartalet hade vi sex nya spel i testning: två triviaspel och fyra ordspel, var och ett med distribution via appbutikerna och analys av spelardata. Den här takten är möjlig eftersom tidiga koncept nu byggs nästan helt med AI, vilket gör dem billiga att bygga, mäta och utvärdera. De flesta nya spel kommer inte att hitta en publik. Det är just därför antalet kvalificerade försök vi har råd med varje år är en av de viktigaste siffrorna i vår verksamhet, och vi har mångdubblat den siffran redan inom det kvartal vi satte målet.

De båda delarna av portföljen samverkar. AI tar oss snabbt och till låg kostnad till en validerad idé. Vår tekniska plattform är det som tar en validerad idé till en komplett produkt på kort tid, eftersom de funktioner som behövs i stor utsträckning redan finns och redan är byggda.

Vi ser en betydande produktivitetsökning inom hela produktutvecklingen och kommer att satsa ännu mer på detta under året för att maximera våra möjligheter att rida på den spännande våg av tekniska framsteg som pågår just nu. En del av detta är att rekrytera mer spetskompetens inom produktledning och speldesign. Det kommande året innebär investeringar i en spännande framtid, med målet att ta bolaget till en ny nivå vad gäller produktprestanda och operativ kapacitet.

User acquisition följer konkurrenskraften

Vi investerar så mycket i UA som är möjligt inom de återbetalningsregler som skyddar vårt framtida kassaflöde. Vår generella regel är 180 dagar till full återbetalning, men den kan förlängas när ett spel har en bevisad långsiktig utveckling av livstidsvärdet (LTV) som motiverar det. Det långsiktiga målet för varje kohort är att ge minst 50 % avkastning utöver den initiala investeringen inom 2–3 år.

Dessa regler är ett förhållningssätt, inte ett mål. Det som avgör hur mycket de tillåter är hur konkurrenskraftiga våra spel är: ju bättre ett spel presterar, desto mer volym godkänner våra prediktionsmodeller med en oförändrad återbetalningsprofil. UA är därför en konsekvens av arbetet som beskrivs ovan snarare än en egen hävstång, och fortsätter att vara en central drivkraft för långsiktig tillväxt.

Lönsamhet under ett enskilt kvartal är inte ett mål i sig. Vi bygger mot 500 MSEK i årlig omsättning och ett EBIT på 100 MSEK, och på vägen dit kommer vårt resultat att variera med hur mycket vi kan investera i UA.



Det kommande året

Vi går in i det nya räkenskapsåret med en produktpipeline och en testtakt för nya spel som vi aldrig tidigare haft: en teknisk plattform och en uppsättning *playbook*-funktioner som gör varje spel vi driver mer konkurrenskraftigt, samt en portfölj av live-spel som finansierar nyspelsutvecklingen. Under året kommer vårt arbete att fokusera på att omvandla det starka momentum vi har i produktutvecklingen till ökade UA-volymer och intäktstillväxt. Möjligheterna framför oss är stora, och vi är väl positionerade för att dra nytta av den hastighet som AI möjliggör inom både produktutveckling och marknadsföring.

Tack till våra aktieägare för att ni deltar i vår resa och till alla på MAG för det engagemang och den kreativitet som gjorde årets framsteg möjliga.



DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2025/26

		Not	Jun 26-Aug 26	Jun 25-Aug 25	Förändring	Sep 25-Aug 26	Sep 24-Aug 25	Förändring
Nettoomsättning	TSEK	1,5	63 583	76 817	-17 %	263 903	275 816	-4 %
Justerad nettoomsättning	TSEK	5	63 583	76 817	-17 %	263 903	273 410	-3 %
Valuta (USD)	SEK/USD		9,61	9,58	0,3 %	9,37	10,17	-8 %
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		6 616	8 020	-18 %	28 178	27 111	4 %
Justerad nettoomsättning USD	TUSD		6 616	8 020	-18 %	28 178	26 884	5 %
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1	28 962	38 545	-25 %	125 659	143 620	-13 %
Annonstäckning	TSEK	1, 5	34 274	37 924	-10 %	137 891	131 847	5 %
User acquisition	TSEK		-12 973	-34 354	-62 %	-64 411	-72 220	-11 %
Spelbidrag	TSEK	3	42 050	31 031	36 %	163 790	163 118	0,4 %
EBITDA	TSEK		18 737	5 054		62 669	49 786	
EBITDA marginal ¹	%		29,5 %	6,6 %	22,9	23,7 %	18,1 %	5,7
Justerad EBITDA	TSEK	5	18 738	5 054		60 815	53 870	
Justerad EBITDA marginal ¹	%		29 %	7 %	23	23 %	20 %	4
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		2 990	-9 872		1 448	-10 886	
Rörelseresultat marginal ¹	%		4,7 %	-12,9 %	17,6	0,5 %	-3,9 %	4,5
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	5	2 991	-9 872		-406	-6 133	
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		5 %	-13 %	18	-0 %	-2 %	2
Periodens resultat	TSEK		2 700	-8 145		936	-9 414	
Periodens resultat per aktie	SEK		0,10	-0,31		0,04	-0,36	
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	5	0,10	-0,31		-0,02	-0,21	
Fritt kassaflöde	TSEK		764	-2 650		6 880	7 542	
Medelantal anställda	FTE		100	96	5 %	101	98	3 %
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		0,8	0,9	-13 %	0,9	1,0	-14 %
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,0	2,3	-14 %	2,1	2,5	-14 %
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		40	48	-17 %	43	43	1 %
ARPPDAU	US cent		9,1	9,5	-5 %	9,0	7,5	21 %

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

MAGs nya engagerande korsordsspel

Crozzle förnyar det klassiska korsordet till ett tävlingsinriktat multiplayerspel. 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 mjuklanserades i april 2025 på flera engelskspråkiga marknader. Crozzle har sedan dess lanserats globalt och lokaliserats till spanska, franska, tyska, italienska, nederländska samt alla skandinaviska språk. 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 intäkstillväxt 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 trivia spel där spelare utmanar vänner och andra spelare över hela världen i frågesport. Spelet släpptes 2012 och har totalt nått över 100 miljoner nedladdningar. Quizkampen är ett starkt varumärke i både Sverige och Tyskland, spelets största marknad, där en frågeshow med samma namn också sänds på TV.

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

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

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

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



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 ett 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

Ordpusselspelet 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 2026 TILL AUG 2026

2025/26

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under kvartalet till 63 583 TSEK (76 817 TSEK), en minskning med 17 %. Koncernens nettoomsättning i USD för kvartalet var 6 616 TUSD (8 020 TUSD), vilket motsvarar en minskning med 18 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 11 362 TSEK (8 581 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under kvartalet till 503 TSEK (795 TSEK) och innehåller främst valutakursvinster, jämförelseperioden innehåller även hyresintäkter från andrahandsuthyrning av lokal.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader för kvartalet uppgick totalt till 56 711 TSEK (81 140 TSEK). Av dessa var 13 822 TSEK (16 147 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 12 973 TSEK (34 354 TSEK) kostnader för user acquisition och 5 707 TSEK (6 683 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 24 210 TSEK (23 956 TSEK), en ökning med 1 %. Medelantalet anställda var under perioden 100 (96) en ökning med 5 %.

EBITDA för kvartalet var 18 737 TSEK (5 054 TSEK). Justerad EBITDA* för kvartalet var 18 738 TSEK (5 054 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 15 747 TSEK (14 926 TSEK), varav 12 199 TSEK (10 445 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet var 2 990 TSEK (–9 872 TSEK). Justerad EBIT* var 2 991 TSEK (–9 872 TSEK). Resultat före skatt uppgick till 3 587 TSEK (–9 944 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 872 TSEK (555 TSEK) och finansiella kostnader till 275 TSEK (627 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter och valutakursvinster från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg kostnadsränta på finansiell leasing.

KVARTALET RESULTAT

Kvartalets resultat uppgick till 2 700 TSEK (–8 145 TSEK). Kvartalets resultat per aktie var 0,10 SEK/aktie (–0,31 SEK/aktie).

Kvartalets justerade resultat per aktie* var 0,10 SEK/aktie (–0,31 SEK/aktie). Snitt antal aktier under kvartalet var 26 540 857 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 10 268 TSEK (6 129 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var –9 504 TSEK (–8 779 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var –1 821 TSEK (–3 006 TSEK).

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



KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2025 TILL AUG 2026

2025/26

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 263 903 TSEK (275 816 TSEK), en minskning med 4 %. Jämförelseperioden innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för perioden var 263 903 TSEK (273 410 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 3 %. Koncernens nettoomsättning i USD för perioden var 28 178 TUSD (27 111 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 4 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 55 068 TSEK (46 666 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 2 003 TSEK (4 664 TSEK) och innehåller främst valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning till och med december.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 258 305 TSEK (277 360 TSEK). Av dessa var 55 685 TSEK (64 402 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 64 411 TSEK (72 220 TSEK) kostnader för user acquisition och 24 818 TSEK (32 628 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. Minskningen förklaras av Primetime-förlusten om 2 MSEK i jämförelseperioden, valutakurseffekter, samt en hyresrabatt som reducerar innevarande periods kostnader med ca 2 MSEK.

Personalkostnader uppgick till 113 390 TSEK (108 110 TSEK), en ökning med 5 %. Jämförelseperioden innehåller personalkostnader från avyttrad verksamhet. Den justerade personalkostnaden* uppgick till 113 390 TSEK (105 724 TSEK) en ökning med 7 %. Den ökade personalkostnaden beror främst på ett ökat medelantal anställda, men även på en ändring i hanteringen av semesterlöneskulden i ett av dotterbolagen. Medelantalet anställda under perioden var 101 (98), en ökning med 3 %. Justerat medelantal anställda* under perioden var 101 (95), en ökning med 6 %.

EBITDA för perioden var 62 669 TSEK (49 786 TSEK). Justerad EBITDA* för perioden var 60 815 TSEK (53 870 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 61 221 TSEK (60 672 TSEK), varav 45 878 TSEK (40 079 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var 1 448 TSEK (–10 886 TSEK). Justerad EBIT* var –406 TSEK (–6 133 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till 1 761 TSEK (–11 403 TSEK).

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



KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2025 TILL AUG 2026 FORTS.

2025/26

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 2 532 TSEK (3 581 TSEK) och finansiella kostnader till 2 220 TSEK (4 097 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter och valutakursvinster från likvida medel. De finansiella kostnaderna var främst hänförliga till valutakursförluster från likvida medel i valuta och kostnadsränta på finansiell leasing.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till 936 TSEK (–9 414 TSEK). Periodens resultat per aktie var 0,04 SEK/aktie (–0,36 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie* var –0,02 SEK/aktie (–0,21 SEK/aktie).

Snitt antal aktier under perioden var 26 513 905 (26 494 653).



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

KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2025/26

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 214 859 TSEK (211 769 TSEK), varav 125 794 TSEK (125 634 TSEK) avser goodwill och 89 065 TSEK (86 135 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning 73 531 TSEK (64 342 TSEK) samt förvärvade intellektuella rättigheter 15 534 TSEK (21 793 TSEK).

Materiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 28 926 TSEK (8 952 TSEK) och bestod i huvudsak av nyttjanderätter 28 233 TSEK (8 248 TSEK). Ökningen av nyttjanderätter består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.

Finansiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 7 698 TSEK (9 727 TSEK) och bestod av andra långfristiga fordringar vilka består av hyresdepositioner 2 172 TSEK (4 084 TSEK) samt uppskjuten skatt 5 526 TSEK (5 643 TSEK).

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar uppgick vid periodens slut till 118 839 TSEK (130 587 TSEK) och bestod i huvudsak av kundfordringar 26 681 TSEK (33 398 TSEK) samt likvida medel 84 811 TSEK (87 450 TSEK).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 299 847 TSEK (298 184 TSEK), motsvarande 11,3 SEK/aktie (11,3 SEK/aktie). Soliditeten vid samma tidpunkt var 81,0 % (82,6 %).

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 39 893 TSEK (21 409 TSEK) och bestod i huvudsak av uppskjuten skatteskuld 18 347 TSEK (17 744 TSEK) samt långfristig del av leasingsskuld 21 546 TSEK (3 665 TSEK). Ökningen i långfristig del av leasingsskuld består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.

Kortfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 30 581 TSEK (41 442 TSEK) och bestod i huvudsak av leverantörsskulder 5 248 TSEK (18 209 TSEK), upplupna kostnader 12 367 TSEK (13 769 TSEK) samt kortfristig del av leasingsskuld 7 442 TSEK (5 334 TSEK).

Koncernen har räntebärande skulder på 28 988 TSEK (8 999 TSEK) vilka avser finansiell leasing och återfinns i balansräkningen under kortfristig del av leasingsskuld samt långfristig del av leasingsskuld. Ökningen av leasingsskulder består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.





NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN JUN 2026 TILL AUG 2026

2025/26

FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

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

SPELBIDRAG

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

ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

Nettoomsättning från försäljning i spel för perioden var 28 962 TSEK (38 545 TSEK), en minskning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

Nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 34 274 TSEK (37 924 TSEK), en minskning med 10 % jämfört med samma period föregående år.

Spelbidrag för perioden var 42 050 TSEK (31 031 TSEK), en ökning med 36 % jämfört med samma period föregående år.

DAU för perioden var 0,8 miljoner (0,9 miljoner), en minskning med 13 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,0 miljoner (2,3 miljoner), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 40 tusen (48 tusen), en minskning med 17 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 9,1 US cent (9,5 US cent), en minskning med 5 % jämfört med samma period föregående år.



ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

2025/26

MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 87 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 2024/2025.

ÅRSREDOVISNING SAMT BESLUT OM FÖRSLAG TILL UTDELNING

Styrelsen i MAG Interactive AB (publ) har beslutat att föreslå till årsstämman att anta beslut om att inte betala någon utdelning.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

VALUTAEFFEKTER

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

CERTIFIED ADVISER

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

KONTAKT

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

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se

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

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q1 26/27 september – november 2026	20 januari 2027
Årsstämma 2025/2026	20 januari 2027
Delårsrapport Q2 26/27 december 2026 – februari 2027	7 april 2027
Delårsrapport Q3 26/27 mars – maj 2027	30 juni 2027
Delårsrapport Q4 26/27 juni – augusti 2027	20 oktober 2027

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 21 oktober 2026 kl. 10:00 CEST 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

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna rapport ger en rättvisande översikt av koncernens och moderbolagets verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm 21 oktober 2026

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

2025/26

Belopp i TSEK	Not	Jun 26-Aug 26	Jun 25-Aug 25	Sep 25-Aug 26	Sep 24-Aug 25
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	1,5	63 583	76 817	263 903	275 816
Aktiverat arbete för egen räkning		11 362	8 581	55 068	46 666
Övriga intäkter		503	795	2 003	4 664
Summa		75 448	86 194	320 974	327 146
Rörelsens kostnader					
Försäljningskostnader	2	-13 822	-16 147	-55 685	-64 402
User acquisition		-12 973	-34 354	-64 411	-72 220
Övriga externa rörelsekostnader	5	-5 707	-6 683	-24 818	-32 628
Personalkostnader	5	-24 210	-23 956	-113 390	-108 110
Summa Rörelsens kostnader		-56 711	-81 140	-258 305	-277 360
EBITDA	5	18 737	5 054	62 669	49 786
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-15 747	-14 926	-61 221	-60 672
Rörelseresultat (EBIT)	5	2 990	-9 872	1 448	-10 886
Finansiella poster					
Finansiella intäkter		872	555	2 532	3 581
Finansiella kostnader		-275	-627	-2 220	-4 097
Summa finansiella poster		597	-72	312	-517
Resultat före skatt	5	3 587	-9 944	1 761	-11 403
Skatter		-887	1 799	-824	1 989
Periodens resultat	5	2 700	-8 145	936	-9 414
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser		893	-214	257	-1 252
Summa totalresultat för perioden		3 594	-8 359	1 194	-10 666

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	0,10	-0,31	0,04	-0,36
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	0,10	-0,31	0,04	-0,36
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 541	26 495	26 514	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt ('000)	26 566	26 513	26 528	26 499
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 541	26 495	26 541	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt ('000)	26 570	26 530	26 570	26 530

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2025/26

Belopp i TSEK	Not	31/8 2026	31/8 2025
TILLGÅNGAR			
Goodwill		125 794	125 634
Övriga immateriella tillgångar		89 065	86 135
Summa immateriella tillgångar	4	214 859	211 769
Nyttjanderätter		28 233	8 248
Inventarier, verktyg och installationer		693	703
Summa materiella anläggningstillgångar	4	28 926	8 952
Andra långfristiga fordringar		2 172	4 084
Uppskjuten skattefordran		5 526	5 643
Summa finansiella anläggningstillgångar		7 698	9 727
Summa anläggningstillgångar		251 482	230 447
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar		26 681	33 398
Aktuella skattefordringar		1 816	19
Övriga kortfristiga fordringar		360	1 940
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 171	7 781
Likvida medel		84 811	87 450
Summa omsättningstillgångar		118 839	130 587
SUMMA TILLGÅNGAR		370 321	361 034

KONCERNENS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2025/26

Belopp i TSEK	Not	31/8 2026	31/8 2025
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		689	688
Övrigt tillskjutet kapital		282 960	283 178
Reserver		-147	-405
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		16 345	14 722
Summa eget kapital		299 847	298 184
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld		18 347	17 744
Långfristiga leasingskulder		21 546	3 665
Summa långfristiga skulder		39 893	21 409
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		5 248	18 209
Aktuell skatteskuld		1	437
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		12 367	13 769
Kortfristiga leasingskulder		7 442	5 334
Övriga kortfristiga skulder		5 523	3 693
Summa kortfristiga skulder		30 581	41 442
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		370 321	361 034

Belopp i TSEK	Not	Jun 26-Aug 26	Jun 25-Aug 25	Sep 25-Aug 26	Sep 24-Aug 25
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat (EBIT)		2 990	-9 872	1 448	-10 886
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet					
LTIP		105	152	574	372
Avskrivningar och nedskrivningar	4	15 747	14 926	61 221	60 672
Förlust vid utrangering/försäljning av inventarier		0	0	102	0
Resultat av inkrämsöverlåtelse		0	0	0	2 000
Erhållen ränta		458	555	1 954	2 949
Erlagd ränta		-275	-98	-1 002	-551
Betalda skatter		-483	-325	-2 249	-2 705
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		18 542	5 339	62 048	51 851
Ökning/minskning av rörelsefordringar		3 593	-6 797	10 820	-4 350
Ökning/minskning av rörelseskulder		-11 867	7 587	-12 533	7 035
Förändring av rörelsekapital		-8 274	790	-1 713	2 685
Kassaflöde från den löpande verksamheten		10 268	6 129	60 335	54 536
Investeringsverksamheten					
Balanserade utvecklingskostnader		-11 362	-8 581	-55 068	-46 666
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-125	-198	-379	-328
Förändring långfristiga fordringar		1 983	0	1 984	0
Försäljning av materiella anläggningstillgångar		0	0	9	0
Avyttring av inkräm, netto likvidpåverkan		0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-9 504	-8 779	-53 454	-46 994
Fritt kassaflöde		764	-2 650	6 880	7 542
Finansieringsverksamheten					
Optionsprogram		0	0	-201	0
Amortering av leasingskulder		-1 821	-3 006	-8 668	-11 718
Utdelning		0	0	0	-26 495
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-1 821	-3 006	-8 869	-38 213
Ökning/minskning likvida medel					
Periodens kassaflöde		-1 057	-5 656	-1 988	-30 671
Kursdifferenser		870	-643	-650	-3 714
Likvida medel vid periodens början		84 998	93 748	87 450	121 835
Likvida medel vid periodens slut		84 811	87 450	84 811	87 450

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2025/26

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2025	688	283 178	–405	14 722	298 184
Periodens resultat				936	936
Valutakursdifferens			257		257
Summa totalresultatet			257	936	1 194
Optionsprogram ¹	1	–202		574	373
Omräkningsdifferens		–16		113	97
Utgående balans 31/8 2026	689	282 960	–147	16 345	299 847

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 ²		–1 366		1 738	372
Utdelning				–26 495	–26 495
Utgående balans 31/8 2025	688	283 178	–405	14 722	298 184

¹ Effekten i övrigt tillskjutet kapital motsvarar emissionskostnader för programmet 23-26.

² En omföring mellan Övrigt tillskjutet kapital och Balanserat resultat avseende de pågående aktiesparprogrammen gjordes i Q3 24-25 för att bättre återspegla programmens karaktär. Aktiesparprogrammen redovisas från Q3 24-25 och framåt konsekvent under balanserat resultat.

RESULTATRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Jun 26-Aug 26	Jun 25-Aug 25	Sep 25-Aug 26	Sep 24-Aug 25
Rörelsens intäkter	64 082	77 607	265 733	277 965
Rörelsens kostnader	-58 182	-84 577	-267 621	-284 833
Avskrivningar & nedskrivningar	-1 593	-4 094	-9 554	-16 919
Rörelseresultat	4 307	-11 064	-11 442	-23 787
Finansiella poster	543	15 830	910	10 136
Resultat före skatt	4 849	4 765	-10 533	-13 651
Bokslutsdispositioner (koncernbidrag)	310	-20 030	310	-20 030
Skatter	-1 146	5 879	1 172	6 778
Periodens resultat	4 013	-9 386	-9 051	-26 903

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

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	31/8 2026	31/8 2025
TILLGÅNGAR		
Immateriella anläggningstillgångar	15 533	24 960
Materiella anläggningstillgångar	372	391
Finansiella anläggningstillgångar	23 288	25 393
Summa anläggningstillgångar	39 193	50 744
Omsättningstillgångar	33 056	41 331
Likvida medel	74 143	77 896
SUMMA TILLGÅNGAR	146 392	169 971

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Bundet eget kapital	689	688
Fritt eget kapital	120 251	128 931
Summa eget kapital	120 940	129 619
Långfristiga skulder	3 200	4 489
Kortfristiga skulder	22 252	35 863
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	146 392	169 971

Term	Beskrivning
Nettoomsättning	Total spelintäkt från försäljning i spel samt annonsering. För försäljning i spel redovisar MAG hela intäkten enligt vad kunder betalar i respektive butik (främst Apple och Google). Plattformens andel redovisas som Försäljningskostnad. Se mer under termen Plattformsavgifter nedan.
Försäljning i spel	Värdet av köp gjorda i någon av spelapparna på Google Play, Apple App Store och liknande plattformar.
Annonsintäkter	Intäkter från annonser i spelen.
Aktiverat arbete för egen räkning	Utvecklingsarbete som aktiveras till balansräkning. Bolaget aktiverar personalkostnad, inklusive arbetsgivaravgift och andra personalrelaterade kostnader som t.ex. kontor, till infrastruktur som används i spelen, spel i mjuklansering och live spel. Mjuklansering är den sista utvecklingsfasen innan global lansering och sannolikheten för global lansering är då mycket hög. MAG har inte haft några nedskrivningar av aktiverat arbete för egen räkning sedan bolaget blev publikt.
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store. Vissa mobilplattformar erbjuder rabatt på 15% för bland annat prenumerationer. För närvarande utgår även en rabatt på 15% på den första miljonen USD för året samt 5 % på nya nedladdningar 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.
Fritt kassaflöde	Kassaflöde från den löpande verksamheten plus kassaflöde från investeringsverksamheten
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.
ARPPDAU	Medelvärde av den dagliga nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2025/26

Jun 26-Aug 26 Jun 25-Aug 25 Sep 25-Aug 26 Sep 24-Aug 25

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	28 962	38 545	125 659	143 620
Annonsintäkter	34 274	37 924	137 891	131 847
Övrigt	347	348	353	349
Totalt	63 583	76 817	263 903	275 816

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Plattformsavgifter	-8 560	-11 432	-35 702	-40 478
Serverkostnader	-4 549	-4 044	-17 182	-20 058
Övriga försäljningskostnader	-713	-671	-2 802	-3 865
Totalt försäljningskostnader	-13 822	-16 147	-55 685	-64 402

NOT 3: SPELBIDRAG

Koncern

Försäljning i spel	28 962	38 545	125 659	143 620
Annonsintäkter	34 274	37 924	137 891	131 847
Övrig nettoomsättning	347	348	353	349
Nettoomsättning	63 583	76 817	263 903	275 816
Plattformsavgifter	-8 560	-11 432	-35 702	-40 478
User acquisition	-12 973	-34 354	-64 411	-72 220
Spelbidrag	42 050	31 031	163 790	163 118

	Jun 26-Aug 26	Jun 25-Aug 25	Sep 25-Aug 26	Sep 24-Aug 25
Belopp i TSEK				
NOT 4: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR				
Nyttjanderätter	-1 902	-2 707	-8 667	-10 939
Inventarier, verktyg och installationer	-80	-208	-416	-1 395
Intellektuella rättigheter	-1 565	-1 565	-6 260	-8 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-12 199	-10 445	-45 878	-40 079
Totalt	-15 747	-14 926	-61 221	-60 672

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2025/26

Jun 26-Aug 26

Jun 25-Aug 25

Sep 25-Aug 26

Sep 24-Aug 25

Belopp i TSEK

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

Nettoomsättning	63 583	76 817	263 903	275 816
Annonsintäkter från avyttrad verksamhet (Primetime)	0	0	0	-2 406
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	0	0	-2 406
Justerad nettoomsättning	63 583	76 817	263 903	273 410
Organisk tillväxt	-17 %		-3 %	
Personalkostnad	-24 210	-23 956	-113 390	-108 110
Personalkostnad avyttring (Primetime)	0	0	0	2 386
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	0	0	2 386
Justerad personalkostnad	-24 210	-23 956	-113 390	-105 724
Medelantal anställda	100	96	101	98
Medelantal anställda avyttring (Primetime)	0	0	0	-3
Justerat medelantal anställda	100	96	101	95
EBITDA	18 737	5 054	62 669	49 786
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	0	0	-2 406
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	0	0	2 386
Övriga kostnader från avyttring (Primetime)	1	0	13	2 104
Resultat försäljning inkråm (Primetime)	0	0	0	2 000
Hysesrabatt kontor	0	0	-1 867	0
Totala justeringsposter på EBITDA	1	0	-1 854	4 084
Justerad EBITDA	18 738	5 054	60 815	53 870

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

FORTS.

2025/26

	Jun 26-Aug 26	Jun 25-Aug 25	Sep 25-Aug 26	Sep 24-Aug 25
Belopp i TSEK				
FORTS. NOT 5: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT				
EBIT	2 990	-9 872	1 448	-10 886
Totala justeringsposter på EBITDA	1	0	-1 854	4 084
Avskrivningar från avyttring (Primetime)	0	0	0	2
Nedskrivning IP	0	0	0	667
Totala justeringsposter på EBIT	1	0	-1 854	4 753
Justerad EBIT	2 991	-9 872	-406	-6 133
Periodens resultat	2 700	-8 145	936	-9 414
Totala justeringsposter på EBIT	1	0	-1 854	4 753
Finansiella poster från avyttring (Primetime)	0	0	-3	1
Skatteeffekt på justeringsposter	-0	0	383	-979
Totala justeringsposter på periodens resultat	1	0	-1 474	3 775
Justerat resultat	2 701	-8 145	-538	-5 639
Justerat resultat per aktie	0,10	-0,31	-0,02	-0,21

GOOD TIMES