



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

SEP—MAJ 2025/26

Q3

2025/26

DELÅRSRAPPORT

SEP—MAJ 2025/26

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

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



PERIODEN MAR 2026 TILL MAJ 2026 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning i USD för kvartalet var 6 988 TUSD (6 436 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 9 %
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 65 302 TSEK (62 968 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 4 %
- Justerad EBITDA för kvartalet var 13 401 TSEK (12 442 TSEK), en ökning med 958 TSEK
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 38 705 TSEK (40 554 TSEK), en minskning med 5 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 8,8 US cents (7,1 US cents), en ökning med 24 %
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,06 SEK/aktie (-0,13 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var -0,06 SEK/aktie (-0,13 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 18 071 TSEK (12 728 TSEK)

PERIODEN SEP 2025 TILL MAJ 2026 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning i USD för perioden var 21 563 TUSD (19 091 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 13 %
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 200 322 TSEK (198 998 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 1 %
- Justerad EBITDA för perioden var 43 944 TSEK (48 816 TSEK), en minskning med 4 871 TSEK
- Koncernens spelbidrag för perioden var 121 742 TSEK (132 086 TSEK), en minskning med 8 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 9,0 US cents (6,8 US cents), en ökning med 31 %
- Resultat per aktie under perioden var -0,07 SEK/aktie (-0,05 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var -0,07 SEK/aktie (0,09 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 51 438 TSEK (37 866 TSEK)

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN MAR 2026 TILL MAJ 2026

- Det aktiesparprogram för 2023–2026 som löpte ut under kvartalet medförde att antalet aktier ökade med 46 204 och att bolagets aktiekapital ökade med 1 200,12 SEK. Emissionskostnaderna för programmet uppgick till 201 851 SEK.



MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET VI BYGGER MOMENTUM

2025/26

Investeringar i tillväxt

Under kvartalet accelererade vi investeringarna i user acquisition (UA), lanserade stora produktuppdateringar i både Wordzee och Quizkampen samt förberedde Crozzle för en fullständig migrering till den senaste versionen av vår tekniska plattform.

Våra intäkter under Q3 blev något högre (+4 %) än under samma kvartal föregående år, trots fortsatt negativ valutaeffekt från en svagare USD. Mätt i USD är tillväxten starkare (+9 %), vilket speglar fortsatta förbättringar i den underliggande verksamheten.

Vi investerade 18 MSEK i UA, vilket drev intäktstillväxten samtidigt som det, som väntat, påverkade EBITDA-marginalen negativt på kort sikt. Vårt mål är att öka UA-investeringarna till en högre volym, men som alltid styrs våra investeringar av våra prediktionsmodeller och långsiktiga lönsamhetsmål. Vi kommer att fortsätta att ta tillvara på tillväxtmöjligheter samtidigt som vi behåller det disciplinerade tillvägagångssätt som alltid varit en av MAG:s styrkor.

Kassan fortsatte att stärkas jämfört med Q2, och vi avslutade Q3 med en kassa på 85 MSEK.

Stabil utveckling i våra största spel

Precis som vi förväntade oss i förra kvartalet, återgick Crozzle till tillväxt under Q3. Vi fortsätter att se starkt engagemang och monetisering i spelet, vilket ytterligare bekräftar att korsord är ett attraktivt tillväxtsegment inom ordspelskategorin.

Tillväxttakten kan komma att variera när vi balanserar produktförbättringar och investeringar i UA, men vi ser fortsatt stark långsiktig potential i Crozzle.

Både Quizkampen och Wordzee hade stabilt spelarengagemang under kvartalet, och är fortsatt våra två största intäktskällor. Även om Quizkampen inte nådde samma rekordnivåer som föregående period hade spelet ett exceptionellt starkt intäktskvartal.

I slutet av Q3 lanserade vi stora uppdateringar i både Wordzee och Quizkampen. Wordzee lanserade en ny Match-3 side core medan Quizkampen påbörjade utrollning av en helt omdesignad Blaster-upplevelse som stöds av ett nytt metaspelslager. Dessa initiativ är utformade för att öka engagemang, retention och långsiktigt spelarvärde. Vi förväntar oss att de ska bidra positivt under Q4 och framåt.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET VI BYGGER MOMENTUM

2025/26

Ökande effekt av vår tekniska plattform

Den viktigaste utvecklingen på MAG är inte någon enskild funktion eller spellansering. Det är den ökande hävstången vi ser från vår tekniska plattform. Under juni kommer Crozzle att migreras fullständigt till den senaste versionen av vår plattform. Det innebär att spelet kan dra nytta av funktionalitet som redan utvecklats för andra produkter. Funktioner som dagliga inloggningsbelöningar och dagliga uppdrag har redan introducerats med minimal ytterligare utvecklingsinsats, och fler är på väg.

Det är just därför vi har gjort betydande investeringar i vår plattform. När en funktion väl är utvecklad kan den i allt högre grad återanvändas mellan flera spel, vilket förbättrar både hastighet och kapitaleffektivitet. När fler spel flyttas över till plattformen ökar värdet av varje investering.

Framåt bygger vårt plattformsteam en ny generation av metaspelssystem som ska rullas ut i hela portföljen. Dessa system är designade för att förstärka spelarnas känsla av framsteg i spelen och kommer att avsevärt öka vår förmåga att konkurrera med världens bästa spel när det gäller långsiktigt engagemang och aktiv live-ops.

AI förändrar hur vi arbetar

Artificiell intelligens fortsätter att skapa möjligheter inom i stort sett alla delar av vår verksamhet. Vi hittar nya sätt att förbättra både hastighet och kvalitet inom produktutveckling, live-ops, innehållsproduktion och speltestning. Uppgifter som tidigare krävde betydande arbetsinsats kan nu ofta utföras snabbare och med högre kvalitet.

Samtidigt minskar AI inte betydelsen av skicklighet och fingertoppskänsla i produktdesign. När utvecklingen går snabbare förskjuts flaskhalsen alltmer från implementering till prioritering. Att förstå vad spelarna värdesätter, identifiera rätt möjligheter och fatta goda produktbeslut blir allt viktigare konkurrensfördelar. Att bygga funktioner har aldrig varit enklare. Att bygga rätt funktioner är fortsatt svårt.

Vår ambition är att använda AI inte bara för att producera mer, utan för att skapa mer värde för spelarna. Genom att kombinera snabbare exekvering med en djup förståelse för spelarnas beteende tror vi att vi kan skapa bättre produkter, starkare engagemang och i slutändan förbättrade finansiella resultat.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET VI BYGGER MOMENTUM

2025/26

Högre takt i nypelsutvecklingen

AI:s genomslag är särskilt tydligt i vår nypelsorganisation. Vi hade två spel i aktiv testning under kvartalet och förväntar oss att ytterligare tre koncept testas under juni. Vår förmåga att snabbt prototypa, iterera och utvärdera nya idéer fortsätter att förbättras.

Historiskt hade testning av fem till sex spelkoncept på ett år varit en hög takt för ett bolag av vår storlek. I dag ser vi en realistisk väg mot att testa ungefär lika många koncept varje kvartal.

Förmågan att testa fler idéer ökar sannolikheten att vi hittar framgångsrika produkter samtidigt som kostnaden och risken förknippad med innovation minskar. I kombination med vår gemensamma teknikplattform skapar detta en kraftfull grund för framtida tillväxt.

På väg mot vårt långsiktiga mål

Vår långsiktiga ambition är oförändrad: att nå 500 MSEK i årlig omsättning och samtidigt uppnå en EBIT-marginal på minst 20 %. Att nå detta mål handlar inte i första hand om att växa organisationen i storlek. Det handlar om att öka produktiviteten i den organisation vi redan har, och att fortsatt vara återhållsamma med våra rörelsekostnader.

Vi anser redan att MAG är ett av de ledande bolagen globalt inom ord- och triviaspel när det gäller innovation och produktkvalitet. Där vi fortfarande ser utrymme för förbättring är i skalan på vår innehållsproduktion, experimentering och live-ops. Det är just dessa områden där vår plattformstrategi och våra AI-investeringar kan ha störst effekt.

Kombinationen av ökad utväxling från plattformen, snabbare produktutveckling, förbättrade möjligheter inom user acquisition och en ökande innovationstakt stärker vår förmåga att skapa hållbar långsiktig tillväxt.

Jag vill tacka våra aktieägare för ert fortsatta stöd och alla på MAG för ert hårda arbete, kreativitet och engagemang för att skapa förstklassig underhållning för våra spelare.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2025/26

		Not	Mar 26-Maj 26	Mar 25-Maj 25	Förändring	Sep 25-Maj 26	Sep 24-Maj 25	Förändring	Helår 24/25
Nettoomsättning	TSEK	1,5	65 302	62 968	4 %	200 322	198 998	1 %	275 816
Justerad nettoomsättning	TSEK	5	65 302	62 968	4 %	200 322	196 592	2 %	273 410
Valuta (USD)	SEK/USD		9,35	9,78	-4 %	9,29	10,42	-11 %	10,17
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		6 988	6 436	9 %	21 563	19 091	13 %	27 111
Justerad nettoomsättning USD	TUSD		6 988	6 436	9 %	21 563	18 867	14 %	26 884
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1	29 787	34 514	-14 %	96 698	105 074	-8 %	143 620
Annonsintäkter	TSEK	1,5	35 514	28 454	25 %	103 617	93 923	10 %	131 847
User acquisition	TSEK		-18 071	-12 728	42 %	-51 438	-37 866	36 %	-72 220
Spelbidrag	TSEK	3	38 705	40 554	-5 %	121 742	132 086	-8 %	163 118
EBITDA	TSEK		13 400	12 432		43 932	44 732		49 786
EBITDA marginal ¹	%		20,5 %	19,7 %	0,8	21,9 %	22,5 %	-0,5	18 %
Justerad EBITDA	TSEK	5	13 401	12 442		43 944	48 816		53 870
Justerad EBITDA marginal ¹	%		21 %	20 %	1	22 %	25 %	-3	20 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		-1 853	-2 316		-1 542	-1 014		-10 886
Rörelseresultat marginal ¹	%		-2,8 %	-3,7 %	0,8	-0,8 %	-0,5 %	-0,3	-4 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	5	-1 852	-2 306		-1 530	3 739		-6 133
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		-3 %	-4 %	1	-1 %	2 %	-3	-2 %
Periodens resultat	TSEK		-1 593	-3 551		-1 764	-1 269		-9 414
Periodens resultat per aktie	SEK		-0,06	-0,13		-0,07	-0,05		-0,36
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	5	-0,06	-0,13		-0,07	0,09		-0,21
Fritt kassaflöde	TSEK		2 314	4 293		6 123	10 190		7 542
Medelantal anställda	FTE		101	94	7 %	101	98	3 %	98
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		0,9	1,0	-12 %	0,9	1,0	-14 %	1,0
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,2	2,4	-9 %	2,2	2,5	-13 %	2,5
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		46	41	12 %	44	41	8 %	43
ARPPDAU	US \$ cent		8,8	7,1	24 %	9,0	6,8	31 %	7,5

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

MAGs nya engagerande korsordsspel

Crozzle förnyar det klassiska korsordet till ett tävlingsinriktat multiplayer-spel. I Crozzle utmanar spelare varandra om att få högst poäng genom att lösa korsord på ett gemensamt spelbräde. Spelarna placerar bokstavsbrickor för att lösa ledtrådar och bilda ord, med bonusrutor som ger extra poäng. Spelet 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 (ARPDau).

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

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



Europas största frågesportspel på mobil

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

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

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

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

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



Ruzzle - pålitlig och framgångsrik evergreen

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

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

Word Domination - evergreen med engagerad spelarbas

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

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

WordBrain - evergreen med stabil intäcksström

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

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



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN MAR 2026 TILL MAJ 2026

2025/26

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under kvartalet till 65 302 TSEK (62 968 TSEK), en ökning med 4 %. Koncernens nettoomsättning i USD för kvartalet var 6 988 TUSD (6 436 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 9 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 15 115 TSEK (11 595 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under kvartalet till 568 TSEK (1 519 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 67 585 TSEK (63 650 TSEK). Av dessa var 13 841 TSEK (14 706 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 18 071 TSEK (12 728 TSEK) kostnader för user acquisition och 5 218 TSEK (8 872 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. Förklaring till minskade övriga kostnader ses främst i en valutakursförlust för jämförelseperioden om ca 2 MSEK samt effekten av en hyresrabatt om ca 1 MSEK.

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

Personalkostnader uppgick till 30 454 TSEK (27 344 TSEK), en ökning med 11 %. Medelantalet anställda var under perioden 101 (94) en ökning med 7 %.

EBITDA för kvartalet var 13 400 TSEK (12 432 TSEK). Justerad EBITDA* för kvartalet var 13 401 TSEK (12 442 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 15 253 TSEK (14 749 TSEK), varav 11 723 TSEK (10 170 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet var -1 853 TSEK (-2 316) TSEK. Justerad EBIT* var -1 852 TSEK (-2 306) TSEK. Resultat före skatt uppgick till -1 487 TSEK (-4 352 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 644 TSEK (563 TSEK) och finansiella kostnader till 278 TSEK (2 599 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 -1 593 TSEK (-3 551 TSEK). Kvartalets resultat per aktie var -0,06 SEK/aktie (-0,13 SEK/aktie).

Kvartalets justerade resultat per aktie* var -0,06 SEK/aktie (-0,13 SEK/aktie). Snitt antal aktier under kvartalet var 26 525 456 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 17 531 TSEK (15 990 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -15 217 TSEK (-11 697 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -1 996 TSEK (-2 872 TSEK).

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

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 200 322 TSEK (198 998 TSEK), en ökning med 1 %. Jämförelseperioden innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för perioden var 200 322 TSEK (196 592 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 2 %. Koncernens nettoomsättning i USD för perioden var 21 563 TUSD (19 091 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 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 43 705 TSEK (38 084 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 1 500 TSEK (3 869 TSEK) och innehåller främst valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning till och med december.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 201 594 TSEK (196 220 TSEK). Av dessa var 41 864 TSEK (48 255 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 51 438 TSEK (37 866 TSEK) kostnader för user acquisition och 19 111 TSEK (25 945 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 89 181 TSEK (84 154 TSEK), en ökning med 6 %. Jämförelseperioden innehåller personalkostnader från avyttrad verksamhet. Den justerade personalkostnaden* uppgick till 89 181 TSEK (81 768 TSEK) en ökning med 9 %. 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 7 %.

En förlust vid försäljning av inventarier om ca 100 TSEK har omklassificerats från av- och nedskrivningar till övriga externa rörelsekostnader sedan senast publicerade rapport, vilket minskar periodens EBITDA med motsvarande belopp. EBIT påverkas inte.

EBITDA för perioden var 43 932 TSEK (44 732 TSEK). Justerad EBITDA* för perioden var 43 944 TSEK (48 816 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 45 474 TSEK (45 746 TSEK), varav 33 679 TSEK (29 633 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var -1 542 TSEK (-1 014 TSEK). Justerad EBIT* var -1 530 TSEK (3 739 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till -1 827 TSEK (-1 459 TSEK).

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

KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2025 TILL MAJ 2026 FORTS.

2025/26

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 660 TSEK (3 026 TSEK) och finansiella kostnader till 1 945 TSEK (3 471 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 -1 764 TSEK (-1 269 TSEK). Periodens resultat per aktie var -0,07 SEK/aktie (-0,05 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie* var -0,07 SEK/aktie (0,09 SEK/aktie).

Snitt antal aktier under perioden var 26 504 921 (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 216 837 TSEK (215 295 TSEK), varav 125 371 TSEK (125 731 TSEK) avser goodwill och 91 466 TSEK (89 564 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning 74 368 TSEK (66 206 TSEK) samt förvärvade intellektuella rättigheter 17 098 TSEK (23 358 TSEK).

Materiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 30 646 TSEK (11 713 TSEK) och bestod i huvudsak av nyttjanderätter 30 008 TSEK (10 995 TSEK). Ökningen av nyttjanderätter består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.

Finansiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 11 114 TSEK (8 428 TSEK) och bestod av andra långfristiga fordringar vilka består av hyresdepositioner 4 139 TSEK (4 086 TSEK) samt uppskjuten skatt 6 975 TSEK (4 342 TSEK).

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar uppgick vid periodens slut till 122 092 TSEK (131 896 TSEK) och bestod i huvudsak av kundfordringar 27 657 TSEK (27 313 TSEK) samt likvida medel 84 998 TSEK (93 748 TSEK).

EGET KAPITAL

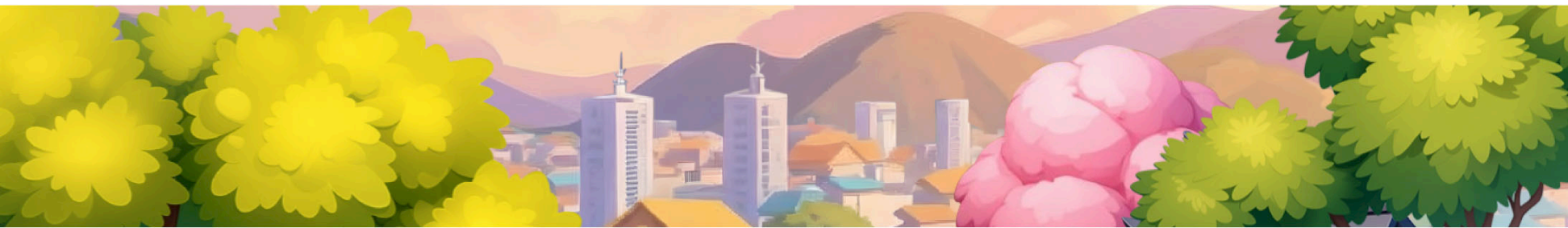
Eget kapital uppgick vid periodens slut till 296 147 TSEK (306 385 TSEK), motsvarande 11,2 SEK/aktie (11,6 SEK/aktie). Soliditeten vid samma tidpunkt var 77,8 % (83,4 %).

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 42 186 TSEK (22 703 TSEK) och bestod i huvudsak av uppskjuten skatteskuld 18 842 TSEK (18 519 TSEK) samt långfristig del av leasingsskuld 23 344 TSEK (4 184 TSEK). Ökningen i långfristig del av leasingsskuld består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.

Kortfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 42 357 TSEK (38 244 TSEK) och bestod i huvudsak av leverantörsskulder 13 325 TSEK (12 532 TSEK), upplupna kostnader 16 560 TSEK (12 964 TSEK) samt kortfristig del av leasingsskuld 7 326 TSEK (7 863 TSEK).

Koncernen har räntebärande skulder på 30 670 TSEK (12 047 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



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 plattformavgifter (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.

ARPPDAU 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 29 787 TSEK (34 514 TSEK), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

Nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 35 514 TSEK (28 454 TSEK), en ökning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

Spelbidrag för perioden var 38 705 TSEK (40 554 TSEK), en minskning med 5 % jämfört med samma period föregående år.

DAU för perioden var 0,9 miljoner (1,0 miljoner), en minskning med 12 % jämfört med samma period föregående år.

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

MUP för perioden var 46 tusen (41 tusen), en ökning med 12 % jämfört med samma period föregående år.

ARPPDAU för perioden var 8,8 US \$ cent (7,1 US \$ cent), en ökning med 24 % 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 86 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det tre dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 24 anställda. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda. Sventertainment AB, med säte i Stockholm var utgivare av appen och spelet Primetime, verksamheten avyttrades i januari 2025. All personal har följt med verksamheten och Sventertainment AB har inte längre några anställda.

REDOVISNINGSPRINCIPER

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





RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

VALUTAEFFEKTER

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

CERTIFIED ADVISER

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

KONTAKT

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

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se

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

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

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

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 24 juni 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

Stockholm 24 juni 2026

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ÅSBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot



Belopp i TSEK	Not	Mar 26-Maj 26	Mar 25-Maj 25	Sep 25-Maj 26	Sep 24-Maj 25	Helår 24/25
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1,5	65 302	62 968	200 322	198 998	275 816
Aktiverat arbete för egen räkning		15 115	11 595	43 705	38 084	46 666
Övriga intäkter		568	1 519	1 500	3 869	4 664
Summa		80 985	76 082	245 526	240 952	327 146
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-13 841	-14 706	-41 864	-48 255	-64 402
User acquisition		-18 071	-12 728	-51 438	-37 866	-72 220
Övriga externa rörelsekostnader	5	-5 218	-8 872	-19 111	-25 945	-32 628
Personalkostnader	5	-30 454	-27 344	-89 181	-84 154	-108 110
Summa Rörelsens kostnader		-67 585	-63 650	-201 594	-196 220	-277 360
EBITDA	5	13 400	12 432	43 932	44 732	49 786
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-15 253	-14 749	-45 474	-45 746	-60 672
Rörelseresultat (EBIT)	5	-1 853	-2 316	-1 542	-1 014	-10 886
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		644	563	1 660	3 026	3 581
Finansiella kostnader		-278	-2 599	-1 945	-3 471	-4 097
Summa finansiella poster		366	-2 035	-285	-445	-517
Resultat före skatt	5	-1 487	-4 352	-1 827	-1 459	-11 403
Skatter		-106	801	63	190	1 989
Periodens resultat	5	-1 593	-3 551	-1 764	-1 269	-9 414
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		351	-1 146	-636	-1 038	-1 252
Summa totalresultat för perioden		-1 242	-4 697	-2 400	-2 307	-10 666

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,06	-0,13	-0,07	-0,05	-0,36
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,06	-0,13	-0,07	-0,05	-0,36
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 525	26 495	26 505	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt ('000)	26 541	26 495	26 515	26 495	26 499
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 541	26 495	26 541	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt ('000)	26 568	26 495	26 568	26 495	26 530

KONCERNENS BALANSRÄKNING TILLGÅNGAR

2025/26

Belopp i TSEK	Not	31/5 2026	31/5 2025	31/8 2025
TILLGÅNGAR				
Goodwill		125 371	125 731	125 634
Övriga immateriella tillgångar		91 466	89 564	86 135
Summa immateriella tillgångar	4	216 837	215 295	211 769
Nyttjanderätter		30 008	10 995	8 248
Inventarier, verktyg och installationer		638	718	703
Summa materiella anläggningstillgångar	4	30 646	11 713	8 952
Andra långfristiga fordringar		4 139	4 086	4 084
Uppskjuten skattefordran		6 975	4 342	5 643
Summa finansiella anläggningstillgångar		11 114	8 428	9 727
Summa anläggningstillgångar		258 598	235 436	230 447
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		27 657	27 313	33 398
Aktuella skattefordringar		1 409	1 832	19
Övriga kortfristiga fordringar		847	1 855	1 940
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		7 181	7 148	7 781
Likvida medel		84 998	93 748	87 450
Summa omsättningstillgångar		122 092	131 896	130 587
SUMMA TILLGÅNGAR		380 690	367 332	361 034

KONCERNENS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2025/26

Belopp i TSEK	Not	31/5 2026	31/5 2025	31/8 2025
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		689	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		282 960	283 178	283 178
Reserver		-1 041	-190	-405
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		13 538	22 709	14 722
Summa eget kapital		296 147	306 385	298 182
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		18 842	18 519	17 744
Långfristiga leasingskulder		23 344	4 184	3 665
Summa långfristiga skulder		42 186	22 703	21 409
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		13 325	12 532	18 209
Aktuell skatteskuld		26	586	437
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		16 560	12 964	13 769
Kortfristiga leasingskulder		7 326	7 863	5 334
Övriga kortfristiga skulder		5 120	4 298	3 693
Summa kortfristiga skulder		42 357	38 244	41 442
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		380 690	367 332	361 034

Belopp i TSEK	Not	Mar 26-Maj 26	Mar 25-Maj 25	Sep 25-Maj 26	Sep 24-Maj 25	Helår 24/25
Den löpande verksamheten						
Rörelseresultat (EBIT)		-1 853	-2 316	-1 542	-1 014	-10 886
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		132	131	468	215	372
Avskrivningar och nedskrivningar	4	15 253	14 749	45 474	45 746	60 672
Förlust vid utrangering/försäljning av inventarier		0	0	102	0	0
Resultat av inkråmsöverlåtelse		0	0	0	2 000	2 000
Erhållen ränta		479	563	1 495	2 394	2 949
Erlagd ränta		-278	-126	-726	-453	-551
Betalda skatter		-859	-1 126	-1 766	-2 353	-2 705
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		12 874	11 875	43 506	46 534	51 851
Ökning/minskning av rörelsefordringar		-2 250	629	7 226	604	-4 350
Ökning/minskning av rörelseskulder		6 907	3 486	-666	1 269	7 035
Förändring av rörelsekapital		4 657	4 115	6 561	1 873	2 685
Kassaflöde från den löpande verksamheten		17 531	15 990	50 066	48 408	54 536
Investeringsverksamheten						
Balanserade utvecklingskostnader		-15 115	-11 595	-43 705	-38 084	-46 666
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-102	-102	-252	-133	-328
Försäljning av materiella anläggningstillgångar		0	0	14	0	0
Avyttring av inkråm, netto likvidpåverkan		0	0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-15 217	-11 697	-43 943	-38 218	-46 994
Fritt kassaflöde		2 314	4 293	6 123	10 190	7 542
Finansieringsverksamheten						
Optionsprogram		-201	0	-201	0	0
Amortering av leasingskulder		-1 795	-2 872	-6 847	-8 712	-11 718
Utdelning		0	0	0	-26 495	-26 495
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-1 996	-2 872	-7 047	-35 207	-38 213
Ökning/minskning likvida medel						
Periodens kassaflöde		318	1 421	-924	-25 017	-30 671
Kursdifferenser		372	-3 209	-1 527	-3 070	-3 714
Likvida medel vid periodens början		84 308	95 536	87 450	121 835	121 835
Likvida medel vid periodens slut		84 998	93 748	84 998	93 748	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	14 720	298 182
Periodens resultat				-1 765	-1 765
Valutakursdifferens			-636		-636
Summa totalresultatet			-636	-1 765	-2 401
Optionsprogram ¹	1	-202		468	268
Omräkningsdifferens		-16		114	98
Utgående balans 31/5 2026	689	282 960	-1 041	13 538	296 147

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2024	688	284 544	847	48 893	334 972
Periodens resultat				-1 269	-1 269
Valutakursdifferens			-1 038		-1 038
Summa totalresultatet			-1 038	-1 269	-2 307
Optionsprogram ²		-1 366		1 580	215
Utdelning				-26 495	-26 495
Utgående balans 31/5 2025	688	283 178	-190	22 709	306 385

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	Mar 26-Maj 26	Mar 25-Maj 25	Sep 25-Maj 26	Sep 24-Maj 25	Helår 24/25
Rörelsens intäkter	65 722	64 472	201 652	200 359	277 965
Rörelsens kostnader	-68 982	-67 152	-209 439	-200 256	-284 833
Avskrivningar & nedskrivningar	-1 590	-4 191	-7 961	-12 825	-16 919
Rörelseresultat	-4 850	-6 871	-15 748	-12 722	-23 787
Finansiella poster	625	-1 910	367	-5 694	10 136
Resultat före skatt	-4 224	-8 781	-15 382	-18 416	-13 651
Bokslutsdispositioner (koncernbidrag)	0	0	0	0	-20 030
Skatter	743	1 152	2 318	898	6 778
Periodens resultat	-3 482	-7 629	-13 064	-17 517	-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	31/5 2026	31/5 2025	31/8 2025
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar	17 098	28 899	24 960
Materiella anläggningstillgångar	400	460	391
Finansiella anläggningstillgångar	26 735	26 100	25 393
Summa anläggningstillgångar	44 233	55 459	50 744
Omsättningstillgångar	35 822	36 343	41 331
Likvida medel	74 277	82 773	77 896
SUMMA TILLGÅNGAR	154 332	174 575	169 971

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Bundet eget kapital	689	688	688
Fritt eget kapital	116 133	138 164	128 930
Summa eget kapital	116 822	138 852	129 618
Långfristiga skulder	3 522	4 881	4 489
Kortfristiga skulder	33 987	30 842	35 863
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	154 332	174 575	169 971

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

Mar 26-Maj 26 Mar 25-Maj 25 Sep 25-Maj 26 Sep 24-Maj 25 Helår 24/25

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	29 787	34 514	96 698	105 074	143 620
Annonsintäkter	35 514	28 454	103 617	93 923	131 847
Övrigt	1	0	7	1	349
Totalt	65 302	62 968	200 322	198 998	275 816

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Plattformsavgifter	-8 526	-9 686	-27 142	-29 046	-40 478
Serverkostnader	-4 550	-4 318	-12 633	-16 014	-20 058
Övriga försäljningskostnader	-765	-702	-2 089	-3 194	-3 865
Totalt försäljningskostnader	-13 841	-14 706	-41 864	-48 255	-64 402

NOT 3: SPELBIDRAG

Koncern

Försäljning i spel	29 787	34 514	96 698	105 074	143 620
Annonsintäkter	35 514	28 454	103 617	93 923	131 847
Övrig nettoomsättning	1	0	7	1	349
Nettoomsättning	65 302	62 968	200 322	198 998	275 816
Plattformsavgifter	-8 526	-9 686	-27 142	-29 046	-40 478
User acquisition	-18 071	-12 728	-51 438	-37 866	-72 220
Spelbidrag	38 705	40 554	121 742	132 086	163 118

Mar 26-Maj 26 Mar 25-Maj 25 Sep 25-Maj 26 Sep 24-Maj 25 Helår 24/25

Belopp i TSEK

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

Nyttjanderätter	-1 893	-2 708	-6 764	-8 231	-10 939
Inventarier, verktyg och installationer	-72	-306	-336	-1 187	-1 395
Intellektuella rättigheter	-1 565	-1 565	-4 695	-6 695	-8 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-11 723	-10 170	-33 679	-29 633	-40 079
Totalt	-15 253	-14 749	-45 474	-45 746	-60 672

Mar 26-Maj 26 Mar 25-Maj 25 Sep 25-Maj 26 Sep 24-Maj 25 Helår 24/25

Belopp i TSEK

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

Nettoomsättning	65 302	62 968	200 322	198 998	275 816
Annonsintäkter från avyttrad verksamhet (Primetime)	0	0	0	-2 406	-2 406
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	0	0	-2 406	-2 406
Justerad nettoomsättning	65 302	62 968	200 322	196 592	273 410
Organisk tillväxt	4 %		2 %		
Personalkostnad	-30 454	-27 344	-89 181	-84 154	-108 110
Personalkostnad avyttring (Primetime)	0	0	0	2 386	2 386
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	0	0	2 386	2 386
Justerad personalkostnad	-30 454	-27 344	-89 181	-81 768	-105 724
Medelantal anställda	101	94	101	98	98
Medelantal anställda avyttring (Primetime)	0	0	0	-3	-3
Justerat medelantal anställda	101	94	101	95	95
EBITDA	13 400	12 432	43 932	44 732	49 786
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	0	0	-2 406	-2 406
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	0	0	2 386	2 386
Övriga kostnader från avyttring (Primetime)	1	10	12	2 104	2 104
Resultat försäljning inkråm (Primetime)	0	0	0	2 000	2 000
Totala justeringsposter på EBITDA	1	10	12	4 084	4 084
Justerad EBITDA	13 401	12 442	43 944	48 816	53 870

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

FORTS.

2025/26

	Mar 26-Maj 26	Mar 25-Maj 25	Sep 25-Maj 26	Sep 24-Maj 25	Helår 24/25
Belopp i TSEK					
FORTS. NOT 5: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT					
EBIT	-1 853	-2 316	-1 542	-1 014	-10 886
Totala justeringsposter på EBITDA	1	10	12	4 084	4 084
Avskrivningar från avyttring (Primetime)	0	0	0	2	2
Nedskrivning IP	0	0	0	667	667
Totala justeringsposter på EBIT	1	10	12	4 753	4 753
Justerad EBIT	-1 852	-2 306	-1 530	3 739	-6 133
Periodens resultat	-1 593	-3 551	-1 764	-1 269	-9 414
Totala justeringsposter på EBIT	1	10	12	4 753	4 753
Finansiella poster från avyttring (Primetime)	0	0	-3	1	1
Skatteeffekt på justeringsposter	-0	-2	-2	-979	-979
Totala justeringsposter på periodens resultat	1	8	7	3 775	3 775
Justerat resultat	-1 592	-3 543	-1 757	2 506	-5 639
Justerat resultat per aktie	-0,06	-0,13	-0,07	0,09	-0,21

GOOD TIMES