

MAG INTERACTIVE

---

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]  
DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 2023/24

---

2023/24

# DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 2023/24

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, PRIMETIME, WORD BUBBLES, WORD MANSION, TILE MANSION, RUZZLE, WORD DOMINATION OCH WORDBRAIN, SOM TOTALT HAR LADDATS NED ÖVER 350 MILJONER GÅNGER. MAG HAR STUDIOS I STOCKHOLM OCH BRIGHTON OCH NOTERADES 2017 PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER GROWTH MARKET MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK [WWW.MAGINTERACTIVE.COM](http://WWW.MAGINTERACTIVE.COM)

## PERIODEN DEC 2023 TILL FEB 2024 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 19 708 TSEK (8 445 TSEK), en ökning med 11 263 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 71 886 TSEK (96 113 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 25 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 53 474 TSEK (42 944 TSEK), en ökning med 25 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 6,6 US cents (7,8 US cents), en minskning med 15 %
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,48 SEK/aktie (-0,12 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,19 SEK/aktie (-0,16 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 8 248 TSEK (41 171 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,2 miljoner respektive 3,1 miljoner under kvartalet, en minskning med 11 % respektive 17 %

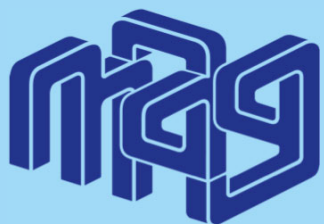
## PERIODEN SEP 2023 TILL FEB 2024 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för perioden var 38 823 TSEK (6 697 TSEK), en ökning med 32 126 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 148 631 TSEK (193 439 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 23 %
- Koncernens spelbidrag för perioden var 108 337 TSEK (76 079 TSEK), en ökning med 42 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 6,7 US cents (7,8 US cents), en minskning med 14 %
- Resultat per aktie under perioden var -0,31 SEK/aktie (-0,54 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var 0,32 SEK/aktie (-0,63 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 19 440 TSEK (92 325 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,1 miljoner respektive 3,0 miljoner under perioden, en minskning med 10 % respektive 17 %

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN DEC 2023 TILL FEB 2024

- Crozzle mjuklanserades under kvartalet, ett nytt korsordsspel med dekorationstema, på den amerikanska marknaden.
- Under kvartalet avslutades perioden för tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet av Approje och en slutlikvid om 9,9 MSEK betalades ut. Den 10 januari, 2024 beslutade styrelsen om att fusionera dotterbolaget Approje AB med moderbolaget MAG Interactive AB (publ). Fusionen kommer att genomföras under Q3.
- Även perioden för tilläggsköpeskillingen avseende förvärvet av Sventertainment avslutades under kvartalet, ingen slutlikvid utbetalades.
- Moderbolaget mottog under kvartalet ett avslagsbeslut från Skatteverket om forskningsavdrag för perioden januari 2021 till juli 2023, vilket ledde till återföring och återbetalning av alla avdrag från 2020-2023 med negativ effekt på likvida medel och resultatet om 16,8 MSEK. Den 26 mars avslog Kammarrätten överklagan för perioden januari 2015 till mars 2020, vilket resulterade i återförda reserveringar och negativ effekt på resultatet om 5,3 MSEK men utan effekt på likvida medel. Mer information finns på sida 18-19 i rapporten.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET HÅLLBAR LÖNSAMHET

2023/24

### Ytterligare ett lönsamt kvartal

Vi kan se tillbaka på ett kvartal som i de flesta avseenden var en förväntad fortsättning på föregående kvartal. Våra live-spel fortsätter att vara stabila jämfört med Q1 när det gäller dagliga aktiva användare (DAU), och verksamheten fortsätter att vara lönsam med en solid vinstmarginal och hälsosam kassaflödesgenerering. Intäkterna för kvartalet var 72 MSEK, och vi genererade ett justerat EBITDA på 20 MSEK vilket ger en justerad EBITDA-marginal på 27%. Det justerade kassaflödet för kvartalet var 10,2 MSEK.

### Fokuserad insats för att ta Crozzle till global lansering

Det nya korsordsspelet Crozzle, som mjuklanserades i december 2023, är vår stora satsning för att få en ny spännande produkt ut på marknaden. Det här är också det första resultatet av vår modulära process för att bygga spel, vilket gör det extra spännande. Vi tror att det här tävlingsinriktade korsordsspelet ger oss en möjlighet att få uppmärksamhet från ordspelsfantaster världen över eftersom det erbjuder något helt nytt på marknaden.

Nyckeltalen i de tidiga stadierna av mjuklanseringen ser lovande ut och i linje med våra förväntningar. Vi kommer behöva ägna ytterligare några månader till att balansera spelet, lägga till mer innehåll och finjustera marknadsföringskampanjerna innan vi fattar det slutgiltiga beslutet om spelet kan lanseras globalt eller inte. Vårt mål är en officiell global lansering innan nästa kvartalsrapport, men som alltid, låter vi oss vägledas av data när vi fattar våra beslut.

### Volymerna av user acquisition baseras på prestanda

Vi investerade 8 MSEK i user acquisition (UA) under Q2. Detta är en bra bit under vår ambitionsnivå, som ligger närmare 30 MSEK per kvartal. Majoriteten av investeringarna avsåg Wordzee, följt av Quizkampen och Tile Mansion. Nyckeln till att låsa upp de högre nivåerna av UA-investeringar som vi siktar på är kontinuerlig förbättring av våra spel samt optimering av våra annonser. Vissa faktorer kommer alltid att vara utanför vår kontroll, som till exempel extraordinära volymer av UA från konkurrenter som riktar sig till samma publik. Vi hanterar sådana händelser genom att övervaka våra lönsamhetsprognoser per kampanj och förbli disciplinerade.



UA-volymer kan inte vara förutsägbara och på en bestämd nivå då vi siktar på en viss lönsamhetsprofil istället för en månatlig UA-utgiftsbudget. Detta skapar utmaningar i form av fluktuerande intäkter, men är fortfarande den mest rimliga hanteringen om man vill driva en konsekvent lönsam verksamhet. Vi har alltid hållit fast vid att investera enbart baserat på ROI-modeller och kommer att fortsätta göra så även i framtiden. Vi siktar generellt på att få 1,5 - 2 gånger pengarna vi investerar, sett över en 2-3 års period, och de flesta kampanjer genererar en full återbetalning inom 6-9 månader. De investeringar vi gjorde i UA för ett år sedan har återbetalat sig och kommer att fortsätta generera vinst som planerat.

Vårt främsta fokus är att få UA-investeringarna tillbaka på rätt spår och börja växa igen. Teamen bakom Wordzee och Quizkampen arbetar med att förbättra life time value (LTV) och på så sätt ge UA-teamet den bästa möjliga möjligheten att skala upp UA.

### **Modulär produktutveckling**

Utöver mjuklanseringen av Crozzle utvecklar vi spelmekaniker som vi kan använda både som in-game-event i våra nuvarande live-spel och släppa som nya fristående spel.

Nya spelmekaniker inkluderar pusselspelmekanik såsom patients, tile matching och match-3. Alla dessa har traditionellt sett en större potential när det gäller in-game-monetisering än ord- och trivia-spel och har potential att öka den genomsnittliga intäkten per dagligt aktiv användare (ARPDau) när de används som event i våra etablerade spel.

Vårt modulära sätt att bygga minskar utvecklingsrisken och ökar generellt utvecklingshastigheten genom att vara tillämpligt på flera spel. Vi tror att detta arbetssätt kommer att göra företaget både mer effektivt och snabbare på att få nya spel till marknaden.

### **Justeringar relaterade till Forskningsavdrag**

Vi har ett mer komplext kvartal att rapportera än vanligt på grund av utfallen av processerna relaterade till de Forskningsavdrag vi har ansökt om under de senaste åren. Som tidigare meddelats har vi beslutat att återbetala samt återföra tidigare gjorda nämnda avdrag – eftersom våra tidigare ansökningar avslogs. Detta innebär dock inte att vi kommer att lägga ned våra anspråk mot Skatteverket, då vi fortfarande anser att vi är berättigade till avdrag.

Eventuella framtida vinster i Forskningsavdragsprocessen kommer att ha en positiv inverkan på vår finansiella rapportering.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET HÅLLBAR LÖNSAMHET

2023/24

### Finansiell stabilitet tillåter oss att bygga värde

Vårt strategiska fokus fortsätter att ge utdelning, vilket bevisas av hållbar lönsamhet och ett stabilt kassaflöde. I en värld där vissa företag kämpar med hög skuldsättning och utmanande balansräkningar, är vi lönsamma och skuldfria. Vi har alltid varit noga med att inte anställa för snabbt eller dra på oss onödiga kostnader och befinner oss därför idag i en hälsosam finansiell position. Vi kommer fortsätta att vara effektiva och leta efter möjligheter att minska kostnader där det kan göras utan att skada företagets långsiktiga värdeutveckling. Vårt starka kassaflöde skapar också potential för framtida förvärv.

Crozzles positiva utveckling under mjuklanseringen, samt de spännande planerna för fortsatta förbättringar av våra live-spel, innebär en stark första halva av vårt finansiella år ur ett produktperspektiv. Vårt mål nu är att översätta detta momentum till förnyad tillväxt av UA-investeringar för att ta oss närmare vårt långsiktiga mål om 500 MSEK i årliga intäkter.

Tack till alla på MAG för era fantastiska bidrag detta kvartal och till våra aktieägare för det fortsatta stödet för vår mission att underhålla miljontals spelare över hela världen.

DANIEL HASSELBERG, CEO



# VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2023/24

		Not	Dec 23-Feb 24	Dec 22-Feb 23	Förändring	Sep 23-Feb 24	Sep 22-Feb 23	Förändring	Helår 22/23
Nettoomsättning	TSEK	1	71 886	96 113	-25 %	148 631	193 439	-23 %	362 182
Valuta (USD)	SEK/USD		10,30	10,44	-1 %	10,62	10,73	-1 %	10,65
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		6 982	9 208	-24 %	13 999	18 025	-22 %	34 018
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1	34 741	46 152	-25 %	71 153	90 332	-21 %	170 314
Annonsintäkter	TSEK	1	37 145	49 961	-26 %	77 478	103 107	-25 %	191 793
User acquisition	TSEK		-8 248	-41 171	-80 %	-19 440	-92 325	-79 %	-126 472
Spelbidrag	TSEK	3	53 474	42 944	25 %	108 337	76 079	42 %	187 472
EBITDA	TSEK		-1 911	9 826		18 223	9 829		56 064
EBITDA marginal <sup>1</sup>	%		-3 %	10 %	-13	12 %	5 %	7	15 %
Justerad EBITDA	TSEK	5	19 708	8 445		38 823	6 697		52 381
Justerad EBITDA marginal <sup>1</sup>	%		27 %	9 %	19	26 %	3 %	23	14 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		-16 322	-4 161		-10 430	-17 988		21
Rörelseresultat marginal <sup>1</sup>	%		-23 %	-4 %	-18	-7 %	-9 %	2	0 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	5	5 297	-5 542		10 170	-21 120		-3 662
Justerat rörelseresultat marginal <sup>1</sup>	%		7 %	-6 %	13	7 %	-11 %	18	-1 %
Periodens resultat	TSEK		-12 587	-3 093		-8 186	-14 322		561
Periodens resultat per aktie	SEK		-0,48	-0,12		-0,31	-0,54		0,02
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	5	0,19	-0,16		0,32	-0,63		-0,09
Fritt kassaflöde	TSEK		-14 327	8 430		-4 858	-12 490		5 897
Medelantal anställda			108	105	3 %	108	104	4 %	106
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		1,2	1,3	-11 %	1,1	1,3	-10 %	1,3
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		3,1	3,7	-17 %	3,0	3,6	-17 %	3,4
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		41	51	-19 %	41	51	-20 %	48
ARPDau	US \$ cent		6,6	7,8	-15 %	6,7	7,8	-14 %	7,4

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

**MAG:s unika tillväxtspel**

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

Wordzee uppmuntrar spelarengagemang med roliga dagliga utmaningar och många specialevent som alla erbjuder exklusiva belöningar. Bland andra event ger tematiska och säsongsbetonade Journeys som Ocean Odyssey och Haunted Halloween ofta spelarna extra möjligheter att engagera sig i spelet, göra framsteg och tjäna specialbelöningar. Spelarengagemang och känsla av progression är starka fokus för Wordzee eftersom de är drivande för intäkstillväxt och spelarlojalitet.

# WORDZEE!



**Europas största frågesportsspel på mobil**

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

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

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

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





**Ruzzle - pålitlig och framgångsrik evergreen**

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

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

**Word Domination - evergreen med engagerad spelarbas**

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

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

**WordBrain - evergreen med stabil intäcksström**

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

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



# KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

## PERIODEN DEC 2023 TILL FEB 2024

2023/24

### INTÅKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 71 886 TSEK (96 113 TSEK), en minskning med 25 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 9 967 TSEK (8 149 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 587 TSEK (251 TSEK) och innehåller i huvudsak en justering av tilläggsköpeskillingen för förvärvet av Approe.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 84 351 TSEK (94 687 TSEK). Av dessa var 16 874 TSEK (19 572 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 8 248 TSEK (41 171 TSEK) kostnader för user acquisition, och 7 960 TSEK (7 152 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under perioden är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelen Wordzee, Quizkampen, Word Mansion och Tile Mansion. Periodens personalkostnader, EBITDA och EBIT innehåller återföringen av tidigare gjorda forskningsavdrag efter avslag från Skatteverket samt återförsel av samtliga reservationer avseende retroaktivt forskningsavdrag efter avslag från Kammarrätten. För mer information om dessa se sidorna 18-19 tillsammans med Not 5: Justerad personalkostnad, EBITDA, EBIT och resultat

Personalkostnader uppgick till 51 269 TSEK (26 793 TSEK), en ökning med 91 %. Personalkostnader justerade för forskningsavdrag blev 29 184 TSEK (28 174 TSEK) en ökning med 4 %.

EBITDA för perioden var -1 911 TSEK (9 826 TSEK). Justerad EBITDA för perioden var 19 708 TSEK (8 445 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 410 TSEK (13 987 TSEK), varav 8 520 TSEK (8 145 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Koncernens rörelseresultat för perioden (EBIT) var -16 322 TSEK (-4 161 TSEK). Justerad EBIT var 5 297 TSEK (-5 542) TSEK. Resultat före skatt uppgick till -15 801 TSEK (-3 881 TSEK).

### FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 641 TSEK (571 TSEK) och finansiella kostnader till 1 120 (290 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg i huvudsak räntekostnader, valutakursförluster avseende likvida medel och ränta på finansiell leasing. Räntekostnaden om 618 TSEK (6 TSEK) avser debiterad kostnadsränta till följd av de nekade och återförda forskningbidragen som tidigare gjorts.

### PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -12 587 TSEK (-3 094 TSEK). Periodens resultat per aktie var -0,48 SEK/aktie (-0,12 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie var 0,19 TSEK (-0,16 TSEK). Snitt antal aktier under perioden var 26 494 653 (26 494 653).

### KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 5 577 TSEK (19 638 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -19 904 TSEK (-11 208 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 722 TSEK (-2 673 TSEK). Kassaflöde från den löpande verksamheten och kassaflödet för perioden påverkades av återföringen av tidigare gjorda forskningsbidrag. Kassaflöde från investeringsverksamheten och periodens kassaflöde påverkades av slutbetalning av tilläggsköpeskilling för förvärvet av Approe. För perioden var justerat kassaflöde från den löpande verksamheten 22 990 TSEK (18 257 TSEK), justerat kassaflöde från från investeringsverksamheten -10 052 TSEK (-8 193 TSEK), och justerat kassaflöde för perioden var 10 216 TSEK (7 391 TSEK).

Se Not 6 Justerat kassaflöde.

# KONCERNENS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEP 2023 TILL FEB 2024

2023/24

### INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 148 631 TSEK (193 439 TSEK), en minskning med 23 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 22 236 TSEK (19 288 TSEK). För upplysning om avskrivningar se rubriken Rörelsens kostnader, EBITDA och Rörelseresultat nedan.

Övriga intäkter uppgick under perioden till 1 153 TSEK (1 309 TSEK) och innehåller i huvudsak en justering av tilläggsköpeskillingen för förvärvet av Apprope.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 153 797 TSEK (204 208 TSEK). Av dessa var 35 028 TSEK (40 906 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 19 440 TSEK (92 325 TSEK) kostnader för user acquisition, och 17 166 TSEK (17 271 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Periodens personalkostnader, EBITDA och EBIT innehåller återföringen av tidigare gjorda forskningsavdrag efter avslag från Skatteverket samt återförsl av samtliga reservationer avseende retroaktivt forskningsavdrag efter avslag från Kammarrätten. För mer information om dessa se sidorna 18-19 tillsammans med Not 5: Justerad personalkostnad, EBITDA, EBIT och resultat.

Personalkostnader uppgick till 82 163 TSEK (53 706 TSEK) en ökning med 53 %. Personalkostnader justerade för forskningsavdrag blev 60 597 TSEK (-18 223 TSEK) en ökning med 7 %. Medelantalet anställda under perioden var 108 (104), en ökning med 4 %.

EBITDA för perioden var 18 223 TSEK (9 829 TSEK). Justerad EBITDA för perioden var 38 823 TSEK (6 697 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 28 652 TSEK (27 817 TSEK), varav 16 892 TSEK (16 077 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var -10 430 TSEK (-17 988 TSEK). Justerad EBIT var 10 170 TSEK (-21 120 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till -10 442 TSEK (-18 522 TSEK).

### FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 2 439 TSEK (1 300 TSEK) och finansiella kostnader till 2 452 TSEK (1 834 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna var främst hänförliga till valutakursförluster från likvida medel i valuta, kostnadsränta och ränta på finansiell leasing. Räntekostnaden om 618 TSEK (7 TSEK) avser debiterad kostnadsränta till följd av de nekade och återförda forskningsbidragen som tidigare gjorts.

### PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -8 186 TSEK (-14 322 TSEK).

Periodens resultat per aktie var -0,31 SEK/aktie (-0,54 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie var 0,32 TSEK (-0,63 TSEK).

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



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN DEC 2023 TILL FEB 2024

2023/24

### INTÅKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 65 075 TSEK (82 065 TSEK), en minskning med 21 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 81 744 TSEK (86 023 TSEK).

Av dessa var 15 359 TSEK (17 482 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 6 896 TSEK (33 736 TSEK) och 15 309 TSEK (13 644 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 44 181 TSEK (21 161 TSEK), en ökning med 109 %. Periodens personalkostnader innehåller återföringen av tidigare gjorda löpande samt reserverade retroaktiva forskningsavdrag.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 1 320 TSEK (1 337 TSEK).

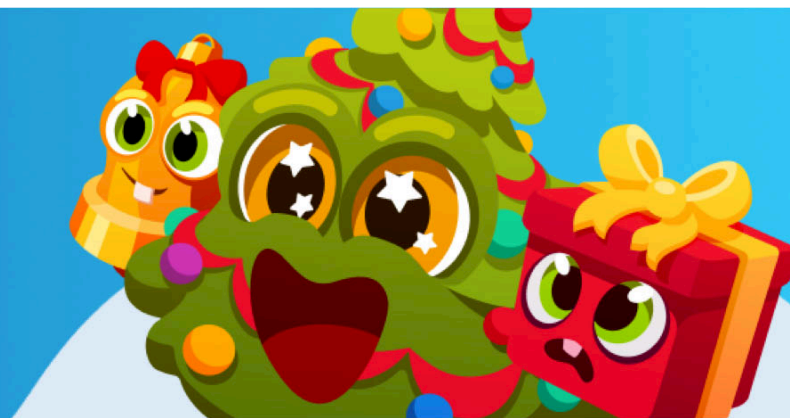
Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -17 749 TSEK (-4 898 TSEK). Även Rörelseresultatet för perioden påverkades av återföringen av tidigare gjorda löpande samt reserverade retroaktiva forskningsavdrag. För mer information om dessa se sidorna 18-19.

### FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 884 TSEK (558 TSEK) och finansiella kostnader till 907 TSEK (3 TSEK). De finansiella intäkterna och kostnaderna avsåg valutakursförändringar från likvida medel i valuta samt ränteintäkter från likvida medel. De finansiella kostnaderna innehåller även kostnadsränta om 597 TSEK som påföljd av de nekade och återförda forskningsbidragen som tidigare gjorts.

### PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -14 307 TSEK (-3 513 TSEK).



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEP 2023 TILL FEB 2024

2023/24

### INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 132 584 TSEK (161 914 TSEK), en minskning med 18 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 147 678 TSEK (179 945 TSEK).

Av dessa kostnader är 31 706 TSEK (36 218 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. Kostnader för user acquisition uppgick till 15 600 TSEK (71 759 TSEK) och 31 903 TSEK (29 577 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 68 470 TSEK (42 390 TSEK), en ökning med 62 %. Periodens personalkostnader innehåller återföringen av tidigare gjorda löpande samt reserverade retroaktiva forskningsavdrag.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 2 641 TSEK (6 089 TSEK). För jämförelse se Not 4: Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.

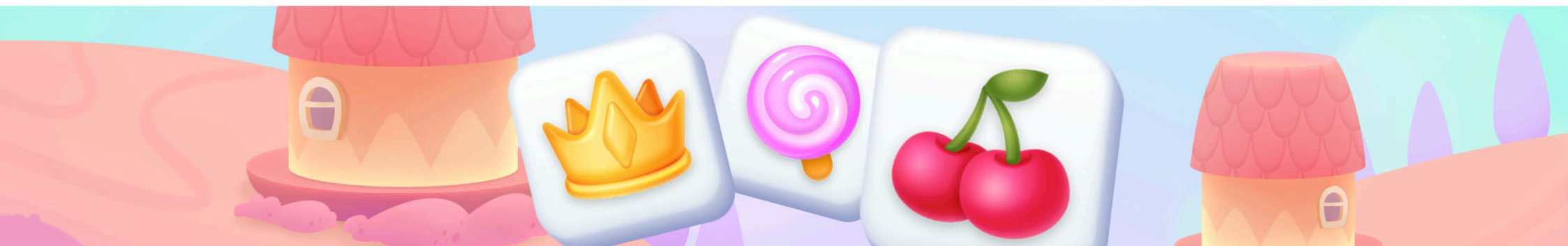
Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -17 201 TSEK (-22 661 TSEK). Även Rörelseresultatet för perioden påverkades av återföringen av tidigare gjorda löpande samt reserverade retroaktiva forskningsavdrag. För mer information om dessa se sidorna 18-19.

### FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 677 TSEK (829 TSEK) och finansiella kostnader till 11 724 TSEK (827 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg valutakursvinster från likvida medel i valuta och ränteintäkter från likvida medel. De finansiella kostnaderna avsåg valutakursförluster från likvida medel i valuta, en nedskrivning av aktier i dotterbolag om 10 000 TSEK samt kostnadsränta om 597 TSEK som påföljd av de nekade och återförda forskningsbidragen som tidigare gjorts.

### PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -23 926 TSEK (-18 800 TSEK).



# KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2023/24

## ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 214 861 TSEK (221 525 TSEK), varav 125 878 TSEK (125 507 TSEK) avser goodwill och 88 983 TSEK (96 018 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består i huvudsak av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning samt förvärvade intellektuella rättigheter.

## OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Aktuella skattefordringar innehåller inte längre ett förväntat retroaktivt forskningsavdrag från 2020 då avslag i ärendet inkommit i mars 2024. För mer information se sidorna 18-19 i denna rapport.

Kundfordringar vid periodens slut uppgick till 31 293 TSEK (45 979 TSEK).

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 110 358 TSEK (107 274 TSEK).

## EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 330 106 TSEK (322 361 TSEK), motsvarande 12,5 SEK/aktie (12,2 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 81,0 % (72,8 %).

## SKULDER

Det kvarstår inte längre någon Övrig kortfristig skuld avseende tilläggsköpeskillingarna för dotterbolagen Apprope AB och Sventertainmentkoncernen, då perioden för dessa avslutades under kvartalet. Dessa är i sin helhet reglerade per balansdatum.

Koncernen har räntebärande skulder på 24 140 TSEK (33 552 TSEK) vilka avser finansiell leasing.



## MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2023/24

Moderbolagets Tillgångar består i huvudsak av Andelar i koncernföretag som vid periodens slut uppgick till 127 453 TSEK (134 679 TSEK). Förändringen motsvarar aktieägartillskott till dotterbolaget Sventertainment AB om 4 000 TSEK och en nedskrivning av aktier i dotterbolag på grund av nedskrivning av tilläggsköpeskillning i Apprope -1 227 TSEK. En nedskrivning av aktier i dotterbolag i Sventertainment om -10 000 TSEK har också gjorts som ett resultat av nedskrivningsprövning.

Övriga immateriella tillgångar om 14 100 TSEK (17 860 TSEK) består av förvärvade intellektuella rättigheter från FEO media AB, som under 2020 fusionerades med Moderbolaget, samt nedskrivning av dessa.

Kundfordringar om 28 706 TSEK (39 503 TSEK), samt Likvida medel om 65 783 TSEK (71 912 TSEK).

Tillgångarna har finansierats till största del genom Eget kapital som vid periodens slut uppgick till 224 615 TSEK (232 631 TSEK) samt genom Skulder på totalt 33 537 TSEK (56 075) TSEK.

Det kvarstår inte längre någon Övrig kortfristig skuld avseende tilläggsköpeskillningarna för dotterbolagen Apprope AB och Sventertainmentkoncernen, då perioden för tilläggsköpeskillningarna avslutades under kvartalet. Dessa är i sin helhet reglerade per balansdatum.



# NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN DEC 2023 TILL FEB 2024

2023/24



## FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

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

Koncernens nettoomsättning från försäljning i spel för perioden var 34 741 TSEK (46 152 TSEK), en minskning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 37 145 TSEK (49 961 TSEK), en minskning med 26 % jämfört med samma period föregående år.

## 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.

Koncernens spelbidrag för perioden var 53 474 TSEK (42 944 TSEK), en ökning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Intäkter från både annonser och köp går ner efter minskade marknadsföringsvolymmer. Spelbidraget ligger på samma höga nivå som vi sett de senaste kvartalen, och är väsentligt högre än samma period föregående år.



### 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

DAU för perioden var 1,2 miljoner (1,3 miljoner), en minskning med 11 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 3,1 miljoner (3,7 miljoner), en minskning med 17 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 41 tusen (51 tusen), en minskning med 19 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 6,6 US \$ cent (7,8 US \$ cent), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år.

### KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU och ARPDau har stabiliserats på en lägre nivå efter lägre volymer av marknadsföring jämfört med början av det föregående finansiella året, då en större volym av högmonetiserande spelare kom in från marknadsföringskampanjer av främst Wordzee.



## **Forskningsavdrag**

Inom ramen för Forskningsavdraget får svenska företag göra avdrag från arbetsgivaravgifterna för anställda som arbetar med kvalificerad forskning eller utveckling. Koncernen har tidigare nyttjat denna möjlighet, men har vid rapportdatum återfört samt återbetalt tidigare gjorda nämnda avdrag. Vidare information om detta finns på denna samt följande sida i denna rapport.

## **Forskning och utveckling i koncernen**

Koncernen har en hög akademisk nivå i den dagliga verksamheten för att kunna hålla sig konkurrenskraftig över tid. För att försvara och växa sin position på marknaden är bedömningen att forskning behöver vara en integrerad och systematisk del av verksamheten. Resultaten av forskningen används i kommersiellt syfte och kan i många fall leda till utveckling både av koncernens plattform för utveckling och drift av spel, samt även tillämpas direkt i koncernens produkter.

## **Avslag samt överklagan av retroaktivt forskningsavdrag**

Den ansökan om retroaktivt forskningsavdrag från 2020 som under fjolåret fick avslag från förvaltningsrätten har överklagats och efter kvartalets slut har moderbolaget mottagit avslag även från kammarrätten, i och med detta återförs samtliga reservationer avseende Forskningsavdrag. Koncernen fortsätter bevaka frågan och undersöker möjligheter både till överklagande av beslut samt framtida möjligheter till avdrag.

## **Återbetalning av löpande forskningsavdrag**

I december 2023 mottog moderbolaget ett beslut om avslag från Skatteverket gällande forskningsavdrag, om totalt 12,5 MSEK, gjorda under januari 2021 till juli 2023. Moderbolaget överväger att överklaga beslutet, utvärderar möjligheten att retroaktivt göra avdrag för perioder utanför beslutet samt och i samband med det även se över all hantering av såväl gamla som nya avdrag för koncernen. Med anledning av Skatteverkets avslag och i enlighet med försiktighetsprincipen har koncernen under kvartalet beslutat att återbetala hela beloppet för tidigare gjorda avdrag. Den totala summan för tidigare gjorda och numera återbetalda avdrag är 16,8 MSEK och har påverkat resultatet och likviditeten i koncernen negativt under kvartalet. Utöver det har en kostnadsränta om 618 TSEK erlagts enligt besluten.

Oavsett forskningsavdragets utfall kommer koncernen att fortsätta bedriva den forskning och utveckling som anses nödvändig för vår spelutveckling.

Vid kvartalets utgång är samtliga tidigare gjorda löpande forskningsavdrag återförda samt återbetalda. Inga justeringar i historiska perioder har gjorts till följd av återföringen. Den effekt dessa avdrag har haft på EBIT samt EBITDA redovisas på följande sida.

# FORSKNING OCH UTVECKLING FORTS.

2023/24

Belopp i MSEK

Resultatpåverkande poster relaterade till forskningsavdrag	FY 19/20	FY 20/21	FY 21/22	FY 22/23	YTD 23/24	Ack.	Effekt på				
							Personal- kostnader	EBITDA	EBIT	Resultat efter fin. poster	Periodens resultat
Retroaktivt forskningsavdrag	7,6			-2,3	-5,3	0,0	X	X	X	X	X
Löpande avdrag i koncernen	1,3	4,0	5,1	5,8	-16,3	0,0	X	X	X	X	X
Kostnadsränta					-0,6	-0,6				X	X
Skatteeffekt forskningsavdrag	-1,9	-0,9	-1,1	-0,7	4,4	-0,2 *					X
<b>Totalt</b>	<b>7,0</b>	<b>3,1</b>	<b>4,1</b>	<b>2,7</b>	<b>-17,8</b>	<b>-0,8</b>					

\* Skatteeffekt p.g.a. ändrad skattesats mot jämförelseperiod

## Effekt av Poster relaterade till forskningsavdrag på Koncernens rapport över periodens resultat

	FY 19/20	FY 20/21	FY 21/22	FY 22/23	YTD 23/24	Ackumulerat
<b>Personalkostnader</b>	-73,9	-95,8	-102,2	-106,1	-82,2	
Justeringar poster relaterade till forskningsavdrag	-8,9	-4,0	-5,1	-3,5	21,6	0,0
<b>Personalkostnader exklusive effekt av forskningsavdrag</b>	<b>-82,8</b>	<b>-99,9</b>	<b>-107,4</b>	<b>-109,6</b>	<b>-60,6</b>	
<b>EBITDA</b>	21,2	56,6	101,4	56,1	18,2	
Justeringar poster relaterade till forskningsavdrag	-8,9	-4,0	-5,1	-3,5	21,6	0,0
<b>EBITDA exklusive effekt av forskningsavdrag</b>	<b>12,2</b>	<b>52,6</b>	<b>96,2</b>	<b>52,6</b>	<b>39,8</b>	
<b>EBIT</b>	-16,6	7,4	11,4	0,0	-10,4	
Justeringar poster relaterade till forskningsavdrag	-8,9	-4,0	-5,1	-3,5	21,6	0,0
<b>EBIT exklusive effekt av forskningsavdrag</b>	<b>-25,5</b>	<b>3,3</b>	<b>6,3</b>	<b>-3,4</b>	<b>11,1</b>	
<b>Resultat före skatt</b>	-22,6	6,3	17,4	0,9	-10,4	
Justeringar poster relaterade till forskningsavdrag	-8,9	-4,0	-5,1	-3,5	22,2	0,6
<b>Resultat före skatt exklusive effekt av forskningsavdrag</b>	<b>-31,6</b>	<b>2,2</b>	<b>12,3</b>	<b>-2,6</b>	<b>11,8</b>	
<b>Periodens resultat</b>	-17,4	7,0	11,3	0,6	-8,2	
Justeringar poster relaterade till forskningsavdrag	-7,0	-3,1	-4,1	-2,7	17,8	0,8
<b>Periodens resultat exklusive effekt av forskningsavdrag</b>	<b>-24,4</b>	<b>3,9</b>	<b>7,2</b>	<b>-2,2</b>	<b>9,6</b>	

### MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 83 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det sex dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 21 anställda. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda. Sventertainment AB, med säte i Stockholm är utgivare av appen och spelet Primetime. Sventertainment är en dotterkoncern med tre bolag, som förvärvades under det första kvartalet 2020/21 och har 7 anställda. Approe AB, bedriver utveckling av mobilspel med fokus på spel inom ordkategorin och står bland annat bakom mobilspelet Word Mansion. Approe AB förvärvades under det andra kvartalet 2020/21 och har 2 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 2022/2023.

### 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 2022/23 för mer information om bolagets risker och osäkerhetsfaktorer.

### VALUTAEFFEKTER

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

### CERTIFIED ADVISER

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

### KONTAKT

Ytterligare information finns på bolagets hemsida [maginteractive.se/investor-relations](https://maginteractive.se/investor-relations)

Eller kontakta

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

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

### MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A  
113 60 Stockholm  
Sverige

## KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3 mars 2024 – maj 2024

26 juni 2024

Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2023 - augusti 2024

23 oktober 2024

## GRANSKNING

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

## PRESENTATION

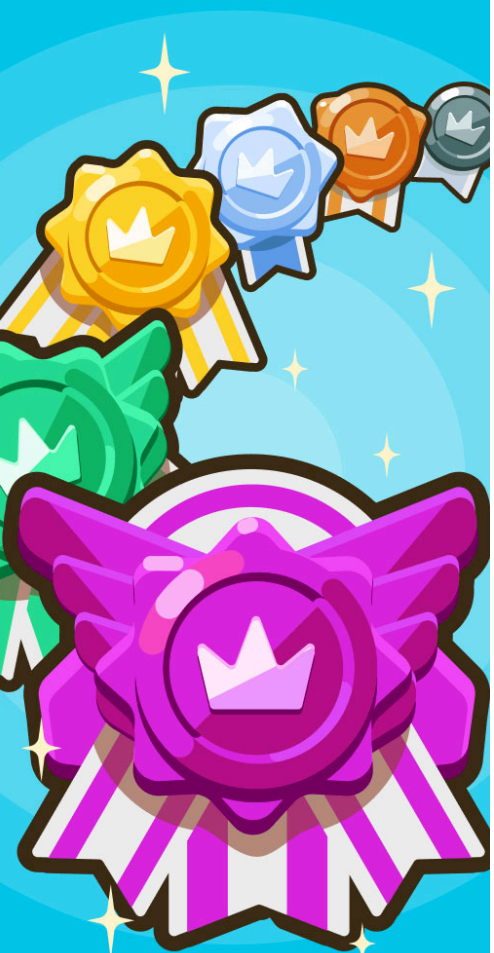
Den 17 april 2024 kl. 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här [www.twitch.com/maginteractive](http://www.twitch.com/maginteractive)

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

Mer information finns på [maginteractive.se/investors](http://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 17 april 2024

**DANIEL HASSELBERG**  
VD, styrelseledamot

**JONAS ERIKSSON**  
Styrelsens ordförande

**TAINA MALÉN**  
Styrelseledamot

**BRITT BOESKOV**  
Styrelseledamot

**ASBJOERN SOENDERGAARD**  
Styrelseledamot

**ÅSA LINDER**  
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Dec 23-Feb 24	Dec 22-Feb 23	Sep 23-Feb	Sep 22-Feb 23	Helår 22/23
<b>Rörelsens intäkter</b>						
Nettoomsättning	1	71 886	96 113	148 631	193 439	362 182
Aktiverat arbete för egen räkning		9 967	8 149	22 236	19 288	33 709
Övriga intäkter		587	251	1 153	1 309	1 159
<b>Summa</b>		<b>82 439</b>	<b>104 512</b>	<b>172 020</b>	<b>214 037</b>	<b>397 050</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>						
Försäljningskostnader	2	-16 874	-19 572	-35 028	-40 906	-79 056
User acquisition		-8 248	-41 171	-19 440	-92 325	-126 472
Övriga externa rörelsekostnader		-7 960	-7 152	-17 166	-17 271	-29 325
Personalkostnader	5	-51 269	-26 793	-82 163	-53 706	-106 134
<b>Summa Rörelsens kostnader</b>		<b>-84 351</b>	<b>-94 687</b>	<b>-153 797</b>	<b>-204 208</b>	<b>-340 986</b>
<b>EBITDA</b>	5	<b>-1 911</b>	<b>9 826</b>	<b>18 223</b>	<b>9 829</b>	<b>56 064</b>
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-14 410	-13 987	-28 652	-27 817	-56 043
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	5	<b>-16 322</b>	<b>-4 161</b>	<b>-10 430</b>	<b>-17 988</b>	<b>21</b>
<b>Finansiella poster</b>						
Finansiella intäkter		1 641	571	2 439	1 300	2 310
Finansiella kostnader		-1 120	-290	-2 452	-1 834	-1 450
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>521</b>	<b>281</b>	<b>-13</b>	<b>-534</b>	<b>860</b>
<b>Resultat före skatt</b>	5	<b>-15 801</b>	<b>-3 881</b>	<b>-10 442</b>	<b>-18 522</b>	<b>881</b>
Skatter		3 214	787	2 256	4 200	-320
<b>Periodens resultat</b>	5	<b>-12 587</b>	<b>-3 094</b>	<b>-8 186</b>	<b>-14 322</b>	<b>561</b>
<b>Övrigt totalresultat</b>						
Valutakursdifferenser		-203	-52	-1 260	281	2 263
<b>Summa totalresultat för perioden</b>		<b>-12 790</b>	<b>-3 146</b>	<b>-9 446</b>	<b>-14 041</b>	<b>2 824</b>

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,48	-0,12	-0,31	-0,54	0,02
Periodens resultat per aktie fullt utspädd (baserat på snitt antal aktier)	-0,48	-0,12	-0,31	-0,54	0,02
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspädd ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspädd ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495



# KONCERNENS BALANSRÄKNING

## TILLGÅNGAR

2023/24

Belopp i TSEK	Not	29/2 2024	28/2 2023	31/8 2023
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill		125 878	125 507	126 466
Övriga immateriella tillgångar		88 983	96 018	88 769
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	4	<b>214 861</b>	<b>221 525</b>	<b>215 234</b>
Nyttjanderätter		22 133	31 831	27 042
Inventarier, verktyg och installationer		2 288	4 793	3 615
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	4	<b>24 421</b>	<b>36 624</b>	<b>30 658</b>
Andra långfristiga fordringar		4 092	4 098	4 111
Uppskjuten skattefordran <sup>1</sup>		6 389	13 760	8 524
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>10 481</b>	<b>17 858</b>	<b>12 635</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>249 763</b>	<b>276 007</b>	<b>258 527</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
Kundfordringar		31 293	45 979	36 937
Aktuella skattefordringar		800	8 410	6 577
Övriga kortfristiga fordringar		7 222	972	3 357
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		8 041	4 098	7 209
Likvida medel		110 358	107 274	122 429
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>157 715</b>	<b>166 733</b>	<b>176 509</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>407 478</b>	<b>442 741</b>	<b>435 037</b>

1. På grund av ändringar i IAS 12 bokas uppskjuten skatt på Leaseskulder och Nyttjanderättstillgångar från och med 22/23. Uppskjuten skatteskuld för Nyttjanderättstillgång motsvarar 4,6 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 5,0 MSEK per rapportdatum. Dessa nettoredovisas på raden uppskjuten skattefordran.

# KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2023/24

Belopp i TSEK	Not	29/2 2024	28/2 2023	31/8 2023
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		285 377	285 051	285 047
Reserver		118	-605	1 378
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		43 923	37 226	52 109
<b>Summa eget kapital</b>		<b>330 106</b>	<b>322 361</b>	<b>339 222</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Uppskjuten skatteskuld <sup>1</sup>		19 466	26 815	23 857
Långfristiga leasingskulder		13 051	23 462	18 659
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>32 517</b>	<b>50 276</b>	<b>42 517</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder		11 556	28 826	11 822
Aktuell skatteskuld		1 083	397	1 908
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		12 923	13 390	13 100
Kortfristiga leasingskulder		11 089	10 090	10 342
Övriga kortfristiga skulder		8 203	17 400	16 126
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>44 855</b>	<b>70 103</b>	<b>53 298</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>407 478</b>	<b>442 741</b>	<b>435 037</b>

1. På grund av ändringar i IAS 12 bokas uppskjuten skatt på Leaseskulder och Nyttjanderättstillgångar från och med 22/23. Uppskjuten skatteskuld för Nyttjanderättstillgång motsvarar 4,6 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskulder motsvarar 5,0 MSEK per rapportdatum. Dessa nettoredovisas på raden uppskjuten skattefordran.

Belopp i TSEK	Not	Dec 23-Feb 24	Dec 22-Feb 23	Sep 23-Feb 24	Sep 22-Feb 23	Helår 22/23
<b>Den löpande verksamheten</b>						
Rörelseresultat (EBIT)		-16 322	-4 161	-10 430	-17 988	21
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		174	207	349	413	409
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		-466		-966		-261
Avskrivningar och nedskrivningar	4	14 410	13 987	28 652	27 817	56 043
Vändning retroaktivt forskningsavdrag pga avslag från Kammarrätten		5 290		5 290		
Erhållen ränta		1 641	437	2 439	709	1 899
Erlagd ränta		-771	-170	-1 001	-434	-990
Betalda skatter		474	515	-1 077	362	-2 031
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>		<b>4 431</b>	<b>10 815</b>	<b>23 256</b>	<b>10 879</b>	<b>55 090</b>
Ökning/minskning av rörelsefordringar		-5 074	1 535	701	-1 016	5 339
Ökning/minskning av rörelseskulder		6 219	7 288	3 407	125	-17 459
<b>Förändring av rörelsekapital</b>		<b>1 146</b>	<b>8 823</b>	<b>4 108</b>	<b>-891</b>	<b>-12 120</b>
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>5 577</b>	<b>19 638</b>	<b>27 365</b>	<b>9 988</b>	<b>42 970</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>						
Balanserade utvecklingskostnader		-9 967	-8 149	-22 236	-19 288	-33 709
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-85	-44	-135	-205	-364
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		-9 852	-3 015	-9 852	-3 015	-3 015
Ökning/minskning av finansiella placeringar					30	15
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-19 904</b>	<b>-11 208</b>	<b>-32 223</b>	<b>-22 478</b>	<b>-37 073</b>
<b>Fritt kassaflöde</b>		<b>-14 327</b>	<b>8 430</b>	<b>-4 858</b>	<b>-12 490</b>	<b>5 897</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>						
Optionsprogram				-18		
Amortering av leasingkulder		-2 722	-2 673	-5 133	-5 468	-10 379
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-2 722</b>	<b>-2 673</b>	<b>-5 151</b>	<b>-5 468</b>	<b>-10 379</b>
<b>Ökning/minskning likvida medel</b>						
Periodens kassaflöde		-17 049	5 757	-10 009	-17 958	-4 481
Kursdifferenser		-449	-13	-2 062	-708	970
Likvida medel vid periodens början		127 856	101 530	122 429	125 940	125 940
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>		<b>110 358</b>	<b>107 274</b>	<b>110 358</b>	<b>107 274</b>	<b>122 429</b>

# KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2023/24

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2023</b>	688	285 047	1 378	52 109	339 222
Periodens resultat				-8 186	-8 186
Valutakursdifferens			-1 260		-1 260
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>-1 260</b>	<b>-8 186</b>	<b>-9 446</b>
Optionsprogram		330			330
<b>Utgående balans 29/2 2024</b>	688	285 377	118	43 923	330 106

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2022</b>	688	284 638	-886	51 548	335 988
Periodens resultat				-14 322	-14 322
Valutakursdifferens			281		281
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>281</b>	<b>-14 322</b>	<b>-14 041</b>
Optionsprogram		413			413
<b>Utgående balans 28/2 2023</b>	688	285 051	-605	37 226	322 361

Belopp i TSEK	Not	Dec 23-Feb 24	Dec 22-Feb 23	Sep 23-Feb 24	Sep 22-Feb 23	Helår 22/23
<b>Rörelsens intäkter</b>						
Nettoomsättning		65 075	82 065	132 584	161 914	308 466
Övriga rörelseintäkter		240	396	533	1 458	1 688
<b>Summa rörelsens intäkter</b>		<b>65 315</b>	<b>82 461</b>	<b>133 118</b>	<b>163 372</b>	<b>310 154</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>						
Försäljningskostnader		-15 359	-17 482	-31 706	-36 218	-70 523
User acquisition		-6 896	-33 736	-15 600	-71 759	-96 985
Övriga externa kostnader		-15 309	-13 644	-31 903	-29 577	-56 678
Personalkostnader		-44 181	-21 161	-68 470	-42 390	-81 554
<b>Summa rörelsens kostnader</b>		<b>-81 744</b>	<b>-86 023</b>	<b>-147 678</b>	<b>-179 945</b>	<b>-305 740</b>
<b>EBITDA</b>		<b>-16 429</b>	<b>-3 561</b>	<b>-14 560</b>	<b>-16 573</b>	<b>4 414</b>
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	4	-1 320	-1 337	-2 641	-6 089	-8 732
<b>Rörelseresultat</b>		<b>-17 749</b>	<b>-4 898</b>	<b>-17 201</b>	<b>-22 661</b>	<b>-4 318</b>
<b>Finansiella poster</b>						
Finansiella intäkter		884	558	1 677	829	1 867
Finansiella kostnader		-907	-3	-11 724	-827	-433
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>-23</b>	<b>555</b>	<b>-10 046</b>	<b>2</b>	<b>1 434</b>
<b>Resultat före skatt</b>		<b>-17 772</b>	<b>-4 343</b>	<b>-27 247</b>	<b>-22 659</b>	<b>-2 884</b>
<b>Skatter</b>		<b>3 466</b>	<b>830</b>	<b>3 321</b>	<b>3 860</b>	<b>-331</b>
<b>Periodens resultat</b>		<b>-14 307</b>	<b>-3 513</b>	<b>-23 926</b>	<b>-18 800</b>	<b>-3 215</b>

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

# MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

## TILLGÅNGAR

2023/24

Belopp i TSEK	Not	29/2 2024	28/2 2023	31/8 2023
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill		0	0	0
Övriga immateriella tillgångar		14 100	17 860	15 980
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	4	<b>14 100</b>	<b>17 860</b>	<b>15 980</b>
Inventarier, verktyg och installationer		2 075	3 476	2 738
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	4	<b>2 075</b>	<b>3 476</b>	<b>2 738</b>
Andelar i koncernföretag		127 453	134 679	135 418
Andra långfristiga fordringar		6 699	8 331	3 765
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		217	425	171
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>134 369</b>	<b>143 436</b>	<b>139 355</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>150 544</b>	<b>164 771</b>	<b>158 073</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
Kundfordringar		28 706	39 503	31 425
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		332	104	316
Övriga fordringar		5 733	8 787	7 553
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		7 053	3 627	5 811
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>41 825</b>	<b>52 022</b>	<b>45 105</b>
<b>Likvida medel</b>		<b>65 783</b>	<b>71 912</b>	<b>85 275</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>258 151</b>	<b>288 705</b>	<b>288 452</b>

# MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2023/24

Belopp i TSEK	Not	29/2 2024	28/2 2023	31/8 2023
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Bundet eget kapital</b>				
Aktiekapital		688	688	688
<b>Fritt eget kapital</b>				
Övrigt tillskjutet kapital		316 766	316 440	316 436
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		-92 839	-84 498	-68 913
<b>Summa eget kapital</b>		<b>224 615</b>	<b>232 631</b>	<b>248 211</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Uppskjuten skatteskuld		2 905	3 679	3 292
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>2 905</b>	<b>3 679</b>	<b>3 292</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder		10 308	24 901	9 165
Skulder till koncernföretag		1 890	1 681	2 741
Övriga skulder		7 067	14 033	14 856
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		11 368	11 781	10 187
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>30 632</b>	<b>52 396</b>	<b>36 949</b>
<b>SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL</b>		<b>258 151</b>	<b>288 705</b>	<b>288 452</b>

Term	Beskrivning
Nettoomsättning	Total spelintäkt från försäljning i spel samt annonsering. För försäljning i spel redovisar MAG hela intäkten enligt vad kunder betalar i respektive butik (främst Apple och Google). Plattformens andel, normalt 30% av försäljningsvärdet, redovisas som Försäljningskostnad.
Försäljning i spel	Värdet av köp gjorda i någon av spelapparna på Google Play, Apple App Store och liknande plattformar.
Annonsintäkter	Intäkter från annonser i spelen.
Aktiverat arbete för egen räkning	Utvecklingsarbete som aktiveras till balansräkning. Bolaget aktiverar personalkostnad, inklusive arbetsgivaravgift och andra personalrelaterade kostnader som t.ex. kontor, till infrastruktur som används i spelen, spel i mjuklansering och live spel. Mjuklansering är den sista utvecklingsfasen innan global lansering och sannolikheten för global lansering är då mycket hög. MAG har inte haft några nedskrivningar av aktiverat arbete för egen räkning sedan bolaget blev publikt.
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store. Vissa mobilplattformar erbjuder rabatt på 15% för bland annat prenumerationer. För närvarande utgår även en rabatt på 15% på den första miljonen USD för året på en av mobilplattformarna.
User acquisition	Är all marknadsföring med direkt koppling till något spel med mätbar effekt samt med avkastningskrav. Ett vanligt avkastningskrav är att investeringen skall vara betald inom 6 eller 9 månader, men även längre tider kan förekomma för spel med stark retention.
Spelbidrag	Nettoomsättning från spel, inklusive royalties, minus plattformsavgifter (främst till Google och Apple) minus utgifter för avkastningsdriven marknadsföring (user acquisition).
EBITDA	Rörelseresultat före finansiella poster, skatter, avskrivningar och nedskrivningar.
Soliditet	Eget kapital vid periodens slut i procent av balansomslutningen.
DAU	Medelvärde av dagligt aktiva spelare (Daily Active Users) under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens DAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar mer än ett spel på en dag räknas en gång per spel.
MAU	Average Monthly Active Users under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens MAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar flera spel under månaden räknas en gång per spel. Värdet är ett snitt över periodens månader.
MUP	Average Monthly Unique Payers under perioden är totala antalet spelare som gör ett eller flera köp i ett spel. Räknas som summan av de enskilda spelens MUP. Värdet är ett snitt över periodens månader.
ARPDau	Medelvärde av den dagliga nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.



Dec 23-Feb 24   Dec 22-Feb 23   Sep 23-Feb 24   Sep 22-Feb 23   Helår 22/23

Belopp i TSEK

### NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	34 741	46 152	71 153	90 332	170 314
Annonsintäkter	37 145	49 961	77 478	103 107	191 793
Övrigt					75
<b>Totalt</b>	<b>71 886</b>	<b>96 113</b>	<b>148 631</b>	<b>193 439</b>	<b>362 182</b>

### NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-10 164	-11 998	-20 854	-25 035	-48 238
Serverkostnader	-4 829	-5 433	-10 104	-11 207	-21 768
Övriga försäljningskostnader	-1 881	-2 140	-4 070	-4 664	-9 049
<b>Totalt försäljningskostnader</b>	<b>-16 874</b>	<b>-19 571</b>	<b>-35 028</b>	<b>-40 906</b>	<b>-79 056</b>

	Dec 23-Feb 24	Dec 22-Feb 23	Sep 23-Feb 24	Sep 22-Feb 23	Helår 22/23
Belopp i TSEK					
<b>NOT 3: SPELBIDRAG</b>					
<b>Koncern</b>					
Försäljning i spel	34 741	46 152	71 153	90 332	170 314
Annonsintäkter	37 145	49 961	77 478	103 107	191 793
Övrigt					75
<b>Nettoomsättning</b>	<b>71 886</b>	<b>96 113</b>	<b>148 631</b>	<b>193 439</b>	<b>362 182</b>
Avgifter till plattform	-10 164	-11 998	-20 854	-25 035	-48 238
User acquisition	-8 248	-41 171	-19 440	-92 325	-126 472
<b>Spelbidrag</b>	<b>53 474</b>	<b>42 944</b>	<b>108 337</b>	<b>76 079</b>	<b>187 472</b>

Dec 23-Feb 24    Dec 22-Feb 23    Sep 23-Feb 24    Sep 22-Feb 23    Helår 22/23

Belopp i TSEK

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

##### Koncern

Nyttjanderätter	-2 622	-2 570	-5 207	-5 195	-10 316
Inventarier, verktyg och installationer	-704	-708	-1 423	-1 415	-2 850
Intellektuella rättigheter	-2 565	-2 565	-5 130	-5 130	-10 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-8 520	-8 145	-16 892	-16 077	-32 617
<b>Totalt</b>	<b>-14 411</b>	<b>-13 988</b>	<b>-28 652</b>	<b>-27 817</b>	<b>-56 043</b>

##### Moder

Goodwill				-3 412	-3 412
Inventarier, verktyg och installationer	-380	-397	-761	-797	-1 560
Intellektuella rättigheter	-940	-940	-1 880	-1 880	-3 760
<b>Totalt</b>	<b>-1 320</b>	<b>-1 337</b>	<b>-2 641</b>	<b>-6 089</b>	<b>-8 732</b>

	Dec 23-Feb 24	Dec 22-Feb 23	Sep 23-Feb 24	Sep 22-Feb 23	Helår 22/23
Belopp i TSEK					
<b>NOT 5: JUSTERAD PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT</b>					
<b>Personalkostnad</b>	<b>-51 269</b>	<b>-26 793</b>	<b>-82 163</b>	<b>-53 706</b>	<b>-106 134</b>
Retroaktivt forskningsavdrag netto	5 290		5 290		2 331
Löpande forskningsavdrag netto	16 795	-1 381	16 276	-3 132	-5 753
<b>Totala justeringsposter på personalkostnad</b>	<b>22 085</b>	<b>-1 381</b>	<b>21 566</b>	<b>-3 132</b>	<b>-3 422</b>
<b>Justerad personalkostnad</b>	<b>-29 184</b>	<b>-28 174</b>	<b>-60 597</b>	<b>-56 838</b>	<b>-109 556</b>
<b>EBITDA</b>	<b>-1 911</b>	<b>9 826</b>	<b>18 223</b>	<b>9 829</b>	<b>56 064</b>
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Approje	-466		-966		-261
Retroaktivt forskningsavdrag netto	5 290		5 290		2 331
Löpande forskningsavdrag netto	16 795	-1 381	16 276	-3 132	-5 753
<b>Totala justeringsposter på EBITDA</b>	<b>21 619</b>	<b>-1 381</b>	<b>20 600</b>	<b>-3 132</b>	<b>-3 683</b>
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>19 708</b>	<b>8 445</b>	<b>38 823</b>	<b>6 697</b>	<b>52 381</b>

# NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

## FORTS.

2023/24

	Dec 23-Feb 24	Dec 22-Feb 23	Sep 23-Feb 24	Sep 22-Feb 23	Helår 22/23
Belopp i TSEK					
<b>FORTS. NOT 5: JUSTERAD PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT</b>					
<b>EBIT</b>	<b>-16 322</b>	<b>-4 161</b>	<b>-10 430</b>	<b>-17 988</b>	<b>21</b>
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Apprope	-466		-966		-261
Retroaktivt forskningsavdrag netto	5 290		5 290		2 331
Löpande forskningsavdrag netto	16 795	-1 381	16 276	-3 132	-5 753
<b>Totala justeringsposter på EBIT</b>	<b>21 619</b>	<b>-1 381</b>	<b>20 600</b>	<b>-3 132</b>	<b>-3 683</b>
<b>Justerad EBIT</b>	<b>5 297</b>	<b>-5 542</b>	<b>10 170</b>	<b>-21 120</b>	<b>-3 662</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>-12 587</b>	<b>-3 094</b>	<b>-8 186</b>	<b>-14 322</b>	<b>561</b>
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Apprope	-466		-966		-261
Retroaktivt forskningsavdrag netto	5 290		5 290		2 331
Löpande forskningsavdrag netto	16 795	-1 381	16 276	-3 132	-5 753
Kostnadsränta på återbetalt forskningsavdrag	618		618		
Uppskjuten skatt forskningsavdrag	-4 550	284	-4 443	645	705
<b>Totala justeringsposter på periodens resultat</b>	<b>17 687</b>	<b>-1 097</b>	<b>16 775</b>	<b>-2 487</b>	<b>-2 978</b>
<b>Justerat resultat</b>	<b>5 100</b>	<b>-4 191</b>	<b>8 589</b>	<b>-16 809</b>	<b>-2 417</b>
<b>Justerat resultat per aktie</b>	<b>0,19</b>	<b>-0,16</b>	<b>0,32</b>	<b>-0,63</b>	<b>-0,09</b>

Dec 23-Feb 24    Dec 22-Feb 23    Sep 23-Feb 24    Sep 22-Feb 23    Helår 22/23

Belopp i TSEK

### NOT 6: JUSTERAT KASSAFLÖDE

<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>5 577</b>	<b>19 638</b>	<b>27 365</b>	<b>9 988</b>	<b>42 970</b>
<b>Justeringsposter</b>					
Löpande forskningsavdrag netto	16 795	-1 381	16 276	-3 132	-5 753
Kostnadsränta på återbetalt forskningsavdrag	618		618		
<b>Justerat kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>22 990</b>	<b>18 257</b>	<b>44 259</b>	<b>6 856</b>	<b>37 217</b>
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-19 904</b>	<b>-11 208</b>	<b>-32 223</b>	<b>-22 478</b>	<b>-37 073</b>
<b>Justeringsposter</b>					
Tilläggsköpeskilling	9 852	3015	9 852	3 015	3 015
<b>Justerat kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-10 052</b>	<b>-8 193</b>	<b>-22 371</b>	<b>-19 463</b>	<b>-34 058</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-17 049</b>	<b>5 757</b>	<b>-10 009</b>	<b>-17 958</b>	<b>-4 481</b>
Justeringsposter	27 265	1634	26 746	-117	-2 738
<b>Justerat kassaflöde</b>	<b>10 216</b>	<b>7 391</b>	<b>16 737</b>	<b>-18 075</b>	<b>-7 219</b>

**GOOD TIMES**