



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

SEP—NOV 2025/26

Q1

2025/26

DELÅRSRAPPORT

SEP—NOV 2025/26

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

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



PERIODEN SEP 2025 TILL NOV 2025 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 14 160 TSEK (18 259 TSEK), en minskning med 4 100 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 70 749 TSEK (68 995 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 3 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för kvartalet var 70 749 TSEK (67 074 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 5 %
- Koncernens justerade nettoomsättning i USD för kvartalet var 7 495 TUSD (6 352 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 18 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 40 950 TSEK (45 304 TSEK), en minskning med 10 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 9,3 US cents (6,9 US cents), en ökning med 35 %
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,02 SEK/aktie (0,10 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var -0,02 SEK/aktie (0,13 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 19 332 TSEK (13 199 TSEK)

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2025 TILL NOV 2025

- Inga väsentliga händelser har registrerats under perioden



MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FORTSATT OMSÄTTNINGSTILLVÄXT

2025/26

Ökad omsättning trots valutamotvind

Q1 visade styrkan i vår spelportfölj då vi ökade vårt fokus på live-ops och långsiktigt värdeskapande under en period av högre konkurrens inom user acquisition (UA). Vår justerade omsättning växte med 5 % i Q1 jämfört med samma period förra året och nådde 71 MSEK. Mätt i vår huvudvaluta, USD, var den justerade omsättningstillväxten 18 %.

Vi genererade en EBITDA-marginal på 20 % i Q1, vilket visar på en stabil verksamhet, samtidigt som vi investerar i teknik och nya spel samt UA. Vi förväntar oss att låsa upp fler investeringsmöjligheter för UA under de kommande månaderna i takt med att vårt senaste spel Crozzle expanderar till ytterligare marknader.

Crozzle är en viktig byggsten i vår tillväxtresa mot de 500 MSEK i årlig omsättning som vi strävar efter att uppnå. Spelet fortsätter att visa det högsta dagliga engagemanget samt den högsta genomsnittliga omsättningen per daglig aktiv användare (ARPAU) i vår portfölj.

Vi är också glada över att se att tillväxten från vårt största spel, Quizkampen, fortsätter. I december noterade Quizkampen sin högsta dagliga omsättning sedan spelets nylansering 2020.

Datadriven user acquisition

Vår disciplinerade inställning till UA innebär att vi följer våra prediktionsmodeller och justerar budgetar i realtid för att bevara vår framtida lönsamhetsprofil.

Den ökade konkurrensen, särskilt på den amerikanska marknaden, har drivit upp priserna och gjort det mindre attraktivt att investera i UA under kvartalet. Några av de största aktörerna inom mobilspel har investerat kraftigt i UA, och vi väljer att inte offra våra marginaler för att vara en del av det budkriget.

Investeringsnivån i UA under kvartalet (19 MSEK) är lägre än vi skulle ha önskat, främst på grund av minskad UA för Crozzle på den amerikanska marknaden. Vi ser detta som en temporär tillbakagång då Crozzle är en långsiktig produkt för MAG, och korsord är ett segment av ordspelsmarknaden där vi planerar att fortsätta växa. Vi har en spännande plan för Crozzle under de kommande kvartalen, och vi förväntar oss att fortsätta att både förbättra LTV-profilen och låsa upp högre volymer av UA.

Fluktuationer i UA volymer, speciellt för ett nytt spel, är något att förvänta sig, och vi tillåter medvetet sådana fluktuationer för att skydda långsiktig avkastning. Att vara disciplinerad och inte kompromissa med kvaliteten för att uppnå volym minimerar risken för förlustgenererande UA-investeringar. Vi har alltid ansett detta vara en av MAG:s styrkor och det som har hållit vår verksamhet stark under mer än 15 år i mobilspelsindustrin.



Quizkampen *Teams* är globalt tillgängligt

Funktionen Quizkampen *Teams*, som möjliggör samarbetsinriktat lagspel, lanserades i Tyskland i november och i resten av världen under december. Vi är på väg att uppnå ännu ett rekordår för Quizkampen tack vare *Teams* och andra optimeringar av spelet. *Teams* kommer att fortsätta utvecklas över tid med en växande uppsättning sociala funktioner samt en ständigt expanderande uppsättning möjligheter för live operations.

Wordzee, liksom live-ops-portföljen, fortsatte att visa en stabil omsättningsutveckling i Q1. Katalogen av spel som vi har byggt upp under de senaste 15 åren är ryggraden i verksamheten med förutsägbara kassaflöden som hjälper till att finansiera både nya spel och utvecklingen av vår teknikplattform.

Utveckling av nya spel

Vi har flera nya spel i pipelinen och arbetar hårt för att få ytterligare ett spel till soft launch. Tack vare vår plattformsbaserade utvecklingsprocess har vi nu kortare tid än någonsin att gå från initiala lovande KPIer till soft launch. Plattformen tillåter att många, tidigare tidskrävande byggstenar, som behövs för att gå från konceptstadiet till faktisk produkt, kan adderas till ett spel utan ytterligare utvecklingstid.

Dessutom testas för närvarande två nya pusselspelsmekaniker som är avsedda att lanseras i våra största spel i början av 2026. Målet med dessa pusselspel är att lyfta ARPDAR för både Quizkampen och Wordzee till nya rekordnivåer.

Effektiv verksamhet

Vi strävar alltid efter att hålla våra kostnader låga. En del av det arbetet har varit att optimera vår kontorsyta. Som ett resultat kommer vi att sänka kontorskostnaderna med 2 MSEK per år i förhållande till 2025, med start i januari 2026. Jämfört med 2023 har den årliga kontorskostnaden minskat med 4 MSEK.

Vår förmåga att investera i en ny teknikplattform, utan att öka den totala driftskostnaden nämnvärt, kommer från vårt fokus på att hålla nere kostnader generellt. När plattformen blir mer mogen och används i större utsträckning i portföljen, förväntar vi oss att öka vår produktionshastighet, utan att behöva öka storleken på teamet. Värdet på vår teknikplattform kommer att öka betydligt under de kommande åren i takt med att andelen återanvänd programvara och funktioner går upp och tiden till marknaden för nya spel och funktioner går ner.

Utöver vår förbättrade plattform för att skapa spel ser vi kontinuerligt fler och bättre användningsområden för generativ AI. Både mjukvaruutveckling och produktion av annonsmaterial har länge dragit nytta av framstegen inom AI, och i takt med att tekniken snabbt har blivit bättre hjälper den nu till att snabba upp nästan alla delar av vår verksamhet.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FORTSATT OMSÄTTNINGSTILLVÄXT

2025/26

Framtida expansion

För att skapa fortsatt tillväxt under året fokuserar vi på att möjliggöra ökade UA-investeringar. Detta uppnås främst genom internationell expansion av Crozzle, förbättrad produktprestanda i våra tillväxtspel och tillägg av nya spel till portföljen. Tack vare fokus på vår teknikplattform kan vi arbeta med alla tre mål på ett mycket effektivt sätt då de stöder varandra.

Vi har nyligen etablerat ett gemensamt game operations-team för våra största spel för att underlätta återanvändning av optimeringsvinster och framgångsrika eventstrategier över flera spel. Detta har redan börjat visa resultat i form av ökad ARPDAU i våra spel, och vi förväntar oss att detta kommer få allt större effekt över tid i takt med att lärdomar ackumuleras.

Delningen av teknik mellan Wordzee, Crozzle och nya spel ger utväxling till vår produktutveckling. Framöver förväntar vi oss att uppnå ett högre lanseringstempo av underhållande innehåll till våra spelare och, som en konsekvens av det, ett högre LTV för våra största spel.

Tack till våra aktieägare för att ni deltar i vår resa och till alla som arbetar på MAG för ert hårda arbete med att skapa roliga och engagerande upplevelser för alla våra spelare runt om i världen.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2025/26

		Not	Sep 25-Nov 25	Sep 24-Nov 24	Förändring	Helår 24/25
Nettoomsättning	TSEK	1,5	70 749	68 995	3 %	275 816
Justerad nettoomsättning	TSEK	5	70 749	67 074	5 %	273 410
Valuta (USD)	SEK/USD		9,44	10,56	-11 %	10,17
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		7 496	6 536	15 %	27 111
Justerad nettoomsättning USD	TUSD		7 495	6 352	18 %	26 884
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1	35 311	35 762	-1 %	143 620
Annonssintäkter	TSEK	1, 5	35 432	33 233	7 %	131 847
User acquisition	TSEK		-19 332	-13 199	46 %	-72 220
Spelbidrag	TSEK	3	40 950	45 304	-10 %	163 118
EBITDA	TSEK		14 149	17 194		49 786
EBITDA marginal ¹	%		20 %	25 %	-5	18 %
Justerad EBITDA	TSEK	5	14 160	18 259		53 870
Justerad EBITDA marginal ¹	%		20 %	26 %	-6	20 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		-1 187	1 932		-10 886
Rörelseresultat marginal ¹	%		-2 %	3 %	-4	-4 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	5	-1 176	2 999		-6 133
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		-2 %	4 %	-6	-2 %
Periodens resultat	TSEK		-630	2 697		-9 414
Periodens resultat per aktie	SEK		-0,02	0,10		-0,36
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	5	-0,02	0,13		-0,21
Fritt kassaflöde	TSEK		-5 981	-833		7 542
Medelantal anställda	FTE		101	105	-4 %	98
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		0,9	1,0	-15 %	1,0
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,2	2,6	-17 %	2,5
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		44	41	7 %	43
ARPPDAU	US \$ cent		9,3	6,9	35 %	7,5

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

MAGs nya engagerande korsordsspel

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

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



MAG:s unika tillväxtspel

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

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

Spelet lanserades i en ny version 2019 och har, vid sidan av klassiska quizdueller med sex omgångar med tre kunskapsfrågor, introducerat nya spellägen och händelser, inklusive: *Solo*, *Frågesvepet*, *Arena* och *Quinder*. Spelet är MAGs största produkt sett till dagligt aktiva användare och också det största trivia spelet 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 ordspelssuccé och har laddats ner över 60 miljoner gånger. I Ruzzle utmanas spelare att hitta så många ord som möjligt från en given uppsättning bokstäver inom två minuter. Spelet är ett av MAG:s viktigaste evergreens med en mycket lojal spelarbas och genererar långsiktigt förutsägbara intäkter.

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

Word Domination - evergreen med engagerad spelarbas

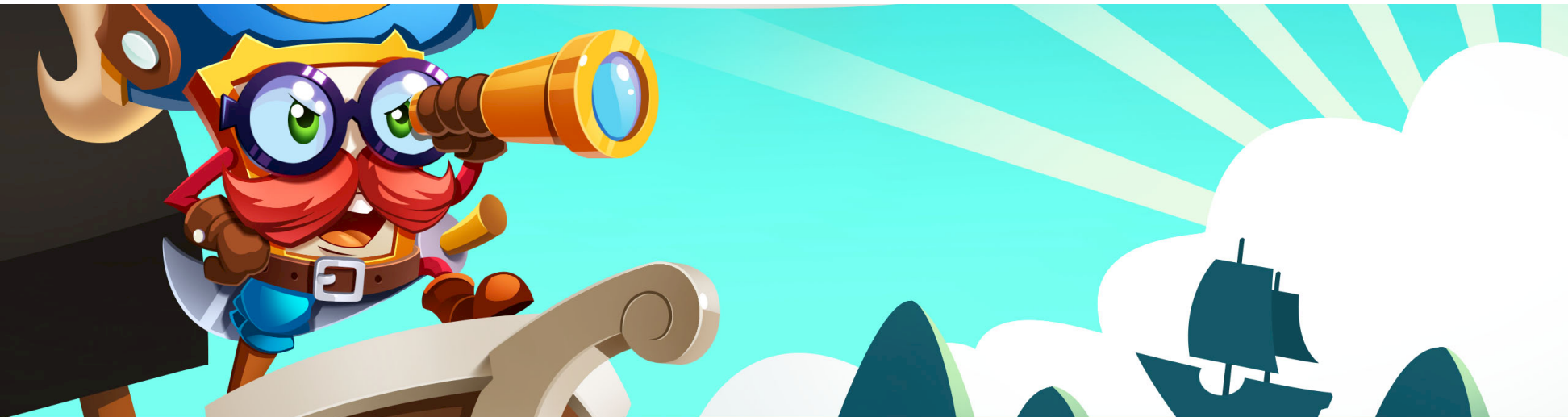
Word Domination är ett taktiskt ordspel där spelare tävlar mot varandra i realtid i spännande ordskamper. Spelet släpptes globalt 2018 och har nått över 10 miljoner nedladdningar. I Word Domination utmanar motståndarna varandra i fem omgångar och samlar poäng genom att stava ord på ett gemensamt bräde.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

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

WordBrain - evergreen med stabil intäktsström

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

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



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN SEP 2025 TILL NOV 2025

2025/26

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under kvartalet till 70 749 TSEK (68 995 TSEK), en ökning med 3 %. Jämförelseperioden innehåller intäkter från avyttrad verksamhet. Koncernens justerade nettoomsättning* för kvartalet var 70 749 TSEK (67 074 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 5 %. Koncernens justerade nettoomsättning i USD för kvartalet var 7 495 TUSD (6 352 TUSD), vilket motsvarar en ökning med 18 %.

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 15 043 TSEK (15 231 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under kvartalet till 582 TSEK (1 385 TSEK) och innehåller främst valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader för kvartalet uppgick totalt till 72 225 TSEK (68 417 TSEK). Av dessa var 15 117 TSEK (17 403 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 19 332 TSEK (13 199 TSEK) kostnader för user acquisition och 8 067 TSEK (7 839 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 29 709 TSEK (29 976 TSEK), en minskning med 1 %. Jämförelseperioden innehåller personalkostnader från avyttrad verksamhet. Den justerade personalkostnaden* uppgick till 29 709 TSEK (28 232 TSEK) en ökning med 5 %.

EBITDA för kvartalet var 14 149 TSEK (17 194 TSEK). Justerad EBITDA* för kvartalet var 14 160 TSEK (18 259 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 15 336 TSEK (15 262 TSEK), varav 10 790 TSEK (9 481 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet var -1 187 TSEK (1 932) TSEK. Justerad EBIT* var -1 176 TSEK (2 999) TSEK. Resultat före skatt uppgick till -834 TSEK (3 392 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 523 TSEK (1 630 TSEK) och finansiella kostnader till 169 TSEK (170 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteutgifter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg räntekostnader samt valutakursförluster från likvida medel.

KVARTALET RESULTAT

Kvartalets resultat uppgick till -630 TSEK (2 697 TSEK). Kvartalets resultat per aktie var -0,02 SEK/aktie (0,10 SEK/aktie).

Kvartalets justerade resultat per aktie* var -0,02 TSEK (0,13 TSEK). Snitt antal aktier under kvartalet var 26 494 653 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 9 198 TSEK (14 432 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -15 179 TSEK (-15 265 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 939 TSEK (-2 883

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

KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2025/26

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 214 251 TSEK (217 484 TSEK), varav 125 428 TSEK (126 491 TSEK) avser goodwill och 88 823 TSEK (90 993 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning 68 595 TSEK (63 505 TSEK) samt förvärvade intellektuella rättigheter 20 228 TSEK (27 488 TSEK).

Materiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 34 787 TSEK (17 479 TSEK) och bestod i huvudsak av nyttjanderätter 34 098 TSEK (16 136 TSEK). Ökningen av nyttjanderätter består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.

Finansiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 10 477 TSEK (8 010 TSEK) och bestod av andra långfristiga fordringar vilket till största del är hyresdepositioner 4 077 TSEK (4 111 TSEK) samt uppskjuten skatt 6 400 TSEK (3 899 TSEK).

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar uppgick vid periodens slut till 114 702 TSEK (159 658 TSEK) och bestod i huvudsak av kundfordringar 31 726 TSEK (31 193 TSEK) samt likvida medel 78 287 TSEK (119 150 TSEK).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 297 272 TSEK (338 519 TSEK), motsvarande 11,2 SEK/aktie (12,8 SEK/aktie). Soliditeten vid samma tidpunkt var 79,4 % (84,1 %).

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 45 350 TSEK (24 591 TSEK) och bestod i huvudsak av uppskjuten skatteskuld 18 298 TSEK (18 961 TSEK) samt långfristig del av leasingsskuld 27 052 TSEK (5 630 TSEK). Ökningen i långfristig del av leasingsskuld består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.

Kortfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 31 595 TSEK (39 522 TSEK) och bestod i huvudsak av leverantörsskulder 8 645 TSEK (11 518 TSEK), upplupna kostnader 11 176 TSEK (10 439 TSEK) samt kortfristig del av leasingsskuld 7 550 TSEK (12 059 TSEK).

Koncernen har räntebärande skulder på 34 602 TSEK (17 689 TSEK) vilka avser finansiell leasing och återfinns i balansräkningen under kortfristig del av leasingsskuld samt långfristig del av leasingsskuld. Ökningen av leasingsskulder består av en förlängning av befintligt hyresavtal för kontorslokal.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN

PERIODEN SEP 2025 TILL NOV 2025

2025/26

FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

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

SPELBIDRAG

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

ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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 35 311 TSEK (35 762 TSEK), en minskning med 1 % jämfört med samma period föregående år.

Nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 35 432 TSEK (33 233 TSEK), en ökning med 7 % jämfört med samma period föregående år.

Spelbidrag för perioden var 40 950 TSEK (45 304 TSEK), en minskning med 10 % jämfört med samma period föregående år.

DAU för perioden var 0,9 miljoner (1,0 miljoner), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,2 miljoner (2,6 miljoner), en minskning med 17 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 44 tusen (41 tusen), en ökning med 7 % jämfört med samma period föregående år.

ARPPDAU för perioden var 9,3 US \$ cent (6,9 US \$ cent), en ökning med 35 % 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 84 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 Q2 december 2025 – februari 2026	1 april 2026
Delårsrapport Q3 mars – maj 2026	24 juni 2026
Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2025 – augusti 2026	21 oktober 2026

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 21 januari 2026 kl. 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här www.twitch.com/maginteractive
Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på de sociala media-plattformarna X och Bluesky under dagen, skriv på X till @d_hasselberg eller @maginteractive eller till @mag-official på Bluesky.
Mer information finns på maginteractive.se/investors

FRAMÅTBlickande Uttalanden

Vissa formuleringar kan vara, eller tolkas vara, prognoser om framtiden. I de fall sådana uttalanden görs har MAG Interactives ledning och styrelse bedömt antaganden bakom dessa uttalanden som rimliga. Det finns dock risker med alla framåtblickande uttalanden och det verkliga utfallet avseende omvärld och bolaget kan avvika avsevärt från det som sagts. Det som sägs av framåtblickande karaktär görs så i ljuset av den information som bolaget har vid tidpunkten för uttalandet och bolaget ikläder sig ingen skyldighet att uppdatera sådana uttalanden om det vid senare tidpunkt inkommer ny information som på något sätt ändrar förutsättningarna för uttalandet.

STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 21 januari 2026

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

2025/26

Belopp i TSEK	Not	Sep 25-Nov 25	Sep 24-Nov 24	Helår 24/25
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	1,5,	70 749	68 995	275 816
Aktiverat arbete för egen räkning		15 043	15 231	46 666
Övriga intäkter		582	1 385	4 664
Summa		86 374	85 611	327 146
Rörelsens kostnader				
Försäljningskostnader	2	-15 117	-17 403	-64 402
User acquisition		-19 332	-13 199	-72 220
Övriga externa rörelsekostnader	5	-8 067	-7 839	-32 628
Personalkostnader	5	-29 709	-29 976	-108 110
Summa Rörelsens kostnader		-72 225	-68 417	-277 360
EBITDA	5	14 149	17 194	49 786
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-15 336	-15 262	-60 672
Rörelseresultat (EBIT)	5	-1 187	1 932	-10 886
Finansiella poster				
Finansiella intäkter		523	1 630	3 581
Finansiella kostnader		-169	-170	-4 097
Summa finansiella poster		354	1 459	-517
Resultat före skatt	5	-834	3 392	-11 403
Skatter		204	-694	1 989
Periodens resultat	5	-630	2 697	-9 414
Övrigt totalresultat				
Valutakursdifferenser		-434	681	-1 252
Summa totalresultat för perioden		-1 064	3 378	-10 666

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,02	0,10	-0,36
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,02	0,10	-0,36
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 495	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt ('000)	26 508	26 495	26 499
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt ('000)	26 495	26 495	26 530

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2025/26

Belopp i TSEK	Not	30/11 2025	30/11 2024	31/8 2025
TILLGÅNGAR				
Goodwill		125 428	126 491	125 634
Övriga immateriella tillgångar		88 823	90 993	86 135
Summa immateriella tillgångar	4	214 251	217 484	211 769
Nyttjanderätter		34 098	16 136	8 248
Inventarier, verktyg och installationer		688	1 343	703
Summa materiella anläggningstillgångar	4	34 787	17 479	8 952
Andra långfristiga fordringar		4 077	4 111	4 084
Uppskjuten skattefordran		6 400	3 899	5 643
Summa finansiella anläggningstillgångar		10 477	8 010	9 727
Summa anläggningstillgångar		259 515	242 974	230 447
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		31 726	31 193	33 398
Aktuella skattefordringar		442	970	19
Övriga kortfristiga fordringar		644	1 710	1 940
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		3 603	6 634	7 781
Likvida medel		78 287	119 150	87 450
Summa omsättningstillgångar		114 702	159 658	130 587
SUMMA TILLGÅNGAR		374 217	402 631	361 034

KONCERNENS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2025/26

Belopp i TSEK	Not	30/11 2025	30/11 2024	31/8 2025
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		283 178	284 712	283 178
Reserver		–838	1 528	–405
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		14 244	51 590	14 722
Summa eget kapital		297 272	338 519	298 184
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		18 298	18 961	17 744
Långfristiga leasingskulder		27 052	5 630	3 665
Summa långfristiga skulder		45 350	24 591	21 409
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		8 645	11 518	18 209
Aktuell skatteskuld		401	1 420	437
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		11 176	10 439	13 769
Kortfristiga leasingskulder		7 550	12 059	5 334
Övriga kortfristiga skulder		3 823	4 086	3 693
Summa kortfristiga skulder		31 595	39 522	41 442
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		374 217	402 631	361 034

Belopp i TSEK	Not	Sep 25-Nov 25	Sep 24-Nov 24	Helår 24/25
Den löpande verksamheten				
Rörelseresultat (EBIT)		-1 187	1 932	-10 886
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet				
LTIP		152	168	372
Avskrivningar och nedskrivningar	4	15 204	15 262	60 672
Resultat av inkråmsöverlåtelse		0	0	2 000
Erhållen ränta		523	998	2 949
Erlagd ränta		-153	-170	-551
Betalda skatter		-424	-157	-2 705
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		14 115	18 033	51 851
Ökning/minskning av rörelsefordringar		7 110	-1 658	-4 350
Ökning/minskning av rörelseskulder		-12 026	-1 944	7 035
Förändring av rörelsekapital		-4 917	-3 601	2 685
Kassaflöde från den löpande verksamheten		9 198	14 432	54 536
Investeringsverksamheten				
Balanserade utvecklingskostnader		-15 043	-15 231	-46 666
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-150	-34	-328
Försäljning av materiella anläggningstillgångar		14	0	0
Avyttring av inkråm, netto likvidpåverkan		0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-15 179	-15 265	-46 994
Fritt kassaflöde		-5 981	-833	7 542
Finansieringsverksamheten				
Amortering av leasingskulder		-2 939	-2 883	-11 718
Utdelning		0	0	-26 495
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 939	-2 883	-38 213
Ökning/minskning likvida medel				
Periodens kassaflöde		-8 920	-3 716	-30 671
Kursdifferenser		-243	1 031	-3 714
Likvida medel vid periodens början		87 450	121 835	121 835
Likvida medel vid periodens slut		78 287	119 150	87 450

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2025/26

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2025	688	283 178	-405	14 722	298 184
Periodens resultat				-631	-631
Valutakursdifferens			-433		-433
Summa totalresultatet			-433	-631	-1 064
Optionsprogram ¹				152	152
Utgående balans 30/11 2025	688	283 178	-837	14 243	297 272

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				2 697	2 697
Valutakursdifferens			681		681
Summa totalresultatet			681	2 697	3 378
Optionsprogram ¹		168			168
Utgående balans 30/11 2024	688	284 712	1 528	51 590	338 519

¹ 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	Sep 25-Nov 25	Sep 24-Nov 24	Helår 24/25
Rörelsens intäkter	71 321	68 555	277 965
Rörelsens kostnader	-75 751	-68 910	-284 833
Avskrivningar & nedskrivningar	-4 088	-4 317	-16 919
Rörelseresultat	-8 518	-4 672	-23 787
Finansiella poster	495	1 029	10 136
Resultat före skatt	-8 023	-3 643	-13 651
Bokslutsdispositioner (koncernbidrag)	0	0	-20 030
Skatter	1 131	106	6 778
Periodens resultat	-6 892	-3 537	-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	30/11 2025	30/11 2024	31/8 2025
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar	21 020	36 779	24 960
Materiella anläggningstillgångar	354	1 088	391
Finansiella anläggningstillgångar	26 208	28 097	25 393
Summa anläggningstillgångar	47 583	65 964	50 744
Omsättningstillgångar	35 594	38 074	41 331
Likvida medel	68 066	105 986	77 896
SUMMA TILLGÅNGAR	151 243	210 024	169 971

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Bundet eget kapital	688	688	688
Fritt eget kapital	122 191	178 592	128 930
Summa eget kapital	122 879	179 280	129 618
Långfristiga skulder	4 167	5 673	4 489
Kortfristiga skulder	24 197	25 071	35 863
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	151 243	210 024	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.
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.

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2025/26

	Sep 25-Nov 25	Sep 24-Nov 24	Helår 24/25
Belopp i TSEK			
NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN			
Försäljning i spel	35 311	35 762	143 620
Annonsintäkter	35 432	33 233	131 847
Övrigt	6	0	349
Totalt	70 749	68 995	275 816
NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER			
Plattformsavgifter	-10 467	-10 492	-40 478
Serverkostnader	-3 955	-5 557	-20 058
Övriga försäljningskostnader	-695	-1 354	-3 865
Totalt försäljningskostnader	-15 117	-17 403	-64 402
NOT 3: SPELBIDRAG			
Koncern			
Försäljning i spel	35 311	35 762	143 620
Annonsintäkter	35 432	33 233	131 847
Övrig nettoomsättning	6	0	349
Nettoomsättning	70 749	68 995	275 816
Plattformsavgifter	-10 467	-10 492	-40 478
User acquisition	-19 332	-13 199	-72 220
Spelbidrag	40 950	45 304	163 118

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2025/26

	Sep 25-Nov 25	Sep 24-Nov 24	Helår 24/25
Belopp i TSEK			
NOT 4: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR			
Nyttjanderätter	-2 698	-2 774	-10 939
Inventarier, verktyg och installationer	-284	-442	-1 395
Intellektuella rättigheter	-1 565	-2 565	-8 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-10 790	-9 481	-40 079
Totalt	-15 337	-15 262	-60 673

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2025/26

	Sep 25-Nov 25	Sep 24-Nov 24	Helår 24/25
Belopp i TSEK			
NOT 5: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT			
Nettoomsättning	70 749	68 995	275 816
Annonsintäkter från avyttrad verksamhet (Primetime)	0	-1 921	-2 406
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	-1 921	-2 406
Justerad nettoomsättning	70 749	67 074	273 410
Organisk tillväxt	5 %		
Personalkostnad	-29 709	-29 976	-108 110
Personalkostnad avyttring (Primetime)	0	1 744	2 386
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	1 744	2 386
Justerad personalkostnad	-29 709	-28 232	-105 724
EBITDA	14 149	17 194	49 786
Totala justeringsposter på nettoomsättning	0	-1 921	-2 406
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	1 744	2 386
Övriga kostnader från avyttring (Primetime)	11	1 242	2 104
Resultat försäljning inkråm (Primetime)	0	0	2 000
Totala justeringsposter på EBITDA	11	1 065	4 084
Justerad EBITDA	14 160	18 259	53 870

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

FORTS.

2025/26

	Sep 25-Nov 25	Sep 24-Nov 24	Helår 24/25
Belopp i TSEK			
FORTS. NOT 5: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT			
EBIT	-1 187	1 932	-10 886
Totala justeringsposter på EBITDA	11	1 065	4 084
Avskrivningar från avyttring (Primetime)	0	2	2
Nedskrivning IP	0	0	667
Totala justeringsposter på EBIT	11	1 067	4 753
Justerad EBIT	-1 176	2 999	-6 133
Periodens resultat	-630	2 697	-9 414
Totala justeringsposter på EBIT	11	1 067	4 753
Finansiella poster från avyttring (Primetime)	0	0	1
Skatteeffekt på justeringsposter	-2	-220	-979
Totala justeringsposter på periodens resultat	9	847	3 775
Justerat resultat	-621	3 544	-5 639
Justerat resultat per aktie	-0,02	0,13	-0,21

GOOD TIMES