



MAG INTERACTIVE

ENTER THE

WELCOME TO

GOOD TIMES

MAG INTERACTIVE

FACTORY

**INBJUDAN ATT FÖRVÄRVA AKTIER I
MAG INTERACTIVE AB (PUBL)**

GLOBAL COORDINATOR OCH BOOKRUNNER

Danske Bank

VIKTIG INFORMATION

INFORMATION TILL INVESTERARE

Detta prospekt ("Prospektet") har upprättats med anledning av erbjudandet till allmänheten i Sverige och ansökan om upptagande till handel på Nasdaq First North Premier av aktierna i MAG Interactive AB (publ) (ett svenskt publikt aktiebolag) ("Erbjudandet"). "MAG Interactive", "Bolaget" eller "Koncernen" avser, beroende på sammanhanget, MAG Interactive AB (publ), koncernen i vilken MAG Interactive AB (publ) är moderbolag, eller ett dotterbolag i Koncernen. Begreppet "Säljande Aktieägare" avser samtliga aktieägare som säljer aktier i erbjudandet, innefattande befintliga och tidigare styrelsemedlemmar och ledande befattningshavare i Bolaget. "Global Coordinator och Bookrunner" avser Danske Bank A/S, Danmark, Sverige Filial ("Danske Bank"). "Certified Adviser" avser Avanza Bank AB. För fler definierade termer, se avsnittet "Definitioner".

Belopp som anges i Prospektet har i vissa fall avrundats och därför summerar tabellerna i Prospektet inte alltid nödvändigtvis exakt. Samtliga finansiella belopp presenteras i svenska kronor om inget annat anges.

Erbjudandet riktar sig inte till allmänheten i andra länder än Sverige och de jurisdiktioner inom Europeiska ekonomiska samarbetsområdet i vilka Bolaget, efter eget gottfinnande, kan komma att besluta att vidta nödvändiga åtgärder för att göra ett erbjudande till allmänheten tillåten. Erbjudandet riktar sig inte heller till personer vars deltagande förutsätter ytterligare prospekt, registrerings- eller andra åtgärder, annat än de som följer av svensk lag. Prospektet, anmälningssedeln och/eller andra dokument hänförliga till Erbjudandet får inte spridas i något land där Erbjudandet förutsätter åtgärder som beskrivits ovan eller strider mot reglerna i dessa länder. Ingen åtgärd har vidtagits eller kommer att vidtas i någon annan jurisdiktion än Sverige som skulle tillåta ett erbjudande av aktierna till allmänheten, innehav av aktier, spridning av Prospektet eller annan information hänförlig till Erbjudandet, Bolaget eller aktierna i någon sådan jurisdiktion. Anmälan att förvärva aktier i strid mot det ovanstående kan komma att anses ogiltig. Personer som mottar exemplar av Prospektet är av Bolaget och Global Coordinator och Bookrunner ålagda att informera sig om, och följa, sådana restriktioner. Vare sig Bolaget, Säljande Aktieägare eller Global Coordinator och Bookrunner tar något juridiskt ansvar för överträdelse av sådana restriktioner, oavsett om sådana överträdelse begås av en potentiell investerare eller någon annan.

Aktierna i Erbjudandet har inte blivit rekommenderade av någon amerikansk federal eller delstatlig myndighet. Vidare har ingen sådan myndighet bekräftat riktigheten i, eller bedömt lämpligheten av, Prospektet. Varje påstående om motsatsen är en brottslig handling i USA. Aktierna i Erbjudandet har inte blivit registrerade och kommer inte att bli registrerade i enlighet med den vid var tid gällande U.S. Securities Act från 1933 ("Securities Act") eller i enlighet med några amerikanska delstatliga värdepapperslagar.

Erbjudandet och Prospektet regleras av svensk rätt. Tvister i anledning av Erbjudandet eller Prospektet ska avgöras av svensk domstol exklusivt.

Prospektet har godkänts och registrerats av Finansinspektionen i enlighet med bestämmelserna i 2 kap. 25 § och 26 § i lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument. Godkännande och registrering innebär inte någon bekräftelse från Finansinspektionen att sakuppgifterna i Prospektet är riktiga eller fullständiga.

Prospektet har upprättats i en svensk och en engelsk version. I händelse av att versionerna inte överensstämmer ska den svenska versionen äga företräde.

STABILISERING

I samband med Erbjudandet kan Global Coordinator och Bookrunner genomföra transaktioner i syfte att stödja priset på aktierna på en högre nivå än som annars skulle ha uppstått och upprätthålla en ordnad marknad för aktierna. Sådana stabiliseringstransaktioner kan genomföras på Nasdaq First North Premier, OTC-marknaden eller på andra sätt, och kan komma att genomföras när som helst under perioden som startar första dagen för handel i aktierna på Nasdaq First North Premier och avslutas senast 30 kalenderdagar därefter. Global Coordinator och Bookrunner har ingen skyldighet att vidta någon stabilisering och det finns ingen garanti för att stabilisering kommer att vidtas. Samtliga stabiliseringsåtgärder ska vidtas i enlighet med tillämpliga lagar och regler.

Stabilisering, om påbörjad, kan avbrytas när som helst utan förvarning. Under inga omständigheter kommer transaktioner att genomföras till ett pris som är högre än priset i Erbjudandet. Inom en vecka efter stabiliseringsperiodens utgång kommer det att offentliggöras huruvida stabilisering utfördes, det datum då stabilisering inleddes, det datum då stabilisering senast genomfördes samt det prisintervall inom vilket stabiliseringen genomfördes för vart och ett av de datum då stabiliseringsåtgärder vidtog.

PRESENTATION AV FINANSIELL INFORMATION

Om inget annat anges har ingen finansiell information i Prospektet reviderats eller granskats av Bolagets revisor. Finansiell information som rör Bolaget i Prospektet och som inte är en del av den information som har reviderats eller granskats av Bolagets revisor i enlighet med vad som anges här, har inhämtats från Bolagets interna bokförings- eller rapporteringssystem.

FRAMÅTRIKTAD INFORMATION

Prospektet innehåller framåtriktade uttalanden. Framåtriktad information är alla uttalanden i Prospektet som inte hänförlig till historiska fakta och händelser, samt sådana uttalanden som är hänförliga till framtiden och som exempelvis innehåller uttryck som "anser", "uppskattar", "förväntar", "väntar", "bedömer", "antar", "förutsätter", "kan", "kommer", "ska", "bör", "enligt uppskattning", "anser", "får", "planerar", "potentiell", "beräknar", "såvitt är känt" eller liknande uttryck som identifierar information som är framåtriktad. Detta gäller särskilt uttalanden i Prospektet som avser framtida resultat, finansiell ställning, kassaflöde, planer och förväntningar på MAG Interactives verksamhet och ledning, framtida tillväxt och lönsamhet och allmän ekonomisk och regulatorisk omgivning samt andra omständigheter som påverkar MAG Interactive.

Framåtriktade uttalanden är baserade på nuvarande uppskattningar och antaganden, vilka har gjorts i enlighet med vad Bolaget känner till. Sådana framåtriktade uttalanden är föremål för risker, osäkerheter och andra faktorer som kan medföra att de faktiska resultaten, inklusive MAG Interactives finansiella ställning, kassaflöde och lönsamhet, kan komma att avvika väsentligt från de resultat som uttryckligen eller indirekt ligger till grund för, eller beskrivs i, uttalandena, eller medföra att de förväntningar som uttryckligen eller indirekt ligger till grund för, eller beskrivs i, uttalandena inte infrias eller visar sig vara mindre fördelaktiga jämfört med de resultat som uttryckligen eller indirekt ligger till grund för, eller beskrivs i, uttalandena.

MAG Interactives verksamhet är exponerad för ett antal risker och osäkerheter som kan medföra att framåtriktade uttalanden blir felaktiga eller att en uppskattning eller beräkning blir inkorrekt. Potentiella investerare ska därför inte fästa otillbörlig tilltro vid den framåtriktade informationen här, och potentiella investerare uppmanas starkt att läsa följande avsnitt i Prospektet: "Sammanfattning", "Riskfaktorer", "Marknadsöversikt", "Verksamhetsbeskrivning", "Utväld finansiell information" och "Kommentarer till den finansiella utvecklingen", vilka inkluderar en mer detaljerad beskrivning av faktorer som kan ha en inverkan på MAG Interactives verksamhet och den marknad varpå MAG Interactive bedriver sin verksamhet. Vare sig Bolaget, Säljande Aktieägare eller Global Coordinator och Bookrunner kan lämna några garantier såvitt avser riktigheten i de framåtriktade uttalanden som görs här eller såvitt avser den faktiska utgången av förutsedd utveckling.

I ljuset av dessa risker, osäkerheter och antaganden är det möjligt att framtida händelser som nämns i Prospektet inte kommer att inträffa. Dessutom kan framåtriktade uttalanden och prognoser som härrör från undersökningar som gjorts av externa parter visa sig vara felaktiga. Faktiska resultat, prestationer eller händelser kan avvika väsentligt från sådana uttalanden.

Bolaget fransäger sig uttryckligen alla skyldigheter att uppdatera dessa framåtriktade uttalanden för att spegla eventuella ändringar i dess förväntningar eller någon förändring av händelser, villkor eller omständigheter på vilka sådana uttalanden är baserade, om inte sådana skyldigheter följer av lag eller Nasdaq First Norths regelverk för emittenter. Alla efterföljande skriftliga och muntliga uttalanden om framtiden hänförliga till Bolaget eller till personer som agerar för dess räkning görs helt med förbehåll för de osäkerhetsfaktorer som omnämns ovan och som återfinns på andra ställen i Prospektet, inklusive de som anges i avsnittet "Riskfaktorer".

BRANSCH- OCH MARKNADSFÖRSLNING

Prospektet innehåller information från tredje part i form av bransch- och marknadsinformation samt statistik och beräkningar hämtade från branschrapporter och studier, marknadsundersökningar, offentligt tillgänglig information samt kommersiella publikationer. Sådana uttalanden identifieras genom hänvisning till källa.

Viss information om marknadsandelar och andra uttalanden i Prospektet, bland annat avseende den bransch inom vilken Bolagets verksamhet bedrivs samt Bolagets ställning i förhållande till sina konkurrenter, är inte baserad på publicerad statistik eller information från oberoende tredje part och saknar därför källhänvisning. Sådan information och sådana uttalanden återspeglar snarare Bolagets bästa uppskattningar med utgångspunkt i information som erhållits från kunder, myndigheter, bransch- och affärsorganisationer och andra kontakter inom den bransch där Bolaget konkurrerar samt information som har publicerats av Bolagets konkurrenter. Bolaget anser att sådan information och sådana uttalanden är användbara för investerarens förståelse för den bransch i vilken Bolaget är verksam och Bolagets ställning inom branschen. Bolaget har emellertid inte tillgång till de fakta och antaganden som ligger bakom siffrorna, marknadsinformationen och annan information som hämtats från offentligt tillgängliga källor. Bolaget har inte heller gjort några oberoende verifieringar av den information om marknaden som har tillhandahållits genom tredje part, branschen eller allmänna publikationer. Även om Bolaget är av uppfattningen att dess interna analyser är tillförlitliga, har dessa inte verifierats av någon oberoende källa och Bolaget kan inte garantera dess riktighet.

Global Coordinator och Bookrunner tar inte något ansvar för riktigheten i någon marknadsandels- eller branschinformation i Prospektet. Bolaget bekräftar att den information som tillhandahållits av tredje part har återgetts korrekt och såvitt Bolaget kan känna till, och förvissa sig om genom jämförelse med annan information som har offentliggjorts av sådan tredje part har inte några uppgifter utelämnats som skulle kunna innebära att den återgivna informationen är felaktig eller vilseledande.

VIKTIG INFORMATION OM FÖRSÄLJNING AV AKTIER

Tilldelning beräknas ske den 8 december 2017. Snarast därefter kommer en avräkningsnota att skickas ut till dem som erhållit tilldelning i Erbjudandet. Efter det att betalning för tilldelade aktier hanterats av Danske Bank, kommer vederbörligen betalade aktier att överföras till av respektive förvärvare anvisat VP-konto, servicekonto, värdepappersdepå eller investeringssparkonto. Med anledning av den tid som erfordras för utskick av avräkningsnotor, överföring av betalning samt överföring av förvärvade aktier till investerare, kommer förvärvade aktier inte att finnas tillgängliga för förvärvarna på anvisat VP-konto, anvisat servicekonto, anvisat värdepappersdepå eller anvisat investeringssparkonto förrän omkring den 12 december 2017 eller några dagar därefter.

Handel i Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier beräknas inledas omkring den 8 december 2017. Det förhållande att aktierna i vissa fall inte kommer att finnas tillgängliga för förvärvarens VP-konto, servicekonto, värdepappersdepå eller investeringssparkonto förrän, tidigare, 12 december 2017 kan innebära att förvärvaren inte har möjlighet att sälja aktierna över Nasdaq First North Premier från och med den dag då handeln i aktien inleds, utan först när aktierna finns tillgängliga på VP-kontot, servicekontot, värdepappersdepån eller investeringssparkontot. Förvärvare kan erhålla besked om tilldelning från Danske Bank. Se även avsnittet "Villkor och anvisningar".

VIKTIG INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH PREMIER

Nasdaq First North Premier är en alternativ marknadsplats som drivs av de olika börserna som ingår i Nasdaq-koncernen. Bolag på Nasdaq First North Premier är inte föremål för samma regler som ställs på bolag som är noterade på den reglerade huvudmarknaden. De är istället föremål för mindre omfattande regler och regleringar som är anpassade för mindre tillväxtbolag. En investering i ett bolag som handlas på Nasdaq First North Premier kan därför vara mer riskfylld än en investering i ett bolag noterat på reglerad marknad. Samtliga bolag vars aktier är upptagna till handel på Nasdaq First North har en Certified Adviser som övervakar att regelverket efterlevs. Det är börsen (Nasdaq Stockholm) som godkänner ansökan om upptagande till handel.

INNEHÅLL

Sammanfattning	2
Riskfaktorer	17
Inbjudan till förvärv av aktier i MAG Interactive	26
Bakgrund och motiv	27
Villkor och anvisningar	28
Marknadsöversikt	32
Verksamhetsbeskrivning	43
Proforma	65
Utvald finansiell information	69
Kommentarer till den finansiella utvecklingen	78
Kapitalisering, skuldsättning och övrig finansiell information	87
Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer	89
Bolagsstyrning	92
Aktiekapital och ägarförhållanden	96
Bolagsordning	99
Legala frågor och kompletterande information	100
Skattekonsekvenser i Sverige	105
Historisk finansiell information	F-1
Definitioner	A-1
Adresser	A-2

ERBJUDANDET I SAMMANDRAG

PRELIMINÄR TIDPLAN

Anmälningssperiod (för allmänheten i Sverige):	28 november – 6 december 2017
Anmälningssperiod (institutionellt erbjudande):	28 november – 7 december 2017
Notering på Nasdaq First North Premier:	8 december 2017
Likviddag:	12 december 2017

ÖVRIGT

ISIN:	SE0010520908
Kortnamn på Nasdaq First North Premier:	MAGI

ANTAL AKTIER SOM ERBJUDS

Erbjudandet omfattar 11 345 461 aktier. De Säljande Aktieägarna avser utfärda en option till Global Coordinator och Bookrunner att förvärva ytterligare högst 1 701 819 aktier från de Säljande Aktieägarna för att täcka eventuell övertilldelning i Erbjudandet.

ERBJUDANDEPRIS

Priset i Erbjudandet har fastställts till 44 kronor per aktie ("Erbjudandepriiset") av MAG Interactives styrelse och de Säljande Aktieägarna i samråd med Global Coordinator och Bookrunner, baserat på det bedömda intresset från institutionella investerare och åtaganden från Didner & Gerge Fonder AB, Handelsbanken Fonder AB för förvaltade fonders räkning, RAM ONE AB för förvaltade fonders räkning, Chalex i Göteborg AB och Swedbank Robur Fonder AB för förvaltade fonders räkning ("Ankarinvesteringarna").

FINANSIELL KALENDER

MAG Interactive beräknar att offentliggöra följande finansiella rapporter enligt nedanstående tidplan:

Rapport september–november:	17 januari 2018
Rapport december–februari:	18 april 2018
Rapport mars–maj:	4 juli 2018
Rapport juni–augusti:	17 oktober 2018

SAMMANFATTNING

Sammanfattningen består av informationskrav uppställda i punkter ("Punkter"). Punkterna är numrerade i avsnitten A–E (A.1–E.7).

Denna sammanfattning innehåller alla de Punkter som krävs i en sammanfattning för aktuell typ av värdepapper och emittent. Eftersom vissa Punkter inte är tillämpliga kan det dock finnas luckor i Punkternas numrering.

Även om det krävs att en Punkt inkluderas i sammanfattningen för aktuella värdepapper och emittent, är det möjligt att ingen relevant information kan ges rörande Punkten. I sådant fall finns en kort beskrivning av Punkten i sammanfattningen tillsammans med angivelsen "ej tillämplig".

AVSNITT A – INTRODUKTION OCH VARNINGAR

A.1	Introduktion och varningar	Denna sammanfattning bör läsas som en introduktion till Prospektet. Varje beslut om att investera i värdepapperen ska baseras på en bedömning av Prospektet i dess helhet från investerarens sida. Om yrkande avseende information i Prospektet anförs vid domstol, kan den investerare som är känd i enlighet med medlemsstaternas nationella lagstiftning bli tvungen att svara för kostnaderna för översättning av Prospektet innan de rättsliga förfarandena inleds. Civilrättsligt ansvar kan endast åläggas de personer som lagt fram sammanfattningen, inklusive översättningar därav, men endast om sammanfattningen är vilseledande, felaktig eller oförenlig med de andra delarna av Prospektet eller om den inte, läst tillsammans med andra delar av Prospektet, ger nyckelinformation för att hjälpa investerare när de överväger att investera i sådana värdepapper.
A.2	Finansiella mellanhänder	Ej tillämplig. Finansiella mellanhänder har inte rätt att använda Prospektet för efterföljande återförsäljning eller slutlig placering av aktier.

AVSNITT B – EMITTENT

B.1	Firma och handelsbeteckning	MAG Interactive AB (publ), organisationsnummer 556804-3524. Kortnamnet på Nasdaq First North Premier är MAGI.
B.2	Säte, bolagsform, lagstiftning och land	Emittenten är ett svenskt publikt aktiebolag med säte i Stockholm, bildat i Sverige enligt svensk rätt och bedriver verksamhet enligt svensk lag. Bolagets associationsform regleras av aktiebolagslagen.
B.3	Nuvarande huvudsaklig verksamhet	MAG Interactive är en utvecklare och förläggare av casualspel för mobila enheter. Bolaget grundades under 2010 och har sitt huvudkontor i Stockholm. Under räkenskapsåret 2016/2017 hade Bolaget i genomsnitt 55 anställda vilka jobbar på någon av Bolagets strategiskt belägna studior i Stockholm, Sverige eller Brighton, Storbritannien. Bolaget utvecklar och publicerar Free-to-play-spel för mobila enheter, där spelarna kan utföra in-app-köp av virtuella varor och spelfördelar. Geografiskt sett utgör USA, tillsammans med Tyskland och Storbritannien, de för Bolaget viktigaste geografiska marknaderna.

B.4A	<i>Trender i branschen</i>	<p>Mobilapplikationer har tagit plats som det primära gränssnittet för konsumtion av digital media samt för att driva användarengagemang och varumärkeslojalitet. Applikationer förväntas bli än mer viktiga i och med den förväntade ökningen i antalet smartphoneanvändare, vilket ger företag möjlighet att rikta sig mot och attrahera nya potentiella användare.</p> <p>Sedan 2008 har spel tagit en allt större andel av de globala utgifterna som spenderas på underhållning. Under 2008 var 35 procent av konsumenters utgifter på underhållning hänförligt till spel, medan filmer och musik stod för 44 procent respektive 21 procent. Under 2015 gick 53 procent av totala utgifter på underhållning till spel, en ökning med 54 procent från nivån under 2008. Trenden förväntas fortsätta och andelen underhållningsutgifter hänförliga till spel antas växa till 55 procent under 2019.</p> <p>Mobilspelsindustrin har traditionellt ansetts karaktäriseras av låga inträdesbarriärer. Att utveckla och publicera framgångsrika spel är dock utmanande och endast en handfull spel genererar vad som kan anses vara betydande intäkter. Under 2015 genererade 1 436 mobilspel, motsvarande 0,2 procent av den totala volymen av alla spel världen över, intäkter på över en miljon USD vardera. Givet att det fanns ungefär 650 000 spel tillgängliga på App Store för iOS under 2016 så är andelen framgångsrika spel mycket låg till följd av skalfördelar.</p>
B.5	<i>Koncernstruktur</i>	<p>MAG Interactive AB (publ) är moderbolag i Koncernen, som består av MAG Interactive AB (publ) och ett helägt dotterbolag i Storbritannien, med firmanamnet MAG Games Limited, och ett helägt dotterbolag i Sverige, med firmanamnet FEO Media AB.</p>
B.6	<i>Anmälningspliktiga personer, större aktieägare samt kontroll över bolaget</i>	<p>Per dagen för Prospektet har bolaget 12 aktieägare. Följande aktieägare innehar mer än fem procent av aktierna eller rösterna i Bolaget per dagen för Prospektet:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● NGP III SPV (8,9 procent). ● Daniel Hasselberg, genom det av honom helägda bolaget NMO Invest AB (19,1 procent). ● Kaj Nygren, genom det av honom helägda bolaget Playful Days AB (19,1 procent). ● Roger Skagerwall AB (12,3 procent). ● Fredrik Stenh (8,7 procent). ● Anders Larsson (8,7 procent). ● Johan Persson (8,7 procent). ● Swedbank Robur Fonder AB, för Swedbank Robur Ny Teknik och Swedbank Robur Microcap (8,6 procent). <p>Medlemmar i Bolagets styrelse och ledningsgrupp äger tillsammans 47,1 procent av aktierna per dagen för Prospektet.</p> <p>Per dagen för Prospektet finns det inga andra fysiska eller juridiska personer som innehar fem procent eller mer av aktierna eller rösterna.</p>

B.7	Utvald finansiell information	<p>Om inte annat anges har den utvalda finansiella informationen som redovisas nedan hämtats från MAG Interactives reviderade konsoliderade finansiella rapporter per och för räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 och den 31 augusti 2017. Dessa har upprättats i enlighet med IFRS, och reviderats av MAG Interactives oberoende revisorer.</p> <p>KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT I SAMMANDRAG</p> <p>Följande tabell visar utvald finansiell information från MAG Interactives resultaträkning för koncernen över räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2017.</p> <table border="1" data-bbox="470 582 1436 1872"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="3">För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti</th> </tr> <tr> <th>2016/2017</th> <th>2015/2016</th> <th>2014/2015</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(miljoner kronor)</td> <td colspan="3"><i>(reviderad information)</i></td> </tr> <tr> <td>Rörelsens intäkter</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nettoomsättning</td> <td>260,4</td> <td>264,0</td> <td>153,0</td> </tr> <tr> <td>Aktiverat arbete för egen räkning</td> <td>20,2</td> <td>18,1</td> <td>11,5</td> </tr> <tr> <td>Övriga rörelseintäkter</td> <td>2,8</td> <td>1,3</td> <td>1,8</td> </tr> <tr> <td>Summa</td> <td>283,4</td> <td>283,4</td> <td>166,2</td> </tr> <tr> <td>Rörelsens kostnader</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Försäljningskostnader</td> <td>-79,0</td> <td>-78,1</td> <td>-40,5</td> </tr> <tr> <td><i>Andel av nettoomsättning, %</i></td> <td>30 %</td> <td>30 %</td> <td>26 %</td> </tr> <tr> <td>Avkastningsdriven marknadsföring</td> <td>-111,1</td> <td>-94,6</td> <td>-31,3</td> </tr> <tr> <td><i>Andel av nettoomsättning, %</i></td> <td>43 %</td> <td>36 %</td> <td>20 %</td> </tr> <tr> <td>Övriga externa kostnader</td> <td>-23,7</td> <td>-20,8</td> <td>-13,7</td> </tr> <tr> <td><i>Andel av nettoomsättning, %</i></td> <td>9 %</td> <td>8 %</td> <td>9 %</td> </tr> <tr> <td>Personalkostnader</td> <td>-42,4</td> <td>-37,8</td> <td>-30,9</td> </tr> <tr> <td><i>Andel av nettoomsättning, %</i></td> <td>16 %</td> <td>14 %</td> <td>20 %</td> </tr> <tr> <td>Summa rörelsekostnader (exklusive avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar)</td> <td>-256,3</td> <td>-231,4</td> <td>-116,3</td> </tr> <tr> <td>EBITDA</td> <td>27,1</td> <td>52,0</td> <td>49,9</td> </tr> <tr> <td><i>EBITDA-marginal, %</i></td> <td>10 %</td> <td>20 %</td> <td>33 %</td> </tr> <tr> <td>Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar</td> <td>-23,0</td> <td>-15,0</td> <td>-4,7</td> </tr> <tr> <td>Summa rörelsekostnader</td> <td>-279,3</td> <td>-246,4</td> <td>-121,0</td> </tr> <tr> <td>Rörelseresultat (EBIT)</td> <td>4,1</td> <td>37,0</td> <td>45,2</td> </tr> <tr> <td><i>EBIT-marginal, %</i></td> <td>2 %</td> <td>14 %</td> <td>30 %</td> </tr> <tr> <td>Finansiella intäkter</td> <td>0,1</td> <td>0,6</td> <td>5,9</td> </tr> <tr> <td>Finansiella kostnader</td> <td>-0,7</td> <td>-0,0</td> <td>-0,0</td> </tr> <tr> <td>Finansiella poster – netto</td> <td>-0,5</td> <td>0,6</td> <td>5,9</td> </tr> <tr> <td>Resultat före skatt</td> <td>3,6</td> <td>37,6</td> <td>51,1</td> </tr> <tr> <td>Inkomstskatt</td> <td>-3,0</td> <td>-8,3</td> <td>-12,1</td> </tr> <tr> <td>Årets resultat</td> <td>0,6</td> <td>29,3</td> <td>39,0</td> </tr> </tbody> </table>		För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti			2016/2017	2015/2016	2014/2015	(miljoner kronor)	<i>(reviderad information)</i>			Rörelsens intäkter				Nettoomsättning	260,4	264,0	153,0	Aktiverat arbete för egen räkning	20,2	18,1	11,5	Övriga rörelseintäkter	2,8	1,3	1,8	Summa	283,4	283,4	166,2	Rörelsens kostnader				Försäljningskostnader	-79,0	-78,1	-40,5	<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	30 %	30 %	26 %	Avkastningsdriven marknadsföring	-111,1	-94,6	-31,3	<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	43 %	36 %	20 %	Övriga externa kostnader	-23,7	-20,8	-13,7	<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	9 %	8 %	9 %	Personalkostnader	-42,4	-37,8	-30,9	<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	16 %	14 %	20 %	Summa rörelsekostnader (exklusive avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar)	-256,3	-231,4	-116,3	EBITDA	27,1	52,0	49,9	<i>EBITDA-marginal, %</i>	10 %	20 %	33 %	Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-23,0	-15,0	-4,7	Summa rörelsekostnader	-279,3	-246,4	-121,0	Rörelseresultat (EBIT)	4,1	37,0	45,2	<i>EBIT-marginal, %</i>	2 %	14 %	30 %	Finansiella intäkter	0,1	0,6	5,9	Finansiella kostnader	-0,7	-0,0	-0,0	Finansiella poster – netto	-0,5	0,6	5,9	Resultat före skatt	3,6	37,6	51,1	Inkomstskatt	-3,0	-8,3	-12,1	Årets resultat	0,6	29,3	39,0
	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti																																																																																																																								
	2016/2017	2015/2016	2014/2015																																																																																																																						
(miljoner kronor)	<i>(reviderad information)</i>																																																																																																																								
Rörelsens intäkter																																																																																																																									
Nettoomsättning	260,4	264,0	153,0																																																																																																																						
Aktiverat arbete för egen räkning	20,2	18,1	11,5																																																																																																																						
Övriga rörelseintäkter	2,8	1,3	1,8																																																																																																																						
Summa	283,4	283,4	166,2																																																																																																																						
Rörelsens kostnader																																																																																																																									
Försäljningskostnader	-79,0	-78,1	-40,5																																																																																																																						
<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	30 %	30 %	26 %																																																																																																																						
Avkastningsdriven marknadsföring	-111,1	-94,6	-31,3																																																																																																																						
<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	43 %	36 %	20 %																																																																																																																						
Övriga externa kostnader	-23,7	-20,8	-13,7																																																																																																																						
<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	9 %	8 %	9 %																																																																																																																						
Personalkostnader	-42,4	-37,8	-30,9																																																																																																																						
<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	16 %	14 %	20 %																																																																																																																						
Summa rörelsekostnader (exklusive avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar)	-256,3	-231,4	-116,3																																																																																																																						
EBITDA	27,1	52,0	49,9																																																																																																																						
<i>EBITDA-marginal, %</i>	10 %	20 %	33 %																																																																																																																						
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-23,0	-15,0	-4,7																																																																																																																						
Summa rörelsekostnader	-279,3	-246,4	-121,0																																																																																																																						
Rörelseresultat (EBIT)	4,1	37,0	45,2																																																																																																																						
<i>EBIT-marginal, %</i>	2 %	14 %	30 %																																																																																																																						
Finansiella intäkter	0,1	0,6	5,9																																																																																																																						
Finansiella kostnader	-0,7	-0,0	-0,0																																																																																																																						
Finansiella poster – netto	-0,5	0,6	5,9																																																																																																																						
Resultat före skatt	3,6	37,6	51,1																																																																																																																						
Inkomstskatt	-3,0	-8,3	-12,1																																																																																																																						
Årets resultat	0,6	29,3	39,0																																																																																																																						

B.7	<i>Utvald finansiell information, forts.</i>	KONCERNENS BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG																																																																																																												
		Följande tabell visar utvald finansiell information från MAG Interactives balansräkning för koncernen över räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2017.																																																																																																												
		För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti																																																																																																												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>2016/2017</th> <th>2015/2016</th> <th>2014/2015</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(miljoner kronor)</td> <td colspan="3" style="text-align: center;"><i>(reviderad information)</i></td> </tr> <tr> <td>TILLGÅNGAR</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Anläggningstillgångar</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Immateriella tillgångar</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Goodwill</td> <td style="text-align: right;">8,0</td> <td style="text-align: right;">8,7</td> <td style="text-align: right;">10,1</td> </tr> <tr> <td>Övriga immateriella tillgångar</td> <td style="text-align: right;">31,0</td> <td style="text-align: right;">33,2</td> <td style="text-align: right;">27,1</td> </tr> <tr> <td>Summa immateriella tillgångar</td> <td style="text-align: right;">39,0</td> <td style="text-align: right;">41,9</td> <td style="text-align: right;">37,2</td> </tr> <tr> <td>Materiella anläggningstillgångar</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Inventarier, verktyg och installationer</td> <td style="text-align: right;">2,7</td> <td style="text-align: right;">0,4</td> <td style="text-align: right;">0,7</td> </tr> <tr> <td>Summa materiella anläggningstillgångar</td> <td style="text-align: right;">2,7</td> <td style="text-align: right;">0,4</td> <td style="text-align: right;">0,7</td> </tr> <tr> <td>Finansiella anläggningstillgångar</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Andra långfristiga fordringar</td> <td style="text-align: right;">1,8</td> <td style="text-align: right;">1,8</td> <td style="text-align: right;">0,0</td> </tr> <tr> <td>Uppskjuten skattefordran</td> <td style="text-align: right;">1,3</td> <td style="text-align: right;">1,6</td> <td style="text-align: right;">1,9</td> </tr> <tr> <td>Summa finansiella anläggningstillgångar</td> <td style="text-align: right;">3,1</td> <td style="text-align: right;">3,5</td> <td style="text-align: right;">1,9</td> </tr> <tr> <td>Summa anläggningstillgångar</td> <td style="text-align: right;">44,8</td> <td style="text-align: right;">45,8</td> <td style="text-align: right;">39,7</td> </tr> <tr> <td>Omsättningstillgångar</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kortfristiga fordringar</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kundfordringar</td> <td style="text-align: right;">13,6</td> <td style="text-align: right;">13,5</td> <td style="text-align: right;">15,8</td> </tr> <tr> <td>Aktuella skattefordringar</td> <td style="text-align: right;">1,3</td> <td style="text-align: right;">4,0</td> <td style="text-align: right;">1,2</td> </tr> <tr> <td>Övriga kortfristiga fordringar</td> <td style="text-align: right;">1,2</td> <td style="text-align: right;">2,3</td> <td style="text-align: right;">1,5</td> </tr> <tr> <td>Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter</td> <td style="text-align: right;">19,7</td> <td style="text-align: right;">12,8</td> <td style="text-align: right;">18,4</td> </tr> <tr> <td>Andra kortfristiga värdepapper</td> <td style="text-align: right;">19,0</td> <td style="text-align: right;">16,5</td> <td style="text-align: right;">16,9</td> </tr> <tr> <td>Likvida medel</td> <td style="text-align: right;">40,6</td> <td style="text-align: right;">51,9</td> <td style="text-align: right;">33,4</td> </tr> <tr> <td>Summa kortfristiga fordringar</td> <td style="text-align: right;">95,4</td> <td style="text-align: right;">100,9</td> <td style="text-align: right;">87,1</td> </tr> <tr> <td>Summa omsättningstillgångar</td> <td style="text-align: right;">95,4</td> <td style="text-align: right;">100,9</td> <td style="text-align: right;">87,1</td> </tr> <tr> <td>SUMMA TILLGÅNGAR</td> <td style="text-align: right;">140,1</td> <td style="text-align: right;">146,7</td> <td style="text-align: right;">126,8</td> </tr> </tbody> </table>		2016/2017	2015/2016	2014/2015	(miljoner kronor)	<i>(reviderad information)</i>			TILLGÅNGAR				Anläggningstillgångar				Immateriella tillgångar				Goodwill	8,0	8,7	10,1	Övriga immateriella tillgångar	31,0	33,2	27,1	Summa immateriella tillgångar	39,0	41,9	37,2	Materiella anläggningstillgångar				Inventarier, verktyg och installationer	2,7	0,4	0,7	Summa materiella anläggningstillgångar	2,7	0,4	0,7	Finansiella anläggningstillgångar				Andra långfristiga fordringar	1,8	1,8	0,0	Uppskjuten skattefordran	1,3	1,6	1,9	Summa finansiella anläggningstillgångar	3,1	3,5	1,9	Summa anläggningstillgångar	44,8	45,8	39,7	Omsättningstillgångar				Kortfristiga fordringar				Kundfordringar	13,6	13,5	15,8	Aktuella skattefordringar	1,3	4,0	1,2	Övriga kortfristiga fordringar	1,2	2,3	1,5	Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	19,7	12,8	18,4	Andra kortfristiga värdepapper	19,0	16,5	16,9	Likvida medel	40,6	51,9	33,4	Summa kortfristiga fordringar	95,4	100,9	87,1	Summa omsättningstillgångar	95,4	100,9	87,1	SUMMA TILLGÅNGAR	140,1	146,7	126,8
	2016/2017	2015/2016	2014/2015																																																																																																											
(miljoner kronor)	<i>(reviderad information)</i>																																																																																																													
TILLGÅNGAR																																																																																																														
Anläggningstillgångar																																																																																																														
Immateriella tillgångar																																																																																																														
Goodwill	8,0	8,7	10,1																																																																																																											
Övriga immateriella tillgångar	31,0	33,2	27,1																																																																																																											
Summa immateriella tillgångar	39,0	41,9	37,2																																																																																																											
Materiella anläggningstillgångar																																																																																																														
Inventarier, verktyg och installationer	2,7	0,4	0,7																																																																																																											
Summa materiella anläggningstillgångar	2,7	0,4	0,7																																																																																																											
Finansiella anläggningstillgångar																																																																																																														
Andra långfristiga fordringar	1,8	1,8	0,0																																																																																																											
Uppskjuten skattefordran	1,3	1,6	1,9																																																																																																											
Summa finansiella anläggningstillgångar	3,1	3,5	1,9																																																																																																											
Summa anläggningstillgångar	44,8	45,8	39,7																																																																																																											
Omsättningstillgångar																																																																																																														
Kortfristiga fordringar																																																																																																														
Kundfordringar	13,6	13,5	15,8																																																																																																											
Aktuella skattefordringar	1,3	4,0	1,2																																																																																																											
Övriga kortfristiga fordringar	1,2	2,3	1,5																																																																																																											
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	19,7	12,8	18,4																																																																																																											
Andra kortfristiga värdepapper	19,0	16,5	16,9																																																																																																											
Likvida medel	40,6	51,9	33,4																																																																																																											
Summa kortfristiga fordringar	95,4	100,9	87,1																																																																																																											
Summa omsättningstillgångar	95,4	100,9	87,1																																																																																																											
SUMMA TILLGÅNGAR	140,1	146,7	126,8																																																																																																											
		<i>Tabellen fortsätter på nästa sida</i>																																																																																																												

B.7	<i>Utvald finansiell information, forts.</i>	KONCERNENS BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG forts.	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
			2016/2017	2015/2016	2014/2015
		(miljoner kronor)	<i>(reviderad information)</i>		
		EGET KAPITAL OCH SKULDER			
		Eget kapital som kan hänföras till moderbolagets aktieägare			
		Aktiekapital	0,1	0,1	0,1
		Reserver	-3,8	-2,5	0,0
		Balanserad vinst inklusive årets totalresultat	102,7	115,8	94,0
		Summa eget kapital	98,9	113,4	94,1
		SKULDER			
		Långfristiga skulder			
		Uppskjutna skatteskulder	14,7	13,2	9,3
		Övriga långfristiga skulder	0,0	0,0	1,2
		Summa långfristiga skulder	14,7	13,2	10,5
		Kortfristiga skulder			
		Leverantörsskulder	13,3	7,7	3,0
		Aktuell skatteskuld	0,0	0,0	0,0
		Övriga kortfristiga skulder	2,3	2,9	5,0
		Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	11,0	9,5	14,3
		Summa kortfristiga skulder	26,6	20,1	22,2
		Summa skulder	41,2	33,3	32,8
		SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	140,1	146,7	126,8

B.7	<i>Utvald finansiell information, forts.</i>	KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS I SAMMANDRAG	
		Följande tabell visar utvald finansiell information från MAG Interactives kassaflödesanalys för koncernen över räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2017.	
			För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti
			2016/2017 2015/2016 2014/2015
		(miljoner kronor)	<i>(reviderad information)</i>
		Kassaflöde från den löpande verksamheten	
		Resultat före finansiella poster	4,1 37,0 45,2
		Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	3,5 -5,4 -6,8
		Erhållen ränta	0,1 0,5 0,8
		Erlagd ränta	-0,0 -0,0 -0,0
		Betalda inkomstskatter	-1,7 -7,4 -8,5
		Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	6,0 24,6 30,7
		Förändring kortfristiga rörelsefordringar	-3,4 6,5 -24,0
		Förändring kortfristiga rörelseskulder	6,5 -3,4 5,7
		Summa förändring av rörelsekapital	3,1 3,1 -18,3
		Kassaflöde från den löpande verksamheten	9,1 27,7 12,4
		Kassaflöde från investeringsverksamheten	
		Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-3,1 0,0 -0,2
		Investeringar i immateriella tillgångar	0,0 0,0 -5,0
		Förvärv av dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	0,0 0,0 -11,9
		Förändring i värdepappersinnehav	-3,0 -0,0 -4,0
		Förändring långfristiga fordringar	0,0 -1,8 0,0
		Kassaflöde från investeringsverksamheten	-6,1 -1,9 -21,2
Kassaflöde från finansieringsverksamheten			
Utdelning	-14,9 0,0 0,0		
Inlösen aktier	0,0 -7,5 0,0		
Optionsprogram	1,2 0,0 0,0		
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-13,7 -7,5 0,0		
Minskning/ökning likvida medel			
Årets kassaflöde	-10,7 18,4 -8,8		
Kursdifferens i likvida medel	-0,6 0,1 5,6		
Likvida medel vid årets början	51,9 33,4 36,6		
Likvida medel vid årets slut	40,6 51,9 33,4		

B.7	<i>Utvald finansiell information, forts.</i>	Definitioner av nyckeltal som inte definieras enligt IFRS		
		Följande tabell tillhandahåller definitioner för de alternativa nyckeltal som presenteras och beskrivs i Prospektet, samt anledningen till dess användning.		
		ICKE IFRS-MÅTT	DEFINITION	MOTIVERING FÖR ANVÄNDANDE
		Nettoomsättnings-tillväxt, %	Årlig tillväxt i nettoomsättning beräknad i jämförelse med föregående räkenskapsår, uttryckt i procent.	Detta nyckeltal möjliggör för jämförelse av tillväxttakt mellan olika perioder, mot marknaden i sin helhet samt gentemot Bolagets konkurrenter.
		Bidrag från försäljnings- verksamheten	Nettoomsättning minus avgift till mobilplattform och avkastnings- driven marknadsföring.	Bidrag från försäljningsverksamheten ger ett mått på hur spelverksamhets- portföljen i sin helhet bidrar till Bolagets vinst.
		Bidrag från försäljnings- verksamheten- marginal, %	Nettoomsättning minus avgift till mobilplattform och avkastnings- driven marknadsföring, delat med nettoomsättning, uttryckt i procent.	Möjliggör för relativ jämförelse mellan försäljningsverksamhetens bidrag över olika perioder.
		EBITDA	Resultat före finansiella poster, skatt och av- och nedskrivningar.	EBITDA visar en överblickande bild av resultatet som har genererats i den löpande verksamheten innan avdrag för avskrivningar och nedskrivningar.
		EBITDA-marginal, %	EBITDA delat med nettoomsätt- ning, uttryckt i procent.	EBITDA-marginal används för analys av värdeskapande.
		EBIT-marginal, %	Rörelseresultat (EBIT) delat med nettoomsättning, uttryckt i procent.	EBIT-marginal ger en bild av det resultat som genererats av den löpande verksamheten.
		Lämnad utdelning	Lämnad utdelning till aktieägarna under räkenskapsåret.	Möjliggör för analys av Bolagets möjlighet att generera avkastning till aktieägarna.
Utdelning per aktie	Lämnad utdelning delat med antalet aktier vid räkenskapsårets utgång.	Utdelning per aktie ger en bild av Bolagets avkastning från utdelning till aktieägarna.		
Fritt kassaflöde	EBITDA minus aktiverat arbete för egen räkning, förändring i rörelsekapital samt kostnader för investeringar.	Fritt kassaflöde använder ledningen för att utvärdera kassaflödet från den löpande verksamheten samt från investeringsverksamheten.		
Cash conversion	Fritt kassaflöde delat med EBITDA, uttryckt i procent.	Cash conversion ger ett mått på Bolagets möjlighet att konvertera vinst till likvida medel.		
Antal utestående aktier	Antal utestående aktier, vid räkenskapsårets utgång.	Antalet utestående aktier används för att beräkna andra mått.		
Medelantal heltids- anställda (FTEs)	Medelantalet heltidsanställda. En FTE är detsamma som en anställd som arbetar heltid.	Medelantalet heltidsanställda per räkenskapsår ger ett mått på antalet heltidsanställda som involveras i den totala verksamheten.		

B.7	<i>Utvald finansiell information, forts.</i>	<p>VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER DEN 31 AUGUSTI 2017</p> <p>Den 27 september 2017 beslutade styrelsen för MAG Interactive, med bemyndigande från den extra bolagsstämman som hölls den 28 februari 2017, att emittera 144 375 teckningsoptioner till vissa av säljarna av aktierna i Delinquent.</p> <p>Den 9 oktober 2017 åtog sig Swedbank Robur Fonder AB, för Swedbank Robur Ny Teknik och Swedbank Robur Microcap, genom ett teckningsbrev ställt till Bolaget och de övriga Nuvarande Aktieägarna, att teckna och betala för upp till 1 811 764 stamaktier i MAG Interactive, till ett pris per aktie uppgående till 44,1558 kronor, villkorat av att MAG Interactive inom 28 dagar från brevets datum uppfyllde vissa villkor. Aktierna emitterades och betalades för den 3 november 2017 och aktiekapitalsökningen i MAG Interactive registrerades hos Bolagsverket den 7 november 2017. Emissionen genomfördes i syfte att finansiera förvärvet av FEO Media, vilket beskrivs närmare nedan.</p> <p>MAG Interactive ingick den 18 oktober 2017 ett aktieöverlåtelseavtal med de tidigare ägarna av FEO Media, angående ett förvärv av samtliga aktier i FEO Media. Förvärvet slutfördes den 7 november 2017.</p> <p>Den 18 oktober 2017, i samband med och i syfte att finansiera förvärvet av aktier i FEO Media, ingick Bolaget ett avtal med Danske Bank om att Danske Bank ska tillhandahålla Bolaget ett lån uppgående till 35 000 000 kronor.</p>																																																																																																																											
B.8	<i>Utvald proforma-redovisning</i>	<p>RESULTATRÄKNING 2016-09-01–2017-08-31</p> <p>Den konsoliderade proformaresultaträkningen för perioden 2016-09-01–2017-08-31 har upprättats som om förvärvet av FEO Media AB och den riktade nyemissionen som registrerades hos Bolagsverket den 7 november 2017 hade ägt rum den 1 september 2016.</p> <table border="1" data-bbox="470 963 1436 1881"> <thead> <tr> <th rowspan="2">MSEK</th> <th colspan="3">Reviderade Oreviderade</th> <th rowspan="2">Not</th> <th rowspan="2">Proforma MAG Group</th> </tr> <tr> <th>MAG</th> <th>FEO</th> <th>Justeringar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nettoomsättning</td> <td>260,4</td> <td>75,0</td> <td></td> <td></td> <td>335,4</td> </tr> <tr> <td>Aktiverat arbete för annans räkning</td> <td>20,2</td> <td>15,8</td> <td></td> <td></td> <td>36,0</td> </tr> <tr> <td>Övriga rörelseintäkter</td> <td>2,8</td> <td>1,2</td> <td></td> <td></td> <td>4,0</td> </tr> <tr> <td>Summa</td> <td>283,4</td> <td>92,0</td> <td></td> <td></td> <td>375,4</td> </tr> <tr> <td>Försäljningskostnader</td> <td>-79,0</td> <td>-17,3</td> <td></td> <td></td> <td>-96,3</td> </tr> <tr> <td>Avkastningsdriven marknadsföring</td> <td>-111,1</td> <td>-4,5</td> <td></td> <td></td> <td>-115,6</td> </tr> <tr> <td>Övriga externa kostnader</td> <td>-23,7</td> <td>-8,2</td> <td></td> <td></td> <td>-31,9</td> </tr> <tr> <td>Personalkostnader</td> <td>-42,5</td> <td>-30,8</td> <td></td> <td></td> <td>-73,3</td> </tr> <tr> <td>Summa rörelsekostnader exklusive avskrivningar och nedskrivningar</td> <td>-256,3</td> <td>-60,8</td> <td></td> <td></td> <td>-317,1</td> </tr> <tr> <td>EBITDA</td> <td>27,1</td> <td>31,2</td> <td></td> <td></td> <td>58,3</td> </tr> <tr> <td>Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar</td> <td>-23,0</td> <td>-10,2</td> <td></td> <td></td> <td>-33,2</td> </tr> <tr> <td>Summa rörelsekostnader</td> <td>-279,3</td> <td>-71,0</td> <td></td> <td></td> <td>-350,3</td> </tr> <tr> <td>Rörelseresultatet</td> <td>4,1</td> <td>21,0</td> <td></td> <td></td> <td>25,1</td> </tr> <tr> <td>Finansiella intäkter</td> <td>0,1</td> <td>0,0</td> <td></td> <td></td> <td>0,1</td> </tr> <tr> <td>Finansiella kostnader</td> <td>-0,6</td> <td>0,0</td> <td>-1,0</td> <td>1,2</td> <td>-1,6</td> </tr> <tr> <td><i>Finansiella poster – netto</i></td> <td><i>-0,5</i></td> <td><i>0,0</i></td> <td><i>-1,0</i></td> <td></td> <td><i>-1,5</i></td> </tr> <tr> <td>Resultat före skatt</td> <td>3,6</td> <td>21,0</td> <td>-1,0</td> <td></td> <td>23,6</td> </tr> <tr> <td>Inkomstskatt</td> <td>-3,0</td> <td>-4,7</td> <td>+0,2</td> <td>1,2</td> <td>-7,5</td> </tr> <tr> <td>Årets resultat</td> <td>0,6</td> <td>16,3</td> <td>-0,8</td> <td></td> <td>16,1</td> </tr> </tbody> </table> <p>1) Avser räntekostnader för den nya lånefinansieringen i MAG Interactive på -0,7 miljoner kronor som är kopplad till förvärvet av FEO Media AB inklusive en skatteeffekt på +0,2 miljoner kronor.</p> <p>2) Avser proformajusteringar för låneuppläggningsutgifter på -0,3 miljoner kronor kopplade till MAG Interactives nya finansieringslösning.</p>	MSEK	Reviderade Oreviderade			Not	Proforma MAG Group	MAG	FEO	Justeringar	Nettoomsättning	260,4	75,0			335,4	Aktiverat arbete för annans räkning	20,2	15,8			36,0	Övriga rörelseintäkter	2,8	1,2			4,0	Summa	283,4	92,0			375,4	Försäljningskostnader	-79,0	-17,3			-96,3	Avkastningsdriven marknadsföring	-111,1	-4,5			-115,6	Övriga externa kostnader	-23,7	-8,2			-31,9	Personalkostnader	-42,5	-30,8			-73,3	Summa rörelsekostnader exklusive avskrivningar och nedskrivningar	-256,3	-60,8			-317,1	EBITDA	27,1	31,2			58,3	Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-23,0	-10,2			-33,2	Summa rörelsekostnader	-279,3	-71,0			-350,3	Rörelseresultatet	4,1	21,0			25,1	Finansiella intäkter	0,1	0,0			0,1	Finansiella kostnader	-0,6	0,0	-1,0	1,2	-1,6	<i>Finansiella poster – netto</i>	<i>-0,5</i>	<i>0,0</i>	<i>-1,0</i>		<i>-1,5</i>	Resultat före skatt	3,6	21,0	-1,0		23,6	Inkomstskatt	-3,0	-4,7	+0,2	1,2	-7,5	Årets resultat	0,6	16,3	-0,8		16,1
MSEK	Reviderade Oreviderade			Not	Proforma MAG Group																																																																																																																								
	MAG	FEO	Justeringar																																																																																																																										
Nettoomsättning	260,4	75,0			335,4																																																																																																																								
Aktiverat arbete för annans räkning	20,2	15,8			36,0																																																																																																																								
Övriga rörelseintäkter	2,8	1,2			4,0																																																																																																																								
Summa	283,4	92,0			375,4																																																																																																																								
Försäljningskostnader	-79,0	-17,3			-96,3																																																																																																																								
Avkastningsdriven marknadsföring	-111,1	-4,5			-115,6																																																																																																																								
Övriga externa kostnader	-23,7	-8,2			-31,9																																																																																																																								
Personalkostnader	-42,5	-30,8			-73,3																																																																																																																								
Summa rörelsekostnader exklusive avskrivningar och nedskrivningar	-256,3	-60,8			-317,1																																																																																																																								
EBITDA	27,1	31,2			58,3																																																																																																																								
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-23,0	-10,2			-33,2																																																																																																																								
Summa rörelsekostnader	-279,3	-71,0			-350,3																																																																																																																								
Rörelseresultatet	4,1	21,0			25,1																																																																																																																								
Finansiella intäkter	0,1	0,0			0,1																																																																																																																								
Finansiella kostnader	-0,6	0,0	-1,0	1,2	-1,6																																																																																																																								
<i>Finansiella poster – netto</i>	<i>-0,5</i>	<i>0,0</i>	<i>-1,0</i>		<i>-1,5</i>																																																																																																																								
Resultat före skatt	3,6	21,0	-1,0		23,6																																																																																																																								
Inkomstskatt	-3,0	-4,7	+0,2	1,2	-7,5																																																																																																																								
Årets resultat	0,6	16,3	-0,8		16,1																																																																																																																								

MSEK	Reviderade		Oreviderade	Proforma	
	MAG	FEO	Justeringar	Not	MAG Group
PROFORMABALANSRÄKNING 31 AUGUSTI 2017					
Den konsoliderade proformabalansräkningen i sammandrag har upprättats som om förvärvet av FEO Media AB och den riktade nyemissionen som registrerades hos Bolagsverket den 7 november 2017 hade ägt rum den 31 augusti 2017.					
Goodwill	8,0	–			8,0
Övervärde, ej allokerat	–	–	65,3	3	65,3
Övriga immateriella tillgångar	31,0	21,1			52,1
Summa immateriella tillgångar	39,0	21,1	65,3		125,4
Inventarier, verktyg och installationer	2,7	0,3			3,0
Summa materiella anläggningstillgångar	2,7	0,3			3,0
Andra långfristiga fordringar	1,8	2,4			4,2
Uppskjuten skattefordran	1,3	–			1,3
Summa finansiella anläggningstillgångar	3,1	2,4			5,5
Summa anläggningstillgångar	44,8	23,8	65,3		133,9
Kundfordringar	13,6	2,0			15,6
Aktuella skattefordringar	1,3	6,4			7,7
Övriga kortfristiga fordringar	1,2	8,2			9,4
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	19,7	5,6			25,3
Andra kortfristiga värdepapper	19,0	–			19,0
Likvida medel	40,6	21,8	–7,5	3, 4, 5	54,9
Summa omsättningstillgångar	95,4	44,0	–7,5		131,9
Summa tillgångar	140,2	67,8	57,8		265,8
Aktiekapital	0,1	0,1	–0,1	3	0,1
Reserver	–3,8	–			–3,8
Balanserad vinst inklusive årets totalresultat	102,6	56,4	23,6	3, 5	182,6
Summa eget kapital	98,9	56,5	23,5		178,9
Uppskjutna skatteskulder	14,7	6,7			21,4
Övriga långfristiga skulder	–	–	34,3	4	34,3
Summa långfristiga skulder	14,7	6,7	34,3		55,7
Leverantörsskulder	13,3	1,0			14,3
Övriga kortfristiga skulder	2,3	1,2			3,5
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	11,0	2,4			13,4
Summa kortfristiga skulder	26,6	4,6			31,2
Summa eget kapital och skulder	140,2	67,8	57,8		265,8

3) Avser en preliminär förvärsanalys där mellanskillnaden jämfört med redovisade nettotillgångar presenteras som ej allokerat övervärde i FEO Media AB.

4) Avser MAG Interactives nya lånefinansiering samt justering för uppläningskostnader.

5) Avser bedömda effekter av förvärvet och nyemissionen. Utöver detta har MAG Interactive använt 7,5 miljoner kronor ur egna likvida medel för att genomföra förvärvet.

B.9	<i>Resultatprognos</i>	Ej tillämpligt. Bolaget har inte lämnat en resultatprognos.
B.10	<i>Revisionsanmärkningar</i>	Ej tillämpligt. Det finns inte några anmärkningar i revisionsberättelserna.
B.11	<i>Rörelsekapital</i>	Ej tillämpligt. MAG Interactives bedömning är att det befintliga rörelsekapitalet räcker för att täcka behoven under den kommande tolv månadersperioden.

AVSNITT C – VÄRDEPAPPER

C.1	<i>Värdepapper som erbjuds</i>	Erbjudandet omfattar befintliga och nya aktier i MAG Interactive AB (publ) (ISIN SE0010520908).
C.2	<i>Valuta</i>	Aktierna är denominerade i svenska kronor.
C.3	<i>Antal emitterade aktier och nominellt värde per aktie</i>	Per dagen för Prospektet finns sammanlagt 21 061 764 aktier i Bolaget med ett kvotvärde om 0,025974025974 kronor. Det kommer att finnas 21 775 939 aktier i Bolaget med ett kvotvärde om 0,025974025974 kronor omedelbart före Erbjudandet. Det kommer att finnas 26 321 393 aktier med ett kvotvärde om 0,025974025974 kronor omedelbart efter Erbjudandet.
C.4	<i>Rättigheter som sammanhänger med värdepapperna</i>	Varje aktie i Bolaget bär en (1) röst på bolagsstämma. Vid tidpunkten för Erbjudandet har alla aktier lika rätt till Bolagets tillgångar vid likvidation och vinstutdelning. Aktierna medför rätt till utdelning för första gången på den avstämningsdag för utdelning som infaller närmast efter noteringen. Rätt till utdelning tillfaller personer registrerade som ägare i den av Euroclear förda aktieboken på den av bolagsstämman fastställda avstämningsdagen.
C.5	<i>Överlåtelsebegränsningar</i>	Ej tillämpligt. Vid tidpunkten för Erbjudandet är aktierna inte föremål för några överlåtelsebegränsningar.
C.6	<i>Ansökan om handel på reglerad marknad</i>	Ej tillämpligt. MAG Interactive har ansökt om notering av Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier, vilket är en MTF (multilateral handelsplattform). Bolag noterade på Nasdaq First North Premier regleras av reglerna för Nasdaq First North Premier och inte de juridiska kraven för handel på reglerad marknad. Under förutsättning att noteringsansökan godkänns av Nasdaq Stockholm, är den förväntade första handelsdagen 8 december 2017. En förutsättning för godkännande är att spridningskravet för Bolagets aktier uppfylls på den första dagen för handel. Bolagets aktier kommer att handlas på Nasdaq First North Premier under kortnamnet MAGI.
C.7	<i>Utdelningspolicy</i>	MAG Interactive verkar på en snabbt växande marknad och för att kapitalisera på detta så avser Bolaget att framöver prioritera tillväxtaktiviteter såsom spelutveckling och marknadsföring. Eventuell utdelning beror på Bolagets finansiella position, framtida tillväxt, lönsamhet, förvärvsmöjligheter samt kassaflöde.

AVSNITT D – RISKER

D.1	<p><i>Huvudsakliga risker för Bolaget och dess marknad</i></p>	<p>Huvudsakliga risker för Bolaget och dess marknad är bland annat:</p> <p>Bolaget är exponerat mot konkurrens från bolag med verksamhet inom andra former av underhållning och fritidsaktiviteter än mobilspel.</p> <p>Bolaget är exponerat mot konkurrens både från andra mobilspelsföretag så väl som bolag vars verksamhet är att tillhandahålla andra former av underhållning och fritidsaktiviteter. Konkurrensen inom den bredare underhållningsindustrin är stark och Bolagets nuvarande och potentiella kunder kan bli attraherade av konkurrerande former av underhållning, så som andra former av online-spel, applikationer för sociala medier, streamingtjänster för musik och video, så väl som offline-aktiviteter som traditionella brädspel, läsning, television och shopping. Dessa andra former av underhållning tävlar om fritiden och den diskretionära inkomsten hos Bolagets kunder. Om Bolaget är oförmöget att upprätthålla intresset för Bolagets mobilspel i jämförelse med andra former av underhållning, inklusive nya former av underhållning, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.</p> <p>Bolaget förlitar sig på virtuella appbutiker för distribution av Bolagets spel.</p> <p>Bolaget förlitar sig på distribution av Bolagets spel genom virtuella appbutiker, där de dominerande distributionskanalerna är Googles Google Play för Android och Apples App Store för iOS.</p> <p>Bolaget är bundet av distributörernas standardvillkor för applikationstillverkare, vilka reglerar främjandet, distribution och drift av spel för den aktuella plattformens appbutik. Bolagets verksamhet kan skadas om en distributör avbryter eller begränsar tillgången till dess respektive plattform, modifierar standardvillkoren eller andra policies, inklusive villkoren avseende fördelning av intäkter. Distributörerna har omfattande handlingsfrihet att ensidigt ändra sina standardvillkor och sådana förändringar kan vara ofördelaktiga för Bolaget, samt få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.</p> <p>Bolagets verksamhet kan också skadas om de virtuella appbutikerna skulle vara otillgängliga för spelare eller om spelare skulle uppleva problem med dessa plattformar eller deras funktioner för in-app-köp.</p> <p>Bolaget är till stor del beroende av att attrahera och behålla nyckelanställda.</p> <p>Bolagets framgång är till stor del beroende av Bolagets nyckelanställda, däribland verkställande direktör och övriga medlemmar i ledningsgruppen, och på den fortsatta förmågan att identifiera, attrahera, utbilda och behålla kvalificerade chefer, speldesigners, produktchefer, ingenjörer och andra nyckelanställda. Bolagets förmåga att attrahera, anställa och behålla kvalificerade medarbetare beror på ett antal faktorer, varav några är bortom Bolagets kontroll, inklusive konkurrenskraften på de lokala arbetsmarknader där Bolaget bedriver sin verksamhet. Förlust av en nyckelanställd på grund av, till exempel, att den anställde säger upp sig för att arbeta hos en konkurrent, kan resultera i förlust av viktig kunskap och kan märkbart försena eller hindra uppnåendet av utvecklingsmål eller implementeringen av Bolagets affärsstrategi. Om Bolaget är oförmöget att attrahera, anställa och behålla nyckelpersonal kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.</p>
-----	--	--

<p>D.1</p>	<p><i>Huvudsakliga risker för Bolaget och dess marknad, forts.</i></p>	<p>Förvärv och integrering av förvärvade verksamheter kan involvera osäkerheter och dolda skyldigheter och kan avleda bolagsledningens uppmärksamhet och på annat sätt störa Bolagets verksamhet.</p> <p>Som en del av Bolagets strategi kan Bolaget i framtiden komma att utforska möjligheten till, och har tidigare genomfört, förvärv för att få åtkomst till nya immateriella rättigheter, stärka Bolagets marknadsposition inom utvalda spelgenrer, samt utvidga Bolagets spelutvecklingsförmåga. Det finns en risk att Bolaget misslyckas med att uppnå de förväntade fördelarna. Det finns även en risk för skatteskulder eller andra dolda skyldigheter relaterade till verkställda eller framtida företagsförvärv, eller att Bolaget på annat sätt kan komma att utsättas för tvister på grund av förvärven. Dessutom kan de förvärvade bolagen ha oförmånliga rörelsegränar som var okända för Bolaget innan företagsförvärvet verkställdes, och som kan göra det svårare att integrera verksamheten, medföra skadeståndsskyldighet eller orsaka andra problem. Dessutom kan Bolagets estimat och antaganden av verkställda och planerade företagsförvärv och sådana företagsförvärvs fördelar visa sig vara inkorrekta.</p> <p>Bolaget kan misslyckas med att integrera verksamheter, system, teknik, produkter eller personal hos förvärvade bolag. Ineffektivitet, avsaknad av kontroll eller potentiell försening som kan medföra att sådan integration inte implementeras, så väl som oförutsedda svårigheter och utgifter som kan uppstå i samband med integration, kan få en negativ påverkan på Bolagets verksamhet. Sådana förvärv och integrationsprocesser kan avleda bolagsledningens uppmärksamhet från andra delar av Bolagets verksamhet och även leda till att resurser används som behövs i andra delar av Bolagets verksamhet.</p> <p>Allt ovanstående kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.</p> <p>Bolaget är beroende av sina immateriella rättigheter och Bolaget kan bli föremål för anklagelser angående överträdelse av immateriella rättigheter.</p> <p>Immateriella rättigheter utgör en väsentlig del av Bolagets verksamhet. Bolaget förlitar sig på en kombination av olika immateriella rättigheter såsom varumärken, upphovsrätt, designskydd, sammanställningsskydd och affärshemligheter. Oaktat Bolagets ansträngningar att skydda sina immateriella rättigheter kan obehöriga parter försöka kopiera eller på annat sätt försöka anskaffa och använda Bolagets teknik, spel eller varumärken. Det finns en risk att Bolagets åtgärder inte kommer att vara tillräckliga för att skydda Bolagets immateriella rättigheter. Om Bolaget skulle misslyckas med att skydda och behålla dess immateriella rättigheter kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.</p> <p>Det finns en risk att Bolaget kan anses inkräkta på andra parter immateriella rättigheter. Immaterialrättsliga processer kan vara utdragna och kostsamma, och resultaten svåra att förutspå. Som en följd av ett domstolsavgörande eller förlikning kan Bolaget bli tvunget att ställa in lanseringen av ett nytt spel, sluta erbjuda vissa funktioner, betala royalties eller förlikningskostnader, köpa licenser eller modifiera sina spel och funktioner. Skulle Bolaget anses inkräkta på andra parter immateriella rättigheter kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.</p>
-------------------	--	---

<p>0.3</p>	<p><i>Huvudsakliga risker för värdepapperen</i></p>	<p>Alla investeringar i värdepapper är förknippade med risker. Sådana risker kan leda till att priset på MAG Interactives aktier sjunker avsevärt och investerare kan förlora hela eller delar av sin investering. Risker relaterade till Bolagets aktier innefattar följande risker:</p> <p>Investerare är föremål för risker relaterade till aktiepriset, likviditet och volatilitet.</p> <p>Det har inte funnits någon offentlig marknad för Bolagets aktier före Erbjudandet. Bolaget kan inte förutse i vilken omfattning investerarnas intresse av Bolaget kommer att leda till att en marknad för handel utvecklas på Nasdaq First North Premier eller hur likvid denna marknad kommer att vara. Om ingen aktiv marknad för handel utvecklar sig kan investerare få svårt att sälja de aktier i Bolaget som de köper. Priset på aktierna i Erbjudandet har bestämts av styrelsen i MAG Interactive och Säljande Aktieägare efter samråd med Global Coordinator och Bookrunner och det är inte säkert att priset speglar de priser som kommer att råda efter det att Erbjudandet har genomförts. Marknadspriset på Bolagets aktier kan komma att sjunka under det slutliga priset på aktierna i Erbjudandet, och det är inte säkert att investerarna kan sälja sina aktier till eller över priset på aktierna i Erbjudandet.</p> <p>Priset på Bolagets aktier kommer sannolikt att vara volatilt och föremål för prisfluktuationer som svar på diverse faktorer, innefattande, men inte uteslutande:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● marknadsförhållandena på aktiemarknaden i allmänhet eller i synnerhet i den bransch där Bolaget är verksamt; ● faktiska eller förväntade fluktuationer i Bolagets kvartalsvisa finansiella och operativa resultat; ● Bolagets eller Bolagets konkurrenters lansering av nya produkter och tjänster; ● utfärdandet av nya eller ändrade rapporter eller rekommendationer från värdepappersanalytiker; ● försäljningar av stora aktieposter; ● nya eller avgående nyckelpersoner; ● den regulatoriska utvecklingen; ● rättstvister och myndighetsutredningar; samt ● ekonomiska och politiska förhållanden eller händelser. <p>Dessa och andra faktorer kan orsaka fluktuationer i marknadspriset och efterfrågan på Bolagets aktier, vilket kan begränsa eller hindra investerare från att snabbt sälja sina aktier och på annat sätt negativt påverka likviditeten i Bolagets aktier.</p> <p>Marknaden för handel med Bolagets aktier kan även påverkas av efterforskningar och rapporter om Bolaget eller Bolagets verksamhet som publiceras av bransch- och värdepappersanalytiker. Om en eller flera av dessa analytiker slutar följa Bolaget eller inte publicerar regelbundna rapporter, kan investerares insikt i Bolagets förväntade finansiella resultat minska, vilket i sin tur kan leda till att aktiepriset eller handelsvolymerna sjunker. Dessutom kan aktiepriset sjunka om en eller flera av de analytiker som följer Bolaget nedgraderar aktierna eller om Bolagets resultat inte infriar deras förväntningar.</p> <p>Oförmåga att betala utdelningar.</p> <p>Bolagets utdelningspolicy är beroende av bland annat Bolagets prestation och finansiella ställning, möjliga framtida förvärv, förväntade framtida resultat, investeringar, kassaflöde, villkoren för Bolagets utestående skulder, andra distributionssätt, samt andra faktorer. Innehavare av aktierna i Erbjudandet kan vara berättigade till framtida utdelningar som beslutas efter Erbjudandet, innefattande utdelningar som beslutas för räkenskapsåret 2017/2018 och för varje period därefter. Vidare begränsas Bolagets möjligheter att föreslå och besluta om utdelning till de medel som enligt svensk lag är tillgängliga för detta ändamål. Eftersom storleken på eventuella framtida utdelningar i Bolaget kan komma att bero på Bolagets framtida resultat, finansiella ställning, kassaflöde, krav på rörelsekapital, villkoren enligt Bolagets utestående skulder och andra faktorer, är det inte säkert att utdelning kommer att föreslås eller beslutas om under ett visst år, eller att utdelning som gjorts ett visst år kommer att upprätthållas följande år.</p>
-------------------	---	--

AVSNITT E – ERBJUDANDE

E.1	Nettointäkter och kostnader	MAG Interactive förväntar sig att erhålla nettointäkter uppgående till 184 miljoner kronor från Bolagets emission av nya aktier, efter avdrag för kostnader hänförliga till Erbjudandet, innefattande kommission och arvoden (fasta och diskretionära) som Bolaget ska betala till rådgivare och som beräknas uppgå till cirka 16 miljoner kronor.
E.2A	Motiven till Erbjudandet och användning av likviden	<p>Styrelsen och MAG Interactives ledande befattningshavare anser, tillsammans med de Säljande Aktieägarna, att det nu är en lämplig tidpunkt att bredda Bolagets aktieägarbas och ansöka om notering på Nasdaq First North Premier. Erbjudandet och noteringen kommer att främja Bolagets fortsatta tillväxt, ge MAG Interactive tillgång till kapitalmarknaderna och etablera en diversifierad bas av nya svenska och internationella aktieägare. MAG Interactive bedömer också att noteringen på Nasdaq First North Premier kommer att öka kännedomen om Bolaget bland spelare såväl som potentiella anställda världen över.</p> <p>MAG Interactive avser att främst använda nettolikviden för att finansiera fortsatt långsiktig tillväxt av Bolaget. Bolaget räknar med att finansieringen av den fortsatta långsiktiga tillväxten kan, men behöver inte nödvändigtvis, begränsas till att omfatta kostnader hänförliga till utvecklingen av nya spel, utvecklingen av befintliga spel efter lansering, och marknadsföringskostnader associerade till att bygga en stabil spelarbas, i varje fall relaterat till att främja strategin för fortsatt lönsam tillväxt. Därtill avser Bolaget använda nettolikviden till att finansiera extraordinära tillväxthändelser såsom potentiella förvärv om tillfälle ges. Bolaget har inte tagit något beslut kring fördelningen av nettolikviden mellan dessa områden, utan det kommer att styras av behov. MAG Interactive kommer inte att erhålla några intäkter från försäljning av befintliga aktier.</p>
E.3	Erbjudandets former och villkor	<ul style="list-style-type: none"> ● Erbjudandet omfattar 4 545 454 nyemitterade aktier och 6 800 007 befintliga aktier. ● Erbjudandet riktas till allmänheten i Sverige, institutionella investerare i Sverige och utlandet samt till anställda i MAG Interactive. ● Utfallet av Erbjudandet kommer att offentliggöras genom pressmeddelande, som kommer att finnas tillgängligt på Bolagets hemsida (www.maginteractive.com), omkring den 8 december 2017. ● Erbjudandet kan komma att omfatta ytterligare högst 1 701 819 aktier, motsvarande högst 15 procent av antalet aktier som omfattas av Erbjudandet, om Övertilldelningsoptionen, vilken kan utnyttjas av Global Coordinator och Bookrunner helt eller delvis under 30 dagar från första dagen för handel i Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier, utnyttjas för att förvärva ytterligare aktier av de Säljande Aktieägarna för att täcka eventuell övertilldelning i samband med Erbjudandet. ● Fördelning av aktier mellan respektive del i Erbjudandet kommer att ske med beaktande av efterfrågan. Fördelningen kommer att beslutas av Bolagets styrelse och Säljande Aktieägare i samråd med Global Coordinator och Bookrunner. ● Priset i Erbjudandet har fastställts till 44 kronor per aktie. ● Anmälningssperioden pågår 28 november 2017 – 6 december 2017 för allmänheten i Sverige och 28 november 2017 – 7 december 2017 för institutionella investerare. ● Anmälningssedeln finns tillgänglig på Danske Banks hemsida (www.danskebank.se/prospekt) och på MAG Interactives hemsida (www.maginteractive.com). Anmälan kan även göras via internet, via ISK, kapitalförsäkring och andra depåer samt via Avanza. ● Anmälan från institutionella investerare i Sverige och utomlands ska ske till Danske Bank (i enlighet med särskilda instruktioner). ● Beslut om tilldelning av aktier fattas av Bolagets styrelse och Säljande Aktieägare i samråd med Global Coordinator och Bookrunner, varvid målet kommer att vara att uppnå en god institutionell ägarbas och en bred spridning av aktierna bland allmänheten för att möjliggöra en regelbunden och likvid handel med MAG Interactives aktier på Nasdaq First North Premier.

E.3	<i>Erbjudandets former och villkor, forts.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Vad gäller Erbjudandet till allmänheten beräknas besked om tilldelning för de som anmält sig via Danske Bank kunna lämnas från och med klockan 09.00 den 8 december 2017 via telefon +46 (0)752 48 18 45. De som anmält sig via Avanzas internettjänst erhåller besked om tilldelning genom en teckning av aktier mot samtidig debitering av likvid på angiven depå, vilket beräknas ske omkring klockan 09.00 den 8 december 2017. ● Institutionella investerare beräknas omkring den 8 december 2017 i särskild ordning erhålla besked om tilldelning, varefter avräkningsnotor utsänds. ● Planerad likviddag är den 12 december 2017.
E.4	<i>Intressen och intressekonflikter materiella för Erbjudandet</i>	<p>Global Coordinator och Bookrunner tillhandahåller finansiell rådgivning och andra tjänster till MAG Interactive och Säljande Aktieägare i samband med Erbjudandet, för vilket de kommer att erhålla sedvanlig ersättning. Den sammanlagda ersättningen kommer att vara beroende av Erbjudandets framgång. Global Coordinator och Bookrunner har även, från tid till annan, tillhandahållit, och kan i framtiden komma att tillhandahålla, Säljande Aktieägare och närstående till Säljande Aktieägare tjänster inom ramen för den dagliga verksamheten i samband med andra transaktioner. Bolagets och Säljande Aktieägares legala rådgivare i samband med Erbjudandet kommer för denna rådgivning att erhålla sedvanlig ersättning. De legala rådgivarna har även, från tid till annan, tillhandahållit, och kan i framtiden komma att tillhandahålla, Bolaget, Säljande Aktieägare och närstående till Säljande Aktieägare legal rådgivning inom ramen för den dagliga verksamheten i samband med andra transaktioner.</p>
E.5	<i>Säljare av värdepapperna och avtal om lock-up</i>	<p>De Säljande Aktieägarna kommer att sälja aktier i Erbjudandet.</p> <p>Genom det avtal om placering av aktier som förväntas ingås omkring 7 december 2017 ("Placeringsavtalet") åtar sig vissa Säljande Aktieägare att inte sälja sina respektive innehav under en viss tidsperiod efter det att handel har inletts på Nasdaq First North Premier. Dessa åtaganden tillämpas inte på aktier som säljs i samband med Erbjudandet.</p> <p>Lock-up-perioden för Säljande Aktieägare som också är styrelseledamöter eller ledande befattningshavare kommer att vara 360 dagar. Lock-up-perioden för övriga Säljande Aktieägare kommer att vara 180 dagar, förutom för anställda Säljande Aktieägare med 16 200 aktier eller färre i Bolaget efter Erbjudandet vilka inte kommer att vara föremål för lock-up. Efter utgången av lock-up-perioden får aktierna erbjudas till försäljning, vilket kan påverka marknadspriserna på aktierna.</p> <p>Enligt Placeringsavtalet åtar sig även Bolaget att inte (i) erbjuda, pantsätta, tilldela, emittera, sälja, ingå avtal om att sälja, sälja någon option eller avtal om att förvärva, förvärva någon option, emittera teckningsrätter eller teckningsoptioner eller på annat sätt överföra eller avyttra, direkt eller indirekt, några aktier eller andra värdepapper som kan konverteras till eller är utbytbara mot aktier i Bolaget, eller (ii) ingå swap eller annat avtal eller arrangemang som, helt eller delvis, överför någon finansiell risk associerad med aktieäggande i Bolaget till en annan part under en period om 360 dagar från det att handel med Bolagets aktier inleds på Nasdaq First North Premier. Global Coordinator och Bookrunner har dock möjlighet att medge undantag från dessa begränsningar.</p>
E.6	<i>Utspädnings-effekt</i>	<p>Emissionen av nya aktier i samband med Erbjudandet kan medföra att antalet aktier i Bolaget uppgår till högst 26 321 393, vilket motsvarar en utspädning om 17,3 procent.</p>
E.7	<i>Kostnader för investeraren</i>	<p>Ej tillämpligt. Courtage utgår ej.</p>

RISKFaktorER

En investering i MAG Interactives aktier är förenad med ett antal risker. Investerares bör noga överväga alla risker som anges nedan och all övrig information i Prospektet innan ett investeringsbeslut avseende aktierna i Erbjudandet fattas. De risker som beskrivs nedan utgör inte de enda riskerna som är hänförliga till Bolaget och Erbjudandet. Om någon av nedan beskrivna risker eller annan ej beskriven risk faktiskt inträffar kan Bolagets affärsverksamhet, finansiella ställning och resultat påverkas på ett väsentligt negativt sätt. Detta kan leda till att priset på aktierna i Erbjudandet sjunker och investerares kan förlora hela eller delar av sin investering. Ytterligare risker som för närvarande inte är kända för Bolaget, eller som Bolaget för närvarande, baserat på sedvanlig riskanalys, bedömer vara oväsentliga, kan också försämra Bolagets affärsverksamhet och få en väsentlig negativ påverkan på dess verksamhet, finansiella ställning och resultat. Den ordning i vilken de individuella riskerna presenteras är inte avsedd att indikera sannolikheten för att de ska inträffa och inte heller deras dignitet eller relativa betydelse.

Prospektet innehåller även framåtriktade uttalanden som bygger på antaganden och beräkningar och som är föremål för risker och osäkerheter. Bolagets faktiska resultat kan skilja sig avsevärt från de resultat som förutses i dessa framåtriktade uttalanden till följd av många faktorer, bland annat, men inte begränsat till, de risker som anges nedan och i övriga delar av Prospektet.

MARKNADS- OCH VERKSAMHETSRELATERADE RISKER

BOLAGET ÄR BEROENDE AV GYNNSAMMA MARKNADSFÖRHÅLLANDEN

Den globala marknaden för mobilspel, från vilken Bolaget erhåller den substantiella delen av sin nettoförsäljning, är en marknad som utvecklas hastigt. Tillväxten på den globala marknaden för mobilspel och nivån av efterfrågan och marknadsacceptans för Bolagets spel är föremål för en hög nivå av osäkerhet. Bolagets framtida rörelseresultat kommer att bero på ett flertal faktorer som påverkar den globala marknaden för mobilspel, varav många är bortom Bolagets kontroll, inklusive förändringar i konsumentdemografi och allmänhetens smak och preferenser, tillgänglighet och andra former av nöjens popularitet, den globala tillväxten för försäljning av smarta mobiltelefoner, surfplattor och andra uppkopplade mobila enheter, och hastigheten av sådan tillväxt och generella ekonomiska förhållanden, särskilt ekonomiska förhållanden som har en negativ påverkan på konsumenters möjligheter att spendera.

Förmågan att planera för spelutveckling, distribution och reklam kan komma att påverkas märkbart av Bolagets förmåga att förutse och anpassa sig till relativt snabba förändringar i smak och preferenser hos Bolagets nuvarande och potentiella spelare. Nya och olika typer av underhållning kan öka i popularitet på bekostnad av mobilspel. Om

mobilspelets popularitet minskar i allmänhet, eller Bolagets spel i synnerhet, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR BEROENDE AV KONSUMENTPREFERENSER

Bolaget utvecklar spel inom kategorin casualspel. Eftersom marknaden för mobilspel är en relativt ny marknad i snabb förändring, är det möjligt att spelare kan komma att tappa intresse för mobilspel inom casualspelgenren. Nya format kan komma att utvecklas, vilka spelare kan komma att finna mer belönande och engagerande. Om en stor mängd spelare tappar intresset för det casualspelformat som Bolaget erbjuder, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR EXPONERAT MOT KONKURRENS FRÅN ANDRA SPELUTVECKLARE

Den digitala spelindustrin anses generellt vara mycket konkurrensutsatt. Bolaget upplever, och kommer troligtvis att i framtiden uppleva, konkurrens från andra utvecklare och publicister inom kategorin casualspel. Marknaden för att utveckla mobilspel anses generellt ha relativt låga inträdeströsklar. Erfarenhet visar dock att publicering av spel och att göra dem lönsamma kan vara utmanande för mindre företag och som en konsekvens av detta finns det tecken på en pågående konsolidering av marknaden för mobilspel.

Stora speltillverkare, som t.ex. Nintendo och Activision Blizzard, har förvärvat och kan i framtiden komma att förvärva ett eller flera av Bolagets konkurrenter och/eller utveckla egna grenar för casualmobilspele. Dessa bolag har betydande erfarenhet inom spelindustrin, samt väsentliga resurser till förfogande. Om Bolaget skulle uppleva ökad konkurrens i framtiden som ett resultat av låga initiala inträdeströsklar till marknaden, samt en framtida konsolidering och snabb utveckling inom industrin, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR EXPONERAT MOT KONKURRENS FRÅN BOLAG MED VERKSAMHET INOM ANDRA FORMER AV UNDERHÅLLNING OCH FRITIDSAKTIVITETER ÄN MOBILSPEL

Bolaget är exponerat mot konkurrens både från andra mobilspele företag så väl som bolag vars verksamhet är att tillhandahålla andra former av underhållning och fritidsaktiviteter. Konkurrensen inom den bredare underhållningsindustrin är stark och Bolagets nuvarande och potentiella kunder kan bli attraherade av konkurrerande former av underhållning, så som andra former av online-spel, applikationer för sociala medier, streamingtjänster för musik och video, så väl som offline-aktiviteter som traditionella brädspel, läsning, television och shopping. Dessa andra former av underhållning tävlar om fritiden och den diskretionära inkomsten hos Bolagets kunder. Om Bolaget är oförmöget att upprätthålla intresset för Bolagets mobilspele i jämförelse med andra former av underhållning, inklusive nya former av underhållning, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR BEROENDE AV ANVÄNDANDET AV MOBILA ENHETER SOM SPELPLATTFORMAR

Medan antalet människor som använder mobila internetuppkopplade enheter, som smarta telefoner och surfplattor, har ökat dramatiskt under de senaste åren är marknaden för mobiltelefoni och särskilt marknaden för mobilspele fortfarande under framväxt, och den kanske inte kommer att växa som förväntat. Bolagets framtida framgångar är beroende av den fortsatta tillväxten för användandet av mobila enheter för spele. Användandet av mobila enheter kanske inte kommer att öka enligt historiska mått och konsumenter kanske inte kommer fortsätta använda mobila internetuppkopplade enheter som en plattform för spele. Om användningen av mobila enheter för spele minskar kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR BEROENDE AV ATT FRAMGÅNGSRIKT UTVECKLA NYA SPEL OCH FÖRBÄTTRA BOLAGETS BEFINTLIGA SPEL

Bolagets framtida tillväxt beror på Bolagets förmåga att kontinuerligt utveckla nya spele. Utöver att utveckla nya spele som är attraktiva för spelare, måste Bolaget utöka livslängden för Bolagets befintliga spele.

Bolagets förmåga att framgångsrikt utveckla nya spele och förbättra Bolagets existerande spele, samt Bolagets förmåga att uppnå kommersiell framgång, är föremål för ett antal utmaningar, inklusive:

- Bolagets behov att kontinuerligt förutse och svara på förändringar inom mobilspeleindustrin;
- Bolagets förmåga att konkurrera framgångsrikt mot andra aktörer i branschen;
- Bolagets förmåga att utveckla och lansera nya spele i tid och inom budget;
- Bolagets förmåga att utveckla nya speleformat som skapar engagemang och genererar intäkter;
- Bolagets förmåga att anpassa sig till förändrade spelarpreferenser;
- Bolagets förmåga att förbättra Bolagets existerande spele genom att lägga till funktioner och funktionalitet som kommer att uppmuntra fortsatt engagemang för spelet;
- Bolagets förmåga att anställa och behålla skickliga medarbetare eftersom Bolaget strävar efter att expandera Bolagets utvecklingsförmåga;
- Bolagets förmåga att uppnå en positiv avkastning på Bolagets investeringar i reklam och fortsatta framgång med organisk viral tillväxt; och
- behovet att minimera och snabbt lösa buggar och avbrott.

Om Bolaget inte framgångsrikt lyckas utveckla nya spele eller förbättra, utvidga eller uppgradera Bolagets befintliga spele, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET FÖRLITAR SIG PÅ ATT EN BEGRÄNSAD MÄNGD SPELE GENERERAR EN VÄSENTLIG DEL AV BOLAGETS NETTOFÖRSÄLJNING

En väsentlig del av Bolagets intäkter genereras av in-app-köp och reklamintäkter från spelen Ruzzle, WordBrain, WordBrain 2, Wordalot och Quizkampen. Om Bolaget inte lyckas diversifiera sin portfölj i det långa loppet, och öka populariteten och förbättra intäktsgenereringen av andra existerande spele eller spele som utvecklas i framtiden, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR SÅRBART MOT FÖRSENINGAR I UTVECKLINGEN AV NYA SPEL

Den totala processen att utveckla ett spel, från idé till produktion, förväntas generellt ta upp till tolv månader. Förseningar i utvecklandet av spel kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET FÖRLITAR SIG PÅ VIRTUELLA APPBUTIKER FÖR DISTRIBUTION AV BOLAGETS SPEL

Bolaget förlitar sig på distribution av Bolagets spel genom virtuella appbutiker, där de dominerande distributionskanalerna är Googles Google Play för Android och Apples App Store för iOS.

Bolaget är bundet av distributörernas standardvillkor för applikationstillverkare, vilka reglerar främjandet, distribution och drift av spel för den aktuella plattformens appbutik. Bolagets verksamhet kan skadas om en distributör avbryter eller begränsar tillgången till dess respektive plattform, modifierar standardvillkoren eller andra policys, inklusive villkoren avseende fördelning av intäkter. Distributörerna har omfattande handlingsfrihet att ensidigt ändra sina standardvillkor och sådana förändringar kan vara ofördelaktiga för Bolaget, samt få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolagets verksamhet kan också skadas om de virtuella appbutikerna skulle vara otillgängliga för spelare eller om spelare skulle uppleva problem med dessa plattformar eller deras funktioner för in-app-köp.

BOLAGET ÄR BEROENDE AV ATT FRAMGÅNGSRIKT FÖRUTSE NY TEKNIK, NYA ENHETER OCH NYA PLATTFORMAR FÖR CASUALSPEL

Kategorin casualspel är föremål för snabba tekniska förändringar. Ny teknik, nya enheter, nya plattformar och så vidare kan tvinga Bolaget att anpassa sig och utveckla spel som är lämpliga för sådana förändringar. Det kan innebära betydande kostnader för Bolaget att genomföra sådana förändringar, medan avsaknaden av sådana anpassningar kan innebära en konkurrensnackdel gentemot Bolagets konkurrenter. Skulle Bolaget misslyckas med att anpassa sig till ny teknik, nya enheter eller plattformar skulle det kunna få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET FÖRLITAR SIG PÅ IN-APP-KÖP

En väsentlig del av Bolagets intäkter härrör från in-app-köp, men en relativt liten del av spelarna genomför in-app-köp när de spelar Bolagets spel. In-app-köp som genomförs i Bolagets spel kan vara av antingen förbrukningsvaror, som t.ex. mynt, tips eller ledtrådar, eller permanenta som t.ex. borttagande av annonser. Om spelarna som genomför in-app-köp skulle sluta att spela Bolagets spel, eller om Bolaget misslyckas med att erbjuda attraktiva försäljningar, eller om den virtuella appbutiken gör det svårare eller dyrare för spelare att genomföra in-app-köp, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET FÖRLITAR SIG PÅ FÖRSÄLJNING AV ANNONSER OCH MARKNADSFÖRING GENOM ANNONSERING. ANNONSER I BOLAGETS SPEL KAN VARA OLÄMPLIGA OCH SKADA BOLAGETS RYKTE

En del av Bolagets intäkter härrör från annonser inuti spelen. En minskning av attraktiviteten att annonsera genom Ruzzle, andra spel som Bolaget har utvecklat, eller genom mobilspel generellt, kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Det har tidigare hänt, och det finns en risk att det i framtiden händer, att annonsörer som annonserar genom Bolagets spel misslyckas med att säkra innehållet i sina annonser, vilket kan leda till att Bolagets rykte skadas. Om Bolagets rykte skadas på grund av olämpligt innehåll i annonser i Bolagets spel kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget använder sig av annonsering, särskilt via marknadsföringskanaler som till exempel Facebook, som en del av sin marknadsföringsstrategi. Skulle Bolaget inte kunna annonsera via Facebook eller andra marknadsföringskanaler, till exempel som en följd av ändrade villkor för annonsering, skulle det kunna få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

OFÖRUTSEDDA BUGGAR, FEL I SPELEN ELLER NEDTID FÖR SERVRRAR KAN SKADA BOLAGETS RYKTE

Bolagets spel har tidigare innehållit, och kan i framtiden komma att innehålla, buggar eller fel som inte upptäcks förrän efter att de släpps till en bred publik. Sådana fel kan skada helhetsbilden av spelupplevelsen för Bolagets spelare, vilket kan medföra att spelare minskar sin speltid eller sina in-app-köp, slutar spela Bolagets spel helt och hållet, eller inte rekommenderar Bolagets spel. Sådana fel kan också resultera i att spelen inte efterlever tillämpliga lagar. Spelarna kan också uppleva svårigheter med att spela

Bolagets spel om servrarna som Bolagets spel är tillgängliga på är föremål för nedtid. Att hitta lösningar på sådana fel kan också störa Bolagets verksamhet, genom att det medför att Bolaget omfördelar resurser från andra projekt, eller inverka negativt på Bolagets rörelseresultat, därav kan buggar, fel i Bolagets spel eller nedtid för servrar få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET FÖRLITAR SIG PÅ DEN FORTSATTA FUNKTIONEN HOS BOLAGETS IT- OCH KOMMUNIKATIONSSYSTEM, VILKA FÖRSES AV ETT LITET ANTAL TREDJE PARTS-LEVERANTÖRER INOM INTERNET-, DATA- OCH MOLNTJÄNSTER, OCH ALLA MATERIELLA FEL ELLER BETYDANDE AVBROTT INOM IT- OCH KOMMUNIKATIONSSYSTEM KAN PÅVERKA BOLAGETS VERKSAMHET

Bolaget förlitar sig på den fortsatta funktionen hos Bolagets IT- och kommunikationssystem, inklusive ett litet antal tredje parts-leverantörer inom internet-, data- och molntjänster. Om Bolaget upplever materiella störningar i Bolagets IT- och kommunikationssystem, inklusive på grund av att tredje parts-leverantörer har problem med uppkoppling eller kapacitet, eller störningar i Bolagets kommunikationssystem, kan detta få en väsentlig negativ påverkan på spelupplevelsen för spelarna av Bolagets spel. Dessutom kan Bolagets leverantörer begränsa eller avsluta leveransen av tjänsterna eller uppkopplingarna till Bolaget utan tillräckligt varsel, exempelvis på grund av finansiella problem och konkurs. Om ett specifikt spel är otillgängligt när spelare försöker få tillgång till det, eller om navigering genom spelet är långsammare än spelarna förväntar sig, eller om spelkänslan på något annat sätt påverkas negativt, kan spelarna komma att sluta spela spelet och det kan även komma att bli mindre troligt att de återkommer till spelet lika ofta eller överhuvudtaget. Avbrott i Bolagets tjänster kan reducera Bolagets omsättning, utsätta Bolaget för eventuella förpliktelser när kunder vill ha tillbaka sina pengar, eller negativt påverka Bolagets förmåga att skaffa och behålla kunder. Bolagets system och verksamhet är sårbara för skada från, eller avbrott på grund av, naturkatastrofer, strömbrott, driftstopp kopplat till telekommunikation, cyber-attacker, terroristattacker, krigshandlingar, mänskliga misstag, inbrott och liknande händelser.

Vid en katastrofhändelse kan Bolaget vara oförmöget att fortsätta Bolagets verksamhet samt utsättas för systemavbrott, skadat rykte, förseningar i utveckling av appar, långa avbrott i Bolagets tjänster, överträdelser av datasäkerhet och förlust av viktig data som information om spelare, kunder, och faktureringsdata så väl som immaterialrättsliga rättigheter, mjukvaruversioner eller annan relevant data angående verksamheten, vilket kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ERBJUDER KOMMUNIKATIONSTJÄNSTER SOM KAN ANVÄNDAS FÖR OTILLÄTNA SYFTEN

Vissa av applikationerna som Bolaget utvecklar erbjuder spelarna möjligheten att kommunicera med andra spelare genom en chatt-funktion. Det finns en risk att chatt-funktionen används för otillättna syften som t.ex. brottsliga handlingar. Sådan användning av Bolagets chatt-funktion kan skada Bolagets rykte, och det kan också innebära att Bolaget och dess data blir föremål för intresse från brottsbekämpande myndigheter. Sådana processer kan vara kostsamma och om Bolagets rykte skadas kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR TILL STOR DEL BEROENDE AV ATT ATTRAHERA OCH BEHÅLLA NYCKELANSTÄLLDA

Bolagets framgång är till stor del beroende av Bolagets nyckelanställda, däribland verkställande direktör och övriga medlemmar i ledningsgruppen, och på den fortsatta förmågan att identifiera, attrahera, utbilda och behålla kvalificerade chefer, speldesigners, produktchefer, ingenjörer och andra nyckelanställda. Bolagets förmåga att attrahera, anställa och behålla kvalificerade medarbetare beror på ett antal faktorer, varav några är bortom Bolagets kontroll, inklusive konkurrenskraften på de lokala arbetsmarknader där Bolaget bedriver sin verksamhet. Förlust av en nyckelanställd på grund av, till exempel, att den anställda säger upp sig för att arbeta hos en konkurrent, kan resultera i förlust av viktig kunskap och kan märkbart försena eller hindra uppnåendet av utvecklingsmål eller implementeringen av Bolagets affärsstrategi. Om Bolaget är oförmöget att attrahera, anställa och behålla nyckelpersonal kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

FÖRVÄRV OCH INTEGRERING AV FÖRVÄRVDE VERKSAMHETER KAN INVOLVERA OSÄKERHETER OCH DOLDA SKYLDIGHETER OCH KAN AVLEDA BOLAGSLEDNINGENS UPPMÄRKSAMHET OCH PÅ ANNAT SÄTT STÖRA BOLAGETS VERKSAMHET

Som en del av Bolagets strategi kan Bolaget i framtiden komma att utforska möjligheten till, och har tidigare genomfört, förvärv för att få åtkomst till nya immateriella rättigheter, stärka Bolagets marknadsposition inom utvalda spelgenrer, samt utvidga Bolagets spelutvecklingsförmåga. Det finns en risk att Bolaget misslyckas med att uppnå de förväntade fördelarna. Det finns även en risk för skatteskulder eller andra dolda skyldigheter relaterade till verkställda eller framtida företagsförvärv, eller att Bolaget på annat sätt kan komma att utsättas för tvister på grund av förvärv. Dessutom kan de förvärvade bolagen ha oförmånliga rörelsegrenar som var okända för Bolaget innan företagsförvärvet verkställdes, och som kan göra det svårare att integrera verksamheten, medföra skadeståndsskyldighet

eller orsaka andra problem. Dessutom kan Bolagets estimat och antaganden av verkställda och planerade företagsförvärv och sådana företagsförvärvs fördelar visa sig vara inkorrekta.

Bolaget kan misslyckas med att integrera verksamheter, system, teknik, produkter eller personal hos förvärvade bolag. Ineffektivitet, avsaknad av kontroll eller potentiell försening som kan medföra att sådan integration inte implementeras, så väl som oförutsedda svårigheter och utgifter som kan uppstå i samband med integration, kan få en negativ påverkan på Bolagets verksamhet. Sådana förvärv och integrationsprocesser kan avleda bolagsledningens uppmärksamhet från andra delar av Bolagets verksamhet och även leda till att resurser används som behövs i andra delar av Bolagets verksamhet.

Allt ovanstående kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR BEROENDE AV SINA IMMATERIELLA RÄTTIGHETER OCH BOLAGET KAN BLI FÖREMÅL FÖR ANKLAGELSER ANGÅENDE ÖVERTRÄDELSE AV IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

Immateriella rättigheter utgör en väsentlig del av Bolagets verksamhet. Bolaget förlitar sig på en kombination av olika immateriella rättigheter såsom varumärken, upphovsrätt, designskydd, sammanställningsskydd och affärshemligheter. Oaktat Bolagets ansträngningar att skydda sina immateriella rättigheter kan obehöriga parter försöka kopiera eller på annat sätt försöka anskaffa och använda Bolagets teknik, spel eller varumärken. Det finns en risk att Bolagets åtgärder inte kommer att vara tillräckliga för att skydda Bolagets immateriella rättigheter. Om Bolaget skulle misslyckas med att skydda och behålla dess immateriella rättigheter kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Det finns en risk att Bolaget kan anses inkräkta på andra parter immateriella rättigheter. Immaterialrättsliga processer kan vara utdragna och kostsamma, och resultaten svåra att förutspå. Som en följd av ett domstolsavgörande eller förlikning kan Bolaget bli tvunget att ställa in lanseringen av ett nytt spel, sluta erbjuda vissa funktioner, betala royalties eller förlikningskostnader, köpa licenser eller modifiera sina spel och funktioner. Skulle Bolaget anses inkräkta på andra parter immateriella rättigheter kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR BEROENDE AV ATT ANVÄNDA PROGRAM MED ÖPPEN KÄLLKOD

Bolaget använder program med öppen källkod i Bolagets spelutveckling. Vissa licenser för program med öppen källkod kräver att utvecklare som distribuerar program som härrör från öppen källkod offentliggör all eller delar av källkoden som en del av mjukvaran, eller tillgängliggör arbete som härrör från den öppna källkoden på ogynnsamma villkor eller utan ersättning. Villkoren för de olika licenserna för öppen källkod har inte tolkats av domstol, och det finns en risk att sådana licenser kan tolkas på ett sätt som innebär oväntade villkor eller restriktioner för Bolagets möjligheter att marknadsföra sina spel. Om mjukvaran används på ett sätt som skulle kräva att Bolaget tvingas avslöja sin öppna källkod eller som resulterar i ett avtalsbrott för villkoren för den öppna källkoden, kan Bolaget tvingas betala skadestånd för kontraktsbrott, återskapa spel, avsluta distributionen om återskapande inte kan utföras inom lämplig tid eller genomföra andra avhjälpande åtgärder som kan avleda resurser från Bolagets spelutveckling, vilket kan skada Bolagets rykte, resultera i förlust av spelare, öka Bolagets kostnader eller på annat sätt få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET MÅSTE EFTERLEVA DATASKYDDSLAGSTIFTNING OCH SÅDAN LAGSTIFTNING KOMMER ATT FÖRÄNDRAS

Bolaget behandlar personuppgifter och annan data för att utveckla nya spel och analysera effektiviteten hos Bolagets marknadsföringskanaler.

Eftersom dataskyddslagstiftning och dataskyddsförordningar i de marknader där Bolaget bedriver verksamhet kommer att ändras i maj 2018, när den nya EU-förordningen 2016/679 ("GDPR") träder i kraft, kan kostnader hänförliga till efterlevnad av sådan dataskyddslagstiftning komma att öka. Detta kan också leda till att Bolaget hindras från att tillräckligt analysera beteende- och intäktsgenereringsmönster från Bolagets spelare, vilket kan påverka Bolagets förmåga att utveckla nya spel eller mäta effektiviteten av Bolagets marknadsföringskanaler, vilket kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Misslyckande, eller upplevt misslyckande, med att efterleva dataskyddslagar och förordningar kan skada Bolagets rykte eller leda till sanktioner från tillsynsmyndigheter eller skadeståndskrav från personer som är föremål för datainsamling eller kontraktsparter, vilket kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET KAN UTSÄTTAS FÖR SÄKERHETSÖVERTRÄDELSER

Säkerhetsöverträdelser har blivit mer vanligt förekommande inom teknik- och spelbranschen. Det finns en risk att Bolaget blir föremål för oavsiktligt eller obehörigt data-intrång eller användande. Bolaget kan i framtiden komma att uppleva försök att inaktivera Bolagets system eller bryta igenom säkerheten hos Bolagets system. Teknik som används för att få obehörig tillgång till personlig information, konfidentiell information och/eller system på vilken sådan information är lagrad och/eller för att sabotera system ändras ofta och kan generellt inte kännas igen förrän de används mot ett mål. Som ett resultat av detta kan Bolaget vara oförmöget att förutse dessa tekniker eller implementera adekvata skyddsåtgärder, vilket kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Om en faktisk eller uppfattad säkerhetsöverträdelse inträffar, kan marknadens uppfattning om Bolagets säkerhetsåtgärder skadas och Bolaget kan tappa spelare och/eller lida andra negativa konsekvenser. En säkerhetsöverträdelse kan väsentligt påverka spelupplevelsen och orsaka förlust eller datakorruption, vilken kan skada Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat. Misslyckande med att underhålla säkerheten hos Bolagets infrastruktur kan resultera i förlust av personlig information och/eller annan konfidentiell information, förlust av spelare, skada Bolagets rykte, uppsägning av avtal i förtid, skadeersättning till Bolagets kunder, finansiella straff, processer, regulatorisk undersökning och andra betydande förpliktelser, vilket kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat. Om en stor säkerhetsincident inträffar hos tredje part kan Bolaget ådra sig förluster som överskrider tredje parts försäkringsskydd. Dessutom kan Bolaget råka ut för incidenter som inte omfattas av Bolagets försäkringar.

Dessutom, om en väsentlig säkerhetsöverträdelse inträffar vad gäller Bolaget eller ett annat digitalt underhållningsföretag kan spelarna av Bolagets spel, och potentiella spelare, förlora förtroendet för säkerheten hos Bolagets affärsmodell generellt, vilket kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR FÖREMÅL FÖR LAGAR OCH FÖRESKRIFTER I ETT ANTAL JURISDIKTIONER

Bolaget bedriver verksamhet i ett antal jurisdiktioner och är föremål för de lagar, regler och föreskrifter som tillämpas inom varje jurisdiktion där Bolaget bedriver verksamhet. Förändringar i lagar, regler och föreskrifter kan öka Bolagets kostnader för regelefterlevnad, vilket kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET KAN BLI INBLANDAT I TVISTER

Bolaget kan i den dagliga affärsverksamheten bli involverat i tvister och riskerar att bli föremål för skadeståndsanspråk. Tvister kan vara tidskonsumerande, störa den vanliga verksamheten och resultera i betydande kostnader. Dessutom kan det vara svårt att förutspå utfallet i komplexa tvister. Om Bolaget blir involverat i tvister kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR FÖREMÅL FÖR SKATTERELATERADE RISKER

Bolaget förvaltar sin verksamhet genom bolag i både Sverige och Storbritannien. Verksamheten bedrivs i enlighet med Bolagets tolkning av applicerbara skattelagar, skatteavtal och föreskrifter i de relevanta länderna och kraven från de relevanta skattemyndigheterna. Om Bolagets tolkning av tillämpliga lagar, skatteavtal och föreskrifter, till exempel avseende hur indirekt skatt på försäljning i vissa länder utanför EU ska hanteras, inte visar sig vara korrekt, eller om de relevanta myndigheterna gör andra tolkningar eller tar andra beslut, möjligtvis med retroaktiv effekt, skulle det kunna förändra Bolagets skattesituation, vilket kan få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Vissa av Bolagets anställda i Sverige och Storbritannien, har förvärvat, eller ingått avtal om förvärv av, aktier, teckningsoptioner och/eller köpoptioner i Bolaget vid en tidpunkt då det inte fanns någon offentlig marknad för Bolagets aktier. Om skattemyndigheter skulle anse att förvärvspriset understiger marknadsvärdet för sådana investeringar finns det en risk att Bolaget blir ansvarigt för att betala sociala avgifter baserat på mellanskillnaden mellan skattemyndighetens syn på marknadsvärdet och förvärvspriset vid tidpunkten för investeringen.

BOLAGET ÄR FÖREMÅL FÖR VALUTARISKER

Bolaget är verksamt på en internationell nivå och är exponerat mot valutarisker som uppstår från olika valuta-exponeringar, särskilt vad gäller amerikanska dollar. Valutarisker uppstår genom framtida affärstransaktioner, bokförda tillgångar och skulder, och nettoinvesteringar i utländska företag. Valutarisker uppstår även när framtida affärstransaktioner är utförda i en valuta som inte är Bolagets funktionella valuta. Bolaget är också föremål för valutarisker relaterade till nettotillgångarna hos Bolagets dotterbolag i Storbritannien. Om någon valutarisk materialiseras, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR FÖREMÅL FÖR KREDITRISK

Kreditriskerna uppstår genom kontanter och motsvarigheter till kontanter och bankbalanser, så väl som kreditexponering mot kunder. Bolaget är föremål för kommersiella kreditrisker i Bolagets kundrelationer. Om en betydande del av Bolagets kunder misslyckas med att fullgöra sina förpliktelser eller om någon annan kreditrisk skulle materialiseras kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR FÖREMÅL FÖR LIKVIDITETSRIK

Bolaget är utsatt för risken att på medellång sikt inte kunna täcka behovet av likvida medel för verksamheten på ett adekvat sätt. Likvida medel behövs för att betala hyror, löner och andra kostnader relaterade till Bolagets dagliga verksamhet. Om Bolaget inte kan täcka sitt behov av operativt kapital, kan det få en väsentlig negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

RISKER RELATERADE TILL BOLAGETS AKTIER OCH ERBJUDANDET**INVESTERARE ÄR FÖREMÅL FÖR RISKER RELATERADE TILL AKTIEPRISET, LIKVIDITET OCH VOLATILITET**

Det har inte funnits någon offentlig marknad för Bolagets aktier före Erbjudandet. Bolaget kan inte förutse i vilken omfattning investerarnas intresse av Bolaget kommer att leda till att en marknad för handel utvecklas på Nasdaq First North Premier eller hur likvid denna marknad kommer att vara. Om ingen aktiv marknad för handel utvecklar sig kan investerare få svårt att sälja de aktier i Bolaget som de köper. Priset på aktierna i Erbjudandet har bestämts av styrelsen i MAG Interactive och Säljande Aktieägare efter samråd med Global Coordinator och Bookrunner och det är inte säkert att priset speglar de priser som kommer att råda efter det att Erbjudandet har genomförts. Marknadspriset på Bolagets aktier kan komma att sjunka under det slutliga priset på aktierna i Erbjudandet, och det är inte säkert att investerarna kan sälja sina aktier till eller över priset på aktierna i Erbjudandet.

Priset på Bolagets aktier kommer sannolikt att vara volatilt och föremål för prisfluktuationer som svar på diverse faktorer, innefattande, men inte uteslutande:

- marknadsförhållandena på aktiemarknaden i allmänhet eller i synnerhet i den bransch där Bolaget är verksamt;
- faktiska eller förväntade fluktuationer i Bolagets kvartalsvisa finansiella och operativa resultat;
- Bolagets eller Bolagets konkurrenters lansering av nya produkter och tjänster;
- utfärdandet av nya eller ändrade rapporter eller rekommendationer från värdepappersanalytiker;
- försäljningar av stora aktieposter;
- nya eller avgående nyckelpersoner;
- den regulatoriska utvecklingen;
- rättstvister och myndighetsutredningar; samt
- ekonomiska och politiska förhållanden eller händelser.

Dessa och andra faktorer kan orsaka fluktuationer i marknadspriset och efterfrågan på Bolagets aktier, vilket kan begränsa eller hindra investerare från att snabbt sälja sina aktier och på annat sätt negativt påverka likviditeten i Bolagets aktier.

Marknaden för handel med Bolagets aktier kan även påverkas av efterforskningar och rapporter om Bolaget eller Bolagets verksamhet som publiceras av bransch- och värdepappersanalytiker. Om en eller flera av dessa analytiker slutar följa Bolaget eller inte publicerar regelbundna rapporter, kan investerarens insikt i Bolagets förväntade finansiella resultat minska, vilket i sin tur kan leda till att aktiepriset eller handelsvolymerna sjunker. Dessutom kan aktiepriset sjunka om en eller flera av de analytiker som följer Bolaget nedgraderar aktierna eller om Bolagets resultat inte infriar deras förväntningar.

BOLAGET OCH INVESTERARE ÄR FÖREMÅL FÖR RISKER RELATERADE TILL AKTIEÄGARE MED BETYDANDE INFLYTANDE

Efter Erbjudandet kommer Säljande Aktieägare att äga mellan cirka 50,4 procent och 56,9 procent av aktierna i Bolaget, beroende på om Erbjudandet fulltecknas och om Övertilldelningsoptionen utnyttjas. Säljande Aktieägare kommer därmed sannolikt att fortsätta ha betydande inflytande över utfallet hos de ärenden som hänskjuts till Bolagets aktieägare för godkännande, inklusive valet av styrelseledamöter och vissa andra större beslut såsom nyemission, fusion och likvidation. Dessutom kommer Säljande Aktieägare att fortsätta ha betydande inflytande på Bolagets ledning och affärer. Denna koncentration av ägande kan därmed ha en negativ påverkan på marknadspriset hos Bolagets aktier genom att bland annat: försena, skjuta upp eller hindra en förändring av kontrollen; hindra ett samgångande, en konsolidering, ett uppköp eller annat samgångande mellan företag vilket involverar Bolaget; eller avskräcka en potentiell förvärvare från att lägga ett bud eller på annat sätt försöka ta kontrollen över Bolaget. Det bör även noteras att vissa direkt och indirekt Säljande Aktieägare är medlemmar av både Bolagets styrelse och ledningsgrupp, vilket ökar deras inflytande ytterligare.

Säljande Aktieägares intressen kan skilja sig väsentligt från eller konkurrera med Bolagets eller andra aktieägares intressen och Säljande Aktieägare kan utöva inflytande över Bolaget på ett sätt som strider mot de andra aktieägarnas intressen. En konflikt kan exempelvis uppstå mellan å ena sidan Säljande Aktieägares intressen och å andra sidan Bolagets eller de andra aktieägarnas intressen avseende utdelning. Sådana intressekonflikter kan ha negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat. Om ett betydande antal aktier blir tillgängliga för försäljning och säljs under en kort tidsperiod kan marknadspriset på Bolagets aktier komma att sjunka.

INVESTERARE ÄR FÖREMÅL FÖR RISKER RELATERADE TILL STÖRRE AKTIEÄGARES, STYRELSELEDAMÖTERS ELLER LEDANDE BEFATTNINGSHAVARES AVYTTRING AV AKTIER

Marknadspriset på Bolagets aktier kan sjunka om det sker en betydande försäljning av aktier i Bolaget, särskilt om aktierna säljs av större aktieägare, styrelseledamöter eller ledande befattningshavare, eller om ett större antal aktier säljs på annat sätt.

De Säljande Aktieägarna, med vissa undantag, har accepterat att under en viss tidsperiod inte sälja sina respektive innehav eller ingå transaktioner med liknande effekt, utan föregående skriftligt samtycke från Global Coordinator och Bookrunner. Efter den relevanta lock-up-periodens slut kommer de personer som varit föremål för lock-up vara fria att sälja sina finansiella instrument i Bolaget, liksom efter samtycke från Global Coordinator och Bookrunner, under lock-up-perioden. Varje försäljning av betydande mängder aktier i Bolaget av större aktieägare eller intrycket av att en sådan försäljning kan komma att ske, kan orsaka att marknadspriset på aktierna i Bolaget sjunker.

VALUTAVÄXLINGSRISKER VID INVESTERING I ERBJUDANDET

Bolagets aktiekapital är denominerat i svenska kronor och utdelning hänförlig till aktierna kommer att betalas ut av Bolaget i svenska kronor. Investerare vars referensvaluta är en annan valuta än svenska kronor kan påverkas negativt av en minskning av värdet på svenska kronor i förhållande till respektive investerares referensvaluta. Dessutom kan sådan investerare drabbas av extra transaktionskostnader för att växla svenska kronor till annan valuta.

TECKNINGSAÅTAGANDEN

Didner & Gerge Fonder AB, Handelsbanken Fonder AB för förvaltade fonders räkning, RAM ONE AB för förvaltade fonders räkning, Chalex i Göteborg AB och Swedbank Robur Fonder AB för förvaltade fonders räkning, har åtagit sig att, till priset i Erbjudandet, förvärva ett antal aktier motsvarande 6,5, 4,7, 3,5, 3,5, respektive 1,7 procent av Bolagets aktier efter Erbjudandets genomförande. Ankarinvesternas åtaganden är förenade med vissa villkor. Om dessa villkor inte uppfylls, kommer Ankarinvesterna inte att vara förpliktade att förvärva aktier i Erbjudandet. Vidare har Ankarinvesternas åtaganden inte säkerställts genom bankgaranti eller pantsättning av säkerheter eller liknande arrangemang. Det finns således en risk att erläggande av likvid och tilldelning av Ankarinvesternas aktier inte kommer att ske i samband med Erbjudandets genomförande som förväntat, vilket kan ha en negativ inverkan på genomförandet av Erbjudandet. Därutöver kommer Ankarinvesterna inte att omfattas av formella lock-up-arrangemang, vilket innebär att det är möjligt för Ankarinvesterna att när som helst avyttra hela eller delar av sina innehav. Varje försäljning av ett betydande antal aktier i Bolaget kan leda till att marknadspriset på Bolagets aktier sjunker.

RISKER RELATERADE TILL POTENTIELLA FRAMTIDA EMISSIONER AV NYA AKTIER

Om Bolaget emitterar nya aktier i en nyemission ska aktieägarna, som huvudregel, ha företrädesrätt att teckna nya aktier proportionerligt till aktieinnehavet innan nyemissionen. Aktieägare i vissa länder kan dock vara föremål för begränsningar som hindrar dem från att delta i sådana emissioner, eller på annat sätt försvårar eller begränsar möjligheten till deltagande i emissioner. Till exempel kan eventuella aktieägare i USA vara oförmögna att utnyttja rättigheter att teckna nya aktier om det inte finns ett registreringsbeslut enligt Securities Act i fråga om sådana värdepapper och aktier och något undantag från registreringskraven inte är tillämpligt. Aktieägare i andra jurisdiktioner utanför Sverige kan på ett liknande sätt påverkas om de värdepapper och aktier som erbjuds inte har registrerats, eller blivit godkända av, de relevanta myndigheterna i en sådan jurisdiktion. Bolaget har ingen skyldighet att ansöka om ett sådant registreringsbeslut enligt Securities Act eller ansöka om liknande tillstånd enligt lagar i någon annan jurisdiktion utanför Sverige vad gäller teckning av värdepapper och aktier, och att göra det i framtiden kan visa sig vara opraktiskt och kostsamt. I den mån aktieägare i jurisdiktioner utanför Sverige inte kan utnyttja sina rättigheter att teckna nya aktier i framtida värdepappersemissioner kan deras ägande i Bolaget bli utspädd eller reducerat.

OFÖRMÅGA ATT BETALA UTODELNINGAR

Bolagets utdelningspolicy är beroende av bland annat Bolagets prestation och finansiella ställning, möjliga framtida förvärv, förväntade framtida resultat, investeringar, kassaflöde, villkoren för Bolagets utestående skulder, andra distributionssätt, samt andra faktorer. Innehavare av aktierna i Erbjudandet kan vara berättigade till framtida utdelningar som beslutas efter Erbjudandet, innefattande utdelningar som beslutas för räkenskapsåret 2017/2018 och för varje period därefter. Vidare begränsas Bolagets möjligheter att föreslå och besluta om utdelning till de medel som enligt svensk lag är tillgängliga för detta ändamål. Eftersom storleken på eventuella framtida utdelningar i Bolaget kan komma att bero på Bolagets framtida resultat, finansiella ställning, kassaflöde, krav på rörelsekapital, villkoren enligt Bolagets utestående skulder och andra faktorer, är det inte säkert att utdelning kommer att föreslås eller beslutas om under ett visst år, eller att utdelning som gjorts ett visst år kommer att upprätthållas följande år.

ÖKADE REGULATORISKA KOSTNADER

Som ett bolag noterat på Nasdaq First North Premier måste Bolaget följa vissa lagar, regler och krav som Bolaget inte behövde följa före noteringen.

Som en följd av detta kommer Bolaget att ha kostnader, till exempel för juridisk rådgivning och redovisning, som Bolaget inte hade som ett onoterat bolag, och vissa aktiviteter kommer att bli svårare, kräva mer tid och/eller blir dyrare och kraven på Bolagets system och resurser kommer att öka. Därutöver kan styrelsen och ledningen behöva ägna betydande tid och ansträngning åt att säkerställa efterlevnaden av dessa lagar, regler och krav, vilket kan innebära att mindre tid och kraft kan ägnas åt andra delar av verksamheten. Det kan i sin tur påverka Bolagets verksamhet, resultat, finansiella ställning och framtidsutsikter negativt.

INBJUDAN TILL FÖRVÄRV AV AKTIER I MAG INTERACTIVE

Bolaget och de Säljande Aktieägarna (med vilka avses samtliga aktieägare som säljer aktier i Erbjudandet, innefattande befintliga och tidigare styrelsemedlemmar och ledande befattningshavare i Bolaget) har beslutat att genomföra en ägarspridning för att främja MAG Interactives tillväxt och fortsatta utveckling. MAG Interactives styrelse har därför ansökt om notering av Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier.

Nasdaq Stockholm förväntas att den 27 november 2017 besluta om att uppta MAG Interactives aktier till handel på Nasdaq First North Premier förutsatt att, bland annat, sedvanligt spridningskrav uppfylls senast på första handelsdagen, vilken beräknas infalla den 8 december 2017.

Investorerare erbjuds härmed att, i enlighet med villkoren i Prospektet, förvärva totalt 11 345 461 aktier, varav Bolaget erbjuder 4 545 454 nyemitterade aktier och de Säljande Aktieägarna erbjuder 6 800 007 befintliga aktier.

Priset i Erbjudandet har fastställts till 44 kronor per aktie ("Erbjudandepriiset") av MAG Interactives styrelse och de Säljande Aktieägarna i samråd med Global Coordinator och Bookrunner, baserat på det bedömda intresset från institutionella investerare och åtaganden från Ankarinvesterarna. Didner & Gerge Fonder AB, Handelsbanken Fonder AB, RAM ONE AB, Chalex genom Chalex i Göteborg AB och Swedbank Robur Fonder AB har åtagit sig att på vissa villkor, förvärva aktier motsvarande cirka 19,9 procent av det totala antalet aktier i Bolaget efter Erbjudandet.

Styrelsen avser att med stöd av bemyndigande enligt ett emissionsbeslut som fattades på en extra bolagsstämma den 27 november 2017 besluta om de slutliga villkoren för en nyemission av aktier vilken förväntas inbringa en bruttolikvid om cirka 200 miljoner kronor före emissionskostnader åt MAG Interactive. Nyemissionen kommer att omfatta 4 545 454 nyemitterade aktier baserat på Erbjudandepriiset. Baserat på full anslutning i Erbjudandet och Erbjudandepriiset, 44 kronor, kommer Bolagets aktiekapital (efter Erbjudandet) att uppgå till 683 673 kronor fördelat på 26 321 393 aktier, av vilka de nyemitterade aktierna i Erbjudandet motsvarar cirka 17,3 procent.

De Säljande Aktieägarna kommer att utfärda en option till Global Coordinator och Bookrunner, vilken kan utnyttjas helt eller delvis under 30 dagar från första dagen för handel i aktierna på Nasdaq First North Premier, att förvärva ytterligare befintliga aktier av de Säljande Aktieägarna, motsvarande 15 procent av antalet aktier som omfattas av Erbjudandet till ett pris motsvarande Erbjudandepriiset, för att täcka eventuell övertilldelning i samband med Erbjudandet ("Övertilldelningsoptionen"). Förutsatt att Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo omfattar Erbjudandet högst 13 047 280 aktier, vilket motsvarar cirka 49,6 procent av aktierna och rösterna i Bolaget.

Det totala värdet av Erbjudandet, baserat på Erbjudandepriiset 44 kronor, uppgår till cirka 574 miljoner kronor, om Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo. Bolagets marknadsvärde kommer efter Erbjudandets genomförande att vara cirka 1 158 miljoner kronor.

Stockholm, 27 november, 2017

MAG Interactive AB (publ)

Styrelsen

Säljande Aktieägare

Styrelsen för MAG Interactive AB (publ) är ansvarig för innehållet i Prospektet. Härmed försäkras att alla rimliga försiktighetsåtgärder har vidtagits för att säkerställa att uppgifterna i Prospektet, såvitt styrelsen vet, överensstämmer med de faktiska förhållandena och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd.

Styrelsen för MAG Interactive AB (publ) är ensamt ansvarig för innehållet i detta Prospekt i enlighet med vad som framgår häri. De säljande aktieägarna bekräftar dock sin bundenhet av villkoren för Erbjudandet i enlighet med vad som framgår av avsnittet "Villkor och anvisningar".

BAKGRUND OCH MOTIV

MAG Interactive är en ledande utvecklare och förläggare av casualspel för mobila enheter på global basis. Bolagets spelportfölj består av tio¹⁾ framgångsrika spel där nio spel har laddats ned över en miljon gånger vardera.²⁾ Totalt har Bolagets tio spel laddats ned över 200 miljoner gånger, en milstolpe som uppnåddes i samband med förvärvet av FEO Media AB ("FEO Media") i november 2017. MAG Interactive attraherar en global publik med en nettoomsättning som fördelas mellan länder över hela världen. Per den 31 augusti 2017 hade Bolaget 1,6 miljoner Daily Active Users och 7,4 miljoner Monthly Active Users som spelade MAG Interactives spel. Om man inkluderar FEO Medias spelare för motsvarande period ökar Daily Active Users till 3,2 miljoner och Monthly Active Users till 12,8 miljoner.

MAG Interactive grundades i Stockholm under 2010 med fokus på att utveckla applikationer för tredje parter. Under 2011 togs beslutet att istället fokusera på att bygga och utveckla egna applikationer. Bolaget lanserade sitt första spel, Ruzzle, året därpå. Sedan dess har MAG Interactive växt från de sex grundarna till de 55 personer som i genomsnitt var anställda av Bolaget under räkenskapsåret 2016/2017. Bolaget har haft en kontinuerlig tillväxt i nettoomsättning, och har varit lönsamma varje år sedan start. Under räkenskapsåret 2016/2017 uppnådde Bolaget en nettoomsättning på 335 miljoner kronor på proforma-basis³⁾.

Styrelsen och MAG Interactives ledande befattningshavare anser, tillsammans med de Säljande Aktieägarna (med vilka avses samtliga aktieägare som säljer aktier i Erbjudandet, innefattande befintliga och tidigare styrelsemedlemmar och ledande befattningshavare i Bolaget), att det nu är en lämplig tidpunkt att bredda Bolagets aktieägarbas och ansöka om notering på Nasdaq First North Premier. Erbjudandet och noteringen kommer att främja Bolagets fortsatta tillväxt, ge MAG Interactive tillgång till kapitalmarknaderna och etablera en diversifierad bas av nya svenska och internationella aktieägare. MAG Interactive bedömer också att noteringen på Nasdaq First North Premier kommer att öka kännedomen om Bolaget bland spelare såväl som potentiella anställda världen över.

Erbjudandet omfattar både befintliga aktier och nyemitterade aktier. MAG Interactive beräknas tillföras ungefär 200 miljoner kronor, före emissionskostnader om ungefär 16 miljoner kronor vilka ska betalas av Bolaget i samband med Erbjudandet. MAG Interactive förväntar sig därmed erhålla en nettolikvid på ungefär 184 miljoner kronor. MAG Interactive avser att främst använda nettolikviden för att finansiera fortsatt långsiktig tillväxt av Bolaget. Bolaget räknar med att finansieringen av den fortsatta långsiktiga tillväxten kan, men behöver inte nödvändigtvis, begränsas till att omfatta kostnader hänförliga till utvecklingen av nya spel, utvecklingen av befintliga spel efter lansering, och marknadsföringskostnader associerade till att bygga en stabil spelarbas, i varje fall relaterat till att främja strategin för fortsatt lönsam tillväxt. Därtill avser Bolaget använda nettolikviden till att finansiera extraordinära tillväxthändelser såsom potentiella förvärv om tillfälle ges. Bolaget har inte tagit något beslut kring fördelningen av nettolikviden mellan dessa områden, utan det kommer att styras av behov. MAG Interactive kommer inte att erhålla några intäkter från försäljning av befintliga aktier.

I övrigt hänvisas till redogörelsen i Prospektet, vilket har upprättats av styrelsen för MAG Interactive med anledning av ansökan om upptagande till handel av aktier på Nasdaq First North Premier samt det i samband därmed lämnade Erbjudandet.

1) Avser antalet spel där MAG Interactive är förläggare.

2) Det tionde spelet, Backpacker, lanserades under oktober 2017 och har således inte laddats ned en miljon gånger än.

3) Ytterligare proforma-information återfinns i avsnittet "Proforma".

VILLKOR OCH ANVISNINGAR

ERBJUDANDET

Erbjudandet riktar sig till allmänheten i Sverige och till institutionella investerare i Sverige och utlandet. Erbjudandet omfattar 11 345 461 aktier, motsvarande 43,1 procent av det totala antalet aktier i Bolaget efter Erbjudandets genomförande. Bolaget kommer att emittera 4 545 454 nya aktier i samband med Erbjudandet och resterande 6 800 007 aktier säljs av de Säljande Aktieägarna. Erbjudandet är uppdelat i tre delar:

- erbjudandet till allmänheten i Sverige
- erbjudandet till institutionella investerare i Sverige och utlandet
- erbjudandet till anställda i MAG Interactive

Utfallet av Erbjudandet kommer att offentliggöras genom pressmeddelande, som kommer att finnas tillgängligt på Bolagets hemsida (www.maginteractive.com), omkring den 8 december 2017.

ÖVERTILDELNINGSOPTION

Erbjudandet kan komma att omfatta ytterligare högst 1 701 819 aktier, motsvarande högst 15 procent av antalet aktier som omfattas av Erbjudandet, om Övertilldelningsoptionen, vilken kan utnyttjas av Global Coordinator och Bookrunner helt eller delvis under 30 dagar från första dagen för handel i Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier, utnyttjas för att förvärva ytterligare aktier av de Säljande Aktieägarna för att täcka eventuell övertilldelning i samband med Erbjudandet. För ytterligare information, se avsnittet "*Legala frågor och kompletterande information – Väsentliga avtal – Placeringsavtal*".

FÖRDELNING AV AKTIER

Fördelning av aktier mellan respektive del i Erbjudandet kommer att ske med beaktande av efterfrågan. Fördelningen kommer att beslutas av Bolagets styrelse och Säljande Aktieägare i samråd med Global Coordinator och Bookrunner.

ANBUDSFÖRFARANDE

Institutionella investerare kommer att ges möjligheten att delta i en form av anbudsförfarande (så kallad bookbuilding) genom att lämna in intresseanmälningar. Anbudsförfrandandet inleds den 28 november 2017 och pågår till och med den 7 december 2017. Anbudsförfrandandet för institutionella

investerare kan komma att avbrytas tidigare än det datum som anges i Prospektet. Meddelande om sådant avbrytande kommer att lämnas genom pressmeddelande via en eller flera internationella nyhetsbyråer.

ERBJUDANDEPRIS

Det slutliga Erbjudandepriiset har fastställts till 44 kronor per aktie. Priset har fastställts av Bolagets styrelse och Säljande Aktieägare i samråd med Global Coordinator och Bookrunner baserat på det bedömda investeringsintresset från institutionella investerare samt åtaganden från Ankarinvesterare. Erbjudandepriiset till allmänheten kommer inte att överstiga 44 kronor per aktie. Courtage utgår inte.

ANMÄLAN

ERBJUDANDET TILL ALLMÄNHETEN I SVERIGE

Anmälan om förvärv av aktier inom ramen för Erbjudandet till allmänheten ska ske under perioden 28 november 2017–6 december 2017 och avse lägst 100 aktier och högst 22 000 aktier, i jämna poster om 100 aktier.

Bolaget och Säljande Aktieägare, i samråd med Global Coordinator och Bookrunner, förbehåller sig rätten att förlänga anmälningssperioden. Sådan förlängning kommer att offentliggöras genom pressmeddelande före utgången av anmälningssperioden den 6 december 2017.

Anmälningssperioden för Erbjudandet till allmänheten kan komma att avslutas innan den 6 december 2017 klockan 15.00, men kommer inte att avslutas innan den 6 december 2017 klockan 00.01. För det fall anmälningssperioden avslutas innan den 6 december 2017 klockan 15.00 kommer detta att meddelas genom pressmeddelande, varvid offentliggörande av utfallet i Erbjudandet, första dag för handel samt datum för tilldelning och betalning kommer att justeras motsvarande.

ANMÄLAN VIA DANSKE BANK

Anmälan på särskild anmälningssedel

Anmälningssedeln finns tillgänglig på Danske Banks hemsida (www.danskebank.se/prospekt) och på MAG Interactives hemsida (www.maginteractive.com). Anmälan måste ha inkommit till Danske Banks emissionsavdelning senast klockan 15.00 den 6 december 2017. Observera att vissa bankkontor stänger före klockan 15.00.

Privatkunder som har ett VP-konto i Danske Bank eller i annan svensk bank och som vill ha möjlighet att tilldelas aktier motsvarande ett belopp över 130 000 kronor (EUR

15 000) måste skicka in kopia på godkänd ID-handling tillsammans med anmälningssedeln. För juridiska personer ska en kopia av registreringsbevis bifogas som styrker firmateckningen samt kopia på firmatecknarens ID-handling enligt ovan.

För sent inkommen anmälan, liksom ofullständig eller felaktigt ifylld anmälningssedel, kan komma att lämnas utan avseende. Inga ändringar eller tillägg får göras i förtryckt text. Endast en anmälan per person får göras.

Kunder hos Danske Bank Private Banking kan välja att anmäla per telefon till sin Kapitalförvaltare eller Private Banker. Anmälan per telefon lyder under samma villkor som anmälan via anmälningssedel. För anmälan med post ska särskild anmälningssedel skickas till:

Danske Bank A/S, Danmark, Sverige Filial

Nordic Asset Services – Emissioner

Box 7523

SE-103 92 Stockholm

Anmälan via internet

Privatkunder som har ett VP-konto i Danske Bank eller i annan svensk bank (dock ej ISK, se nedan) kan anmäla sig via Danske Banks hemsida och bli tilldelade aktier för ett belopp motsvarande maximalt 130 000 kronor (EUR 15 000). Privatkunder med depå i Danske Bank och som är anslutna till tjänster via internet kan anmäla sig för förvärv av aktier via Hembanken. Företagskunder kan inte anmäla sig via internet.

Anmälan via ISK, kapitalförsäkring och andra depåer

Den som vill använda ISK, kapitalförsäkring eller andra depåer för förvärv av aktier inom ramen för Erbjudandet måste kontrollera med sin förvaltare om och hur anmälan kan göras. Anmälan måste ha inkommit till Danske Bank senast klockan 15.00 den 6 december 2017.

Om flera anmälningar lämnas in av en investerare förbehåller sig Danske Bank att endast beakta den först inkomna anmälan. Observera att anmälan är bindande.

Anmälan via Avanza

Depåkunder hos Avanza kan anmäla sig för förvärv av aktier via Avanzas Internettjänst fram till klockan 17.00 den 6 december 2017. För att inte förlora rätten till eventuell tilldelning ska depåkunder hos Avanza ha tillräckliga likvida medel, motsvarande lägst det belopp som anmälan avser beräknat på Erbjudandepriiset, tillgängliga på depån från och med den 6 december 2017 klockan 17.00 till likviddagen som beräknas vara den 12 december 2017. Mer information om anmälningsförfarandet via Avanza finns tillgänglig på www.avanza.se.

ERBJUDANDET TILL INSTITUTIONELLA INVESTERARE

Institutionella investerare i Sverige och utomlands erbjuds möjligheten att delta genom ett särskilt anbudsförfarande som äger rum under perioden 28 november 2017–7 december 2017. Anmälan från institutionella investerare i Sverige och utomlands ska ske till Danske Bank (i enlighet med särskilda instruktioner).

Bolaget och Säljande Aktieägare förbehåller sig rätten att förkorta samt att förlänga anmälningsperioden i erbjudandet till institutionella investerare i Sverige och internationellt. Sådan ändring av anmälningsperioden förväntas offentliggöras av Bolaget genom ett pressmeddelande senast den 7 december 2017. Skulle anmälningsperioden förkortas eller förlängas kan offentliggörandet av utfallet i Erbjudandet, första dag för handel samt datum för tilldelning och betalning komma att justeras i motsvarande mån.

ERBJUDANDET TILL ANSTÄLLDA I MAG INTERACTIVE

Anställda i MAG Interactive som önskar att förvärva aktier ska följa särskilda instruktioner från Bolaget.

TILDELNING

Beslut om tilldelning av aktier fattas av Bolagets styrelse och Säljande Aktieägare i samråd med Global Coordinator och Bookrunner, varvid målet kommer att vara att uppnå en god institutionell ägarbas och en bred spridning av aktierna bland allmänheten för att möjliggöra en regelbunden och likvid handel med MAG Interactives aktier på Nasdaq First North Premier. Tilldelningen är inte beroende av när under anmälningsperioden anmälan lämnas in. Endast en anmälan per person kommer att beaktas.

TILDELNING TILL ALLMÄNHETEN I SVERIGE

I händelse av överteckning kan tilldelning komma att ske med ett lägre antal aktier än anmälan avser, varvid tilldelning helt eller delvis kan komma att ske genom slumpmässigt urval. Härutöver kan anställda hos MAG Interactive samt kunder i Danske Bank komma att beaktas särskilt vid tilldelning. Tilldelning till de personer som erhåller aktier kommer i första hand ske så att ett visst antal aktier tilldelas per anmälan. Tilldelning härutöver sker med viss, för alla lika, procentuell andel av det överskjutande antalet aktier som anmälan avser och kommer endast att ske i jämna poster om 100 aktier. Observera att för att komma i fråga för tilldelning måste saldot på den värdepappersdepå eller det ISK hos Danske Bank eller Avanza som angivits i anmälan motsvara lägst det belopp som anmälan avser beräknat på Erbjudandepriiset.

TILDELNING TILL INSTITUTIONELLA INVESTERARE

Vid beslut om tilldelning av aktier inom ramen för erbjudandet till institutionella investerare i Sverige och internationellt kommer som ovan nämnts att eftersträvas att MAG Interactive får en god institutionell ägarbas. Tilldelning bland de institutioner som lämnat intresseanmälan sker helt diskretionärt. Ankarinvesterarna är emellertid garanterade tilldelning i enlighet med sina respektive åtaganden.

TILDELNING TILL ANSTÄLLDA I MAG INTERACTIVE

Tilldelning till anställda i MAG Interactive kommer att avse ett värde av högst 30 000 kronor per anställd. Anställda kommer enbart att tilldelas aktier som säljs av Säljande Aktieägare.

**BESKED OM TILDELNING OCH BETALNING
ERBJUDANDET TILL ALLMÄNHETEN I SVERIGE**

Tilldelning beräknas ske omkring den 8 december 2017. Snarast därefter kommer en avräkningsnota att skickas ut till dem som erhållit tilldelning i Erbjudandet. De som inte tilldelats aktier erhåller inte något meddelande.

Besked om tilldelning

Besked om tilldelning för de som anmält sig via Danske Bank beräknas kunna lämnas från och med klockan 09.00 den 8 december 2017 via telefon +46 (0)752 48 18 45. För att få besked om tilldelning måste följande anges: namn, personnummer/organisationsnummer samt VP-konto, ISK eller depånummer hos bank eller annat värdepappersinstitut.

De som anmält sig via Avanzas Internettjänst erhåller besked om tilldelning genom en teckning av aktier mot samtidig debitering av likvid på angiven depå, vilket beräknas ske omkring klockan 09.00 den 8 december 2017.

**Betalning för aktier som tilldelats genom
Danske Bank**

Betalning för tilldelade aktier för kunder som har ett VP-konto i Danske Bank eller i annan svensk bank ska ske i enlighet med instruktioner i erhållen avräkningsnota.

För depåkunder i Danske Bank kommer Danske Bank på likviddagen den 12 december 2017 att debitera likviden från det likvidkonto respektive värdepappersdepå/ISK hos Danske Bank som angivits i anmälan. Kunder i Danske Bank måste därför ha likvida medel motsvarande minst tilldelat belopp (tilldelat antal aktier multiplicerat med Erbjudandepriiset) tillgängligt på likviddagen från klockan 08.00.

För ISK hos Danske Bank gäller följande: Om anmälan resulterar i tilldelning kommer Danske Bank, med användande av den likvid som hålls tillgänglig på anslutet konto, att förvärva motsvarande antal aktier i Erbjudandet för vidareförsäljning till kontoinnehavaren för Erbjudandepriiset.

Betalning för aktier som tilldelats genom Avanza

Tilldelade aktier bokas mot debitering av likvid på angiven depå, vilket beräknas ske den 8 december 2017.

Bristande eller felaktig betalning

Om tillräckliga medel inte finns tillgängliga på bankkonto, värdepappersdepå eller ISK på likviddagen, eller om full betalning inte sker i rätt tid, kan tilldelade aktier komma att tilldelas och överlåtas till annan part. Den part som initialt fått tilldelning av aktier i Erbjudandet kan få bära mellanskillnaden om priset vid en sådan överlåtelse skulle understiga Erbjudandepriiset.

ERBJUDANDET TILL INSTITUTIONELLA INVESTERARE

Institutionella investerare beräknas omkring den 8 december 2017 i särskild ordning erhålla besked om tilldelning, varefter avräkningsnotor utsänds. Full betalning för tilldelade aktier ska erläggas kontant senast den 12 december 2017. Observera att om full betalning inte sker i rätt tid, kan tilldelade aktier komma att tilldelas och överlåtas till annan. Den part som initialt fått tilldelning av aktier i Erbjudandet kan få bära mellanskillnaden om priset vid en sådan överlåtelse skulle understiga Erbjudandepriiset.

**REGISTRERING OCH REDOVISNING AV TILDELADE
OCH BETALDA AKTIER**

Registrering av tilldelade och betalda aktier hos Euroclear Sweden AB ("Euroclear") beräknas, för såväl institutionella investerare som för allmänheten i Sverige, ske omkring den 12 december 2017, varefter Euroclear Sweden sänder ut en VP-avi som utvisar det antal aktier i MAG Interactive som har registrerats på mottagarens VP-konto eller servicekonto. Avisering till aktieägare vars innehav är förvaltarregistrerat sker i enlighet med respektive förvaltares rutiner.

NOTERING PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER

Styrelsen för MAG Interactive har ansökt om upptagande till handel av MAG Interactives aktier på Nasdaq First North Premier. Bolagsövervakningen på Nasdaq First North Premier förväntas den 27 november 2017 besluta om att uppta MAG Interactives aktier till handel på Nasdaq First North Premier under förutsättning att spridningskravet för Bolagets aktier uppfylls senast på den första handelsdagen.

Handeln beräknas påbörjas omkring den 8 december 2017. Betalda aktier kommer efter hantering av anmälan att överföras till av förvärvaren anvisat VP-konto, servicekonto, ISK eller värdepappersdepå. Den tid som erfordras för överföring av betalning samt överföring av betalda aktier till sådan förvärvare medför att denne inte kommer att ha sådana aktier tillgängliga på anvisat VP-konto, servicekonto, ISK eller värdepappersdepå förrän omkring den 12 december 2017.

I det fall att aktier inte finns tillgängliga på förvärvarens VP-konto, servicekonto, ISK eller värdepappersdepå förrän omkring den 12 december 2017 kan detta innebära att förvärvaren inte har möjlighet att sälja dessa aktier på Nasdaq First North Premier från och med den dag då handeln i Bolagets aktier påbörjas, dvs. omkring den 8 december 2017, utan först när de förvärvade aktierna finns tillgängliga på VP-kontot, servicekontot, ISK eller värdepappersdepån. Vidare kommer handeln att påbörjas innan villkoren för Erbjudandets fullföljande uppfyllts. Handeln kommer att vara villkorad härav och om Erbjudandet inte fullföljs, ska eventuella levererade aktier återlämnas och eventuella betalningar återgå. Handel som äger rum den 8 december 2017 beräknas ske med leverans och likvid den 12 december 2017.

STABILISERING

I samband med Erbjudandet kan Danske Bank, såsom stabiliseringsagent, eller dess ombud, genomföra transaktioner på Nasdaq First North Premier som stabiliserar marknadspriset på aktierna eller som behåller priset på en nivå som avviker från vad som annars skulle varit fallet på marknaden. Se vidare avsnittet "*Legala frågor och kompletterande information – Stabilisering*".

RÄTT TILL UTDELNING

Aktierna medför rätt till utdelning för första gången på den avstämningsdag för utdelning som infaller närmast efter Erbjudandets genomförande. Eventuell utdelning betalas ut efter beslut av bolagsstämman. Detta ombesörjs av Euroclear Sweden eller för förvaltarregistrerade innehav i enlighet med respektive förvaltares rutiner. Rätt till utdelning tillfaller personer registrerade som ägare i den av Euroclear Sweden förda aktieboken på den av bolagsstämman fastställda avstämningsdagen. Beträffande avdrag för svensk preliminärskatt, se avsnittet "*Skattekonsekvenser i Sverige*". Se även avsnittet "*Verksamhetsbeskrivning – Tillväxtstrategi och finansiella mål – Finansiella mål – Utdelningspolicy*".

VILLKOR FÖR ERBJUDANDETS FULLFÖLJANDE

Erbjudandet är villkorat av att MAG Interactive, de Säljande Aktieägarna samt Global Coordinator och Bookrunner ingår ett placeringsavtal ("*Placeringsavtalet*"), vilket förväntas ske omkring den 7 december 2017, att vissa villkor i Placeringsavtalet uppfylls samt att Placeringsavtalet inte sägs upp. För information om villkor och förutsättningar för genomförandet av Erbjudandet och Placeringsavtalet, se vidare avsnittet "*Legala frågor och kompletterande information – Väsentliga avtal – Placeringsavtal*".

ÖVRIG INFORMATION

Att Danske Bank är Global Coordinator och Bookrunner innebär inte i sig att de betraktar den som anmält sig i Erbjudandet ("*förvärvaren*") som kund. Förvärvaren betraktas för placeringen som kund endast om banken har lämnat råd till förvärvaren om placeringen eller annars har kontaktat förvärvaren individuellt angående placeringen eller om förvärvaren har anmält sig via bankens kontor eller internetbank. Följden av att Danske Bank inte betraktar förvärvaren som kund för placeringen är att reglerna om skydd för investerare i lagen (2007:528) om värdepappersmarknaden inte kommer att tillämpas på placeringen. Detta innebär bland annat att varken så kallad kundkategorisering eller så kallad passandebedömning kommer att ske beträffande placeringen. Förvärvaren ansvarar därmed själv för att denne har tillräckliga erfarenheter för att förstå de risker som är förenade med placeringen.

INFORMATION OM BEHANDLING AV PERSONUPPGIFTER

Den som förvärvar aktier i Erbjudandet kommer att lämna uppgifter till Danske Bank och Avanza. Personuppgifter som lämnats till Danske Bank och Avanza kommer att behandlas i datasystem i den utsträckning som behövs för att tillhandahålla tjänster och administrera kundarrangemang. Även personuppgifter som inhämtas från annan än den kund som behandlingen avser kan komma att behandlas. Det kan också förekomma att personuppgifter behandlas i datasystem hos företag eller organisationer med vilka Danske Bank och Avanza samarbetar. Information om behandling av personuppgifter lämnas av Danske Banks och Avanzas kontor, vilka också tar emot begäran om rättelse av personuppgifter. Adressinformation kan komma att inhämtas av Danske Bank och Avanza genom en automatisk process hos Euroclear Sweden.

MARKNADSÖVERSIKT

Den information som anges i detta Prospekt gällande marknadstillväxt, marknadsstorlek samt MAG Interactives marknadsposition i förhållande till dess konkurrenter är MAG Interactives samlade bedömning baserad på såväl interna som externa källor. Dessa källor inkluderar information som härrör från oberoende källor, såsom Newzoo. Nedan försedd information och bedömning kommer från Bolaget, såvida inte annat anges. MAG Interactive har strävat efter att i Prospektet återanvända informationen från källor och använda källor på ett korrekt sätt, trots att informationen i sig inte har verifierats. Informationen är korrekt återskapad efter MAG Interactives bästa förmåga och vetskap och såvitt MAG Interactive känner till, och så långt MAG Interactive kan säkerställa genom jämförelse med annan information som har publicerats av relevanta källor, har ingen information utelämnats som skulle kunna leda till att den återgivna informationen inte skulle vara korrekt eller skulle vara missvisande. Läsare bör vara medvetna om att makroekonomiska prognoser och faktorer förändras. MAG Interactive har till sin fulla förmåga strävat efter att använda senast tillgängliga information från relevanta källor. Tidsperioderna mellan de tillfällen då data publiceras är emellertid ofta långa vilket kan påverka informationens relevans.

INTRODUKTION TILL MAG INTERACTIVES MARKNAD

MAG Interactive verkar på den globala spelmarknaden som utvecklare och förläggare av breda, lättillgängliga mobilspel, vanligtvis benämnda casualspel, med majoriteten av användarna belägna i Nordamerika, Europa och Oceanien. Ett antal viktiga marknadsaspekter, enligt MAG Interactive, summeras nedan och kommer därefter presenteras i detalj genom resterande del av detta avsnitt.

- Under 2016 uppskattades den globala spelmarknaden omsätta 101 miljarder USD, av vilka 39 miljarder USD var hänförliga till mobilspelsmarknaden.
- Den globala mobilspelsmarknaden uppskattas växa med tolv procent per år mellan år 2017 och 2020, och förväntas representera 51 procent av den globala spelmarknaden år 2020.
- Spel upptar en allt större del av konsumenters totala utgifter på underhållning, där 35 procent av globala utgifter på underhållning var hänförliga till spel under 2008 medan siffran under 2015 uppgick till 53 procent.

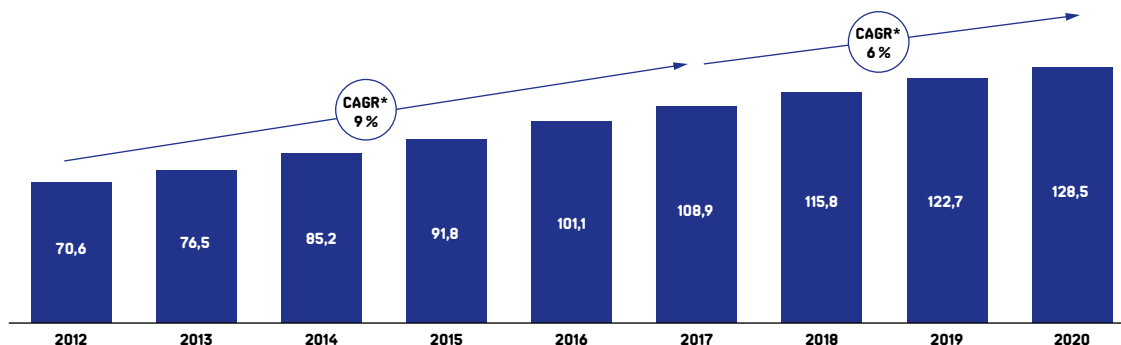
- Tillsammans representerar MAG Interactives geografiska kärnmarknader (Nordamerika, Europa och Oceanien) 35 procent av den globala mobilspelsmarknaden.
- MAG Interactive fokuserar på casual-kategorin vilken, som exempel, representerar 20 procent av den Nordamerikanska mobilspelsmarknaden.

DEN GLOBALA SPELMARKNADEN

Den globala spelmarknaden har växt kraftigt de senaste åren. Mellan år 2012 och 2016 växte marknaden från 70,6 miljarder USD till 101,1 miljarder USD, vilket motsvarar en genomsnittlig årlig tillväxt på nio procent. Marknaden uppskattas omsätta 108,9 miljarder USD under 2017 och väntas därefter växa med i genomsnitt sex procent per år från 2017 till 2020 då marknaden förväntas omsätta 128,5 miljarder USD.¹⁾

1) Newzoo global games report, Q2 2017.

DEN GLOBALA SPELMARKNADENS STORLEK, 2012-2020 [MILJARDER USD]

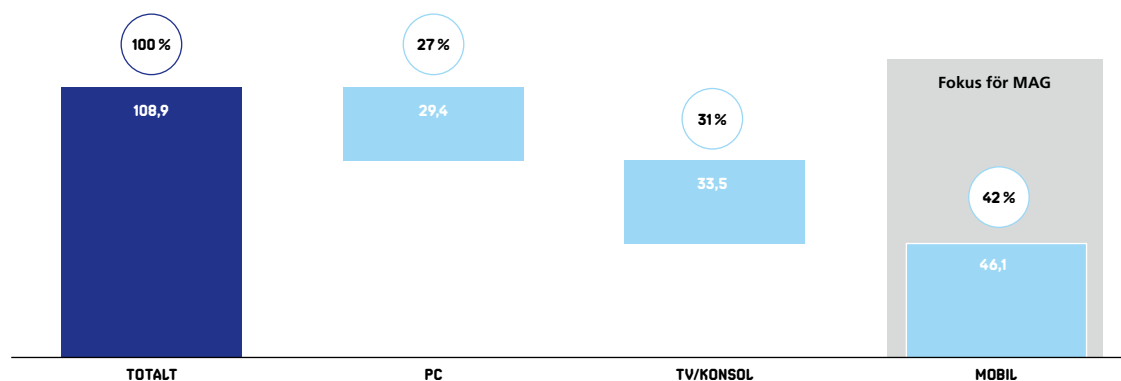


* CAGR avser årlig tillväxttakt.

Källa: Newzoo global games report 2016, Newzoo global games report, Q2 2017.

Spelmarknaden kan delas upp i delsegment baserat på vilken plattform som används för att spela spelen. De tre huvudsakliga delsegmenten är; PC, TV/Konsol och mobil.¹⁾ Den förväntade storleken på de tre delsegmenten under 2017 presenteras i grafen nedan.

DEN GLOBALA SPELMARKNADEN PER SEGMENT, 2017 [MILJARDER USD]



Källa: Newzoo global games report, Q2 2017.

PC-segmentet uppskattas omsätta 29,4 miljarder USD under 2017 av vilka 24,8 miljarder USD kan hänföras till fysiska spel för PC och 4,5 miljarder till PC-webbspel. PC-segmentet uppskattas därmed representera 27 procent av den globala spelmarknaden år 2017.

TV/Konsol-segmentet uppskattas omsätta 33,5 miljarder USD under 2017 vilket motsvarar 31 procent av den globala spelmarknaden. Spel för TV/Konsol säljs till, och konsumeras via spelplattformar såsom Xbox, PlayStation och Nintendo Wii. En pågående trend inom TV/Konsol-segmentet är att distributionen har skiftat från fysiska spelkopior till digitala

spel som kan laddas ned online via butiker på respektive spelplattform.

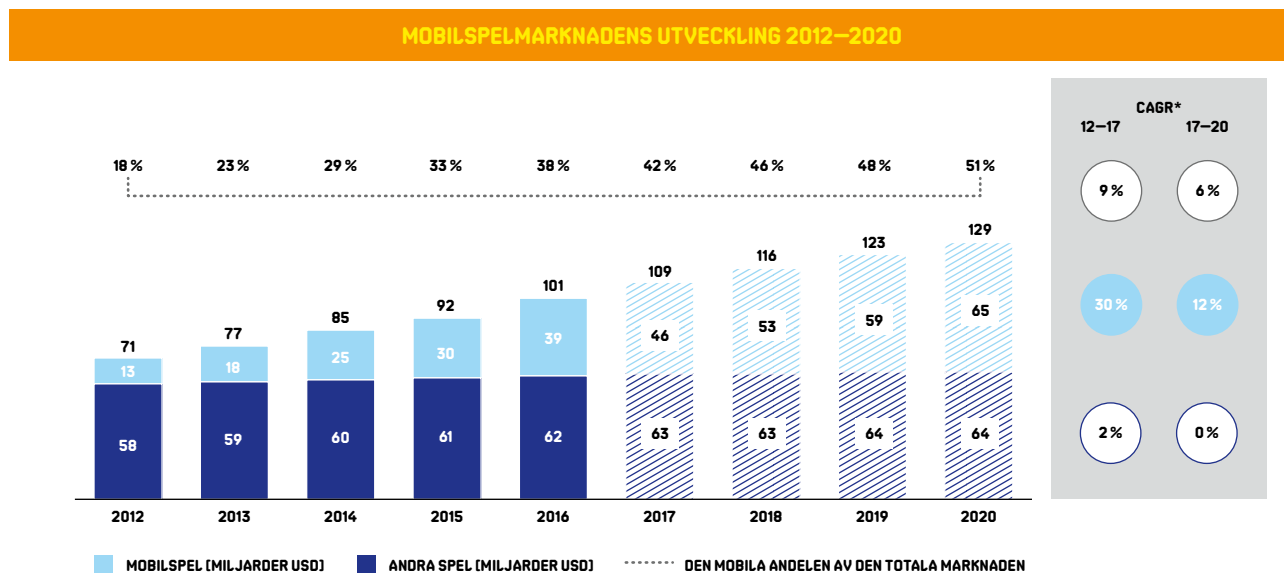
Mobilsegmentet förväntas vara det största segmentet under 2017 med en uppskattad omsättning på 46,1 miljarder USD, vilken motsvarar 42 procent av den globala spelmarknaden. Segmentet består av spel för smartphones och surfplattor med en storlek på 35,3 miljarder USD respektive 10,8 miljarder USD år 2017. Mobilspelsmarknaden förväntas växa med tolv procent per år från 2017 till 2020.²⁾ Mobilspelsmarknaden, på vilken MAG Interactive fokuserar, presenteras i detalj i följande avsnitt.

1) PC inkluderar PC-spelande av fysiska spel samt PC-spelande på webben; TV/Konsol inkluderar TV/Konsol-spelande samt handhållet spelande; mobil inkluderar mobiltelefoner och surfplattor.

2) Newzoo global games report, Q2 2017.

MOBILSPELSMARKNADENS STORLEK OCH TILLVÄXT

Mobilspelsmarknaden har varit det snabbast växande segmentet inom den globala spelmarknaden med en genomsnittlig tillväxt på 30 procent per år mellan år 2012 och 2017. Tillväxten förväntas fortsätta framöver om än i långsammare takt. Newzoo uppskattar att mobilspelsmarknaden kommer växa med en genomsnittlig årlig tillväxttakt på tolv procent per år mellan år 2017 och 2020. Andra spelsegment (PC och TV/Konsol) växte med en årlig tillväxttakt på två procent per år mellan år 2012 och 2017, men förväntas växa med noll procent per år framöver, från år 2017 till 2020.



* CAGR avser årlig tillväxttakt.

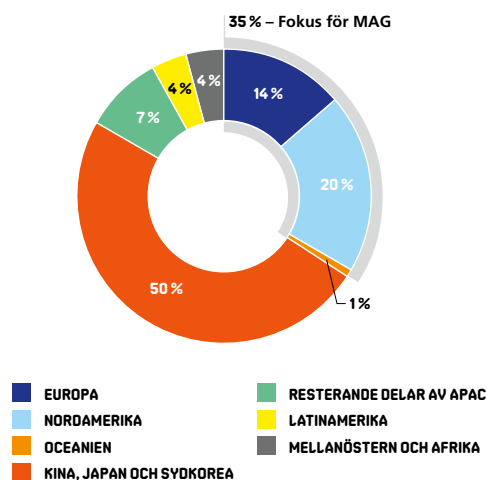
Källa: Newzoo global games report, Q2 2017.

Under 2012 omsatte mobilspelsmarknaden 12,5 miljarder USD, motsvarande 18 procent av den globala spelmarknaden. Mobilspelsmarknaden har därefter, fram till år 2017, vuxit till en omsättning om 46,1 miljarder USD. Mobilspelsmarknaden förväntas bli än mer dominant under kommande år med en uppskattad genomsnittlig årlig tillväxttakt på tolv procent från år 2017 till 2020. Segmentets storlek uppskattas följaktligen växa från 46,1 miljarder USD under 2017 till 64,9 miljarder USD under 2020, varpå segmentet kommer representera 51 procent av den globala spelmarknaden.¹⁾

DEN GLOBALA MOBILSPELSMARKNADEN PER GEOGRAFI

Mobilspelsmarknaden skiljer sig åt mellan olika geografiska regioner. MAG Interactives spel är främst riktade mot spelare i Nordamerika, Europa och Oceanien. Dessa regioner anses dela viktiga karaktäristika, exempelvis ett enhetligt alfabet och spelarpreferenser. Därmed anses det gynnsammare för MAG Interactive att rikta sig mot dessa marknader än mot andra stora marknader såsom Kina, Japan och Sydkorea.

DEN GLOBALA MOBILSPELSMARKNADEN PER GEOGRAFI 2016



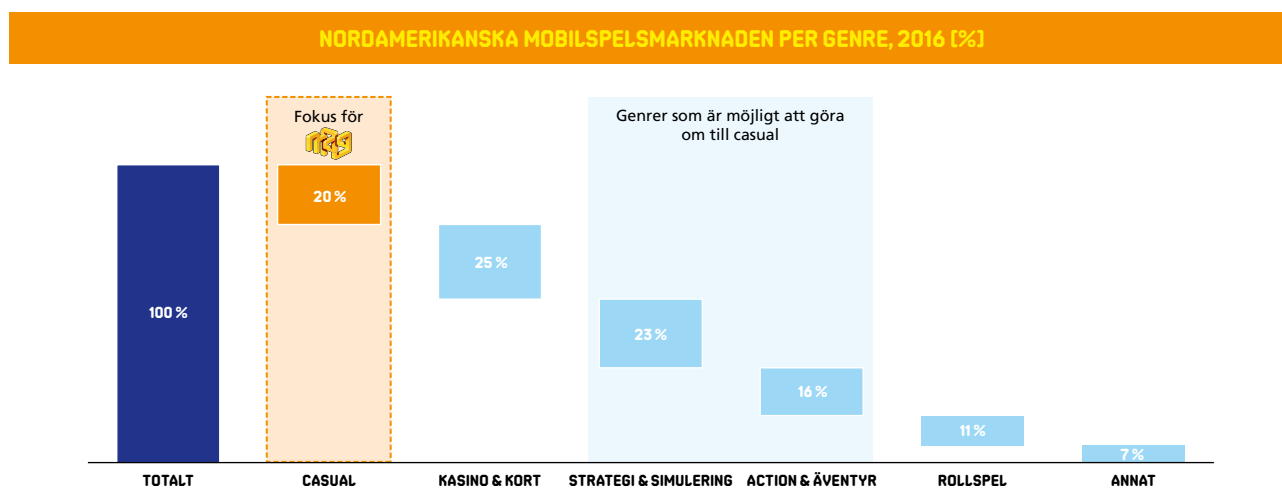
Källa: Newzoo Casual games report, 2016.

1) Newzoo global games report, Q2 2017.

MAG Interactives fokusmarknader; Nordamerika, Europa och Oceanien utgjorde tillsammans 35 procent av den globala mobilspelsmarknaden under 2016. Kina, Japan och Sydkoreas andel uppgick till sammanlagt 50 procent av mobilspelsmarknaden. Övriga delar av världen, vilket bland annat inkluderar Asien-Stillhavsområdet (där Kina, Japan och Sydkorea exkluderas), Latinamerika, Mellanöstern och Afrika utgjorde de resterande 15 procenten under 2016.

MOBILSPELGENRER

Mobilspel kan delas upp i flera olika genrer vilka tillsammans utgör den globala mobilspelsmarknaden. Figuren nedan visar de fem största genrererna inom mobilspelsmarknaden i Nordamerika under 2016, och illustreras som procent av det totala marknadsvärdet i Nordamerika.



Källa: Newzoo Casual games report 2016.

MAG Interactive fokuserar på casual-kategorin vilken representerade 20 procent av den Nordamerikanska mobilspelsmarknaden under 2016. Casualspel attraherar vanligtvis en bred spelarbas, har lättillgänglig kärnmekanik, kan spelas i korta sessioner, saknar slut och är möjliga att spela om flera gånger. MAG Interactive menar att Ruzzle, utvecklat av MAG Interactive, och Candy Crush Saga, utvecklat av KING, är exempel på casualspel.

Hasard- och kasinospel såsom poker, black jack och roulett kategoriseras under Kasino- och Kortspelsgenren. Kasino- och Kortspelsgenren var den största genren på den Nordamerikanska marknaden under 2016, med en marknadsandel på 25 procent. Enligt MAG Interactive är Zynga Poker, utvecklat av Zynga, och Slotomania, utvecklat av Playtika, två exempel på Kasino- och Kortspelsspel.

Strategi- och Simuleringsgenren består av spel med fokus på taktiskt tänkande och strategisk planering. Denna genre utgjorde 23 procent av den Nordamerikanska marknaden under 2016. MAG Interactive anser att Strategi- och Simuleringsgenren angränsar Casual-kategorin, vilket innebär att man kan utveckla Strategi- och Simuleringspel som också är casualspel. Minecraft, utvecklat av Mojang,

och Clash of Clans, utvecklat av Supercell, är enligt MAG Interactive två exempel på Strategi- och Simuleringspel.

Action- och Äventyrsgenren består av spel som karaktäriseras av högt tempo och där spelarens koordination utmanas. MAG Interactive anser att Action- och Äventyrsgenren angränsar Casual-kategorin, vilket innebär att man kan utveckla Action- och Äventyrsspel som också är casualspel. Enligt MAG Interactive är spelen Super Mario Run, utvecklat av Nintendo, och Subway Surfers, utvecklat av Kiloo, exempel på Action- och Äventyrsspel. Segmentet motsvarade 16 procent av de totala intäkterna från mobilspel i Nordamerika under 2016.

Rollspelsgenren består av spel där spelarna kontrollerar fiktiva karaktärer vilka utför uppdrag i en imaginär värld. MAG Interactive anser att The Walking Dead, utvecklat av Next Games och Assassin's Creed, utvecklat av Ubisoft Entertainment, är två exempel på spel inom denna genre, vilken genererade totalt elva procent av marknadsvärdet i Nordamerika under 2016.

De sista sju procenten av den Nordamerikanska mobilspelsmarknaden bestod under 2016 av andra genrer. Dessa inkluderar arkad-, racing- och utbildningsspel.

MARKNADENS DRIVKRAFTER OCH TRENDER

Mobilspelsmarknaden växer i snabb takt tack vare ett antal marknadsdrivare och trender. Följande avsnitt har för avsikt att presentera mobilspelsmarknadens huvudsakliga drivkrafter och trender enligt MAG Interactive.

MARKNADENS DRIVKRAFTER

Tillväxten på mobilspelsmarknaden drivs av flera viktiga faktorer.

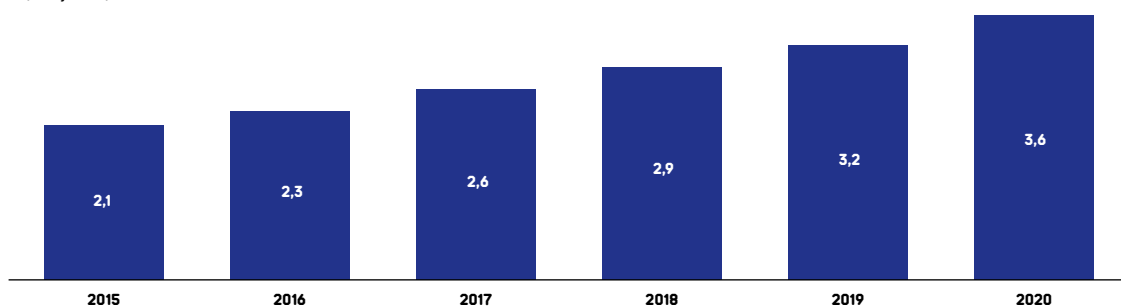
- Andelen personer som äger en smartphone ökar
- Allt fler smartphoneanvändare spelar spel på sina enheter
- Andelen spelare som blir bekväma med att genomföra in-app-köp ökar

Ökande smartphoneanvändning

Andelen smartphoneanvändare ökade från 22 procent till 28 procent mellan år 2014 och 2016 på global basis. Under 2017 förväntas andelen smartphoneanvändare nå 31 procent. Detta innebär att 31 procent av världens befolkning förväntas ha tillgång till en smartphone. Figuren nedan visar hur antalet smartphoneanvändare ökar runt om i världen. Enligt Newzoo kommer det att finnas ytterligare 1,3 miljarder smartphones år 2020 jämfört med 2016. Antalet användare med tillgång till interaktiv underhållning kommer också bli fler i takt med att mobilplattformarna breder ut sig.

SMARTPHONEANVÄNDARE GLOBALT 2015-2020

(i miljarder)



Källa: Newzoo 2017.

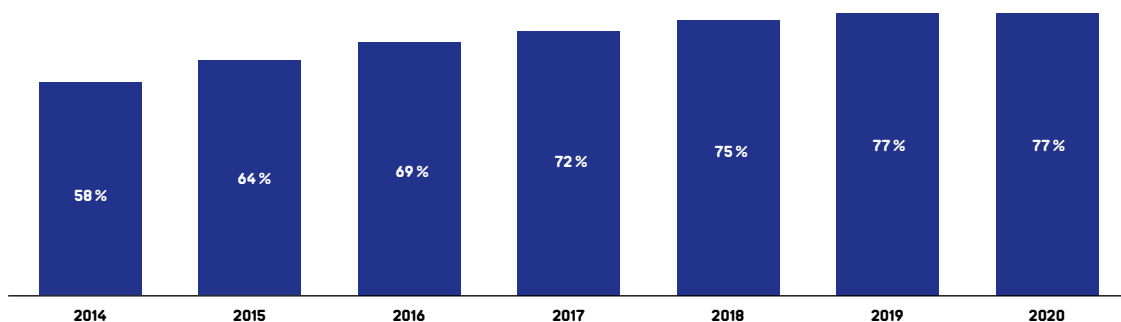
Allt fler smartphoneanvändare spelar mobilspel

Förutom ett ökat genomslag av smartphones, spelar allt fler mobilanvändare spel på sina enheter. Figuren nedan visar andelen mobilspelare som procent av det totala antalet smartphoneanvändare i USA.¹⁾ Under 2014 spelade 58 procent av smartphoneanvändarna spel på deras enheter åtminstone månadsvis. Genomslaget av mobilspelande ökade till 69 procent i Nordamerika under 2016 och förväntas öka till 77 procent under 2020.²⁾

1) Mobilanvändare klassificeras som mobilspelare när ett mobilspel spelas minst en gång i månaden.

2) eMarketer.

ANDELEN MOBILSPELARE SOM PROCENT AV ANTALET SMARTPHONEANVÄNDARE I USA, 2014-2020



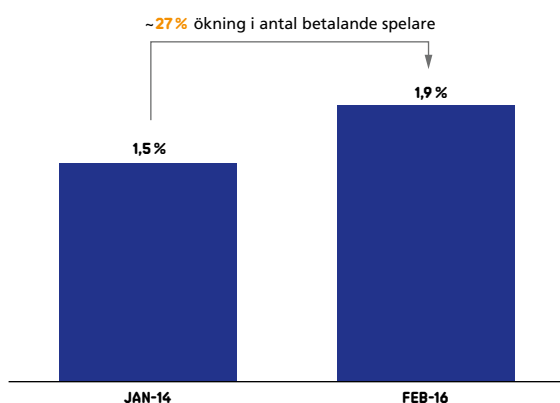
Källa: eMarketer (Spelargenomslag i USA) 2016.

Ökad tendens till in-app-köp

Intäktspotentialen för mobilspelsutvecklare har ökat avsevärt sedan introduktionen av Free-to-play-spel. I Free-to-play-spel genomför användarna in-app-köp av virtuella produkter enligt sina egna preferenser och för att förstärka sin spelarupplevelse, snarare än att göra ett engångsköp av spelet i sig.

ÖKAD TENDENS TILL IN-APP-KÖP

Global andel spelare som genomförde ett in-app-köp (%), jan 2014 mot feb 2016



Källa: Swrve monetization report 2016.

Andelen spelare som genomfört in-app-köp ökade på global basis med 27 procent mellan januari 2014 och februari 2016, från 1,5 procent till 1,9 procent.¹⁾

INTÄKTSMODELLER

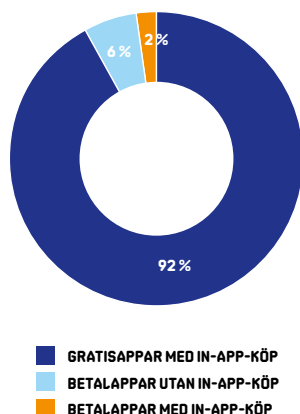
Mobilspel kan delas in i två huvudsakliga kategorier baserat på intäktmodell. Betalspel betalar användaren för i förväg. Dessa spel saknar ofta möjlighet till köp av virtuella föremål eller hjälpmedel under spelets gång, då spelen vanligtvis inte är begränsade på något sätt. Monetiseringen för utvecklaren sker därmed endast då det faktiska köpet av spelet inträffar. Free-to-play-spel är gratis att ladda ned och intäkterna genereras istället genom försäljning av virtuella föremål i applikationen vilka förbättrar spelen samt spelarupplevelsen, alternativt hjälper spelaren att öka hastigheten för framskridande i spelet. Monetiseringen för utvecklaren sker därmed under spelandets gång, i takt med att användarna köper virtuella produkter i spelet.

För att Free-to-play-spel ska bli framgångsrika bör användarna förse med virtuella produkter vilka tillåter dem att uppnå en lämplig stimuleringsnivå genom hela spelupplevelsen. Framgångsrika Free-to-play-spel kan därmed generera högre intäkter per användare än betalspel, och dessutom upprätthålla högre intäktsnivåer under längre tidsperioder. Detta stöds av det faktum att gratisappar med in-app-köp genererade 92 procent av de totala intäkterna inom mobilspelsmarknaden under 2014.

Illustrationen nedan visar hur intäkterna från Apple App Store för iPhone fördelades mellan olika intäktmodeller under 2014. Gratisappar med tillgång till in-app-köp har vuxit fram som den dominanta intäktmodellen inom mobilspelsindustrin. Gratisappar med in-app-köp genererade 92 procent av de totala intäkterna hos Apple App Store under 2014, medan betalappar utan in-app-köp och betalappar med in-app-köp genererade de kvarstående sex respektive två procenten.

1) Swrve monetization report 2016.

INTÄKTSMODELL INOM SPELINDUSTRIN (GLOBALT)



Not: Andel intäkter hos Apple App Store för iPhone år 2014.
Källa: Distimo 2014.

De spel som är uppbyggda enligt Free-to-play modellen förlitar sig vanligtvis på två viktiga intäktskomponenter; in-app-köp och annonsering.

In-app-köp

Med in-app-köp tillåts vanligtvis användarna låsa upp särskilda funktioner i spelet genom att betala en relativt liten summa pengar. In-app-köp kan vara förbrukningsvaror eller permanenta varor. Exempel på förbrukningsvaror är mynt eller ledtrådar som spelarna kan förbruka för att göra framsteg i spelet. Permanenta varor inhandlas endast en gång för att ge en bestående fördel likt betalning för att avlägsna annonser eller för att låsa upp ytterligare funktioner.

Annonsering

Spel som visar annonser under spelets gång erbjuder annonsörer möjligheten att nå användare genom mobilspel. Annonser som visas under spelets gång kan antingen vara incitament-annonser eller interstitial-annonser. Incitament-annonser, vanligtvis videor, ger spelaren en bonus eller en fördel om videon ses av spelaren i sin helhet medan interstitial-annonser kan vara statiska alternativt korta videor vilka dyker upp på spelskärmen men med möjligheten att stängas ned av spelaren om så önskas.

MARKNADSTRENDER

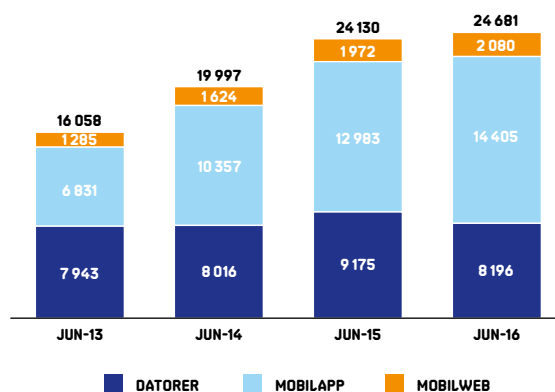
MAG Interactive anser att det finns några särskilt viktiga marknadstrender som har påverkat marknaden historiskt samt förväntas fortsätta påverka marknaden framöver. Dessa presenteras i avsnittet som följer.

Applikationer är det primära gränssnittet för att konsumera digital media

Mobilapplikationer har tagit plats som det primära gränssnittet för konsumtion av digital media samt för att driva användarengagemang och varumärkeslojalitet. Applikationer förväntas bli än mer viktiga i och med den förväntade ökningen i antalet smartphoneanvändare, vilket ger företag möjlighet att rikta sig mot och attrahera nya potentiella användare.¹⁾

Illustrationen nedan visar tillväxten av spenderad tid på digital media i USA, från juni år 2013 till juni 2016. De plattformar som har inkluderats i analysen är; datorer, mobilapplikationer²⁾ samt internet via mobiltelefonen. Spenderad tid på digital media mäts i antal miljoner timmar.

TILLVÄXT I SPENDERAD TID PÅ DIGITAL MEDIA I USA, MILJONER TIMMAR



Källa: Comscore mobile app report 2016.

Mellan juni 2013 och juni 2016 ökade spenderad tid på digital media med 54 procent i USA, från 16 058 miljoner timmar till 24 681 miljoner timmar. Tillväxten, vilken har växt med 111 procent under samma period, drevs i första hand av mobilapplikationer.³⁾ Skiftet i användandet av digital media grundar sig, enligt MAG Interactive, främst i innovationen kring mobilapplikationer och bekvämligheten vad gäller användandet av mobila enheter.

1) App Annie mobile app forecast, 2016.

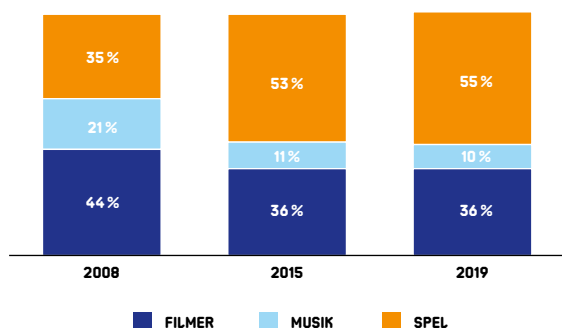
2) Mobil som en kombination av smartphone och surfplatta.

3) Comscore mobile app report 2016.

Spel upptar en allt större del av konsumenters utgifter på underhållning

Sedan 2008 har spel tagit en allt större andel av de globala utgifterna som spenderas på underhållning. Under 2008 var 35 procent av konsumenters utgifter på underhållning hänförligt till spel, medan filmer och musik stod för 44 procent respektive 21 procent. Under 2015 gick 53 procent av totala utgifter på underhållning till spel, en ökning med 54 procent från nivån under 2008. Trenden förväntas fortsätta och andelen underhållningsutgifter hänförliga till spel antas växa till 55 procent under 2019.

SPENDERADE UTGIFTER PÅ UNDERHÅLLNING I VÄRLDEN SOM PROCENT AV TOTALA UTGIFTER



Källa: IHS Technology report 2015.

MAG Interactive anser att tillväxten i spel, på bekostnad av musik och filmer, framförallt drivs av en ökning i antalet icke-traditionella spelare. Därtill agerar genomslaget av smartphoneanvändandet som stöd för tillväxten då spelen hela tiden blir tillgängliga för fler människor, världen över.

Skalfördelar kopplade till utvecklingen av spel driver konsolidering på marknaden

Mobilspelsindustrin har traditionellt ansetts karaktäriseras av låga inträdesbarriärer. Att utveckla och publicera framgångsrika spel är dock utmanande och endast en handfull spel genererar vad som kan anses vara betydande intäkter. Under 2015 genererade 1 436 mobilspel, motsvarande 0,2 procent av den totala volymen av alla spel världen över, intäkter på över en miljon USD vardera. Givet att det fanns ungefär 650 000 spel tillgängliga på App Store för iOS under 2016 så är andelen framgångsrika spel mycket låg till följd av skalfördelar.

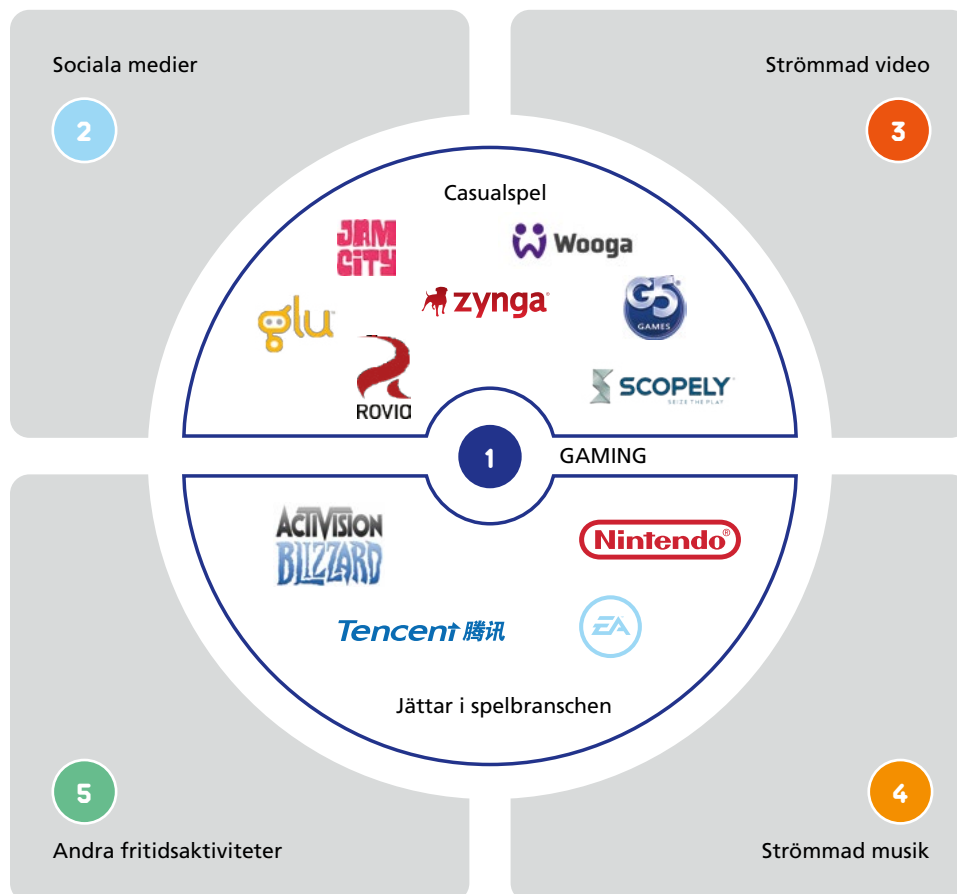
MAG Interactive bedömer publiceringsprocessen som den mest utmanande delen av värdekedjan för mindre företag då den kräver skala för att vara framgångsrik. Kunskap kring, och erfarenhet av, effektiv marknadsföring och dataanalys är två områden som kan vara utmanande för mindre aktörer och där det således finns skalfördelar. Konsekvensen av skalfördelarna är konsolidering inom mobilspelsindustrin, där små utvecklare och förläggare blir uppköpta av större utvecklare och förläggare. Ett exempel på ett sådant förvärv är MAG Interactives förvärv av Delinquent Interactive Limited (numera MAG Games Limited) ("Delinquent"). Flertalet stora uppköp har påverkat marknaden under de senaste åren, bland annat Activision Blizzards förvärv av King (februari 2016), Tencents förvärv av Supercell (juni 2016) och Zyngas förvärv av Harpan Solitaire (mars 2017).

KONKURRENTLANDSKAP

MAG Interactive konkurrerar dels med andra mobilspelsföretag, men också med företag som på annat sätt och i andra former tillhandahåller underhållning och fritidsaktiviteter. Bolaget konkurrerar främst om användarnas tid och uppmärksamhet vilket innebär att konkurrentlandskapet inte endast kan begränsas till andra mobilspelsföretag.

Illustrationen nedan ger en överblick av MAG Interactives konkurrentlandskap.

ILLUSTRATIV ÖVERBLICK AV MAG INTERACTIVES KONKURRENTLANDSKAP



Källa: MAG Interactive.

MAG Interactives främsta konkurrenter är andra företag som arbetar med utveckling och publicering av casualspel. Det finns för tillfället två huvudsakliga grupper av företag som besitter samma kapacitet som MAG Interactive. Dessa är mobilspelsföretag med fokus mot casualspel, exempelvis Zynga, Glu och G5 Entertainment, samt stora speljättar med aktivitet i alla vertikaler inom spelbranschen, exempelvis Activision Blizzard och Nintendo.

MAG Interactive konkurrerar därtill mot andra företag med fokus på underhållning som på olika sätt tar upp

användarens tid. Applikationer för sociala medier, såsom Facebook, Instagram och Snapchat, är exempel på aktiviteter som spelare kan prioritera över spelandet vilket gör dessa till MAG Interactives konkurrenter. MAG Interactive konkurrerar även mot tjänster för strömmad musik såsom Spotify, Apple Music och SoundCloud, samt tjänster för strömmad video såsom HBO, Netflix och Youtube. Slutligen finns en rad andra konkurrerande fritidsaktiviteter vilket inkluderar aktiviteter såsom läsning, TV-tittande, traditionella brädspel samt shopping.

MOBILSPELSMARKNADENS VÄRDEKEDJA

Mobilspelsmarknadens värdekedja kan delas upp i fem steg. MAG Interactive närvarar i alla delar av värdekedjan där det är meningsfullt för MAG Interactive att närvara. Dessa steg är utveckling, publicering samt marknadsföring och återskapande av engagemang hos spelarna.

ILLUSTRATIV ÖVERBLICK AV VÄRDEKEDJAN FÖR MOBILSPEL



Källa: MAG Interactive.

Följande avsnitt beskriver de fem stegen i värdekedjan.

UTVECKLING

Det första steget i värdekedjan är utveckling av spel. Spelutveckling kan sägas bestå av utveckling av spels centrala koncept, exempelvis skapande av idé och historia, designkoncept samt skrivande av den underliggande koden. Utvecklingsfasen genomförs av team i varierande storlek, från enstaka individer till större grupper för storskaliga projekt. För en redan etablerad spelstudio genomförs utvecklingen oftast internt av teams bestående av individer från olika avdelningar såsom design, programmering, testning samt ljudteknik. En annan förekommande metod för större spelstudior är att förlita sig på en extern studio för spelutvecklandet, och därmed endast agera förläggare av spelen. Den sortens specialisering förbättrar produktiviteten och effektiviteten i utvecklingen, vilket kan reducera kostnaden för hela processen.

MAG Interactive delar upp utvecklingsprocessen i fem steg; idégenerering, prototyputveckling, förproduktion, alfa och produktion. Dessa faser beskrivs i detalj under "Verksamhetsbeskrivning – Affärsmodell – Spelutveckling".

PUBLICERING

Nästa steg i värdekedjan är publicering. Inom mobilspelsmarknaden är det generellt sett utvecklaren som ansvarar för att spelet publiceras. Det finns dock företag som publicerar spel utvecklade av externa studior.

Publiceringsprocessen, vilken vanligtvis består av planering inför lansering, marknadsföringsaktiviteter, distribution av spelet, kvalitetskontroll, kundsupport, utveckling efter lansering samt monetisering, påbörjas först när spelet är en bra bit in i utvecklingen. Det finns dock även förläggare som deltar under hela utvecklingsprocessen. I ett sådant fall ansvarar förläggaren vanligtvis för finansiering samt support av projektet medan utvecklaren fokuserar på själva utvecklingen.

Huvudavsikten för en förläggare av mobilspel är att få ut spelen på marknaden, maximera användarbasen för att öka värdet av spelupplevelsen, samt möjliggöra för potentiella intäkter. MAG Interactive menar att det finns viktiga skalfördelar associerade med publiceringsprocessen då det generellt sett är en tids- och resurskrävande process som ställer krav på att ha en kritisk mängd tid och resurser tillgängliga för att potentiella fördelar ska kunna maximeras. Innehav av en stor spelarbas och ett starkt varumärke är två exempel där stora förläggare har en fördel jämfört med små.

DISTRIBUTION

Mobilspel distribueras via virtuella applikationsbutiker, främst Google Play (Android) och App Store (iOS). Med digitala distributionsplattformar ges utvecklare och förläggare av mobilspel möjlighet att nå ut med digitalt innehåll världen över med begränsad ansträngning. Distributörerna, vilka tillhandahåller applikationsbutikerna, tar i sin tur en avgift för fakturering samt för distribution av spelen. Integrerade betalningssystem i respektive applikationsbutik ger användarna möjlighet att köpa digitalt innehåll direkt i applikationerna.

SPELARE

Nästa fas i värdekedjan är spelarna. Newzoo uppskattar att det fanns ungefär 1,5 miljarder mobilspelare världen över under 2014. Utvecklare och förläggare av spel konkurrerar mot varandra om spelarnas tid och pengar, samt mot andra underhållningsaktiviteter som nämnts ovan.

MARKNADSFÖRING OCH ÅTERSKAPANDE AV ENGAGEMANG

Den avslutande fasen, marknadsföring och återskapande av engagemang, är en återkommande och iterativ process snarare än ett sista steg i värdekedjan. Fokus ligger här på att attrahera användare antingen organiskt eller genom user acquisition. Riktad marknadsföring, moderna system och sofistikerad dataanalys ger utvecklare och förläggare möjligheten att genomföra effektiv user acquisition med betydande visibilitet på avkastningen av de pengar som spenderas.

VERKSAMHETSBESKRIVNING

Följande avsnitt beskriver MAG Interactives verksamhet. I november 2017 förvärvades FEO Media av Bolaget. I syfte att förbättra förståelsen för MAG Interactive har informationen för räkenskapsåret 2016/2017 uppdaterats med information från FEO Media, om inte annat specificeras. För läsarvänlighetens skull kommer samtliga spel under Quizkampen franchise att behandlas som ett spel i Prospektet.

INTRODUKTION TILL MAG INTERACTIVE

MAG Interactive är en utvecklare och förläggare av casual-spel för mobila enheter. Bolaget grundades under 2010 och har sitt huvudkontor i Stockholm. Under räkenskapsåret 2016/2017 hade Bolaget i genomsnitt 55 anställda vilka jobbar på någon av Bolagets strategiskt belägna studior i Stockholm, Sverige eller Brighton, Storbritannien. Bolaget utvecklar och publicerar Free-to-play-spel för mobila enheter, där spelarna kan utföra in-app-köp av virtuella varor och spelfördelar. I och med förvärvet av FEO Media, vilket genomfördes under november 2017, adderades omkring 50 heltidsanställda till MAG Interactive samt ytterligare en utvecklingsstudio.

MAG Interactive var från början inriktat på ordspel, med spelet Ruzzle som Bolagets första produkt. Idag ligger dock

fokus på den bredare casual-kategorin. Under åren har MAG Interactive utvecklat en återupprepningsbar och analysdriven spelutvecklingsprocess baserad på ett vetenskapligt tillvägagångssätt för att säkerställa kvalitet och hög produktionsfrekvens. Den nuvarande portföljen består av tio spel varav fem är ordspel, ett är pusselspel och fyra är frågesportspel. Nio av MAG Interactives tio spel har laddats ned mer än en miljon gånger vardera,¹⁾ en stark meritlista primärt hänförlig till Bolagets effektiva process för att utveckla spel. Totalt har Bolagets spel laddats ned över 200 miljoner gånger, en milstolpe som uppnåddes i november 2017 i samband med förvärvet av FEO Media.

MAG INTERACTIVES SPEL



Källa: MAG Interactive.

MAG Interactives spel distribueras genom virtuella applikationsbutiker, vilket innebär att spelen når ut globalt med begränsad ansträngning från Bolaget. De största butikerna är Google Play och App Store för operativsystemen Android

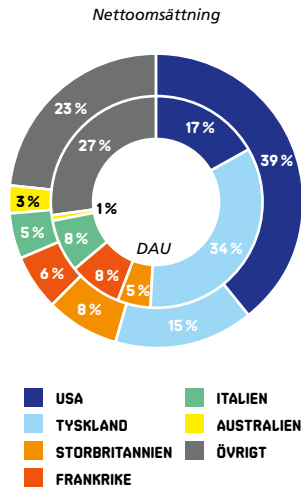
respektive iOS. Bolaget har starka relationer med de huvudsakliga distributörerna, tack vare dess spels höga kvalitet och höga ranking, vilket möjliggör för effektiva publicerings- och marknadsföringsaktiviteter.

1) Det tionde spelet Backpacker, lanserades under oktober 2017, varför det ännu inte har laddats ned en miljon gånger.

ÖVERBLICK ÖVER MAG INTERACTIVE

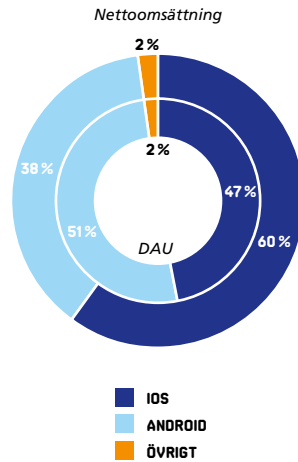
Global spelarbas

Uppskattad nettoomsättning och DAU per geografi, 2016/2017



Jämn fördelning mellan plattformar

Uppskattad nettoomsättning och DAU per distributionsplattform, 2016/2017



Fakta och statistik

740 #1-placeringar globalt inom ordspelskategorin

7 AV 7 spel i följd som överskridit en miljon nedladdningar

3 nya spel under hösten 2017

+200 miljoner nedladdningar, med ungefär 13 miljoner aktiva användare på månadsbasis

~30% av den svenska befolkningen har spelat ett av MAG Interactives spel

>0% EBITDA-marginal varje år sedan verksamheten startade

Källa: MAG Interactive. Nedbrytningarna är ej reviderade.

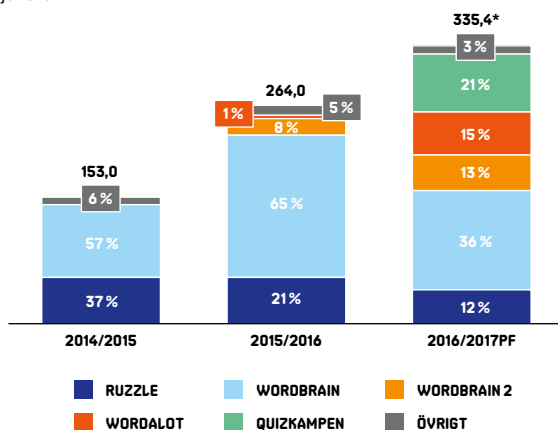
Under 2016/2017 uppnådde MAG Interactive en nettoomsättning på 335 miljoner kronor på proforma-basis, och EBITDA¹⁾ på 58 miljoner kronor på proforma-basis. Sedan 2014/2015 har nettoomsättningen växt kraftigt med en genomsnittlig årlig tillväxttakt på 48 procent. Under

2016/2017 fördelades nettoomsättningen relativt jämt mellan de två dominerande distributionsplattformarna, Google Play och App Store. Geografiskt sett stod USA, tillsammans med Tyskland och Storbritannien, för 62 procent av den totala försäljningen under samma period.

NETTOOMSÄTTNING OCH EBITDA (2014/2015–2016/2017PF)

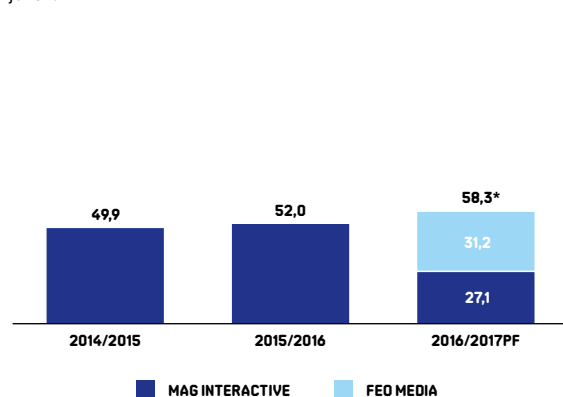
Nettoomsättning per spel

Miljoner SEK



EBITDA

Miljoner SEK



* Mer information om proforma återfinns i avsnittet "Proforma".

Not: Under 2014/2015 hade Bolaget annan försäljning uppgående till 1,4 miljoner kronor vilken har utslutits från grafen.

Källa: MAG Interactive. Nettoomsättning och EBITDA är reviderade på aggregerad nivå och nedbrytningarna är reviderade.

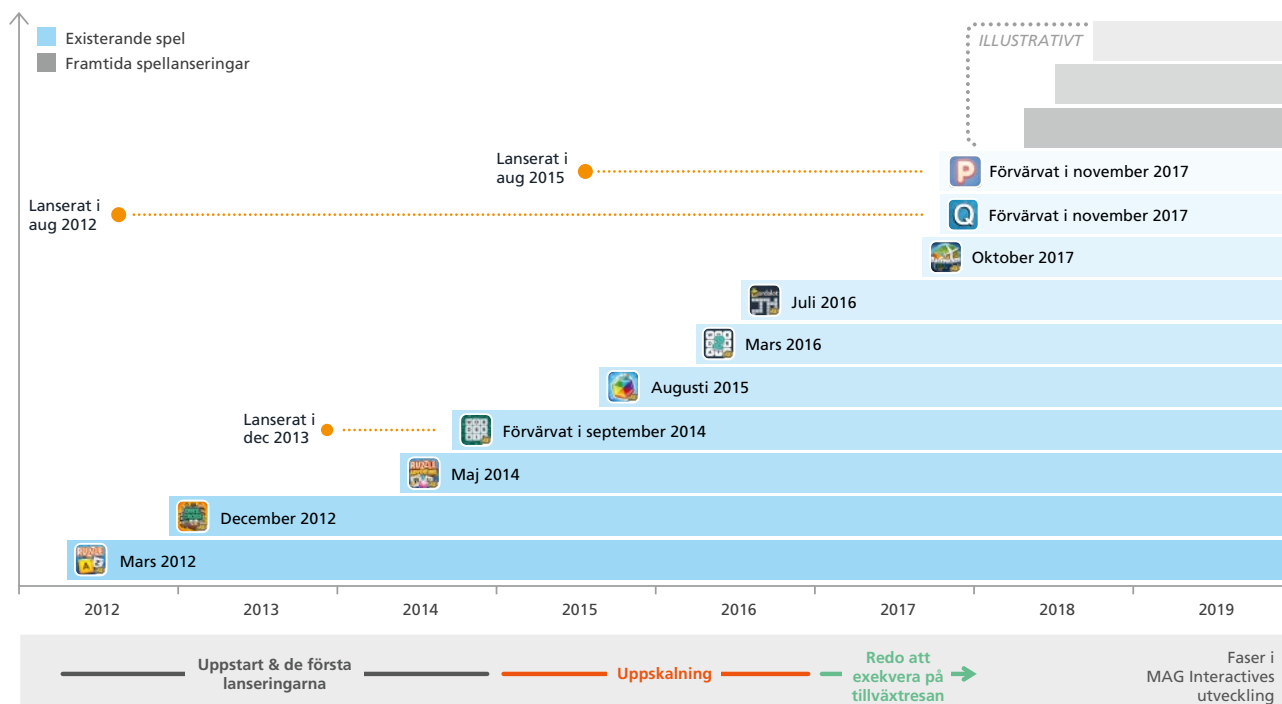
1) EBITDA är ett alternativt nyckeltal. Härledning och definition av detta återfinns i avsnittet "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Avstämningstabeller för alternativa nyckeltal" och "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Definitioner av nyckeltal som inte definieras enligt IFRS".

HISTORIA

MAG Interactive har varit lönsamma sedan start och har etablerat en stark plattform för fortsatt tillväxt med en attraktiv spelportfölj och välinvesterad pipeline. Längs resan har Bolagets organisation växt kraftigt, från de sex grundarna, till de 55 personerna som i genomsnitt arbetade på Bolaget under 2016/2017.

ÖVERSIKT ÖVER MAG INTERACTIVES UTVECKLING

Illustrativ nettoförsäljningsutveckling



Källa: MAG Interactive.

UPPSTART OCH DE FÖRSTA LANSERINGARNA

MAG Interactive grundades i Stockholm år 2010. Under de första 18 månaderna agerade Bolaget framförallt som utvecklare av applikationer för tredje parter. Under 2011 valde MAG Interactive att ställa om strategin till att istället fokusera på utvecklingen av egna applikationer. Lanseringen av Ruzzle i början av 2012 kan ses som ett bevis på att den nya strategin fungerade. År 2012 kan därmed ses som året då MAG Interactive intog den form som Bolaget har idag.

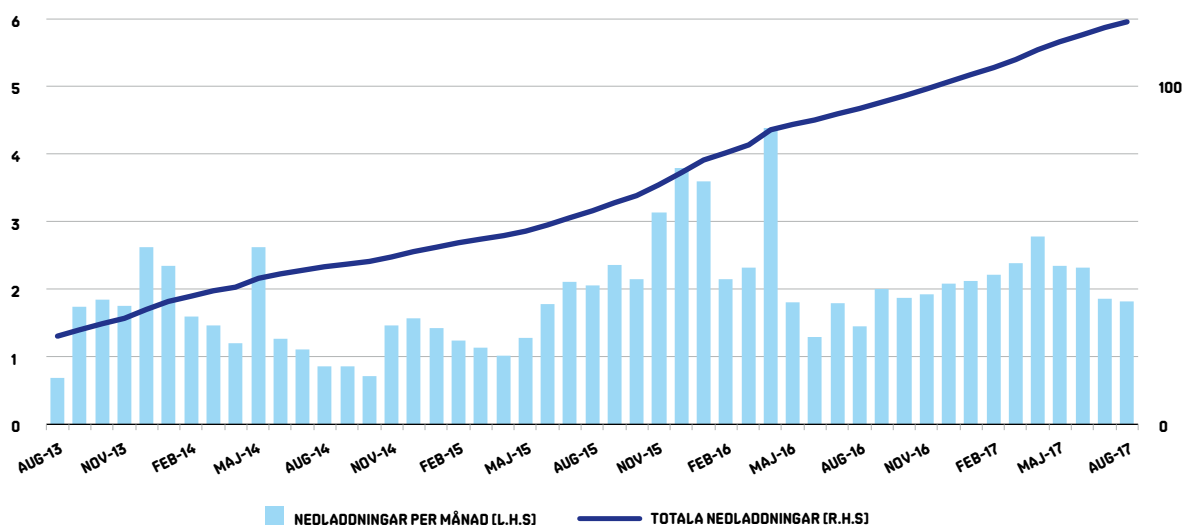
Ruzzle blev en succé i Norden och Nederländerna direkt vid lansering. Spelet, ett ordspel karaktäriserat av högt tempo med starka sociala komponenter, hade ungefär en miljon spelare under den första månaden och mer än

20 miljoner spelare inom ett år efter lansering. Utöver att Ruzzle bevisade att Bolaget kunde utveckla framgångsrika spel, satte det även MAG Interactive på kartan som en av Sveriges främsta mobilspelsutvecklare. Ruzzle slog igenom i USA under december 2012 och efter en viral utveckling under de första 18 månaderna, hade spelet laddats ned 45 miljoner gånger och uppnått topp tio-placeringar i 148 länder runtom i världen på flertalet mobilplattformar.

Sedan lanseringen av Ruzzle har MAG Interactives spelarbas växt gradvis med, i genomsnitt, två miljoner nedladdningar per månad. I december 2016 nådde MAG Interactive en milstolpe i Bolagets utveckling då spelen tillsammans passerade 100 miljoner nedladdningar.

ANTAL NEDLADDNINGAR, PER MÅNAD OCH ACKUMULERAT

Nedladdningar, per månad och ackumulerat (miljoner)



Not: Informationen i figuren gäller för MAG Interactive och har inte uppdaterats för att inkludera FEO Media.

Källa: MAG Interactive.

UPPSKALNING

I november 2013 investerade Nokia Growth Partners ("NGP") i MAG Interactive och blev därmed den första institutionella investeraren att ansluta sig till Bolaget. Det globala riskkapitalbolaget fokuserar på investeringar i tillväxtstadiet, med flertalet investeringar inom mobiltjänst-bolag. NGP:s investering innebar att MAG Interactive kunde dra nytta av erfarenhet från en extern investerare, något som bidragit positivt till vidareutvecklandet av portföljen.

Under 2014 till 2016 adderade MAG Interactive ytterligare fem spel till sin portfölj samt en ny utvecklingsstudio genom förvärvet av Delinquent, under 2015. Delinquent grundades år 2014 av en ledningsgrupp med erfarenheter från företag som Activision Blizzard, Relentless och Mind Candy. Kort därefter lanserades Potion Pop (utvecklat av Delinquent). Sedan dess har även Wordalot utvecklats i denna studio. Vid tiden för förvärvet hade Delinquent tolv anställda vilka blev en del av MAG Interactive och ökade då antalet anställda på Bolaget till ungefär 50 personer.

Ett annat förvärv som har påverkat MAG Interactives utveckling är förvärvet av WordBrain, ursprungligen lanserat i december 2013. När Bolaget förvärvade WordBrain under 2014 hade spelet laddats ned ungefär en miljon gånger.

Sedan dess har MAG Interactive lyckats accelerera tillväxten för spelet vilket resulterat i ytterligare 39 miljoner nedladdningar. Spelet är ett av de mest framgångsrika ordspelen någonsin på den amerikanska mobilspelsmarknaden då det har varit det högst rankade ordspelet i USA under 298 dagar i följd¹⁾.

Spelmarknaden utvecklas kontinuerligt med nya spelplattformar, såsom messenger-spel, som tillgängliggörs för användarna. MAG Interactive anser att det är viktigt att vara uppmärksam på trender i marknaden och har i och med detta nyligen genomfört två experiment inom messenger-spel. Under december 2016 var MAG Interactive lanseringspartner för Facebooks Instant Games. Wordalot Express var ett av 17 spel som tillgängliggjordes vid lansering. Spelet skapades specifikt för Instant Games, och är en enklare version av Wordalot. Under januari 2017 lanserades Chat Battle, ett spel för iMessage. Chat Battle laddas ned genom App Store och tillåter spelare att tävla mot varandra i ett sten-, sax-, påse-liknande spel genom iMessage. MAG Interactives slutsats från dessa experiment är att messenger-plattformen ännu inte är färdig men att den indikerar potential för framtiden.

1) Top grossing ordspel i App Store från 1 februari 2015 till 25 november 2015.

REDO ATT LEVERERA TILLVÄXT

Under räkenskapsåret 2016/2017 tog MAG Interactive ett viktigt steg i Bolagets utveckling, ett steg som innebär att Bolaget nu är redo att leverera på sin tillväxtplan. Organisationen stärktes och ett live operations-team, baserat i Brighton, skapades med uppgift att ansvara för arbetet med spelen när dess funktioner anses färdigställda, vilket tillåter spelutvecklingsteamerna att fokusera på nya idéer och spel under utveckling, istället för att arbeta med befintliga spel. Målet är att se till att växande spel uppdateras kontinuerligt för att hålla spelarnas engagemang vid liv.

Live operations-teamet består av en produktchef, två ingenjörer, en innehållsansvarig och en lokaliseringsansvarig. MAG Interactive anser att det finns ett flertal fördelar associerade med live operations-teamet, däribland;

- Enhetliga verktyg för utveckling av innehåll, försäljning samt evenemang ger ökad skalbarhet
- Möjliggör att spelutvecklarna kan fokusera på nya idéer och spel
- Ett dedikerat team som fokuserar på live-verksamhet ökar effektiviteten i hela organisationen tack vare att respektive grupp kan fokusera på att arbeta inom de områden som de är specialiserade inom

FÖRVÄRV AV FEO MEDIA

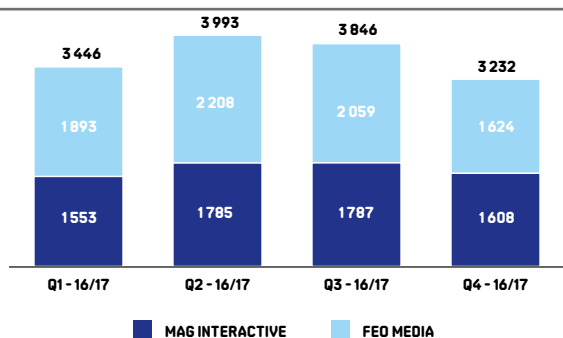
En del av MAG Interactives framtida tillväxt förväntas genereras via förvärv. Under november 2017 förvärvades FEO Media vilket visar MAG Interactives möjligheter att framöver komplettera Bolagets nuvarande produktportfölj. Bolaget avser att utnyttja den kunskap och infrastruktur som finns inom MAG Interactive för att hitta starka uppskalningsmöjligheter samt optimera förvärvade spel. Arbetet med att integrera FEO Media har påbörjats och förväntas pågå under räkenskapsåret 2017/2018.

FEO Medias användarbas överlappar MAG Interactives användarbas vad gäller både demografi och spelartyp. Quizkampen är FEO Medias största och mest välkända spel, och spelet riktar sig mot samma målgrupp av casual mobilspelare som den MAG Interactive riktar sig mot. Geografiskt sett öppnar förvärvet upp för nya marknader där MAG Interactive tidigare har haft en begränsad spelarbas, såsom Tyskland och Ryssland. Dessa marknader blir framöver viktiga för MAG Interactive, i kombination med ytterligare stärkt närvaro i Norden, Frankrike och Italien.

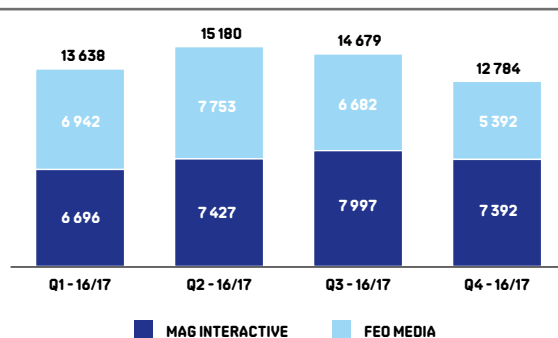
Genomsnittsspelaren i FEO Medias spelarbas monetiserar signifikant sämre än MAG Interactives genomsnittsspelare. Detta märks tydligast på måttet MUP där endast en liten andel av FEO Medias spelare gör in-app-köp, samt på ARPDAR som är betydligt lägre för FEO Media än för MAG Interactive. MAG Interactives plan är därför att försöka öka monetiseringen av spelarbasen, så att de spelare som tillkommer i och med förvärvet närmar sig Bolagets befintliga spelarbas. Detta kan åstadkommas genom att uppdatera och optimera spelen baserat på Bolagets erfarenheter och infrastruktur. Bolaget har tidigare bevisat att man kan genomföra den typen av förändring, och i avsnittet "*Verksamhetsbeskrivning – Affärsmodell – Publicering – Optimering av portföljen*" beskrivs hur MAG Interactive arbetade med att förbättra monetiseringen i Ruzzle.

NYCKELTAL PER KVARTAL 2016/2017

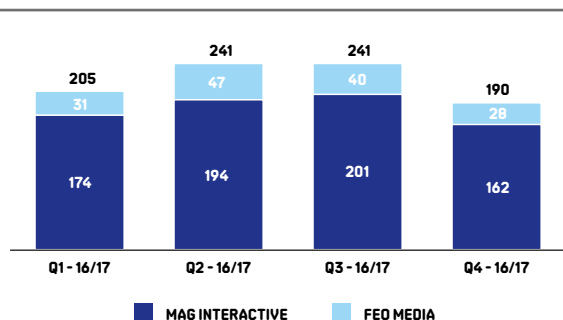
Daily Active Users (DAU) i tusental*



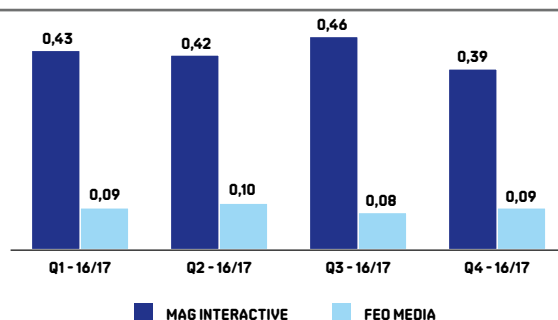
Monthly Active Users (MAU) i tusental*



Monthly Unique Payers (MUP) i tusental*



Average Revenue Per Daily Active User (ARPPU) i kronor*



* Dessa operationella nyckeltal presenteras och definieras i avsnittet "Kommentarer till den finansiella utvecklingen – Viktiga operationella mått för verksamheten".

Källa: MAG Interactive. De operationella nyckeltalen har ej reviderats.

Utöver att arbeta med monetisering, finns även möjlighet för korsmarknadsföring mellan de nya spelen, samt existerande spel i MAG Interactives portfölj. MAG Interactive har sedan tidigare två spel inom frågesportskategorin i form av QuizCross och Backpacker vilket möjliggör för korsmarknadsföring inom samma kategori.

Sammanfattningsvis ser Bolaget en stor potential i den användarbas och de produkter som Bolaget får tillgång till i och med förvärvet. I och med förvärvet överstiger antalet Monthly Active Users tolv miljoner, och antalet Daily Active Users överstiger tre miljoner.

MISSION, VISION OCH VÄRDEPROPOSITION

MAG Interactives mission är att skapa långvariga kvalitets-tidsupplevelser att längta efter. Bolagets vision är att berika människors liv.

MAG Interactives värdeproposition ligger inom målet att vara "The good times factory", ett tudelat uttalande. "The good times factory" ska ge användare social underhållning helt utan skuld känslor och som de är stolta över att konsumera, medan den andra aspekten av uttalandet innebär att spelutvecklingsprocessen skall fungera likt en

fabrik: strukturerad, upprepande och förutsägbar. Bolagets ambition är att etablera sig som en ledande mobilspelsutvecklare och förläggare på global basis, som bygger varumärken i världsklass, såväl för enskilda produkter som för Bolaget i sig. Det är viktigt för Bolaget att anställda är stolta över alla aspekter av verksamheten, och det är också av vikt att skapa spel som spelarna är stolta över att spela. MAG Interactives spel ska vara gratis, casual och tillgängliga att spela när som helst och var som helst.

För att nå sin ambition om att bli "The good times factory" har MAG Interactive definierat tre grundstenar på vilka verksamheten vilar: teamet, spelen och spelarna, vilka beskrivs i detalj nedan.

Med fokus på teamet vill MAG Interactive belysa det faktum att det bedöms vara av stor vikt med en harmoniserad, stimulerande arbetskultur för att maximera sannolikheten för utveckling av framgångsrika spel. Studiorna i Stockholm och Brighton är belägna i områden där flera spelbolag genom historien har vuxit fram. Utöver möjligheten att attrahera talanger från flera delar av världen drar MAG Interactive också fördel av att finnas i två städer givet den stora konkurrensen som finns på marknaden. Bolaget

strävar därtill mot att ha en stärkande och flexibel företagskultur med fokus på tillit, transparens samt självständighet, vilket beskrivs djupare i avsnittet "Verksamhetsbeskrivning – Organisation – Kulturen". Den inkluderande miljön möjliggör för en kultur som vilar på kreativitet, tillit och självständighet, något som i sin tur leder till att kunskap och erfarenheter kan delas mellan de anställda på Bolagets samtliga studior.

Spelen är en central del av MAG Interactives erbjudande. Med miljoner nedladdningar delar alla spel samma DNA. Spelens DNA består av tre delar: användarupplevelsen, speldynamiken och relationen till användare. Spelen ska vara inkluderande, designade för alla samt långvariga, vilket innebär att användarna ska kunna spela spelen under längre tidsperioder. Spelen ska anses vara kvalitativ underhållning, och därtill bör spelupplevelsen generera en positiv känsla för spelaren, något som resulterar i goda relationer mellan MAG Interactive och dess användare.

Den tredje och sista grundstenen är spelarna. MAG Interactives förhoppning är att alla spelare ska känna ett stort engagemang i relation till spelen, samt att spelen kan spelas var som helst. Kombinerat med andra faktorer har

MAG Interactives fokus på att skapa spel som spelarna uppskattar resulterat i en lojal spelarbas, vilket kan illustreras av det faktum att 75 procent av aktiva Ruzzlespelare började spela spelet för mer än sex månader sedan. MAG Interactive strävar efter att skapa spel för alla och har en välbalanserad könsfördelning där ungefär 60 procent av MAG Interactives spelare är kvinnor. Bolaget avser skapa sociala spel då effekterna av att skapa sociala nätverk med en stor spelarbas ger spelet högre värde.

ORGANISATION

TEAMET

Under räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti 2017 arbetade i genomsnitt 55 personer på MAG Interactive, varav 14 i Brighton och resterande 41 i Stockholm. Året innan var det genomsnittliga antalet anställda 47 personer, varav elva arbetade i Brighton och 36 i Stockholm. Majoriteten av MAG Interactives anställda arbetar med spelutveckling, marknadsföring eller Business Intelligence. Följande tabell visar antalet heltidsanställda per avdelning vid räkenskapsårets slut.

(Antal heltidsanställda)	För räkenskapsårets slut		
	31 augusti 2017	31 augusti 2016	31 augusti 2015
Business Intelligence	5	4	3
Grafiker	8	5	5
Utvecklare	16	17	16
Ekonomi	2	2	1
Speldesign	3	3	3
User acquisition*, tillväxt och marknadsföring	10	8	5
HR	1	1	1
Live ops	5	–	–
Ledning	5	4	5
Administration	1	1	1
Quality assurance	–	3	2
Ljud	1	–	–
Totalt antal heltidsanställda	57	48	42

* User acquisition är hänförlig till kostnader relaterade till avkastningsdriven marknadsföring.

Not: Informationen gäller för MAG Interactive och har inte uppdaterats för att inkludera FEO Media.

Källa: MAG Interactive.

Trots att MAG Interactives huvudkontor är beläget i Stockholm arbetar Bolaget aktivt med gränsöverskridande projekt mellan sina studior vilket gör dem starkt integrerade med varandra och med en delad kultur och kunskapsbas. I och med förvärvet av FEO Media adderas ytterligare en studio, belägen i Stockholm, samt omkring 50 heltidsanställda till verksamheten.

Sedan start har MAG Interactive arbetat med att skapa en skalbar spelutvecklingsprocess, vilken kommer möjlig-

göra för framtida tillväxt, utan att Bolaget nödvändigtvis behöver öka antalet anställda i samma takt. MAG Interactive har dessutom nyligen automatiserat diverse interna processer, såsom utveckling och optimering av spelen efter lansering, ett arbete som förväntas förbättra skalbarheten av verksamheten framöver.

KULTUREN

Företagskulturen är en nyckelfaktor i MAG Interactives DNA. Bolaget ämnar skapa en arbetsmiljö baserad på tillit, med klart fokus på värdeskapande. Det värde som skapas av en sådan kultur gör att MAG Interactive inte bara attraherar talanger utan även ökar lojaliteten från de anställda, samtidigt som den anställda kan växa inom Bolaget. Genom att bevara den positiva kulturen minskar risken för att rekrytering ska bli ett problem framöver. MAG Interactives kultur baseras framförallt på följande:

- **Tillit och transparens** är riktlinjer som återspeglas i allt MAG Interactive gör
- Misslyckande är ett **naturligt** steg mot framgång
- Strävar efter största möjliga självständighet för teamen
- Fokus på **vad/varför** snarare än hur
- Arbetar i små, fokuserade och **passionerade team**

AFFÄRSMODELL

MAG Interactives affärsmodell kan delas upp i två delar vilka benämns utveckling och publicering. En kortfattad summering av dessa följer nedan, och senare i detta avsnitt beskrivs delarna i detalj. Utveckling, den första delen, innefattar alla aktiviteter relaterade till utvecklingen av nya spel. MAG Interactives utvecklingsprocess har en bevisad förmåga att skapa framgångsrika spel.¹⁾ Publicering, den andra delen av affärsmodellen, avser aktiviteter som äger rum från lanseringen av spelet och framåt. Detta inkluderar kontakter med distributörer, marknadsföring samt löpande utveckling och optimering av spel efter lansering.

Under 2017 ingick Bolaget sitt första publiceringsavtal, vilket innebär att MAG Interactive agerar förläggare för

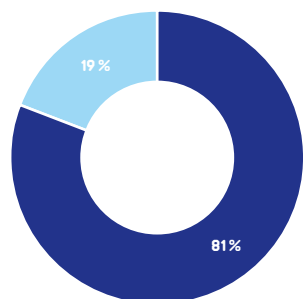
spelet Backpacker, ursprungligen utvecklat av företaget WeAreQiiwi Interactive AB ("WeAreQiiwi Interactive"). Att agera som förläggare för spel utvecklade av andra företag adderar ytterligare en dimension till MAG Interactives erbjudande. Publiceringsmodellen beskrivs i mer detalj i avsnittet "Verksamhetsbeskrivning – Affärsmodell – Publicering".

MAG Interactives spel är gratis att spela och monetiseras primärt från in-app-köp, med undantag för Ruzzle, Quizkampen och Pixduel där intäkterna genereras från annonsering. Köp som genomförs i Bolagets spel kan vara antingen förbrukningsvaror, såsom mynt och ledtrådar, alternativt permanenta varor, såsom borttagande av annonser. Den största andelen av MAG Interactives nettoomsättning kommer från in-app-köp. Under 2016/2017 var 81 procent av nettoomsättningen hänförlig till in-app-köp och resterande 19 procent var hänförliga till annonsintäkter.²⁾ MAG Interactive använder sig av både interstitial-annonser och incitament-annonser. Incitament-annonser är vanligtvis videor som ger spelaren en bonus eller fördel om videon ses i sin helhet. Interstitial-annonser kan vara statiska annonser eller korta videor vilka dyker upp på spelskärmen men med möjligheten att stängas ned av spelaren om så önskas.

I och med förvärvet av FEO Media kommer fördelningen mellan in-app-köp och annonsintäkter att förändras då Quizkampen och Pixduel primärt monetiseras genom annonsintäkter. Figuren nedan visar fördelningen mellan in-app-köp och annonsintäkter under 2016/2017 för både MAG Interactive och för MAG Interactive inklusive FEO Media. Under 2016/2017 hade 65 procent av nettoomsättningen för MAG Interactive inklusive FEO Media varit hänförlig till in-app-köp medan 35 procent hade varit hänförlig till annonsintäkter.

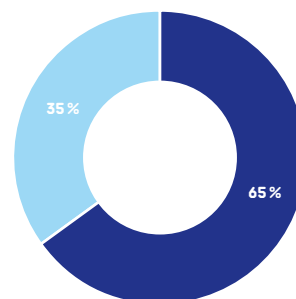
FÖRSÄLJNING AV IN-APP-KÖP OCH AV ANNONSER, 2016/2017

MAG Interactive



■ FÖRSÄLJNING I APPEN ■ FÖRSÄLJNING AV ANNONSER

MAG Interactive inklusive FEO Media



■ FÖRSÄLJNING I APPEN ■ FÖRSÄLJNING AV ANNONSER

Källa: MAG Interactive. Nedbrytningen för MAG Interactive är reviderad medan nedbrytningen för MAG Interactive inklusive FEO Media ej är reviderad.

1) Ett MAG Interactive-spel skall laddas ned mer än en miljon gånger för att Bolaget ska anse spelet vara framgångsrikt.

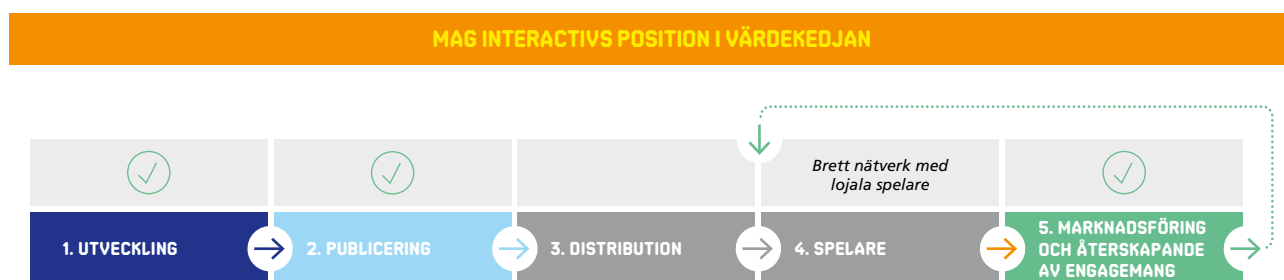
2) Informationen gäller endast för MAG Interactive och har inte uppdaterats för att inkludera FEO Media.

Ett gemensamt kännetecken för MAG Interactives spel är att de ska vara lätta att lära sig men svåra att bemästra, vilket driver engagemang hos spelarna. I enlighet med spelens lättillgängliga natur kan de vanligtvis spelas på bussen, på tåget, under kaffe- eller studieavbrott, under tiden man ser på TV eller i väntan på en vän. Ingen enskild spelomgång ska ta mer än några minuter. Dessa faktorer i kombination med andra egenskaper skapar en aktiv, engagerad och lojal spelarbas.

Enligt MAG Interactive är affärsmodellens huvudsakliga styrkor följande:

- Tvådelad spelutvecklingsprocess med bevisad förmåga att skapa framgångsrika spel
- Effektiv marknadsstrategi vilket driver användare till Bolagets spel
- Avkastningsdriven marknadsföring möjliggör för optimering och skalning av befintliga tillgångar
- Löpande utveckling av spel efter lansering driver engagemang och lojalitet

MAG INTERACTIVES POSITION I VÄRDEKEDJAN



Källa: MAG Interactive.

MAG Interactive agerar både som utvecklare och förläggare av mobilspel. Publiceringsfasen inkluderar marknadsföring och försäljning av spel samt drivande av engagemang och monetisering i spelen. Nära relationer till viktiga distributörer, som till exempel Apple och Google, möjliggör för MAG Interactives spel att nå spelare på ett effektivt sätt genom virtuella applikationsbutiker. Efter att ett spel har lanserats fortsätter Bolaget arbetet med att optimera intäkter och spelarnas engagemang, exempelvis genom riktad user acquisition och genom kampanjer i spelen. Det är av vikt för Bolaget att löpande uppdatera spelarupplevelsen i syfte att utnyttja nya tekniker, trender och idéer.

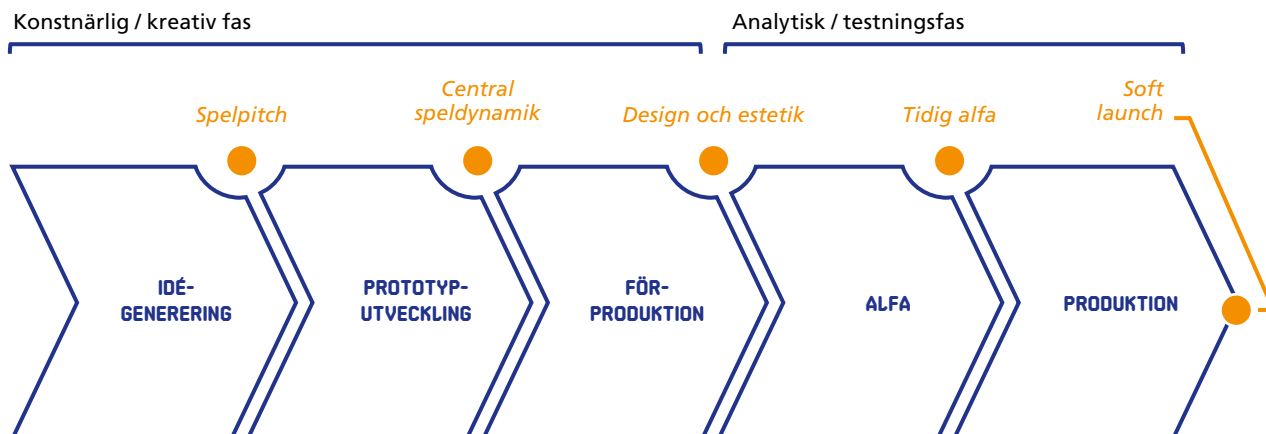
SPELUTVECKLING

MAG Interactive utvecklar spel genom en återupprepningsbar och analysdriven spelutvecklingsprocess. Utvecklingsprocessen består av fem faser, av vilka de första tre anses ha

ett kreativt fokus och de sista två ett analytiskt fokus med betoning på att testa och validera spelets kvalitet. Den tydligt strukturerade processen syftar till att begränsa riskerna associerade med framtida spellanseringar, och spelen går under utvecklingsprocessen igenom omfattande tester före ett beslut om lansering kan tas. Alla aspekter, såsom estetik, monetisering och den centrala speldynamiken, utvärderas och testas upprepade gånger innan lansering.

Det faktum att alla spel utvecklas av små, självständiga teams minskar kostnaden för spelutveckling, medan flexibiliteten och kontrollen ökar. Utvecklingsprocessen för ett nytt spel tar vanligtvis mellan sex till tolv månader och kostar mindre än tio miljoner kronor. Hittills har processen visat sig framgångsrik, vilket baseras på att MAG Interactive har lanserat sju spel i rad vilka alla har genererat fler än en miljon nedladdningar.

MAG INTERACTIVES SPELUTVECKLINGSPROCESS



Snabb process som tar mindre än två veckor

Total process på 6–12 månader med en kostnad på mindre än 10 miljoner kronor

Källa: MAG Interactive.

Den kreativa fasen

Den kreativa fasen består av tre steg; idégenerering, prototyputveckling och förproduktion. Tillsammans bildar dessa en innovativ fas där fokus ligger på att bedöma den preliminära potentialen av spelet, följt av utvecklande av grafiska aspekter. Det huvudsakliga målet med denna fas är att verifiera produktens kvalitet under ett tidigt skede av processen till en låg kostnad.

Idégenerering

Majoriteten av spelidéerna tar form under workshops, så kallade MAG Hacks, som anordnas kontinuerligt för att anställda ska få möjligheten att arbeta på nya idéer, utöver deras vardagliga uppgifter vad gäller utveckling. Sådana workshops hålls ungefär tio gånger per år och varje tillfälle resulterar vanligtvis i ett antal nya spelprototyper och koncept. Vanligtvis skrivs ingen kod i det här stadiet utan istället används visuella hjälpmedel för att åskådliggöra spelidén.

Prototyputveckling

När en idé har gått vidare till prototyputvecklingsfasen formas ett dedikerat prototypsteam som därefter utvecklar den initiala spelprototypen. I detta steg påbörjar teamet arbetet med kodning av central speldynamik för att prototypen sedan ska kunna testas. Koden är enkel och fokus ligger på att utveckla testbara spelprototyper. Testning under prototypsteget genomförs antingen externt via små, enkla fokusgrupper alternativt internt, genom en slumpmässigt utvald grupp spelare vilka kan vara medarbetare, vänner

eller familj. I prototypsteget testas och analyseras framförallt den centrala speldynamiken.

MAG Interactive bygger ungefär 15 prototyper varje år. De prototyper som lyckas skapa nyfikenhet hos spelarna och visar starka testresultat går vidare till nästa fas av spelutvecklingsprocessen.

Förproduktion

Förproduktionsfasen kan beskrivas som en brygga mellan prototyp- och alfafasen. I förproduktionsfasen vidareutvecklas den ursprungliga prototypen, för att sedan justeras och integreras med andra prototyper i syfte att förbereda spelet för alfafasen.

När speldynamiken och närliggande aspekter uppnår en tillfredsställande nivå övergår fokus mot design av de grafiska aspekterna i spelet. Viktiga faktorer att besluta om innefattar, men är inte begränsade till, färgschema, typografi, animeringar, effekter, ikoner, symboler och namn. Förproduktionsfasen är det sista steget i den kreativa delen av utvecklingsprocessen. Bolaget har vanligtvis spenderat en till två månader på att utveckla spelet i slutet av denna fas.

Den analytiska fasen

Den analytiska fasen består av två steg: alfa och produktion. Båda stegen är datadrivna och omfattande tester är en nyckel för att kunna validera spelets kvalitet. Målet med den analytiska fasen är att begränsa risk samtidigt som man arbetar med att maximera potentiell marknadsföringspåverkan innan spelet lanseras.

Alfa

Alfafasen är den första av de två datadrivna och analytiska stegen i spelutvecklingsprocessen. MAG Interactive utvecklar i genomsnitt mellan fyra till åtta alfas under ett år.

Den första delen av alfafasen är utvecklingen av en Minimum Viable Product ("MVP"). En MVP är en produkt med tillräckligt många kärnfunktioner för att kvaliteten ska kunna valideras genom diverse tester. Vid utvecklingen av en MVP undviker man utveckling av funktioner som inte är kritiska för spelet, vilket innebär att Bolaget kan minimera mängden tid och pengar som spenderas på att uppnå en testbar produkt. Kärnfunktionerna ger Bolaget möjligheten att samla värdefulla insikter från testerna med begränsade resurser och timmar spenderade på den tekniska utvecklingen.

Under alfatestet kan spelarnas beteenden och vanor analyseras i realtid vilket ger MAG Interactive högkvalitativ data. Det primära målet med denna fas är att samla data för att mäta och analysera lojalitet (*ENG: retention rates*). Under alfafasen involverar MAG Interactive vanligtvis fokusgrupper men på en mer omfattande nivå i jämförelse med de som involverades under prototypfasen. Testen genomförs under ett annat namn än MAG Interactives för att skydda Bolaget. Det tillfälliga varumärket minskar risken för att spelare attraheras till spelet på grund av Bolagets existerande varumärke. Den feedback som Bolaget erhåller blir därmed mindre filtrerad, vilket är vad MAG Interactive önskar vid det här steget i processen.

Alfafasen pågår vanligtvis i två till fyra månader varav alfatestsperioden pågår i ett par veckor.

Produktion

Produktionsfasen är det andra steget i den analytiska fasen och det sista steget av spelutvecklingsprocessen. I slutet av denna fas finns en komplett produkt där alla funktioner har färdigställts. Produktionsfasen, den längsta och mest omfattande fasen, pågår vanligtvis i två till sex månader, och avslutas med lansering av det färdigställda spelet. Framöver ämnar Bolaget ha två till fyra spel i det sista skedet av produktionsfasen, soft launch, varje år.

Det första som sker under produktionsfasen är att data som inhämtats under alfalanseringen, samt den feedback som mottagits av fokusgrupperna, analyseras. Likt tidigare ligger fokus på att analysera retention rates. Spelet uppdateras kontinuerligt och de sista finjusteringarna genomförs för att förbereda spelet för soft launch. Under soft launch släpps spelet i ett utvalt geografiskt område. Det som skiljer soft launch från alfalansering är exempelvis att MAG Interactives egna varumärke används. Soft launch ger

Bolaget möjligheten att testa spelet i sitt rätta element innan det lanseras globalt. Bolaget analyserar därmed den information som samlas in under soft launch ingående, i syfte att förbereda inför den globala lanseringen.

Fram till produktionsfasen har det involverade teamet varit begränsat till det dedikerade utvecklingsteamet. När soft launch har påbörjats och Bolaget börjar ta emot kvalitativ data från faktiska spelare påbörjas marknadsföringsarbetet. Teamet utökas med ytterligare personer för att säkerställa att alla förberedelser inför lansering genomförs. Marknadsföringsteamet undersöker exempelvis vilken typ av marknadsföringsstrategi som skall användas genom test av olika scenarion. Om resultatet från soft launch anses acceptabel, lanseras spelet globalt i samband med omfattande marknadsföringskampanjer, i syfte att fånga spelarnas intresse redan från start. Spelutvecklingen fortsätter sedan med justeringar och uppdateringar efter lanseringen för att optimera intäkterna och användarengagemanget, vilket beskrivas i detalj nedan.

PUBLICERING

Utöver utveckling av spel arbetar MAG Interactive med publicering av spel. Nyckelaktiviteter inom ramen för publicering är försäljning och marknadsföring samt löpande hantering av spelen efter lansering, i syfte att optimera monetisering och retention. Vanligtvis agerar utvecklaren av spelet även förläggare inom mobilspelsbranschen. De två stegen är starkt integrerade med varandra givet behovet av löpande uppdateringar efter lansering. Det finns dock undantag och för MAG Interactive är Backpacker ett sådant.

Backpacker utvecklades av WeAreQiiwi Interactive och MAG Interactive agerar endast förläggare av spelet, vilket innebär att WeAreQiiwi Interactive ansvarar för utvecklingen av spelet (både före och efter lansering) medan MAG Interactive ger råd under utvecklingen och ansvarar för publiceringen av spelet, vilket bland annat innefattar kontakten med distributörer, marknadsföring samt data-analys. WeAreQiiwi Interactive investerar tid och pengar under hela utvecklingen av spelet medan MAG Interactive i det här fallet investerar först från soft launch och framåt.

Framöver förväntar sig Bolaget att denna del, publicering av spel utvecklade av andra, kommer vara en ytterligare värdeskapande del för verksamheten, och enligt MAG Interactive finns det ett flertal fördelar associerade med denna publiceringsmodell, vilka illustreras i figuren nedan. Förväntningarna från båda parter är att upplägget kommer att skapa värdefulla synergier samt att möjliggöra för att överskjutande värde kan realiseras, värde som utvecklaren inte hade kunnat realisera på egen hand.

FÖRDELAR ASSOCIERADE MED PUBLICERING AV EXTERNT UTVECKLADE SPEL

UTVECKLARE

- Får en stark partner med skalfördelar när det kommer till publicering
- Möjlighet att få ta del av MAG Interactives spelråd
- Fördelar från arbete som genomförts av MAG Interactives tillväxtteam



MAG INTERACTIVE

- Begränsad risk som en konsekvens av att inte behöva investera från start
- Skalbara spel med bevisat spelarengagemang
- Tillför ytterligare spelare till MAG Interactives existerande spelbas

Källa: MAG Interactive.

Distribution

Mobilspel distribueras via virtuella applikationsbutiker, där de dominerande applikationsbutikerna är Googles Google Play för Android och Apples App Store för iOS. Andra distributörer inkluderar Facebook och Amazon. På dessa online-baserade marknadsplatser kan användare bläddra, söka efter samt ladda ned applikationer till deras mobila enheter genom integrerade sökverktyg, topplistor samt andra funktioner. Då distributörerna beslutar om vilka spel som uppmärksammas och presenteras inom dess respektive applikationsbutik är det av vikt att ha starka relationer med distributörerna, särskilt med Apple och Google.

Alla köp som genomförs i spel hanteras i applikationsbutikernas integrerade betalningssystem. Distributörerna har avancerad infrastruktur för att ta emot betalningar och ses vanligtvis som tillförlitliga partners från smartphoneanvändarna. Dessa integrerade betalningssystem gör det enklare och mer flexibelt för spelarna att genomföra in-app-köp samtidigt som det innebär att MAG Interactive (och andra utvecklare) kan fokusera på monetisering i spelen, och lämna betalningsteknik utanför erbjudandet. Distributörerna behåller vanligtvis 30 procent av värdet av alla in-app-köp medan resterande del går till förläggaren av spelet.

MAG Interactive menar att Bolaget har långvariga och välgrundade relationer till de viktigaste distributörerna på marknaden, dvs. Google och Apple. Under WWDC 2014, Apples årliga utvecklarkonvent, uppmärksammades MAG Interactive som ett exempel på hur man kan skapa bra UX-design, med innovativa gränssnitt för användaren. Vidare kan distributörerna dela ut diverse kvalitetsstämplar till de utvecklare de gillar inom respektive applikationsbutik, såsom Google Plays "Top developer", en utmärkelse som MAG Interactive har mottagit och som därmed visas bredvid MAG Interactives logotyp på alla Google Play-plattformar. Bolaget har även etablerade relationer med andra distributörer och partners, bl.a. Facebook, Amazon och Twitter.

Förutom att få fördelaktig exponering i applikationsbutikerna, finns det ett flertal andra fördelar med att ha etablerade relationer till distributörerna. Dessa inkluderar att tidigt få tillgång till nya plattformsfunktioner samt ett ömsesidigt utbyte av kunskap och erfarenheter mellan förläggare och distributör. Detta kan illustreras genom det faktum att MAG Interactive har kontaktats av både Facebook och Apple för att utveckla spel åt de två distributörernas respektive messenger-plattform. Exempelvis agerade MAG Interactive lanseringspartner till Facebooks Instant Games med spelet Wordalot Express, vilket följdes av Chat Battle för Apples iMessage-plattform.

Marknadsföringskapacitet

MAG Interactive arbetar utifrån en effektiv marknadsstrategi inför lansering av spelen, vilken har inneburit att 66 procent av alla nedladdningar under 2016/2017 betraktas som organiska nedladdningar medan 34 procent av nedladdningarna är direkt hänförliga till user acquisition.¹⁾ Spelen marknadsförs i ett brett spektrum av kanaler, vilka inkluderar såväl traditionell media, där TV och tryckt media är exempel, som digitala kanaler, exempelvis sociala medier där Facebook, Twitter och Instagram är de huvudsakliga plattformarna. Bolaget har genom sin marknadsföringsavdelning skapat en struktur som driver organiska nedladdningar såväl direkt från aktiv marknadsföring som genom indirekta effekter. Medan marknadsföringsaktiviteterna syftar till att maximera inflödet av nya spelare, arbetar Bolaget på ett strukturerat sätt med korsmarknadsföring i syfte att minimera utflödet av spelare från MAG Interactives nätverk.

I traditionell media, såsom TV, publicerar Bolaget annonser i utvalda geografiska områden. Tack vare den lättförståeliga speldynamiken har MAG Interactives spel även fått indirekt exponering i media. Till exempel fick Ruzzle betydande exponering i media i samband med spelets genombrott. Spelets sociala komponenter möjliggör också för effektiv spridning via sociala medier, där användar-

1) Informationen gäller för MAG Interactive och har inte uppdaterats för att inkludera FEO Media.

genererat innehåll kan spridas snabbt mellan spelare. Vid flertalet tillfällen har så kallade influencers nämnt Bolagets spel på exempelvis Twitter, vilket också bidrar till organiska nedladdningar. Förvärvet av FEO Media ger Bolaget ytterligare en kanal för marknadsföring i traditionella kanaler då det finns en tv-sänd frågesport i Tyskland som bygger på Quizkampen.

Förutom den höga andelen organiska nedladdningar, använder MAG Interactive avkastningsdriven marknadsföring för att locka användare till Bolagets spel. Under ett spels första live-period investerar Bolaget i att öka användarbasen, vanligtvis genom att allokera en stor andel av spelets nettoomsättning till user acquisition. Aktiviteter relaterade till user acquisition sker främst i sociala medier samt genom diverse annonsnätverk. För att MAG Interactive ska kunna använda avkastningsdriven marknadsföring på ett effektivt sätt har Bolaget utvecklat intern kompetens för att mäta och analysera sådana resultat. Avkastningsdriven marknadsföring bygger på att köparen endast betalar för särskilda handlingar. Prismodeller inkluderar kostnad per tusen visningar alternativt kostnad per nedladdning. Om avkastningsdriven marknadsföring används korrekt kan det vara ett kraftfullt och tillförlitligt verktyg för att locka användare till Bolagets spel. Under räkenskapsåret 2016/2017 hade Bolaget en genomsnittlig kostnad per nedladdning ("CPI") på ungefär 1,4 USD¹⁾. CPI-nivån för casualspel är enligt MAG Interactive lägre än CPI-nivån för spel inom kategorierna strategi, rollspel, simulering, och kasino.

MAG Interactives interna marknadsföringsteam analyserar kontinuerligt vilka resultat som är optimala och skapar insikt i när en kampanj kan anses vara lyckad. Sådan kunskap är viktig för att lyckas med avkastningsdriven marknadsföring. Det mått som främst används för att mäta marknadsföringens inverkan är Return on investment ("ROI"). Bolagets marknadsföringsbudget fördelas därmed på ett sätt som enligt Bolaget maximerar den totala ROI som genereras av alla marknadsföringsaktiviteter. Delen som allokeras till user acquisition ökar därmed när MAG Interactive identifierar en möjlighet att köpa spelare billigare än det förväntade livstidsvärdet av användaren (LTV > CPI). Bolaget baserar investeringar för user acquisition på en återbetalningsperiod om sex till nio månader.

Optimering av portföljen

I syfte att bibehålla antalet spelare och optimera spelen efter lansering pågår ett kontinuerligt arbete med att uppdatera och justera Bolagets spel. MAG Interactive har ett Business Intelligence-team som arbetar med att analysera feedback från spelen, användarbeteenden och köpmönster. Business Intelligence-teamet arbetar kontinuerligt med spelens dynamik i syfte att förbättra spelens genomslag, bibehålla spelare och maximera potentiella intäkter per spelare. För tillfället ligger MAG Interactives samtliga spel inom de intervall över retention rates²⁾ som listas nedan:

- Retention rate – dag 1: 45–55 procent
- Retention rate – dag 7: 20–30 procent
- Retention rate – dag 30: 8–15 procent

Efter att ett spel har lanserats pågår en kontinuerlig insamling och analys av feedback från spelarna. Feedback kan antingen komma direkt från att Bolaget har interagerat med användare på platser där användare registrerar sina åsikter, alternativt indirekt genom att analysera spelarnas beteende. I Bolagets Business Intelligence-system kan MAG Interactive se hur användare beter sig och observera eventuella kritiska problem. Analysen kan, som exempel, visa att en ovanlig mängd spelare inom ett specifikt geografiskt område slutar spela spelet på en viss nivå, vilket kan innebära att svårighetsgraden i spelet behöver justeras för att spelarna ska fortsätta spela.

Speluppdateringar kan göras i syfte att förbättra spelets centrala dynamik, vilket i sin tur kan förbättra engagemanget hos spelare. Ett exempel på en sådan uppdatering är Ruzzle 2.0, en version som lanserades i februari 2015, och som innehöll flertalet nya egenskaper och funktioner. Uppdateringen inkluderade bland annat en helt ny funktion som kallas Weekly Tournaments, där spelare kan tävla mot varandra för att vinna veckovisa turneringar. Syftet med turneringsfunktionen var att förbättra användarengagemanget hos Ruzzle-spelare. Uppdateringen föll väl ut och under året som följde efter uppdateringen, spelades i genomsnitt 59 procent fler rundor per spelare och dag än året före uppdateringen. I mars 2017 introducerades ytterligare en ny uppdatering, nämligen Ruzzle Team Play. Uppdateringen ökade konverteringen till köpare med 57 procent under månaderna som följde uppdateringen.

1) Informationen gäller för MAG Interactive och har inte uppdaterats för att inkludera FEO Media.

2) Retention rate ger en ögonblicksbild över hur många spelare som återvänder till ett spel de började spela, ett givet antal dagar senare. Dag 30 retention rate om 10 procent betyder alltså inte att det bara är 10 procent av spelarna som fortsätter spela i mer än 30 dagar.

MAG Interactive arbetar aktivt med strategiska och dynamiska verktyg i syfte att driva monetisering i spelen. Dessa inkluderar dynamisk prissättning, utförsäljningar och kampanjer. Vid användandet av dynamisk prissättning appliceras olika priser för olika spelare baserat på deras tidigare köpbeteende och beteende för användning av spelet. Utförsäljningar är tidsbestämda kampanjer för volymrabatter, där ett större antal av en rabatterad vara säljs till samma pris som en enskild vara. Avslutningsvis använder MAG Interactive regelbundet kampanjer för att förbättra genomslaget hos Bolagets spel. Ofta genomförs sådana kampanjer i samband med milstolpar, särskilda event eller högtider såsom Halloween.

Under 2017 har MAG Interactive byggt upp ett live operations-team vilket ska sköta alla Bolagets spel efter lansering. Teamet kommer att hantera alla regelbundna speluppdateringar samt vanligt återkommande justeringar i spelen. Bolaget menar att det finns flertalet viktiga fördelar med det nya upplägget. Då teamet endast kommer att arbeta med redan lanserade spel, kommer kunskapen att koncentreras, vilket möjliggör för optimering av dagliga rutiner. Processer relaterade till vanligt återkommande uppdateringar och justeringar kommer att automatiseras, vilket förstärker effektiviteten i hela organisationen.

SPELPORTFÖLJ OCH PIPELINE

MAG Interactives spelportfölj består för tillfället av tio spel, alla inom casual-kategorin med intäkter primärt genererade från in-app-köp samt sekundärt från annonser. Spelen är skapade för mobila enheter och distribueras genom virtuella applikationsbutiker, såsom App Store, Google Play och Amazon App Store. Spridningen av mobila enheter och Free-to-play spel ger MAG Interactive möjligheten att nå en bred publik. Användarna får tillgång till underhållning utan att behöva göra en förskottsbetalning för att ladda ned spelet. Istället kan spelarna köpa virtuella varor under tiden de spelar och efter eget behag.

Utöver de spel som utvecklats till mobila plattformar undersöker Bolaget löpande utforskade spelplattformar, som exempelvis Facebooks messenger och Apples iMessage. MAG Interactive har utvecklat två spel för dessa plattformar efter att ha blivit kontaktade av både Facebook och Apple.

Bolaget har lyckats skapa en stark spelportfölj vilken ger Bolaget en stabil bas för verksamheten. För att bibehålla och utveckla basen investerar Bolaget i marknadsföringsaktiviteter och strävar efter att aktivt förbättra sin nuvarande portfölj med nytt innehåll och nya funktioner genom att uppdatera spelen på kontinuerlig basis. Framtida lanseringar av nya spel bidrar till diversifiering av spelportföljen och förväntas med tiden göra Bolaget mindre och mindre beroende av ett enskilt spel.

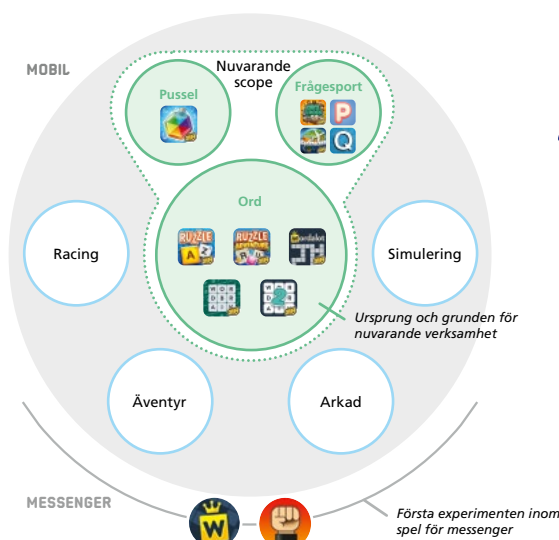
ILLUSTRATIV ÖVERBLICK AV MAG INTERACTIVES SPELPORTFÖLJ

MAG Interactives marknadsposition för mobilspelet

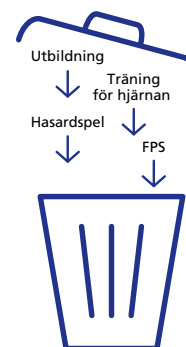
	INTRESSANT	NÄRVARO	MARKNADSLEDARE
ORD	✓	✓	✓
FRÅGESPORT	✓	✓	✓
PUSSEL	✓	✓	
ÄVENTYR	✓		
ARKAD	✓		
RACING	✓		
SIMULERING	✓		

Källa: MAG Interactive.

Illustrativ överblick av casualspel



Ointressant



MAG Interactives ambition är att utveckla spel inom casual-kategorin. Istället för att fokusera på en specifik underkategori av spel, t.ex. ordspel eller frågesportspel, har MAG Interactive valt att fokusera på sin publik och att utveckla spel som MAG Interactives spelare skulle uppskatta. Detta innebär att framtida spellanseringar kan hamna inom andra underkategorier men med inriktning mot samma publik som Bolagets nuvarande spel.

MAG Interactives portfölj karaktäriseras av underhållande spel där engagemang stimuleras av utmanande uppgifter och progressivitet. Spelen spelas vanligtvis i korta sessioner, saknar slut och är möjliga att spela om. Spelen ska vara lättillgängliga och kunna spelas var och när som helst samtidigt som de ska vara lätta att lära men svåra att behärska.

Idag innehar Bolaget en attraktiv position inom casual-kategorin. Med spelen Ruzzle, Ruzzle Adventure, WordBrain, WordBrain 2 och Wordalot är Bolaget en global ledare inom ordspelskategorin. MAG Interactives utveckling inom denna nisch bevisar Bolagets förmåga att utveckla lyckade spel, något som gör det möjligt för Bolaget att expandera till närliggande underkategorier inom den bredare casual-kategorin. Utöver ordspel har Bolaget ett pussel spel vid namn Potion Pop samt fyra frågesportspel, Quizkampen, Pixduel, QuizCross och Backpacker i sin portfölj. I och med förvärvet av FEO Media är MAG Interactive även en ledare inom frågesportskategorin. Quizkampen och Pixduel har tillsammans laddats ned över 100 miljoner gånger och framförallt Quizkampen har nått stora framgångar på global basis. Quizkampen har till exempel varit etta på App Stores Top Grossing-lista i 65 länder.

NUVARANDE SPELPORTFÖLJ

MAG Interactives spelportfölj består av tio spel. Information om respektive spel finns i de figurer som följer.

ÖVERBLICK AV MAG INTERACTIVES SPEL



Spel	Fakta			
	Lanseringsår	Nedladdningar	Tillgängliga språk	Spelbeskrivning
	2012	63 miljoner	SV, EN, DA, DE, NL, EL, FR, NO, IT, PT-BR, ES, TR, RU	<ul style="list-style-type: none"> • Utmana dina vänner eller andra spelare i detta tempofyllda ordspel • Hitta så många ord du kan på två minuter • Skapa ord genom att "swipea" mellan intilliggande bokstäver på en spelyta om 4 gånger 4 rutor • Spelen spelas i tre rundor
	2014	6 miljoner	SE, EN, FR, IT, DE, ES, NL, DA, NO, PT-BR, RU, TR	<ul style="list-style-type: none"> • "Swipea" med fingret på samma sätt som i Ruzzle • Spännande äventyr i magiska världar • Hundra nivåer som spelas på begränsad tid eller efter ett begränsat antal dragningar • Ett spel för en person, men med många sociala komponenter och där du bestämmer när du spelar
	2013	40 miljoner	SE, EN, FR, IT, DE, NL, DA, NO, FI, RU, ES, PT-BR, RU, TR, PL, EL	<ul style="list-style-type: none"> • Hitta de gömda orden och dra fingret över dessa • Ordningen på de valda brickorna och orden kommer att avgöra om pusslet kan lösas eller inte • Avancera genom nivåer och läs upp ledtrådar och större spelbrädor • 580 utmanande nivåer

ÖVERBLICK AV MAG INTERACTIVES SPEL

Spel	Fakta			Spelbeskrivning
	Lanseringsår	Nedladdningar	Tillgängliga språk	
	2016	9 miljoner	SE, EN, FR, IT, DE, ES, NL, DA, NO	<ul style="list-style-type: none"> Tar WordBrains vinnande koncept till en helt ny nivå Hitta både långa och korta ord organiserade i olika kategorier En ökad svårighetsgrad med teman som sträcker sig från mat till rymden 77 unika teman och motsvarande 570 nivåer för att utmana hjärnan
	2015	2 miljoner	EN, DE, FR, IT, PT, RU, ES, TR, JA, KO, ZH	<ul style="list-style-type: none"> Matcha och byt ut trolldrycker för explosiva resultat Banbrytande färgkombinationer och olika utmanande lägen Använd olika kombinationer för att förstöra olika material och samtidigt skydda trolldryckerna Över 200 nivåer men med nya nivåer som släpps på regelbunden basis
	2012	5 miljoner	SV, EN, DA, DE, NL, FR, NO, IT, ES	<ul style="list-style-type: none"> Tre i rad med utmaningen att varje ruta skyddas av tre frågesportsfrågor Du vinner genom att lösa tre rutor med frågor i rad Ges möjligheten att stjäla rutor från motståndaren Spelbräde med rutor i nio olika kategorier
	2016	8 miljoner	SE, EN, FR, IT, DE, ES	<ul style="list-style-type: none"> Använd dina detektivkunskaper för att hitta rätt ord från respektive bild och därmed lösa korsordet Ett spel för en person Spelare kan använda ledtrådar för att klara svårare korsord Hundratals olika nivåer

Källa: MAG Interactive.

NYLIGEN LANSERADE ELLER FÖRVÄRVADE SPEL

Spel	Fakta			Spelbeskrivning
	Lanseringsår	Nedladdningar	Tillgängliga språk	
	2017	n.a.	DA, EN, GE, NO, SE	<ul style="list-style-type: none"> Spara tillräckligt med pengar för att kunna fortsätta resa genom att klara olika uppdrag Samla diplom och tjäna pengar genom att resa Stämpla passet i varje stad och hjälp främlingar runt om i världen för hemliga belöningar Tillgängligt på svenska, engelska, danska och norska
	2012*	96 miljoner	AR, DA, NL, EN, FI, FR, GE, ID, IT, JA, KO, MS, NO, PO, PT, RU, ES, SE, TH, ZH, TK, VI	<ul style="list-style-type: none"> Socialt quizspel med flervalsfrågor Jämför dina kunskaper inom en mängd olika kategorier mot andra spelare Över 42 000 frågor
	2015*	9 miljoner	EN	<ul style="list-style-type: none"> Socialt quizspel med flervalsfrågor inom popkultur Kategorierna inkluderar exempelvis mat, dryck, sport, filmer med mera Tusentals högkvalitativa bildfrågor

* Förvärvades av MAG Interactive i november 2017.

Källa: MAG Interactive.

UTVECKLINGSPIPELINE

Bolagets spelutvecklingsprocess innebär att MAG Interactive vanligtvis har spel i alla olika delar av utvecklingsprocessen. Ambitionen är att avbryta utvecklingen av icke-fungerande prototyper så tidigt som möjligt, vilket innebär att spel i de tidiga stegen av processen vanligtvis har kort livslängd. Vid varje enskild tidpunkt finns ungefär fem till tio spel i de tidiga stegen av utvecklingsprocessen. Givet Bolagets flexibilitet kan antalet spel i de olika stegen av spelutvecklingen förändras hastigt. Det är därför lämpligt att se till antalet spel i Bolagets pipeline som en dynamisk siffra

istället för en statisk. Vidare är det inte nödvändigtvis så att status på utvecklingspipelinen vid en enskild tidpunkt alltid reflekterar Bolagets verkliga och absoluta utvecklingskapacitet vid varje tidpunkt.

Under 2016/2017 hade MAG Interactive tio spel i de tidigare stegen av utvecklingen och för närvarande befinner sig ett spel i soft launch. Om det visar sig framgångsrikt och lanseras globalt kan spelet ha en positiv påverkan på MAG Interactives finansiella resultat under räkenskapsåret 2017/2018.

Spel i soft launch

MAG Interactive har för tillfället ett spel i soft launch vilket har utvecklats internt av MAG Interactive. Information om spelet ges i figuren nedan.

ÖVERBLICK ÖVER SPEL I SOFT LAUNCH

Spel



Spelbeskrivning

- Ett beroendeframkallande alfabet-baserat spel som spelas i snabb takt
- Ingen mer väntetid på att motståndaren ska göra sitt drag. Se vad som spelas på brädet medan du planerar ditt nästa drag
- Samla boosters som kan hjälpa dig i spelet. Totalt finns 45 olika boosters
- Tillgängligt på engelska

Källa: MAG Interactive.

TEKNIK OCH INFRASTRUKTUR

MAG Interactive har skapat en stabil, skalbar och flexibel teknisk miljö där Bolaget samlar all infrastruktur som ligger till grund för spelen. Bolaget har utvecklat den tekniska miljön för att kunna stödja tillväxt, där fokus har varit på att skapa en skalbar struktur som använder resurser på ett effektivt sätt.

De huvudsakliga komponenterna i den tekniska infrastrukturen är tjänster och produkter tillhandahållna från tredje part, exempelvis Google och Unity, vilka kombineras med internt utvecklade system. MAG Interactive har starka relationer till sina leverantörer, framförallt Google som Bolaget har jobbat med sedan 2012. Det som började som en vanlig kund-leverantörsrelation har utvecklats till en god relation med ett bilateralt utbyte av erfarenheter och kunskap. MAG Interactive förser Google med feedback, vilket låter Bolaget påverka produktutvecklingen relaterat till viktiga komponenter i infrastrukturen. Ytterligare bevis på den starka relationen ges av att MAG Interactive regelbundet bjuds in av Google för att ge föreläsningar kring teknologi och infrastruktur för mobilspelsföretag.

MAG Interactive utvecklar sina spel på spelmotorn Unity, levererat av Unity Technologies. Spelmotorn möjliggör på ett enkelt sätt framtagning av spel till multipla operativsystem och mobilplattformar. Detta innebär att MAG Interactive kan utveckla spel på ett ställe, vilket underlättar för förändringar och uppdateringar, medan Unity-spelmotorn sedan anpassar koden för den slutliga plattformen.

Med undantag för Unity, är alla komponenter i MAG Interactives tekniska infrastruktur molnbaserade. Ett molnbaserat system förbättrar skalbarheten och därmed

kostnadseffektiviteten då Bolaget endast betalar för den kapacitet som används. Bolaget äger inga servrar eller andra hårdvaror för spel och analys. MAG Interactive använder sig istället av Google Cloud Platform för infrastruktur gällande servrar, datalagring, cybersäkerhet och dataanalys. Utöver detta köper Bolaget tjänster från leverantörer som Pager-duty, för incidentrapportering, och Tableau Software för dataanalys. Bolaget samarbetar dessutom med mer än 20 annonsnätverk, och använder även deras tjänster för att genom avkastningsdriven marknadsföring köpa spelare.

MAG Interactive har skapat ett stabilt och pålitligt system. Tjänsteleverantörer garanterar vanligtvis att systemen fungerar dygnet runt med en serverupptid på 99,95 procent. MAG Interactives systems faktiska serverupptid har varit 99,995 procent de senaste fem åren, vilket motsvarar ungefär två timmars nedtid sedan lanseringen av Ruzzle, Bolagets första spel.

På grund av det molnbaserade upplägget behövs endast ett fåtal anställda för att driva denna del av verksamheten, något som innebär låga fasta kostnader relaterade till infrastrukturen. Systemets höga pålitlighet innebär att MAG Interactive sällan behöver ställas inför potentiellt höga kostnader relaterade till tekniska problem och fel.

En annan fördel med det nuvarande upplägget är flexibiliteten. Bolaget använder modulärt uppbyggda plattformar och tjänster med väl separerade processer och gränssnitt. Sådana system innebär att MAG Interactive kan använda sig av olika leverantörer, vilka dessutom kan bytas ut utan någon ökad komplexitet. Med samma logik kan processfaserna också hämtas in från externa leverantörer om det skulle visa sig nödvändigt eller fördelaktigt.

Serverarkitekturen är noggrant planerad för att MAG Interactive ska ha möjlighet att fortsätta sin expansion. Den expanderbara infrastrukturen, i kombination med Bolagets analytiska förmåga, är viktig för att stödja fortsatta lanseringar av spel och tillväxt. Bolaget arbetar därtill aktivt för att implementera automatiserade verktyg för user acquisition i syfte att förbättra den interna resurshanteringen. Detta bedöms bli en viktig faktor i den tekniska infrastrukturen framöver. Bolaget arbetar också proaktivt med förändringar som tillkommer på grund av kommande regulatoriska stadgar.

HUVUDSAKLIGA STYRKOR OCH KONKURRENSFÖRDELAR

MAG Interactive har visat stark tillväxt under de senaste tre åren. Bolaget menar att framgången grundar sig i ett flertal faktorer vilka beskrivs nedan. MAG Interactive bedömer att Bolaget kommer fortsätta att dra fördel av dessa faktorer i framtiden, och i kombination med Bolagets tillväxtstrategi, beskrivet i avsnittet "Verksamhetsbeskrivning – Tillväxtstrategi och finansiella mål – Tillväxtstrategi", är detta grunden för att nå lönsamhet och tillväxt framöver.

FOKUS PÅ ETT ATTRAKTIVT OCH SNABBVÄXANDE SEGMENT AV MARKNADEN

Den globala mobilspelsmarknaden förväntas omsätta 46 miljarder USD under 2017. Mobilspelsmarknaden förväntas fortsätta uppvisa stark tillväxt med en genomsnittlig årlig tillväxt på tolv procent från 2017 till 2020. MAG Interactive fokuserar främst på Europa, Nordamerika och Oceanien vilka tillsammans utgör 35 procent av den globala marknaden. Bolaget utvecklar och förlägger casualspel för mobila enheter vilka har en lättillgänglig kärnmekanik som gör dem spelbara av alla, i alla åldrar.

BEVISAD SPELUTVECKLINGSPROCESS

MAG Interactives utvecklingsprocess vilar på två huvudsakliga faser vilka är den innovativa fasen och den analytiska fasen. Den innovativa fasen fokuserar på de kreativa aspekterna av spelutvecklingen samt tidig kvalitetsverifiering till en låg kostnad. Den analytiska fasen syftar till att begränsa risken som kvarstår vid lansering genom omfattande tester av spelen innan lansering. MAG Interactive tror att utvecklingsprocessen kommer att fortsätta förse Bolaget med en kontinuerlig ström av nya spel, vilket gör detta till en central del för Bolagets fortsatta tillväxt och lönsamhet. MAG Interactive utvecklar spel i Bolagets utvecklingsstudior, belägna i Stockholm, Sverige och Brighton, Storbritannien.

KOMPETENTA MEDARBETARE OCH EN POSITIV FÖRETAGSKULTUR

MAG Interactive har sedan start fokuserat tid och resurser på att bygga ett kompetent team och en positiv och stimulerande företagskultur. Bolaget hade 55 anställda i genomsnitt under 2016/2017, en siffra som ökar med ungefär 50 personer i och med förvärvet av FEO Media. Kulturen baseras på tillit och har ett tydligt fokus på värdeskapande aktiviteter. En positiv och stimulerande kultur är positivt ur en rekryteringssynpunkt samtidigt som de anställda tillåts växa inom Bolaget.

BEVISAD FÖRMÅGA ATT KUNNA KOMPLETTERA VERKSAMHETEN MED FÖRVÄRV

De tre förvärv som Bolaget har genomfört har alla haft betydande inverkan på Bolagets utveckling och MAG Interactive gör bedömningen att förvärv kommer att vara en viktig komponent även i framtiden. Ett konkret exempel över hur Bolaget arbetar med förvärvade tillgångar är WordBrain. Vid förvärvstillfället hade spelet laddats ned en miljon gånger och sedan dess har MAG Interactive arbetat aktivt med såväl marknadsföring av spelet som förbättring av spelet, faktorer som har bidragit till att WordBrain nu har laddats ned 40 miljoner gånger.

STARK SPELPORTFÖLJ MED EN VÄLINVESTERAD PIPELINE

Bolaget har en stark spelportfölj bestående av tio titlar med bland andra följande styrkor. Nio av de tio spelen MAG Interactive har i sin portfölj har alla blivit nedladdade mer än en miljon gånger vardera. Det tionde spelet Backpacker, lanserades under oktober 2017 varför det inte ännu laddats ned en miljon gånger. Vidare är Bolaget en ledande spelare på global basis inom ordspelsnischen med 740 förstaplatspositioner per den 31 augusti 2017. Genom förvärvet av FEO Media har Bolaget också positionerat sig som en ledare inom frågesportskategorin. Slutligen blir portföljen mer diversifierad med varje ny lansering, vilket innebär att Bolaget med tiden blir mindre beroende av varje enskilt spel.

Den strukturerade spelutvecklingsprocessen förser Bolaget med en stabil grund för utveckling av nya spel och målsättningen är att det alltid ska finnas spel i de olika stegen av utvecklingsprocessen. MAG Interactives pipeline består för närvarande av ett spel i soft launch. Därtill har Bolaget ungefär tio spel i de tidigare stegen av spelutvecklingsprocessen.

BETYDANDE DISTRIBUTIONSKAPACITET OCH EN EFFEKTIV MARKNADSSTRATEGI

MAG Interactive har utvecklat nära relationer till de viktiga distributörerna inom mobilspelsfären, Apple och Google. MAG Interactives spel har vid tre tillfällen varit på Apples och

Googles årliga "Best-of" listor. Bolaget menar att goda relationer med dessa distributörer har tre huvudsakliga fördelar; positiv exponering i applikationsbutikerna, tidig tillgång till nya plattformsfunktioner samt ett bilateralt utbyte av kunskap.

Bolaget har en effektiv marknadsstrategi vilken driver användare till Bolagets spel på flera sätt. Under räkenskapsåret 2016/2017 var 66 procent av alla nedladdningar organiska medan 34 procent hänförliga till user acquisition.¹⁾ Bolaget förlitar sig på "word of mouth", sociala medier samt traditionell media när det kommer till att generera organiska nedladdningar av spel. MAG Interactive gör bedömningen att spelens lättillgängliga kärnmekanic samt dess integrerade sociala komponenter är viktiga aspekter och katalysatorer för organisk trafik då dessa aspekter gör spelen enkla att dela med vänner.

DATADRIVET TILLVÄGÅNGSSÄTT FÖR USER ACQUISITION SAMT FÖR ATT SKAPA ENGAGEMANG

MAG Interactive använder sig av ett analytiskt och datadrivet tillvägagångssätt för att optimera användarbasen, spelarnas engagemang och för att bibehålla spelare. Den stora mängd data som finns tillgänglig förser MAG Interactive med en viktig verktygslåda, vilken kan användas till att korrekt allokera marknadsföringsbudgeten så att tillräcklig ROI (Return on investment) av det som spenderas på marknadsföring säkerställs. Dessutom används konkret data som underlag för att vidareutveckla spelen som redan har lanserats, vilket stimulerar användarengagemanget och innebär att Bolaget i större utsträckning kan behålla spelare.

SKALBAR OCH STABIL TEKNISK INFRASTRUKTUR

Bolaget förlitar sig på en molnbaserad teknisk infrastruktur, vilken bygger på ett urval välkända molnsystem. Upplägget gör det möjligt för MAG Interactive att skala upp verksamheten och resurserna på ett effektivt sätt, vilket innebär att Bolaget kan öka kapaciteten utan att behöva investera i fysisk hårdvara. Den tekniska infrastrukturen har haft två timmars nedtid de senaste fem åren, vilket motsvarar en upptid på 99,995 procent.

När Ruzzle utvecklades viralt i USA och Italien under december 2012 gick MAG Interactive från att ha hanterat ungefär 30 000 nedladdningar per dag till nästan en miljon nedladdningar per dag på bara några veckor. Den tekniska infrastrukturen skalade upp och ned utan komplikationer. Bolaget kunde ta vara på det snabbt växande antalet användare, vilket var avgörande för den starka utvecklingen under de tidiga åren.

BEVISAD FÖRMÅGA AV LÖNSAM TILLVÄXT

MAG Interactive har varit lönsamt varje år sedan start.²⁾ Under de senaste tre åren har Bolagets nettoomsättning ökat från 153 miljoner kronor under 2014/2015, till 335 miljoner kronor under 2016/2017, på proforma-basis,³⁾ vilket motsvarar en genomsnittlig årlig tillväxt på 48 procent.

TILLVÄXTSTRATEGI OCH FINANSIELLA MÅL

TILLVÄXTSTRATEGI

Sedan 2010 har MAG Interactive arbetat med att etablera en stark plattform från vilken Bolaget kan accelerera dess tillväxt och lönsamhet framöver. Detta kommer även stödjas av noteringen av Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier och Erbjudandet i samband med detta. MAG Interactives styrelse har identifierat följande strategiska prioriteringar vilka alla anses vara av central vikt för Bolagets fortsatta tillväxt.

- Optimering av nuvarande spelportfölj
- Nya spellanseringar
- Ytterligare förstärkning av MAG Interactives varumärke
- Identifiera och exekvera på värdeskapande externa möjligheter

Optimering av nuvarande spelportfölj

Ett kontinuerligt arbete med att optimera Bolagets nuvarande spel är en viktig strategisk prioritering framöver då det är ett kostnadseffektivt sätt att växa på. Kostnaden associerad med att underhålla befintliga spel är begränsad i jämförelse med att utveckla nya spel. Även eventuell risk begränsas då de lanserade spelen redan har visat sig framgångsrika. Bolaget arbetar aktivt med att stärka denna del av verksamheten och har under 2017 byggt upp ett live operations-team vilket ansvarar för all hantering av befintliga spel. MAG Interactive fokuserar på två huvudaspekter när det kommer till optimering av portföljen; geografisk expansion och kontinuerliga speluppdateringar.

Den geografiska expansionen är viktig i syfte att stärka Bolagets position på marknader där man i nuläget har begränsat genomslag. User acquisition är ett viktigt verktyg när Bolaget arbetar med att förbättra penetrationen i nya marknader.

Kontinuerliga speluppdateringar är viktiga för att stimulera spelarnas engagemang och spelens retention rate. Bolaget arbetar aktivt för att utveckla sina spel efter lansering. MAG Interactive arbetar därtill även aktivt med att korsmarknadsföra spelare mellan spel, det vill säga förflytta

1) Informationen gäller endast MAG Interactive och har inte uppdaterats för att inkludera FEO Media.

2) Bolaget har haft en EBITDA-marginal över noll procent varje år sedan start. EBITDA-marginal är ett alternativt nyckeltal. Härledning och definitioner av detta återfinns i avsnittet "Utväld finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Avstämningstabeller för alternativa nyckeltal" och "Utväld finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Definitioner av nyckeltal som inte definieras enligt IFRS".

3) Mer information om proforma återfinns i avsnittet "Proforma".

spelare som visar tecken på att de är på väg att sluta spela ett spel, från ett spel till ett annat.

Nya spellanseringar

Lansering av nya spel inom casual-kategorin är ett av MAG Interactives huvudsakliga fokusområden framöver. Bolagets spelutvecklingsprocess förser Bolaget med ett ständigt flöde av spel genom de olika stegen av utvecklingsprocessen. Nuvarande status för Bolagets pipeline beskrivs i avsnittet "*Verksamhetsbeskrivning – Spelportfölj och pipeline – Utvecklingspipeline*".

Ytterligare förstärkning av MAG Interactives varumärke

Att bygga ett starkt varumärke är en viktig strategisk prioritering framöver. Bolaget ser att hög varumärkesigenkänning ökar såväl sannolikheten för att en användare ska ladda ned ett spel som sannolikheten för att en spelare ska köpa något i spelet. Ett starkt varumärke är därtill även fördelaktigt när det kommer till att attrahera personal. I takt med att MAG Interactives varumärke blir än mer synligt kommer Bolagets värderingar att bli kända, vilket förenklar rekrytering. Ett starkt varumärke förbättrar även Bolagets trovärdighet bland andra utvecklare, vilket kan generera möjligheter till partnerskap, både i form av eventuella förvävsobjekt och eventuella publiceringspartners.

Identifiera och exekvera värdeskapande externa möjligheter

Externa möjligheter, exempelvis spelutveckling baserat på licensierad IP, strategiska förvärv samt ytterligare publiceringsavtal är ett annat viktigt fokusområde framöver. MAG Interactive har ett stadigt flöde av inkommande förslag, vilket kompletteras av interna eftersökningar. Detta ger en kontinuerligt uppdaterad lista över möjligheter som Bolaget kan ta i beaktande.

MAG Interactive har sedan 2010 genomfört tre förvärv, vilket illustrerar Bolagets förmåga att framgångsrikt förvärva och integrera både externt utvecklad IP och kompletta spelutvecklingsstudios. Under september 2014 förvärvade Bolaget spelet WordBrain. Med MAG Interactives utvecklingsprocess syntes en tydlig förbättring i WordBrain då spelet gick från en miljon nedladdningar till 40 miljoner nedladdningar inom de två och ett halvt år som följde efter förvärvet. I juli 2015 förvärvades spelutvecklingsstudio Delinquent, baserad i Brighton, Storbritannien. Potion Pop lanserades kort efter förvärvet och den Brightonbaserade

studio har sedan dess utvecklat Chat Battle och Wordalot med hjälp av MAG Interactives spelutvecklingsprocess. I november 2017 förvärvade MAG Interactive FEO Media. Förvärvet beskrivs i mer detalj i avsnittet "*Verksamhetsbeskrivning – Historia – Förvärv av FEO Media*".

Under 2017 ingick Bolaget sitt första publiceringsavtal avseende spelet Backpacker, ursprungligen utvecklat av WeAreQiiwi Interactive. Att agera förläggare av spel utvecklade av andra utvecklare adderar ytterligare en dimension till MAG Interactives erbjudande, och Bolaget tror att detta kommer vara en viktig del av verksamheten framöver.

FINANSIELLA MÅL

MAG Interactives finansiella mål tillhandahåller framåtblickande information som bör beaktas med viss vaksamhet. De finansiella målen baseras på ett antal antaganden relaterade till bland annat utvecklingen av MAG Interactives bransch, verksamhet, operativa och finansiella resultat samt utvecklingen av branschen och de makroekonomiska faktorerna där MAG Interactive verkar. Dessa kan skilja sig väsentligt från, och vara mer negativa än, de som antagits av MAG Interactive vid framställandet av de finansiella målen i detta avsnitt. Bolagets möjlighet att uppnå dessa mål är osäkra och svåra att förutse. De är utanför Bolagets kontroll, varpå försäkran att MAG Interactive kommer nå dessa mål är svårt att ge. Detsamma gäller Bolagets finansiella skick och verksamhetens resultat, vilka även de kan skilja sig väsentligt från de finansiella målen.

Tillväxt

MAG Interactives mål är att uppnå en genomsnittlig årlig tillväxt som kraftigt överskrider tillväxten på den globala marknaden under en konjunkturscykel. MAG Interactives nettoomsättningsutveckling är en funktion av två huvudsakliga aspekter, nämligen:

- Pipeline av nya spel
- Utveckling av befintliga spel

MAG Interactive har beslutat att inte kommunicera ett tillväxtmål uttryckt i procent eller absoluta tal beroende på flera olika faktorer, bland annat; det är svårt att uppskatta framtida nettoförsäljning från lanseringen av nya spel; det är svårt att precis uppskatta utvecklingskostnader och lanseringsdatum; takten av utveckling och förändring i spelbranschen är hög.

Lönsamhet

MAG Interactive har beslutat att inte kommunicera ett lönsamhetsmål uttryckt i procent eller absoluta tal. Lönsamheten kan variera från period till period beroende på ett flertal faktorer. Dessa inkluderar timing av spellanseringar, investeringar i tillväxtaktiviteter samt förvärv.

Utdelningspolicy

MAG Interactive verkar på en snabbt växande marknad och för att kapitalisera på detta avser Bolaget framöver prioritera tillväxtaktiviteter såsom spelutveckling och marknadsföring. Eventuell utdelning beror på Bolagets finansiella position, framtida tillväxt, lönsamhet, förvärvsmöjligheter samt kassaflöde.

PROFORMA

SYFTET MED PROFORMAINFORMATIONEN

MAG Interactives förvärv av FEO Media, som genomfördes den 7 november 2017, bedöms ha en väsentlig påverkan på MAG Interactives finansiella ställning och resultat, dels genom den förvärvade koncernen, dels finansieringen genom såväl banklån som emission med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt.

Efter förslag av styrelsen för MAG Interactive har extra bolagsstämma i Bolaget den 2 november 2017 beslutat att genomföra en emission med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt uppgående till cirka 80 miljoner kronor, (justerat för uppläggningsutgifter uppgående till –0,1 miljoner kronor). Emissionen kommer även den att påverka MAG Interactives finansiella ställning, och proformainformationen är baserad på antagandet att emissionen tecknas till fullo.

Ändamålet med nedanstående konsoliderade proformainformation är att redovisa den hypotetiska effekten som förvärvet, lånefinansieringen och emissionen med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt hade haft på MAG Interactives konsoliderade resultaträkning för perioden 2016-09-01–2017-08-31, om transaktionerna skett den 1 september 2016, och den konsoliderade balansräkningen per den 31 augusti 2017.

Proformainformationen har endast till syfte att informera och belysa fakta. Proformainformationen är till sin natur avsedd att beskriva en hypotetisk situation och tjänar således inte till att beskriva MAG Interactives faktiska finansiella ställning eller resultat. Vidare är proformainformationen inte representativ för hur verksamhetsresultatet kommer att se ut i framtiden. Investerares bör således vara försiktiga med att lägga för stor vikt vid proformainformationen.

GRUNDER FÖR PROFORMAINFORMATIONEN

REDOVISNINGSPRINCIPER

Proformainformationen har baserats på redovisningsprinciperna International Financial Reporting Standards ("IFRS") såsom de antagits av Europeiska unionen.

Proformainformationen för perioden 2016-09-01–2017-08-31 har upprättats med utgångspunkt från MAG Interactives reviderade finansiella rapporter för perioden och FEO Media AB:s interna bokslut för perioden 2016-09-01–2017-08-31 vilket är oreviderat.

Proformabalansräkningen har upprättats per den 31 augusti och har sin utgångspunkt i MAG Interactives finansiella rapporter för perioden 2016-09-01–2017-08-31, vilka har varit föremål för revision, och FEO Medias interna bokslut för perioden 2016-09-01–2017-08-31 vilket är

oreviderat. FEO Medias finansiella information har upprättats i enlighet med Bokföringsnämndens allmänna råd om årsredovisning och koncernredovisning (BFNAR 2012:1) (K3). Skillnaderna i redovisningsprinciper har inte föranlett några justeringar i proformaredovisningen.

PROFORMAJUSTERINGAR

Proformajusteringarna beskrivs utförligt nedan samt i noterna till proformaredovisningen. Om inget annat anges är justeringarna återkommande.

FÖRVÄRVSANALYS

Den preliminära förvärvsanalysen och proformainformationen i övrigt bygger på följande antaganden:

- MAG Interactive har förvärvat samtliga utestående aktier i FEO Media AB för en total kontant köpeskilling om –121,8 miljoner kronor.
- I den preliminära förvärvsanalysen har de redovisade värdena av identifierbara tillgångar och skulder antagits motsvara de verkliga värdena.
- Den preliminära förvärvsanalysen visar på ett ej allokerat övervärde på 65,3 miljoner kronor. Med anledning av att ingen fullständig förvärvsanalys har kunnat genomföras och inga övervärden har allokerats till andra tillgångar har övervärde i sin helhet redovisats som ej allokerat övervärde i proformabalansräkningen.
- I den förvärvsanalys som kommer att upprättas per förvärvstidpunkten kommer identifierbara tillgångar och skulder att värderas till verkligt värde. Detta kan innebära att redovisade tillgångar och skulder åsätts nya verkliga värden samt att nya immateriella tillgångar identifieras, vilket också kommer att innebära att resultatet framgent kan belastas av t.ex. avskrivningar på dessa tillgångar.

UPPLÅNING OCH RÄNTEKOSTNADER

Proformajusteringar har gjorts i balansräkningen per 31 augusti 2017 för att reflektera påverkan av den ökade upplåningen i form av banklån på 35 miljoner kronor som upptas i samband med förvärvet, justerat för uppläggningsutgifter uppgående till –0,7 miljoner kronor.

Räntekostnaderna som belöper på den ökade upplåningen påverkar resultaträkningen negativt. Banklånet är amorteringsfritt under de åtta första månaderna för att sedan amorteras linjärt över de nästkommande åtta kvartalen, i enlighet med avtalsvillkoren vilket innebär kvartalsvisa amorteringar om 3,9 miljoner kronor. Banklånet

löper med rörlig ränta där baserat på utvecklingen av 3 månaders STIBOR under 2017 med ett pålägg på 200 punkter i enlighet med villkoren i bankavtalet. Vidare kan räntan enligt avtalet inte understiga två procent. Totalt beräknas räntekostnaderna uppgå till –0,7 miljoner kronor för perioden 2016-09-01–2017-08-31.

Utöver detta har MAG Interactive använt 7,5 miljoner kronor ur egna likvida medel för att genomföra förvärvet, vilket skulle kunna ha genererat ränteintäkter, men eftersom ränteläget är så pass lågt har detta ingen påverkan på proformainformationen.

SKATT

De proformerade räntekostnaderna på –0,7 miljoner kronor avseende den nya finansieringen av förvärvet medför en positiv påverkan på skattekostnaden i proformaresultaträkningen motsvarande +0,2 miljoner kronor för perioden 2016-09-01–2017-08-31 baserad på 22 procent vilket är

den gällande skattesatsen i Sverige där MAG Interactives nya finansiering är upptagen.

TRANSAKTIONS- OCH EMISSIONSKOSTNADER

Totala beräknade kostnader i samband med förvärvet och nyemissionen består av emissionskostnader och transaktionskostnader såsom arvoden till finansiella och legala rådgivare samt revisorer. Dessa beräknas uppgå totalt till cirka –0,3 miljoner kronor och belastar ej proformaresultaträkningen, eftersom emissionskostnader redovisas i eget kapital och transaktionskostnaderna, som skulle belastat resultatet, redovisas i perioden innan förvärvet sker.

De beräknade emissions- och transaktionskostnaderna har emellertid beaktats i proformabalansräkningen som en reduktion av eget kapital samt likvida medel. Denna proformajustering är av engångskaraktär och är inte återkommande.

PROFORMAINFORMATION 2016-09-01–2017-08-31

RESULTATRÄKNING 2016-09-01– 2017-08-31

Den konsoliderade proformaresultaträkningen för perioden 2016-09-01– 2017-08-31 har upprättats som om förvärvet av FEO Media AB och den riktade nyemissionen som registrerades hos Bolagsverket den 7 november 2017 hade ägt rum den 1 september 2016.

MSEK	Reviderade	Oreviderade			Proforma
	MAG	FEO	Justeringar	Not	MAG Group
Nettoomsättning	260,4	75,0			335,4
Aktiverat arbete för annans räkning	20,2	15,8			36,0
Övriga rörelseintäkter	2,8	1,2			4,0
Summa	283,4	92,0			375,4
Försäljningskostnader	–79,0	–17,3			–96,3
Avkastningsdriven marknadsföring	–111,1	–4,5			–115,6
Övriga externa kostnader	–23,7	–8,2			–31,9
Personalkostnader	–42,5	–30,8			–73,3
Summa rörelsekostnader exklusive avskrivningar och nedskrivningar	–256,3	–60,8			–317,1
EBITDA	27,1	31,2			58,3
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–23,0	–10,2			–33,2
Summa rörelsekostnader	–279,3	–71,0			–350,3
Rörelseresultatet	4,1	21,0			25,1
Finansiella intäkter	0,1	0,0			0,1
Finansiella kostnader	–0,6	0,0	–1,0	1, 2	–1,6
Finansiella poster – netto	–0,5	0,0	–1,0		–1,5
Resultat före skatt	3,6	21,0	–1,0		23,6
Inkomstskatt	–3,0	–4,7	+0,2	1, 2	–7,5
Årets resultat	0,6	16,3	–0,8		16,1

1) Avser räntekostnader för den nya lånefinansieringen i MAG Interactive på –0,7 miljoner kronor som är kopplad till förvärvet av FEO Media AB inklusive en skatteeffekt på +0,2 miljoner kronor.

2) Avser proformajusteringar för låneuppläggningsutgifter på –0,3 miljoner kronor kopplade till MAG Interactives nya finansieringslösning.

PROFORMABALANSRÄKNING 31 AUGUSTI 2017

Den konsoliderade proformabalansräkningen i sammandrag har upprättats som om förvärvet av FEO Media AB och den riktade nyemissionen som registrerades hos Bolagsverket den 7 november 2017 hade ägt rum den 31 augusti 2017.

MSEK	Reviderade		Oreviderade		Proforma MAG Group
	MAG	FEO	Justeringar	Not	
Goodwill	8,0	–			8,0
Övervärde, ej allokerat	–	–	65,3	3	65,3
Övriga immateriella tillgångar	31,0	21,1			52,1
Summa immateriella tillgångar	39,0	21,1	65,3		125,4
Inventarier, verktyg och installationer	2,7	0,3			3,0
Summa materiella anläggningstillgångar	2,7	0,3			3,0
Andra långfristiga fordringar	1,8	2,4			4,2
Uppskjuten skattefordran	1,3	–			1,3
Summa finansiella anläggningstillgångar	3,1	2,4			5,5
Summa anläggningstillgångar	44,8	23,8	65,3		133,9
Kundfordringar	13,6	2,0			15,6
Aktuella skattefordringar	1,3	6,4			7,7
Övriga kortfristiga fordringar	1,2	8,2			9,4
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	19,7	5,6			25,3
Andra kortfristiga värdepapper	19,0	–			19,0
Likvida medel	40,6	21,8	–7,5	3, 4, 5	54,9
Summa omsättningstillgångar	95,4	44,0	–7,5		131,9
Summa tillgångar	140,2	67,8	57,8		265,8
Aktiekapital	0,1	0,1	–0,1	3	0,1
Reserver	–3,8	–			–3,8
Balanserad vinst inklusive årets totalresultat	102,6	56,4	23,6	3, 5	182,6
Summa eget kapital	98,9	56,5	23,5		178,9
Uppskjutna skatteskulder	14,7	6,7			21,4
Övriga långfristiga skulder	–	–	34,3	4	34,3
Summa långfristiga skulder	14,7	6,7	34,3		55,7
Leverantörsskulder	13,3	1,0			14,3
Övriga kortfristiga skulder	2,3	1,2			3,5
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	11,0	2,4			13,4
Summa kortfristiga skulder	26,6	4,6			31,2
Summa eget kapital och skulder	140,2	67,8	57,8		265,8

3) Avser en preliminär förvärvsanalys där mellanskillnaden jämfört med redovisade nettotillgångar presenteras som ej allokerat övervärde i FEO Media AB.

4) Avser MAG Interactives nya lånefinansiering samt justering för upplåningskostnader.

5) Avser bedömda effekter av förvärvet och nyemissionen. Utöver detta har MAG Interactive använt 7,5 miljoner kronor ur egna likvida medel för att genomföra förvärvet.

REVISORSRAPPORT AVSEENDE PROFORMAREDOVISNING

Till styrelsen i MAG Interactive AB (publ) (org.nr 556804-3524)

REVISORS RAPPORT AVSEENDE PROFORMAREDOVISNING

Vi har utfört en revision av den proformaredovisning som framgår på s. 65–67 i MAG Interactive AB:s prospekt daterat den 27 november 2017.

Proformaredovisningen har upprättats endast i syfte att informera om hur förvärvet av aktier i FEO Media AB ("FEO") skulle ha kunnat påverka koncernresultaträkningen för MAG Interactive AB för räkenskapsåret 2016-09-01–2017-08-31 och koncernbalansräkningen per 2017-08-31 .

Styrelsens ansvar

Det är styrelsens ansvar att upprätta en proformaredovisning i enlighet med kraven i prospektförordningen 809/2004/EG.

Revisorns ansvar

Det är vårt ansvar att lämna ett uttalande enligt bilaga II p. 7 i prospektförordningen 809/2004/EG. Vi har ingen skyldighet att lämna något annat uttalande om proformaredovisningen eller någon av dess beståndsdelar. Vi tar inte något ansvar för sådan finansiell information som använts i sammanställningen av proformaredovisningen utöver det ansvar som vi har för de revisorsrapporter avseende historisk finansiell information som vi lämnat tidigare.

Utfört arbete

Vi har utfört vårt arbete i enlighet med FARs rekommendation RevR 5 Granskning av finansiell information i prospekt. Det innebär att vi följer FARs etiska regler och har planerat och genomfört revisionen för att med rimlig säkerhet försäkra oss om att de finansiella rapporterna inte innehåller några väsentliga felaktigheter. Revisionsföretaget tillämpar ISQC 1 (International Standard on Quality Control) och har därmed ett allsidigt system för kvalitetskontroll vilket innefattar dokumenterade riktlinjer och rutiner avseende efterlevnad av yrkesetiska krav, standarder för yrkesutövningen och tillämpliga krav i lagar och andra författningar.

Vi är oberoende i förhållande till MAG Interactive AB enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vårt arbete, vilket inte innefattade en oberoende granskning av underliggande finansiell information, har huvudsakligen bestått i att jämföra den icke justerade finansiella informationen med källdokumentation, bedöma underlag till proformajusteringarna och diskutera proformaredovisningen med företagsledningen.

Vi har planerat och utfört vårt arbete för att få den information och de förklaringar vi bedömt nödvändiga för att med rimlig säkerhet försäkra oss om att proformaredovisningen har sammanställts enligt de grunder som anges på s. 65–67 och att dessa grunder överensstämmer med de redovisningsprinciper som tillämpas av bolaget.

Uttalande

Enligt vår bedömning har proformaredovisningen sammanställts på ett korrekt sätt enligt de grunder som anges på s. 65–67 och dessa grunder överensstämmer med de redovisningsprinciper som tillämpas av bolaget.

Stockholm den 27 november 2017

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Niklas Renström
Auktoriserad revisor

UTVALD FINANSIELL INFORMATION

Den utvalda finansiella informationen bör läsas tillsammans med avsnitten "Kommentarer till den finansiella utvecklingen", "Kapitalisering, skuldsättning och övrig finansiell information", "Proforma" och de finansiella rapporterna i avsnittet "Historisk finansiell information". De siffror som redovisas i detta avsnitt har i vissa fall avrundats, varför tabellerna inte nödvändigtvis summerar exakt.

Finansiell information avseende det nyligen förvärvade FEO Media återfinns i "Proforma" och i "Historisk finansiell information".

PRESENTATION AV UTVALD FINANSIELL INFORMATION OCH NYCKELTAL

Om inte annat anges har den utvalda finansiella informationen som redovisas nedan hämtats från MAG Interactives reviderade konsoliderade finansiella rapporter per och för räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 och den 31 augusti 2017. Dessa har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards, såsom de antagits av EU ("IFRS"), och har reviderats av MAG Interactives oberoende revisorer.

Då finansiell information i tabellerna nedan benämns som "reviderad information" innebär detta att informationen har hämtats från de reviderade finansiella rapporterna nämnda ovan. Benämningen "icke reviderad information" används i tabellerna nedan för att indikera på finansiell information som inte har hämtats från de reviderade finansiella rapporterna nämnda ovan. Dessa har istället tagits från MAG Interactives interna rapporteringssystem, eller beräknats baserat på sådan information. All finansiell information som presenteras i texten och tabellerna nedan anges i miljoner kronor om inte annat anges. Viss finansiell information (inklusive procent) i tabellerna nedan har rundats av i enlighet med vedertagna branschnormer varvid de totala beloppen (totalsummor, delsummor, skillnader eller jämförelsesiffror) beräknats på de underliggande ej avrundade beloppen. Följaktligen kan totalbeloppen i tabellerna nedan i vissa fall komma att avvika från motsvarande avrundade belopp i tabellerna. I dessa tabeller kan avrundade siffror komma att summera till annat belopp än till de totalbelopp som anges i tabellerna. Finansiell information som är negativ betecknas med ett minustecken före siffran. Finansiell information presenterad med ett tankstreck ("–") innebär att den relevanta siffran saknas, medan en nolla ("0,0") innebär att den relevanta siffran finns men har avrundats till eller är lika med noll. Den utvalda finansiella informationen bör läsas tillsammans med avsnittet

"Kommentarer till den finansiella utvecklingen", de konsoliderade finansiella rapporterna inklusive de relaterade noterna samt ytterligare finansiell information i andra delar av Prospektet. MAG Interactives historiska resultat utgör inte nödvändigtvis någon indikation på de resultat som bör förväntas i framtiden.

Prospektet presenterar vissa finansiella mått som inte utgör mått definierade enligt IFRS, däribland mått som "Bidrag från försäljningsverksamheten" och "EBITDA". Se avsnittet "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Definitioner av nyckeltal som inte definieras enligt IFRS" för en beskrivning av dessa poster. Bolaget är av uppfattningen att dessa finansiella mått, vilka inte utgör IFRS-mått, ger en bättre förståelse för trenderna i finansiella resultat. Ett mått som inte definieras av IFRS definieras som ett mått som mäter historiska och framtida finansiella resultat, finansiell position eller kassaflöde samt exkluderar eller inkluderar summor som inte skulle vara justerade på liknande sätt med IFRS-mått. Icke-IFRS mått är icke reviderade och bör inte betraktas varken enskilt eller som ett alternativ till nyckeltal framtagna i enlighet med IFRS. Därtill behöver inte de nyckeltal som tagits fram av Bolaget vara jämförbara med andra mått av samma namn, och andra företag kan också beräkna dessa på annat sätt än MAG Interactive, vilket begränsar användningen samt jämförbarheten av dem.

De utvalda nyckeltalen nedan, i avsnittet "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal", är hämtade från MAG Interactives regelbundet förda register och redovisnings- och supportsystem. Se avsnittet "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Definitioner av nyckeltal som inte definieras enligt IFRS" för definitioner och innebörd avseende vissa begrepp i nedanstående tabeller.

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT I SAMMANDRAG

Följande tabell visar utvald finansiell information från MAG Interactives resultaträkning för koncernen över räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2017.

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
	<i>(reviderad information)</i>		
Rörelsens intäkter			
Nettoomsättning	260,4	264,0	153,0
Aktiverat arbete för egen räkning	20,2	18,1	11,5
Övriga rörelseintäkter	2,8	1,3	1,8
Summa	283,4	283,4	166,2
Rörelsens kostnader			
Försäljningskostnader	-79,0	-78,1	-40,5
<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	30 %	30 %	26 %
Avkastningsdriven marknadsföring	-111,1	-94,6	-31,3
<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	43 %	36 %	20 %
Övriga externa kostnader	-23,7	-20,8	-13,7
<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	9 %	8 %	9 %
Personalkostnader	-42,4	-37,8	-30,9
<i>Andel av nettoomsättning, %</i>	16 %	14 %	20 %
Summa rörelsekostnader (exklusive avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar)	-256,3	-231,4	-116,3
EBITDA	27,1	52,0	49,9
<i>EBITDA-marginal, %</i>	10 %	20 %	33 %
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-23,0	-15,0	-4,7
Summa rörelsekostnader	-279,3	-246,4	-121,0
Rörelseresultat (EBIT)	4,1	37,0	45,2
<i>EBIT-marginal, %</i>	2 %	14 %	30 %
Finansiella intäkter	0,1	0,6	5,9
Finansiella kostnader	-0,7	-0,0	-0,0
Finansiella poster – netto	-0,5	0,6	5,9
Resultat före skatt	3,6	37,6	51,1
Inkomstskatt	-3,0	-8,3	-12,1
Årets resultat	0,6	29,3	39,0

KONCERNENS BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG

Följande tabell visar utvald finansiell information från MAG Interactives balansräkning för koncernen över räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2017.

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
	<i>(reviderad information)</i>		
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella tillgångar			
Goodwill	8,0	8,7	10,1
Övriga immateriella tillgångar	31,0	33,2	27,1
Summa immateriella tillgångar	39,0	41,9	37,2
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	2,7	0,4	0,7
Summa materiella anläggningstillgångar	2,7	0,4	0,7
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga fordringar	1,8	1,8	0,0
Uppskjuten skattefordran	1,3	1,6	1,9
Summa finansiella anläggningstillgångar	3,1	3,5	1,9
Summa anläggningstillgångar	44,8	45,8	39,7
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	13,6	13,5	15,8
Aktuella skattefordringar	1,3	4,0	1,2
Övriga kortfristiga fordringar	1,2	2,3	1,5
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	19,7	12,8	18,4
Andra kortfristiga värdepapper	19,0	16,5	16,9
Likvida medel	40,6	51,9	33,4
Summa kortfristiga fordringar	95,4	100,9	87,1
Summa omsättningstillgångar	95,4	100,9	87,1
SUMMA TILLGÅNGAR	140,1	146,7	126,8

För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
(miljoner kronor)	<i>(reviderad information)</i>		
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital som kan hänföras till moderbolagets aktieägare			
Aktiekapital	0,1	0,1	0,1
Reserver	-3,8	-2,5	0,0
Balanserad vinst inklusive årets totalresultat	102,7	115,8	94,0
Summa eget kapital	98,9	113,4	94,1
SKULDER			
Långfristiga skulder			
Uppskjutna skatteskulder	14,7	13,2	9,3
Övriga långfristiga skulder	0,0	0,0	1,2
Summa långfristiga skulder	14,7	13,2	10,5
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	13,3	7,7	3,0
Aktuell skatteskuld	0,0	0,0	0,0
Övriga kortfristiga skulder	2,3	2,9	5,0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	11,0	9,5	14,3
Summa kortfristiga skulder	26,6	20,1	22,2
Summa skulder	41,2	33,3	32,8
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	140,1	146,7	126,8

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS I SAMMANDRAG

Följande tabell visar utvald finansiell information från MAG Interactives kassaflödesanalys för koncernen över räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2017.

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
	<i>(reviderad information)</i>		
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
Resultat före finansiella poster	4,1	37,0	45,2
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	3,5	-5,4	-6,8
Erhållen ränta	0,1	0,5	0,8
Erlagd ränta	-0,0	-0,0	-0,0
Betalda inkomstskatter	-1,7	-7,4	-8,5
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	6,0	24,6	30,7
Förändring kortfristiga rörelsefordringar	-3,4	6,5	-24,0
Förändring kortfristiga rörelseskulder	6,5	-3,4	5,7
Summa förändring av rörelsekapital	3,1	3,1	-18,3
Kassaflöde från den löpande verksamheten	9,1	27,7	12,4
Kassaflöde från investeringsverksamheten			
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-3,1	0,0	-0,2
Investeringar i immateriella tillgångar	0,0	0,0	-5,0
Förvärv av dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	0,0	0,0	-11,9
Förändring i värdepappersinnehav	-3,0	-0,0	-4,0
Förändring långfristiga fordringar	0,0	-1,8	0,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-6,1	-1,9	-21,2
Kassaflöde från finansieringsverksamheten			
Utdelning	-14,9	0,0	0,0
Inlösen aktier	0,0	-7,5	0,0
Optionsprogram	1,2	0,0	0,0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-13,7	-7,5	0,0
Minskning/ökning likvida medel			
Årets kassaflöde	-10,7	18,4	-8,8
Kursdifferens i likvida medel	-0,6	0,1	5,6
Likvida medel vid årets början	51,9	33,4	36,6
Likvida medel vid årets slut	40,6	51,9	33,4

NETTOOMSÄTTNINGENS FÖRDELNING

MAG Interactive delar upp verksamheten i ett segment enligt IFRS definition. För att ge en bättre förståelse för Bolagets verksamhet fördelar MAG Interactive dock upp nettoomsättningen i två huvudsakliga källor; nettoomsättning från annonser och nettoomsättning från försäljning i spel.

Följande tabell visar nettoomsättningen från annonser och från försäljning i spel över räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2017.

	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
(miljoner kronor)	<i>(reviderad information)</i>		
Annonsintäkter	49,5	45,0	45,8
Försäljning i spel (in-app-köp)	210,9	218,9	105,8
Summa nettoomsättning	260,4	264,0	153,0

UTVALDA NYCKELTAL

Vissa av de nyckeltal som presenteras nedan utgör finansiella och icke-finansiella mått som inte har definierats i enlighet med IFRS. För en beskrivning av beräkningen av icke IFRS-mått samt anledning till deras användning, se avsnitten "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal", "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Avstämningstabeller för alternativa nyckeltal" och "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Definitioner av nyckeltal som inte definieras enligt IFRS".

NYCKELTAL DEFINIERADE ELLER SPECIFICERADE I ENLIGHET MED IFRS

Följande tabell visar utvalda nyckeltal, definierade eller specificerade i enlighet med IFRS, för räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2017. Dessa nyckeltal har hämtats från Bolagets reviderade årsredovisningar.

	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
	<i>(reviderad information)</i>		
Nettoomsättning, miljoner kronor	260,4	264,0	153,0
Rörelseresultat (EBIT), miljoner kronor	4,1	37,0	45,2
Årets resultat, miljoner kronor	0,6	29,3	39,0
Vinst per aktie, kronor*	0,03	1,52	2,03

* Vinst per aktie beräknas som årets resultat delat med utgående balans av antal aktier.

ALTERNATIVA NYCKELTAL

Följande tabell visar utvalda alternativa nyckeltal, vilka inte har definierats eller specificerats i enlighet med IFRS, för räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2015, den 31 augusti 2016 och den 31 augusti 2017. Dessa har hämtats från MAG Interactives interna rapporterings- och verksamhetssystem, samt Bolagets reviderade konsoliderade finansiella rapporter och noter per och för de angivna perioderna presenterade nedan och inkluderade i Prospektet. De alternativa nyckeltalen har således inte reviderats av Bolagets oberoende revisor.

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
	<i>(icke reviderad information)</i>		
Nettoomsättningstillväxt, %	-1,3 %	72,6 %	-
Bidrag från försäljningsverksamheten	86,0	103,7	89,7
Bidrag från försäljningsverksamheten marginal, %	33,0 %	39,3 %	58,6 %
EBITDA	27,1	52,0	49,9
EBITDA-marginal, %	10,4 %	19,7 %	32,6 %
EBIT-marginal, %	1,6 %	14,0 %	29,6 %
Lämnad utdelning, i tusental kronor	14 919	-	-
Utdelning per aktie, kronor	0,78	-	-
Fritt kassaflöde	9,3	40,8	21,9
Cash conversion, %	34,3 %	78,5 %	43,8 %
Antal utestående aktier*	19 250 000	962 500	1 000 000
Medelantal heltidsanställda	55	47	34

* Under räkenskapsåret 2016/2017 genomfördes en aktiesplit på 1:20 vilket har resulterat i ett större antal aktier jämfört med föregående år.

Avstämningstabeller för alternativa nyckeltal

Följande avsnitt presenterar avstämningstabeller för alternativa nyckeltal presenterade under avsnittet "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal". För ytterligare information om dessa mått, inklusive definition samt anledning till användandet av dessa, se avsnittet "Utvald finansiell information – Utvalda nyckeltal – Alternativa nyckeltal – Definitioner av nyckeltal som inte definieras enligt IFRS". Alla siffror som presenteras nedan har reviderats, om inte annat anges.

Nettoomsättningstillväxt

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Nettoomsättning	260,4	264,0	153,0
Nettoomsättningstillväxt *	-1,3 %	72,6 %	-

* Icke reviderad information

Bidrag från försäljningsverksamheten och bidrag från försäljningsverksamheten-marginal

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Nettoomsättning	260,4	264,0	153,0
Avgift till mobilplattform *	-63,3	-65,7	-32,1
Avkastningsdriven marknadsföring *	-111,1	-94,6	-31,3
Bidrag från försäljningsverksamheten *	86,0	103,7	89,7
<i>Bidrag från försäljningsverksamheten-marginal, %*</i>	<i>33,0 %</i>	<i>39,3 %</i>	<i>58,6 %</i>

* Icke reviderad information

EBITDA och EBITDA-marginal

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Rörelseresultat (EBIT)	4,1	37,0	45,2
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar *	-23,0	15,0	4,7
EBITDA*	27,1	52,0	49,9
<i>EBITDA-marginal, %*</i>	<i>10,4 %</i>	<i>19,7 %</i>	<i>32,6 %</i>

* Icke reviderad information

EBIT-marginal

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Nettoomsättning	260,4	264,0	153,0
Rörelseresultat (EBIT)	4,1	37,0	45,2
<i>EBIT-marginal, %*</i>	<i>1,6 %</i>	<i>14,0 %</i>	<i>29,6 %</i>

* Icke reviderad information

Lämnad utdelning

(tusental kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Lämnad utdelning *	14 919	-	-

* Icke reviderad information

Utdelning per aktie

	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Lämnad utdelning (tusental kronor) *	14 919	-	-
Antal utestående aktier *	19 250 000	962 500	1 000 000
Utdelning per aktie (kronor) *	0,78	0,0	0,0

* Icke reviderad information

Fritt kassaflöde och cash conversion

(miljoner kronor)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
EBITDA*	27,1	52,0	49,9
Aktiverat arbete för egen räkning *	20,2	18,1	11,5
Förändring i rörelsekapital * . **	5,5	7,0	-11,4
Investeringar *	3,1	0,0	5,2
Fritt kassaflöde *	9,3	40,8	21,9
<i>Cash conversion, % (Fritt kassaflöde/EBITDA) *</i>	<i>34,3 %</i>	<i>78,5 %</i>	<i>43,8 %</i>

* Icke reviderad information

** Rörelsekapital definierat som kundfordringar minus leverantörsskulder

Antal utestående aktier

	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Antal utestående aktier *	19 250 000	962 500	1 000 000

* Icke reviderad information

Medelantal heltidsanställda

För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Medelantal heltidsanställda *	55	47	34

* Icke reviderad information

Definitioner av nyckeltal som inte definieras enligt IFRS

Följande tabell tillhandahåller definitioner för de alternativa nyckeltal som presenteras och beskrivs i Prospektet, samt anledningen till dess användning.

ICKE IFRS-MÅTT	DEFINITION	MOTIVERING FÖR ANVÄNDANDE
Nettoomsättningstillväxt, %	Årlig tillväxt i nettoomsättning beräknad i jämförelse med föregående räkenskapsår, uttryckt i procent.	Detta nyckeltal möjliggör för jämförelse av tillväxttakt mellan olika perioder, mot marknaden i sin helhet samt gentemot Bolagets konkurrenter.
Bidrag från försäljningsverksamheten	Nettoomsättning minus avgift till mobilplattform och avkastningsdriven marknadsföring.	Bidrag från försäljningsverksamheten ger ett mått på hur spelverksamhetsportföljen i sin helhet bidrar till Bolagets vinst.
Bidrag från försäljningsverksamheten-marginal, %	Nettoomsättning minus avgift till mobilplattform och avkastningsdriven marknadsföring, delat med nettoomsättning, uttryckt i procent.	Möjliggör för relativ jämförelse mellan försäljningsverksamhetens bidrag över olika perioder.
EBITDA	Resultat före finansiella poster, skatt och av- och nedskrivningar.	EBITDA visar en överblickande bild av resultatet som har genererats i den löpande verksamheten innan avdrag för avskrivningar och nedskrivningar.
EBITDA-marginal, %	EBITDA delat med nettoomsättning, uttryckt i procent.	EBITDA-marginal används för analys av värdeskapande.
EBIT-marginal, %	Rörelseresultat (EBIT) delat med nettoomsättning, uttryckt i procent.	EBIT-marginal ger en bild av det resultat som genererats av den löpande verksamheten.
Lämnad utdelning	Lämnad utdelning till aktieägarna under räkenskapsåret.	Möjliggör för analys av Bolagets möjlighet att generera avkastning till aktieägarna.
Utdelning per aktie	Lämnad utdelning delat med antalet aktier vid räkenskapsårets utgång.	Utdelning per aktie ger en bild av Bolagets avkastning från utdelning till aktieägarna.
Fritt kassaflöde	EBITDA minus aktiverat arbete för egen räkning, förändring i rörelsekapital samt kostnader för investeringar.	Fritt kassaflöde använder ledningen för att utvärdera kassaflödet från den löpande verksamheten samt från investeringsverksamheten.
Cash conversion	Fritt kassaflöde delat med EBITDA, uttryckt i procent.	Cash conversion ger ett mått på Bolagets möjlighet att konvertera vinst till likvida medel.
Antal utestående aktier	Antal utestående aktier, vid räkenskapsårets utgång.	Antalet utestående aktier används för att beräkna andra mått.
Medelantal heltidsanställda (FTEs)	Medelantalet heltidsanställda. En FTE är detsamma som en anställd som arbetar heltid.	Medelantalet heltidsanställda per räkenskapsår ger ett mått på antalet heltidsanställda som involveras i den totala verksamheten.

KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN

Följande diskussion och analys baseras på, och ska läsas tillsammans med avsnittet "Utvald finansiell information", "Kapitalisering, skuldsättning och övrig finansiell information", "Proforma" och Bolagets finansiella information, med tillhörande noter, angett i sektionen "Historisk finansiell information", och är upprättad i enlighet med IFRS. Referenser till åren 2016/2017, 2015/2016 och 2014/2015 hänvisar till MAG Interactives resultat per och för räkenskapsåren som avslutades den 31 augusti 2017, den 31 augusti 2016 samt den 31 augusti 2015.

Viss information i diskussionen och analysen nedan eller i andra delar av detta Prospekt inkluderar framåtriktade uttalanden som medför risker och osäkerheter. Se avsnittet "Riskfaktorer" för en diskussion gällande viktiga faktorer som kan leda till att det faktiska resultatet skiljer sig avsevärt från de resultat som beskrivs som framtidsutsikter i detta Prospekt.

INTRODUKTION TILL MAG INTERACTIVE

MAG Interactive är en utvecklare och förläggare av casual-spel för mobila enheter. Bolaget grundades under 2010 och har sitt huvudkontor i Stockholm. Under räkenskapsåret 2016/2017 hade Bolaget i genomsnitt 55 anställda vilka jobbar på en av Bolagets strategiskt belägna studios i Stockholm, Sverige, eller Brighton, Storbritannien. Bolaget utvecklar och publicerar Free-to-play-spel för mobila enheter, där spelarna kan utföra in-app-köp av virtuella varor och spelfördelar. I och med förvärvet av FEO Media, vilket genomfördes i november 2017, adderades omkring 50 ytterligare heltidsanställda till MAG Interactive samt ytterligare en utvecklingsstudio.

MAG Interactive var initialt inriktat på ordspel med

spelet Ruzzle som Bolagets första produkt. Idag ligger dock fokus på den bredare causal-kategorin. Under åren har MAG Interactive utvecklat en återupprepningsbar och analysdriven spelutvecklingsprocess baserad på ett vetenskapligt tillvägagångssätt för att säkerställa kvalitet och hög produktionsfrekvens. Den nuvarande portföljen består av tio spel varav fem är ordspel, ett är pusselspel och fyra är frågesportspel. Nio av MAG Interactives spel har laddats ned mer än en miljon gånger vardera,¹⁾ en stark meritlista primärt hänförlig till Bolagets effektiva process för att utveckla spel. Totalt har Bolagets spel laddats ned över 200 miljoner gånger, en milstolpe som uppnåddes under november 2017 i samband med förvärvet av FEO Media.

MAG INTERACTIVES SPEL



Källa: MAG Interactive.

1) Det tionde spelet Backpacker, lanserades under oktober 2017, varför det ännu inte har laddats ned en miljon gånger.

MAG Interactives spel distribueras genom virtuella applikationsbutiker vilket innebär att spelen når ut globalt med begränsad ansträngning från Bolaget. De största butikerna är Google Play och App Store för operativsystemen Android respektive iOS. Bolaget innehar starka relationer med de huvudsakliga distributörerna, tack vare dess spels höga kvalitet och höga ranking, något som möjliggör för effektiva publicerings- och marknadsföringsaktiviteter.

Under 2016/2017 uppnådde MAG Interactive en nettoomsättning på 335 miljoner kronor¹⁾. Sedan 2014/2015 har nettoomsättningen växt kraftigt med en genomsnittlig årlig tillväxttakt på 48 procent. Under 2016/2017 fördelades nettoomsättningen relativt jämt mellan de två dominerande distributionsplattformarna, Google Play och App Store. Geografiskt sett stod USA tillsammans med Tyskland och Storbritannien för 62 procent av den totala nettoomsättningen under samma period.

FAKTORER SOM PÅVERKAT MAG INTERACTIVES RESULTAT OCH FINANSIELLA STÄLLNING

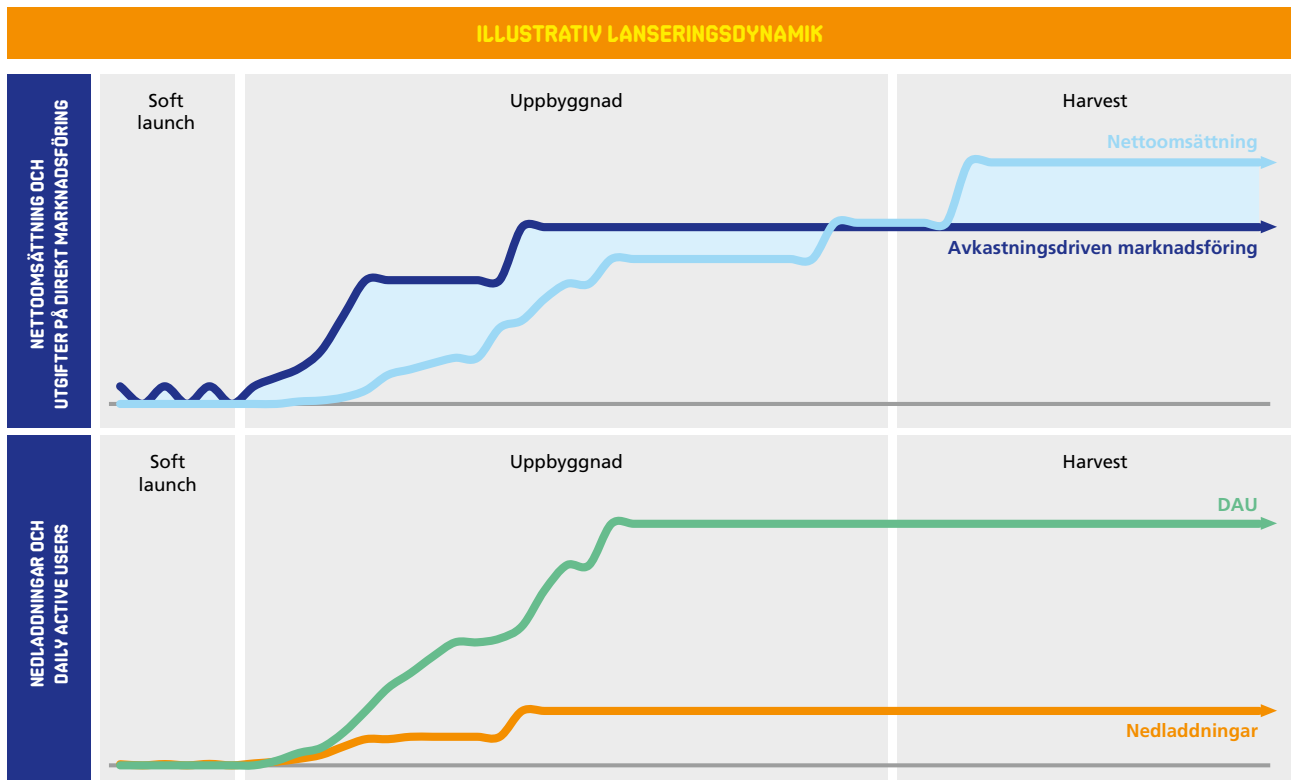
MAG Interactives resultat och finansiella ställning har påverkats och kommer att fortsätta påverkas av ett flertal interna och externa faktorer, varav många är bortom

Bolagets kontroll. Då flera av dessa faktorer historiskt sett har varit volatila är det svårt att förutse MAG Interactives framtida finansiella ställning, och MAG Interactives historiska finansiella ställning kommer inte nödvändigtvis vara indikativ för Bolagets framtida utveckling. Vissa av de faktorer som har haft, eller kan komma att ha, en effekt på resultatet för MAG Interactives verksamhet beskrivs nedan.

NYA SPELLANSERINGAR INOM MARKNADEN FÖR CASUALSPEL

MAG Interactives finansiella utveckling har drivits av flera lyckade spellanseringar samt de lanserade spelens fortsatta utveckling. MAG Interactives framtida utveckling är beroende av Bolagets fortsatta förmåga att utveckla och lansera spel med effektivitet och hög kvalitet, och att dessa förblir populära över en längre tid. Hur framgångsrika spel blir, och när nya spel kan släppas, kommer att variera över tid, varpå framtida finansiella resultat kan skilja sig åt i jämförelse med tidigare kvartal och år.

MAG Interactive delar upp tiden under och efter lansering i tre steg, där varje steg har sin egen dynamik och påverkan på Bolagets finansiella position och spelarbas. Figuren nedan ämnar illustrera hur olika mått vanligtvis utvecklas efter en spellansering.



Not: Grafen är illustrativ och utvecklingen av faktiska spel kan variera från beskrivningen ovan.

Källa: MAG Interactive.

1) Proforma. MAG Interactive inklusive FEO Media.

Soft launch

Under soft launch lanseras det nya spelet inom utvalda geografiska områden i syfte att samla in data innan den fullskaliga lanseringen. Spelarbasen är vanligtvis begränsad i syfte att hålla kostnaden för user acquisition låg. Under soft launch är möjligheten att analysera påverkan på nettoomsättning och lönsamhet begränsad.

Uppbyggnad

Efter spelets fullskaliga lansering går spelet in i uppbyggnadsfasen. Under uppbyggnadsfasen försöker MAG Interactive spendera lika mycket pengar på avkastningsdriven marknadsföring som spelet genererar räknat i nettoomsättning minus avgift till mobilplattform, vilket innebär att bidraget från försäljningsverksamheten hålls nära noll. Som ett resultat av detta kommer, allt annat lika, nettoomsättningen för MAG Interactive att öka vid en spellansering medan EBITDA bibehålls på en stadig nivå varpå EBITDA-marginalen sjunker. Under uppbyggnadsfasen växer spelarbasen med ambitionen att maximera potentialen i harvest-fasen.

Harvest

Harvest-fasen tar vid när det inte längre är möjligt att skala upp utgifter för avkastningsdriven marknadsföring samtidigt som positiv ROI bibehålls. Utgifterna för avkastningsdriven marknadsföring planar ut medan nettoomsättningen fortsätter växa vilket resulterar i ett positivt bidrag från försäljningsverksamheten av de lanserade spelen. Under harvest-fasen når spelarbasen sin fulla potential och fokus övergår till att istället hålla den på samma konstanta nivå. Ambitionen är att ha en så lång harvest-period som möjligt.

Status kring befintlig spelportfölj och pipeline

Tabellen nedan presenterar MAG Interactives befintliga spelportfölj enligt de faser som presenterats ovan. Klassificeringen baseras på MAG Interactives subjektiva bedömning.

Spel	Fas
Word Domination	Soft launch
Backpacker	Uppbyggnad
WordBrain 2	Uppbyggnad
Wordalot	Uppbyggnad
Ruzzle	Harvest
Ruzzle Adventure	Harvest
WordBrain	Harvest
Potion Pop	Harvest
QuizCross	Harvest
Pixduel	Harvest
Quizkampen	Harvest

Källa: MAG Interactive.

LEVERERA SPELARENGAGEMANG OCH RETENTION

MAG Interactives förmåga att engagera spelarna, bibehålla spelarnas intresse samt uppmuntra spelarna till ett regelbundet spelande är viktiga faktorer för att kunna bygga ett nätverk där spelare efterfrågar virtuella varor vilka går att köpa i spelen. För att uppnå detta arbetar Bolaget med verktyg såsom kampanjer, erbjudanden samt evenemang i spelen. Alla dessa verktyg ämnar ge spelarna en känsla av att spelet är levande.

MAG Interactive tror att de sociala komponenterna som är inbyggda i många av Bolagets spel är en bidragande faktor till spelarnas engagemang samt retention av spelare. MAG Interactive menar att det faktum att målgruppen är lojal bidrar till ökad retention. Casual-spelare spelar generellt sett ett nedladdat spel under en längre tidsperiod och har generellt sett endast ett fåtal nedladdade spel på deras enheter.

FORTSATT UTVECKLING AV BEFINTLIGA SPEL

MAG Interactives nuvarande portfölj består av tio framgångsrika spel där alla har nått en mångmiljonpublik. MAG Interactive strävar efter att löpande skapa nytt innehåll till befintliga spel, något som beskrivs i avsnittet "*Verksamhetsbeskrivning – Affärsmodell*". Under 2017 byggdes ett live operations-team upp, baserat i Brighton, Storbritannien, vilket arbetar med utvecklingen av Bolagets befintliga spel. MAG Interactive menar att ett dedikerat live operations-team gör det möjligt för Bolaget att dra nytta av skalfördelar. Live operations-teamet kommer, på ett enhetligt sätt, hantera hela spelportföljen, vilket förväntas öka effektiviteten i hela verksamheten. Teamet kommer därtill att ansvara för alla regelbundna speluppdateringar och återkommande justeringar, vilket innebär att utvecklingsteamet kan lägga all tid och fokus på utveckling av nya spel.

BYGGA OCH BEHÅLLA SPELARBASEN

MAG Interactive har lyckats bygga en stor spelarbas på 7,4 miljoner Monthly Active Users och 1,6 miljoner Daily Active Users per den 31 augusti 2017¹⁾. Sammanlagt har de tio spelen i Bolagets portfölj laddats ned över 200 miljoner gånger. För MAG Interactives fortsatta framgång är det avgörande för Bolaget att lyckas bygga och bibehålla en stor och lojal spelarbas. Storleken på spelarbasen avgör storleken på den grupp som potentiellt kan göra in-app-köp av virtuella varor i applikationen, vilket är drivande för nettoomsättningen.

Bolaget arbetar aktivt med att dels maximera inflödet av nya potentiella spelare samtidigt som man försöker minimera utflödet av befintliga spelare. För att maximera inflödet av spelare använder sig MAG Interactive av olika marknadsföringskanaler vilka inkluderar såväl traditionella

1) Informationen gäller endast för MAG Interactive, och har inte uppdaterats för att inkludera FEO Media.

kanaler, exempelvis TV och sponsrade nyhetsartiklar, som moderna kanaler vilket exempelvis kan vara online-baserade annonsnätverk. Bolaget arbetar efter ett ROI-baserat tillvägagångssätt när man köper spelare, vilket innebär att Bolaget ökar utgifterna när man ser en möjlighet att köpa användare billigare än det förväntade livstidsvärdet av spelare. För att minimera utflödet av spelare använder sig MAG Interactive av korsmarknadsföring. Detta ger Bolaget möjligheten att flytta spelare från ett spel till ett annat inom portföljen, när spelare visar signaler på minskat engagemang.

MONETISERING GENOM IN-APP-KÖP SAMT ANNONSERING

Under räkenskapsåret 2016/2017, kunde 81 procent av MAG Interactives nettoomsättning på 260,4 miljoner kronor hänföras till in-app-köp medan resterande 19 procent genererades från annonsering. Detta indikerar att Bolagets framtida finansiella ställning är beroende av fortsatt framgångsrik monetisering såväl genom in-app-köp som annonsering. Sju av MAG Interactives tio spel är primärt monetiserade genom in-app-köp, medan Ruzzle, Quiz-kampen och Pixduel främst förlitar sig på annonsintäkter.

Framtida monetisering beror på kvaliteten på de spel som MAG Interactive utvecklar och publicerar, samt Bolagets möjlighet att konvertera och behålla spelare som är betalande kunder. Under det fjärde kvartalet av 2016/2017 hade MAG Interactive i genomsnitt 162 000 Monthly Unique Payers. Bolagets ARPAU¹⁾ har varit stabil och uppgick till 0,39 kronor både under Q4 2016/2017 och Q4 2015/2016.²⁾

TILLGÄNGLIGHET AV FÖRVÄRVSKANDIDATER OCH UTVECKLINGSPARTNERS

MAG Interactive har bevisat sig kunna förvärva såväl externt utvecklad IP (WordBrain), som hela spelstudior (Delinquent och FEO Media) och ingå publiceringsavtal (Backpacker). Externa möjligheter såsom strategiska förvärv och ytterligare publiceringsavtal kommer även fortsättningsvis vara en viktig del av Bolagets affärsmodell, vilket innebär att tillgängligheten av möjliga förvärvskandidater samt utvecklingspartners kan ha betydelse för Bolagets finansiella resultat framöver.

Bolagets publicering av Backpacker kan ses som en milstolpe i MAG Interactives utveckling då man går in i en ny del av värdekedjan, som förläggare av externt utvecklade spel. Bolaget tror att den nya affärsmodellen kommer att vara värdefull för MAG Interactive framöver. Publicerade spel påverkar Bolagets finansiella resultat på liknande sätt som internt utvecklade spel, men med en huvudsaklig

skillnad. För publicerade spel betalar förläggaren vanligtvis en avgift till utvecklaren, vilket innebär att de spel som endast publiceras är mindre lönsamma, allt annat lika, i jämförelse med internt utvecklade spel.

KOSTNADER ASSOCIERADE MED VERKSAMHETEN

MAG Interactives historiska och framtida finansiella position beror till stor del på de kostnader som kan hänföras till verksamheten. MAG Interactives största kostnadsposter är försäljningskostnader, avkastningsdriven marknadsföring samt personalkostnader.

Posten försäljningskostnader är rörlig och består till stor del av avgifter till mobilplattformar betalade till Apple och Google. Avgifter till mobilplattformar, motsvarar 30 procent av alla in-app-köp som görs i spelen.

Avkastningsdriven marknadsföring består till största del av kostnader för user acquisition vilket är avgörande för att Bolaget ska kunna nå tillväxt i framtiden. Som beskrivs i avsnittet "*Kommentarer till den finansiella utvecklingen – Faktorer som påverkat MAG Interactives resultat och finansiella ställning – Nya spellanseringar inom marknaden för casualspel*", driver nyligen lanserade spel ökade kostnader inom avkastningsdriven marknadsföring då Bolaget bygger upp en spelarbas för spelet. Mogna spel, å andra sidan, har vanligtvis lägre kostnader för avkastningsdriven marknadsföring då dessa spel redan har en stabil spelarbas.

Personalkostnader är fasta och drivs huvudsakligen av antalet anställda inom Bolaget. Antalet anställda har ökat under de senaste åren, framförallt i samband med förvärvet av Delinquent, ett förvärv som gav Bolaget en andra studio, baserad i Brighton, Storbritannien. I och med förvärvet av FEO Media tillkommer ytterligare 50 anställda till MAG Interactive.

VIKTIGA POSTER I RESULTATRÄKNINGEN NETTOOMSÄTTNING

Nettoomsättningen i MAG Interactive kan härledas till två källor, in-app-köp samt annonsering. In-app-köp kan vara antingen köp av förbrukningsvaror eller permanenta varor. Förbrukningsvaror är vanligtvis mynt eller ledtrådar som spelaren använder i spelet medan permanenta varor köps vid ett tillfälle för att ge en permanent fördel, såsom att betala för att ta bort annonser. Annonseringsintäkter kan i sin tur delas upp i incitament-annonser och interstitial-annonser. Incitament-annonser, vanligtvis videor, ger spelaren en bonus eller en fördel om videon ses i sin helhet, medan interstitial-annonser kan vara statiska alternativt kortare videor vilka dyker upp på spelskärmen med möjligheten att stängas ned av spelarna om så önskas.

1) Average Revenue Per Daily Active User.

2) Informationen gäller endast för MAG Interactive, och har inte uppdaterats för att inkludera FEO Media.

AKTIVERAT ARBETE FÖR EGEN RÄKNING

Utvecklingskostnader som är direkt hänförliga till utveckling och test av spel för mobilplattformar, och som ligger under MAG Interactives kontroll, aktiveras som en immateriell tillgång. Kostnaderna aktiveras under soft launch-fasen fram till att spelet överlämnas från utvecklingsteamet till live operations-teamet. Kostnader för att underhålla spel för olika mobilplattformar kostnadsförs i takt med att de uppstår.

ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

Övriga rörelseintäkter innefattar framförallt valutakursvinster och andra intäkter, vilka inte kan hänföras till aktiviteter relaterade till försäljning av produkter.

FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Försäljningskostnader består framförallt av avgifter till mobilplattformar som betalas till Apple och Google för App Store respektive Google Play. Avgifter till mobilplattformar uppgår ungefär till 30 procent av alla in-app-köp som görs på respektive plattform. Inkluderade i försäljningskostnader är också avgifter för publicering, serverkostnader samt Business Intelligence-kostnader.

AVKASTNINGSDRIVEN MARKNADSFÖRING

Avkastningsdriven marknadsföring kan hänföras till marknadsföringskostnader av spel och där resultaten är mätbara. Avkastningsdriven marknadsföring består av kostnader för såväl marknadsföring via digitala nätverk såsom Facebook, Google och andra mobila annonseringsnätverk som traditionella kanaler, exempelvis TV.

ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

Övriga externa kostnader består framförallt av hyra, konsultavgifter och kostnader för PR.

PERSONALKOSTNADER

Personalkostnader är hänförliga till MAG Interactives anställda och består framförallt av löner. De flesta anställda är heltidsanställda men externa resurser tas in vid behov.

AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR

MAG Interactive applicerar en linjär avskrivningsmetod över tillgångarnas livstid. Tillgångarnas restvärde och livstid på tillgången analyseras i slutet av varje rapporteringsperiod och justeras vid behov. Utrustning skrivs av linjärt över fem år. Förvärvade immateriella rättigheter till spel för mobilplattformar har en definierbar livstid och avskrivning sker linjärt över ett till tre år. Kostnader för att underhålla spelen kostnadsförs i takt med att de uppstår. För aktiverade utvecklingskostnader sker avskrivning över den estimerade livstiden, vilken inte sträcker sig längre än tre år. Avskrivning av sådana tillgångar påbörjas så snart kostnaderna aktiveras.

FINANSIELLA INTÄKTER

Finansiella intäkter består framförallt av valutakursvinster på kortfristiga fordringar, ränteintäkter på likvida medel samt andra långfristiga värdepappersinnehav.

FINANSIELLA KOSTNADER

Finansiella kostnader består framförallt av valutakursförluster på kortfristiga fordringar.

INKOMSTSKATT

Inkomstskatt inkluderar all inkomstskatt betalad för året samt total uppskjuten skatt.

INVESTERINGAR

MAG Interactives investeringar under de senaste tre åren har framförallt bestått av investeringar i förvärv. Under 2014/2015 påverkades Bolagets finansiella position framförallt av förvärven av WordBrain och Delinquent, vilket framgår av tabellen nedan. Utöver förvärven har MAG Interactives historiska investeringar också inkluderat förändringar i långfristiga fordringar samt värdepappersinnehav. Det finns för tillfället inga beslut vad gäller pågående eller framtida investeringar vilka kommer ha särskild påverkan på verksamheten.

Följande tabell presenterar MAG Interactives investeringar för räkenskapsåren som täcks av Bolagets historiska finansiella information i Prospektet.

För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti

(miljoner kronor)	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	3,1	–	0,2
Investeringar i immateriella tillgångar	–	–	5,0
Förvärv av dotterbolag *	–	–	11,9
Förändring i värdepappersinnehav	3,0	0,0	4,0
Förändring i långfristiga fordringar	–	1,8	0,0
Totala investeringar	6,1	1,9	21,2

* Efter avdrag för förvärvade likvida medel.

Källa: MAG Interactive.

VIKTIGA OPERATIONELLA MÅTT FÖR VERKSAMHETEN

För att kontinuerligt kunna utvärdera det befintliga spelarnätverket följer MAG Interactive löpande upp flera operationella mått. Dessa mått ger MAG Interactive möjlighet att mäta Bolagets prestation samt utvärdera pågående trender och tillväxtpotentialer. Bolaget har valt att rapportera och följa nedan presenterade verksamhetsmått då dessa anses mest relevanta för att förstå MAG Interactive: Daily Active Users ("DAU"), Monthly Active Users ("MAU"), Monthly Unique Payers ("MUP") och Average Revenue Per Daily Active User ("ARPDau"). Måtten presenteras på kvartalsbasis och kommer i fortsättningen redovisas på samma sätt med samma frekvens. Följande avsnitt presenterar respektive mått med utveckling sedan första kvartalet 2015/2016. De verksamhetsmått som presenteras i Prospektet har hämtats från Bolagets interna system och har därmed inte reviderats.

Daily Active Users

(Tusental)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Q1	1 553	1 730	1 449
Q2	1 785	2 097	1 584
Q3	1 787	1 890	1 488
Q4	1 608	1 415	1 526

Källa: MAG Interactive.

DAU representerar ett särskilt viktigt mått för Bolaget på grund av behovet att kunna mäta och utvärdera användarengagemanget och retention. Även om DAU inte är detsamma som monetisering så är det en fundamental drivare av monetisering vilket gör det till ett viktigt verksamhetsmått för MAG Interactive. DAU är också den främsta källan till information om utfall av diverse marknadsinitiativ. Under det andra kvartalet år 2015/2016 hade Bolaget en ökning på 331 000 Daily Active Users, vilket förklaras av de omfattande marknadsföringsaktiviteterna som genomfördes i relation till WordBrain under denna period. Under perioder med omfattande marknadsföring ökar DAU-nivåerna under en tid för att sedan återgå till normala nivåer. Dessa intensiva flöden av nya spelare har vanligtvis en positiv

Monthly Active Users

(Tusental)	För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti		
	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Q1	6 696	7 265	5 271
Q2	7 427	9 353	6 025
Q3	7 997	8 784	5 282
Q4	7 392	6 672	6 221

Källa: MAG Interactive.

DAILY ACTIVE USERS (DAU) OCH MONTHLY ACTIVE USERS (MAU)

DAU hänvisar till medelantalet aktiva användare som dagligen spelar MAG Interactives respektive spel. Måttet är beräknat baserat på antalet unika användare per dag och spel, oavsett plattform. Total DAU för MAG Interactive är summan av DAU för respektive spel. Bolaget kan därför visa antalet användare som har spelat ett av MAG Interactives spel under vilken dag som helst, och användare som spelar mer än ett spel under en dag räknas som en DAU för varje sådant spel. Genomsnittlig DAU beräknas som summan av Daily Active Users för varje dag under kvartalet delat med antalet dagar under motsvarande kvartal. Den historiska utvecklingen av Bolagets DAU visas nedan.

effekt på nettoomsättningen och lönsamheten under efterföljande månader och kvartal.

MAU definieras som månatligt aktiva spelare som spelar respektive spel under en tidsperiod på 30 dagar. Total MAU för MAG Interactive är summan av MAU för samtliga spel. MAG Interactive följer Monthly Active Users för att kunna mäta det regelbundna användarengagemanget samt övergripande trender i spelarnätverken. Likt DAU beräknas MAU som det unika antalet användare för respektive månad och spel oavsett plattform. Genomsnittligt MAU för en specifik period beräknas genom att beräkna genomsnittligt MAU för månaderna som inkluderas i perioden. Följande tabell visar den historiska utvecklingen för MAG Interactives MAU under de tolv senaste kvartalen.

MONTHLY UNIQUE PAYERS (MUP)

MUP eller månadsvisa unika köpare är ett mått som beräknas som det totala antalet unika spelare som under en månad spenderar pengar i MAG Interactives respektive spel. Total MUP för MAG Interactive är summan av MUP för samtliga spel. Till skillnad från MAU ger MUP en tydlig bild över monetiseringen i spelen. Att mäta och analysera antalet spelare som genomför köp är värdefullt i syfte att kunna

bedöma spelens monetisering. MUP är därtill nära relaterat till Bolagets förmåga att öka andelen spelare som genomför in-app-köp i Bolagets spel. För att beräkna ett genomsnitt över en period beräknar MAG Interactive genomsnittligt MUP för månaderna som ingår i perioden. För MAG Interactive följer utvecklingsmönstret för MUP det för MAU och DAU, vilket kan läsas av i tabellen nedan. Positiv MUP-utveckling under perioden följer samma mönster som det för MAU och DAU.

Monthly Unique Payers**(Tusental)****För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti**

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Q1	174	170	7
Q2	194	221	13
Q3	201	208	17
Q4	162	161	49

Källa: MAG Interactive.

AVERAGE REVENUE PER DAILY ACTIVE USER (ARPD AU)

ARPD AU definieras som genomsnittlig nettoomsättning per Daily Active User och beräknas av MAG Interactive genom att dela den dagliga nettoomsättningen med DAU för en given dag. Då ARPD AU presenteras som ett genomsnitt för en längre period delar Bolaget den genomsnittliga nettoomsättningen för en period med genomsnittet DAU under samma period. ARPD AU-måttet är ett värdefullt mått för att MAG Interactive ska kunna bedöma den övergripande monetiseringen i spelarnätverket på daglig basis.

Tillväxt i ARPD AU kan främst hänföras till tre faktorer; ökning i andelen spelare som väljer att genomföra köp,

ökning i den genomsnittliga storleken för varje köp, vilket innebär att betalande spelare i genomsnitt betalar mer, samt till förbättrad effektivitet i skapandet av annonsintäkter. Medan DAU, MAU och MUP vanligtvis ökar under perioder med höga kostnader för avkastningsdriven marknadsföring, följer ARPD AU ett något annorlunda mönster. Detta beror till stor del på det faktum att alla slags spelare attraheras under perioder av intensiv marknadsföring, med ett större antal spelare som laddar ned spelen på grund av nyfikenhet än spelare som laddar ned spelen för att faktiskt fortsätta spela det.

Average Revenue Per Daily Active User**(Kronor)****För räkenskapsåret som avslutades den 31 augusti**

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Q1	0,43	0,44	0,15
Q2	0,42	0,40	0,22
Q3	0,46	0,39	0,30
Q4	0,39	0,39	0,42

Not: Under 2014/2015 hade MAG Interactive annan försäljning om 1,4 miljoner kronor vilken inte är inkluderad i ARPD AU beräkningen.

Källa: MAG Interactive.

JÄMFÖRELSE MELLAN PERIODER

JÄMFÖRELSE MELLAN RÄKENSKAPSÅREN 2016/2017 OCH 2015/2016

Nettoomsättning

Under 2016/2017 minskade MAG Interactives nettoomsättning med 3,6 miljoner kronor till 260,4 miljoner kronor, jämfört med 264,0 miljoner kronor under 2015/2016. Försäljning i spel minskade med 8,0 miljoner kronor, från 218,9 miljoner kronor under 2015/2016 till 210,9 miljoner kronor under 2016/2017. Annonsintäkter växte med 4,4 miljoner kronor under året, från 45,0 miljoner kronor under 2015/2016 till 49,4 miljoner kronor under 2016/2017. Till skillnad från 2015/2016, då endast Ruzzle och WordBrain bidrog med väsentlig omsättning, utgjordes nettoomsättningen under räkenskapsåret 2016/2017 av bidrag från fyra spel. Bolaget lanserade inte något nytt spel under räkenskapsåret. Fokus har istället lagts på förberedelser för införandet av live operations-teamet, vilket inkluderat bland annat omskrivning av spelen samt systematisering och byggande av verktyg. I och med detta har tillväxten i intäkter minskat i jämförelse med tidigare år.

Bidrag från försäljningsverksamheten

Bidrag från försäljningsverksamheten minskade från 103,7 miljoner kronor under 2015/2016 till 86,0 miljoner kronor under 2016/2017, varpå marginalen av bidraget från försäljningsverksamheten föll från 39,3 procent till 33,0 procent. Förutom en lägre nettoomsättning påverkades bidraget från försäljningsverksamheten även av att avkastningsdriven marknadsföring ökade från 94,6 miljoner kronor under 2015/2016 till 111,1 miljoner kronor under 2016/2017. Resultatet av en lägre nettoomsättning men med fortsatt fokus på avkastningsdriven marknadsföring har drivit ner det totala bidraget från försäljningsverksamheten.

Avgiften för mobilplattformar har minskat, från 65,7 miljoner kronor till 63,3 miljoner kronor, som en konsekvens av att försäljning i spel minskat under 2016/2017.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet minskade med 32,9 miljoner kronor, från 37,0 miljoner kronor under 2015/2016 till 4,1 miljoner kronor under 2016/2017. Utvecklingen förklaras främst av en ökning av rörelsens kostnader, såväl avkastningsdriven marknadsföring (som beskrivs ovan) som personalkostnader, samt ökade avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.

Personalkostnader ökade med totalt 4,6 miljoner kronor, från 37,8 miljoner kronor under 2015/2016 till 42,4 miljoner kronor under 2016/2017. Ökningen i personalkostnader beror till stor del av ökningen i personal för utvecklingen av det live operations-team som byggts upp under året, samt uppbyggnad av funktioner som analys och marknadsföring.

Bolaget har under året rekryterat inom serverutveckling, marknadsföring, innehållsgenerering, lokalisering samt utvecklare till live operations-teamet. Totalt har antalet anställda ökat från 47 anställda i genomsnitt under 2015/2016 till 55 anställda i genomsnitt under 2016/2017.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar ökade med åtta miljoner kronor, från 15,0 miljoner kronor till 23,0 miljoner kronor under 2016/2017. Ökningen kan främst hänföras till ökade avskrivningar och nedskrivningar av aktiverade utvecklingskostnader.

Resultat före skatt

Som en konsekvens av tidigare nämnd information i kombination med något lägre finansiella intäkter samt något högre finansiella kostnader, har resultatet före skatt minskat med 34,0 miljoner kronor under året, från 37,6 miljoner kronor under 2015/2016 till 3,6 miljoner kronor under 2016/2017. Finansiella intäkter minskade från 0,6 miljoner kronor under 2015/2016 till 0,1 miljoner kronor under 2016/2017 medan finansiella kostnader ökade från 0,0 miljoner kronor till 0,7 miljoner kronor, främst hänförligt till mindre gynnsamma växlingskurser.

Årets resultat

Som ett resultat av nedgången i resultat före skatt minskade även resultatet för året från 29,3 miljoner kronor under 2015/2016 till 0,6 miljoner kronor under 2016/2017.

Kassaflöde från den löpande verksamheten

Kassaflöde från den löpande verksamheten minskade mellan 2015/2016 och 2016/2017, från 27,7 miljoner kronor till 9,1 miljoner kronor. Minskningen har främst drivits av förändringen i resultat före finansiella poster, vilken minskade från 37,0 miljoner kronor under 2015/2016 till 4,1 miljoner kronor under 2016/2017. Anledningen är främst kopplad till ökade rörelsekostnader, vilket beskrivs ovan.

Kassaflöde från investeringsverksamheten

Kassaflöde från investeringsaktiviteter minskade från -1,9 miljoner kronor under 2015/2016 till -6,1 miljoner kronor under 2016/2017. Minskningen är främst relaterad till investeringar i det nya kontoret i Stockholm, samt förändring i värdepappersinnehav.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten

Kassaflöde från finansieringsverksamheten minskade från -7,5 miljoner kronor under 2015/2016 till -13,7 miljoner kronor under 2016/2017. Minskningen beror främst på Bolagets utdelning, där MAG Interactive under året delade ut 14,9 miljoner kronor till aktieägarna, samtidigt som inga aktier återköptes.

JÄMFÖRELSE MELLAN RÄKENSKAPSÅREN 2015/2016 OCH 2014/2015

Nettoomsättning

MAG Interactives nettoomsättning ökade med 111,0 miljoner kronor från 153,0 miljoner kronor under 2014/2015 till 264,0 miljoner kronor under 2015/2016, motsvarande en årlig tillväxt på 72,5 procent. Ökningen var framförallt en effekt av den starka tillväxten i WordBrain. Därtill genomfördes två förvärv under räkenskapsåret. I september 2014 förvärvade MAG Interactive spelet WordBrain och i juli 2015 förvärvades spelstudion Delinquent. Sedan förvärvet av WordBrain har antalet nedladdningar för spelet ökat från en miljon till 40 miljoner nedladdningar vilket uppnåddes i augusti 2017, något som också har ökat det totala antalet DAU för MAG Interactive. Ökningen i nettoomsättning har främst drivits av de spel som monetiseras via in-app-köp, med en nettoomsättning från in-app-köp som växt från 105,8 miljoner kronor till 218,9 miljoner kronor mellan år 2014/2015 och 2015/2016.

Bidrag från försäljningsverksamheten

Bidrag från försäljningsverksamheten ökade mellan år 2014/2015 och 2015/2016, från 89,7 miljoner kronor till 103,7 miljoner kronor. Marginalen av bidraget från försäljningsverksamheten föll från 58,6 procent till 39,3 procent mellan år 2014/2015 och 2015/2016 som en konsekvens av höga kostnader för avkastningsdriven marknadsföring relaterade till WordBrains tillväxt.

Avkastningsdriven marknadsföring ökade från 31,3 miljoner kronor under år 2014/2015 till 94,6 miljoner kronor under 2015/2016 vilket främst kan hänföras till WordBrain. Utöver WordBrain lanserade Bolaget spelet Wordalot och WordBrain 2 under andra halvan av 2015/2016 vilket även det bidrog till ökningen av avkastningsdriven marknadsföring under 2015/2016 i jämförelse med 2014/2015.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet minskade med 8,2 miljoner kronor, från 45,2 miljoner kronor under 2014/2015 till 37,0 miljoner kronor under 2015/2016. Minskningen kan förklaras av tre faktorer; ökade kostnader relaterade till avkastningsdriven marknadsföring (som beskrivet ovan), ökade personalkostnader samt ökade avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.

Personalkostnader ökade från 30,9 miljoner kronor under 2014/2015 till 37,8 miljoner kronor under 2015/2016. Ökningen är nära korrelerad med ökningen i antalet heltidsanställda från i genomsnitt 34 anställda under 2014/2015 till i genomsnitt 47 anställda under 2015/2016.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar ökade från 4,7 miljoner kronor under 2014/2015 till 15,0 miljoner kronor under 2015/2016. Ökningen beror främst på avskrivningar av förvärvade immateriella rättigheter och avskrivningar av aktiverade utvecklingskostnader.

Resultat före skatt

Resultat före skatt minskade mellan räkenskapsåren, från 51,1 miljoner kronor under 2014/2015 till 37,6 miljoner kronor under 2015/2016. Minskningen är, utöver informationen som angivits ovan, hänförlig till lägre finansiella intäkter under 2015/2016 i jämförelse med föregående period som en effekt av mindre gynnsamma växlingskurser.

Årets resultat

Som ett resultat av nedgången i resultat före skatt minskade också resultatet för året från 39,0 miljoner kronor under 2014/2015 till 29,3 miljoner kronor under 2015/2016.

Kassaflöde från den löpande verksamheten

Kassaflöde från den löpande verksamheten mer än dubblades mellan 2014/2015 och 2015/2016, från 12,4 miljoner kronor under 2014/2015 till 27,7 miljoner kronor under 2015/2016. Ökningen har främst drivits av förändringen i rörelsekapitalet, vilket kan förklaras av lägre förutbetalda kostnader, främst relaterade till avkastningsdriven marknadsföring, lägre upplupna intäkter samt lägre personarelaterade skulder.

Kassaflöde från investeringsverksamheten

Kassaflöde från investeringsaktiviteter ökade från -21,2 miljoner kronor under 2014/2015 till -1,9 miljoner kronor under 2015/2016. Ökningen är främst relaterad till förvärvet av WordBrain och Delinquent.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter minskade från 0,0 miljoner kronor under 2014/2015 till -7,5 miljoner kronor under 2015/2016. Minskningen kan främst hänföras till inlösen av 37 500 aktier vilka ägdes av Roger Skagerwall AB.

KAPITALISERING, SKULDSÄTTNING OCH ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

Tabellerna i detta avsnitt beskriver MAG Interactives kapitalisering och nettoskuldsättning per den 31 augusti 2017, det vill säga den sista rapporteringsdagen före Erbjudandet. Samtlig information i tabellerna nedan utgörs av icke reviderad finansiell information. Informationen som presenteras nedan bör läsas tillsammans med avsnittet "Kommentarer till den finansiella utvecklingen" och Bolagets konsoliderade koncernredovisning med tillhörande noter som är införda på annan plats i Prospektet.

KAPITALISERING

Belopp i TSEK	
Kortfristiga skulder	
Mot borgen	0
Mot säkerhet	0
Utan garanti/borgen eller annan säkerhet	26 552
Summa kortfristiga skulder	26 552
Långfristiga skulder	
Mot borgen	0
Mot säkerhet	0
Utan garanti/borgen eller annan säkerhet	14 652
Summa långfristiga skulder	14 652
Eget kapital	
Aktiekapital	50
Reserver	-3 840
Balanserade vinstmedel	102 697
Summa eget kapital	98 907

PENSIONSÅTAGANDEN

Koncernen har avgiftsbestämda pensionsplaner. En avgiftsbestämd pensionsplan är en pensionsplan enligt vilken Koncernen betalar fasta avgifter till en separat juridisk enhet. Koncernen har inte några rättsliga eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter om denna juridiska enhet inte har tillräckliga tillgångar för att betala alla ersättningar till anställda som hänger samman med de anställdas tjänstgöring under innevarande eller tidigare perioder. Avgifterna redovisas som personalkostnader när de förfaller till betalning. Förutbetalda avgifter redovisas som en tillgång i den utsträckning som kontant återbetalning eller minskning av framtida betalningar kan komma Koncernen tillgodo.

NETTOSKULDSÄTTNING

Belopp i TSEK	
A. Kassa	40 561
B. Övriga likvida medel	0
C. Lätt realiserbara värdepapper	19 018
D. Likviditet (A) + (B) + (C)	59 579
E. Kortfristiga finansiella fordringar	0
F. Kortfristiga banklån	0
G. Kortfristig andel av långfristiga skulder	0
H. Övriga kortfristiga finansiella skulder	0
I. Kortfristiga räntebärande skulder (F) + (G) + (H)	0
J. Netto kortfristig skuldsättning (I) - (E) - (D)	-59 579
K. Långfristiga banklån	0
L. Emitterade obligationer	0
M. Övriga långfristiga lån	0
N. Långfristig finansiell skuldsättning (K) + (L) + (M)	0
O. Nettoskuldsättning (J) + (N)	-59 579

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER DEN 31 AUGUSTI 2017

Tabellerna här ovan reflekterar inte händelser som har inträffat efter den 31 augusti 2017. Se därför nedan en beskrivning av händelser av materiell betydelse för Bolaget som har inträffat efter den 31 augusti 2017.

Den 27 september 2017 beslutade styrelsen för MAG Interactive, med bemyndigande från den extra bolagsstämman som hölls den 28 februari 2017, att emittera 144 375 teckningsoptioner till vissa av säljarna av aktierna i Delinquent. För ytterligare information om emissionen av teckningsoptionerna, se kapitlet "Bolagsstyrning – Ersättning till styrelseledamöter och ledande befattningshavare – Ersättning till den verkställande direktören och andra ledande befattningshavare – Teckningsoptionsprogram – Teckningsoptioner till säljarna av aktierna i Delinquent".

Den 9 oktober 2017 åtog sig Swedbank Robur Fonder AB, för Swedbank Robur Ny Teknik och Swedbank Robur Microcap, genom ett teckningsbrev ställt till Bolaget och de övriga aktieägarna i Bolaget vid tidpunkten för Prospektet (tillsammans de "Nuvarande Aktieägarna"), att teckna och betala för upp till 1 811 764 stamaktier i MAG Interactive, till ett pris per aktie uppgående till 44,1558 kronor, villkorat av att MAG Interactive inom 28 dagar från brevets datum uppfyllde vissa villkor. Aktierna emitterades och betalades för den 3 november 2017 och aktiekapitalsökningen i MAG Interactive registrerades hos Bolagsverket den 7 november 2017. Emissionen genomfördes i syfte att finansiera förvärvet av FEO Media, vilket beskrivs närmare nedan.

Den 18 oktober 2017 ingick Bolaget ett avtal med de tidigare ägarna av FEO Media om att förvärva samtliga aktier i FEO Media. Förvärvet genomfördes den 7 november 2017. För ytterligare information angående aktieöverlåtelsen, se kapitlet "*Legala frågor och kompletterande information – Väsentliga avtal – Aktieöverlåtelseavtal med de tidigare ägarna av FEO Media AB*".

Den 18 oktober 2017, i samband med och i syfte att finansiera förvärvet av aktier i FEO Media, ingick Bolaget ett avtal med Danske Bank om att Danske Bank ska tillhandahålla Bolaget ett lån uppgående till 35 000 000 kronor. För ytterligare information, se avsnittet "*Kapitalisering, skuldsättning och övrig finansiell information – Kapitalstruktur i samband med Erbjudandet*".

MATERIELLA TILLGÅNGAR

Den 31 augusti 2017 uppgick det redovisade värdet av bolagets materiella tillgångar till 2 699 000 kronor, primärt bestående av inventarier, utrustning och installationer. 3 093 000 kronor investerades i materiella tillgångar och avskrivningar uppgående till 802 000 kronor gjordes under räkenskapsåret som avslutades 31 augusti 2017.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Den 31 augusti 2017 uppgick värdet av Bolagets immateriella tillgångar till ett redovisat värde om 38 952 000 kronor, vilket primärt bestod av balanserade utgifter för utvecklingsarbete till ett bokfört värde om 26 481 000 kronor, goodwill om 7 976 000 kronor samt förvärvade intellektuella rättigheter om 4 495 000 kronor.

KAPITALSTRUKTUR I SAMBAND MED ERBJUDANDET

Den 18 oktober 2017, i samband med förvärvet av aktier i FEO Media, ingick Bolaget ett avtal med Danske Bank om att Danske Bank ska tillhandahålla Bolaget ett lån uppgående till 35 000 000 kronor ("Lånet"). Lånet tillhandahölls Bolaget den 13 november 2017. Lånet ska amorteras kvartalsvis under åtta kvartal, med start det tredje kvartalet 2018 och sista amortering det andra kvartalet 2020. Lånet löper med en ränta uppgående till två procent. Utöver Lånet från Danske Bank har Bolaget ingen extern finansiering i samband med Erbjudandet.

RÖRELSEKAPITAL

Bolagets bedömning är att dess tillgängliga rörelsekapital är tillräckligt för att möta Bolagets behov under åtminstone tolv månadersperioden efter dagen för Prospektet. Rörelsekapital avser i denna bemärkelse Bolagets möjlighet att erhålla tillgång till likvida medel för att fullgöra sina betalningsförpliktelser i den takt de förfaller till betalning.

KONTRAKTUELLA FÖRPLIKTELSER

Bolaget hyr dess kontor och kontorsmateriel och är bundet av leasingavtal utan möjlighet till uppsägning. Hyres- och leasingavtalens längd varierar mellan ett och fem år och ett flertal av dessa avtal kan förlängas genom betalning av en marknadsmässig ersättning.

STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISORER

STYRELSEN

Enligt bolagsordningen för MAG Interactive ska styrelsen bestå av fem till tio styrelsemedlemmar som utses av bolagsstämman, utan suppleanter. Styrelsen i MAG Interactive består av sex styrelsemedlemmar utsedda av bolagsstämman för perioden tills slutet av årsstämman som ska hållas 2018 för räkenskapsåret 2017/2018¹⁾.

Styrelsen i MAG Interactive

Namn	Position	Födelseår	Vald	Oberoende av	
				Bolaget	Bolagets större aktieägare
Walter Masalin	Ordförande	1982	2014 ¹⁾	Ja	Ja
Daniel Hasselberg	Ledamot	1973	2014	Nej	Nej
Kaj Nygren	Ledamot	1970	2010	Nej	Nej
Johan Persson	Ledamot	1981	2010	Nej	Ja
Teemu Huuhtanen	Ledamot	1971	2013	Ja	Ja
Michael Hjorth	Ledamot	1963	2017	Ja	Ja

1) Styrelseledamot sedan 2013.

WALTER MASALIN (född 1982)

Walter Masalin är ordförande i styrelsen för MAG Interactive sedan 2014.

Walter Masalin är också styrelseordförande i Evarasto Solutions Oy, styrelseledamot i Biowink GmbH och Lifesum AB, samt partner på Nokia Growth Partners.

Under de senaste fem åren har Walter Masalin varit, men är inte längre, styrelseledamot i Cronvall Oy och Cron-Tek Oy.

Walter Masalin har en masterexamen i teknisk fysik från Tekniska högskolan TKK och en masterexamen i ekonomi från Helsingfors universitet, och har även studerat ekonomi och psykologi vid Harvard University.

Walter Masalin äger inga aktier i Bolaget.

DANIEL HASSELBERG (född 1973)

Daniel Hasselberg är styrelseledamot i MAG Interactive sedan 2014 och verkställande direktör för MAG Interactive sedan 2013. Daniel Hasselberg var även styrelseordförande för MAG Interactive mellan åren 2010 och 2013. För ytterligare information, se avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer – Ledande befattningshavare – Daniel Hasselberg" nedan.

KAJ NYGREN (född 1970)

Kaj Nygren är styrelseledamot i MAG Interactive sedan 2010 och utvecklingsansvarig för MAG Interactive sedan 2010. För ytterligare information, se avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer – Ledande befattningshavare – Kaj Nygren" nedan.

JOHAN PERSSON (född 1981)

Johan Persson är styrelseledamot i MAG Interactive sedan 2010 och produktansvarig för MAG Interactive sedan 2010. För ytterligare information, se avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer – Ledande befattningshavare – Johan Persson" nedan.

1) Bolagets räkenskapsår är 1 september – 31 augusti.

TEEMU HUUHTANEN (född 1971)

Teemu Huuhtanen är styrelseledamot i MAG Interactive sedan 2013.

Teemu Huuhtanen är också verkställande direktör för Next Games Oyj, styrelseledamot i Armada Interactive Oy, Pilke Helsinki Oy, Rabbit Films Oy, och Vaah Holdings Oy, samt styrelsesuppleant i Dark May Oy och Helsinki Game-Works Oy.

Under de senaste fem åren har Teemu Huuhtanen varit, men är inte längre, Vice President Mergers & Acquisitions för Rovio Entertainment Oyj samt Executive Vice President Markering and Business Development för Sulake Corporation Oy.

Teemu Huuhtanen har en kandidatexamen i företagsekonomi från Preston University.

Teemu Huuhtanen innehar 200 000 köpoptioner i Bolaget, vilka är utställda av Mobile Access Group Sweden AB. För ytterligare information om köpoptionerna, se avsnittet "Aktiekapital och ägarförhållanden – Utnyttjande av köpoptioner".

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Tabellen nedan listar namn, position, födelseår och år när den denne anställdes i sin nuvarande position för de ledande befattningshavarna i MAG Interactive.

Ledande befattningshavare i MAG Interactive

Namn	Position	Födelseår	Anställd i nuvarande position sedan
Daniel Hasselberg	Verkställande direktör	1973	2013 ¹⁾
Magnus Wiklander	Finansdirektör	1973	2017
Kaj Nygren	Utvecklingsansvarig	1970	2010
Johan Persson	Produktansvarig	1981	2010
David Amor	Chef för spelstudion i Storbritannien	1972	2015 ²⁾

1) Ledande befattningshavare sedan 2010. Daniel Hasselberg var tidigare produktchef.

2) Anställd hos Delinquent sedan 2014.

DANIEL HASSELBERG (född 1973)

Daniel Hasselberg är verkställande direktör för MAG Interactive sedan 2013.

Daniel Hasselberg är också styrelseledamot i MAG Games Limited, MAG Interactive, Mobile Access Group Sweden AB och NMO Invest AB.

Under de senaste fem åren har Daniel Hasselberg varit, men är inte längre, styrelsesuppleant i Gaming on the Tail AB.

Daniel Hasselberg har en masterexamen i teknisk fysik från Uppsala universitet.

Daniel Hasselberg äger 4 015 195 aktier i Bolaget genom det av honom helägda bolaget NMO Invest AB. NMO Invest AB äger även 37,8 procent av aktierna i Mobile Access Group Sweden AB, vilket i sin tur äger 600 720 aktier¹⁾ i Bolaget.

1) Mobile Access Group Sweden AB:s aktier i Bolaget kommer att användas för utnyttjande av köpoptioner som innehas av bland annat nyckelpersoner och andra anställda i Koncernen. För ytterligare information om köpoptionerna, se avsnittet "Aktiekapital och ägarförhållanden – Utnyttjande av köpoptioner".

MICHAEL HJORTH (född 1963)

Michael Hjorth är styrelseledamot i MAG Interactive sedan 2017.

Michael Hjorth är också styrelseordförande i Mäklarappen Sverige AB och Starbreeze AB, samt styrelseledamot i Ftrack AB, Indian Nation Aktiebolag, Starbreeze Production AB, Starbreeze Publishing AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Ventures AB, samt Starbreeze VR AB.

Under de senaste fem åren har Michael Hjorth varit, men är inte längre, styrelseordförande i Starbreeze Production AB, Starbreeze Publishing AB, och Starbreeze Studios AB, styrelseordförande och styrelseledamot i Tre Vänner Film AB, styrelseledamot i Sensori AB (publ), SF Studios Production AB, Starbreeze AB, och Tre Vänner Aktiebolag, samt styrelsesuppleant i DigiStrat AB och Fifi Holding AB.

Michael Hjorth har en filosofie kandidat från Bard College, New York, USA.

Michael Hjorth äger 40 000 aktier i Bolaget genom det av honom helägda bolaget Indian Nation Aktiebolag.

MAGNUS WIKLANDER (född 1973)

Magnus Wiklander är finansdirektör för MAG Interactive sedan 2017.

Magnus Wiklander är också styrelsesuppleant i Widespace Holding AB.

Under de senaste fem åren har Magnus Wiklander varit, men är inte längre, styrelseledamot i M Wiklander AB samt finansdirektör för Widespace AB.

Magnus Wiklander har en masterexamen i teknisk fysik från Chalmers Tekniska Högskola, samt en masterexamen i avancerad kommunikation från Imperial College.

Magnus Wiklander innehar 30 000 köpoptioner, vilka är utställda av Mobile Access Group Sweden AB. För ytterligare information om köpoptionerna, se avsnittet "Aktiekapital och ägarförhållanden – Utnyttjande av köpoptioner". Magnus Wiklander innehar även 163 175 teckningsoptioner i Bolaget.

KAJ NYGREN (född 1970)

Kaj Nygren är utvecklingsansvarig för MAG Interactive sedan 2010.

Kaj Nygren är också styrelseledamot i MAG Games Limited, MAG Interactive, Mobile Access Group Sweden AB och Playful Days AB.

Kaj Nygren har en masterexamen i datateknik från Kungliga Tekniska Högskolan (KTH).

Kaj Nygren äger 4 027 252 aktier i Bolaget genom det av honom helägda bolaget Playful Days AB. Playful Days AB äger även 37,9 procent av aktierna i Mobile Access Group Sweden AB, vilket i sin tur äger 600 720 aktier¹⁾ i Bolaget.

JOHAN PERSSON (född 1981)

Johan Persson är produktansvarig för MAG Interactive sedan 2010.

Johan Persson är också styrelseordförande i Gumbler AB, samt styrelseledamot i MAG Interactive och Johan Persson Holding AB.

Johan Persson har studerat magisterprogrammet i datavetenskap vid Uppsala universitet.

Johan Persson äger 1 826 080 aktier i Bolaget.

DAVID AMOR (född 1972)

David Amor är chef för MAG Interactives spelstudio i Storbritannien sedan 2015.

David Amor är också styrelseledamot i 126 Marine Parade (Brighton) Limited, Picnic Games Limited, Sabre Studios Limited, och Sentinel Studios Limited.

Under de senaste fem åren har David Amor varit, men är inte längre, styrelseledamot i Delinquent Interactive Limited (numera MAG Games Limited), Futurlab Meta Limited, Hall Get Involved Limited, Innocent Interactive Limited, Relentless Software Limited och Relentless Studios Limited.

David Amor har studerat matematik, ekonomi och datateknik vid Haywards Heath Sixth Form College.

David Amor innehar 57 750 teckningsoptioner i Bolaget.

REVISORER

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB, med adressen Torsgatan 21, 113 97 Stockholm, är Bolagets revisor sedan årsstämman som hölls den 11 december 2013. Den auktoriserade revisorn Niklas Renström, medlem i FAR (professionell branschorganisation för auktoriserade revisorer) är huvudansvarig revisor.

YTTERLIGARE INFORMATION OM STYRELSENS LEDAMÖTER OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Det finns inga familjeband mellan någon av styrelseledamöterna och de ledande befattningshavarna.

Det finns inga intressekonflikter eller potentiella intressekonflikter mellan de skyldigheter som styrelseledamöterna och de ledande befattningshavarna i MAG Interactive har gentemot Bolaget och deras privata intressen och/eller andra åtaganden. Flera styrelseledamöter och ledande befattningshavare har åtagit sig, med vissa undantag, att inte sälja sina respektive innehav under en viss tid efter att handeln på Nasdaq First North Premier har påbörjats, se vidare avsnitt "*Aktiekapital och ägarförhållanden – Åtagande att avstå från att sälja aktier*".

Under de senaste fem åren har ingen av styrelseledamöterna eller de ledande befattningshavarna beskrivna ovan (i) dömts för bedrägerirelaterade brott, (ii) representerat ett företag som försatts i konkurs eller ansökt om tvångslikvidation, (iii) varit föremål för sanktioner eller anklagats av myndigheter eller organ som agerar för särskilda yrkesgrupper enligt offentliga regler, eller (iv) varit föremål för förelägganden om näringsförbud.

Styrelseledamöterna är inte berättigade till några förmåner när de avgår från styrelsen. För information om bolagsledningens rätt till avgångsvederlag vid uppsägning, se avsnittet "*Bolagsstyrning – Ersättning till styrelseledamöter och ledande befattningshavare – Ersättning till den verkställande direktören och andra ledande befattningshavare*".

Samtliga styrelseledamöter och ledande befattningshavare är tillgängliga på Bolagets adress på Drottninggatan 95A, 113 60 Stockholm.

1) Mobile Access Group Sweden AB:s aktier i Bolaget kommer att användas för utnyttjande av köpoptioner som innehas av bland annat nyckelpersoner och andra anställda i Koncernen. För ytterligare information om köpoptionerna, se avsnittet "*Aktiekapital och ägarförhållanden – Utnyttjande av köpoptioner*".

BOLAGSSTYRNING

MAG Interactive är ett svenskt publikt aktiebolag. Före noteringen på Nasdaq First North Premier baserades Bolagets bolagsstyrning huvudsakligen på svensk lag, däribland aktiebolagslagen (2005:551), årsredovisningslagen (1995:1554), Bolagets bolagsordning samt interna regler och instruktioner. Som ett bolag noterat på Nasdaq First North Premier kommer Bolaget att tillämpa reglerna i svenska lagar och förordningar, Bolagets bolagsordning, interna regler och instruktioner, och Nasdaq First Norths regelverk för emittenter, så väl som andra tillämpliga svenska och utländska lagar. Bolaget kommer även att tillämpa Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden").

Koden gäller för alla svenska bolag vars aktier är noterade på en reglerad marknad i Sverige och bolag listade på Nasdaq First North Premier är inte bundna att tillämpa Koden, men rekommenderas att göra det. Koden anger en norm för god bolagsstyrning på en högre ambitionsnivå än aktiebolagslagens och andra reglers minimikrav. Koden bygger på principen följ eller förklara. Det innebär att Bolaget inte vid varje tillfälle måste följa varje regel i Koden utan kan välja andra lösningar som bedöms bättre svara mot omständigheterna i det enskilda fallet, förutsatt att Bolaget öppet redovisar varje sådan avvikelse, beskriver den lösning som valts istället samt anger skälen för detta.

Bolaget kommer, efter notering av Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier, följa Kodens regler med undantag för Kodens regler om styrelsens oberoende, se vidare i avsnittet "*Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer*". Alla avvikelser från Koden kommer att beskrivas i Bolagets bolagsstyrningsrapport, vilken kommer att inkluderas för första gången i årsredovisningen för räkenskapsåret 2017/2018.

BOLAGSSTÄMMAN

Enligt aktiebolagslagen är bolagsstämman bolagets högsta beslutande organ. Bolagsstämman kan avgöra varje fråga i bolaget som inte uttryckligen faller under ett annat bolagsorgans exklusiva kompetens. På årsstämman, som ska hållas inom sex månader från räkenskapsårets utgång, utövar aktieägarna sin rösträtt i frågor såsom fastställande av resultat- och balansräkning, disposition av bolagets vinst eller förlust, beslut om ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och den verkställande direktören för räkenskapsåret, val av styrelseledamöter och revisor samt ersättning till styrelsen och revisorn.

Utöver årsstämman kan extra bolagsstämmor sammankallas. I enlighet med bolagsordningen ska kallelse till bolagsstämma ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på Bolagets webbplats. Att kallelse har skett ska samtidigt annonseras i Svenska Dagbladet.

RÄTT ATT DELTA I BOLAGSSTÄMMA

Alla aktieägare som är direktregistrerade i den av Euroclear förda aktieboken fem vardagar före bolagsstämman och som har meddelat Bolaget sin avsikt att delta i bolagsstämman senast det datum som anges i kallelsen till bolagsstämman, har rätt att delta i bolagsstämman och rösta för det antal aktier de innehar. Aktieägare kan delta i bolagsstämman personligen eller genom ombud och kan även åtföljas av högst två biträden.

INITIATIV FRÅN AKTIEÄGARE

Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på bolagsstämman måste skicka in en skriftlig begäran avseende detta till styrelsen. Begäran ska normalt ha tagits emot av styrelsen senast sju veckor före bolagsstämman.

VALBEREDNING

På årsstämman som hölls den 15 november 2017 beslutade Bolaget att anta en instruktion för valberedningen. Enligt instruktionen för valberedningen är huvudregeln att valberedningen ska bestå av fem ledamöter, varav fyra ledamöter utses av de fyra största aktieägarna i Bolaget per den sista bankdagen i april räkenskapsåret innan årsstämman, och en ska vara styrelseordföranden. Instruktionen för valberedningen följer Koden vad gäller utnämningen av valberedningens ledamöter. Ledamöterna i valberedningen ska offentliggöras senast sex månader före årsstämman.

Valberedningen ska sammanträda så ofta som krävs för att kunna fullgöra dess uppgifter och ansvar. Planeringen av sammanträden ska ske med hänsyn till tidpunkten för årsstämman. Ledamöterna i valberedningen ska, i samband med sina uppdrag, utföra sina uppgifter i enlighet med Koden. Valberedningens huvudsakliga uppgifter är att nominera kandidater till posterna som ordförande och övriga ledamöter i styrelsen samt lämna förslag på arvode och annan ersättning till var och en av styrelseledamöterna. Valberedningen ska också nominera kandidater till posten som revisor samt lämna förslag på arvode till denna.

STYRELSE

Styrelsen är det högsta beslutande organet efter bolagsstämman och det högsta verkställande organet. Styrelsens ansvar regleras på ett flertal nivåer. Styrelsens ansvar regleras huvudsakligen i aktiebolagslagen. Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Styrelsen ska vidare fortlöpande bedöma bolagets ekonomiska situation liksom se till att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och Bolagets ekonomiska förhållanden i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt.

Styrelsens arbete regleras därutöver av Bolagets bolagsordning, riktlinjer från bolagsstämman samt styrelsens arbetsordning som har antagits av styrelsen.

I styrelsens uppgifter ingår bland annat att fastställa mål och strategier, se till att det finns effektiva system för uppföljning och kontroll av Bolagets verksamhet och se till att det finns en tillfredsställande kontroll av att Bolaget efterlever lagar och andra regler som är tillämpliga på Bolagets verksamhet. Styrelsen beslutar i frågor som rör Bolagets verksamhetsinriktning, strategi, affärsplan, resurser och kapitalstruktur, organisation, förvärv, större investeringar, avyttringar och hel- och delårsrapporter samt andra allmänna frågor av strategisk karaktär. Utöver detta behandlar och beslutar styrelsen i andra ärenden som bedöms falla utanför ramen för den verkställande direktörens befogenheter.

Styrelsen ska också se till att erforderliga riktlinjer för Bolagets uppträdande i samhället, i syfte att säkerställa Bolagets långsiktigt värdeskapande förmåga, fastställs samt säkerställa att Bolagets informationsgivning präglas av öppenhet och är korrekt, relevant och tillförlitlig. Därtill ingår i styrelsens uppgifter att tillsätta, utvärdera och vid behov entlediga den verkställande direktören.

Styrelseledamöter väljs årligen av årsstämman för tiden intill slutet av nästa årsstämma. Enligt Bolagets bolagsordning ska styrelsen bestå av minst fem och högst tio bolagsstämmovalda ledamöter, utan suppleanter. Per dagen för Prospektet består Bolagets styrelse av sex bolagsstämmovalda ledamöter. Styrelseledamöterna presenteras i närmare detalj i avsnittet "*Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer*". MAG Interactives styrelse följer en skriftlig arbetsordning, som har antagits av styrelsen och som omprövas årligen. Arbetsordningen reglerar, bland annat, styrelsens roll och ansvar, styrelsens arbetssätt samt arbetsfördelning inom styrelsen. Styrelsen antar även instruktioner för den verkställande direktören för Bolaget inklusive instruktion för finansiell rapportering.

ERSÄTTNINGSKOTT

Styrelsen har inom sig etablerat ett ersättningsutskott. Ersättningsutskottet består av tre medlemmar ur styrelsen: Walter Masalin (ordförande i ersättningsutskottet), Teemu Huuhtanen, och Michael Hjorth, varav samtliga är oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning.

Ersättningsutskottets huvudsakliga uppgifter är att bereda styrelsens beslut i frågor som rör bland annat anställnings- och ersättningsvillkor för ledande befattningshavare. Dessutom ska ersättningsutskottet övervaka och utvärdera pågående och avslutade program för rörlig ersättning till ledande befattningshavare, och även följa och utvärdera tillämpningen av de nuvarande principerna för ersättning till MAG Interactives ledande befattningshavare. Ersättningsutskottet ska också stödja och ge råd till styrelsen i frågor relaterade till utnämningen av verkställande direktör och andra ledande befattningshavare, och frågor relaterade till utvärdering av prestation och successionsplanering för ledande befattningshavare.

REVISIONSUTSKOTT

Eftersom First North Premier inte är en reglerad marknad finns det inget lagkrav på att inrätta ett revisionsutskott. Bolagets styrelse avser dock att inrätta ett revisionsutskott innefattande de styrelseledamöter som är oberoende i förhållande till Bolaget i god tid före utgången av innevarande räkenskapsår.

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Verkställande direktörens ansvar regleras på ett flertal nivåer. Enligt lag regleras verkställande direktörens ansvar huvudsakligen i aktiebolagslagen. Enligt aktiebolagslagen ska den verkställande direktören sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar. Den verkställande direktören ska därutöver vidta de åtgärder som är nödvändiga för att Bolagets bokföring ska kunna fullgöras i överensstämmelse med tillämpliga lagar och regler och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Den verkställande direktören kommer, efter noteringen av Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier, att tillämpa Kodex och Nasdaq First Norths regelverk för emittenter, liksom andra tillämpliga svenska och utländska lagar och regler.

Den verkställande direktören måste också följa Bolagets bolagsordning, riktlinjer lämnade av bolagsstämman, instruktioner för den verkställande direktören, inklusive instruktioner för finansiell rapportering, samt andra interna anvisningar och riktlinjer som fastställts av styrelsen. Fördelningen av arbete mellan styrelsen och den verkstäl-

lande direktören beskrivs i instruktioner för den verkställande direktören, inklusive instruktioner för finansiell rapportering. Den verkställande direktören rapporterar till styrelsen och är ansvarig för att administrera Bolagets operativa ledning samt verkställa de beslut som fattas av styrelsen. Den verkställande direktören ska kontrollera och övervaka att de ärenden som ska behandlas av styrelsen i enlighet med tillämplig lagstiftning, bolagsordningen eller interna riktlinjer presenteras för styrelsen, och ska fortlöpande hålla styrelsens ordförande informerad om Bolagets verksamhet, dess resultat och finansiella ställning, liksom andra händelser, omständigheter eller förhållanden som inte kan antas vara irrelevanta för styrelsen eller aktieägarna.

Den verkställande direktören ska tillse att Bolaget har utfärdat policys och/eller instruktioner för alla huvudområden i Bolagets verksamhet och att policys och instruktioner kommuniceras och tillämpas inom organisationen. Den verkställande direktören ska även säkerställa att Bolaget har en aktuell delegationsmanual som följs på ett korrekt vis och att Bolagets redovisning sker på ett sätt som överensstämmer med gällande lagstiftning.

Den verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare presenteras närmare i avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer".

ERSÄTTNING TILL STYRELSELEDAMÖTER OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

ERSÄTTNING TILL STYRELSELEDAMÖTER

Arvoden och andra ersättningar till styrelseledamöterna, inklusive styrelseordföranden, beslutas av bolagsstämman. Årsstämman som hölls den 15 november 2017 beslutade att det totala arvodet till styrelseledamöterna, för tiden intill nästa årsstämma, ska uppgå till 400 000 kronor. 200 000 kronor ska utgå till Teemu Huuhtanen och 200 000 kronor ska utgå till Michael Hjorth.

ERSÄTTNING TILL DEN VERKSTÄLLANDE DIREKTÖREN OCH ANDRA LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Löner och andra anställningsvillkor ska vara tillräckliga för att MAG Interactive ska ha möjlighet att rekrytera och behålla kompetenta ledande befattningshavare. Ersättningar inom Bolaget ska baseras på medarbetarens position, ansvar och prestation. Ersättningen till Bolagets ledande befattningshavare utgörs av fast lön, långsiktiga incitament och övriga förmåner såsom pensioner och försäkringar. Sådana övriga förmåner kan erbjudas i enlighet med de nivåer och den praxis som gäller i det land där den ledande befattningshavaren är anställd och ska inte utgöra en väsentlig del av den totala ersättningen.

Dessutom kan årsstämman besluta om att erbjuda långsiktiga incitamentsprogram såsom aktie- och aktiekursrelaterade incitamentsprogram. Dessa incitamentsprogram ska vara avsedda att bidra till långsiktig värdetillväxt och

tillhandahålla ett gemensamt intresse för värdeutveckling för aktieägare och medarbetare.

Varken den verkställande direktören eller andra ledande befattningshavare har rätt till något avgångsvederlag vid uppsägning av anställning.

Teckningsoptionsprogram

Teckningsoptioner till finansdirektören och andra anställda

Den extra bolagsstämman som hölls den 28 februari 2017 beslutade att bemyndiga styrelsen att utfärda upp till 59 676 teckningsoptioner (justerat för senare aktiesplit uppgår bemyndigandet till 1 193 520 teckningsoptioner). 324 871 teckningsoptioner emitterades den 1 juni 2017 och tecknades av 43 anställda, inklusive Bolagets finansdirektör. Teckningsoptionerna emitterades till ett pris uppgående till 3,75 kronor per teckningsoption. En teckningsoption berättigar teckningsoptionsinnehavaren till en aktie och lösenpriset uppgår till 15 kronor per teckningsoption. Antalet aktier som varje teckningsoption berättigar till kan, under vissa särskilda omständigheter, komma att räknas om. Teckningstiden för teckningsoptionerna löper från 1 april 2020 till 30 juni 2020.

Om maximalt antal teckningsoptioner utnyttjas för att teckna nya aktier kommer detta innebära en utspädning motsvarande totalt högst 1,2 procent av det totala antalet aktier i Bolaget efter Erbjudandet.

Optionsinnehavaren måste erbjuda Bolaget, eller en person som utses av Bolaget, att köpa alla teckningsoptioner som innehas av optionsinnehavaren och som ännu inte intjänats om optionsinnehavaren, bland annat, bryter mot optionsavtalet eller anställningsavtalet eller om optionsinnehavarens anställning avslutas av optionsinnehavaren eller arbetsgivaren på eller före en dag som infaller inom 36 månader efter datumet för optionsavtalet.

Teckningsoptioner till säljare av aktierna i Delinquent

Styrelsen för MAG Interactive beslutade på styrelsemöte den 27 september, i enlighet med bemyndigandet från den extra bolagsstämman den 28 februari 2017, att emittera 144 375 teckningsoptioner till vissa av säljarna av aktierna i Delinquent (David Bishop, David Amor och Chris Lee). David Amor och David Bishop är anställda i Delinquent. Teckningstiden för teckningsoptionerna löper från 1 juli 2020 till 30 september 2020. Övriga villkor är samma som för teckningsoptionerna till anställda såsom de har beskrivits ovan.

Om maximalt antal teckningsoptioner utnyttjas för att teckna nya aktier kommer detta innebära en utspädning motsvarande totalt högst 0,5 procent av det totala antalet aktier i Bolaget efter Erbjudandet.

ERSÄTTNING UNDER RÄKENSKAPSÅRET 2016/2017

Ersättningar som mottagits av styrelsen och ledande befattningshavare för räkenskapsåret 2016/2017 listas nedan.

	Arvode (TSEK)	Fast lön	Rörlig ersättning	Pension	Andra förmåner	Totalt
Styrelseledamöter						
Walter Masalin	0	0	0	0	0	0
Daniel Hasselberg ¹⁾	0	0	0	0	0	0
Teemu Huuhtanen	0	0	0	0	0	0
Kaj Nygren ¹⁾	0	0	0	0	0	0
Johan Persson ¹⁾	0	0	0	0	0	0
Michael Hjorth	0	0	0	0	0	0
Verkställande direktör	0	1 450	91	298	0	1 839
Övriga ledande befattningshavare²⁾	0	5 009	330	779	0	6 118

1) Avser arvoden mottagna i egenskap av styrelseledamot.

2) Inkluderar ersättning till Niklas Bergström som under räkenskapsåret 2016/2017 var, men inte längre är, marknadsansvarig och en del av Bolagets ledningsgrupp.

INTERN KONTROLL

Styrelsens och den verkställande direktörens ansvar för intern kontroll regleras i aktiebolagslagen och i Koden.

Styrelsen är enligt aktiebolagslagen ansvarig för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter och ska se till att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska förhållanden kontrolleras på ett betryggande sätt.

Den verkställande direktören ska enligt aktiebolagslagen sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar. Den verkställande direktören ska vidare vidta de åtgärder som är nödvändiga för att Bolagets bokföring fullgörs i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen sköts på ett betryggande sätt.

Enligt Koden ingår det i styrelsens uppgifter att se till att det finns effektiva system för uppföljning och kontroll av bolagets verksamhet.

Intern kontroll definieras enligt praxis som en process som påverkas av styrelsen, verkställande direktören, andra ledande befattningshavare och övriga medarbetare och som syftar till att ge en rimlig försäkran om att ett bolags mål uppnås vad gäller: ändamålsenlig och effektiv verksamhet, tillförlitlig rapportering och efterlevnad av tillämpliga lagar och förordningar. Bolagets process för intern kontroll baseras på kontrollmiljön som skapar disciplin och ger en struktur för de övriga fyra komponenterna i processen: riskbedömning, kontrollstrukturer, information och kommunikation, samt uppföljning.

Intern kontroll över finansiell rapportering syftar till att skapa en rimlig säkerhet avseende tillförlitligheten i den finansiella externa rapporteringen i form av kvartals- och årsrapporter och bokslut samt att den finansiella externa rapporteringen är upprättad i enlighet med tillämpliga lagar och redovisningsnormer och andra krav på noterade bolag. Ytterst vilar ansvaret för den interna kontrollen på styrelsen

som kontinuerligt utvärderar Bolagets riskhantering och interna kontroll.

REVISION

Bolagets lagstadgade revisor utses av årsstämman. Revisorn ska granska Bolagets årsredovisning och bokföring, koncernredovisningen och väsentliga dotterbolag samt styrelsens och den verkställande direktörens förvaltning. Revisorn ska efter varje räkenskapsår lämna en revisionsberättelse till årsstämman.

Enligt Bolagets bolagsordning ska Bolaget ha en eller två revisorer, med eller utan revisorsuppleanter, eller ett registrerat revisionsbolag. MAG Interactives revisor är Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB, med Niklas Renström som huvudansvarig revisor. Bolagets revisor presenteras närmare i avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer – Revisorer".

Den totala ersättningen för Bolagets revisor under räkenskapsåret 2016/2017 uppgick till 374 000 kronor. Utöver det betalade Bolaget 536 000 kronor till Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB och 74 000 kronor till andra revisionsbyråer för tjänster utförda under räkenskapsåret 2016/2017.

KOMMUNIKATIONSPOLICY OCH INSIDERPOLICY INKLUSIVE INSTRUKTIONER FÖR INSIDERLISTA

Bolaget har upprättat en kommunikationspolicy och en insiderpolicy inklusive instruktioner för insiderlista i syfte att informera anställda och andra berörda inom Bolaget om de lagar och regler som är tillämpliga avseende Bolagets informationsspridning och de särskilda krav som ställs på personer som är aktiva i ett noterat bolag rörande exempelvis kurspåverkande information. I samband med detta har Bolaget etablerat rutiner för ändamålsenlig hantering och begränsning av spridningen av information.

AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN

MAG Interactives aktiekapital uppgår per dagen för Prospektet (före nyemissionen till de före detta ägarna av Delinquent i enlighet med vad som beskrivs i avsnittet "Legala frågor och kompletterande information – Närståendetransaktioner – Aktieöverlåtelseavtal med de före detta ägarna av Delinquent"), till 547 058,805195 kronor fördelat på 21 061 764 aktier. Aktiekapitalet omfattar två aktieslag; stamaktier och preferensaktier. Stamaktier och preferensaktier har olika rätt till Bolagets tillgångar vid likvidation. Aktiernas kvotvärde är 0,025974025974 kronor. Enligt bolagsordningen per dagen för prospektet ska aktiekapitalet utgöra lägst 500 000 kronor och högst 2 000 000 kronor. Antalet aktier i Bolaget ska vara lägst 19 000 000 stycken och högst 76 000 000 stycken. Varje aktie berättigar till en (1) röst på bolagsstämma. Samtliga utgivna aktier är fullt betalda.

Efter Erbjudandets genomförande kommer MAG Interactive ha ett aktiekapital uppgående till 683 672,545455 kronor, fördelat på 26 321 393 aktier, förutsatt att nyemissionen till de före detta ägarna av Delinquent i enlighet med vad som anges i "Legala frågor och kompletterande information – Närståendetransaktioner – Aktieöverlåtelse-

avtal med de före detta ägarna av Delinquent" har genomförts. Detta innebär att 4 545 454 aktier kommer att emitteras i Erbjudandet, motsvarande en utspädning i termer av aktieäggande om 17,3 procent baserat på antalet utestående aktier i Bolaget efter genomförandet av Erbjudandet. Aktiernas kvotvärde kommer att vara 0,025974025974 kronor. Det kommer bara finnas ett aktieslag i Bolaget och alla aktier kommer ha lika rättigheter till Bolagets tillgångar vid likvidering och utdelning. Varje aktie kommer berättiga till en (1) röst på bolagsstämma.

ISIN-koden för MAG Interactives aktier är SE0010520908. Bolagets aktiekapital är uttryckt i svenska kronor och är fördelat på de av Bolaget utgivna aktierna med ett kvotvärde uttryckt i svenska kronor. Bolagets aktier har utgivits i enlighet med svensk lag och aktieägarnas rättigheter kan endast ändras eller modifieras i enlighet med aktiebolagslagen.

Bolagets aktier är registrerade hos Euroclear, som är den centrala värdepappersförvararen och clearingorganisationen för aktierna i enlighet med lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument.

AKTIEKAPITALET UTVECKLING

Tabellen nedan visar förändringarna i MAG Interactives aktiekapital sedan Bolaget bildades och fram till registrering av aktierna utgivna i enlighet med Erbjudandet.

Datum för registrering hos Bolagsverket	Transaktion	Förändring i antalet aktier	Totalt antal aktier	Förändring i aktiekapital	Totalt aktiekapital	Kvotvärde
9 april 2010	Bildande	1 000	1 000	50 000	50 000	50
24 juli 2013	Aktiesplit 1:1000	999 000	1 000 000	–	50 000	0,05
24 juli 2013	Omstämpling av aktier ¹⁾	–	1 000 000	–	50 000	0,05
6 oktober 2015	Fondemission	–	1 000 000	1 948,051948	51 948,051948	0,051948051948
6 oktober 2015	Minskning av aktiekapitalet ²⁾	–37 500	962 500	1 948,051948	50 000	0,051948051948
31 maj 2017	Aktiesplit 1:20	18 287 500	19 250 000	–	50 000	0,002597402597
18 oktober 2017	Fondemission	–	19 250 000	450 000	500 000	0,025974025974
7 november 2017	Riktad nyemission av aktier ³⁾	1 811 764	21 061 764	47 058,805195	547 058,805195	0,025974025974
8 december 2017 ⁴⁾	Omstämpling av preferensaktier till stamaktier ⁵⁾	–	21 061 764	–	547 058,805195	0,025974025974
11 december 2017 ⁴⁾	Riktad nyemission av aktier ⁶⁾	714 175	21 775 939	18 550	565 608,805195	0,025974025974
12 december 2017 ⁴⁾	Nyemission av aktier i Erbjudandet ⁷⁾	4 545 454	26 321 393	118 063,740260	683 672,545 455	0,025974025974

1) 86 957 stamaktier omstämplades till preferensaktier.

2) –37 500 stamaktier. Minskningen av aktiekapitalet hänför sig till indragning av 37 500 aktier, vilka ägdes av Roger Skagerwall AB.

3) 1 811 764 stamaktier emitterades till Swedbank Robur Fonder AB, för Swedbank Robur Ny Teknik och Swedbank Robur Microcap i en riktad nyemission. Priset per aktie var 44,1558 kronor.

4) Beräknat datum för registrering.

5) Alla aktier kommer att omstämplas till aktier av ett aktieslag (stamaktier) genom antagandet av en ny bolagsordning som enbart tillåter aktier av ett aktieslag.

6) 714 175 stamaktier avses emitteras till säljarna av Delinquent i en riktad nyemission. Priset per aktie är aktiens kvotvärde. För ytterligare information, se avsnittet "Legala frågor och kompletterande information – Närståendetransaktioner – Aktieöverlåtelseavtal med de före detta ägarna av Delinquent".

7) Priset per aktie är 44 kronor.

UTSPÄDNING AV AKTIEÄGANDE

Bolaget har per dagen för Prospektet, utöver utestående teckningsoptioner som har beskrivits i avsnitt "Bolagsstyrning – Ersättning till styrelseledamöter och ledande befattningshavare – Ersättning till den verkställande direktören och andra ledande befattningshavare –

Teckningsoptionsprogram", inga utestående konvertibla skuldebrev, teckningsoptioner eller andra finansiella instrument, som om de utnyttjas skulle kunna medföra en utspädningseffekt för Bolagets aktieägare.

ÄGARSTRUKTUR FÖRE OCH EFTER ERBJUDANDET

Tabellen nedan visar Bolagets aktieägan omedelbart före och efter Erbjudandet.

Aktieägare	Före Erbjudandet ⁶⁾		Efter Erbjudandet (förutsatt att Övertilldelnings- optionen inte utnyttjas)		Efter Erbjudandet (förutsatt att Övertilldelnings- optionen utnyttjas till fullo)	
	Antal	%	Antal	%	Antal	%
NGP III SPV	1 866 860	8,6	653 401	2,5	414 047	1,6
NMO Invest AB ¹⁾	4 015 195	18,4	3 011 397	11,4	2 813 397	10,7
Playful Days AB ²⁾	4 027 252	18,5	3 020 439	11,5	2 821 846	10,7
Roger Skagerwall AB	2 592 393	11,9	1 296 197	4,9	518 479	2,0
Johan Persson	1 826 080	8,4	1 369 560	5,2	1 279 512	4,9
Indian Nation Aktiebolag ³⁾	40 000	0,2	40 000	0,2	40 000	0,2
Teemu Huuhtanen ⁴⁾	200 000	0,9	0	0,0	0	0,0
Magnus Wiklander ⁵⁾	30 000	0,1	0	0,0	0	0,0
David Amor	140 525	0,6	98 368	0,4	98 368	0,4
Fredrik Stenh	1 826 080	8,4	1 278 256	4,9	1 170 198	4,4
Anders Larsson	1 826 080	8,4	1 369 560	5,2	1 279 512	4,9
Swedbank Robur Ny Teknik	905 882	4,2	1 133 154	4,3	1 133 154	4,3
Swedbank Robur Microcap	905 882	4,2	1 133 155	4,3	1 133 155	4,3
Övriga Nuvarande Aktieägare	1 573 710	7,2	1 026 990	3,9	1 026 990	3,9
Nya aktieägare	–	–	10 890 916	41,4	12 592 735	47,8
Total	21 775 939	100,00 %	26 321 393	100,00 %	26 321 393	100,00 %

1) NMO Invest AB ägs av Daniel Hasselberg.

2) Playful Days AB ägs av Kaj Nygren.

3) Indian Nation Aktiebolag ägs av Michael Hjorth.

4) Teemu Huuhtanen kommer att utnyttja köpoptioner, som är utgivna av Mobile Access Group Sweden AB, efter tidpunkten för Prospektet, men före Erbjudandet.

5) Magnus Wiklander kommer att utnyttja köpoptioner, som är utgivna av Mobile Access Group Sweden AB, efter tidpunkten för Prospektet, men före Erbjudandet.

6) Förutsatt att köpoptioner utnyttjas i enlighet med avsnittet "Aktiekapital och ägarförhållanden – Utnyttjande av köpoptioner" och att nyemissionen till säljarna av aktierna i Delinquent genomförs, i enlighet med avsnittet "Legala frågor och kompletterande information – Närtärandetransaktioner – Aktieöverlåtelseavtal med de före detta ägarna av Delinquent".

KONVERTERING AV TIDIGARE AKTIEÄGARSTRUKTUR

Före Erbjudandet är Bolagets aktiekapital uppdelat på aktier av två aktieslag; stamaktier och preferensaktier. Stamaktier och preferensaktier har olika rätt till Bolagets tillgångar vid likvidation. Preferensaktier innehas av NGP III SPV och av SBH Group AB, vilka har godkänt att konvertera samtliga 1 739 140 preferensaktier till 1 739 140 stamaktier (det enda aktieslag som kommer att tillåtas i Bolaget) direkt före Erbjudandet.

UTNYTTJANDE AV KÖPTIONER

Mobile Access Group Sweden AB har ställt ut 600 720 köpoptioner till bland annat nyckelpersoner och andra anställda i Koncernen. Varje köpoption ger rätt till en aktie i Bolaget. Utnyttjande av köpoptionerna till aktier avses ske efter tidpunkten för Prospektet, men före Erbjudandet.

ÅTAGANDE ATT AVSTÅ FRÅN ATT SÄLJA AKTIER

Genom det avtal om placering av aktier som förväntas ingås omkring 7 december 2017 ("Placeringsavtalet") åtar sig vissa Säljande Aktieägare att inte sälja sina respektive innehav under en viss tidsperiod efter det att handel har inletts på Nasdaq First North Premier. Dessa åtaganden tillämpas inte på aktier som säljs i samband med Erbjudandet.

Lock-up-perioden för Säljande Aktieägare som också är styrelseledamöter eller ledande befattningshavare kommer att vara 360 dagar. Lock-up perioden för övriga Säljande Aktieägare kommer att vara 180 dagar, förutom för anställda Säljande Aktieägare med 16 200 aktier eller färre i Bolaget efter Erbjudandet vilka inte kommer att vara föremål för lock-up. Efter utgången av lock-up-perioden får aktierna erbjudas till försäljning, vilket kan påverka marknadspriserna på aktierna.

Enligt Placeringsavtalet åtar sig även Bolaget att inte (i) erbjuda, pantsätta, tilldela, emittera, sälja, ingå avtal om att sälja, sälja någon option eller avtal om att förvärva, förvärva någon option, emittera teckningsrätter eller teckningsoptioner eller på annat sätt överföra eller avyttra, direkt eller indirekt, några aktier eller andra värdepapper som kan konverteras till eller är utbytbara mot aktier i Bolaget, eller (ii) ingå swap eller annat avtal eller arrangemang som, helt eller delvis, överför någon finansiell risk associerad med aktieäggande i Bolaget till en annan part under en period om 360 dagar från det att handel med Bolagets aktier inleds på Nasdaq First North Premier. Global Coordinator och Bookrunner har dock möjlighet att medge undantag från dessa begränsningar.

För ytterligare information se avsnittet "*Legala frågor och kompletterande information – Väsentliga avtal – Placeringsavtal*".

AKTIEÄGARAVTAL M.M.

Vid tidpunkten för Erbjudandets genomförande kommer det inte att finnas något aktieägaravtal mellan aktieägarna som syftar till att skapa ett gemensamt inflytande över Bolaget, eller som kan resultera i en förändring av kontrollen över Bolaget.

RESTRIKTIONER AVSEENDE AVYTTRING AV AKTIER I BOLAGET

Vid tiden för noteringen kommer aktierna i MAG Interactive att vara fritt överlåtbara. Aktierna är inte föremål för några överlåtelsebegränsningar i Sverige. Vidare är aktierna inte föremål för obligatoriska uppköpserbjudanden, inlösenrätt eller lösningskyldighet. Inget offentligt uppköpserbjudande beträffande Bolagets aktier har lämnats sedan Bolaget bildades.

BOLAGSORDNING

Bolagsordning för MAG Interactive AB (publ), org.nr. 556804-3524, antagen på bolagsstämman den 27 november 2017. Bolagsordningen beräknas registreras omkring den 8 december 2017.

§ 1

Bolagets firma är MAG Interactive AB (publ).

§ 2

Styrelsen har sitt säte i Stockholm.

§ 3

Bolaget ska, direkt eller indirekt via dotterbolag, bedriva utveckling och försäljning av mjukvara, äga och förvalta fast och lös egendom samt därmed förenlig verksamhet.

§ 4

Aktiekapitalet utgör lägst 500 000 kronor och högst 2 000 000 kronor.

§ 5

Antalet aktier ska vara lägst 19 000 000 stycken och högst 76 000 000 stycken.

§ 6

Styrelsen ska, till den del den utses av bolagsstämman, bestå av 5–10 ledamöter.

§ 7

Bolaget ska ha 1–2 revisorer med högst 2 revisorssuppleanter eller ett registrerat revisionsbolag.

§ 8

Kallelse till bolagsstämman ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt på bolagets webbplats. Vid tidpunkten för kallelse ska information om att kallelse skett annonseras i Svenska Dagbladet.

§ 9

Aktieägare som vill delta i förhandlingarna vid bolagsstämman skall dels vara upptagen i utskrift eller annan framställan av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till bolaget senast den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

Aktieägare får vid bolagsstämman medföra ett eller två biträden, dock endast om aktieägaren gjort anmälan härom enligt föregående stycke.

§ 10

Styrelsens ordförande eller den styrelsen därtill utser öppnar bolagsstämman och leder förhandlingarna till dess ordförande vid stämman valts.

§ 11

Årsstämma hålls årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång.

På årsstämma ska följande ärenden förekomma.

1. Val av ordförande vid stämman,
2. Upprättande och godkännande av röstlängd,
3. Godkännande av dagordning,
4. Val av en eller två justeringspersoner,
5. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad,
6. Framläggande av årsredovisning och revisionsberättelse samt, i förekommande fall, koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse,
7. Beslut om
 - a) fastställande av resultaträkning och balansräkning, samt, i förekommande fall, koncernresultaträkning och koncernbalansräkning,
 - b) dispositioner beträffande vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen,
 - c) ansvarsfrihet åt styrelseledamöter och verkställande direktör,
8. Fastställande av styrelse- och revisorsarvodena,
9. Fastställande av antal styrelseledamöter, revisorer och eventuella revisorssuppleanter,
10. Val av styrelse och revisionsbolag eller revisorer,
11. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

§ 12

Bolagets räkenskapsår ska omfatta tiden den 1 september – den 31 augusti.

§ 13

Den aktieägare eller förvaltare som på avstämningsdagen är införd i aktieboken och antecknad i ett avstämningsregister, enligt 4 kap. lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument eller den som är antecknad på avstämningskonto enligt 4 kap. 18 § första stycket 6–8 nämnda lag, ska antas vara behörig att utöva de rättigheter som framgår av 4 kap. 39 § aktiebolagslagen (2005:551).

LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

ALLMÄN BOLAGSINFORMATION OCH KONCERNSTRUKTUR

Bolaget bedriver sin verksamhet i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551). Moderbolaget, MAG Interactive AB (publ), organisationsnummer 556804-3524, är ett svenskt publikt aktiebolag som bildades den 8 april 2010. Bolagets nuvarande firma registrerades den 13 oktober 2014. Bolaget har sitt säte i Stockholm, Sverige. Bolaget har ett helägt dotterbolag i Storbritannien, med firmanamnet MAG Games Limited, och ett helägt dotterbolag i Sverige, med firmanamnet FEO Media AB.

IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

Bolaget har ett antal varumärken (figurmärken och ordmärken) och domännamn relaterade till Bolagets namn och spel så som varumärken och domännamn relaterade till MAG Interactive, Potion Pop, Ruzzle, Ruzzle Adventures, Word Brain, Wordalot, Word Flow, QuizCross, osv. För mer information om varumärket Ruzzle, se "*Legala frågor och kompletterande information – Väsentliga avtal – Avtal om samexistens*" nedan. Varumärkena är primärt registrerade i EU och USA men även till viss del i andra länder.

Därutöver, som ett resultat av Bolagets förvärv av FEO Media, innehar Koncernen varumärken relaterade till spelen Pixduel och QuizClash, t.ex. EU-varumärkena PIXDUEL, Quizduell (figurärke) och Q (figurärke). Layouten för den visuella poängtavlan i spelet QuizClash skyddas också som en registrerad design inom EU. Vidare innehas ett flertal domännamn relaterade till spelen Pixduel, QuizClash och namnet FEO Media.

INFORMATIONSTEKNIK

Bolaget har licenser och abonnemang för vissa typer av IT-system så som mjukvara med öppen källkod för diverse syften, Google Cloud för att köra back-end IT-infrastruktur, och Unity vilket används för att utveckla spel.

TVISTER

Bolaget är inte, och har inte under de senaste tolv månaderna varit, part i några väsentliga rättsliga förfaranden eller förlikningsförfaranden som nyligen har haft eller kan komma att få någon materiell inverkan på Bolagets finansiella ställning eller lönsamhet.

FÖRSÄKRING

Bolaget använder sig av försäkringsförmedlare för att inhandla försäkringar. Bolaget innehar följande försäkringspolicies: Generell företagsförsäkring och ansvarsförsäkring för styrelse och bolagsledning.

Enligt Bolagets bedömning är försäkringarna tillräckliga för Koncernens verksamhet och samtliga försäkringar har ingåtts på marknadsmässiga villkor.

FASTIGHETER

Koncernen hyr tre kontor, varav två i Stockholm och ett i Brighton. De initiala hyresperioderna enligt hyresavtalen för lokalerna i Stockholm sträcker sig till den 31 december 2021, respektive 30 juni 2019, och den initiala hyresperioden enligt hyresavtalet för lokalen i Brighton sträcker sig till den 11 maj 2019. Hyresavtalen har i alla materiella avseenden ingåtts på sedvanliga villkor och är i linje med marknadspraxis i respektive jurisdiktion.

AVTAL INOM RAMEN FÖR DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN

Som ett led i den dagliga verksamheten ingår Bolaget avtal med exempelvis kunder, reklamleverantörer och reklamförsäljare. Utöver vad som beskrivs i sektionen "*Legala frågor och kompletterande information – Väsentliga avtal*" nedan anser inte Bolaget att något specifikt avtal har materiell betydelse för Bolagets verksamhet.

VÄSENTLIGA AVTAL

AKTIEÖVERLÅTELSEAVTAL MED DE TIDIGARE ÄGARNA AV FEO MEDIA AB

MAG Interactive ingick den 18 oktober 2017 ett aktieöverlåtelseavtal med de tidigare ägarna av FEO Media, angående ett förvärv av samtliga aktier i FEO Media. Förvärvet slutfördes den 7 november 2017. Säljarna har i aktieöverlåtelseavtalet lämnat sedvanliga utfästelser och garantier. Köpeskillingen uppgick till 100 miljoner kronor och erlades på så kallad kassa/skuldfri basis. Att köpeskillingen ska erläggas baserat på så kallad kassa/skuldfri basis innebär att köpeskillingen ska justeras med hänsyn till kassans storlek 20 affärsdagar efter förvärvets genomförande. Kassan förväntas innehålla 22 miljoner kronor vilket innebär att 22 miljoner kronor, utöver 100 miljoner kronor, ska erläggas till säljarna. 85 miljoner kronor betalades av Bolaget till säljarna i samband med att förvärvet slutfördes, medan 15 miljoner kronor överfördes från Bolaget till ett escrow-konto.

Escrow-beloppet avser täcka eventuella garantikrav och kommer, såvida inga garantikrav uppstår, att utbetalas till säljarna den 30 juni 2018.

Förvärvet finansierades genom en riktad nyemission till Swedbank Robur Fonder AB, för Swedbank Robur Ny Teknik och Swedbank Robur Microcap. 1 811 764 stamaktier emitterades till ett pris uppgående till 44,1558 kronor per aktie. Aktiekapitalsökningen i MAG Interactive registrerades hos Bolagsverket den 7 november 2017.

Förvärvet finansierades även genom ett lån från Danske Bank, uppgående till 35 000 000 kronor, vilket tillhandahölls Bolaget den 13 november 2017. Lånet var inte en förutsättning för att förvärvet av FEO Media skulle kunna slutföras.

För ytterligare information om finansieringen av förvärvet, se avsnittet "*Kapitalisering, skuldsättning och övrig finansiell information – Väsentliga händelser efter den 31 augusti 2017*".

PUBLICERINGSAVTAL MED WEAREQIIWI INTERACTIVE AB

Den 27 april 2017 ingick Bolaget ett publiceringsavtal med WeAreQiiwi Interactive ("Publiceringsavtalet"). WeAreQiiwi Interactive har utvecklat casualspelet Backpacker och distribuerat Backpacker på App Store och Google Play i Sverige sedan senare delen av 2016. Enligt avtalet ska MAG Interactive publicera Backpacker och globalt visas som förläggare på App Store och Google Play. Båda parter har exponering av sin logotyp inuti Backpacker, MAG Interactive som publicist och WeAreQiiwi Interactive som utvecklare. WeAreQiiwi Interactive äger samtliga immateriella rättigheter såsom upphovsrätt, varumärken och patent relaterat till Backpacker.

Som en del av Publiceringsavtalet har Bolaget åtagit sig att använda dess tillväxtteam för att maximera Backpackers värde. Detta innefattar maximering av försäljningen genom marknadsföring, optimering av exponering i appbutiker, produktionsledning, affärsmässig analys, strategier och analyser för optimering och user acquisition. WeAreQiiwi Interactive har givit Bolaget en exklusiv och global licens att publicera, marknadsföra, distribuera och sälja Backpacker genom de relevanta marknadsplatserna för t.ex. iOS och Android. Avtalets löptid är inte förutbestämd, men båda parter kan säga upp Publiceringsavtalet om nettovinsten är lägre än en viss avtalad summa.

AVTAL OM SAMEXISTENS

Bolaget har ingått ett avtal om samexistens med Cartotecnica Rocchi S.n.c., Cesare Rocchi och Renato Rocchi (tillsammans refererade till som "Rocchi") angående varumärket "Ruzzle". Bolaget får inte ingripa mot Rocchis tillverkning och försäljning av fysiska pussel och Bolaget får

inte heller använda varumärket "Ruzzle" i samband med fysiska pussel eller svartmåla varumärket "Ruzzle". Utöver det ovannämnda innebär inte avtalet om samexistens några materiella begränsningar för hur Bolaget får använda varumärket "Ruzzle". Avtalet om samexistens är gällande så länge någon av parterna använder varumärket "Ruzzle" eller innehar en EU-registrering av varumärket "Ruzzle", såvida inte avtalet sägs upp på grund av avtalsbrott.

DISTRIBUTIONSAVTAL

Bolaget distribuerar dess spel på plattformar tillhandahållna av framförallt Apple och Google. Det är därför av avgörande betydelse för Bolagets verksamhet att upprätthålla en bra relation med dessa distributörer. Bolagets kontraktuella relation med dessa distributörer baseras på distributörernas vid var tid gällande standardvillkor. Google har en ensidig rätt att ändra och göra tillägg i avtalet, och Apple har rätt att avsluta avtalet vid valfri tidpunkt. Som kompensation för distributörernas tjänster har distributörerna generellt rätt till en provision som uppgår till 30 procent av all betalning från slutanvändare.

PLACERINGSAVTAL

Enligt villkoren i Placeringsavtalet mellan Bolaget, vissa Säljande Aktieägare (Mobile Access Group Sweden AB, NMO Invest AB, Playful Days AB, Roger Skagerwall AB, Johan Persson, Fredrik Stenh, Anders Larsson, Nokia Growth Partners III SPV och Louise Grandinson)¹⁾ och Global Coordinator och Bookrunner, åtar sig Bolaget och de ovan nämnda säljande aktieägarna att sälja ungefär 43,1 procent av det totala antalet aktier i Bolaget till köpare som anvisas av Global Coordinator och Bookrunner, eller om detta misslyckas, till Global Coordinator och Bookrunner.

De ovan nämnda säljande aktieägarna avser även tillhandahålla en Övertilldelningsoption vilket innebär ett åtagande att, vid förfrågan av Global Coordinator och Bookrunner, senast 30 dagar från första dagen för handel i Bolagets aktier, sälja ytterligare aktier upp till maximalt 15 procent av aktierna i Erbjudandet. Övertilldelningsoptionen kan endast utnyttjas för att täcka eventuell övertilldelning i anslutning till Erbjudandet.

Enligt Placeringsavtalet lämnar Bolaget sedvanliga utfästelser och garantier till Global Coordinator och Bookrunner, främst avseende riktigheten av informationen i Prospektet, efterlevnaden av Prospektet och Erbjudandet med relevanta legala och regulatoriska krav, samt avsaknaden av legala, och/eller andra, restriktioner som förhindrar Bolaget att ingå Placeringsavtalet och genomföra Erbjudandet. Enligt Placeringsavtalet är Global Coordinator och Bookrunners åtagande att anvisa köpare till, eller om detta

1) Övriga Säljande Aktieägare kommer att ingå så kallade back-to-back-avtal med vissa av de Säljande Aktieägare som ingår Placeringsavtalet, avseende deras försäljning av aktier i Erbjudandet.

misslyckas, att själva köpa aktierna som omfattas av Erbjudandet, villkorat av bland annat att garantierna som utställs i Placeringsavtalet är korrekta. Om omständigheterna enligt Placeringsavtalet inte är uppfyllda kan inte leverans eller betalning av aktierna utföras enligt Erbjudandet. Enligt Placeringsavtalet, som är villkorat av sedvanliga kvalifikationer, kommer Bolaget att åta sig att under vissa omständigheter hålla Global Coordinator och Bookrunner skadelös mot vissa anspråk.

Genom Placeringsavtalet åtar sig Säljande Aktieägare att inte sälja sina respektive innehav under lock-up-perioden. Dessa åtaganden tillämpas inte på aktier som säljs i samband med Erbjudandet. Lock-up-perioden för Säljande Aktieägare som också är styrelseledamöter eller ledande befattningshavare kommer att vara 360 dagar. Lock-up-perioden för övriga Säljande Aktieägare kommer att vara 180 dagar, förutom för anställda Säljande Aktieägare med 16 200 aktier eller färre i Bolaget efter Erbjudandet vilka inte kommer att vara föremål för lock-up. Enligt Placeringsavtalet åtar sig även Bolaget att inte (i) erbjuda, pantsätta, tilldela, emittera, sälja, ingå avtal om att sälja, sälja någon option eller avtal om att förvärva, förvärva någon option, emittera teckningsrätter eller teckningsoptioner eller på annat sätt överföra eller avyttra, direkt eller indirekt, några aktier eller andra värdepapper som kan konverteras till eller är utbytbara mot aktier i Bolaget, eller (ii) ingå swap eller annat avtal eller arrangemang som, helt eller delvis, överför någon finansiell risk associerad med aktieäggande i Bolaget till en annan part under en period om 360 dagar från det att handel med Bolagets aktier inleds på Nasdaq First North Premier. Global Coordinator och Bookrunner har dock möjlighet att medge undantag från dessa begränsningar.

STABILISERING

I samband med Erbjudandet och noteringen på Nasdaq First North Premier kan Global Coordinator och Bookrunner komma att utföra transaktioner som kan resultera i att aktiekursen bibehålls på en högre nivå än vad som annars skulle vara fallet. Stabiliseringsåtgärderna som syftar till att stödja aktiekursen kan vidtas från och med den första dagen för handel i aktierna på Nasdaq First North Premier, och under en efterföljande period om högst 30 kalenderdagar. Dessa stabiliseringsåtgärder kan genomföras av Global Coordinator och Bookrunner till ett pris som inte överstiger det försäljningspris som fastställts i Erbjudandet. Stabiliseringsåtgärderna kan leda till att marknadspriset på aktierna når en nivå som inte är hållbar på lång sikt och som överstiger det pris som annars skulle råda på marknaden. Det faktum att Global Coordinator och Bookrunner kan vidta stabiliseringsåtgärder innebär inte nödvändigtvis att dessa åtgärder kommer att vidtas. Vidtagna stabiliseringsåtgärder kan vidare när som helst avbrytas. När stabiliserings-

perioden (30 kalenderdagar) har gått ut, kommer det att meddelas huruvida stabiliseringsåtgärder har vidtagits, och i så fall vilka datum dessa åtgärder har vidtagits, inklusive den sista dagen för dessa åtgärder, och inom vilket prisintervall stabiliseringsåtgärderna genomfördes.

NÄRSTÅENDETRANSAKTIONER

Koncernen gör bedömningen att den interna prissättningen mellan bolagen inom Koncernen baseras på principen om "armlängds avstånd", det vill säga att prissättningen motsvarar priser applicerbara mellan parter som är oberoende, informerade och med ett intresse i transaktionerna. För mer information om närståendetransaktioner, se not 33 i avsnittet "*Historisk finansiell information – Historisk finansiell information för MAG Interactive AB*".

AKTIEÖVERLÅTELSEAVTAL MED DE FÖRE DETTA ÄGARNÄMNDEN DELINQUENT

Bolaget förvärvade dotterbolaget Delinquent år 2015. Av kommersiella skäl delades köpeskillingen upp i tre delar, varav en kontant del som erlades i juni 2015. För ytterligare information om erlagd köpeskillning för förvärvet, se avsnittet "*Historisk finansiell information – Historisk finansiell information för MAG Interactive AB – Noter – Not 32*". Köpeskillingen bestod även av två rörliga komponenter. Den ena rörliga komponenten bestod av en tilläggsköpeskillning relaterad till vinster genererade från det spel som vid tidpunkten för förvärvet var under utveckling av Delinquent, samt vinster från en potentiell uppföljare av nämnda spel. Baserat på att de två spelen sedan förvärvet inte har genererat tillräckligt stora nettointäkter för utfall av tilläggsköpeskillingen har tilläggsköpeskillingen sedermera värderats till 0 kronor. Den andra rörliga komponenten bestod av en förvärvsköpeskillning som faller ut om 51 procent eller mer av aktierna i Bolaget säljs. Förvärvsköpeskillingen innebär en rätt till 8,1 procent av värdet på Bolaget vid försäljningen, fördelat mellan säljarna av aktierna i Delinquent i relation till deras tidigare ägandandelar i Delinquent. Utbetalning av både tilläggs- och förvärvsköpeskillingen är villkorat av att vissa krav uppfylls, som till exempel att anställda säljare av aktier i Delinquent kvarstår i sin anställning eller annars är så kallade "good leavers". Både tilläggs- och förvärvsköpeskillingen förfaller vid halvårsskiftet 2018 om de inte har utfallit innan dess.

Bolaget har senare, med anledning av den planerade noteringen av Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier, ingått ett tilläggsavtal med säljarna av aktierna i Delinquent, enligt vilket bestämmelserna om tilläggs- och förvärvsköpeskillning ändras. Tilläggsavtalet, som innebär att säljarna av aktierna i Delinquent erhåller en lägre total köpeskillning än vad som hade blivit fallet om tilläggsavtalet inte hade ingåtts, samtidigt som den i gengäld blivit säker, har ingåtts

bland annat mot bakgrund av att tilläggsköpeskillingen har värderats till 0 kronor, parternas bedömning av sannolikheten för att förvärvsköpeskillingen skulle falla ut i frånvaro av en notering av Bolagets aktier, samt att bestämmelsen om förvärvsköpeskillning i aktieöverlåtelseavtalet inte har varit tydlig i fråga om utfallet vid händelse av notering av Bolagets aktier, vilket i frånvaro av tilläggsavtal hade kunnat skapa osäkerhet i samband med den nu planerade noteringen. Tilläggsavtalet har undanröjt denna osäkerhet.

Enligt tilläggsavtalet, som ingicks mellan Bolaget och säljarna av aktierna i Delinquent den 21 november 2017 ska därför, förutsatt att en notering av Bolagets aktier sker på reglerad marknad eller multilateral handelsplattform innan den 30 juni 2020, Bolagets skyldighet att erlagga tilläggs- och förvärvsköpeskillning anses vara uppfylld genom att bolagsstämman i MAG Interactive beslutar om en kontantemission till säljarna av aktierna i Delinquent under de fyra veckorna närmast före första dagen för handel i Erbjudandet. Totalt 714 175 aktier (motsvarande cirka 2,7 procent av det totala antalet aktier efter Erbjudandets genomförande), ska emitteras till totalt 10 teckningsberättigade. En av de teckningsberättigade, David Amor, är ledande befattningshavare i Bolaget. Vissa av de övriga teckningsberättigade är anställda i Delinquent, men inte i Bolaget. Ingen av de teckningsberättigade är styrelseledamöter i Bolaget och ingen av de teckningsberättigade är aktieägare i Bolaget innan tilldelning av aktier i emissionen. Aktiernas kvotvärde ska erläggas som betalning för de nyemitterade aktierna, vilket innebär att tilläggs- och förvärvsköpeskillingen uppgår till 31 405 150 kronor. Eftersom emissionen redovisningsmässigt behandlas som en tilläggsköpeskillning avseende förvärvet av Delinquent, och denna initialt har varit värderad till 0 kronor, kommer en negativ resultatpåverkan motsvarande mellanskillnaden av aktiernas marknadsvärde och aktiernas kvotvärde framgent att uppstå. Detta kommer att bokas som en övrig kostnad i Koncernens resultaträkning. Fördelningen av aktierna till säljarna i Delinquent har bestämts med beaktande av fördelningen av aktier mellan säljarna i Delinquent innan försäljningen av Delinquent till Bolaget. Beslut om nyemission fattades på extra bolagsstämma i Bolaget, med samtliga aktieägare representerade, den 27 november 2017 och registrering av aktiekapitalökningen beräknas ske den 11 december 2017. Om inte notering på reglerad marknad eller multilateral handelsplattform sker innan den 30 juni 2020, har Bolaget ingen skyldighet att emittera aktierna till säljarna av aktier i Delinquent och skyldigheten för Bolaget att betala tilläggs- och förvärvsköpeskillning i enlighet med aktieöverlåtelseavtalet ska äga fortsatt tillämplighet under den period som tilläggs- och förvärvsköpeskillning kan utfalla enligt aktieöverlåtelseavtalet.

SERVICEAVTAL MED MAG GAMES LIMITED

Bolaget har ett avtal med dess dotterbolag MAG Games Limited (tidigare Delinquent Interactive Limited). MAG Games Limited tillhandahåller utveckling, analys, och andra tjänster till Bolaget vad gäller Potion Pop och andra spel. Tjänsterna tillhandahålls, så vitt Bolaget kan bedöma, på armlängds avstånd. Enligt serviceavtalet ska Bolaget erhålla alla immateriella rättigheter som utvecklas av MAG Games Limited under serviceavtalets livslängd. Serviceavtalet ska fortsätta gälla tills det avslutas av Bolaget. För att kunna tillhandahålla utveckling och andra tjänster enligt serviceavtalet har MAG Games Limited beviljats en licens att använda, kopiera, utveckla och modifiera Potion Pop och andra spel enligt serviceavtalet.

FAKTURERING AV MOBILE ACCESS GROUP SWEDEN AB

Bolaget fakturerar Mobile Access Group Sweden AB för arbete med bokföring utfört av en anställd i Bolaget, samt för licenskostnader för ett bokföringssystem som används av både Bolaget och Mobile Access Group Sweden AB. För ytterligare information, se avsnittet "*Historisk finansiell information – Historisk finansiell information för MAG Interactive AB – Noter – Not 33*".

RÅDGIVARE

Global Coordinator och Bookrunner tillhandahåller finansiell rådgivning och andra tjänster till MAG Interactive och Säljande Aktieägare i samband med Erbjudandet, för vilket de kommer att erhålla sedvanlig ersättning. Den sammanlagda ersättningen kommer att vara beroende av Erbjudandets framgång. Global Coordinator och Bookrunner har även, från tid till annan, tillhandahållit, och kan i framtiden komma att tillhandahålla, Säljande Aktieägare och närstående till Säljande Aktieägare tjänster inom ramen för den dagliga verksamheten i samband med andra transaktioner. Bolagets och Säljande Aktieägares legala rådgivare i samband med Erbjudandet (se avsnittet "*Adresser*") kommer för denna rådgivning att erhålla sedvanlig ersättning. De legala rådgivarna har även, från tid till annan, tillhandahållit, och kan i framtiden komma att tillhandahålla, Bolaget, Säljande Aktieägare och närstående till Säljande Aktieägare legal rådgivning inom ramen för den dagliga verksamheten i samband med andra transaktioner.

TECKNINGSÅTAGANDEN

Didner & Gerge Fonder AB ("*Didner & Gerge*"), Handelsbanken Fonder AB för förvaltade fonders räkning ("*Handelsbanken Fonder*"), RAM ONE AB för förvaltade fonders räkning ("*RAM ONE*"), Chalex i Göteborg AB ("*Chalex*") och Swedbank Robur Fonder AB för förvaltade fonders räkning ("*Swedbank Robur Fonder*") har gentemot Global Coordinator och Bookrunner och Bolaget åtagit sig att i

Erbjudandet, huvudsakligen på samma villkor som övriga investerare, förvärva aktier motsvarande 6,5 procent, 4,7 procent, 3,5 procent, 3,5 procent, respektive 1,7 procent av det totala antalet aktier i Bolaget efter Erbjudandet. Åtagandena från Ankarinvesterarna uppgår till totalt 5 227 270 aktier, motsvarande cirka 46,1 procent av antalet aktier i Erbjudandet (cirka 40,1 procent av antalet aktier i Erbjudandet förutsatt att Övertilldelningsoptionen utnyttjas till fullo). Teckningsåtagandena är villkorade av att:

(i) notering på Nasdaq First North Premier sker senast den

15 december 2017; (ii) Priset i Erbjudandet inte överstiger 44 kronor per aktie; och (iii) Ankarinvesterarna erhåller full tilldelning i Erbjudandet i förhållande till deras respektive åtagande. Om dessa villkor inte uppfylls, kommer Ankarinvesterarna inte att vara förpliktade att förvärva aktier i Erbjudandet.

Ankarinvesterarna kommer inte att erhålla någon ersättning för sina respektive åtaganden. Åtagandena är emellertid inte säkerställda genom bankgaranti eller andra liknande arrangemang.

Ankarinvesterare	Teckningsåtagande (% av det totala antalet aktier i Erbjudandet)	Antalet aktier i Bolaget efter Erbjudandets genomförande
Didner & Gerge	13,1	1 704 545
Handelsbanken Fonder	9,6	1 250 000
RAM ONE	7,0	909 090
Chalex	7,0	909 090
Swedbank Robur Fonder	3,5	2 266 309

DIDNER & GERGE

Didner & Gerge är ett litet, fristående fondbolag som bedriver aktiv förvaltning med målet att skapa god avkastning på lång sikt. Fondbolagets filosofi är att utvärdera bolag efter deras framtida potential till god utveckling och sedan vara uthålliga ägare samt att inte ta hänsyn till kortsiktiga svängningar på börsen.

HANDELSBANKEN FONDER

Handelsbanken Fonder förvaltar cirka 400 miljarder kronor mellan cirka 100 fonder. Handelsbanken Fonder kombinerar integrerad analys med genomlysning utifrån internationella normer för att uppnå ansvarsfulla investeringar.

RAM ONE

RAM ONE AB är en partnerägd svensk kapitalförvaltare med tillstånd från Finansinspektionen. RAM grundades 2002 när RAM ONE – en global long/short aktiehedgefond – etablerades. UCITS-fonden Rational Asset Management Equity Long/Short med samma förvaltningsstrategi lanserades under 2015. Fokus i förvaltningen ligger på fundamental analys med målsättningen att generera högsta möjliga avkastning på lång sikt med balanserad risknivå.

CHALEX

Chalex är ett family office som företrädesvis investerar i bolag aktiva inom betting- och spelbranschen, såväl noterade som onoterade. Chalex har en långsiktig investeringshorisont och följer sina innehav på nära håll genom kontinuerlig kontakt med bolagen. Några av de bolag Chalex investerat i under 2016 och 2017 är Catena Media, Aspire Global och THQ Nordic.

SWEDBANK ROBUR FONDER

Robur är en av Skandinavien största fondförvaltare och ett helägt dotterbolag till Swedbank. Robur erbjuder sparandealternativ för privatpersoner och institutionella klienter genom investeringsfonder och diskretionär förvaltning.

CERTIFIED ADVISER

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

TRANSAKTIONSKOSTNADER

MAG Interactives kostnader hänförliga till Erbjudandet samt upptagande till handel av dess aktier på Nasdaq First North Premier, inklusive betalning till emissionsinstitut och andra rådgivare, samt övriga uppskattade transaktionskostnader, beräknas uppgå till cirka 16 miljoner kronor.

HANDLINGAR SOM HÅLLS TILLGÄNGLIGA FÖR INSPEKTION

MAG Interactives (i) bolagsordning samt (ii) all sådan historisk finansiell information som refereras till i Prospektet, inklusive revisionsberättelser, hålls tillgängliga för inspektion under kontorstid på Drottninggatan 95A, 113 60 Stockholm, Sverige. Dessa handlingar finns även tillgängliga i elektronisk form på MAG Interactives hemsida www.maginteractive.com.

SKATTEKONSEKVENSER I SVERIGE

Nedan sammanfattas vissa skattefrågor och dess konsekvenser som aktualiseras för fysiska personer och aktiebolag som, om inte annat anges, är obegränsat skattskyldiga i Sverige med anledning av innehav och handel med aktier i Bolaget efter upptagande till handel på Nasdaq First North Premier. Sammanfattningen baseras på att aktierna i Bolaget skatterättsligt anses marknadsnoterade, vilket är fallet om handel i aktierna på Nasdaq First North Premier sker i tillräckligt stor omfattning. Vidare så är sammanfattningen baserad på vid tidpunkten för offentliggörande av Prospektet gällande lagstiftning och är avsedd endast som generell information avseende aktierna i Bolaget från och med det att aktierna har upptagits till handel på Nasdaq First North Premier. Sammanfattningen behandlar inte situationer då aktier innehas som lagertillgång i näringsverksamhet; situationer då aktier innehas av kommandit- eller handelsbolag; situationer då aktier förvaras på ett investeringssparkonto; de särskilda reglerna om skattefri kapitalvinst (inklusive avdragsförbud vid kapitalförlust) och utdelning i bolagssektorn som kan bli tillämpliga då investeraren innehar aktier i Bolaget som anses vara näringsbetingade (skattemässigt); de särskilda regler som i vissa fall kan bli tillämpliga på aktier i bolag som är eller har varit fåmansföretag eller på aktier som förvärvats med stöd av sådana aktier; de särskilda regler som kan bli tillämpliga för fysiska personer som gör eller återför investeringsavdrag; utländska företag som bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige, eller utländska företag som har varit svenska företag.

Särskilda skatteregler gäller vidare för vissa företagskategorier, exempelvis investmentföretag och investeringsfonder samt för personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige. Den skattemässiga behandlingen av varje enskild aktieägare beror delvis på dennes specifika situation. Varje aktieägare bör rådfråga oberoende skatterådgivare om de skattekonsekvenser som kan uppstå i det enskilda fallet, inklusive tillämpligheten och effekten av utländska skatteregler, bestämmelser i dubbelbeskattningsavtal och andra regler som kan äga tillämplighet.

FYSISKA PERSONER

När marknadsnoterade aktier säljs eller på annat sätt avyttras kan en skattepliktig kapitalvinst eller en avdragsgill kapitalförlust uppstå. För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige beskattas kapitalinkomster såsom räntor, utdelningar och kapitalvinster i inkomstslaget kapital. Skattesatsen i inkomstslaget kapital är 30 procent. Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningsersättningen, efter avdrag för försäljningsutgifter, och omkostnadsbeloppet. Omkostnadsbeloppet för samtliga aktier av samma slag och sort läggs samman och beräknas gemensamt med tillämpning av genomsnittsmetoden. Vid försäljning av marknadsnoterade aktier får, som ett alternativ, schablonmetoden användas. Enligt schablonmetoden bestäms anskaffningsvärdet till 20 procent av nettoförsäljningsersättningen.

Kapitalförlust på marknadsnoterade aktier får dras av fullt ut mot skattepliktiga kapitalvinster som uppkommer samma beskattningsår dels avseende aktier, dels avseende marknadsnoterade värdepapper som beskattas som aktier (dock inte andelar i värdepappersfonder eller specialfonder som innehåller endast svenska fordringsrätter, så kallade räntefonder). Av kapitalförlust som inte dragits av genom nu nämnda kvittningsmöjlighet medges avdrag i inkomstslaget kapital med 70 procent av förlusten.

Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges reduktion av skatten på inkomst av tjänst och näringsverksamhet samt fastighetsskatt och kommunal fastighetsavgift. Skattereduktion medges med 30 procent av den del av underskottet som inte överstiger 100 000 SEK och med 21 procent av det återstående underskottet. Underskottet kan inte sparas till senare beskattningsår.

BESKATTNING AV UTDELNING

För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige beskattas utdelning på marknadsnoterade aktier i inkomstslaget kapital med en skattesats om 30 procent. För fysiska personer innehålls normalt preliminär skatt avseende utdelningar med 30 procent. Den preliminära skatten innehålls normalt av Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

AKTIEBOLAG

För aktiebolag beskattas alla inkomster, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och skattepliktiga utdelningar, i inkomstslaget näringsverksamhet. Skattesatsen i inkomstslaget näringsverksamhet är 22 procent. Kapitalvinst och kapitalförlust beräknas på samma sätt som för privatpersoner (se beskrivning ovan under "Skattekonsekvenser i Sverige – Fysiska personer").

Avdrag för avdragsgill kapitalförlust på aktier medges endast mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier. Kapitalförlust på aktier som inte har kunnat utnyttjas ett visst beskattningsår, får sparas (hos det aktiebolag som haft förlusten) och dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier under efterföljande beskattningsår utan begränsning i tiden. Om en kapitalförlust inte kan dras av hos det företag som gjort förlusten, får den dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier hos ett annat företag i samma koncern, om det föreligger koncernbidragsrätt mellan företagen och båda företagen begär det för ett beskattningsår som har samma deklarationstidpunkt (eller som skulle ha haft det om inte något av företagens bokföringsskyldighet upphör). Särskilda skatteregler kan vara tillämpliga på vissa företagskategorier eller vissa juridiska personer, exempelvis investeringsfonder och investmentföretag.

AKTIEÄGARE SOM ÄR BEGRÄNSAT SKATTSKYLDIGA I SVERIGE

För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som erhåller utdelning på aktier i ett svenskt aktiebolag uttas normalt svensk kupongskatt. Detsamma gäller vid utbetalning från ett svenskt aktiebolag i samband med bland annat inlösen av aktier och återköp av egna aktier genom ett förvärvserbjudande som har riktats till samtliga aktieägare eller samtliga ägare till aktier av ett visst slag. Skattesatsen är 30 procent. Kupongskattesatsen är dock i allmänhet reducerad genom dubbelbeskattningsavtal. Flertalet av Sveriges dubbelbeskattningsavtal möjliggör nedsättning av den svenska skatten till avtalets skattesats direkt vid utdelningstillfället om erforderliga uppgifter om den utdelningsberättigade föreligger. I Sverige verkställer normalt Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, förvaltaren avdrag för kupongskatt. I de fall 30 procent kupongskatt innehållits vid utbetalning till en person som har rätt att beskattas enligt en lägre skattesats eller för mycket kupongskatt annars innehållits, kan återbetalning begäras hos Skatteverket före utgången av det femte kalenderåret efter utdelningen.

Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige – och som inte bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige – kapitalvinstbeskattas normalt inte i Sverige vid avyttring av aktier. Aktieägare kan bli föremål för beskattning av såväl kapitalvinster som utdelningar i sin hemviststat.

Enligt en särskild regel är dock fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige föremål för kapitalvinstbeskattning i Sverige vid avyttring av aktier i Bolaget, om de vid något tillfälle under det kalenderår då avyttringen sker eller under de föregående tio kalenderåren har varit bosatta i Sverige eller stadigvarande vistats i Sverige. Tillämpligheten av regeln är dock i flera fall begränsad genom dubbelbeskattningsavtal.

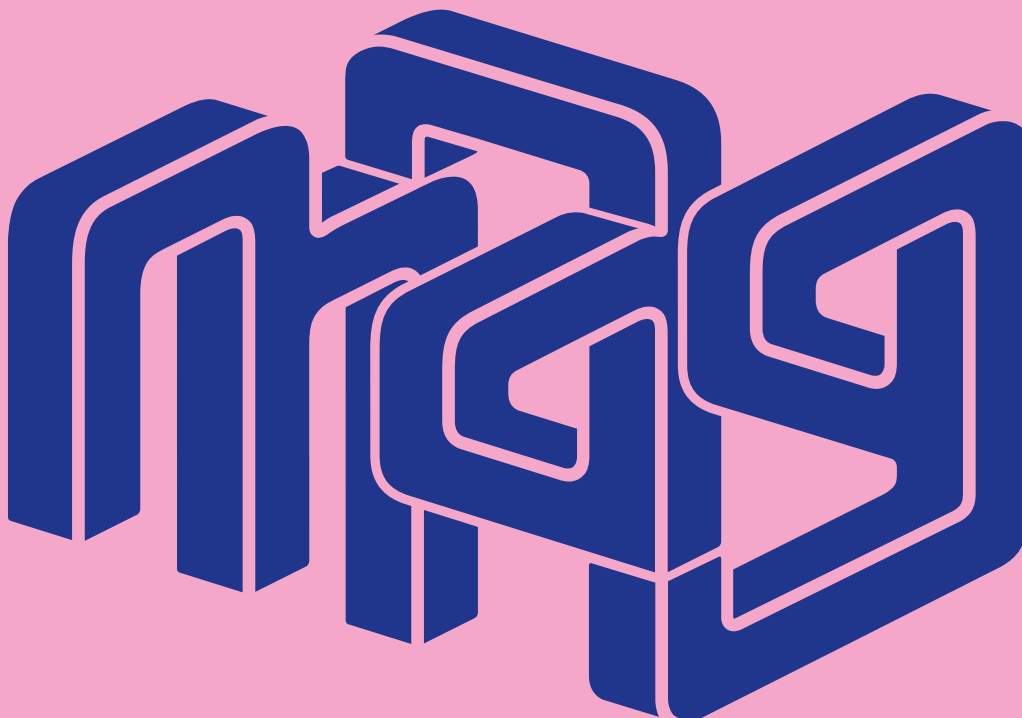
HISTORISK FINANSIELL INFORMATION

HISTORISK FINANSIELL INFORMATION FÖR MAG INTERACTIVE AB

Koncernens rapport över totalresultatresultat	F-2
Koncernens balansräkning	F-3
Koncernens rapport över förändringar i eget kapital	F-4
Koncernens rapport över kassaflöden	F-5
Noter	F-6
Revisorsrapport	F-25

HISTORISK FINANSIELL INFORMATION FÖR FEO MEDIA AB

Resultaträkning	F-26
Balansräkning	F-27
Kassaflödesanalys	F-28
Noter	F-29
Revisorsrapport	F-33



HISTORISK FINANSIELL INFORMATION FÖR MAG INTERACTIVE AB

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

Belopp i tkr	Not	Räkenskapsåret		
		2016/2017	2015/2016	2014/2015
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	5	260 405	263 963	152 977
Aktiverat arbete för egen räkning	16	20 205	18 147	11 455
Övriga rörelseintäkter	6,13	2 759	1 321	1 805
Summa		283 369	283 431	166 237
Rörelsens kostnader				
Försäljningskostnader	7	-78 950	-78 148	-40 459
Avkastningsdriven marknadsföring		-111 145	-94 631	-31 260
Övriga externa kostnader	9,13	-23 740	-20 807	-13 687
Personalkostnader	8	-42 437	-37 811	-30 923
Summa rörelsekostnader (exklusive avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar)		-256 272	-231 397	-116 329
EBITDA		27 097	52 034	49 908
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	15,16	-23 015	-14 992	-4 660
Summa rörelsekostnader		-279 287	-246 389	-120 989
Rörelseresultatet		4 082	37 042	45 248
Finansiella intäkter	10,13	126	606	5 905
Finansiella kostnader	10,13	-656	-13	-15
Finansiella poster - netto		-530	593	5 890
Resultat före skatt		3 552	37 635	51 138
Inkomstskatt	11	-2 979	-8 334	-12 099
Årets resultat		573	29 301	39 039
Övrigt totalresultat				
Poster som senare kan återföras i				
Valutakursdifferenser		-1 380	-2 465	5
Övrigt totalresultat för året, netto efter skatt		-1 380	-2 465	5
Summa totalresultat för året		-807	26 836	39 044

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

	Not	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Resultat per aktie, före och efter utspädning, räknat på resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare (uttrycks i kr per aktie)	12	0,02975	1,52210	2,02797

KONCERNENS BALANSRÄKNING

Belopp i tkr	Not	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella tillgångar				
Goodwill	16	7 976	8 674	10 103
Övriga immateriella tillgångar	16	30 976	33 228	27 086
Summa immateriella tillgångar		38 952	41 902	37 189
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier, verktyg och installationer	15	2 699	408	664
Summa materiella anläggningstillgångar		2 699	408	664
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga fordringar	19	1 836	1 841	0
Uppskjuten skattefordran	20	1 263	1 612	1 877
Summa finansiella anläggningstillgångar		3 099	3 453	1 877
Summa anläggningstillgångar		44 750	45 763	39 730
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	21	13 604	13 505	15 759
Aktuella skattefordringar		1 295	4 027	1 182
Övriga kortfristiga fordringar	22	1 177	2 272	1 523
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	23	19 706	12 790	18 357
Andra kortfristiga värdepapper	18	19 018	16 454	16 884
Likvida medel	24	40 561	51 898	33 402
Summa kortfristiga fordringar		95 361	100 946	87 107
Summa omsättningstillgångar		95 361	100 946	87 107
SUMMA TILLGÅNGAR		140 111	146 709	126 837

Tabellen fortsätter på nästa sida

KONCERNENS BALANSRÄKNING *forts.*

Belopp i tkr	Not	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare				
Aktiekapital	25	50	50	50
Reserver		-3 840	-2 460	5
Balanserad vinst inklusive årets resultat		102 697	115 825	94 009
Summa eget kapital		98 907	113 415	94 064
SKULDER				
Långfristiga skulder				
Uppskjutna skatteskulder	26	14 652	13 229	9 336
Övriga långfristiga skulder		0	0	1 198
Summa långfristiga skulder		14 652	13 229	10 534
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		13 265	7 673	2 970
Aktuell skatteskuld		0	0	0
Övriga kortfristiga skulder	27	2 332	2 878	4 954
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	28	10 955	9 514	14 315
Summa kortfristiga skulder		26 552	20 065	22 239
Summa skulder		41 204	33 294	32 773
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		140 111	146 709	126 837

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

Belopp i tkr	Not	Aktiekapital	Reserver	Balanserad vinst och årets resultat	Summa eget kapital
Ingående balans per 2014-09-01		50	0	54 971	55 021
Periodens resultat				39 039	39 039
Valutakursdifferenser			5		5
Utgående balans 2015-08-31		50	5	94 010	94 065
Ingående balans per 2015-09-01		50	5	94 010	94 065
Periodens resultat				29 301	29 301
Inlösen atkier	33			-7 486	-7 486
Valutakursdifferenser			-2 465		-2 465
Utgående balans 2016-08-31		50	-2 460	115 825	113 415
Ingående balans 2016-09-01		50	-2 460	115 825	113 415
Periodens resultat				573	573
Utdelning	33			-14 919	-14 919
Personaloptionsprogram	25			1 218	1 218
Valutakursdifferenser			-1 380		-1 380
Utgående balans 2017-08-31		50	-3 840	102 697	98 907

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

Belopp i tkr	Not	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat före finansiella poster		4 082	37 042	45 248
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	29	3 504	-5 434	-6 794
Erhållen ränta		127	472	760
Erlagd ränta		-7	-13	-15
Betalda inkomstskatter		-1 682	-7 443	-8 525
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		6 024	24 624	30 674
Förändring kortfristiga rörelsefordringar		-3 392	6 460	-24 048
Förändring kortfristiga rörelseskulder		6 487	-3 372	5 731
Summa förändring av rörelsekapital		3 095	3 088	-18 317
Kassaflöde från den löpande verksamheten		9 119	27 712	12 357
Kassaflöde från investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	15	-3 104	0	-203
Investeringar i immateriella tillgångar	16	0	0	-5 000
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	-11 928
Förändring värdepappersinnehav		-3 003	-24	-4 036
Förändring långfristiga fordringar		0	-1 841	2
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-6 107	-1 865	-21 165
Kassaflöde från finansieringsverksamheten				
Utdelning	33	-14 919	0	0
Inlösen aktier	33	0	-7 485	0
Optionsprogram	25	1 218	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-13 701	-7 485	0
Minskning/ökning likvida medel				
Årets kassaflöde		-10 689	18 362	-8 808
Kursdifferens i likvida medel		-649	134	5 647
Likvida medel vid årets början		51 898	33 402	36 563
Likvida medel vid årets slut		40 560	51 898	33 402

NOTER

NOT 1 ALLMÄN INFORMATION

Koncernredovisningen omfattar moderföretaget MAG Interactive AB (moderföretaget) med org nr 556804-3524 och dess dotterföretag (koncernen). Moderföretaget är ett aktiebolag registrerat i Sverige med säte i Stockholm. Adressen till huvudkontoret är Drottninggatan 95A, 113 60 Stockholm. Moderföretaget ägs till cirka 58 procent av Mobile Access

Group och resterande aktier ägs av grundare och ledning samt Nokia Growth Partners och SBH Group.

MAG Interactive är utgivare av mobilspel, framför allt inriktat på iOS och Android.

Om inte annat särskilt anges, redovisas alla belopp i tusental kronor. Uppgift inom parantes avser de två jämförelseåren.

NOT 2 SAMMANFATTNING AV VIKTIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

De viktigaste redovisningsprinciperna som tillämpats när denna koncernredovisning upprättats anges nedan. Dessa principer har tillämpats konsekvent för alla presenterade år, om inte annat anges.

2.1 Grund för rapporternas upprättande

Denna årsredovisning innehåller MAG Interactive ABs koncernredovisning och de valda redovisningsprinciperna för upprättande av denna är IFRS (International Financial Reporting Standards).

Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen, RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt IFRS och tolkningar från IFRS Interpretations Committee (IFRS IC) sådana de antagits av EU. Den har upprättats enligt anskaffningsvärdemetoden förutom vad beträffar finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen.

Att upprätta rapporter i överensstämmelse med IFRS kräver användning av en del viktiga uppskattningar för redovisningsändamål. Vidare krävs att ledningen gör vissa bedömningar vid tillämpningen av koncernens redovisningsprinciper. De områden som innefattar en hög grad av bedömning, som är komplexa eller sådana områden där antaganden och uppskattningar är av väsentlig betydelse för koncernredovisningen anges i not 4.

Ändringar i redovisningsprinciper och upplysningar***Nya standarder och tolkningar som ännu inte har tillämpats av koncernen***

Ett antal nya standarder och tolkningar träder i kraft för räkenskapsår som börjar efter 31 augusti 2016 och har inte tillämpats vid upprättandet av denna finansiella rapport. Inga av dessa förväntas ha någon väsentlig inverkan på koncernens finansiella rapporter med undantag av de som följer nedan:

IFRS 9 "Finansiella instrument" hanterar klassificering, värdering och redovisning av finansiella tillgångar och skulder. Den ersätter de delar av IAS 39 som hanterar klassificering och värdering av finansiella instrument. IFRS 9 behåller en blandad värderingsansats men förenklar denna ansats i vissa avseenden. Det kommer att finnas 3 värderingskategorier för finansiella tillgångar, upplupet anskaffningsvärde, verkligt värde över övrigt totalresultat och verkligt värde över resultaträkningen. Hur ett instrument ska klassificeras beror på företagets affärsmodell och instrumentets karakteristika. Investeringar i

eget kapitalinstrument ska redovisas till verkligt värde över resultaträkningen men det finns även en möjlighet att vid första redovisningstillfället redovisa instrumentet till verkligt värde över övrigt totalresultat. Ingen omklassificering till resultaträkningen kommer då ske vid avyttring av instrumentet. För finansiella skulder så ändras inte klassificeringen och värderingen förutom i det fall då en skuld redovisas till verkligt värde över resultaträkningen baserat på verkligt värde alternativet. Standarden ska tillämpas för räkenskapsår som påbörjas 1 januari 2018 (ej antagen av EU ännu). Tidigare tillämpning är tillåten. Koncernen har ännu inte utvärderat effekterna av införandet av standarden.

IFRS 15 "Revenue from contracts with customers" reglerar hur redovisning av intäkter ska ske. De principer som IFRS 15 bygger på ska ge användare av finansiella rapporter mer användbar information om företagets intäkter. Den utökade upplysningskyldigheten innebär att information om intäktslag, tidpunkt för reglering, osäkerheter kopplade till intäktsredovisning samt kassaflöde hänförligt till företagets kundkontrakt ska lämnas. En intäkt ska enligt IFRS 15 redovisas när kunden erhåller kontroll över den försålda varan eller tjänsten och har möjlighet att använda och erhåller nyttan från varan eller tjänsten. IFRS 15 ersätter IAS 18 Intäkter och IAS 11 Entreprenadavtal samt därtill hörande SIC och IFRIC. IFRS 15 träder i kraft den 1 januari 2018. För koncernen innebär detta tillämpning det finansiella året som börjar 1 september 2018. Förtida tillämpning är tillåten. Koncernen har ännu inte utvärderat effekterna av införandet av standarden.

IFRS 16 "Leases". I januari 2016 publicerade IASB en ny leasingstandard som kommer att ersätta IAS 17 Leasingavtal samt tillhörande tolkningar IFRIC 4, SIC-15 och SIC-27. Standarden kräver att tillgångar och skulder hänförliga till alla leasingavtal, med några undantag, redovisas i balansräkningen. Denna redovisning baseras på synsättet att leasetagaren har en rättighet att använda en tillgång under en specifik tidsperiod och samtidigt en skyldighet att betala för denna rättighet. Redovisningen för leasegivaren kommer i allt väsentligt att vara oförändrad. Standarden är tillämplig för räkenskapsår som påbörjas den 1 januari 2019 eller senare. För koncernen innebär detta tillämpning det finansiella året som börjar 1 september 2019. Förtida tillämpning är tillåten. Koncernen har ännu inte utvärderat effekterna av IFRS 16.

Inga andra av de IFRS eller IFRIC-tolkningar som ännu inte har trätt i kraft, väntas ha någon väsentlig inverkan på koncernen.

2.2 Koncernredovisning

Dotterföretag är alla företag över vilka koncernen har bestämmande inflytande. Koncernen kontrollerar ett företag när den exponeras för eller har rätt till rörlig avkastning från sitt innehav i företaget och har möjlighet att påverka avkastningen genom sitt inflytande i företaget. Dotterföretag inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen. De exkluderas ur koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet upphör.

Förvärvsmetoden används för redovisning av koncernens rörelseförvärv. Köpeskillingen för förvärvet av ett dotterföretag utgörs av verkligt värde på överlåtna tillgångar och skulder som koncernen ådrar sig till tidigare ägare av det förvärvade bolaget. I köpeskillingen ingår även verkligt värde på alla skulder som är en följd av en överenskommelse om villkorad köpeskillning. Identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder i ett rörelseförvärv värderas inledningsvis till verkliga värden på förvärvsdagen.

Förvärvsrelaterade kostnader kostnadsförs när de uppstår.

Varje villkorad köpeskillning som ska överföras av koncernen redovisas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Efterföljande ändringar av verkligt värde av en villkorad köpeskillning som klassificerats som en skuld redovisas i enlighet med IAS 39 i resultaträkningen.

Goodwill värderas initialt som det belopp varmed den totala köpeskillingen och eventuellt verkligt värde för innehav utan bestämmande inflytande på förvärvsdagen överstiger verkligt värde på identifierbara förvärvade nettotillgångar. Om köpeskillingen är lägre än verkligt värde på det förvärvade bolagets nettotillgångar, redovisas mellanskillnaden direkt i resultaträkningen.

Koncerninterna transaktioner, balansposter, intäkter och kostnader på transaktioner mellan koncernföretag elimineras. Vinst och förluster som resulterar från koncerninterna transaktioner och som är redovisade i tillgångar elimineras också. Redovisningsprinciperna för dotterföretag har i förekommande fall ändrats för att garantera en konsekvent tillämpning av koncernens principer.

2.3 Omräkning av utländsk valuta

(a) Funktionell valuta och rapportvaluta

Poster som ingår i de finansiella rapporterna för de olika enheterna i koncernen är värderade i den valuta som används i den ekonomiska miljö där respektive företag huvudsakligen är verksamt (funktionell valuta). I koncernredovisningen används svenska kronor (kr), som är koncernens rapportvaluta.

(b) Transaktioner och balansposter

Transaktioner i utländsk valuta omräknas till den funktionella valutan enligt de valutakurser som gäller på transaktionsdagen eller den dag då posterna omvärderas. Valutakursvinster och –förluster som uppkommer vid betalning av sådana transaktioner och vid omräkning av monetära tillgångar och skulder i utländsk valuta till balansdagens kurs, redovisas i resultaträkningen.

Valutakursvinster och –förluster som hänför sig till likvida medel redovisas i resultaträkningen som finansiella intäkter eller kostnader. Alla övriga valutakursvinster och –förluster redovisas i posten "Övriga rörelseintäkter/ Övriga externa kostnader" i resultaträkningen.

(c) Koncernföretag

Resultat och finansiell ställning för alla koncernföretag som har en annan funktionell valuta än rapportvalutan, omräknas till koncernens rapportvaluta enligt följande:

- tillgångar och skulder för var och en av balansräkningarna omräknas till balansdagens kurs;
- intäkter och kostnader för var och en av resultaträkningarna omräknas till genomsnittlig valutakurs (såvida denna genomsnittliga kurs utgör en rimlig approximation av den ackumulerade effekten av de kurser som gäller på transaktionsdagen, annars omräknas intäkter och kostnader till transaktionsdagens kurs), och
- alla valutakursdifferenser som uppstår redovisas i övrigt totalresultat.

Akkumulerande vinster och förluster i eget kapital redovisas i resultaträkningen när utlandsverksamheten avyttras helt eller delvis.

Goodwill och justeringar av verkligt värde som uppkommer vid förvärv av en utlandsverksamhet behandlas som tillgångar och skulder hos denna verksamhet och omräknas till balansdagens kurs. Valutakursdifferenser redovisas i övrigt totalresultat.

2.4 Materiella anläggningstillgångar

Alla materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för avskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår utgifter som direkt kan hänföras till förvärvet av tillgången.

Tillkommande utgifter läggs till tillgångens redovisade värde eller redovisas som en separat tillgång, beroende på vilket som är lämpligt, endast då det är sannolikt att de framtida ekonomiska förmåner som är förknippade med tillgången kommer att komma koncernen tillgodo och tillgångens anskaffningsvärde kan mätas på ett tillförlitligt sätt. Redovisat värde för den ersatta delen tas bort från balansräkningen. Alla andra former av reparationer och underhåll redovisas som kostnader i resultaträkningen under den period de uppkommer.

Avskrivningar på tillgångar, för att fördela deras anskaffningsvärde ner till det beräknade restvärdet över den beräknade nyttjandeperioden, görs linjärt enligt följande:

Inventarier	5 år
-------------	------

Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas vid varje rapportperiods slut och justeras vid behov.

En tillgångs redovisade värde skrivs omgående ner till dess återvinningsvärde om tillgångens redovisade värde överstiger dess bedömda återvinningsvärde (not 2.6).

Vinster och förluster vid avyttring fastställs genom en jämförelse mellan försäljningsintäkter och det redovisade värdet och redovisas i Övriga rörelseintäkter/Övriga externa kostnader – netto i resultaträkningen.

2.5 Immateriella tillgångar

(a) Goodwill

Goodwill uppstår vid förvärv av dotterföretag och avser det belopp varmed köpeskillingen, eventuellt innehav utan bestämmande inflytande i det förvärvade företaget samt verkligt värde per förvärvsdagen på tidigare egetkapitalandel i det förvärvade företaget, överstiger verkligt värde på identifierbara förvärvade nettotillgångar.

I syfte att testa nedskrivningsbehov, fördelas goodwill som förvärvats i ett rörelseförvärv till kassagenererande enheter eller grupper av kassagenererande enheter som förväntas bli gynnade av synergier från förvärvet.

Goodwill nedskrivningstestas årligen eller oftare om händelser eller ändringar i förhållanden indikerar en möjlig värdeminskning. Det redovisade värdet på den kassagenererande enhet som goodwillen hänförs till jämförs med återvinningsvärdet, vilket är det högsta av nyttjandevärdet och det verkliga värdet minus försäljningskostnader. Eventuell nedskrivning redovisas omedelbart som en kostnad och återförs inte.

(b) Förvärvade intellektuella rättigheter till spel på mobilplattformar

Intellektuella rättigheter till spel på mobilplattformar som förvärvats separat redovisas till anskaffningsvärde. Intellektuella rättigheter till spel på mobilplattformar som förvärvats genom ett rörelseförvärv redovisas till verkligt värde på förvärvsdagen. Intellektuella rättigheter har en bestämbar nyttjandeperiod och redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar. Avskrivningar görs linjärt för att fördela kostnaden för intellektuella rättigheter över deras bedömda nyttjandeperiod på 1–3 år.

(c) Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten avseende spel på mobilplattformar

Kostnader för underhåll av spel på mobilplattformar kostnadsförs när de uppstår. Utvecklingsutgifter som är direkt hänförliga till utveckling och testning av identifierbara och unika spel på mobilplattformar som kontrolleras av koncernen, redovisas som immateriella tillgångar när följande kriterier är uppfyllda:

- det är tekniskt möjligt att färdigställa spel på mobilplattformar så att det kan användas,
- MAG Interactive's avsikt är att färdigställa spel på mobilplattformar och att använda eller sälja det,
- det finns förutsättningar att använda eller sälja spel på mobilplattformar,
- det kan visas hur spel på mobilplattformar genererar troliga framtida ekonomiska fördelar,
- adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utvecklingen och för att använda eller sälja spel på mobilplattformar finns tillgängliga, och
- de utgifter som är hänförliga till spel på mobilplattformar under dess utveckling kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Direkt hänförliga utgifter som balanseras som en del av spel på mobilplattformar, innefattar utgifter för anställda och en skälig andel av indirekta kostnader.

Övriga utvecklingsutgifter, som inte uppfyller dessa kriterier, kostnadsförs när de uppstår. Utvecklingsutgifter som tidigare kostnadsförts redovisas inte som tillgång i efterföljande period.

Utvecklingsutgifter för spel på mobilplattformar som redovisas som tillgång skrivs av under sin bedömda nyttjandeperiod, vilken inte överskrider 3 år.

2.6 Nedskrivningar av icke-finansiella tillgångar

Immateriella tillgångar som har en obestämbar nyttjandeperiod eller immateriella tillgångar som inte är färdiga för användning, skrivs inte av utan prövas årligen avseende eventuellt nedskrivningsbehov. Tillgångar som skrivs av bedöms med avseende på värdenedgång närhelst händelser eller förändringar i förhållanden indikerar att det redovisade värdet kanske inte är återvinningsbart. En nedskrivning görs med det belopp varmed tillgångens redovisade värde överstiger dess återvinningsvärde. Återvinningsvärdet är det högre av tillgångens verkliga värde minskat med försäljningskostnader och dess nyttjandevärde. Vid bedömning av nedskrivningsbehov grupperas tillgångar på de lägsta nivåer där det finns i allt väsentligt oberoende kassaflöden (kassagenererande enheter). För tillgångar (andra än goodwill) som tidigare har skrivits ner görs per varje balansdag en prövning av om återföring bör göras.

2.7 Finansiella tillgångar

Klassificering

Koncernen klassificerar sina finansiella tillgångar i följande kategorier: finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen samt lånefordringar och kundfordringar. Klassificeringen är beroende av för vilket syfte den finansiella tillgången förvärvades. Ledningen fastställer klassificeringen av de finansiella tillgångarna vid det första redovisningstillfället.

Finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen

Finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen är finansiella instrument som vid första redovisningstillfället identifierats som en post värderad till verkligt värde via resultaträkningen. På tillgångssidan utgörs denna post av andra långfristiga värdepappersinnehav (investering i en fond) och på skuldsidan utgörs denna post av villkorade tilläggsköpeskillningar.

Lånefordringar och kundfordringar

Lånefordringar och kundfordringar är finansiella tillgångar som inte är derivat, som har fastställda eller fastställbara betalningar och som inte är noterade på en aktiv marknad. De ingår i omsättningstillgångar med undantag för poster med förfallodag mer än 12 månader efter rapportperiodens slut, vilka klassificeras som anläggningstillgångar. Koncernens lånefordringar och kundfordringar utgörs av följande poster i balansräkningen andra långfristiga fordringar, kundfordringar (not 2.10), likvida medel (not 2.11) samt övriga kortfristiga fordringar respektive förutbetalda kostnader och upplupna intäkter till den del de avser finansiella instrument.

Övriga finansiella skulder

Koncernens övriga långfristiga skulder, leverantörsskulder och den del av övriga kortfristiga skulder samt interimsskulder som avser finansiella instrument klassificeras som övriga finansiella skulder.

Redovisning och värdering

Köp och försäljningar av finansiella tillgångar redovisas på affärsdagen – det datum då koncernen förbinder sig att köpa eller sälja tillgången. Finansiella instrument redovisas första gången till verkligt värde plus transaktionskostnader, vilket gäller alla finansiella tillgångar som inte redovisas till verkligt värde via resultaträkningen. Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen redovisas första gången till verkligt värde, medan hänförliga transaktionskostnader redovisas i resultaträkningen. Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att erhålla kassaflöden från instrumentet har löpt ut eller överförts och koncernen har överfört i stort sett alla risker och förmåner som är förknippade med äganderätten. Lånefordringar och kundfordringar redovisas efter anskaffningstidpunkten till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Vinster och förluster till följd av förändringar i verkligt värde avseende kategorin finansiella tillgångar värderade till verkligt

värde via resultaträkningen, resultatredovisas för posten andra långfristiga värdepappersinnehav i resultaträkningen i den period då de uppstår och ingår i resultaträkningens post finansiella intäkter/kostnader – netto.

2.8 Kvittning av finansiella instrument

Finansiella tillgångar och skulder kvittas och redovisas med ett nettobelopp i balansräkningen, endast när det finns en legal rätt att kvitta de redovisade beloppen och en avsikt att reglera dem med ett nettobelopp eller att samtidigt realisera tillgången och reglera skulden. Den legala rättigheten får inte vara beroende av framtida händelser och den måste vara rättsligt bindande för företaget och motparten både i den normala affärsverksamheten och i fall av betalningsinställelse, insolvens eller konkurs.

2.9 Nedskrivning av finansiella tillgångar

Tillgångar som redovisas till upplupet anskaffningsvärde

Koncernen bedömer vid varje rapportperiods slut om det finns objektiva bevis för att nedskrivningsbehov föreligger för en finansiell tillgång eller en grupp av finansiella tillgångar. En finansiell tillgång eller grupp av finansiella tillgångar har ett nedskrivningsbehov och skrivs ned endast om det finns objektiva bevis för ett nedskrivningsbehov till följd av att en eller flera händelser inträffat efter det att tillgången redovisats första gången (en "förlusthändelse") och att denna händelse (eller händelser) har en inverkan på de uppskattade framtida kassaflödena för den finansiella tillgången eller grupp av finansiella tillgångar som kan uppskattas på ett tillförlitligt sätt.

För kategorin kundfordringar beräknas nedskrivningen som skillnaden mellan tillgångens redovisade värde och nuvärdet av uppskattade framtida kassaflöden (exklusive framtida kreditförluster som inte har inträffat), diskonterade till den finansiella tillgångens ursprungliga effektiva ränta. Tillgångens redovisade värde skrivs ned och nedskrivningsbeloppet redovisas i koncernens resultaträkning.

Om nedskrivningsbehovet minskar i en efterföljande period och minskningen objektivt kan hänföras till en händelse som inträffade efter att nedskrivningen redovisades (som exempelvis en förbättring av gäldenärens kreditvärdighet), redovisas återföringen av den tidigare redovisade nedskrivningen i koncernens resultaträkning.

2.10 Kundfordringar

Kundfordringar är belopp som ska betalas av kunder för spel på mobilplattformar och annonser i den löpande verksamheten. Kundfordringar redovisas inledningsvis till verkligt värde och därefter till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden, minskat med eventuell reservering för värdeminskning.

2.11 Likvida medel

Likvida medel ingår, i såväl balansräkningen som i rapporten över kassaflöden, kassa, banktillgodohavanden och övriga kortfristiga placeringar med förfallodag inom tre månader från anskaffningstidpunkten.

2.12 Aktiekapital

Stamaktier klassificeras som eget kapital. Även emitterade preferensaktier klassificeras som eget kapital om de inte är obligatoriskt inlösbare. Transaktionskostnader som direkt kan hänföras till emission av nya stamaktier eller teckningsoptioner redovisas, netto efter skatt, i eget kapital som ett avdrag från emissionslikviden.

2.13 Leverantörsskulder

Leverantörsskulder är förpliktelser att betala för varor eller tjänster som har förvärvats i den löpande verksamheten från leverantörer. Leverantörsskulder klassificeras som kortfristiga skulder om de förfaller inom ett år. Om inte, redovisas de som långfristiga skulder.

Leverantörsskulder redovisas inledningsvis till verkligt värde och därefter till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

2.14 Aktuell och uppskjuten inkomstskatt

Periodens skattekostnad omfattar aktuell och uppskjuten skatt. Skatt redovisas i resultaträkningen, utom när skatten avser poster som redovisas i övrigt totalresultat eller direkt i eget kapital. I sådana fall redovisas även skatten i övrigt totalresultat respektive eget kapital.

Den aktuella skattekostnaden beräknas på basis av de skatteregler som på balansdagen är beslutade eller i praktiken beslutade i de länder där moderföretaget och dess dotterföretag är verksamma och genererar skattepliktiga intäkter.

Uppskjuten skatt redovisas på alla temporära skillnader som uppkommer mellan det skattemässiga värdet på tillgångar och skulder och dessas redovisade värden i koncernredovisningen. Uppskjuten skatteskuld redovisas emellertid inte om den uppstår till följd av första redovisningen av goodwill. Uppskjuten skatt redovisas heller inte om den uppstår till följd av en transaktion som utgör den första redovisningen av en tillgång eller skuld som inte är ett rörelseförvärv och som, vid tidpunkten för transaktionen, varken påverkar redovisat eller skattemässigt resultat. Uppskjuten inkomstskatt beräknas med tillämpning av skattesatser (och -lagar) som har beslutats eller aviserats per balansdagen och som förväntas gälla när den berörda uppskjutna skattefordran realiserar eller den uppskjutna skatteskulden regleras.

Uppskjutna skattefordringar redovisas i den omfattning det är troligt att framtida skattemässiga överskott kommer att finnas tillgängliga, mot vilka de temporära skillnaderna kan utnyttjas.

Uppskjuten skatteskuld beräknas på skattepliktiga temporära skillnader som uppkommer på andelar i dotterföretag, förutom för uppskjutna skatteskulder där tidpunkten för återföring av den temporära skillnaden kan styras av koncernen och det är sannolikt att den temporära skillnaden inte kommer att återföras inom överskådlig framtid.

Uppskjuten skattefordran som hänför sig till avdragsgilla temporära skillnader avseende innehav i dotterföretag, redovisas endast i den omfattning det är sannolikt att den temporära skillnaden kommer att återföras i framtiden och det

kommer att finnas skattepliktiga överskott som avdraget kan utnyttjas mot.

Uppskjutna skattefordringar och -skulder kvittas när det finns en legal kvittningsrätt för aktuella skattefordringar och skatteskulder och när de uppskjutna skattefordringarna och skatteskulderna hänför sig till skatter debiterade av en och samma skattemyndighet och avser antingen samma skattesubjekt eller olika skattesubjekt, där det finns en avsikt att reglera saldona genom nettobetalingar.

2.15 Ersättningar till anställda

(a) Pensionsförpliktelser

Koncernföretagen har avgiftsbestämda pensionsplaner. En avgiftsbestämd pensionsplan är en pensionsplan enligt vilken koncernen betalar fasta avgifter till en separat juridisk enhet. Koncernen har inte några rättsliga eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter om denna juridiska enhet inte har tillräckliga tillgångar för att betala alla ersättningar till anställda som hänger samman med de anställdas tjänstgöring under innevarande eller tidigare perioder. Avgifterna redovisas som personalkostnader när de förfaller till betalning. Förutbetalda avgifter redovisas som en tillgång i den utsträckning som kontant återbetalning eller minskning av framtida betalningar kan komma koncernen tillgodo.

2.16 Intäktsredovisning

Intäkter värderas till det verkliga värdet av vad som erhållits eller kommer att erhållas, och motsvarar de belopp som erhålls för sålda varor efter avdrag för rabatter, returer och mervärdesskatt.

Koncernen redovisar en intäkt när dess belopp kan mätas på ett tillförlitligt sätt, det är sannolikt att framtida ekonomiska fördelar kommer att tillfalla företaget och särskilda kriterier har uppfyllts såsom beskrivs nedan.

Försäljning av mobilspel

Koncernens intäkter kommer från försäljning i spel på mobilplattformar, annonsintäkter hänförliga till dessa spel samt en mindre del från royalties. Intäkter redovisas när inkomsten kan beräknas på ett tillförlitligt sätt och när huvudsakligen alla risker och rättigheter som är förknippade med ägandet övergått till köparen, vilket normalt inträffar i samband med leverans.

Försäljning i spel sker på olika mobilplattformar och intäkten redovisas när dessa levereras till kunden. Även försäljningar som sker i spelen redovisas i takt med att dessa sker och levereras till kunden.

Vid försäljning i spelen går bruttobetalmingsströmmen från slutanvändaren i samtliga fall till mobilplattformen som tar ut sin avgift, denna ligger på 30 procent av det pris som slutanvändaren betalar, innan pengarna når MAG Interactive. Bedömningen är att MAG Interactive ska redovisa hela intäkten brutto och plattformens andel av intäkterna skall redovisas som en avgående kostnadspost vilket innebär samma nettoresultat som med nettoredovisade intäkter.

MAG Interactive får även intäkter från annonser som visas i företagets spel. Dessa intäkter redovisas i takt med att annonserna visas och företaget får ersättning för dessa.

Koncernen har även viss del royaltyintäkter kopplat till upplåtande av rättigheter att använda företagets spel i andra sammanhang. MAG Interactive får då en andel av intäkterna från detta och redovisas dessa i takt med att de uppstår.

2.18 Leasing

Leasing där en väsentlig del av riskerna och fördelarna med ägande behålls av leasegivaren klassificeras som operationell leasing. Betalningar som görs under leasingtiden (efter avdrag för eventuella incitament från leasegivaren) kostnadsförs i resultaträkningen linjärt över leasingperioden.

Leasingavtal av anläggningstillgångar där koncernen i allt väsentligt innehar de ekonomiska riskerna och fördelar som förknippas med ägandet, klassificeras som finansiell leasing. Vid leasingperiodens början redovisas finansiell leasing i balansräkningen till det lägre av leasingobjektets verkliga värde och nuvärdet av minimileaseavgifterna.

För närvarande innehar MAG Interactive koncernen endast leasingavtal som klassificeras som operationella leasingavtal.

NOT 3 FINANSIELL RISKHANTERING

3.1 Finansiella riskfaktorer

Koncernen utsätts genom sin verksamhet för en mängd olika finansiella risker: marknadsrisk (valutarisk), kreditrisk och likviditetsrisk. Koncernen har ingen väsentlig ränterisk då koncernen inte har någon upplåning och redovisade tillgångar och skulder som är räntebärande är relativt få. Koncernens övergripande riskhanteringspolicy fokuserar på oförutsägbarheten på de finansiella marknaderna och eftersträvar att minimera potentiella ogynnsamma effekter på koncernens finansiella resultat. Koncernen använder sig inte derivatinstrument för att ekonomiskt säkra riske exponering.

Riskhanteringen sköts av Koncernfinans enligt policier som fastställts av styrelsen. Styrelsen upprättar skriftliga policier såväl för den övergripande riskhanteringen som för specifika områden, såsom valutarisk, ränterisk, kreditrisk, användning av derivatinstrument och finansiella instrument som inte är derivat samt placering av överlikviditet.

(a) Marknadsrisk

(i) Valutarisk

Koncernen verkar internationellt och utsätts för valutarisk som uppstår från olika valutaexponeringar, framför allt avseende US-dollar (USD). Valutarisk uppstår genom framtida affärstransaktioner, redovisade tillgångar och skulder samt nettoinvesteringar i utlandsverksamheter.

Valutarisk uppstår även när framtida affärstransaktioner uttrycks i en valuta som inte är enhetens funktionella valuta. Koncernens varuinköp sker till största delen i USD. För att hantera valutarisken med utflöde i USD har koncernen bankkonton i USD.

Koncernen har ett innehav i en utlandsverksamhet i Storbritannien vilkas nettotillgångar exponeras för valutarisk.

2.19 Utdelningar

Utdelning till Moderföretagets aktieägare redovisas som skuld i koncernens finansiella rapporter i den period då utdelningen godkänns av Moderföretagets aktieägare.

2.20 EBITDA

EBITDA, resultat före finansiella poster, skatt och avskrivningar.

2.21 Avkastningsdriven marknadsföring

Som direkt marknadsföring räknas digital annonsering, TV-annonsering och övrig annonsering direkt kopplad till bolagets produkter samt tjänster och avgifter direkt hänförliga till den direkta marknadsföringen samt produktion av annonseeringsmaterial. Generell marknadsföring av bolaget och varumärke räknas ej in i den direkta marknadsföringskostnaden.

Om den svenska kronan hade försvagats 10 procent i förhållande till US-dollar med alla andra variabler konstanta, skulle det omräknade årsresultatet per den 31 augusti 2017 ha varit 40 tkr högre, till största delen som en följd av vinster vid omräkning av kundfordringar i USD.

(b) Kreditrisk

Kreditrisk hanteras på koncernnivå, med undantag för kreditrisk avseende utestående kundfordringar. Varje koncernföretag ansvarar för att följa upp och analysera kreditrisken för varje ny kund innan standardvillkor för betalning och leverans erbjuds. Kreditrisk uppstår genom likvida medel och tillgodohavanden hos banker samt kreditexponeringar gentemot kunder. Endast banker och finansinstitut som av oberoende värderare fått lägst kreditrating "A" accepteras. I de fall då ingen oberoende kreditbedömning finns, görs en riskbedömning av kundens kreditvärdighet där dennes finansiella ställning beaktas, liksom tidigare erfarenheter och andra faktorer. Individuella risklimer fastställs baserat på interna eller externa kreditbedömningar i enlighet med de gränser som satts av styrelsen. Användningen av kreditgränser följs upp regelbundet.

Inga kreditgränser överskreds under rapportperioden och ledningen förväntar sig inte några förluster till följd av utebliven betalning från dessa motparter.

(c) Likviditetsrisk

Kassaflödesprognoser upprättas av koncernens rörelsedrivande företag och aggregeras av Koncernfinans. Koncernfinans följer noga rullande prognoser för koncernens likviditetsreserv för att säkerställa att koncernen har tillräckligt med kassamedel för att möta behovet i den löpande verksamheten.

Överskottslikviditet i koncernens rörelsedrivande företag, överstigande den del som krävs för att hantera rörelsekapitalbehov, överförs till Koncernfinans. Koncernfinans placerar överskottslikviditet på räntebärandepenningsmarknadsinstrument och omsättningsbara värdepapper, beroende på vilket instrument som har lämplig löptid eller tillräcklig likviditet för att tillgodose utrymmet som bestäms av ovan nämna prognoser. På balansdagen per den 31 augusti 2017 hade koncernen räntefonder på 19 018 tkr för hantering av likviditetsrisken. Dessa klassificeras som andra kortfristiga värdepapper i balansräkningen.

Nedanstående tabell analyserar koncernens icke derivata finansiella skulder uppdelade efter den tid som på balansdagen återstår fram till den avtalsenliga förfallodagen. De belopp som anges i tabellen är de avtalsenliga, odiskonterade kassaflödena.

Nedanstående tabell analyserar icke derivata finansiella skulder uppdelade efter den tid som på balansdagen återstår till den avtalsenliga förfallodagen. De belopp som anges i tabellen är de avtalsenliga, diskonterade kassaflödena.

Per 31 augusti 2017	Mindre än 3 månader	Mellan 3 månader och ett år	Mellan 1 och 2 år	Mellan 2 och 5 år	Mer än 5	Summa
Övriga långfristiga skulder	0	0	0	0	0	0
Leverantörsskulder	13 265	0	0	0	0	13 265
Övriga kortfristiga skulder	0	0	0	0	0	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	10 955	0	0	0	0	10 955

Per 31 augusti 2016	Mindre än 3 månader	Mellan 3 månader och ett år	Mellan 1 och 2 år	Mellan 2 och 5 år	Mer än 5	Summa
Övriga långfristiga skulder	0	0	0	0	0	0
Leverantörsskulder	7 673	0	0	0	0	7 673
Övriga kortfristiga skulder	2 801	0	0	0	0	2 801
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	9 515	0	5 681	0	0	15 196

Per 31 augusti 2015	Mindre än 3 månader	Mellan 3 månader och ett år	Mellan 1 och 2 år	Mellan 2 och 5 år	Mer än 5	Summa
Övriga långfristiga skulder	0	0	1 198	0	0	1 198
Leverantörsskulder	2 970	0	0	0	0	2 970
Övriga kortfristiga skulder	2 175	2 704	0	0	0	4 879
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	9 326	4 988	0	811	0	15 125

3.2 Hantering av kapital

Koncernens mål avseende kapitalstrukturen är att trygga koncernens förmåga att fortsätta sin verksamhet, så att den kan fortsätta att generera avkastning till aktieägarna och nytta för andra intressenter och att upprätthålla en optimal kapitalstruktur för att hålla kostnaderna för kapitalet nere.

För att upprätthålla eller justera kapitalstrukturen, kan koncernen förändra den utdelning som betalas till aktieägarna, återbetala kapital till aktieägarna, utfärda nya aktier eller sälja tillgångar för att minska skulder.

3.3 Beräkning av verkligt värde

Tabellen nedan visar finansiella instrument värderade till verkligt värde, utifrån hur klassificeringen i verkligt värdehierarkin gjorts. De olika nivåerna definieras enligt följande:

- Noterade priser (ojusterade) på aktiva marknader för identiska tillgångar eller skulder (nivå 1)
- Andra observerbara data för tillgången eller skulden än noterade priser inkluderade i nivå 1, antingen direkt (dvs. som prisnoteringar) eller indirekt (dvs. härledda från prisnoteringar) (nivå 2).
- Data för tillgången eller skulden som inte baseras på observerbara marknadsdata (dvs. ej observerbara data) (nivå 3)

Följande tabell visar koncernens finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde per respektive balansdag:

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Tillgångar			
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen			
Andra kortfristiga värdepapper (nivå 1)	19 018	16 454	16 884
Summa tillgångar	19 018	16 454	16 884
Skulder			
Finansiella skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen			
Tilläggsköpeskilling (nivå 3)	0	1 198	4 393
Summa skulder	0	1 198	4 393

NOT 4 VIKTIGA UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR FÖR REDOVISNINGSAÄNDAMÅL

Uppskattningar och bedömningar utvärderas löpande och baseras på historisk erfarenhet och andra faktorer, inklusive förväntningar på framtida händelser som anses rimliga under rådande förhållanden.

4.1 Viktiga uppskattningar och bedömningar för redovisningsändamål

Koncernen gör uppskattningar och antaganden om framtiden. De uppskattningar för redovisningsändamål som blir följden av dessa kommer, definitionsmässigt, sällan att motsvara det verkliga resultatet. De uppskattningar och antaganden som innebär en betydande risk för väsentliga justeringar i redovisade värden för tillgångar och skulder under nästkommande räkenskapsår behandlas i huvuddrag nedan.

Prövning av nedskrivningsbehov för goodwill

Koncernen undersöker varje år om något nedskrivningsbehov föreligger för goodwill, i enlighet med den redovisningsprincip som beskrivs i not 2.6. Återvinningsvärden för kassagenere- rande enheter har fastställs genom beräkning av nyttjandevärde. För dessa beräkningar måste vissa uppskattningar göras (not 32).

Det redovisade värdet av goodwill uppgår till 7 976 tkr per den 31 augusti 2017 (31 augusti 2016: 8 674 tkr, 31 augusti 2015: 10 103 tkr).

Värdering av underskottsavdrag

Uppskjuten skattefordran redovisas endast för underskotts- avdrag för vilka det är sannolikt att de kan nyttjas mot framtida skattepliktiga överskott och mot skattepliktiga temporära skillnader.

Koncernen undersöker varje år ifall det är tillämpligt att aktivera nya uppskjutna skattefordringar avseende årets eller tidigare års skattemässiga underskottsavdrag.

Balanserade utgifter för utvecklingsutgifter

Koncernen har balanserade utgifter för utvecklingsutgifter avseende mobilspel som redovisas som immateriella tillgångar. Efter den första redovisningen prövas nedskrivningsbehovet så snart det finns indikationer på att tillgången har minskat i värde. Koncernen gör uppskattningar om nyttjandeperioden i samband med den initiala redovisningen. Nyttjandeperioden prövas varje år och justeras vid behov. Koncernens balanserade utgifter för utvecklingsutgifter skrivs av på 3 år.

Per den 31 augusti 2017 uppgick balanserade utgifter för utvecklingsutgifter 26 485 tkr (31 augusti 2016: 21 870 tkr, 31 augusti 2015: 11 302 tkr).

NOT 5 NETTOOMSÄTTNINGENS FÖRDELNING

Koncernen delar upp verksamheten i ett segment enligt IFRS' definition. För att ge en bättre förståelse för koncernens verksamhet fördelas nettoomsättningen i två huvudsakliga källor; nettoomsättning från annonser och nettoomsättning från försäljning i spel.

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Försäljning i spel	210 941	218 930	105 807
Annonsintäkter	49 460	45 033	45 799
Övrigt	4	0	1 371
Totalt	260 405	263 963	152 977
Koncernens fördelning per land	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Sverige	260 405	263 963	152 977
Storbritannien	0	0	0
Totalt	260 405	263 963	152 977

Koncernens intäkter fördelade per säte, samtliga spel som utvecklas inom gruppen publiceras av moderbolaget med säte i Sverige.

NOT 6 ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Valutakursvinster	2 668	1 321	1 800
Övrigt	91	0	5
Totalt	2 759	1 321	1 805

NOT 7 FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Avgift till mobilplattform	63 283	65 679	32 050
Övriga försäljningsavgifter	15 667	12 469	8 409
Summa försäljningskostnader	78 950	78 148	40 459

NOT 8 PERSONALKOSTNADER

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Kostnader för ersättningar till anställda			
Löner och ersättningar	23 033	20 554	16 933
Sociala avgifter	6 879	5 884	5 287
Pensionskostnader	1 630	1 490	1 314
	31 542	27 928	23 534
Ledande befattningshavare			
VD, Daniel Hasselberg			
Löner och ersättningar	1 339	1 247	1 179
Rörlig lön	33	91	127
Sociala avgifter	431	421	410
Pensionskostnader	299	240	177
	2 102	1 999	1 893
Övriga ledande befattningshavare (5 personer)			
Löner och ersättningar	4 793	4 376	2 508
Rörlig lön	107	249	381
Sociala avgifter	1 340	1 252	992
Pensionskostnader	762	496	437
	7 002	6 373	4 318
Arvode till styrelseledamöter			
Styrelseordförande, Walter Masalin	0	0	0
Styrelseledamot, Teemu Huuhtanen	0	0	0
Styrelseledamot, Mikael Hjort	66 500	0	0
	66 500	0	0

forts. NOT 8 – Personalkostnader

	2016/2017		2015/2016		2014/2015	
	Medelantal anställda	Varav män	Medelantal anställda	Varav män	Medelantal anställda	Varav män
Sverige	41	34	36	28	32	25
Storbritannien	14	12	11	8	2	1
	55	46	47	36	34	26

Könsfördelning i koncernen (inkl dotterföretag) för styrelseledamöter och övriga ledande befattningshavare

	2016/2017		2015/2016		2014/2015	
	Antal på balansdagen	Varav män	Antal på balansdagen	Varav män	Antal på balansdagen	Varav män
Styrelseledamöter	6	6	5	5	6	5
Verkställande direktör och övriga ledande befattningshavare	6	6	5	5	6	5

Mellan företaget och verkställande direktören gäller en ömsesidig uppsägningstid om 3 månader.

NOT 9 ERSÄTTNING TILL REVISORERNA

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
PwC			
– Revisionsuppdraget	374	150	90
– Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget	0	0	0
– Skatterådgivning	0	0	0
– Övriga tjänster	536	294	71
Summa	910	444	161
Övriga revisorer			
– Revisionsuppdraget	74	73	80
Koncernen totalt	984	517	241

NOT 10 FINANSIELLA INTÄKTER OCH KOSTNADER

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Räntekostnader	-2	-2	-15
Valutakursförlust	-654	-3	0
Resultat vid försäljning av värdepappersinnehav	0	-8	0
Finansiella kostnader	-656	-13	-15
Ränteintäkter	7	18	24
Valutakursvinster på kortfristiga fordringar	38	135	5 647
Värdering till verkligt värde finansiella tillgångar	14	453	0
Resultat vid försäljning av värdepappersinnehav	67	0	234
Finansiella intäkter	126	606	5 905
Finansiella poster – netto	-530	593	5 890

NOT 11 INKOMSTSKATT

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Aktuell skatt på årets resultat	-1 338	-4 341	-7 605
Uppskjuten skatt	-1 641	-3 993	-4 494
Skatt på årets resultat	-2 979	-8 334	-12 099

Inkomstskatten på koncernens resultat före skatt skiljer sig från det teoretiska belopp som skulle ha framkommit vid användning av den svenska skattesatsen för de konsoliderade företagen enligt följande:

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Resultat före skatt	3 552	37 635	51 138
Inkomstskatt beräknad enligt skattesats i Sverige (22 %)	781	8 280	11 250
Skatteeffekter av:			
Ej skattepliktiga intäkter	48	30	16
Ej avdragsgilla kostnader	1 533	1 168	833
Skatteeffekt dotterbolag UK	617	-1 144	0
Skattekostnad	2 979	8 334	12 099

NOT 12 RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie beräknas genom att det resultat som är hänförliga till moderbolagets aktieägare divideras med antal aktier per den 31 augusti 2017 (19 250 000 st). Baserat på preferensaktiernas karaktär så har dessa likställts med stamaktier och ingår därmed i beräkningen av resultat per aktie. För antalet aktier se not 25. Tidigare år har räknats om med för en bättre jämförbarhet.

NOT 13 VALUTAKURSDIFFERENSER – NETTO

Valutakursddifferenser har redovisats i resultaträkningen enligt följande:

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Övriga rörelseintäkter	2 668	1 333	1 800
Övriga rörelsekostnader	-2 380	-1 543	-760
Finansiella poster – netto	-616	131	5 647
Summa	-328	-79	6 687

NOT 14 INNEHAV OCH INVESTERINGAR I DOTTERFÖRETAG

Namn	Registrering- och verksamhetsland	Verksamhet	Andel stamaktier som direktägs av moderföretaget (%)
MAG Games Ltd (tidigare Delinquent Interactive Ltd)	Storbritannien	Utveckling	100

MAG Games Ltd konsolideras i koncernen. Rösträttsandelen i MAG Games Ltd som ägs direkt av moderföretaget skiljer sig inte från den ägda andelen stamaktier.

NOT 15 MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

	2016/2017	2015/2016	2014/2015
Ingående anskaffningsvärden	1 049	1 083	840
Inköp	3 093	0	243
Försäljningar/utrangeringar	-243	-34	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	3 899	1 049	1 083
Ingående avskrivningar	-641	-420	-129
Årets avskrivningar	559	-221	-290
Utgående ackumulerade avskrivningar	-1 200	-641	-419
Utgående redovisat värde	2 699	408	664

NOT 16 IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

	Goodwill	Förvärvade intellektuella rättigheter till spel på mobilplattformar	Balanserade utgifter för utvecklingsarbete avseende spel på mobilplattformar	Summa
Ingående balans 1 september 2014	0	0	2 374	2 374
Tillägg	0	17 667	11 455	29 122
Förvärv av dotterföretag	10 103	0	0	10 103
Valutakursdifferenser	0	0	0	0
Avskrivningar	0	-1 883	-2 527	-4 410
Nedskrivningar	0	0	0	0
Utgående balans 31 augusti 2015	10 103	15 784	11 302	37 189
Ingående balans 1 september 2015	10 103	15 786	11 302	37 191
Tillägg	0	3 281	18 147	21 428
Valutakursdifferenser	-1 429	0	0	-1 429
Avskrivningar	0	-7 709	-7 579	-15 288
Nedskrivningar	0	0	0	0
Utgående balans 31 augusti 2016	8 674	11 358	21 870	41 902
Ingående balans 1 september 2016	8 674	11 358	21 870	41 902
Tillägg	0	0	20 205	20 205
Valutakursdifferenser	-698	0	0	-698
Avskrivningar	0	-6 863	-13 194	-20 057
Nedskrivningar	0	0	-2 400	-2 400
Utgående balans 31 augusti 2017	7 976	4 495	26 481	38 952

Prövning av nedskrivningsbehov för goodwill

Följande är en sammanställning av goodwill

	Ingående redovisat värde	Tillägg	Försäljning	Nedskrivning	Omräkningsdifferens	Utgående redovisat värde
2017-08-31	8 674	0	0	0	-698	7 976
2016-08-31	10 103	0	0	0	-1 429	8 674
2015-08-31	0	10 103	0	0	0	10 103

Prövning av nedskrivningsbehov för goodwill

Baserat på att goodwill avser i sin helhet förvärvet av MAG Games Ltd (tidigare Delinquent Interactive Ltd) som är fullt ut integrerad i MAG Interactive AB vilket är det bolag som publicerar samtliga spel som utvecklas inom gruppen, så bedöms MAG koncernen utgöra den minsta kassagenererande enheten varvid värderingen av goodwill kan utföras på.

Goodwillvärdet prövas årligen mot beräknat återvinningsvärde, vilket antingen är nyttjandevärdet eller verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader. Goodwill har prövats mot nyttjandevärde per 2017-08-31 samt per 2016-08-31 och 2015-08-31.

Nyttjandevärdet utgår från uppskattade bedömningar av framtida kassaflöden före skatt, vilka baseras på rimliga och verifierbara antaganden som utgör bästa uppskattningar av de ekonomiska förhållanden som beräknas råda. Bedömningen av

framtida kassaflöden baseras budget och prognoser för den kommande 3 års perioden.

Kassaflöden efter prognosperioden beräknas med ett antagande om en långsiktig tillväxttakt efter prognosperioden om 2 procent per år för 31 augusti 2017 (31 august 2016: 2 procent, 31 augusti 2015: 2 procent).

Viktiga antaganden vid beräkningen är bland annat diskonteringsränta, försäljningstillväxt, EBITDA-marginaler.

Diskonteringsränta före skatt uppgår till 13 procent för 31 augusti 2017 (31 august 2016: 13 procent, 31 augusti 2015: 13 procent).

Ingen rimligt möjlig förändring i viktiga antaganden skulle innebära att det redovisade värdet skulle överstiga återvinningsvärdet.

NOT 17 FINANSIELLA INSTRUMENT PER KATEGORI

	Låne- och kundfordringar	Tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen	Summa
Tillgångar i balansräkningen			
Andra långfristiga fordringar	0	0	0
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	0	16 884	16 884
Kundfordringar	15 759	0	15 759
Övriga kortfristiga fordringar	1 114	0	1 114
Likvida medel	33 402	0	33 402
Summa 2015-08-31	50 275	16 884	67 159
Tillgångar i balansräkningen			
Andra långfristiga fordringar	1 841	0	1 841
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	0	16 454	16 454
Kundfordringar	13 505	0	13 505
Övriga kortfristiga fordringar	2 195	0	2 195
Likvida medel	51 898	0	51 898
Summa 2016-08-31	69 439	16 454	85 893
Tillgångar i balansräkningen			
Andra långfristiga fordringar	1 836	0	1 836
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	0	19 018	19 018
Kundfordringar	13 604	0	13 604
Övriga kortfristiga fordringar	0	0	0
Likvida medel	40 561	0	40 561
Summa 2017-08-31	56 001	19 018	75 019

forts. NOT 17 – Finansiella instrument per kategori

	Övriga finansiella skulder	Summa
Skulder i balansräkningen		
Övriga långfristiga skulder	1 198	1 198
Leverantörsskulder	2 970	2 970
Övriga kortfristiga skulder	4 880	4 880
Summa 2015-08-31	9 048	9 048
Skulder i balansräkningen		
Övriga långfristiga skulder	0	0
Leverantörsskulder	7 673	7 673
Övriga kortfristiga skulder	2 801	2 801
Summa 2016-08-31	10 474	10 474
Skulder i balansräkningen		
Övriga långfristiga skulder	0	0
Leverantörsskulder	13 265	13 265
Övriga kortfristiga skulder	0	0
Summa 2017-08-31	13 265	13 265

NOT 18 ANDRA KORTFRISTIGA VÄRDEPAPPER

Andra kortfristiga värdepapper avser investering i Handelsbankens räntefond Flexibel ränta – MEGA. Fonden placerar både i de svenska och globala räntemarknaderna, både i statsobligationer, företagsobligationer och i tillväxtmarknader. Baserat på postens karaktär och bolagets syn så har en klassificering från långfristig till kortfristig fordran skett under året avseende denna investering. Omklassificering har även skett för jämförelseperioderna.

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Ingående värde	16 454	16 884	13 350
Insättning	24 228	16 446	10 000
Uttag	-21 664	-16 876	-6 466
Utgående värde	19 018	16 454	16 884

NOT 19 ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR

Andra långfristiga fordringar avser deposition för kontorslokaler.

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Ingående värde	1 841	0	0
Insättning	0	1 841	0
Valutaeffekt	-5	0	0
Utgående värde	1 836	1 841	0

NOT 20 UPPSKJUTEN SKATTEFORDRAN

Koncernen har redovisade uppskjutna skattefordringar avseende underskottsavdrag i MAG Games Ltd. Underskotten har aktiverats eftersom koncernen gör bedömningen att det är sannolikt att kvarvarande underskott kommer kunna avräknas mot framtida beskattningsbara vinster. Det finns ej några ej aktiverade underskott i koncernen.

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Ingående värde	1 612	1 877	0
Tillägg i samband med förvärv	0	0	1 877
Valutadifferens	-130	-265	0
Skatteeffekt, nyttjat underskottsavdrag	-219	0	0
Utgående värde	1 263	1 612	1 877

NOT 21 KUNDFORDRINGAR

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Kundfordringar	13 604	13 505	15 759
Summa	13 604	13 505	15 759

Det verkliga värdet på kundfordringarna motsvarar dess redovisade värde, eftersom diskonteringsräntan inte är väsentlig.

Per den 31 augusti 2017 uppgick fullgoda kundfordringar till 13 604 tkr (31 augusti 2016: 13 505 tkr, 31 augusti 2015: 15 759 tkr) för koncernen.

Per den 31 augusti 2017 var kundfordringar uppgående till 155 tkr (31 augusti 2016: 156 tkr, 31 augusti 2015: 2 743 tkr) förfallna men utan att något nedskrivningsbehov ansågs föreligga för koncernen. De förfallna fordringarna avser ett antal kunder vilka tidigare inte haft några betalningssvårigheter. Åldersanalysen av dessa kundfordringar framgår nedan:

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
1–30 dagar	154	155	1 802
31–60 dagar	0	1	229
> 61 dagar	1	0	712
Summa förfallna kundfordringar	155	156	2 743

Redovisade belopp, per valuta, för koncernens kundfordringar och andra fordringar är följande:

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
SEK	7 387	9 140	9 524
EUR	7	71	236
USD	6 210	4 294	5 999
Summa	13 604	13 505	15 759

Den maximala exponeringen för kreditrisk per balansdagen är det redovisade värdet för kundfordringar enligt ovan.

Koncernen har ingen pant som säkerhet.

NOT 22 ÖVRIGA KORTFRISTIGA FORDRINGAR

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Kortfristiga fordringar anställda	14	48	33
Momsfordran	691	327	184
Övriga poster	472	1 897	1 306
Summa	1 177	2 272	1 523

NOT 23 FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Upplupna intäkter	17 225	11 809	17 822
Förutbetalda kostnader	2 481	981	535
Summa	19 706	12 790	18 357

NOT 24 LIKVIDA MEDEL

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Banktillgodohavanden	40 561	51 898	33 402
Summa	40 561	51 898	33 402

NOT 25 EGET KAPITAL

	Antal aktier	Aktiekapital
Stamaktier	913 043	45 652
Preferensaktier	86 957	4 348
Per 31 augusti 2015	1 000 000	50 000
Stamaktier	875 543	45 483
Preferensaktier	86 957	4 517
Per 31 augusti 2016	962 500	50 000
Stamaktier	17 510 860	45 483
Preferensaktier	1 739 140	4 517
Per 31 augusti 2017	19 250 000	50 000

Aktiekapitalet består per den 31 augusti 2017 av 19 250 000 aktier fördelat på stamaktier och preferensaktier med kvotvärdet 0,00259 kr vardera. Aktierna har ett röstvärde på 1 röst/aktie. Preferensaktier medför en röst vardera på motsvarande vis som företagets stamaktier och något återbetalningsvillkor finns ej avseende preferensaktierna. Alla aktier som emitterats av moderföretaget är till fullo betalda.

Bolaget har per bokslutsdagen den 31 augusti 2017 ett utestående optionsprogram. Samtliga teckningsoptioner har

givits ut mot marknadsmässig premie. Vid fullt utnyttjande av samtliga teckningsoptioner, vilka uppgår till 324 871 st, kommer bolagets aktiekapital att öka med total högst 844 kr fördelat på 324 871 aktier. Per bokslutsdagen var 324 871 optioner outnyttjade.

Under räkenskapsåret har bolaget genomfört en aktiesplit 1:20.

NOT 26 UPPSKJUTEN SKATTESKULD

Förändring i uppskjutna skatteskulder under året, utan hänsyn tagen till kvittningar som gjorts inom samma skatterättsliga jurisdiktion, framgår nedan:

Uppskjutna skatteskulder	Obeskattade reserver	Förvärvade intellektuella rättigheter till spel på mobilplattformar	Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten avseende spel på mobilplattformar	Summa
Per 1 september 2014	4 163	0	521	4 684
Redovisat i resultaträkningen	2 529		1 965	4 494
Justering förvärvsanalys rörelseförvärv		158		158
Per 31 augusti 2015	6 692	158	2 486	9 336
Per 1 september 2015	6 692	158	2 486	9 336
Redovisat i resultaträkningen	1 826	-158	2 325	3 993
Justering förvärvsanalys rörelseförvärv	0	-100	0	-100
Per 31 augusti 2016	8 518	-100	4 811	13 229
Per 1 september 2016	8 518	-100	4 811	13 229
Redovisat i resultaträkningen	308	100	1 015	1 423
Per 31 augusti 2017	17 344	0	10 637	14 652

NOT 27 ÖVRIGA KORTFRISTIGA SKULDER

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Personalrelaterade skulder	2 332	1 680	1 332
Momsskuld	0	0	0
Villkorade tilläggsköpesskillningar	0	1 198	3 195
Övriga poster	0	0	427
Summa	2 332	2 878	4 954

NOT 28 UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Upplupna semesterlöner och bonus	683	4 484	4 988
Upplupna marknadsföringskostnader	4 203	3 214	7 704
Övriga upplupna kostnader	6 069	1 816	1 623
Summa	10 955	9 514	14 315

NOT 29 JUSTERING FÖR POSTER SOM INTE INGÅR I KASSAFLÖDET

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Avskrivningar på materiella anläggningstillgångar	813	256	251
Avskrivningar på immateriella tillgångar	22 457	15 284	4 410
Aktiverat arbete för egen räkning	-20 205	-21 428	-11 455
Resultatreviderad förändring av verkligt värde på finansiella tillgångar	439	454	0
Summa	3 504	-5 434	-6 794

NOT 30 STÄLLDA SÄKERHETER

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Bankkonto	147	147	147
Hysesdeposition	1 836	1 841	0
Summa	1 983	1 988	147

NOT 31 OPERATIONELL LEASING*Åtaganden avseende operationell leasing*

Koncernen hyr kontorslokaler enligt ej uppsägningsbara operationella leasingavtal. Leasingperioderna varierar mellan 3 och 5 år och de flesta leasingavtalen kan vid leasingperiodens slut förlängas till en avgift som överensstämmer med en marknadsmässig avgift.

Leasingkostnaderna avseende operationella leasingavtal uppgående till 3 676 tkr (2016-08-31: 2 457 tkr, 2015-08-31: 1 797 tkr) ingår i resultaträkningen.

Framtida sammanlagda minimileasavgifter för icke-uppsägningsbara operationella leasingavtal är som följer:

	2017-08-31	2016-08-31	2015-08-31
Inom 1 år	4 284	3 696	2 270
Mellan 1 och 5 år	16 284	15 036	2 700
Mer än 5 år	0	1 188	0
Summa	20 568	19 920	4 970

NOT 32 RÖRELSEFÖRVÄRV

Den goodwill på 10 103 tkr som uppstår genom förvärvet av Delinquent Interactive Ltd hänförs till synergieffekter genom resultatförbättringspotential samt tillförs kompetens för att utveckla rörelsegrenen. Delinquent Interactive är en produktion och utvecklingsstudio med stor kompetens som förväntas bidra med förbättringar för MAG koncernen. Delinquent är en ej kassagenererande enhet då MAG publicerar samtliga spel som utvecklas inom gruppen. Förvärvet av Delinquent Interactive Ltd genomfördes 2015-06-30.

Nedanstående tabell sammanfattar erlagd köpeskilling för Delinquent Interactive Ltd samt verkligt värde på förvärvade tillgångar och övertagna skulder som redovisas på förvärvsdagen.

Köpeskilling per 30 juni 2015

Likvida medel	12 906
Summa köpeskilling	12 906

Redovisade belopp på identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder

Aktiekapital	1
Överkursfond	9 646
Resultat hänförligt upp till förvärv	-9 280
Immateriella tillgångar	717
Uppskjuten skatteskuld	-158
Underskottsavdrag	1 877
Summa	2 803
Goodwill	10 103

Förvärvsrelaterade kostnader om 2 891 tkr ingår i övriga rörelsekostnader i koncernens resultaträkning för räkenskapsåret 2014/2015.

Enligt överenskommelsen om villkorad köpeskilling ska koncernen betala en tilläggsköpeskilling baserat på resultatet för specifika spel under perioden 1 juli 2015 till 30 juni 2018, förutsatt att säljarna jobbar kvar i koncernen. Tilläggsköpeskillingen uppskattas i dagsläget till 0 kr. (2016-08-31; 0). Givet att de specifika spelen ger upphov till en utbetalning av tilläggsköpeskilling i framtiden så kommer de att redovisas som en personalkostnad i den period intäkten från spelen har arbetats upp.

NOT 33 NÄRSTÅENDE

Mobile Access Group äger 58 procent av moderföretagets aktier och har bestämmande inflytande över koncernen. Övriga ägare inkluderar grundare och ledning samt Nokia Growth Partners och SBH Group.

Utdelning

På extra bolagsstämma 2016-11-21 fattades beslut om en utdelning på 14 919, nedan visar utdelning till närstående.

Mobile Access Group	8 707
Johan Persson	1 415
	10 122

Ersättning till ledande befattningshavare

För information om ersättning till ledande befattningshavare, se not 8.

Inlösen av aktier

2015-10-12 har 37 500 aktier lösts in av Roger Skagerwall AB, 559019-2380 till ett värde av 7 485 tkr. Roger Skagerwall AB är närstående genom att bolagets ägare är en av grundarna.

Närstående bolag

	Försäljning av varor/tjänster till närstående	Fordran på närstående per 2017-08-31
Mobile Access Group	116	116
	116	116

NOT 34 HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS SLUT

Den 27 september 2017 beslutade styrelsen för MAG Interactive, med bemyndigande från den extra bolagsstämman som hölls den 28 februari 2017, att emittera 144 375 teckningsoptioner till de tidigare ägarna av aktierna i MAG Games Limited.

Den 9 oktober 2017 åtog sig Swedbank Robur Fonder AB, genom ett teckningsbrev ställt till Bolaget och de övriga Nuvarande Aktieägarna, att teckna och betala för upp till 1 811 764 stamaktier i MAG Interactive, till ett pris per aktie uppgående till 44,1558 kronor, villkorat av att MAG Interactive inom 28 dagar från brevets datum uppfyllde vissa villkor. Efter extra bolagsstämma den 2 november, där beslut om emission av stamaktier med avvikelse från företrädesrätten, så tecknades samtliga aktier. Teckning gjordes i lika delar av Swedbank Robur Microcap samt Swedbank Robur Ny teknik. Aktierna emitterades och betalades för den 3 november 2017 och aktiekapital-sökningen i MAG Interactive registrerades hos Bolagsverket den 7 november 2017.

Den 18 oktober 2017 ingick Bolaget ett avtal med de tidigare ägarna av FEO Media om att förvärva samtliga aktier i FEO Media AB. Förvärvet genomfördes den 7 november 2017.

Den 18 oktober, i samband med förvärvet av aktier i FEO Media, ingick Bolaget ett avtal med Danske Bank om att Danske Bank ska tillhandahålla Bolaget ett lån uppgående till 35 000 000 kronor.



Till styrelsen i MAG Interactive AB (publ) (org. 556804- 3524)

Revisors rapport avseende finansiella rapporter över historisk finansiell information

Vi har utfört en revision av de finansiella rapporterna för MAG Interactive AB på s. F-2–F-24, som omfattar balansräkningen per den 31 augusti för åren 2017, 2016 och 2015 samt rapporten över totalresultat, kassaflödesanalysen och redogörelsen för förändringar i eget kapital för perioden 1 september – 31 augusti för dessa år samt ett sammandrag av väsentliga redovisningsprinciper och andra tilläggsupplysningar.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar för de finansiella rapporterna

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att de finansiella rapporterna tas fram och presenteras på ett sådant sätt att de ger en rättvisande bild av finansiell ställning, resultat, förändringar i eget kapital och kassaflöde i enlighet med International Financial Reporting Standards så som de antagits av EU, och årsredovisningslagen och kompletterande tillämplig normgivning. Denna skyldighet innefattar utformning, införande och upprätthållande av intern kontroll som är relevant för att ta fram och på rättvisande sätt presentera de finansiella rapporterna utan väsentliga felaktigheter, oavsett om de beror på oegentligheter eller fel. Styrelsen ansvarar även för att de finansiella rapporterna tas fram och presenteras enligt kraven i prospektförordningen 809/2004/EG.

Revisorns ansvar

Vårt ansvar är att uttala oss om de finansiella rapporterna på grundval av vår revision. Vi har utfört vår revision i enlighet med FARs rekommendation RevR 5 *Granskning av finansiell information i prospekt*. Det innebär att vi följer FARs etiska regler och har planerat och genomfört revisionen för att med rimlig säkerhet försäkra oss om att de finansiella rapporterna inte innehåller några väsentliga felaktigheter. Revisionsföretaget tillämpar ISQC 1 (International Standard on Quality Control) och har därmed ett allsidigt system för kvalitetskontroll vilket innefattar dokumenterade riktlinjer och rutiner avseende efterlevnad av yrkesetiska krav, standarder för yrkesutövningen och tillämpliga krav i lagar och andra författningar.

Vi är oberoende i förhållande till MAG Interactive AB enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

En revision i enlighet med FARs rekommendation RevR 5 *Granskning av finansiell information i prospekt* innebär att utföra granskningsåtgärder för att få revisionsbevis som bestyrker belopp och upplysningar i de finansiella rapporterna. De valda granskningsåtgärderna baseras på vår bedömning av risk för väsentliga felaktigheter i de finansiella rapporterna oavsett om de beror på oegentligheter eller fel. Vid riskbedömningen överväger vi den interna kontroll som är relevant för bolagets framtagande och rättvisande presentation av de finansiella rapporterna som en grund för att utforma de revisionsåtgärder som är tillämpliga under dessa omständigheter men inte för att göra ett uttalande om effektiviteten i bolagets interna kontroll. En revision innebär också att utvärdera tillämpligheten av använda redovisningsprinciper och rimligheten i de betydelsefulla uppskattningar som styrelsen och verkställande direktören gjort samt att utvärdera den samlade presentationen i de finansiella rapporterna.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som underlag för vårt uttalande.

Uttalande

Enligt vår uppfattning ger de finansiella rapporterna en rättvisande bild i enlighet med International Financial Reporting Standards så som de antagits av EU, och årsredovisningslagen och kompletterande tillämplig normgivning av MAG Interactive AB ställning per den 31 augusti för åren 2017, 2016 och 2015 samt resultat, redogörelse för förändringar i eget kapital och kassaflöde för perioden 1 september – 31 augusti för dessa år.

Stockholm den 27 november 2017

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Niklas Renström
Auktoriserad revisor

HISTORISK FINANSIELL INFORMATION FÖR FEO MEDIA AB

RESULTATRÄKNING

	Not	2016-01-01 2016-12-31	2015-01-01 2015-12-31
Rörelsens intäkter m.m.			
Nettoomsättning		92 740 207	128 779 059
Aktiverat arbete för egen räkning		14 329 296	12 553 448
Övriga rörelseintäkter		1 421 270	1 164 428
		108 490 773	142 496 935
Rörelsens kostnader			
Råvaror och förnödenheter		-20 474 891	-38 766 298
Övriga externa kostnader	2, 3, 4	-7 070 416	-3 003 841
Personalkostnader	5	-25 857 998	-19 494 711
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar		-6 561 022	-2 222 721
Övriga rörelsekostnader	4	-274 455	-70 935
		-60 238 782	-63 558 506
Rörelseresultatet		48 251 991	78 938 429
Resultat från finansiella poster			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	6	179 390	316 548
Räntekostnader och liknande resultatposter	7	-161 712	-17 651
		17 678	298 897
Resultat efter finansiella poster		48 269 669	79 237 326
Resultat före skatt		48 269 669	79 237 326
Skatt på årets resultat	8	-10 693 758	-17 455 424
Årets resultat		37 575 911	61 781 902

BALANSRÄKNING

	Not	2016-12-31	2015-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	9	18 151 981	10 339 727
		18 151 981	10 339 727
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	10	377 827	72 000
		377 827	72 000
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga fordringar	12	2 450 000	0
		2 450 000	0
Summa anläggningstillgångar		20 979 808	10 411 727
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		2 558 697	4 858 550
Fordringar hos koncernföretag		0	11 050 000
Övriga fordringar		6 821 131	903 227
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	13	14 138 466	35 949 399
		23 518 294	52 761 176
Kassa och bank			
Kassa och bank		21 412 801	37 130 349
Summa omsättningstillgångar		44 931 095	89 891 525
SUMMA TILLGÅNGAR		65 910 903	100 303 252
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
	20		
Bundet eget kapital			
Aktiekapital		50 000	50 000
Fond för utvecklingsutgifter		11 996 737	0
		12 046 737	50 000
Fritt eget kapital			
Balanserat resultat		766 696	4 881 404
Årets resultat		37 575 911	61 781 902
		38 342 607	66 663 306
Summa eget kapital		50 389 344	66 713 306
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	11	7 421 379	3 458 917
Summa långfristiga skulder		7 421 379	3 458 917
Kortfristiga skulder			
Checkräkningskredit		0	203 106
Leverantörsskulder		2 742 840	1 571 857
Aktuell skatteskuld		356 975	20 764 588
Övriga skulder		1 403 075	2 243 046
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	14	3 597 290	5 348 432
Summa kortfristiga skulder		8 100 180	30 131 029
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		65 910 903	100 303 252

KASSAFLÖDESANALYS

	Not	2016-01-01 2016-12-31	2015-01-01 2015-12-31
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat		48 251 991	78 938 429
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet		6 561 022	2 222 721
Erhållen ränta m.m.		179 390	316 548
Erlagd ränta		-161 712	-17 651
Betald inkomstskatt		-27 138 909	-6 998 208
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		27 691 782	74 461 839
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapital			
Minskning (+)/ökning (-) av kundfordringar		2 299 853	4 856 548
Minskning (+)/ökning (-) av fordringar		26 943 029	-40 821 702
Minskning (-)/ökning (+) av leverantörsskulder		1 170 983	178 362
Minskning (-)/ökning (+) av kortfristiga skulder	3	-2 591 113	5 338 969
Kassaflöde från den löpande verksamheten	4	55 514 534	44 014 016
Investeringsverksamheten			
Förvärv av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	9	-14 329 296	-12 553 448
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer	10	-349 807	0
Förvärv av finansiella tillgångar	12	-2 450 000	46 750
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-17 129 103	-12 506 698
Finansieringsverksamheten			
Ändring kortfristiga finansiella skulder		-203 106	0
Utbetald utdelning		-53 899 873	-45 240 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-54 102 979	-45 240 000
Förändring av likvida medel		-15 717 548	-13 732 682
Likvida medel vid årets början		37 130 349	50 863 031
Likvida medel vid årets slut	16	21 412 801	37 130 349

NOTER

NOT 1 REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna finansiella rapport är från räkenskapsåret 2016 och 2015 är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning. Dessa finansiella rapporter har upprättats för det särskilda ändamålet att utgöra en del av prospektet för MAG Interactive AB (publ).

Med avseende på eventuell påverkan av händelser efter balansdagen har principen valts att, i de finansiella rapporterna, enbart beakta dessa eventuella händelser i den senaste perioden som presenteras, det vill säga räkenskapsåret 2016. Därmed anses räkenskapsåret 2015 avslutat.

Fordringar

Fordringar har upptagits till de belopp varmed de beräknas inflyta.

Övriga tillgångar, avsättningar och skulder

Övriga tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

Intäktsredovisning

Inkomsten redovisas till det verkliga värdet av vad som erhållits eller kommer att erhållas och redovisas i den omfattning det är sannolikt att de ekonomiska fördelarna kommer att tillgodogöras bolaget och intäkterna kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Huvuddelen av intäkterna kommer från försäljning av spel samt reklamförsäljning i våra spel. Redovisning av intäkter sker brutto från den andel av intäkten som mobilplattformen, på vilken försäljning sker, tar ut som avgift. Denna avgift redovisas som en kostnad i resultaträkningen.

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet. Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod eftersom det återspeglar den förväntade förbrukningen av tillgångens framtida ekonomiska fördelar. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen. Följande nyttjandeperioder tillämpas:

	Antal år
Inventarier, verktyg och maskiner	10

Immateriella anläggningstillgångar

Immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Tillgångarna skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod. Nyttjandeperioden omprövas per varje balansdag. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas årligen. Följande nyttjandeperioder tillämpas:

	Antal år
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	3

Aktivering av internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar**Aktiveringsmodellen**

Samtliga utgifter som uppkommer under forskningsfasen kostnadsförs när de uppkommer. Samtliga utgifter som uppkommer under utvecklingsfasen aktiveras när följande förutsättningar är uppfyllda; företagets avsikt är att färdigställa den immateriella tillgången samt att använda eller sälja den och företaget har förutsättningar att använda eller sälja tillgången, det är tekniskt möjligt för företaget att färdigställa den immateriella tillgången så att den kan användas eller säljas och det finns adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utvecklingen och för att använda eller sälja tillgången, det är sannolikt att den immateriella anläggningstillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar och företaget kan på ett tillförlitligt sätt beräkna de utgifter som är hänförliga till tillgången under dess utveckling.

I anskaffningsvärdet inkluderas personalkostnader uppkomna i arbetet med utvecklingsarbetet tillsammans med en lämplig andel av relevanta omkostnader och lånekostnader.

Leasing**Operationella leasingavtal**

Leasingavgifterna enligt operationella leasingavtal, inklusive första förhöjd hyra men exklusive utgifter för tjänster som försäkring och underhåll, redovisas som intäkt linjärt över leasingperioden.

Inkomstskatt

Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats.

Aktuell skatt värderas till det sannolika beloppet enligt de skattesatser och skatteregler som gäller på balansdagen.

Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser.

Uppskjuten skatt beräknas på temporära skillnader. En temporär skillnad finns när det redovisade värdet på en tillgång eller skuld skiljer sig från det skattemässiga värdet. Temporära skillnader beaktas ej i skillnader hänförliga till investeringar i dotterföretag, filialer, intresseföretag eller joint venture om företaget kan styra tidpunkten för återföring av de temporära skillnaderna och det inte är uppenbart att den temporära skillnaden kommer att återföras inom en överskådlig framtid.

UPPLYSNINGAR TILL ENSKILDA POSTER**NOT 2 LEASINGAVTAL – OPERATIONELL LEASING LEASETAGARE**

	2016	2015
Under året har företagets leasingavgifter uppgått till	2 783 386	847 488
Framtida minimileasingavgifter för icke uppsägningsbara leasingavtal, förfaller till betalning enligt följande:		
Inom 1 år	4 064 772	2 783 386
	4 064 772	2 783 386

NOT 3 ERSÄTTNING TILL REVISORER

	2016	2015
Öhrlings Pricewaterhousecoopers AB		
Revisionsuppdrag	177 250	238 110

NOT 4 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

	2016	2015
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	274 455	70 935

Skillnader som härrör från den första redovisningen av goodwill eller vid den första redovisningen av en tillgång eller skuld såvida inte den hänförliga transaktionen är ett rörelseförvärv eller påverkar skatt eller redovisat resultat utgör inte heller temporära skillnader.

Vid upprättande av dessa finansiella rapporter har Bokslutsdispositioner/Obeskattade reserver fördelas mellan årets resultat, eget kapital och uppskjuten skatt baserat på gällande skattesats.

Fordringar och skulder i utländsk valuta

Fordringar och skulder i utländsk valuta har omräknats till balansdagens kurs. Kursdifferenser på rörelsefordringar och rörelseskulder ingår i rörelseresultatet, medan differenser på finansiella fordringar och skulder redovisas bland finansiella poster.

NOT 5 PERSONAL

	2016	2015
Medelantal anställda		
Medelantal anställda har varit	45,00	44,00
varav män	24,00	28,00
Löner, ersättningar m.m.		
Löner, ersättningar, sociala kostnader och pensionskostnader har utgått med följande belopp:		
Styrelsen och VD:		
Löner och ersättningar	3 597 219	3 037 000
	3 597 219	3 037 000
Övriga anställda:		
Löner och ersättningar	14 098 460	10 771 650
Pensionskostnader	1 130 998	535 936
	15 229 458	11 307 586
Sociala kostnader	5 142 384	4 029 810
Summa styrelse och övriga	23 969 061	18 374 396

NOT 6 RÄNTEINTÄKTER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER

	2016	2015
Ränteintäcker, koncernföretag	121 754	136 219
Ränteintäcker, övriga	57 636	180 329
	179 390	316 548

NOT 7 RÄNTEKOSTNADER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER

	2016	2015
Räntekostnader, koncernföretag	0	0
Räntekostnader, övriga	161 712	17 651
	161 712	17 651

NOT 8 SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

	2016	2015
Aktuell skatt	-6 731 296	-15 180 684
Uppskjuten skatt	-3 962 462	-2 274 740
	-10 693 758	-17 455 424
Avstämning av effektiv skatt		
Resultat före skatt	48 269 669	79 237 326
Skattekostnad 22,00 % (22,00 %)	-10 619 327	-17 432 212
Skatteeffekt av:		
Ej avdragsgilla kostnader	-70 042	-72 671
Ej skattepliktiga intäkter	1 176	2 446
Schablonintäkt periodiseringsfond	-5 565	-34 987
Skatt hänförlig till tidigare år	0	82 000
Summa	-10 693 758	-17 455 424

NOT 9 BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGSARBETEN OCH LIKNANDE ARBETEN

	2016-12-31	2015-12-31
Ingående anskaffningsvärde	12 553 448	0
Inköp	14 329 296	12 553 448
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	26 882 744	12 553 448
Ingående avskrivningar	-2 213 721	0
Årets avskrivningar	-6 517 042	-2 213 721
Utgående ackumulerade avskrivningar	-8 730 763	-2 213 721
Utgående redovisat värde	18 151 981	10 339 727

NOT 10 INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER

	2016-12-31	2015-12-31
Ingående anskaffningsvärde	90 000	90 000
Inköp	349 807	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	439 807	90 000
Ingående avskrivningar	-18 000	-9 000
Årets avskrivningar	-43 980	-9 000
Utgående ackumulerade avskrivningar	-61 980	-18 000
Utgående redovisat värde	377 827	72 000

NOT 11 UPPSKJUTEN SKATT

	2016-12-31	
	Temporär skillnad	Uppskjuten skatteskuld
Balanserade utvecklingskostnader	18 151 981	3 993 436
Periodiseringsfonder	15 581 558	3 427 943
		7 421 379
Balanserade utvecklingskostnader	10 339 727	2 274 740
Periodiseringsfonder	5 382 623	1 184 177
		3 458 917

NOT 12 ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR

	2016-12-31	2015-12-31
Tillkommande fordringar – Hyresgaranti	2 450 000	0

NOT 13 FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	2016-12-31	2015-12-31
Förutbetalad hyra	1 016 193	256 525
Förutbetalad försäkring	9 449	0
Upplupna ränteintäkter	0	136 219
Upplupna intäkter	13 042 232	35 485 403
Övriga poster	70 592	71 252
	14 138 466	35 949 399

NOT 14 UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	2016-12-31	2015-12-31
Upplupna löner, bonus och pension	2 516 950	1 097 242
Semesterlöner	140 052	182 467
Upplupna sociala avgifter	418 380	54 094
Förutbetalda intäkter	225 746	0
Övriga poster	296 163	4 014 629
	3 597 290	5 348 432

NOT 15 ANTAL AKTIER OCH KVOTVÄRDE

	2016-12-31	2015-12-31
A aktier	1 000	1 000
	1 000	1 000

NOT 16 LIKVIDA MEDEL

	2016-12-31	2015-12-31
Kassa och bank	21 412 801	37 130 349

Ovanstående poster har klassificerats som likvida medel med utgångspunkten att:

- De har en obetydlig risk för värdefluktuationer.
- De kan lätt omvandlas till kassamedel.
- De har en löptid om högst 3 månader från anskaffningstidpunkten.

NOT 17 DISPOSITION AV VINST ELLER FÖRLUST

	2016-12-31
Förslag till disposition av bolagets vinst	
Till årsstämans förfogande står balanserad vinst	766 696
årets vinst	37 575 911
	38 342 607
Styrelsen föreslår att till aktieägarna utdelas	8 000 000
i ny räkning överföres	30 342 607
	38 342 607

NOT 20 FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

	Aktiekapital	Fond för utv.-utgifter	Balanserat resultat	Årets resultat	Summa
Belopp vid årets ingång 2015-01-01	50 000	0	5 303 682	44 817 722	50 171 404
Resultatdisp enl årsstämma:			44 817 722	-44 817 722	0
Utdelning till aktieägare			-45 240 000		-45 240 000
Avsättn till fond för utvecklingsutgifter		0			
Årets vinst				61 781 902	61 781 902
Belopp vid årets utgång 2015-12-31	50 000	0	4 881 404	61 781 902	66 713 306
Belopp vid årets ingång 2016-01-01	50 000	0	4 881 404	61 781 902	66 713 306
Resultatdisp enl årsstämma:			61 781 902	-61 781 902	0
Utdelning till aktieägare			-53 899 873		-53 899 873
Nettoavsättn. till fond för utvecklingsutgifter		11 996 737	-11 996 737		0
Årets vinst				37 575 911	37 575 911
Belopp vid årets utgång 2016-12-31	50 000	11 996 737	766 696	37 575 911	50 389 344

NOT 18 KONCERNFÖRHÅLLANDEN

Bolaget är helägt dotterbolag till FEO Media Holding AB, Org.nr. 556993-2691 med säte i Stockholm.

NOT 19 DEFINITION AV NYCKELTAL**Soliditet**

Justerat eget kapital i procent av balansomslutning

Avkastning på eget kapital

Resultat efter finansiella poster i procent av genomsnittligt justerat eget kapital

Rörelsemarginal

Rörelseresultat/Nettoomsättning

Balansomslutning

Totala tillgångar



Till styrelsen i FEO Media AB (org. 556888-6211)

Revisors rapport avseende finansiella rapporter över historisk finansiell information

Vi har utfört en revision av de finansiella rapporterna för FEO Media AB på s. F-26–F-32, som omfattar balansräkningen per den 31 december för åren 2016 och, 2015 samt resultaträkningen, kassaflödesanalysen för dessa år samt ett sammandrag av väsentliga redovisningsprinciper och andra tilläggsupplysningar.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar för de finansiella rapporterna

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att de finansiella rapporterna tas fram och presenteras på ett sådant sätt att de ger en rättvisande bild av finansiell ställning, resultat, förändringar i eget kapital och kassaflöde i enlighet med årsredovisningslagen och kompletterande tillämplig normgivning. Denna skyldighet innefattar utformning, införande och upprätthållande av intern kontroll som är relevant för att ta fram och på rättvisande sätt presentera de finansiella rapporterna utan väsentliga felaktigheter, oavsett om de beror på oegentligheter eller fel. Styrelsen ansvarar även för att de finansiella rapporterna tas fram och presenteras enligt kraven i prospektförordningen 809/2004/EG.

Revisorns ansvar

Vårt ansvar är att uttala oss om de finansiella rapporterna på grundval av vår revision. Vi har utfört vår revision i enlighet med FARs rekommendation RevR 5 *Granskning av finansiell information i prospekt*. Det innebär att vi följer FARs etiska regler och har planerat och genomfört revisionen för att med rimlig säkerhet försäkra oss om att de finansiella rapporterna inte innehåller några väsentliga felaktigheter. Revisionsföretaget tillämpar ISQC 1 (International Standard on Quality Control) och har därmed ett allsidigt system för kvalitetskontroll vilket innefattar dokumenterade riktlinjer och rutiner avseende efterlevnad av yrkesetiska krav, standarder för yrkesutövningen och tillämpliga krav i lagar och andra författningar.

Vi är oberoende till FEO Media AB enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

En revision i enlighet med FARs rekommendation RevR 5 *Granskning av finansiell information i prospekt* innebär att utföra granskningsåtgärder för att få revisionsbevis som bestyrker belopp och upplysningar i de finansiella rapporterna. De valda granskningsåtgärderna baseras på vår bedömning av risk för väsentliga felaktigheter i de finansiella rapporterna oavsett om de beror på oegentligheter eller fel. Vid riskbedömningen överväger vi den interna kontroll som är relevant för bolagets framtagande och rättvisande presentation av de finansiella rapporterna som en grund för att utforma de revisionsåtgärder som är tillämpliga under dessa omständigheter men inte för att göra ett uttalande om effektiviteten i bolagets interna kontroll. En revision innebär också att utvärdera tillämpligheten av använda redovisningsprinciper och rimligheten i de betydelsefulla uppskattningar som styrelsen och verkställande direktören gjort samt att utvärdera den samlade presentationen i de finansiella rapporterna.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som underlag för vårt uttalande.

Uttalande

Enligt vår uppfattning ger de finansiella rapporterna en rättvisande bild i enlighet med årsredovisningslagen och kompletterande tillämplig normgivning av FEO Media AB ställning per den 31 december åren 2016 och 2015 samt resultat, redogörelse och kassaflöde för de räkenskapsåren.

Stockholm den 27 november 2017

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Erik Bergh
Auktoriserad revisor

DEFINITIONER

MAG Interactive, Bolaget eller **Koncernen** avser, beroende på sammanhanget, MAG Interactive AB (publ), organisationsnummer 556804-3524, koncernen i vilken MAG Interactive AB (publ) är moderbolag eller ett dotterbolag i koncernen.

Ankarinvesteringarna avser Didner & Gerge Fonder AB, Handelsbanken Fonder AB för förvaltade fonders räkning, RAM ONE AB för förvaltade fonders räkning, Chalex i Göteborg AB och Swedbank Robur Fonder AB för förvaltade fonders räkning.

Certified Adviser avser Avanza Bank AB.

Delinquent avser Bolagets dotterbolag MAG Games Limited, tidigare Delinquent Interactive Limited.

Erbjudandet avser det erbjudande om förvärv av aktier som beskrivs i Prospektet.

Euroclear avser Euroclear Sweden AB.

FEO Media avser FEO Media AB, organisationsnummer 556888-6211.

Global Coordinator och Bookrunner avser Danske Bank A/S, Danmark, Sverige Filial.

IFRS avser International Financial Reporting Standards, så som de antagits av Europeiska unionen.

Koden avser Svensk kod för bolagsstyrning.

Nasdaq First North Premier avser den multilaterala handelsplattformen som drivs av Nasdaq Stockholm Aktiebolag.

Nuvarande Aktieägare avser samtliga aktieägare i Bolaget vid tidpunkten för Prospektet.

Placeringsavtal avser det avtal om placering av aktier i MAG Interactive som Bolaget, Global Coordinator och Bookrunner och vissa Säljande Aktieägare avser ingå omkring den 7 december 2017, vilket beskrivs närmare i avsnittet "*Legala frågor och kompletterande information – Väsentliga avtal – Placeringsavtal*".

Prospektet avser detta prospekt som har upprättats med anledning av Erbjudandet och upptagande till handel av Bolagets aktier på Nasdaq First North Premier.

Säljande Aktieägare avser samtliga aktieägare som säljer aktier i Erbjudandet, innefattande befintliga och tidigare styrelsemedlemmar och ledande befattningshavare i Bolaget.

USD avser amerikanska dollar.

Övertilldelningsoption avser den övertilldelningsoption som beskrivs i avsnittet "*Legala frågor och kompletterande information – Väsentliga avtal – Placeringsavtal*".

ADRESSER

BOLAGET

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A
113 60 Stockholm
Sverige
+46 (0)8 644 35 40

GLOBAL COORDINATOR OCH BOOKRUNNER

DANSKE BANK A/S, DANMARK, SVERIGE FILIAL

Norrmalmstorg 1
103 92 Stockholm
Sverige

REVISOR

ÖHRLINGS PRICEWATERHOUSECOOPERS AB

Torsgatan 21
113 97 Stockholm
Sverige

LEGALA RÅDGIVARE TILL SÄLJANDE AKTIEÄGARE OCH BOLAGET

ROSCHIER ADVOKATBYRÅ AB

Brunkebergstorg 2
103 90 Stockholm
Sverige

LEGALA RÅDGIVARE TILL GLOBAL COORDINATOR OCH BOOKRUNNER

HAMILTON ADVOKATBYRÅ KB

Hamngatan 27
111 47 Stockholm
Sverige

CERTIFIED ADVISER

AVANZA BANK AB

Regeringsgatan 103
111 39 Stockholm
Sverige



**GOOD
TIMES**



MAG INTERACTIVE