



MAG INTERACTIVE

DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 2022/23

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

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

PERIODEN DEC 2022 TILL FEB 2023 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 96 113 TSEK (76 772 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 25 %
- EBITDA för perioden var 9 826 TSEK (21 541 TSEK)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 42 944 TSEK (54 072 TSEK), en minskning med 21 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 7,8 US cents (6,0 US cents), en ökning med 32 %
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,12 SEK/aktie (0,29 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 41 171 TSEK (13 981 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,3 miljoner respektive 3,7 miljoner under kvartalet, en minskning med 15 % respektive 26 %

PERIODEN SEP 2022 TILL FEB 2023 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 193 439 TSEK (146 610 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 32 %
- EBITDA för perioden var 9 829 TSEK (38 674 TSEK)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 76 079 TSEK (101 892 TSEK), en minskning med 25 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 7,8 US cents (5,8 US cents), en ökning med 35 %
- Resultat per aktie under perioden var -0,54 SEK/aktie (0,43 SEK/aktie)

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2022 TILL FEB 2023

- Inga väsentliga händelser har registrerats under kvartalet





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET HÖGSTA Q2-OMSÄTTNINGEN NÅGONSIN

2022/23

Stark omsättningstillväxt på årsbasis

Omsättningen ökar med 25% jämfört med samma period förra året och gör detta till vårt bästa Q2 någonsin. Jämfört med Q1 är omsättningen stabil i SEK men något högre i USD. Det faktum att omsättningen förblir stabil i Q2, samtidigt som investeringarna i user acquisition (UA) är cirka 10 MSEK lägre, visar att UA-investeringar i tidigare kvartal bidrar på ett betydande sätt.

För en utomstående betraktare kan det vara värdefullt att se hur snabbt lönsamheten återhämtar sig när UA-investeringar inte ökar sekventiellt. EBITDA-marginalen i Q2 var 10% - jämfört med 0% i Q1 - och med tanke på den nuvarande takten av investeringar i UA förväntar vi oss att marginalerna fortsätter att förbättras. Vår kassa har vuxit sedan Q2 förra året, samtidigt som vi har ökat intäktsbasen betydligt genom investeringar i UA.

Vi höjer våra återbetalningsmål

Våra prediktionsmodeller för UA gör det möjligt för oss att anpassa investeringar på ett dynamiskt sätt. Vi behöver endast några dagars data för att ha en god förståelse för vad avkastningen på dessa investeringar kommer att vara under de kommande sex månaderna. När vi sätter återbetalningsmål för aktuellt eller kommande kvartal, avgör det hur investeringar utvärderas dagligen och kommer på så sätt att aktivt att styra framtida intäkts- och lönsamhetstillväxt.

Vi optimerar alltid för absoluta vinster från UA, så vid lägre volymer kräver vi därför högre marginaler. Eftersom vi har sett lägre tillgängliga UA-volymer i början av Q3 har vi beslutat att öka våra återbetalningsmål jämfört med Q2. Ökade återbetalningsmål innebär att en större del av investeringen måste betalas tillbaka inom den angivna tidsperioden.

Positiv DAU-utveckling jämfört med Q1

Våra dagligt aktiva användare (DAU) ökade med 8% jämfört med Q1. Detta beror delvis på en växande DAU i Wordzee som drivs av UA och delvis på en ökning av nedladdningar och förbättrad retention av QuizDuel. Som nämnts i den föregående kvartalsrapporten har vi tagit bort så kallade interstitial-annonser från spelet på den tyska marknaden för nya spelare, och detta test fortsätter att visa mycket starka resultat vad gäller retention. Teamet fokuserar nu på att ersätta dessa annonsintäkter med andra typer av annonsering och/eller in-app-köp (IAP) för att bidra till ett förbättrat livstidsvärde (LTV) för nya spelare.

Jämfört med förra årets Q2 är DAU ner med 15%, vilket följer mönstret med färre nya men mer högkvalitativa spelare, som beskrivits i tidigare kvartalsrapporter. Kopplat till den förbättrade användarkvaliteten ser vi en ökning av IAP-intäkterna jämfört med föregående år på 55%, och även av den genomsnittliga intäkten per dagligt aktiva användare (ARPDau), som är upp 32%.





MAG INTERACTIVE

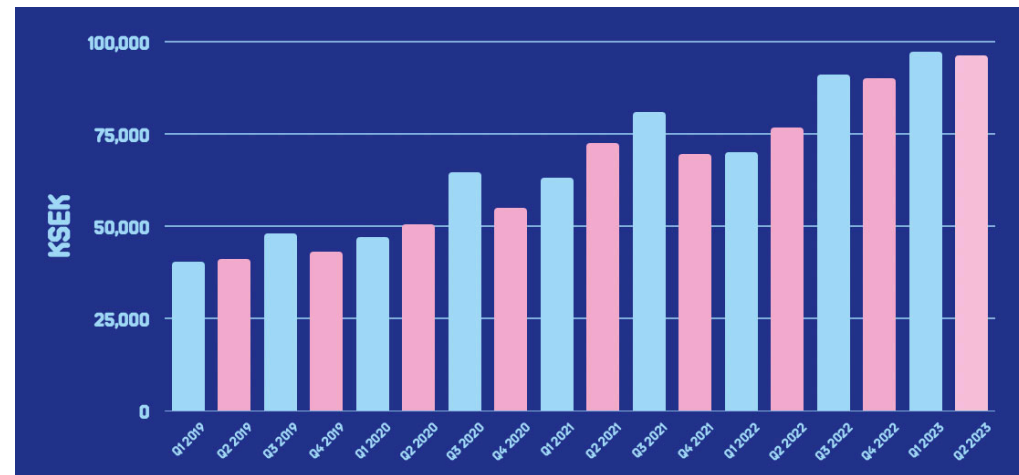
VD HAR ORDET HÖGSTA Q2-OMSÄTTNINGEN NÅGONSIN

2022/23

Etablering av en ny, högre omsättningsnivå

När vi nu rört oss från en kvartalsomsättningsnivå för ett år sedan på cirka 70 MSEK till den nuvarande nivån mellan 90-100 MSEK tar det lite tid att anpassa sig till de UA-nivåer som behövs för att stabilisera den nuvarande omsättningsbasen. Vi fokuserar naturligtvis alltid på ROI för varje enskild användarkohort, men för att beskriva verksamheten i stort växer vi in i den nuvarande storleken på omsättning med en stadigt ökande vinstmarginal. Samtidigt som vi aktivt söker nästa möjlighet för ytterligare ett kliv upp i omsättning, kommer vi att agera disciplinerat och invänta rätt tillfälle.

Som vi har sett historiskt kommer vi att ha både upp- och nedgångskvartal även om den långsiktiga tillväxttrenden är stabil. Sådana mönster är att förvänta sig då vår ledstjärna för UA är lönsamhet, snarare än en specifik investeringsnivå per kvartal.



Omsättning de senaste 18 kvartalen

De nya spelen fortsätter att förbättras

Vi fortsätter att vara entusiastiska över potentialen för våra nya spel och hoppas kunna dela med oss av mer nyheter om deras utveckling under Q3. Det multiplayer-ordspel som nämndes i Q1-rapporten fortsätter att utveckla sig i en bra riktning med starkare siffror för varje nytt marknadstest. Vi använder också vår wrapper-teknik - som gör det möjligt för oss att testa olika kärnmekaniker i ett återanvändbart metaspel - för att utveckla ett spel utanför ordkategorin med ett rikare metaspel och narrativ kombinerat med en väl etablerad och högt monetiserande kärnmekanik.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET HÖGSTA Q2-OMSÄTTNINGEN NÅGONSIN

2022/23

Makroklimatpåverkan

I en värld där pengar har blivit dyrare och värderingar av publika bolag har kommit ner till nivåer där det inte ser attraktivt ut att ta in nya pengar, befinner vi oss i en stark position. Vi har en välpresterande spelportfölj och vi har inte satt press på kostnadssidan av verksamheten genom snabb expansion av vår organisation. Tack vare att vi har ett väl fungerande UA-maskineri kan vi också aktivt kontrollera vårt kassaflöde. Vi har en mycket positiv syn på vår verksamhet och strävar efter att fortsätta vår tillväxtresa i många år framöver.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2022/23

		Dec 22-Feb 23	Dec 21-Feb 22	Förändring	Sep 22-Feb 23	Sep 21-Feb 22	Förändring	Helår 21/22
Nettoomsättning	TSEK	96 113	76 772	25 %	193 439	146 610	32 %	327 774
Justerad Nettoomsättning	TSEK	96 113	76 772	25 %	193 439	146 610	32 %	313 068
Valuta (USD)	SEK/USD	10,44	9,28	13 %	10,73	9,06	18 %	9,54
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD	9 208	8 274	11 %	18 025	16 190	11 %	32 819
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	46 152	29 717	55 %	90 332	54 956	64 %	125 667
Annonsintäkter	TSEK	49 961	47 035	6 %	103 107	91 634	13 %	187 379
Övrig nettoomsättning ²	TSEK	0	20	-100 %	0	20	-100 %	14 728
User acquisition	TSEK	-41 171	-13 981	194 %	-92 325	-28 522	224 %	-93 410
Spelbidrag	TSEK	42 944	54 072	-21 %	76 079	101 892	-25 %	212 039
EBITDA	TSEK	9 826	21 541	-54 %	9 829	38 674	-75 %	101 360
EBITDA marginal ¹	%	10 %	28 %	-18	5 %	26 %	-21	31 %
Justerad EBITDA	TSEK	9 449	21 256	-56 %	9 658	38 389	-75 %	53 232
Justerad EBITDA marginal ¹	%	10 %	28 %	-18	5 %	26 %	-21	17 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK	-4 161	7 906	-153 %	-17 988	11 905	-251 %	11 395
Rörelseresultat marginal ¹	%	-4 %	10 %	-15	-9 %	8 %	-17	3 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	-4 538	7 621	-160 %	-18 159	11 620	-256 %	-951
Periodens resultat	TSEK	-3 094	7 786	-140 %	-14 322	11 485	-225 %	11 303
Periodens resultat per aktie	TSEK	-0,12	0,29	-140 %	-0,54	0,43	-225 %	0,43
Fritt kassaflöde	TSEK	8 430	6 468	30 %	-12 490	7 744	-261 %	33 539
Medelantal anställda		105	114	-8 %	104	112	-7 %	112
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner	1,3	1,5	-15 %	1,3	1,5	-17 %	1,5
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner	3,7	4,9	-26 %	3,6	5,0	-28 %	4,5
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental	51	50	2 %	51	49	5 %	49
ARPDau	US \$ cent	7,8	6,0	32 %	7,8	5,8	35 %	6,2

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

² Transferbonus från Applovin och övrigt

MAG:s unika ordspel fortsätter att växa

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

Tillväxttrenden för Wordzee fortsatte under Q2 - ARPDau ökade med nära 50% och de totala intäkterna har ökat betydligt jämfört med samma kvartal föregående år. Antalet dagligen aktiva spelare och deras kvarvarande i spelet har också ökat jämfört med Q2 föregående år. Denna tillväxt beror delvis på framgångsrik user acquisition (UA) av högkvalitativa spelare och strategiska förbättringar av spelekonomi, spelet och dess funktioner överlag.

Fler event och strömlinjeformad startskärm

Under Q2 ökade Wordzees återkommande och tematiska säsongsevent, inklusive *Vinter Journey*, där spelarna samlade specifika brickor. Därtill testades förändringar av spelets startskärm och gränssnitt för att göra det lättare för spelarna att hitta eventen och erbjudanden om in-app-köp (IAP). Dessa strategier - att erbjuda kontinuerliga event och strömlinjeformad startskärmen - har visat initialt positiva resultat när det gäller spelarnas engagemang. Strategierna kommer att fortsätta optimeras under Q3.

Belönande spelupplevelse för långsiktigt bibehållande av spelare

Wordzee-teamet ser möjligheter att optimera funktionerna ytterligare under Q3 och framåt med planer att erbjuda kontinuerliga och samtidiga event, samt att förbättra spelarnas upplevelse av att göra framsteg i spelet. Exempelvis, genom att ge användarna fler belöningar när de slutför en nivå med förbättrade animationer och grafik. Målet med dessa förbättringar, i kombination med ständiga möjligheter att spela event, är att stärka det långsiktiga bibehållandet av spelarna.

MAG ser möjligheter att med spelets fortsatta tillväxt gällande användare och intäkter att vidare förbättra spelupplevelsen för att öka den långsiktiga lojala spelarbasen och driva Wordzee mot ytterligare tillväxt under året.



WORDZEE!



Europas största frågesportspel på mobilen

Quizkampen är ett socialt triviaspel där spelare utmanar vänner och andra spelare världen över i frågesport. Förutom klassiska frågedueller om sex rundor med tre kunskapsfrågor finns många andra spellägen och event: *Solo*, *Frågesvepet*, *Quinder* och *Arena*. Spelet är MAGs största produkt sett till dagligt aktiva användare och även det största triviaspelet på mobil i Europa.

Stjärnkampen sällar sig till eventkatalogen

Under Q2 adderades ett nytt event till Quizkampen, *Stjärnkampen*, som rankar spelarnas dagliga vinster på en topplista där de bästa placeringarna ger särskilda belöningar. Spelteamet fortsätter att optimera detta nya event och dess placering bland resterande event. Frågesvepet presterade bäst under Q2 sett till spelarengagemang och ökning av antalet betalande spelare.

I Q1 testades *Soloeventen* att drivas längre och innehålla fler kapitel, vilket ledde till en ökning av spelaraktiviteten och intäkterna. Samma förändringar introducerades i eventen under Q2, *Vintersolo* och *Sötsaksäventyret*, vilket åter resulterade i ett högt spelarengagemang. Eventen har haft en positiv inverkan på den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (ARPDau) överlag sedan de först introducerades i Quizkampen och har förbättrat spelarengagemanget.

Även tester att ge nya spelare en reklamfri upplevelse på utvalda marknader, vilket påbörjades i Q1, fortsatte även under Q2 med positiva resultat på det långsiktiga bibehållandet av spelarna samt deras speltid per session. Teamet ser över dessa tester för att balansera ekonomin i spelet och kommer att fortsätta att testa detta under det kommande kvartalet.

Ny spelmotor förbättrar spelarupplevelsen

Quizkampenteamet arbetade med flera betydande förändringar för att förbättra spelarupplevelsen under det senaste kvartalet. Bland andra optimeringar finns ett renare användargränssnitt som synliggör event på ett tydligare sätt, samt en ny spelmotor som innehåller viktiga uppdateringar, så som för stöd för voice over, vilket möjliggör för fler spelare att quizza.

I Q3 planeras den nya spelmotorn att lanseras. Utöver motorn fokuserar teamet på att optimera den övergripande frågeupplevelsen i samtliga spellägen för att ge spelarna en tydligare känsla av progression när de spelar både event och klassiska dueller. MAG ser betydande möjligheter för att dessa förbättringar kan stärka bibehållandet av spelarna och öka intäkterna.



QuizDuel

Pusseläventyr expanderar till nya marknader

Tile Mansion är ett pusseläventyr med en grundmekanik inspirerad av mahjong som kombineras med ett renoverings- och dekorationstema. Spelet utvecklas av MAG:s spelstudio Apprope och byggdes baserat på spelmotorn för ordpusselspelet Word Mansion. Efter förra årets lansering på de största engelskspråkiga marknaderna släpptes Tile Mansion under Q2 på fyra nya marknader: Tyskland, Frankrike, Brasilien och Mexiko.

Spelet fortsätter att ha en hög genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau), jämförbar med Wordzee, och ökade sina dagliga aktiva användare (DAU) från att ha lokaliserats till de nya internationella marknaderna.

Nya funktioner och utökad berättelse

Under Q2 testade spelteamet ett nytt belöningssystem för att öka in-app-köp (IAP) och speltid för att främja det långsiktiga bibehållandet av spelare. De började också arbeta med andra nya spelfunktioner för att förbättra spelupplevelsen, bland annat genom att lägga till nya rum som kan renoveras, polera nuvarande nivåer och utöka narrativet med en rikare berättelse och mer detaljerad karaktärsutveckling. Tile Mansion-världen växer till en ännu mer engagerande upplevelse för spelare som vill uppleva en berättelse samtidigt som de spelar nytt innehåll för att bli belönade långsiktigt.

Långsiktigt bibehållande av spelare genom berättelse och nya funktioner

Under Q3 kommer innehålla mycket aktivitet gällande att implementera nya spelfunktioner för att optimera spelekonomin, utöka spelet med nya nivåer och lägga till en längre berättelse. En större, mer engagerande Tile Mansion-värld planeras för att stärka det långsiktiga bibehållandet av spelarna.

Tile Mansion expanderar bortom sin tidiga tillväxtfas, och MAG ser med spänning fram emot att dess potential på den globala marknaden 2023.



Event och boosters driver intäkterna i Word Domination

Det taktiska ordspelet Word Domination släpptes globalt 2018 och har nått över 10 miljoner nedladdningar. I Word Domination möts motståndarna i fem omgångar där de samlar poäng genom att bokstavera ord på ett gemensamt bräde. Med så kallade boosterkort kan spelarna taktiskt spela ut tidsbegränsade fördelar.

Live operations-teamet (Live ops) implementerade en strategi under Q2 för att öka in-app-köp (IAP) genom att uppmuntra fler spelare att köpa och använda boosters. Live ops justerade användarupplevelsen för att göra boosters mer framträdande för alla spelare under Q2 och de tidiga resultaten av denna strategi visar på ett ökat användande av boosters, spelarnas kvarvarande i spelet och speltid per session. Mer arbete lades även ner på att skapa *Stories* under Q2 - event där spelarna spelar igenom en berättelse genom att samla in unika föremål från tematiska karaktärer. Live ops fokus på *Stories* gav en betydande ökning av IAP under Q2 jämfört med samma kvartal föregående år.

Live ops planerar att fortsätta optimera strategierna för event under Q3 med mer innehåll och ökat användande av boosters, särskilt för nyare spelare. MAG ser en potential att dessa strategier kan ge fortsatt starka intäkter under 2023.

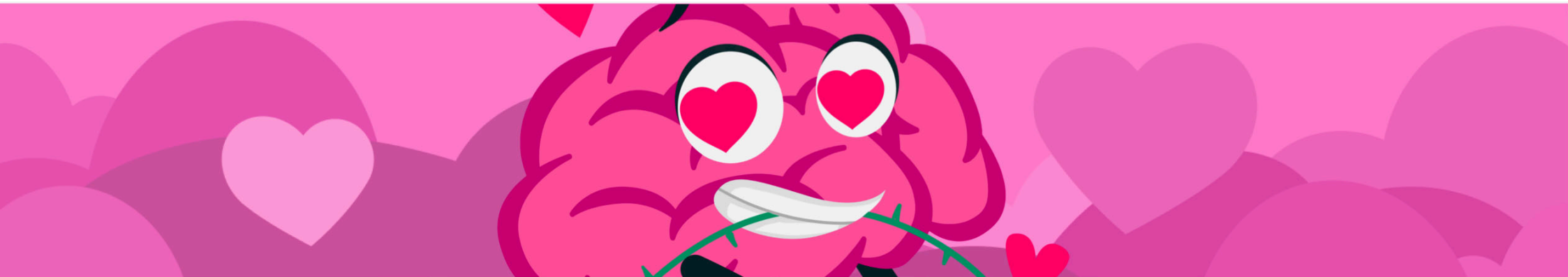
Evergreenspelet Ruzzle inleder framgångsrikt sitt 11:e år

Ruzzle är MAGs första ordspelssuccé och lanserades globalt 2012. Spelet är en av MAGs viktigaste evergreens med en mycket lojal spelarbas och genererar långsiktigt förutsägbara intäkter. Sedan lanseringen har spelet behållit en lojal spelarbas som gör Ruzzle till ett riktmärke för evergreens för hela MAGs portfölj. Live ops ser fram emot att fortsätta optimera Ruzzles ekonomi i spelet i tredje kvartalet och framåt och även fokusera på att öka IAP till ännu högre nivåer genom att återaktivera gamla användare som tidigare gjort köp i spelet.

WordBrain - evergreen med stabilt intäktflöde

Ordspelet WordBrain har varit live i över åtta år och har vuxit till en stark evergreen för MAG med en stabil intäktström. Spelet har laddats ned över 40 miljoner gånger totalt och nått förstaplatsen i 118 länder i ordspelskategorin på Apples App Store.

WordBrain fortsatte att testa olika eventformat under Q2 för att balansera belöningsystem och optimera den generella spelekonomin, vilket visade tidiga positiva resultat. Eventen fortsätter att driva betydande engagemang och intäkter för WordBrain, vilket upprätthåller spelets lojala spelarbas och befäster det som en stark evergreen i MAG:s portfölj.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN DEC 2022 TILL FEB 2023

2022/23

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 96 113 TSEK (76 772 TSEK), en ökning med 25 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 8 149 TSEK (7 727 TSEK).

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 94 687 TSEK (63 726 TSEK). Av dessa var 19 572 TSEK (16 130 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 41 171 TSEK (13 981 TSEK) kostnader för user acquisition, och 7 152 TSEK (7 165 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under årets andra kvartal är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelen Wordzee, Tile Mansion och Word Mansion.

Personalkostnader uppgick till 26 793 TSEK (26 450 TSEK), en ökning med 1 %.

EBITDA för perioden var 9 826 TSEK (21 541 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 13 987 TSEK (13 635 TSEK), varav 8 145 TSEK (7 770 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -4 161 TSEK (7 906 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -3 881 TSEK (10 027 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 571 TSEK (2 420 TSEK) och finansiella kostnader till -290 (-299 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg valutakursvinster från likvida medel i valuta samt ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg valutakursförluster från likvida medel i valuta samt ränta på finansiell leasing.

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -3 094 TSEK (7 786 TSEK).

Resultat per aktie var -0,12 SEK/aktie (0,29 SEK/aktie)

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

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 19 638 TSEK (17 659 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -11 208 TSEK (-11 191 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 673 TSEK (-2 715 TSEK).



KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2022 TILL FEB 2023

2022/23

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 193 439 TSEK (146 610 TSEK), en ökning med 32 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 19 288 TSEK (17 339 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av dessa.

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 204 208 TSEK (127 455 TSEK). Av dessa var 40 906 TSEK (30 947 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 92 325 TSEK (28 522 TSEK) kostnader för user acquisition, och 17 271 TSEK (15 640 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 53 706 TSEK (52 347 TSEK) en ökning med 3 %. Medelantalet anställda under perioden var 104 (112) en minskning med 7 %.

EBITDA för perioden var 9 829 TSEK (38 674 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 27 817 TSEK (26 769 TSEK), varav 16 077 TSEK (15 116 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -17 988 TSEK (11 905 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -18 522 TSEK (15 872 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 300 TSEK (4 603 TSEK) och finansiella kostnader till -1 834 TSEK (-636 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg valutakursvinster från likvida medel i valuta och ränteintäkter från likvida medel de finansiella kostnaderna var främst hänförliga till ränta på finansiell leasing.

JUSTERAD EBITDA (NOT 4)

Justerad EBITDA för perioden var 9 658 TSEK (38 389 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -14 322 TSEK (11 485 TSEK).

Resultat per aktie var -0,54 SEK/aktie (0,43 SEK/aktie).

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

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN DEC 2022 TILL FEB 2023

2022/23

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 82 065 TSEK (63 182 TSEK), en ökning med 30 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 86 023 TSEK (57 044 TSEK).

Av dessa var 17 482 TSEK (13 610 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 33 736 TSEK (10 038 TSEK) och 13 644 TSEK (13 601 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 21 161 TSEK (19 795 TSEK) en ökning med 7 %.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 1 337 TSEK (4 775 TSEK).

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -4 898 TSEK (2 142 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 558 TSEK (2 205 TSEK) och finansiella kostnader till -3 TSEK (-2 TSEK). De finansiella intäkterna och kostnaderna avsåg valutakursförändringar från likvida medel i valuta samt ränteintäkter från likvida medel.

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -3 513 TSEK (2 689 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2022 TILL FEB 2023

2022/23

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 161 914 TSEK (119 771 TSEK), en ökning med 35 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 179 945 TSEK (113 343 TSEK).

Av dessa kostnader är 36 218 TSEK (26 134 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. Kostnader för user acquisition uppgick till 71 759 TSEK (20 312 TSEK) och 29 577 TSEK (27 816 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 42 390 TSEK (39 082 TSEK) en ökning med 8 %.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 6 089 TSEK (9 637 TSEK).

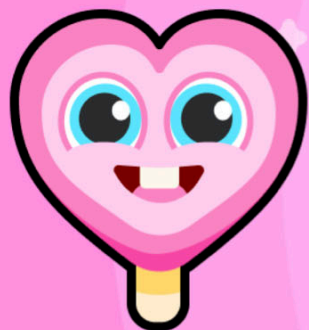
Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -22 661 TSEK (-883 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 829 TSEK (4 043 TSEK) och finansiella kostnader till -827 TSEK (-3 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg valutakursvinster från likvida medel i valuta och ränteintäkter från likvida medel.

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -18 800 TSEK (100 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2022/23

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 221 525 TSEK (266 785 TSEK), varav 125 507 TSEK (161 317 TSEK) avser goodwill och 96 018 TSEK (105 468 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består i huvudsak av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning samt förvärvade intellektuella rättigheter.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 107 274 TSEK (103 066 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 322 361 TSEK (336 643 TSEK), motsvarande 12,2 SEK/aktie (12,7 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 72,8 % (69,1 %).

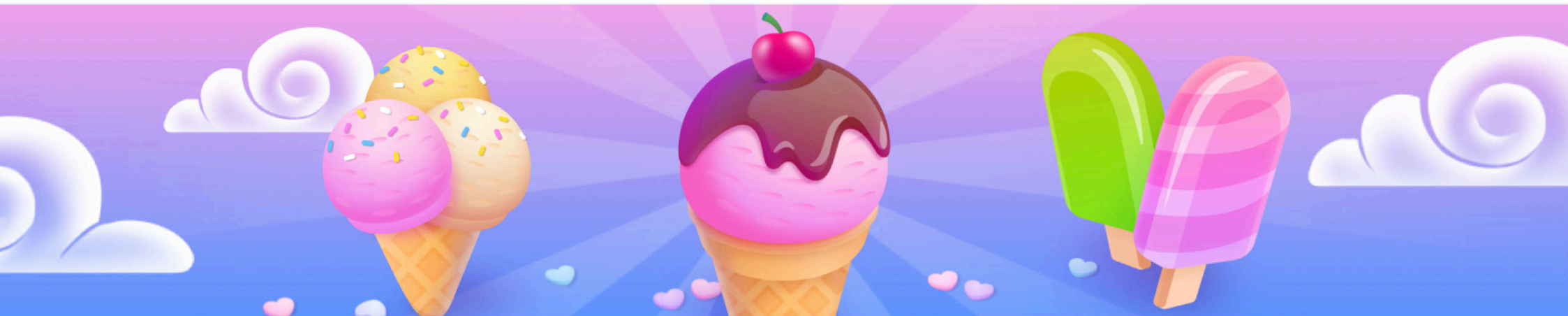
Övriga långfristiga skulder uppgår till 0 TSEK (37 950 TSEK). Det kvarstår inte längre någon långfristig del av köpeskillingarna avseende dotterbolagen Appropo AB och Sventertainmentkoncernen. Den kvarstående delen av Appropes köpeskilling redovisas under Övriga kortfristiga skulder. Köpeskilling avseende Sventertainment är fullt nedskrivet. Tilläggsköpeskilling för Appropo (och Sventertainment) är strukturerade som vinstdelning, och baseras på resultatet av respektive bolag under en treårsperiod efter förvärvet. Balanserat skuldbelopp baseras på en prognos av framtida utveckling av de förvärvade bolagen och kan komma att uppdateras i framtida bokslut och rapporter. En tilläggsköpeskilling om 3 015 TSEK (3 308 TSEK) har betalats ut under Q2 för Appropo AB. Den långfristiga skulden avseende tilläggsköpeskillingen för Sventertainment AB har skrivits ned med 32 250 TSEK föregående år.

Koncernen har räntebärande skulder på 33 552 TSEK (46 304 TSEK) vilka avser finansiell leasing.

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 71 912 TSEK (80 667 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 232 631 TSEK (268 178 TSEK).



FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

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

Koncernens nettoomsättning från försäljning i spel för perioden var 46 152 TSEK (29 717 TSEK), en ökning med 55 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 49 961 TSEK (47 035 TSEK), en ökning med 6 % jämfört med samma period föregående år.

SPELBIDRAG

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

Koncernens spelbidrag för perioden var 42 944 TSEK (54 072 TSEK), en minskning med 21 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Ökningen av försäljningen i spel (in-app) speglar tillväxten i Wordzee och dess relativt starka inapp-ekonomi. Spelbidraget räknas efter user acquisition och hamnar på en kortsiktigt lägre nivå vid ökning av marknadsföring.

ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

DAU för perioden var 1,3 miljoner (1,5 miljoner), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 3,7 miljoner (4,9 miljoner), en minskning med 26 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 51 tusen (50 tusen), en ökning med 2 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 7,8 US \$ cent (6,0 US \$ cent), en ökning med 32 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU går ned till följd av bolagets fokus på marknadsföring mot en högmonetiserande användarbas. Detta är även den huvudsakliga drivkraften bakom ökningen av ARPDau jämfört med samma period föregående år. Jämfört med föregående kvartal så ökar DAU något.

MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 80 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det tio dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 19 anställda. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda. Sventertainment AB, med säte i Stockholm är utgivare av appen och spelet Primetime. Sventertainment är en dotterkoncern med sex bolag, som förvärvades under det första kvartalet 2020/21 och har 9 anställda. Approe AB, bedriver utveckling av mobilspel med fokus på spel inom ordkategorin och står bland annat bakom mobilspelet Word Mansion. Approe AB förvärvades under det andra kvartalet 2020/21 och har 2 anställda.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernredovisningen för MAG Interactive AB-koncernen ("MAG Interactive") har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU samt RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt Årsredovisningslagen. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering, årsredovisningslagen, och RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner. Moderbolagets redovisning är upprättad enligt Årsredovisningslagen och Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för Juridiska personer. Tillämpningen av RFR 2 innebär att moderbolaget i delårsrapporten för den juridiska personen tillämpar samtliga av EU antagna IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen, tryggandelagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. För en utförligare beskrivning av de redovisningsprinciper som tillämpas för koncernen och moderbolaget i denna delårsrapport, se not 2 i årsredovisningen för 2021/2022.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

MAG Interactive är som alla andra bolag utsatt för risker i sin verksamhet. För att nämna några av dessa risker; beroende av nyckelpersoner, valutakursförändringar, förseningar i lanseringar, misslyckade lanseringar, ändringar hos externa försäljningspartners där sådana förändringar ligger helt utom bolagets kontroll. Bolagets styrelse och ledning arbetar löpande med riskhantering för att minimera dess effekter. Se koncernens årsredovisning för räkenskapsåret 2021/22 för mer information om bolagets risker och osäkerhetsfaktorer.

MAG Interactive har ingen betydande exponering mot den ryska marknaden.

VALUTAEFFEKTER

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

CERTIFIED ADVISER

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

MEDARBETARE

Under kvartalet var snitt antal anställda 105 jämfört med 115 samma period föregående år.

KONTAKT

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

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se

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

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige



KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3 september 2022 – maj 2023

28 juni 2023

Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2022 – augusti 2023

18 oktober 2023

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 29 mars 2023 kl. 08:00 publiceras en video med VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklanders presentation av delårsrapporten på MAGs Youtube kanal: <https://www.youtube.com/@maginteractive>. Presentationen ges på engelska.

Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på Twitter under dagen, skriv till @d_hasselberg eller @maginteractive.

Mer information finns på maginteractive.se/investors

FRAMÅTBlickANDE UttALANDEN

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

STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 29 mars 2023

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Dec 22-Feb 23	Dec 21-Feb 22	Sep 22-Feb 23	Sep 21-Feb 22	Helår 21/22
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1, 4	96 113	76 772	193 439	146 610	327 774
Aktiverat arbete för egen räkning		8 149	7 727	19 288	17 339	30 486
Övriga intäkter		251	768	1 309	2 180	37 811
Summa Rörelsens intäkter		104 512	85 267	214 037	166 129	396 070
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-19 572	-16 130	-40 906	-30 947	-66 720
User acquisition		-41 171	-13 981	-92 325	-28 522	-93 410
Övriga externa rörelsekostnader		-7 152	-7 165	-17 271	-15 640	-32 335
Personalkostnader		-26 793	-26 450	-53 706	-52 347	-102 245
Summa Rörelsens kostnader		-94 687	-63 726	-204 208	-127 455	-294 710
EBITDA	4	9 826	21 541	9 829	38 674	101 360
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	3	-13 987	-13 635	-27 817	-26 769	-89 966
Rörelseresultat (EBIT)	4	-4 161	7 906	-17 988	11 905	11 395
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		571	2 420	1 300	4 603	7 129
Finansiella kostnader		-290	-299	-1 834	-636	-1 143
Summa finansiella poster		281	2 121	-534	3 967	5 986
Resultat efter finansiella poster		-3 881	10 027	-18 522	15 872	17 381
Skatter		787	-2 240	4 200	-4 387	-6 077
Periodens resultat		-3 094	7 786	-14 322	11 485	11 303
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		-52	852	281	1 235	870
Summa totalresultat för perioden		-3 146	8 639	-14 041	12 721	12 173
Periodens resultat och totalresultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.						
Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)		-0,12	0,29	-0,54	0,43	0,43
Snitt antal aktier under perioden ('000)		26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut ('000)		26 495	26 495	26 495	26 495	26 495

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2022/23

Belopp i TSEK	Not	28/2 2023	28/2 2022	31/8 2022
TILLGÅNGAR				
Goodwill		125 507	161 317	125 377
Övriga immateriella tillgångar		96 018	105 468	97 937
Summa immateriella tillgångar		221 525	266 785	223 314
Nyttjanderätter		31 831	44 045	38 622
Inventarier, verktyg och installationer		4 793	7 087	5 981
Summa materiella anläggningstillgångar		36 624	51 132	44 603
Andra långfristiga fordringar		4 098	4 129	4 124
Uppskjuten skattefordran ¹		13 760	4 220	2 920
Summa finansiella anläggningstillgångar		17 858	8 349	7 044
Summa anläggningstillgångar		276 007	326 266	274 961
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		45 979	39 961	42 009
Aktuella skattefordringar		8 410	9 942	9 905
Övriga kortfristiga fordringar		972	1 473	1 565
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		4 098	6 588	6 396
Likvida medel		107 274	103 066	125 940
Summa omsättningstillgångar		166 733	161 030	185 815
SUMMA TILLGÅNGAR		442 741	487 296	460 776

1. På grund av ändringar i IAS 12 bokas uppskjuten skatt på Leaseskulder och Nyttjanderättstillgångar från och med 22/23. Uppskjuten skatteskuld för Nyttjanderättstillgång motsvarar 6,6 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 6,9 MSEK per rapportdatum.

**KONCERNENS BALANSRÄKNING
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2022/23**

Belopp i TSEK	Not	28/2 2023	28/2 2022	31/8 2022
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		285 051	284 745	284 638
Reserver		-605	-520	-886
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		37 226	51 730	51 548
Summa eget kapital		322 361	336 643	335 988
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld ¹		26 815	23 347	20 175
Långfristiga leasingskulder		23 462	35 183	29 623
Övriga långfristiga skulder		0	37 950	11 200
Summa långfristiga skulder		50 276	96 480	60 998
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		28 826	13 408	24 157
Aktuell skatteskuld		397	342	1 530
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		13 390	15 565	14 499
Kortfristiga leasingskulder		10 090	11 121	10 997
Övriga kortfristiga skulder		17 400	13 737	12 607
Summa kortfristiga skulder		70 103	54 173	63 790
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		442 741	487 296	460 776

1. På grund av ändringar i IAS 12 bokas uppskjuten skatt på Leaseskulder och Nyttjanderättstillgångar från och med 22/23. Uppskjuten skatteskuld för Nyttjanderättstillgång motsvarar 6,6 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 6,9 MSEK per rapportdatum.

Belopp i TSEK	Not	Dec 22-Feb 23	Dec 21-Feb 22	Sep 22-Feb 23	Sep 21-Feb 22	Helår 21/22
Den löpande verksamheten						
Rörelseresultat (EBIT)		-4 161	7 906	-17 988	11 905	11 395
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		207	225	413	450	78
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		0	0	0	0	-32 250
Avskrivningar och nedskrivningar	3	13 987	13 635	27 817	26 769	89 966
Erhållen ränta		437	0	709	0	183
Erlagd ränta		-170	-299	-434	-584	-1 143
Betalda skatter		515	-741	362	-1 451	-3 888
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		10 815	20 725	10 879	37 089	64 341
Ökning/minskning av rörelsefordringar		1 535	-4 565	-1 016	-7 589	-9 398
Ökning/minskning av rörelseskulder		7 288	1 499	125	-765	13 058
Förändring av rörelsekapital		8 823	-3 066	-891	-8 355	3 660
Kassaflöde från den löpande verksamheten		19 638	17 659	9 988	28 734	68 001
Investeringsverksamheten						
Balanserade utvecklingskostnader		-8 149	-7 727	-19 288	-17 339	-30 486
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-44	-154	-205	-341	-666
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		-3 015	-3 308	-3 015	-3 308	-3 308
Ökning/minskning av finansiella placeringar		0	-2	30	-2	-2
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-11 208	-11 191	-22 478	-20 990	-34 462
Fritt kassaflöde		8 430	6 468	-12 490	7 744	33 539
Finansieringsverksamheten						
Optionsprogram		0	0	0	0	265
Amortering av kortfristiga lån		0	0	0	-137	-137
Amortering av leasingskulder		-2 673	-2 715	-5 468	-4 901	-10 506
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 673	-2 715	-5 468	-5 038	-10 378
Ökning/minskning likvida medel						
Periodens kassaflöde		5 757	3 753	-17 958	2 705	23 161
Kursdifferenser		-13	2 750	-708	4 846	7 264
Likvida medel vid periodens början		101 530	96 563	125 940	95 515	95 515
Likvida medel vid periodens slut		107 274	103 066	107 274	103 066	125 940

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2022/23

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2022	688	284 638	-886	51 548	335 988
Periodens resultat				-14 322	-14 322
Valutakursdifferens			281		281
Summa totalresultatet			281	-14 322	-14 041
Optionsprogram		413			413
Utgående balans 28/2 2023	688	285 051	-605	37 226	322 361
Ingående balans 1/9 2021	688	284 295	-1 756	40 245	323 472
Periodens resultat				11 485	11 485
Valutakursdifferens			1 235		1 235
Summa totalresultatet			1 235	11 485	12 721
Optionsprogram		450			450
Utgående balans 28/2 2022	688	284 745	-520	51 730	336 643

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

2022/23

Belopp i TSEK	Not	Dec 22-Feb 23	Dec 21-Feb 22	Sep 22-Feb 23	Sep 21-Feb 22	Helår 21/22
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning		82 065	63 182	161 914	119 771	266 450
Övriga rörelseintäkter		396	779	1 458	2 325	5 335
Summa rörelsens intäkter		82 461	63 960	163 372	122 097	271 784
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader		-17 482	-13 610	-36 218	-26 134	-56 902
User acquisition		-33 736	-10 038	-71 759	-20 312	-68 285
Övriga externa kostnader		-13 644	-13 601	-29 577	-27 816	-57 472
Personalkostnader		-21 161	-19 795	-42 390	-39 082	-75 126
Summa rörelsens kostnader		-86 023	-57 044	-179 945	-113 343	-257 785
EBITDA		-3 561	6 916	-16 573	8 753	13 999
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	3	-1 337	-4 775	-6 089	-9 637	-19 170
Rörelseresultat		-4 898	2 142	-22 661	-883	-5 171
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		558	2 205	829	4 043	5 108
Finansiella kostnader		-3	-2	-827	-3	-12 926
Summa finansiella poster		555	2 203	2	4 040	-7 818
Resultat efter finansiella poster		-4 343	4 345	-22 659	3 157	-12 988
Skatter		830	-1 656	3 860	-3 058	-3 966
Periodens resultat		-3 513	2 689	-18 800	100	-16 954

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

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING TILLGÅNGAR

2022/23

Belopp i TSEK	Not	28/2 2023	28/2 2022	31/8 2022
TILLGÅNGAR				
Goodwill		0	10 236	3 412
Övriga immateriella tillgångar		17 860	21 620	19 740
Summa immateriella anläggningstillgångar		17 860	31 856	23 152
Inventarier, verktyg och installationer		3 476	4 973	4 205
Summa materiella anläggningstillgångar		3 476	4 973	4 205
Andelar i koncernföretag		134 679	176 151	130 979
Andra långfristiga fordringar		8 331	6 154	4 858
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		425	281	318
Summa finansiella anläggningstillgångar		143 436	182 586	136 155
Summa anläggningstillgångar		164 771	219 415	163 512
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		39 503	31 277	33 847
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		104	133	75
Övriga fordringar		8 787	10 306	10 841
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		3 627	5 726	5 587
Summa omsättningstillgångar		52 022	47 442	50 350
Likvida medel		71 912	80 667	94 657
SUMMA TILLGÅNGAR		288 705	347 524	308 519

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2022/23

Belopp i TSEK	Not	28/2 2023	28/2 2022	31/8 2022
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Fritt eget kapital				
Övrigt tillskjutet kapital		316 440	316 134	316 027
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		-84 498	-48 644	-65 698
Summa eget kapital		232 631	268 178	251 017
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		3 679	4 454	4 066
Övriga avsättningar		0	37 950	11 200
Summa långfristiga skulder		3 679	42 403	15 266
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		24 901	11 125	19 543
Skulder till koncernföretag		1 681	1 659	3 462
Övriga skulder		14 033	12 567	8 120
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		11 781	11 592	11 112
Summa kortfristiga skulder		52 396	36 943	42 236
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL		288 705	347 524	308 519

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

Dec 22-Feb 23 Dec 21-Feb 22 Sep 22-Feb 23 Sep 21-Feb 22 Helår 21/22

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	46 152	29 717	90 332	54 956	125 667
Annonsintäkter	49 961	47 035	103 107	91 634	187 379
Övrigt	0	20	0	20	14 728
Totalt	96 113	76 772	193 439	146 610	327 774

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-11 998	-8 719	-25 035	-16 196	-37 031
Serverkostnader	-4 433	-4 368	-9 414	-8 542	-18 156
Övriga försäljningskostnader	-3 141	-3 043	-6 458	-6 208	-11 533
Totalt försäljningskostnader	-19 572	-16 130	-40 907	-30 946	-66 720

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN**2022/23**

Dec 22-Feb 23 Dec 21-Feb 22 Sep 22-Feb 23 Sep 21-Feb 22 Helår 21/22

Belopp i TSEK

NOT 3: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR**Koncern**

Goodwill	0	0	0	0	-35 782
Nyttjanderätter	-2 570	-2 584	-5 195	-5 016	-10 317
Inventarier, verktyg och installationer	-707	-716	-1 415	-1 507	-2 942
Intellektuella rättigheter	-2 565	-2 565	-5 130	-5 130	-10 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-8 145	-7 770	-16 077	-15 116	-30 665
Totalt	-13 987	-13 635	-27 817	-26 769	-89 966

Moder

Goodwill	0	-3 412	-3 412	-6 824	-13 647
Inventarier, verktyg och installationer	-397	-423	-797	-933	-1 763
Intellektuella rättigheter	-940	-940	-1 880	-1 880	-3 760
Totalt	-1 337	-4 775	-6 089	-9 637	-19 170

Dec 22-Feb 23 Dec 21-Feb 22 Sep 22-Feb 23 Sep 21-Feb 22 Helår 21/22

Belopp i TSEK

NOT 4: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, EBITDA OCH EBIT

Nettoomsättning	96 113	76 772	193 439	146 610	327 774
Transferbonus från Applovin	0	0	0	0	-14 706
Justerad Nettoomsättning	96 113	76 772	193 439	146 610	313 068
EBITDA	9 826	21 541	9 829	38 674	101 360
Transferbonus från Applovin	0	0	0	0	-14 706
Nedskrivning tilläggsköpeskillning	0	0	0	0	-32 250
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram	-377	-285	-171	-285	-1 172
Totala justeringsposter på EBITDA	-377	-285	-171	-285	-48 128
Justerad EBITDA	9 449	21 256	9 658	38 389	53 232
EBIT	-4 161	7 906	-17 988	11 905	11 395
Transferbonus från Applovin	0	0	0	0	-14 706
Nedskrivning tilläggsköpeskillning	0	0	0	0	-32 250
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram	-377	-285	-171	-285	-1 172
Nedskrivning Goodwill	0	0	0	0	35 782
Totala justeringsposter på EBIT	-377	-285	-171	-285	-12 346
Justerad EBIT	-4 538	7 621	-18 159	11 620	-951

Dec 22-Feb 23 Dec 21-Feb 22 Sep 22-Feb 23 Sep 21-Feb 22 Helår 21/22

Belopp i TSEK

NOT 5: SPELBIDRAG**Koncern**

Försäljning i spel	46 152	29 717	90 332	54 956	125 667
Annonsintäkter	49 961	47 035	103 107	91 634	187 379
Övrigt	0	20	0	20	14 728
Nettoomsättning	96 113	76 772	193 439	146 610	327 774
Transferbonus från Applovin	0	0	0	0	-14 706
Nettoomsättning exklusive transferbonus	96 113	76 772	193 439	146 610	342 480
Avgifter till plattform	-11 998	-8 719	-25 035	-16 196	-37 031
User acquisition	-41 171	-13 981	-92 325	-28 522	-93 410
Spelbidrag	42 944	54 072	76 079	101 892	212 039

GOOD TIMES