



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)
DELÅRSRAPPORT SEP-MAJ 2022/23

2022/23

DELÅRSRAPPORT SEP—MAJ 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 MAR 2023 TILL MAJ 2023 I SAMMANDRAG

- Koncernens justerade nettoomsättning för perioden var 88 648 TSEK (76 456 TSEK) vilket motsvarar en ökning med 16 %. Justeringen avser en extraordinär intäkt i jämförelseperioden på 14,7 MSEK. Justeringen på EBITDA samt resultat per aktie avser samma extraordinära intäkt samt omvärdering av incitamentsprogram, se not 4 för detaljer
- Justerad EBITDA för perioden var 23 231 TSEK (10 965 TSEK)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 57 451 TSEK (45 841 TSEK), en ökning med 25 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 7,1 US cents (5,8 US cents), en ökning med 22 %
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,31 SEK/aktie (-0,18 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 19 152 TSEK (21 589 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,3 miljoner respektive 3,4 miljoner under kvartalet, en minskning med 12 % respektive 20 %

PERIODEN SEP 2022 TILL MAJ 2023 I SAMMANDRAG

- Koncernens justerade nettoomsättning för perioden var 282 087 TSEK (223 067 TSEK) vilket motsvarar en ökning med 26 %. Justeringen avser samma extraordinära intäkt som i kvartalet, justering av EBITDA samt resultat per aktie innehåller poster för omvärdering av incitamentsprogram
- Justerad EBITDA för perioden var 32 889 TSEK (50 685 TSEK)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 133 530 TSEK (147 734 TSEK), en minskning med 10 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 7,6 US cents (5,8 US cents), en ökning med 30 %
- Justerat resultat per aktie under perioden var -0,24 SEK/aktie (0,30 SEK/aktie)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2022 TILL MAJ 2023

- Inga väsentliga händelser har registrerats under perioden





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FÖRSTÄRKA VINSTMARGINALER

2022/23

Ökad lönsamhet i en konkurrensutsatt miljö

Omsättningen i Q3 nådde 89 MSEK - en årlig tillväxttakt på 16% justerat för en engångsbonus från en annonspartner föregående år. Den svenska kronan var 8% svagare i jämförelse med USD under perioden vilket bidrar positivt till tillväxtsiffran då en majoritet av försäljningen sker i USD. Periodens justerade EBITDA mer än fördubblades jämfört med föregående år.

Tidigare kvartals investeringar i user acquisition (UA) fortsätter att betala sig och vår disciplinerade hållning till fasta kostnader gör att dessa överskott snabbt syns i lönsamhet för bolaget när UA-investeringar minskar.

Den inbromsning av UA-investeringar vi ser i kvartalet sätter ljuset på den dynamik vi ofta beskriver under perioder av accelererande UA. Äldre kohorter av förvärvade användare fortsätter att generera intäkter och kommer så småningom ikapp och förbi de kvartalsmässiga UA-investeringarna. Tidigare investeringar bidrar på så vis till en ökad lönsamhet i kvartalet. Vi har gradvis investerat mindre i UA sedan toppnoteringen i Q1. Som ett resultat av detta har vår EBITDA-marginal ökat från 0% i Q1, till 10% i Q2 och nu 26% i Q3.

Efter denna period av kontinuerligt minskade möjligheter till UA-investeringar har vi sett positiva signaler från marknaden i början av Q4 som lett ökade investeringar i UA jämfört med slutet av Q3. Detta är glädjande för framtida tillväxtmöjligheter för vårt största growth-spel Wordzee. Vi kortar ner den förväntade återbetalningstiden något för UA i Q4 jämfört med tidigare kvartal under året.

Stegvis tillväxt

Den långsiktiga tillväxttrend vi har visat under de senaste fyra åren har utvecklats i steg. Konsekvensen av dynamiken kring UA innebär att under perioder av hög tillväxt har vi ett tryck på lönsamheten nedåt på kort sikt, men vartefter äldre kohorter av användare utgör en större del av den totala omsättningen ökar lönsamheten igen. Vi har nyligen publicerat en artikel på MAGs [Medium-konto](#) där vi går igenom den konceptuella modellen för bolag som bygger tillväxt på UA för den som vill få en djupare förståelse i ämnet.

Under vissa kvartal de senaste åren har vi haft möjlighet att hitta större möjligheter för UA-investeringar och under andra kvartal har det varit mer begränsat. Detta styrs av marknadsdynamik och vi förlitar oss på våra prediktionsmodeller för framtida ROI när vi på daglig basis tar investeringsbeslut. På grund av denna föränderliga situation varierar både tillväxttakt och vinstmarginaler på ett relativt kraftigt sett mellan olika kvartal. Sett till den långsiktiga utvecklingen är affären en växande verksamhet med stärkta marginaler.



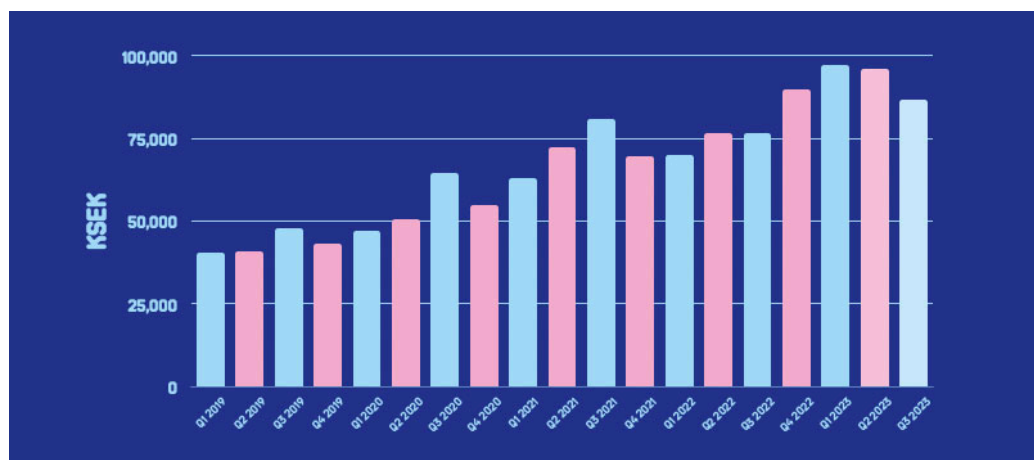


MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FÖRSTÄRKA VINSTMARGINALER

2022/23

Vi tror att framtiden på många sätt kommer att se ut som det förflutna och innehålla fluktuationer på kvartalsbasis men fortsatt följa en underliggande långsiktig tillväxttrend för såväl omsättning som vinstmarginal. För att visualisera den långsiktiga trend vi sett de senaste fyra åren inkluderas en bild nedan med de senaste 19 kvartalen av justerad nettoomsättning. Vi har på ett konsekvent sätt under fyra år mer än dubblat omsättningen och det är värt att ha i bakhuvudet när man tittar på våra finansiella mål.



Justerad nettoomsättning. Engångspost om 14,7 MSEK justerad för Q3 2022.

Vägen till våra finansiella mål

Bolagets finansiella mål är att växa betydligt snabbare än mobilspelsmarknaden, samt att på sikt kunna uppnå detta samtidigt som vi uppvisar en EBIT-marginal om 20%. Givet den vinstprofil vi applicerar på UA-verksamheten bör vi uppnå marginalmålet när kvartalsomsättningen ligger kring 125 MSEK. Våra operativa kostnader har ingen nära koppling till antalet spelare eller UA-volymer vilket innebär att en växande omsättningsnivå har en betydande, positiv påverkan på sista raden. 125 MSEK i kvartalsomsättning skulle då ta oss till en årstakt av 100 MSEK i EBIT. Vi tycker att det är ett såväl nåbart som inspirerande mål för oss som bolag.

Skulle vi kunna hålla samma tillväxttakt som vi gjort de senaste fyra åren tar det oss runt två år att nå de finansiella målen. Det är viktigt att påpeka är att under en sån tillväxtresa skulle vi fortsatt se upp- och nedgångar i både omsättningstillväxt och vinstmarginaler av tidigare beskrivna anledningar. Förutom UA-dynamiken har vi även relativt uttalade säsongsmässiga mönster som adderar till fluktuationsmönster som är viktiga att ta i beaktande när man tittar på enskilda kvartal.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FÖRSTÄRKA VINSTMARGINALER

2022/23

Skapa förutsättningar för fortsatt tillväxt

För att kunna nå dessa 125 MSEK i kvartalsomsättning och fortsätta växa förbi även den punkten behöver vi jobba vidare med vårt huvuduppdrag: Att förbättra livespel, investera i lönsam UA och utveckla fler spel att utöka portföljen med. Vi har en stark tilltro till vår utvecklingskapacitet och fokuserar ständigt på att bli så effektiva och snabba som möjligt i vårt skapande av innehåll och testning av nya spelkoncept som kan innebära stora möjligheter för MAG.

Vad gäller potentialen i nya spel anser vi det rimligt att förvänta sig att ett nytt spel kan generera över 100 MSEK i årlig omsättning under ett antal år kring sin toppnotering och över 500 MSEK under sin livstid. För att sätta det i ett sammanhang ligger vår årliga budget totalt för nya spelprojekt i storleksordningen 15-25 MSEK beroende på om vi nyligen släppt ett nytt spel eller ej.

Vårt att notera är att de stora vinnarna i de kategorier vi vill slå oss in i med de nya spelen genererar minst tio gånger mer än de belopp vi anger som rimliga förväntningar för våra spel. Det som verkligen driver oss är att få till en ordentlig hit och nå nivåer där de nya spelen kan generera över en miljard SEK per år under sin toppnotering. Med såna mål i sikte skulle vi kunna ha en mer aggressiv syn på tillväxt av team och organisation. Vi har dock valt en väg med att först bevisa ett nytt spel innan vi rekryterar ytterligare för att stärka upp.

Utöver vår interna produktutveckling söker vi aktivt möjligheter inom M&A för att kunna dra nytta av vår starka kassa. Under de senaste tio åren har vi gjort ett antal värdeskapande förvärv och vi tror att det kommer att finnas fler möjligheter i det området även framöver.

Nya spel fortsätter att förbättras

Vi utvecklar just nu två spel som vi internt anser vara kandidater till att kunna tas till en soft launch. Det innebär att vi har en bra bild av vad produkterna kan bli, lovande tidiga spelardata och ett team som är redo att bygga det innehåll som krävs för mer storskaliga tester.

Vi har fortsatt med vårt modulära sätt att bygga nya spel vilket kommer att gynna oss alltmer över tid när vi bygger fler spel enligt samma modell. En större andel delad kod och delade moduler höjer såväl hastighet och kvalitet och ger oss anledning att tro på en allt högre kapacitet att ta nya spel till marknaden under 2023/24.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FÖRSTÄRKA VINSTMARGINALER

2022/23

Uppdateringar att uppmärksamma i våra live-spel

Ett nytt progressionssystem testas för närvarande i Wordzee. Tidiga resultat indikerar att det här kan vara precis det vi letat efter vad gäller en ryggrad att bygga en ännu starkare long term retention kring. Under Q4 rullar vi ut detta till en större publik och kan förhoppningsvis med det öka UA ytterligare tack vare ett förstärkt Life Time Value (LTV).

Under Q3 har Quizkampenteamet byggt ett ligasystem för det spelläge som visat sig starkast hittills, *Frågesvepet*. De har också även i Quizkampen utvecklat ett progressionssystem som kommer att vara grunden för mer spännande saker som planeras komma under året. Båda dessa viktiga uppdateringar sker under första halvan av Q4.

En ny spelmekanik har introducerats i Tile Mansion och lett till ett betydande lyft i retention. Den här förbättringen ger oss fortsatt förtroende för spelets tillväxtpotential.

Vårt fjärde kvartal är alltid utmanande från en säsongsmässig ståndpunkt, men vi är glada att se att samtliga growth-spel går in i kvartalet med spännande produktförbättringar.

Påverkan av AI på verksamheten

Vi använder för närvarande generativa AI-verktyg på ett flertal funktioner och avdelningar i bolaget. Under de kommande månaderna kommer det här arbetet ytterligare intensifieras när fler verktyg lanseras och blir alltmer lättanvända. Potentialen för en mer effektiv utveckling av innehåll, spelidéer och kod i spelen är betydande och vi ser fram emot att vara i framkant av den här utvecklingen. Som ett relativt litet bolag med en hög andel ingenjörer i ledande position, kombinerat med en nyfiken och öppensinnad organisation, anser vi oss väl positionerade för att kunna dra fördelar av den här vågen av ny teknologi.

Teamens styrka

Teamen på MAG är fulla av talangfulla och motiverade personer med en passion för att utveckla spel. En smart och modulär spelutveckling, kombinerat med talang i världsklass är grunden för att kunna vinna i spelmarknaden 2023 och framåt. Vi är stolta över vårt track record av hitspel under de senaste tio åren och även över det faktum att vi dubblat vår omsättning sedan 2018. Men framtiden är alltid mer spännande än det förflutna och vi är övertygade om att MAG har sin bästa tid framför sig. Ett stort tack till både aktieägare och medarbetare på MAG för att ni vill vara en del i vår fortsatta resa.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2022/23

		Mar 23-Maj 23	Mar 22-Maj 22	Förändring	Sep 22-Maj 23	Sep 21-Maj 22	Förändring	Helår 21/22
Nettoomsättning	TSEK	88 648	91 162	-3 %	282 087	237 773	19 %	327 774
Justerad Nettoomsättning	TSEK	88 648	76 456	16 %	282 087	223 067	26 %	313 068
Valuta (USD)	SEK/USD	10,42	9,65	8 %	10,63	9,25	15 %	9,54
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD	8 507	7 924	7 %	26 533	24 113	10 %	32 819
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	41 875	30 624	37 %	132 207	85 581	54 %	125 667
Annonsintäkter	TSEK	46 772	45 830	2 %	149 879	137 464	9 %	187 379
Övrig nettoomsättning ²	TSEK	1	14 708	-100 %	1	14 728	-100 %	14 728
User acquisition	TSEK	-19 152	-21 589	-11 %	-111 477	-50 111	122 %	-93 410
Spelbidrag	TSEK	57 451	45 841	25 %	133 530	147 734	-10 %	182 627
EBITDA	TSEK	23 291	25 631	-9 %	33 120	64 305	-48 %	101 360
EBITDA marginal ¹	%	26 %	28 %	-2	12 %	27 %	-15	31 %
Justerad EBITDA	TSEK	23 231	10 965	112 %	32 889	50 685	-35 %	53 232
Justerad EBITDA marginal ¹	%	26 %	14 %	12	12 %	23 %	-11	17 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK	9 173	11 938	-23 %	-8 816	23 843	-137 %	11 395
Rörelseresultat marginal ¹	%	10 %	13 %	-3	-3 %	10 %	-13	3 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	9 113	-2 728	-434 %	-9 047	10 223	-188 %	-951
Periodens resultat	TSEK	8 253	9 999	-17 %	-6 068	21 485	-128 %	11 303
Periodens resultat per aktie	TSEK	0,31	0,38	-17 %	-0,23	0,81	-128 %	0,43
Fritt kassaflöde	TSEK	3 914	30 644	-87 %	-8 552	38 655	-122 %	33 539
Medelantal anställda		106	113	-6 %	105	113	-7 %	112
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner	1,3	1,5	-12 %	1,3	1,5	-16 %	1,5
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner	3,4	4,3	-20 %	3,5	4,8	-26 %	4,5
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental	47	47	-0 %	50	48	4 %	49
ARPDau	US \$ cent	7,1	5,8	22 %	7,6	5,8	30 %	6,2

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

² Transferbonus från Applovin och övrigt

Förbättringar av spelupplevelsen stärker intäkter

Wordzee är MAGs unika ordspel där spelarna utmanar varandra att bilda ord av bokstavsbrickor som placeras på ett speciellt spelbräde. Den spelare som fyller hela spelplanen 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.

Under Q3 stärktes intäkterna för Wordzee och ARPDau ökade betydligt jämfört med samma kvartal föregående år. Den övergripande tillväxten för ARPDau beror delvis på ett inflöde av högmonetiserande spelare och på riktade förbättringar av den övergripande spelupplevelsen.

Ytterligare förbättringar av event

Wordzee lanserade flera event under Q3 enligt spelets kontinuerliga eventschema; både samlingsevent - ett omdesignat *Minigolf-event* - och flera *Journey-event*, såsom *Easter* och *Odyssey*. Tekniska förbättringar utfördes också för att göra utformningen och leveransen av återkommande event smidigare och snabbare. Event är överlag viktiga för att driva engagemang i Wordzee och teamet kommer att fortsätta optimera eventens innehåll framöver.

Optimerad spelarprogression och ny topplista

Wordzee-teamet påbörjade betydande förbättringar av spelupplevelsen under Q3. Nya funktioner för att öka känslan av progression är exempelvis belöningar i form av unika ramar för spelaravatarer och särskilda bakgrunder som spelare kan förtjäna efter dedikerat spel och kan visa upp som prestationer. Ett annat exempel är en kommande regional topplista där spelare kan tävla med ett bredare socialt engagemang. Dessa kvalitetslägg syftar till att förbättra det långsiktiga bibehållandet av spelarna, särskilt för betalande spelare. Tidiga tester av dessa förbättringar visade lovande resultat, och de kommer att fortsätta att optimeras under Q4.



Europas största frågesportsspel på mobil

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 det många andra spellägen och event, bland annat *Solo*, *Frågesvepet*, *Quinder*, *Stjärnkampen* och *Arena*. Spelet är MAGs största produkt sett till antalet dagliga aktiva användare och även det största triviaspelet på mobil i Europa.

Event ökar bibehållande av spelare och intäkter

Quizkampens event – inklusive *Solo*, *Quinder* och *Frågesvepet* – fortsätter att utvecklas väl. Bibehållandet av spelare var högre i Q3, och den genomsnittliga intäkten per aktiv daglig användare (ARPDau) var genomgående högre och mer stabil under kvartalet jämfört med Q3 förra året. Spelet visar ökat spelarengagemang och högre intäkter när eventen är aktiva. Spelteamet tillskriver dessa ökning delvis till strategin att ständigt ha event aktiva vilket ger spelarna fler sätt att spela och förtjäna belöningar. *Frågesvepet* i synnerhet presterade mycket väl under Q3.

Annonsoptimering bidrog även till ökat bibehållande av spelarna under kvartalet. Spelteamet kommer att fortsätta experimentera med annonsfrekvens och annonstyper för att optimera spelarresan under Q4.

Nya eventformat belyser spelarnas progression

Under Q4 vill spelteamet omvandla *Frågesvepet* från ett event till ett permanent spelläge. För att öka progressionen i *Frågesvepet* kommer också spelarligor att läggas till. Ligorna uppdateras varje vecka och de bästa spelarna går vidare till mer konkurrenskraftiga ligor med högre belöningar. För att förbättra spelarnas utveckling kommer även användningen av de stjärnor som tjänats i *Stjärnkampen* utökas till alla spellägen.

Spelteamet påbörjade utrollningen av en ny spelmotor under Q2, för att förbättra stabilitet, kostnadseffektivitet och framtida produktionshastighet. Eftersom den nya motorn fortsätter att rullas ut för att även inkludera spelets största marknad, Tyskland, ser MAG betydande möjligheter att ytterligare optimera spelet för långsiktigt engagerade spelare.



Omarbetning av grundmekanik ökar bibehållandet av spelare

Tile Mansion är ett pusseläventyr som kombinerar grundmekanik inspirerad av mahjong med ett renoverings- och dekorationstema. Spelet är utvecklat av MAG:s spelstudio Apprope och byggdes baserat på spelmotorn för ordpusselspelet Word Mansion. Efter 2022 års lansering på de största engelskspråkiga marknaderna släpptes Tile Mansion därefter i Tyskland, Frankrike, Brasilien och Mexiko.

De största förändringarna i Tile Mansions grundmekanik sedan lanseringen genomfördes under Q3. Spelarna kan nu samla nya gyllene brickor som ger extra energi för långvarigt spelande, men som försvinner om de inte används. Guldbrickorna är utformade för att skapa mer engagemang genom att introducera en ny dimension av strategi till den vanliga mahjongmekaniken samtidigt som de möjliggör längre speltid per session.

Två nya funktioner har också lagts till för att öka engagemanget: Bonusbrickor delas nu ut för att klara av nivåer snabbt, och bonusboosters tjänas in för varje nivå som klaras av i rad, men försvinner när en segersvit har avslutats. Sammantaget har dessa nya funktioner haft en betydande positiv inverkan på bibehållandet av spelarna.

Nya funktioner siktar på högre intäkter

Tile Mansions genomsnittliga intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) var fortsatt hög under Q3. Spelteamet undersöker möjligheten att dra nytta av det ökade bibehållandet av spelarna som potential för ännu högre ARPDau under Q4. Optimeringar planeras i syfte att balansera spelekonomin så att den bäst passar det nya bonussystemet och mekaniken med gyllene brickor.

För att öka spelarnas känsla av progression i spelet kommer en ny stjärnhjulsmechanik också att testas under Q4. Det är ett snabbare sidospel som ger ytterligare ett sätt att tjäna stjärnor och föra den större, nyligen förbättrade berättelsen i Tile Mansion-världen vidare.

Innovationerna i Tile Mansion ökar dess lojala spelarbas, och MAG ser fram emot att se spelets potential och framtida tillväxt under 2023.



Stories och boosters ger framgång för Word Domination

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

Den strategi som implementerades under Q2 för att uppmuntra till köp av boosterkort och spel av *Stories* och samlingsevent visade sig vara en tillförlitlig och betydande framgång för Word Domination under Q3. Dessutom kompletterade optimeringen av det nya schemat för boostersläpp framgången genom att stabilisera bibehållandet av spelare på en hög nivå. Intäkterna har ökat som ett resultat av detta, med en betydande ökning av in-app-köp (IAP) jämfört med samma kvartal förra året.

För att stärka och utöka spelets lojala spelarbas kommer Live operations-teamet (Live ops) att utveckla ett månatligt turneringsläge under Q4, där lojala spelare tävlar om elitstatus. Syftet med denna funktion är också att öka engagemanget genom att förstärka spelarnas känsla av progression. Efter sitt första år med Live ops är MAG glada över att se Word Domination blomstra som en evergreen i portföljen.

Ruzzle - pålitlig och framgångsrik evergreen

Ruzzle är MAGs första ordspelsuccé och lanserades globalt 2012. Spelet är en av MAGs viktigaste evergreens med en mycket lojal spelarbas och genererar långsiktigt förutsägbara intäkter. Den lojala spelarbasen gör det till ett riktmärke som evergreenprodukt som MAG vill återskapa för alla spel i portföljen. Under Q3 introducerades ett månatligt annonsfritt erbjudande som ett alternativ för att förbättra spelupplevelsen. Teamet kommer också att optimera marknadsföringen av boosterfunktioner under det kommande kvartalet för att nå fler spelare utöver den lojala basen.

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 och förstaplatsen i 118 länder i ordspelskategorin på Apples App Store.

Några nya funktioner som syftar till att öka spelarnas engagemang är planerade för Q4 och framåt, inklusive en trofésamling för spelarprestationer och en månatlig utmaning med högre svårighetsgrad för avancerade spelare. Live ops ser potentialen i att förbättra spelarnas progression i WordBrain som ett sätt att stärka spelets evergreen-position.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN MAR 2023 TILL MAJ 2023

2022/23

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 88 648 TSEK (91 162 TSEK), en minskning med 3 %. Jämförelseperioden innehåller en engångspost på 14,7 MSEK, för jämförbarhet mellan perioderna hänvisas till justerad nettoomsättning Not 4.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 8 056 TSEK (7 861 TSEK).

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 74 690 TSEK (74 904 TSEK). Av dessa var 19 763 TSEK (16 815 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 19 152 TSEK (21 589 TSEK) kostnader för user acquisition, och 6 755 TSEK (8 276 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader, där skillnaden mot jämförelseperioden är hänförlig till en tillfällig positiv effekt från en hyresrabatt.

Under perioden är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelen Wordzee och Tile Mansion.

Personalkostnader uppgick till 29 020 TSEK (28 224 TSEK), en ökning med 3 %.

EBITDA för perioden var 23 291 TSEK (25 631 TSEK). Jämförelseperioden innehåller en engångsintäkt på 14,7 MSEK, för jämförbarhet mellan perioderna hänvisas till justerad EBITDA Not 4.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 119 TSEK (13 693 TSEK), varav 8 279 TSEK (7 762 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var 9 173 TSEK (11 938 TSEK) och resultat före skatt uppgick till 10 384 TSEK (12 587 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 486 TSEK (1 183 TSEK) och finansiella kostnader till -275 (-534 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg valutakursvinster från likvida medel i valuta samt ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg ränta på finansiell leasing samt kostnadsränta.

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 8 253 TSEK (9 999 TSEK).

Resultat per aktie var 0,31 SEK/aktie (0,38 SEK/aktie)

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

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 12 041 TSEK (38 763 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -8 127 TSEK (-8 119 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 495 TSEK (-2 421 TSEK).

KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2022 TILL MAJ 2023

2022/23

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 282 087 TSEK (237 773 TSEK), en ökning med 19 %. Jämförelseperioden innehåller en engångspost på 14,7 MSEK, för jämförbarhet mellan perioderna hänvisas till justerad nettoomsättning Not 4.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 27 344 TSEK (25 201 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av dessa.

Koncernens nettoomsättning under perioden 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 278 898 TSEK (202 359 TSEK). Av dessa var 60 669 TSEK (47 762 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 111 477 TSEK (50 111 TSEK) kostnader för user acquisition, och 24 025 TSEK (23 915 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 82 727 TSEK (80 570 TSEK) en ökning med 3 %. Medelantalet anställda under perioden var 105 (113) en minskning med 7 %.

EBITDA för perioden var 33 120 TSEK (64 305 TSEK). Jämförelseperioden innehåller en engångsintäkt på 14,7 MSEK, för jämförbarhet mellan perioderna hänvisas till justerad EBITDA Not 4.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 41 936 TSEK (40 462 TSEK), varav 24 357 TSEK (22 878 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -8 816 TSEK (23 843 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -8 138 TSEK (28 459 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

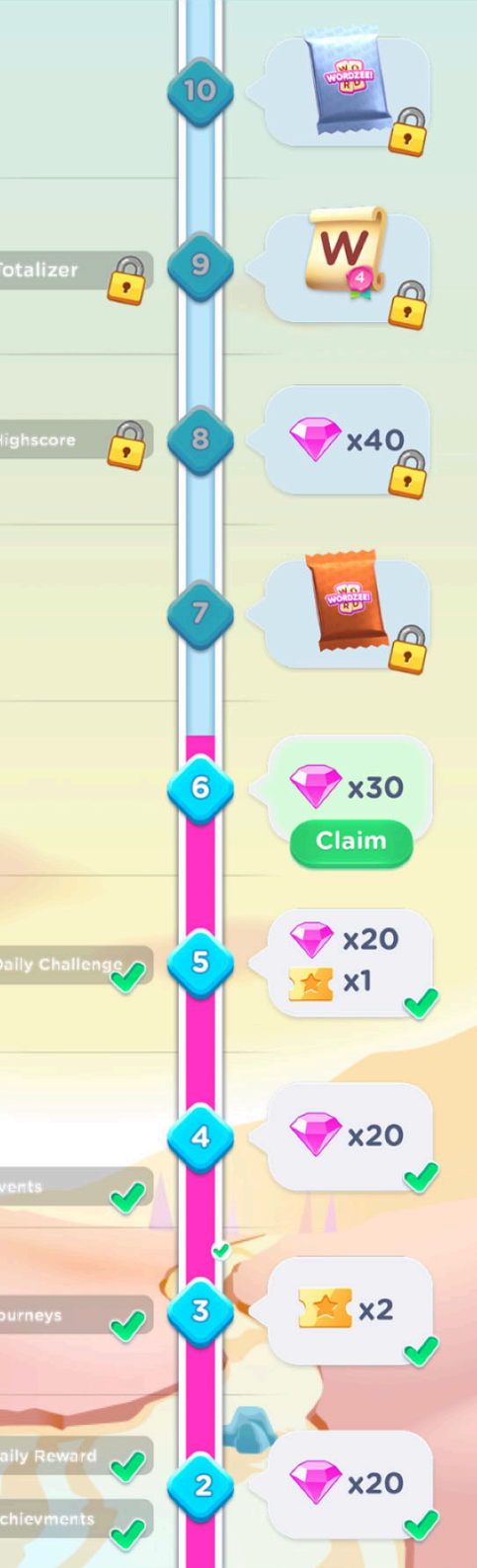
Finansiella intäkter uppgick till 2 786 TSEK (5 484 TSEK) och finansiella kostnader till -2 109 TSEK (-868 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg valutakursvinster från likvida medel i valuta och ränteintäkter från likvida medel de finansiella kostnaderna var främst hänförliga till ränta på finansiell leasing.

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -6 068 TSEK (21 485 TSEK).

Resultat per aktie var -0,23 SEK/aktie (0,81 SEK/aktie).

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



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN MAR 2023 TILL MAJ 2023

2022/23

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 77 399 TSEK (75 205 TSEK), en ökning med 3 % jämfört med samma period föregående år. Jämförelseperioden innehåller en engångspost på 14,7 MSEK.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 69 889 TSEK (65 095 TSEK).

Av dessa var 17 712 TSEK (14 440 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 15 853 TSEK (14 803 TSEK) och 13 382 TSEK (14 256 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 22 942 TSEK (21 595 TSEK) en ökning med 6 %.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 1 323 TSEK (4 774 TSEK).

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var 7 467 TSEK (6 723 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 021 TSEK (666 TSEK) och finansiella kostnader till -2 TSEK (0 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 6 693 TSEK (5 079 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2022 TILL MAJ 2023

2022/23

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 239 313 TSEK (194 976 TSEK), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år. Jämförelseperioden innehåller en engångspost på 14,7 MSEK, för jämförbarhet mellan perioderna

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 249 834 TSEK (178 438 TSEK).

Av dessa kostnader är 53 931 TSEK (40 574 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. Kostnader för user acquisition uppgick till 87 611 TSEK (35 115 TSEK) och 42 959 TSEK (42 071 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 65 332 TSEK (60 677 TSEK) en ökning med 8 %.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 7 411 TSEK (14 411 TSEK).

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -15 195 TSEK (5 840 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 851 TSEK (4 710 TSEK) och finansiella kostnader till -830 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 -12 106 TSEK (5 178 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2022/23

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 219 434 TSEK (264 090 TSEK), varav 126 205 TSEK (161 087 TSEK) avser goodwill och 93 229 TSEK (103 003 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består i huvudsak av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning samt förvärvade intellektuella rättigheter.

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Aktuella skattefordringar innehåller ett reserverat belopp från 2021 om 7,6 MSEK avseende moderbolagets ansökan av retroaktivt avdrag för arbetsgivaravgifter avseende FoU.

Ansökan har under kvartalet fått avslag hos förvaltningsrätten. Beslutet kommer att överklagas på inrådan av bolagets skatterådgivare. Posten kvarstår i sin helhet och någon nedskrivning har ej gjorts.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 110 326 TSEK (131 994 TSEK).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 331 885 TSEK (345 857 TSEK), motsvarande 12,5 SEK/aktie (13,1 SEK/aktie). Soliditeten vid samma tidpunkt var 76,2 % (68,7 %).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2022/23

SKULDER

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

Koncernen har räntebärande skulder på 31 508 TSEK (43 356 TSEK) vilka avser finansiell leasing.

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Moderbolagets Tillgångar består i huvudsak av Andelar i koncernföretag som vid periodens slut uppgick till 134 679 TSEK (176 151 TSEK), Kundfordringar om 33 520 TSEK (25 116 TSEK), samt Likvida medel om 75 346 TSEK (105 906 TSEK).

Tillgångarna har finansierats till största del genom Eget kapital som vid periodens slut uppgick till 239 145 TSEK (272 943 TSEK) samt genom Skulder på totalt 46 167 TSEK (87 031) TSEK.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN MAR 2023 TILL MAJ 2023

2022/23

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 41 875 TSEK (30 624 TSEK), en ökning med 37 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 46 772 TSEK (45 830 TSEK), en ökning med 2 % 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 57 451 TSEK (45 841 TSEK), en ökning med 25 % 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 in-app-ekonomi. Spelbidraget räknas efter user acquisition och ökar som en följd av högre intäkter samt lägre nivåer av user acquisition under kvartalet.



ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

DAU för perioden var 1,3 miljoner (1,5 miljoner), en minskning med 12 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 3,4 miljoner (4,3 miljoner), en minskning med 20 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 47 tusen (47 tusen), en minskning med 0,21 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 7,1 US \$ cent (5,8 US \$ cent), en ökning med 22 % 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 är DAU på samma nivå.

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 20 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 8 anställda. Apprope AB, bedriver utveckling av mobilspel med fokus på spel inom ordkategorin och står bland annat bakom mobilspelet Word Mansion. Apprope 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 106 jämfört med 113 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 RAPPORTTILFÄLLEN

Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2022 – augusti 2023
Delårsrapport Q1 september 2023 – november 2023
Årsstämma 2022/2023

18 oktober 2023
17 januari 2024
17 januari 2024

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 28 juni 2023 kl. 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här www.twitch.com/maginteractive
Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på 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 28 juni 2023

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Mar 23-Maj 23	Mar 22-Maj 22	Sep 22-Maj 23	Sep 21-Maj 22	Helår 21/22
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1, 4	88 648	91 162	282 087	237 773	327 774
Aktiverat arbete för egen räkning		8 056	7 861	27 344	25 201	30 486
Övriga intäkter		1 278	1 511	2 587	3 691	37 811
Summa Rörelsens intäkter		97 981	100 535	312 018	266 664	396 070
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-19 763	-16 815	-60 669	-47 762	-66 720
User acquisition		-19 152	-21 589	-111 477	-50 111	-93 410
Övriga externa rörelsekostnader		-6 755	-8 276	-24 025	-23 915	-32 335
Personalkostnader		-29 020	-28 224	-82 727	-80 570	-102 245
Summa Rörelsens kostnader		-74 690	-74 904	-278 898	-202 359	-294 710
EBITDA	4	23 291	25 631	33 120	64 305	101 360
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	3	-14 119	-13 693	-41 936	-40 462	-89 966
Rörelseresultat (EBIT)	4	9 173	11 938	-8 816	23 843	11 395
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		1 486	1 183	2 786	5 484	7 129
Finansiella kostnader		-275	-534	-2 109	-868	-1 143
Summa finansiella poster		1 211	649	677	4 616	5 986
Resultat efter finansiella poster		10 384	12 587	-8 138	28 459	17 381
Skatter		-2 130	-2 587	2 070	-6 974	-6 077
Periodens resultat		8 253	9 999	-6 068	21 485	11 303
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		1 450	-471	1 731	764	870
Summa totalresultat för perioden		9 703	9 528	-4 337	22 249	12 173
Periodens resultat och totalresultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.						
Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)		0,31	0,38	-0,23	0,81	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	31/5 2023	31/5 2022	31/8 2022
TILLGÅNGAR				
Goodwill		126 205	161 087	125 377
Övriga immateriella tillgångar		93 229	103 003	97 937
Summa immateriella tillgångar		219 434	264 090	223 314
Nyttjanderätter		29 698	41 223	38 622
Inventarier, verktyg och installationer		4 251	6 585	5 981
Summa materiella anläggningstillgångar		33 949	47 808	44 603
Andra långfristiga fordringar		4 102	4 121	4 124
Uppskjuten skattefordran ¹		11 410	1 830	2 920
Summa finansiella anläggningstillgångar		15 512	5 951	7 044
Summa anläggningstillgångar		268 896	317 849	274 961
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		38 948	33 947	42 009
Aktuella skattefordringar		9 238	10 874	9 905
Övriga kortfristiga fordringar		1 209	1 753	1 565
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		6 868	7 349	6 396
Likvida medel		110 326	131 994	125 940
Summa omsättningstillgångar		166 590	185 918	185 815
SUMMA TILLGÅNGAR		435 485	503 766	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 6,1 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 6,5 MSEK per rapportdatum.

KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2022/23

Belopp i TSEK	Not	31/5 2023	31/5 2022	31/8 2022
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		284 873	284 431	284 638
Reserver		845	-992	-886
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		45 480	61 730	51 548
Summa eget kapital		331 885	345 857	335 988
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld ¹		26 595	23 543	20 175
Långfristiga leasingskulder		21 199	32 314	29 623
Övriga långfristiga skulder		0	37 950	11 200
Summa långfristiga skulder		47 794	93 806	60 998
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		12 843	20 199	24 157
Aktuell skatteskuld		532	320	1 530
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		17 238	17 919	14 499
Kortfristiga leasingskulder		10 309	11 042	10 997
Övriga kortfristiga skulder		14 884	14 623	12 607
Summa kortfristiga skulder		55 806	64 103	63 790
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		435 485	503 766	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 6,1 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 6,5 MSEK per rapportdatum.

Belopp i TSEK	Not	Mar 23-Maj 23	Mar 22-Maj 22	Sep 22-Maj 23	Sep 21-Maj 22	Helår 21/22
Den löpande verksamheten						
Rörelseresultat (EBIT)		9 173	11 938	-8 816	23 843	11 395
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		-179	-578	234	-128	78
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		0	0	0	0	-32 250
Avskrivningar och nedskrivningar	3	14 119	13 693	41 936	40 462	89 966
Erhållen ränta		502	38	1 212	38	183
Erlagd ränta		-275	-284	-709	-868	-1 143
Betalda skatter		-693	-957	-331	-2 409	-3 888
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		22 647	23 849	33 526	60 938	64 341
Ökning/minskning av rörelsefordringar		4 173	4 920	3 225	-2 612	-9 398
Ökning/minskning av rörelseskulder		-14 779	9 994	-14 704	9 404	13 058
Förändring av rörelsekapital		-10 606	14 914	-11 479	6 792	3 660
Kassaflöde från den löpande verksamheten		12 041	38 763	22 047	67 730	68 001
Investeringsverksamheten						
Balanserade utvecklingskostnader		-8 056	-7 861	-27 344	-25 201	-30 486
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-90	-259	-288	-565	-666
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	-3 015	-3 308	-3 308
Ökning/minskning av finansiella placeringar		19	1	48	-2	-2
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-8 127	-8 119	-30 599	-29 075	-34 462
Fritt kassaflöde		3 914	30 644	-8 552	38 655	33 539
Finansieringsverksamheten						
Optionsprogram		0	265	0	265	265
Amortering av kortfristiga lån		0	0	0	0	-137
Amortering av leasingskulder		-2 495	-2 686	-7 963	-8 148	-10 506
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 495	-2 421	-7 963	-7 883	-10 378
Ökning/minskning likvida medel						
Periodens kassaflöde		1 419	28 215	-16 515	30 780	23 161
Kursdifferenser		1 633	713	901	5 699	7 264
Likvida medel vid periodens början		107 274	103 066	125 940	95 515	95 515
Likvida medel vid periodens slut		110 326	131 994	110 326	131 994	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				-6 068	-6 068
Valutakursdifferens			1 731		1 731
Summa totalresultatet			1 731	-6 068	-4 337
Optionsprogram		234			234
Utgående balans 31/5 2023	688	284 873	845	45 480	331 885
Ingående balans 1/9 2021	688	284 295	-1 756	40 245	323 472
Periodens resultat				21 485	21 485
Valutakursdifferens			764		764
Summa totalresultatet			764	21 485	22 249
Optionsprogram		136			136
Utgående balans 31/5 2022	688	284 431	-992	61 730	345 857

Belopp i TSEK	Not	Mar 23-Maj 23	Mar 22-Maj 22	Sep 22-Maj 23	Sep 21-Maj 22	Helår 21/22
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning		77 399	75 205	239 313	194 976	266 450
Övriga rörelseintäkter		1 280	1 388	2 738	3 713	5 335
Summa rörelsens intäkter		78 679	76 592	242 051	198 689	271 784
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader		-17 712	-14 440	-53 931	-40 574	-56 902
User acquisition		-15 853	-14 803	-87 611	-35 115	-68 285
Övriga externa kostnader		-13 382	-14 256	-42 959	-42 071	-57 472
Personalkostnader		-22 942	-21 595	-65 332	-60 677	-75 126
Summa rörelsens kostnader		-69 889	-65 095	-249 834	-178 438	-257 785
EBITDA		8 789	11 497	-7 783	20 251	13 999
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	3	-1 323	-4 774	-7 411	-14 411	-19 170
Rörelseresultat		7 467	6 723	-15 195	5 840	-5 171
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		1 021	666	1 851	4 710	5 108
Finansiella kostnader		-2	0	-830	-3	-12 926
Summa finansiella poster		1 019	666	1 021	4 707	-7 818
Resultat efter finansiella poster		8 486	7 390	-14 174	10 547	-12 988
Skatter		-1 792	-2 311	2 067	-5 369	-3 966
Periodens resultat		6 693	5 079	-12 106	5 178	-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	31/5 2023	31/5 2022	31/8 2022
TILLGÅNGAR				
Goodwill		0	6 824	3 412
Övriga immateriella tillgångar		16 920	20 680	19 740
Summa immateriella anläggningstillgångar		16 920	27 504	23 152
Inventarier, verktyg och installationer		3 093	4 613	4 205
Summa materiella anläggningstillgångar		3 093	4 613	4 205
Andelar i koncernföretag		134 679	176 151	130 979
Andra långfristiga fordringar		6 345	3 765	4 858
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		147	264	318
Summa finansiella anläggningstillgångar		141 171	180 180	136 155
Summa anläggningstillgångar		161 185	212 297	163 512
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		33 520	25 116	33 847
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		307	96	75
Övriga fordringar		9 399	10 787	10 841
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 555	5 772	5 587
Summa omsättningstillgångar		48 782	41 771	50 350
Likvida medel		75 346	105 906	94 657
SUMMA TILLGÅNGAR		285 312	359 974	308 519

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

Belopp i TSEK	Not	31/5 2023	31/5 2022	31/8 2022
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Fritt eget kapital				
Övrigt tillskjutet kapital		316 262	315 821	316 027
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		-77 804	-43 566	-65 698
Summa eget kapital		239 145	272 943	251 017
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		3 486	4 377	4 066
Övriga avsättningar		0	37 950	11 200
Summa långfristiga skulder		3 486	42 326	15 266
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		11 000	13 583	19 543
Skulder till koncernföretag		2 144	3 307	3 462
Övriga skulder		14 531	13 190	8 120
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		15 007	14 624	11 112
Summa kortfristiga skulder		42 681	44 705	42 236
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL		285 312	359 974	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.

Mar 23-Maj 23 Mar 22-Maj 22 Sep 22-Maj 23 Sep 21-Maj 22 Helår 21/22

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	41 875	30 624	132 207	85 581	125 667
Annonsintäkter	46 772	45 830	149 879	137 464	187 379
Övrigt	1	14 708	1	14 728	14 728
Totalt	88 648	91 162	282 087	237 773	327 774

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-12 045	-9 026	-37 080	-25 222	-37 031
Serverkostnader	-4 345	-4 828	-13 758	-13 370	-18 156
Övriga försäljningskostnader	-3 373	-2 962	-9 831	-9 170	-11 533
Totalt försäljningskostnader	-19 763	-16 816	-60 669	-47 762	-66 720

Mar 23-Maj 23 Mar 22-Maj 22 Sep 22-Maj 23 Sep 21-Maj 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	-2 564	-2 649	-7 759	-7 666	-10 317
Inventarier, verktyg och installationer	-711	-717	-2 125	-2 223	-2 942
Intellektuella rättigheter	-2 565	-2 565	-7 695	-7 695	-10 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-8 279	-7 762	-24 357	-22 878	-30 665
Totalt	-14 119	-13 693	-41 936	-40 462	-89 966

Moder

Goodwill	0	-3 412	-3 412	-10 236	-13 647
Inventarier, verktyg och installationer	-383	-422	-1 179	-1 355	-1 763
Intellektuella rättigheter	-940	-940	-2 820	-2 820	-3 760
Totalt	-1 323	-4 774	-7 411	-14 411	-19 170

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2022/23

	Mar 23-Maj 23	Mar 22-Maj 22	Sep 22-Maj 23	Sep 21-Maj 22	Helår 21/22
Belopp i TSEK					
NOT 4: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, EBITDA OCH EBIT					
Nettoomsättning	88 648	91 162	282 087	237 773	327 774
Transferbonus från Applovin	0	-14 706	0	-14 706	-14 706
Justerad Nettoomsättning	88 648	76 456	282 087	223 067	313 068
EBITDA	23 291	25 631	33 120	64 305	101 360
Transferbonus från Applovin	0	-14 706	0	-14 706	-14 706
Nedskrivning tilläggsköpeskilling	0	0	0	0	-32 250
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram	-60	40	-231	1 086	-1 172
Totala justeringsposter på EBITDA	-60	-14 666	-231	-13 620	-48 128
Justerad EBITDA	23 231	10 965	32 889	50 685	53 232
EBIT	9 173	11 938	-8 816	23 843	11 395
Periodens resultat	8 253	9 999	-6 068	21 485	11 303
Transferbonus från Applovin	0	-14 706	0	-14 706	-14 706
Nedskrivning tilläggsköpeskilling	0	0	0	0	-32 250
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram	-60	40	-231	1 086	-1 172
Nedskrivning Goodwill	0	0	0	0	35 782
Totala justeringsposter på EBIT	-60	-14 666	-231	-13 620	-12 346
Justerad EBIT	9 113	-2 728	-9 047	10 223	-951
Justerat resultat	8 193	-4 667	-6 299	7 865	-1 043
Justerat resultat per aktie	0,31	-0,18	-0,24	0,30	-0,04

	Mar 23-Maj 23	Mar 22-Maj 22	Sep 22-Maj 23	Sep 21-Maj 22	Helår 21/22
Belopp i TSEK					
NOT 5: SPELBIDRAG					
Koncern					
Försäljning i spel	41 875	30 624	132 207	85 581	125 667
Annonsintäkter	46 772	45 830	149 879	137 464	187 379
Övrigt	1	14 708	1	14 728	14 728
Nettoomsättning	88 648	91 162	282 087	237 773	327 774
Transferbonus från Applovin	0	14 706	0	14 706	14 706
Nettoomsättning exklusive transferbonus	88 648	76 456	282 087	223 067	313 068
Avgifter till plattform	-12 045	-9 026	-37 080	-25 222	-37 031
User acquisition	-19 152	-21 589	-111 477	-50 111	-93 410
Spelbidrag	57 451	45 841	133 530	147 734	182 627

GOOD TIMES