



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)
DELÅRSRAPPORT OCH BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
SEP-AUG 2022/23

2022/23

DELÅRSRAPPORT & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ SEP—AUG 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 JUNI 2023 TILL AUG 2023 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 25 010 TSEK (4 719 TSEK) en ökning med 20 291 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 80 095 TSEK (90 001 TSEK) vilket motsvarar en minskning med 11 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 53 942 TSEK (34 894 TSEK), en ökning med 55 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 7,0 US cents (7,3 US cents), en minskning med 5 %
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,25 SEK/aktie (-0,38 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,33 SEK/aktie (-0,25 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 14 995 TSEK (43 298 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,2 miljoner respektive 3,2 miljoner under kvartalet, en minskning med 9 % respektive 18 %

PERIODEN SEP 2022 TILL AUG 2023 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för perioden var 57 893 TSEK (53 232 TSEK) en ökning med 4 661 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 362 182 TSEK (327 774 TSEK) vilket motsvarar en ökning med 10 %
- Koncernens justerade nettoomsättning för perioden var 362 182 TSEK (313 068 TSEK) vilket motsvarar en ökning med 16 %
Jämförelseperioden innehåller en intäkt av engångskaraktär på 14,7 MSEK avseende en transferbonus från Applovin. Denna är exkluderad i den justerade nettoomsättningen
- Koncernens spelbidrag för perioden var 187 472 TSEK (182 627 TSEK), en ökning med 3 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 7,4 US cents (6,2 US cents), en ökning med 21 %
- Resultat per aktie under perioden var 0,02 SEK/aktie (0,43 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var 0,09 SEK/aktie (-0,04 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 126 472 TSEK (93 410 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,3 miljoner respektive 3,4 miljoner under perioden, en minskning med 14 % respektive 24 %





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET ÄNNU ETT LÖNSAMT ÅR

2022/23

Avslutning av ett händelserikt år

Det finansiella året 2022/23 avslutas med rekordintäkter på 362 MSEK och ett justerat EBITDA-resultat på 58 MSEK. De senaste tre årens genomsnittliga intäktsstillväxt ligger på 18%, samtidigt som vi konsekvent har varit lönsamma på årsbasis.

Som vi tidigare har presenterat är vårt nästa stora mål att öka intäkterna till 500 MSEK per år, vilket gör att vi kan uppnå en EBIT-marginal på 20% med tanke på organisationens storlek och lönsamhetsprofilen för våra investeringar i user acquisition (UA). Detta fortsätter att vara det mål vi arbetar mot med fullt fokus.

Effekter av fluktuationer i user acquisition

När vi summerar det fjärde kvartalet på en finansiell nivå genererade vi intäkter på 80 MSEK och ett justerat EBITDA-resultat på 25 MSEK. Under Q4 var våra UA-investeringar betydligt lägre än för ett år sedan - 15 MSEK jämfört med 43 MSEK. Detta påverkade dagligt aktiva användare (DAU) liksom genomsnittlig intäkt per dagligt aktiv användare (ARPDau) och därmed de totala intäkterna på ett negativt sätt, eftersom färre högmonetiserande spelare kom in i spelen under kvartalet. Spelbidraget å andra sidan, dvs. nettoförsäljning minus plattformsavgifter och UA-utgifter, uppgick till 54 MSEK - jämfört med 35 MSEK i Q4 förra året.

Årets början var mycket intensiv och spännande med tanke på UA-volymer vi kunde skala upp till med ett bra momentum för Wordzee på marknaden. Som alltid är dessa fluktuationer i volymer komplexa i bemärkelsen att möjligheten måste tas när den kommer, men de gör det också svårt att ge vägledning i termer av marknadskommunikation. Detta mönster har varit ännu mer slående detta år än tidigare år, eftersom vi såg rekordnivåer av UA-investeringar i Q1 men relativt låga UA-nivåer i slutet av det finansiella året.

För att förstå värdet vi bygger i MAG är det viktigt att ha en balanserad syn på effekterna av kvartalsvisa UA-fluktuationer. UA är mycket viktigt för vår långsiktiga tillväxt, men det är långt ifrån en stadig resa när det gäller investeringsvolymen på månadsbasis.

Som ett resultat av dessa UA-fluktuationer varierar de rapporterade intäkterna, vinsterna samt användarrelaterade KPIer mellan kvartalen på ett sätt som kan vara överraskande för en utomstående observatör. Under ett kvartal med låga UA-investeringar som detta, försvagas både DAU och ARPDau som en omedelbar effekt. När man tittar på extraordinära kvartal när det gäller UA-investeringar är det viktigt att betona vikten av att titta på långsiktiga effekter. Vi förlitar oss på det track record vi har visat under årens lopp när det gäller att lyckas växa den övergripande affären, och samtidigt visa lönsamhet över tid.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET ÄNNU ETT LÖNSAMT ÅR

2022/23

Spännande produktutveckling

Samtidigt som vi har en relativt begränsad direkt påverkan på UA-investeringsnivån på vecko- eller månadsbasis ligger vårt fokus på att skapa starka produkter som kan vara konkurrenskraftiga och möjliggöra maximal UA-avkastning. Under juli släppte vi en ny *Liga*-funktionalitet i Quizkampen för att göra *Frågesvepet* till ett permanent format. Effekten på spelets prestanda var omedelbar och positiv, och vi fortsätter att se en högre nivå av engagemang och ARPDAU flera månader efter lanseringen av *Ligorna*. Utöver detta har vi också kört A/B-tester med en pusselmekanik som har en betydligt högre monetiseringspotential än det huvudsakliga frågesportspelet. Testerna ser positiva ut; denna funktion kan låsa upp ytterligare förbättringar av ARPDAU i vårt största spel och potentiellt till och med vara en katalysator för UA-investeringar på en högre nivå.

Om det är möjligt att börja öka UA i Tyskland och potentiellt även på den amerikanska marknaden, skulle det kunna innebära att tillväxten av Quizkampen under de kommande åren kunde ha samma effekt på affären som att lansera ett nytt spel. Det är fortfarande tidigt att se vart detta leder oss, men vi är entusiastiska över spelets potential.

Wordzee-teamet har utvecklat ett nytt progressionssystem som har lanserats till delar av spelbasen. Vi ser en betydande uppgång i antalet dagar spelaren interagerar med Wordzee i genomsnitt när detta progressionssystem är en del av spelarupplevelsen och ser det som en av nycklarna för att låsa upp UA på högre nivåer under året. Under Q4 var UA-investeringsnivåerna för Wordzee betydligt lägre än vad vi skulle ha önskat, och det är vår högsta prioritet att vända spelet till en starkare tillväxt genom att öka life time value (LTV) och ständigt leta efter nya UA-möjligheter.

Utveckling av nya spel

Vi har genomfört betydande marknadstestning under Q4 för våra två största icke-lanserade spel. Produktprestandan för båda spelen förbättrats avsevärt under kvartalet, men vi väljer att inte lansera spel förrän vi ser att det kommer att vara möjligt att konkurrenskraftigt investera i UA, och vi är för närvarande inte vid den punkten.

Det är dock fortsatt en mycket positiv dynamik i nyspelutvecklingsdelen av företaget. Vi har en stark övertygelse - och det är en topprioritet för ledningen - att vi kommer att lansera nya produkter som kommer att addera värde i vår spelportfölj på ett meningsfullt sätt i år.

Investeringarna i att bygga nästa spel av Wordzee-storlek, sett till årliga intäkter, är en avgörande del av vår strategi. Vi är fast beslutna att fortsätta vår tillväxtbana mot de 500 MSEK i årliga intäkter, och ett nytt spel kommer definitivt att påskynda den resan.

Utöver den interna utvecklingen av nya spel kan vi ha en aktiv M&A-agenda tack vare vår starka finansiella ställning med 122 MSEK i likvida medel vid slutet av Q4.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET ÄNNU ETT LÖNSAMT ÅR

2022/23

Det modulära sättet att bygga spel

Vi ökar fokus ytterligare på den modulära metoden för spelutveckling som vi tidigare har beskrivit. Allt fler av våra spel använder samma kod och moduler vilket gör produktionen mer effektiv, ökar kvaliteten och hjälper våra spelteam att fokusera på att skapa roligare innehåll till våra spelare. Både nya spel och live-spel är en del av detta modulära tillvägagångssätt, vilket gör att vi kan dela events och spelmekaniker mellan spel och erbjuda en mer varierad spelupplevelse för spelare över hela vår portfölj.

De nya spel som är under marknadstestning kommer att fungera som mallar för framtida spel och är därför både spännande spelprojekt i sig själva samt en investering i de spel som kommer i framtiden. Effektiviteten hos hela spelorganisationen ökar, och vi ser fram emot att dra nytta av detta tillvägagångssätt under de kommande åren.

Ökat användande av AI

Vi arbetar aktivt med generativ AI inom alla delar av organisationen med tillämpningar såsom konceptarbete med grafik, kodgenerering för programmering och textgenerering för ord- och frågesportsspel. Alla delar av företaget kan öka sin effektivitet genom användning av AI och möjliggöra ökad innehållsproduktion samt ännu mer spännande innehåll för våra spelare att interagera med. I en värld med ökande konkurrens är det fundamentalt för oss att utnyttja AI för att maximera våra spels potential.

En konkurrensutsatt marknad

Mobilspelsmarknaden är på många sätt både rättvis och konkurrensutsatt. Alla behöver bedriva UA i en värld med mindre exakta data, som en effekt av den ändrade integritetspolicyn på iOS-plattformen, och vi måste alla konkurrera om spelarnas uppmärksamhet. Det som ibland stör marknadsbalansen är massiva lanseringar av spel i närliggande kategorier. Våra utmaningar med att skala upp UA under de senaste månaderna kan vara relaterade till en av de största produktlanseringarna av ett mobilspel som vi har sett på många år. Vi ser sällan påverkan av enskilda konkurrenter eftersom marknaden är enorm, men det här kan vara ett fall där det är värt att överväga som en faktor i våra låga UA-volymer. Detta är potentiellt ett övergående problem i den bemärkelsen att denna ovanligt stora spellansering kommer att nå mättnad, gradvis minska UA-volymer och tillåta lite mer syre att komma in på marknaden.





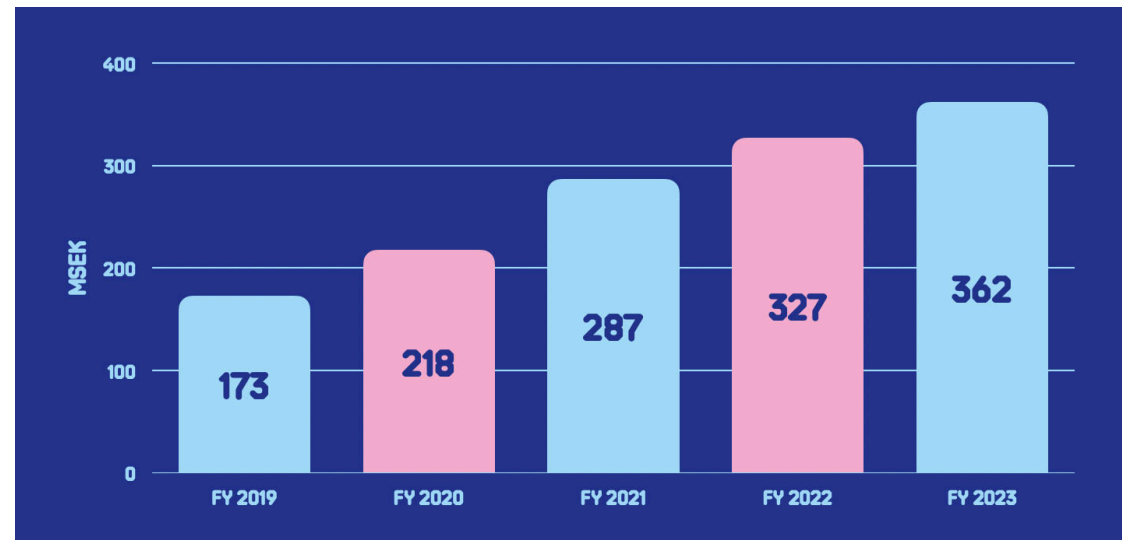
MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET ÄNNU ETT LÖNSAMT ÅR

2022/23

Stark framåtanda inom organisationen

Under de senaste fyra åren har vi fördubblat våra intäkter, genomfört två förvärv och lanserat tre nya spel: Wordzee, Nya Quizkampen och Tile Mansion. Samtidigt har vi investerat i att bygga en robust infrastruktur, byggt flera spelmekaniker som kan återanvändas över flera spel och stärkt organisationen för att röra sig snabbare än någonsin tidigare. Allt detta medan vi har bibehållit en lönsamhet på sista raden.



Nettomsättning per år. 20% genomsnittlig tillväxt senaste fyra åren (CAGR).

MAGs framtid bygger på den starka organisation vi har byggt och de mycket engagerade och talangfulla människor som skapar och marknadsför våra spel. En viktig indikator på framtida utfall är känslan av driv och intensitet inom ett team eller en organisation. Jag känner personligen att det finns en enorm energi och känsla av gemensamma mål internt på MAG just nu. Den starka spelportföljen som vi kontinuerligt förbättrar, kombinerat med de nya spel som finns i pipelinen, gör att vi har ett spännande år framför oss.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2022/23

		Not	Jun 23-Aug 23	Jun 22-Aug 22	Förändring	Sep 22-Aug 23	Sep 21-Aug 22	Förändring
Nettoomsättning	TSEK	1	80 095	90 001	-11 %	362 182	327 774	10 %
Justerad Nettoomsättning	TSEK	4	80 095	90 001	-11 %	362 182	313 068	16 %
Valuta (USD)	SEK/USD		10,70	10,34	3 %	10,65	9,54	12 %
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		7 486	8 706	-14 %	34 018	32 819	4 %
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1	38 107	40 086	-5 %	170 314	125 667	36 %
Annonsintäkter	TSEK	1	41 914	49 915	-16 %	191 793	187 379	2 %
Övrig nettoomsättning	TSEK	1	74	0	100 %	75	14 728	-99 %
User acquisition	TSEK		-14 995	-43 298	-65 %	-126 472	-93 410	35 %
Spelbidrag	TSEK	5	53 942	34 894	55 %	187 472	182 627	3 %
EBITDA	TSEK		22 944	37 055	-38 %	56 064	101 360	-45 %
EBITDA marginal ¹	%		29 %	41 %	-13	15 %	31 %	-15
Justerad EBITDA	TSEK	4	25 010	4 719	430 %	57 893	53 232	9 %
Justerad EBITDA marginal ¹	%		31 %	5 %	26	16 %	17 %	-1
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		8 837	-12 448	-171 %	21	11 395	-100 %
Rörelseresultat marginal ¹	%		11 %	-14 %	25	0 %	3 %	-3
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	4	10 903	-9 002	-221 %	1 850	-951	-295 %
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		14 %	-10 %	24	1 %	-0 %	-268 %
Periodens resultat	TSEK		6 629	-10 182	-165 %	561	11 303	-95 %
Periodens resultat per aktie	SEK		0,25	-0,38	-165 %	0,02	0,43	-95 %
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	4	0,33	-0,25	-229 %	0,09	-0,04	-329 %
Fritt kassaflöde	TSEK		14 460	-4 815	-400 %	5 897	33 539	-82 %
Medelantal anställda			108	108	-1 %	106	112	-6 %
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		1,2	1,3	-9 %	1,3	1,5	-14 %
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		3,2	3,8	-18 %	3,4	4,5	-24 %
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		42	52	-19 %	48	49	-2 %
ARPPDAU	US \$ cent		7,0	7,3	-5 %	7,4	6,2	21 %

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

MAG:s unika tillväxtspel får förnyad hemskärm

Wordzee är MAG:s unika ordspel där spelare utmanar varandra att bilda ord från bokstavsbrickor som placeras på ett speciellt 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 dagligt aktiv användare (ARPDau) sedan dess.

Spelteamet implementerade flera uppdateringar under Q4 som syftar till att öka spelarens engagemang. En ny design installerades som informerar spelare om dagliga utmaningar att genomföra för belöningar.

Dessutom tilldelas nya hemskärmsbakgrunder, som är synliga för spelarbasen, när spelare avancerar i spelet. Att göra spelarnas framsteg i spelet mer framträdande och belöna dem för dagligt spel är viktiga strategier för att förbättra engagemanget och långsiktigt bibehållande.

Mer innehåll med nytt eventsystem

Ett mer effektivt eventsystem implementerades under Q4 som gör att Wordzee kan driva fler event smidigare, vilket kommer att ge spelarna fler sätt att spela oftare. Detta ger utrymme för att ytterligare event kan komplettera säsongsbetonade event som *Sommar Journey* såväl som återkommande event som *Summa summarum* och *Alla mot alla*.

Event har en positiv effekt på dagligt aktiva användare såväl som ARPDau, och tillsammans med optimeringar av spelekonomin strävar Wordzee-teamet efter att driva en mängd olika event under de kommande kvartalen så ofta som möjligt. MAG ser fram emot att fortsätta att bygga Wordzees långsiktig spelarlojalitet och utöka sin betalande spelarbas.



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, inklusive *Solo*, *Frågesvepet*, *Quinder*, *Stjärnjakten* och *Arena*. Spelet är MAG:s största produkt sett till antalet dagligt aktiva användare och även det största mobila triviaspelet i Europa.

Frågesvepets Ligor visar tidig framgång

Quizkampen konverterade *Frågesvepet* från ett event till ett permanent spelläge under Q4 och adderade *Ligor* i *Frågesvepet*, där spelare tävlar på topplistor om flest vinster i rad. Sedan *Ligornas* lansering har den genomsnittliga intäkten per dagligt aktiv användare (ARPDau) ökat avsevärt jämfört med samma kvartal förra året, och spelare har tillbringat mer tid per spelsession, vilket har vänt den sedvanliga sommarnedgången för båda dessa KPIer.

Dessutom var antalet dagliga aktiva användare (DAU) relativt högt under sommarmånaderna jämfört med förra året. Spelteamet ser ökat spelarengagemang till följd av *Frågesvepets Ligor* som en betydande faktor eftersom *Ligorna* kräver allt längre korrekta svar för att spelare ska avancera till nästa liga och därmed nå högre belöningar.

Fokusera på spelarens utveckling och fler event

Quizkampen släppte några uppdateringar under Q4 för att förbättra hur spelare upplever framsteg i spelet. Stjärnor, som ursprungligen samlades in i *Stjärnjakten*, tjänas nu in i flera spellägen och används som en spelomfattande valuta för att avancera erfarenhetsnivåer. Genom att nå upp i nivå nu får spelare exklusiva ramar runt sina avatarrer som visar deras prestationer. Sedan uppdateringen har ARPDau och spelarnas speltid per session ökat markant jämfört med samma kvartal förra året.

Spelteamet ser fram emot att vidareutveckla sina spelarengagerande funktioner – som stjärnor, avatarramar och *Ligor* – under de kommande kvartalen för att förbättra sin tidiga framgång. Event som *Solo* och *Quinder* planeras också oftare, med ännu fler event på gång, inklusive ett firande av 10 år av Quizkampen på dess största marknad, Tyskland. MAG ser potentialen med fortsatta förbättringar av spelläge och progression för att optimera bibehållandet av spelarna och generering av intäkter på sikt.



Nytt gränssnitt ökar spelarnas speltid och in-app-köp

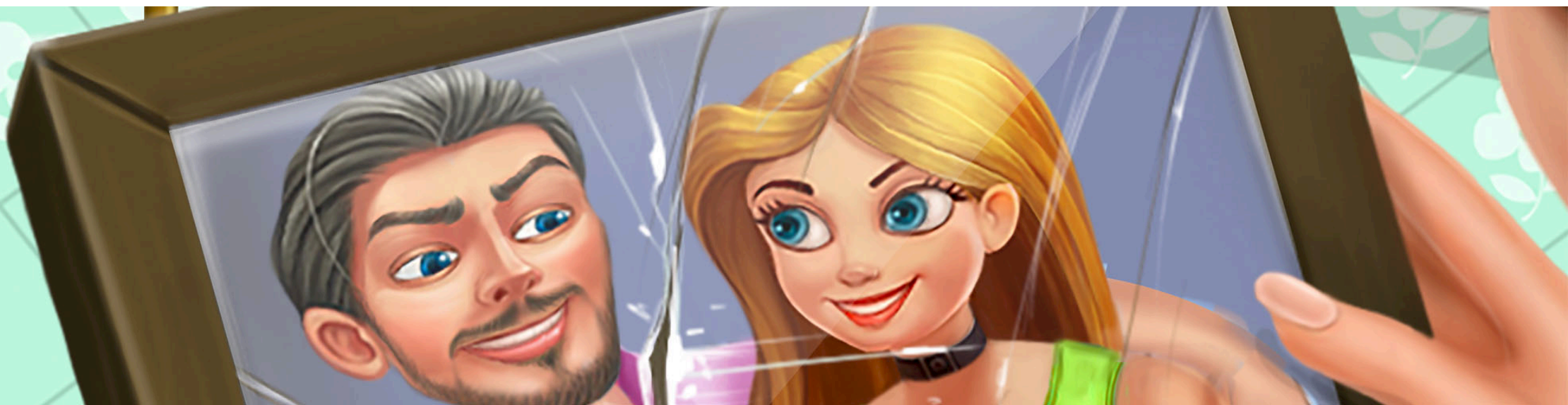
Tile Mansion är ett pusseläventyr som kombinerar grundmekanik inspirerad av mahjong med ett renoverings- och dekorationstema. Spelet är utvecklat av MAG:s spelstudio Apprope och byggdes baserat på spelmotorn för ordpusselspelet Word Mansion. Spelet är tillgängligt för nedladdning på de största engelskspråkiga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

Tile Mansion-teamet testade ett nytt strömlinjeformat användargränssnitt under Q4. Det innehåller förenklade flikar för att göra funktioner mer tillgängliga och milstolpar för spelarnas progression relaterade till spelets metaberättelse mer synliga. Testresultaten visade förbättrat spelarengagemang; in-app-köp, intäkter och speltid per session ökade med det nya gränssnittet, som spelteamet sedan dess har gjort tillgängligt för alla spelare. Denna uppgradering av användarupplevelsen bidrog till att Tile Mansions genomsnittliga intäkt per dagligt aktiv användare (ARPDau) var fortsatt stark under fjärde kvartalet, på nivåer jämförbara med Wordzee.

Nya brickor, boosters planerade för förbättrat spel

Nästa kvartal kommer spelteamet att testa en uppdatering av Tile Mansions faktiska spelupplägg. Nya, visuellt spännande brickor – som powerups, bomber och boosters – som ger spelarna ytterligare fördelar och ändrar strategin för grundläggande spelande kommer att läggas till och testas. Dessutom kommer mer innehåll – rum, karaktärer, berättelse – att läggas till i den större metaberättelsen. Spelteamet hoppas att uppdateringarna kommer att utöka spelaresan och ytterligare förbättra spelarens engagemang.

MAG ser fram emot potentialen i Q4:s och nästa kvartals tester för att öka det långsiktiga bibehållandet av spelarna, speltid och spelarlojalitet till Tile Mansion.



Ruzzle - pålitlig och framgångsrik evergreen

Ruzzle lanserades globalt 2012 och är MAGs första ordspelssuccé. Spelet är en av MAGs viktigaste evergreens med en mycket lojal spelarbas och genererar långsiktigt förutsägbara intäkter. Dess lojala spelarbas gör det till en evergreenprodukt med egenskaper som MAG försöker återskapa i hela spelportföljen.

Live Operations-teamet (Live Ops) arbetar med initiativ mot målet att höja baslinjen för Ruzzles anmärkningsvärt stabila intäktström och förbättra bibehållandet av spelarbasen. Att driva event som belönar lojala spelare, att addera incitament för att attrahera och behålla nya spelare liksom att utveckla nya funktioner och erbjudanden för att uppmuntra in-app köp är bland de viktigaste strategierna för att nå dessa mål.

Innehåll och event driver 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.

Word Domination bibehåller stabila, starka kvartalsintäkter vilket Live Ops-teamet arbetar för att öka genom förbättrat spelarengagemang. Strategier för att ge incitament för öka spelarnas speltid och in-app-köp inkluderar bland annat; visuella uppgraderingar av boosters, brickor och spelplan, kontinuerliga tillägg av nytt innehåll och event liksom lansering av nya turneringar och topplistor för elitspelare att tävla och göra exklusiva köp i.

WordBrain - evergreen med stabil intäktström

Ordspelet WordBrain har vuxit till en stark evergreen för MAG genom åren, med en stabil spelarbas och intäktström. Spelet har laddats ner över 40 miljoner gånger och har nått förstaplatsen i 118 länder i ordspelskategorin på Apples App Store.

Live Ops arbetar ständigt med optimering av funktioner som syftar till att öka engagemang och bibehållande av spelarna. Innovativa event, belöningar och utbyggnad av spelarprogression är viktiga verktyg för att driva speltid och in-app köp.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN JUNI 2023 TILL AUG 2023

2022/23

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 80 095 TSEK (90 001 TSEK), en minskning med 11 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 6 365 TSEK (5 285 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 262 TSEK (34 120 TSEK)* och innehåller i huvudsak nedskrivningar av aktier i dotterbolag till följd av justeringar av tilläggsköpeskillingar.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 63 776 TSEK (92 351 TSEK). Av dessa var 18 386 TSEK (18 958 TSEK) hänförliga till

försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 14 995 TSEK (43 298 TSEK) kostnader för user acquisition, och 6 988 TSEK (8 420 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 23 407 TSEK (21 675 TSEK), en ökning med 8 %. Posten innehåller en justering av beloppet på ett förväntat retroaktivt forskningsavdrag. Detta medför en ökning av personalkostnaderna med 2 331 TSEK innevarande period. Justerat för detta blir periodens personalkostnader en minskning om 3% jämfört med samma period föregående år. För mer information se sida 20 & 21 i denna rapport.

EBITDA för perioden var 22 944 TSEK (37 055 TSEK). Perioden påverkas negativt av en justering av beloppet på ett förväntat retroaktivt forskningsavdrag om 2 331 TSEK. Jämförelseperioden påverkades positivt av en nedskrivning av tilläggsköpeskilling avseende Sventertainment om 32 250 TSEK. Justerad EBITDA är 25 010 TSEK (4 719 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 108 TSEK (49 503 TSEK)*, varav 8 260 TSEK (7 786 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden (EBIT) var 8 837 TSEK (-12 448 TSEK). Perioden påverkas av en justering av beloppet på ett förväntat retroaktivt forskningsavdrag om -2 331 TSEK. Jämförelseperioden innehåller två större poster av engångskaraktär, en nedskrivning av tilläggsköpeskilling +32 250 TSEK samt nedskrivning av goodwill -35 782 TSEK. Justerad EBIT var 10 903 TSEK (-9 002) TSEK. Resultat före skatt uppgick till 9 020 TSEK (-11 078 TSEK)*.

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 687 TSEK (5 998 TSEK) och finansiella kostnader till -504 (-4 628 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg valutakursvinster från likvida medel i valuta och ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg valutakursförluster avseende likvida medel, ränta på finansiell leasing, kostnadsränta samt övriga finansiella kostnader.

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 6 629 TSEK (-10 182 TSEK)*.

Resultat efter skatt per aktie var 0,25 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 20 925 TSEK (573 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -6 465 TSEK (-5 388 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 416 TSEK (-2 790 TSEK).

*För jämförelse mot föregående år samt information om jämförelseströrande poster se not Not 4: Justerad Nettoomsättning, EBITDA och EBIT.

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 362 182 TSEK (327 774 TSEK), en ökning med 10 %. Jämförelseperioden innehåller en engångspost på 14,7 MSEK, för jämförbarhet mellan perioderna hänvisas till justerad nettoomsättning Not 4.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 33 709 TSEK (30 486 TSEK). För upplysning om avskrivningar se rubriken Rörelsens kostnader, EBITDA och Rörelseresultat nedan.

Övriga intäkter uppgick under perioden till 1 159 TSEK (37 811 TSEK) och innehåller i huvudsak nedskrivningar av aktier i dotterbolag till följd av justeringar av tilläggsköpeskillingar.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 340 987 TSEK (294 710 TSEK). Av dessa var 79 056 TSEK (66 720 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 126 472 TSEK (93 410 TSEK) kostnader för user acquisition, och 29 325 TSEK (32 335 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 106 134 TSEK (102 245 TSEK) en ökning med 4 %. Posten innehåller en justering av beloppet på ett förväntat retroaktivt forskningsavdrag. Detta medför en ökning av personalkostnaderna med 2 331 TSEK innevarande period. Justerat för detta blir periodens personalkostnader en ökning om 2% jämfört med samma period föregående år. För mer information se sida 20 & 21 i denna rapport. Medelantalet anställda under perioden var 106 (112) en minskning med 6 %.

EBITDA för perioden var 56 064 TSEK (101 360 TSEK). Perioden påverkas negativt av en justering av beloppet på ett förväntat retroaktivt forskningsavdrag om 2 331 TSEK. Jämförelseperioden påverkades positivt av en transferbonus om 14,7 MSEK och nedskrivning av tilläggsköpeskilling för Sventertainment om 32,2 MSEK, Justerad EBITDA för perioden var 57 893 TSEK (53 232 TSEK) se Not 4: Justerad Nettoomsättning, EBITDA och EBIT.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 56 043 TSEK (89 966 TSEK)*, varav 32 617 TSEK (30 665 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var 21 TSEK (11 395 TSEK). Perioden påverkas av en justering av beloppet på ett förväntat retroaktivt avdrag forskningsavdrag om -2 331 TSEK. Jämförelseperioden innehåller tre större poster av engångskaraktär, tranferbonus från Applovin +14 706 TSEK, nedskrivning av tilläggsköpeskilling +32 250 TSEK och nedskrivning av goodwill -35 782 TSEK. Justerad EBIT var 1 850 TSEK (-951 TSEK). Resultat före skatt uppgick till 881 TSEK (17 381 TSEK)*.

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 2 310 TSEK (7 129 TSEK) och finansiella kostnader till -1 450 TSEK (-1 143 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 561 TSEK (11 303 TSEK)*.

Resultat efter skatt per aktie var 0,02 SEK/aktie (0,43 SEK/aktie).

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

*För jämförelse mot föregående år samt information om jämförelsestörande poster se not Not 4: Justerad Nettoomsättning, EBITDA och EBIT.

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN JUNI 2023 TILL AUG 2023

2022/23

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 69 153 TSEK (71 474 TSEK), en minskning med 3 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 57 199 TSEK (79 347 TSEK).

Av dessa var 16 592 TSEK (16 328 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 9 373 TSEK (33 170 TSEK) och 15 012 TSEK (15 401 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 16 222 TSEK (14 449 TSEK) en ökning med 12 %. Posten innehåller en justering av beloppet på ett förväntat retroaktivt forskningsavdrag. Detta medför en ökning av personalkostnaderna med 2 331 TSEK innevarande period. Justerat för detta blir periodens personalkostnader en minskning om 4% jämfört med samma period föregående år. För mer information se sida 20 & 21 i denna rapport.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 1 320 TSEK (4 760 TSEK).

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var 10 878 TSEK (-11 012 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 656 TSEK (2 505 TSEK) och finansiella kostnader till -244 TSEK (-15 029 TSEK). De finansiella intäkterna och kostnaderna avsåg valutakursförändringar från likvida medel i valuta samt ränteintäkter från likvida medel. De finansiella kostnaderna innehåller en nedskrivning av aktier i dotterbolag om -12 922 TSEK i jämförelseperioden.

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 8 892 TSEK (-22 132 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2022 TILL AUG 2023

2022/23

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 308 466 TSEK (266 450 TSEK), en ökning med 16 % jämfört med samma period föregående år. Jämförelseperioden innehåller en engångspost på 14,7 MSEK.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 305 740 TSEK (257 785 TSEK).

Av dessa kostnader är 70 523 TSEK (56 902 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. Kostnader för user acquisition uppgick till 96 985 TSEK (68 285 TSEK) och 56 678 TSEK (57 472 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 81 554 TSEK (75 126 TSEK) en ökning med 9 %. Posten innehåller en justering av beloppet på ett förväntat retroaktivt forskningsavdrag. Detta medför en ökning av personalkostnaderna med 2 331 TSEK innevarande period. Justerat för detta blir periodens personalkostnader en ökning om 5 % jämfört med samma period föregående år. För mer information se sida 20 & 21 i denna rapport.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 8 732 TSEK (19 170 TSEK). För jämförelse se Not 3: Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -4 318 TSEK (-5 171 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 867 TSEK (5 108 TSEK) och finansiella kostnader till -433 TSEK (-12 925 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg valutakursvinster från likvida medel i valuta och ränteintäkter från likvida medel. De finansiella kostnaderna avsåg valutakursförluster från likvida medel i valuta samt en nedskrivning av aktier i dotterbolag om -12 922 TSEK i jämförelseperioden.

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -3 215 TSEK (-16 954 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2022/23

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 215 234 TSEK (223 314 TSEK), varav 126 466 TSEK (125 377 TSEK) avser goodwill och 88 769 TSEK (97 937 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 förväntat retroaktivt avdrag från 2020 om 5 290 TSEK (7 621 TSEK) avseende moderbolagets ansökan av retroaktivt avdrag för arbetsgivaravgifter avseende FoU.

Ansökan om retroaktivt avdrag har under årets tredje kvartal fått avslag från förvaltningsrätten och överklagan har skickats in efter räkenskapsårets slut. I samband med överklagandet har bolaget reviderat beloppet för det förväntade retroaktiva bidraget, detta har föranlett en justering av den tidigare balanserade reservationen med 2 331 TSEK. För mer information se sida 20 & 21 i denna rapport.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 122 429 TSEK (125 940 TSEK).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 339 222 TSEK (335 988 TSEK), motsvarande 12,8 SEK/aktie (12,7 SEK/aktie). Soliditeten vid samma tidpunkt var 78,0 % (72,9 %).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2022/23

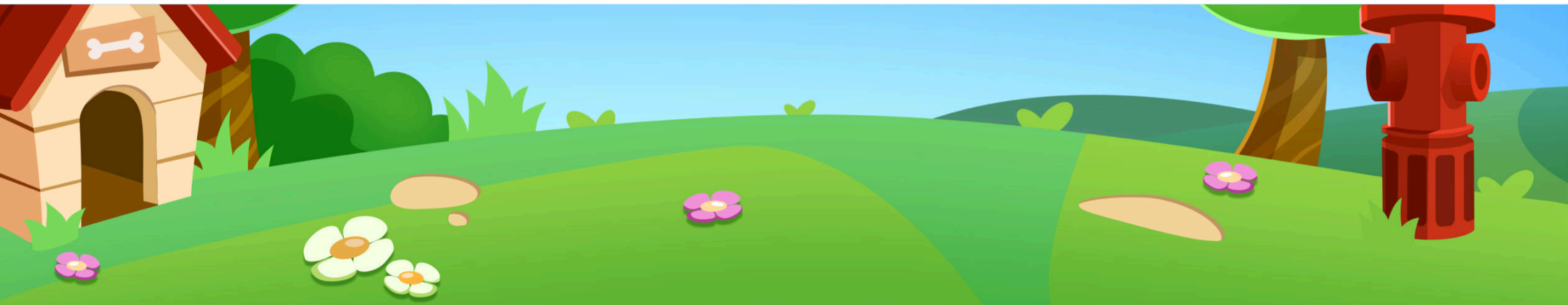
SKULDER

Övriga långfristiga skulder uppgår till 0 TSEK (11 200 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 och uppgår vid periodens slut till 10 818 TSEK. Denna har justerats ner under kvartalet med 261 TSEK. 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 29 001 TSEK (40 620 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 135 418 TSEK (130 979 TSEK) ökningen motsvarar aktieägartillskott till dotterbolaget Sventertainment AB om 4 700 TSEK och en nedskrivning av aktier i dotterbolag på grund av nedskrivning av tilläggsköpeskilling i Apprope 261 TSEK. Kundfordringar om 31 425 TSEK (33 847 TSEK), samt Likvida medel om 85 275 TSEK (94 657 TSEK). Tillgångarna har finansierats till största del genom Eget kapital som vid periodens slut uppgick till 248 211 TSEK (251 017 TSEK) samt genom Skulder på totalt 40 241 TSEK (57 502) TSEK.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN JUNI 2023 TILL AUG 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 38 107 TSEK (40 086 TSEK), en minskning med 5 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 41 914 TSEK (49 915 TSEK), en minskning med 16 % 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 53 942 TSEK (34 894 TSEK), en ökning med 55 % jämfört med samma period föregående år.



KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Spelbidraget för perioden är på historiskt höga nivåer, vilket förklaras av starka intäkter samtidigt som investeringar i marknadsföring är på lägre nivåer.



ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

DAU för perioden var 1,2 miljoner (1,3 miljoner), en minskning med 9 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 3,2 miljoner (3,8 miljoner), en minskning med 18 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 42 tusen (52 tusen), en minskning med 19 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 7,0 US \$ cent (7,3 US \$ cent), en minskning med 5 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU och även APRDAU påverkas negativt av minskningen i marknadsföring jämfört med tidigare kvartal under året, där högmonetiserande spelare i Wordzee förbättrade ARPDau. Portföljen i allmänhet uppvisar stabil eller förbättrad ARPDau.

Retroaktiva och löpande forskningsavdrag

Bolaget har en hög akademisk nivå i den dagliga verksamheten för att kunna hålla sig konkurrenskraftig över tid. För att försvara och växa sin position på marknaden är bedömningen att forskning behöver vara en integrerad och systematisk del av verksamheten. Bolagets samtliga produkter är beroende av någon aspekt av tidigare utförd forskning. Forskning bedrivs inom områden som exempelvis Consumer behavior, Optimal matching theory, Statistics and probability theory for testing samt Prediction modellering. Resultaten av forskningen används i kommersiellt syfte och kan i många fall leda till utveckling både av bolagets plattform för utveckling och drift av spel, samt även tillämpas direkt i bolagets produkter. Mot bakgrund av detta så görs löpande forskningsavdrag, och en ansökan om retroaktivt avdrag för perioden 2015 till 2020 lämnades in under 2020.

Ansökan om retroaktivt forskningsavdrag

Ansökan om retroaktivt avdrag har under årets tredje kvartal fått avslag från förvaltningsrätten och överklagan har skickats in efter räkenskapsårets slut. I samband med överklagandet har bolaget reviderat beloppet för det förväntade retroaktiva avdraget och per 31 augusti är det 5,3 MSEK. Detta har föranlett en justering av den tidigare balanserade reservationen med 2,3 MSEK, från 7,6 MSEK.

Ett eventuellt avslag från domstolen exponerar ett balanserat belopp om 5,3 MSEK, utan påverkan på likvida medel.

RETROAKTIVT FORSKNINGSAVDRAG [TSEK]

Q4 19/20 Ansökan avseende 2015-2020	7 621
Q4 22/23 Justering förväntat belopp	-2 331
Totalt balanserat belopp avseende retroaktivt forskningsavdrag	5 290





Löpande avdrag om retroaktivt forskningsavdrag

Sedan mitten av 2020 sker löpande forskningsavdrag baserat på den forskning och utveckling som bolaget bedriver från period till period. Bolagets ledning vill i och med detta informera om den potentiella koppling som föreligger mellan den pågående processen för de retroaktiva avdragen samt de avdrag som sker löpande. I händelse av ett avslag från förvaltningsdomstolen avseende retroaktiva belopp så finns det en risk att även de löpande avdragen kan komma att behöva ses över. Totalt över en period från april 2020 fram till det finansiella årets slut 2022/23 har ett belopp om 16,3 MSEK dragits av.

Ett eventuellt avslag på de löpande avdragen exponerar bolaget mot en resultat effekt såväl som en likviditetseffekt.

FORSKNINGSAVDRAG

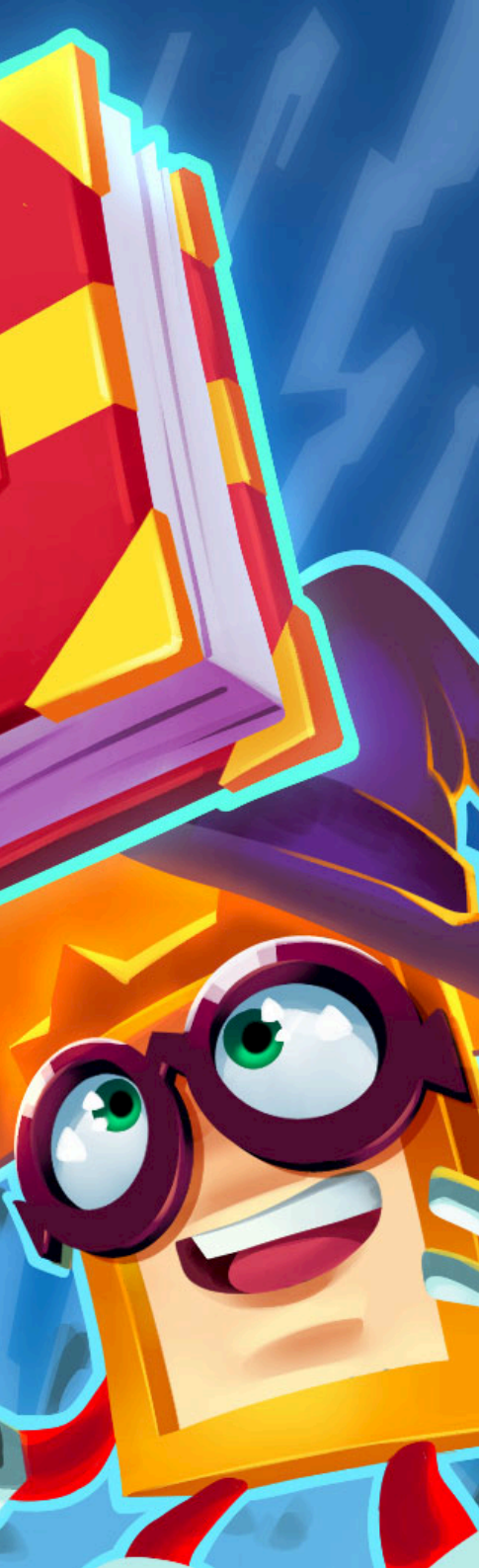
Belopp i MSEK	Jun 23-Aug 23	Jun 22-Aug 22	Sep 22-Aug 23	Sep 21-Aug 22
Koncernens forskningsavdrag	1,3	1,1	5,8	5,1
Totala avdrag under perioden	1,3	1,1	5,8	5,1
Totalt ackumulerat	16,3	10,5	16,3	10,5

MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 82 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det nio dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 21 anställda. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda. Sventertainment AB, med säte i Stockholm är utgivare av appen och spelet Primetime. Sventertainment är en dotterkoncern med fyra bolag, som förvärvades under det första kvartalet 2020/21 och har 7 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.



ÅRSREDOVISNING SAMT BESLUT OM FÖRSLAG TILL UTDELNING

Styrelsen i MAG Interactive AB (publ) har beslutat att föreslå till årsstämman att anta beslut om att inte betala någon utdelning.

Årsredovisningen publiceras på bolagets webbplats under vecka 50.

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.

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

Årsstämma 2022/2023	17 januari 2024
Delårsrapport Q1 september 2023 – november 2023	17 januari 2024
Delårsrapport Q2 december 2023 – februari 2024	17 april 2024
Delårsrapport Q3 mars 2024 – maj 2024	26 juni 2024
Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2023 - augusti 2024	23 oktober 2024

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 18 oktober 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 den sociala media-plattformen X, tidigare känd som 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 18 oktober 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	Jun 23-Aug 23	Jun 22-Aug 22	Sep 22-Aug 23	Sep 21-Aug 22
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	1, 4	80 095	90 001	362 182	327 774
Aktiverat arbete för egen räkning		6 365	5 285	33 709	30 486
Övriga intäkter		262	34 120	1 159	37 811
Summa		86 722	129 406	397 050	396 070
Rörelsens kostnader					
Försäljningskostnader	2	-18 386	-18 958	-79 056	-66 720
User acquisition		-14 995	-43 298	-126 472	-93 410
Övriga externa rörelsekostnader		-6 988	-8 420	-29 325	-32 335
Personalkostnader		-23 407	-21 675	-106 134	-102 245
Summa Rörelsens kostnader		-63 776	-92 351	-340 987	-294 710
EBITDA	4	22 944	37 055	56 064	101 360
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	3	-14 108	-49 503	-56 043	-89 966
Rörelseresultat (EBIT)	4	8 837	-12 448	21	11 395
Finansiella poster					
Finansiella intäkter		687	5 998	2 310	7 129
Finansiella kostnader		-504	-4 628	-1 450	-1 143
Summa finansiella poster		183	1 370	860	5 986
Resultat efter finansiella poster		9 020	-11 078	881	17 381
Skatter		-2 391	897	-320	-6 077
Periodens resultat		6 629	-10 182	561	11 303
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser		533	106	2 263	870
Summa totalresultat för perioden		7 162	-10 076	2 824	12 173
Periodens resultat och totalresultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.					
Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)		0,25	-0,38	0,02	0,43
Snitt antal aktier under perioden ('000)		26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut ('000)		26 495	26 495	26 495	26 495

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2022/23

Belopp i TSEK	Not	31/8 2023	31/8 2022
TILLGÅNGAR			
Goodwill		126 466	125 377
Övriga immateriella tillgångar		88 769	97 937
Summa immateriella tillgångar	3	215 234	223 314
Nyttjanderätter		27 042	38 622
Inventarier, verktyg och installationer		3 615	5 981
Summa materiella anläggningstillgångar	3	30 658	44 603
Andra långfristiga fordringar		4 111	4 124
Uppskjuten skattefordran ¹		8 524	2 920
Summa finansiella anläggningstillgångar		12 635	7 044
Summa anläggningstillgångar		258 527	274 961
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar		36 937	42 009
Aktuella skattefordringar		6 577	9 905
Övriga kortfristiga fordringar		3 357	1 565
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		7 209	6 396
Likvida medel		122 429	125 940
Summa omsättningstillgångar		176 509	185 815
SUMMA TILLGÅNGAR		435 037	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 5,6 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 6,0 MSEK per rapportdatum.

KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2022/23

Belopp i TSEK	Not	31/8 2023	31/8 2022
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		688	688
Övrigt tillskjutet kapital		285 047	284 638
Reserver		1 378	-886
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		52 109	51 548
Summa eget kapital		339 222	335 988
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld ¹		23 857	20 175
Långfristiga leasingskulder		18 659	29 623
Övriga långfristiga skulder		0	11 200
Summa långfristiga skulder		42 517	60 998
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		11 822	24 157
Aktuell skatteskuld		1 908	1 530
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		13 100	14 499
Kortfristiga leasingskulder		10 342	10 997
Övriga kortfristiga skulder		16 126	12 607
Summa kortfristiga skulder		53 298	63 790
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		435 037	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 5,6 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 6,0 MSEK per rapportdatum.

Belopp i TSEK	Not	Jun 23-Aug 23	Jun 22-Aug 22	Sep 22-Aug 23	Sep 21-Aug 22
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat (EBIT)		8 837	-12 448	21	11 395
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet					
LTIP		174	207	409	78
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		-261	-32 250	-261	-32 250
Avskrivningar och nedskrivningar	3	14 108	49 503	56 043	89 966
Erhållen ränta		687	145	1 899	183
Erlagd ränta		-281	-275	-990	-1 143
Betalda skatter		-172	-1 479	-2 031	-3 888
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		23 092	3 403	55 090	64 341
Ökning/minskning av rörelsefordringar		1 955	-6 791	5 339	-9 398
Ökning/minskning av rörelseskulder		-4 121	3 961	-17 459	13 058
Förändring av rörelsekapital		-2 167	-2 830	-12 120	3 660
Kassaflöde från den löpande verksamheten		20 925	573	42 970	68 001
Investeringsverksamheten					
Balanserade utvecklingskostnader		-6 365	-5 285	-33 709	-30 486
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-67	-102	-364	-666
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	-3 015	-3 308
Ökning/minskning av finansiella placeringar		-33	-1	15	-2
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-6 465	-5 388	-37 073	-34 462
Fritt kassaflöde		14 460	-4 815	5 897	33 539
Finansieringsverksamheten					
Optionsprogram		0	0	0	265
Amortering av kortfristiga lån		0	0	0	-137
Amortering av leasingskulder		-2 416	-2 790	-10 379	-10 506
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 416	-2 790	-10 379	-10 378
Ökning/minskning likvida medel					
Periodens kassaflöde		12 045	-7 605	-4 481	23 161
Kursdifferenser		58	1 551	970	7 264
Likvida medel vid periodens början		110 326	131 994	125 940	95 515
Likvida medel vid periodens slut		122 429	125 940	122 429	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				561	561
Valutakursdifferens			2 263		2 263
Summa totalresultatet			2 263	561	2 824
Optionsprogram		409			409
Utgående balans 31/8 2023	688	285 047	1 378	52 109	339 222
Ingående balans 1/9 2021	688	284 295	-1 756	40 245	323 472
Periodens resultat				11 303	11 303
Valutakursdifferens			870		870
Summa totalresultatet			870	11 303	12 173
Optionsprogram		343			343
Utgående balans 31/8 2022	688	284 638	-886	51 548	335 988

Belopp i TSEK	Not	Jun 23-Aug 23	Jun 22-Aug 22	Sep 22-Aug 23	Sep 21-Aug 22
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning		69 153	71 474	308 466	266 450
Övriga rörelseintäkter		244	1 622	1 688	5 335
Summa rörelsens intäkter		69 397	73 096	310 154	271 784
Rörelsens kostnader					
Försäljningskostnader		-16 592	-16 328	-70 523	-56 902
User acquisition		-9 373	-33 170	-96 985	-68 285
Övriga externa kostnader		-15 012	-15 401	-56 678	-57 472
Personalkostnader		-16 222	-14 449	-81 554	-75 126
Summa rörelsens kostnader		-57 199	-79 347	-305 740	-257 785
EBITDA		12 198	-6 252	4 414	13 999
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	3	-1 320	-4 760	-8 732	-19 170
Rörelseresultat		10 878	-11 012	-4 318	-5 171
Finansiella poster					
Finansiella intäkter		656	2 505	1 867	5 108
Finansiella kostnader		-244	-15 029	-433	-12 925
Summa finansiella poster		412	-12 524	1 434	-7 817
Resultat efter finansiella poster		11 290	-23 535	-2 884	-12 988
Skatter		-2 398	1 403	-331	-3 966
Periodens resultat		8 892	-22 132	-3 215	-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	31/8 2023	31/8 2022
TILLGÅNGAR			
Goodwill		0	3 412
Övriga immateriella tillgångar		15 980	19 740
Summa immateriella anläggningstillgångar	3	15 980	23 152
Inventarier, verktyg och installationer		2 738	4 205
Summa materiella anläggningstillgångar	3	2 738	4 205
Andelar i koncernföretag		135 418	130 979
Andra långfristiga fordringar		3 765	4 858
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		171	318
Summa finansiella anläggningstillgångar		139 355	136 155
Summa anläggningstillgångar		158 073	163 512
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar		31 425	33 847
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		316	75
Övriga fordringar		7 553	10 841
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 811	5 587
Summa omsättningstillgångar		45 105	50 350
Likvida medel		85 275	94 657
SUMMA TILLGÅNGAR		288 452	308 519

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2022/23

Belopp i TSEK	Not	31/8 2023	31/8 2022
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital		688	688
Fritt eget kapital			
Övrigt tillskjutet kapital		316 436	316 027
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		-68 913	-65 698
Summa eget kapital		248 211	251 017
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld		3 292	4 066
Övriga avsättningar		0	11 200
Summa långfristiga skulder		3 292	15 266
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		9 165	19 543
Skulder till koncernföretag		2 741	3 462
Övriga skulder		14 856	8 120
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		10 187	11 112
Summa kortfristiga skulder		36 949	42 236
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL		288 452	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.

Jun 23-Aug 23 Jun 22-Aug 22 Sep 22-Aug 23 Sep 21-Aug 22

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	38 107	40 086	170 314	125 667
Annonsintäkter	41 914	49 915	191 793	187 379
Övrigt	74	0	75	14 728
Totalt	80 095	90 001	362 182	327 774

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-11 158	-11 809	-48 238	-37 031
Serverkostnader	-5 317	-4 786	-21 768	-18 156
Övriga försäljningskostnader	-1 912	-2 363	-9 049	-11 532
Totalt försäljningskostnader	-18 386	-18 958	-79 056	-66 720

Jun 23-Aug 23 Jun 22-Aug 22 Sep 22-Aug 23 Sep 21-Aug 22

Belopp i TSEK

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

Koncern

Goodwill	0	-35 782	0	-35 782
Nyttjanderätter	-2 557	-2 652	-10 316	-10 317
Inventarier, verktyg och installationer	-725	-718	-2 850	-2 942
Intellektuella rättigheter	-2 565	-2 565	-10 260	-10 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-8 260	-7 786	-32 617	-30 665
Totalt	-14 108	-49 503	-56 043	-89 966

Moder

Goodwill	0	-3 412	-3 412	-13 647
Inventarier, verktyg och installationer	-380	-408	-1 560	-1 763
Intellektuella rättigheter	-940	-940	-3 760	-3 760
Totalt	-1 320	-4 760	-8 732	-19 170

	Jun 23-Aug 23	Jun 22-Aug 22	Sep 22-Aug 23	Sep 21-Aug 22
Belopp i TSEK				
NOT 4: JUSTERAD NETTOOMSÄTTNING, EBITDA OCH EBIT				
Nettoomsättning	80 095	90 001	362 182	327 774
Transferbonus från Applovin	0	0	0	-14 706
Justerad Nettoomsättning	80 095	90 001	362 182	313 068
EBITDA	22 944	37 055	56 064	101 360
Transferbonus från Applovin	0	0	0	-14 706
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Sventertainment	0	-32 250	0	-32 250
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Apprope	-261	0	-261	0
Justering förväntat belopp retroaktivt FoU avdrag	2 331	0	2 331	0
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram	-4	-86	-241	-1 172
Totala justeringsposter på EBITDA	2 066	-32 336	1 829	-48 128
Justerad EBITDA	25 010	4 719	57 893	53 232
EBIT	8 837	-12 448	21	11 395
Periodens resultat	6 629	-10 182	561	11 303
Transferbonus från Applovin	0	0	0	-14 706
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Sventertainment	0	-32 250	0	-32 250
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Apprope	-261	0	-261	0
Justering förväntat belopp retroaktivt FoU avdrag	2 331	0	2 331	0
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram	-4	-86	-241	-1 172
Nedskrivning Goodwill	0	35 782	0	35 782
Totala justeringsposter på EBIT	2 066	3 446	1 829	-12 346
Justerad EBIT	10 903	-9 002	1 850	-951
Justerat resultat	8 695	-6 736	2 390	-1 043
Justerat resultat per aktie	0,33	-0,25	0,09	-0,04

	Jun 23-Aug 23	Jun 22-Aug 22	Sep 22-Aug 23	Sep 21-Aug 22
Belopp i TSEK				
NOT 5: SPELBIDRAG				
Koncern				
Försäljning i spel	38 107	40 086	170 314	125 667
Annonsintäkter	41 914	49 915	191 793	187 379
Övrigt	74	0	75	14 728
Nettoomsättning	80 095	90 001	362 182	327 774
Transferbonus från Applovin	0	0	0	14 706
Nettoomsättning exklusive transferbonus	80 095	90 001	362 182	313 068
Avgifter till plattform	-11 158	-11 809	-48 238	-37 031
User acquisition	-14 995	-43 298	-126 472	-93 410
Spelbidrag	53 942	34 894	187 472	182 627

GOOD TIMES