

MAG INTERACTIVE

---

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]  
DELÅRSRAPPORT SEP-NOV 2023/24

---

2023/24

# DELÅRSRAPPORT SEP—NOV 2023/24

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](http://WWW.MAGINTERACTIVE.COM)

## PERIODEN SEP 2023 TILL NOV 2023 I SAMMANDRAG

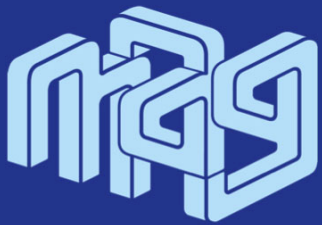
- Justerad EBITDA för kvartalet var 19 634 TSEK (3 TSEK) en ökning med 19 631 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 76 745 TSEK (97 327 TSEK) vilket motsvarar en minskning med 21 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 54 864 TSEK (33 136 TSEK), en ökning med 66 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 6,8 US cents (7,8 US cents), en minskning med 13 %
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,17 SEK/aktie (-0,42 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,15 SEK/aktie (-0,42 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 11 192 TSEK (51 154 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,1 miljoner respektive 2,9 miljoner under kvartalet, en minskning med 9 % respektive 17 %

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2023 TILL NOV 2023

### Efter kvartalet har följande händelser inträffat:

- Den 13 december, 2023 utannonserades mjuklanseringen av Crozzle, ett nytt korsordsspel med dekorationstema. Spelet kommer att mjuklanseras på den amerikanska marknaden.
- Moderbolaget har den 22 december 2023 mottagit beslut om avslag från Skatteverket gällande forskningsavdrag gjorda under perioden januari 2021 till juli 2023. Läs mer på sida 16-17 i rapporten.
- I och med början av det nya kalenderåret avslutas earn out-perioden avseende förvärvet av Apprope och en slutlikvid om preliminärt 10 MSEK skall betalas ut under bolagets andra finansiella kvartal. Den 10 januari, 2024 beslutade styrelsen om att fusionera dotterbolaget Apprope AB med moderbolaget MAG Interactive AB (publ).





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET FORTSÄTTA VINSTER FRÅN EFFEKTIV USER ACQUISITION

2023/24

### Avkastning från senaste årets UA

Vi genererade en EBITDA på 20 MSEK under Q1, en betydande förbättring jämfört med samma period förra året (+20 MSEK). Sedan slutet av Q3, när volymerna av user acquisition (UA) började minska, har vi ökat vår kassa med 17 MSEK samtidigt som vi genererar EBITDA-marginaler över 25%. Genom att vi kontinuerligt ackumulerar kassa ökar vår förmåga att finansiera framtida M&A-aktiviteter samt vår beredskap att investera i UA i stor skala när sådana möjligheter uppstår.

Jämfört med för ett år sedan, när snabb intäktsstillväxt och kortsiktiga förluster korrelerade med stora möjligheter för UA-investeringar, har vi nu den motsatta situationen. Färre investeringsmöjligheter för UA har under de senaste kvartalen haft en negativ påverkan på intäkterna i Q1, som minskat till 77 MSEK jämfört med 97 MSEK förra året. Den lägre volymen av UA har en negativ inverkan på våra dagligt aktiva användare (DAU) och genomsnittliga intäkter per dagligt aktiv användare (ARPDau) eftersom färre högmonetiserande spelare började spela våra spel under kvartalet. Samtidigt är vi också i en betydligt mer lönsam situation än förra året.

Även om kvartalsvisa svängningar kan vara betydande, fortsätter vi att bygga på vår långsiktiga plan att uppnå 500 MSEK i årliga intäkter med en EBIT-marginal på 20%. Att ta ett nytt spel till soft launch i december var ett stort steg i riktningen mot att få fler potentiella tillväxt drivare på lång sikt för vår verksamhet.

### Soft Launch av Crozzle

I och med mjuklanseringen av vårt nya korsordsspel Crozzle är vi stolta över att dela med oss av resultaten från våra ansträngningar inom nyspelsutveckling, samt leverera på vårt tidigare kommunicerade mål att ta ett spel till soft launch innan kalenderårets slut. Spelet utvecklades på ett lovande sätt under Q1 och visade tillräckligt starka KPI:er för att vi skulle kunna fatta beslutet att officiellt mjuklansera det.

Soft launch-perioden kommer att ägnas åt kontinuerlig förbättring av spelet, samtidigt som vi testar ett antal olika UA-kanaler och annonsvarianter för att verifiera att vi skulle kunna skala upp UA lönsamt längre fram.

Det finns en stor entusiasm internt kring Crozzle. Vi kommer att göra allt vi kan för att få spelet till ett läge där det kan lanseras globalt, och med tiden bli ytterligare ett evergreen-spel för MAG.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET FORTSÄTTA VINSTER FRÅN EFFEKTIV USER ACQUISITION

2023/24

### Nya spel i pipelinen

Alla våra nya spel är byggda på ett modulärt sätt för att minimera risken för att utveckla mjukvara som aldrig kommer att användas samt för att maximera möjligheterna att skapa variation för våra spelare. Spelmekanik som kanske inte fungerar i ett spel kan fortfarande skapa värde som en sideevent i ett befintligt live-spel. Genom att bygga flera spel med samma spelmekanik och lägga till olika metaspel eller allmänna presentationslager, kan vi dessutom undersöka vad som fungerar på marknaden på ett effektivt sätt.

I pipelinen bakom Crozzle finns flera andra spel och moduler i olika utvecklingsstadier. Eftersom fördelarna med ett gemensamt spelramverk blir alltmer påtagliga i vår spelutveckling, är vår ambition att Crozzle inte kommer att vara det enda spelet vi mjuklanserar det här finansiella året.

### Produktförbättringar fortsätter – QD som ledstjärna

Våra spelteam fortsätter att förbättra spelupplevelsen i våra spel, och vi ser detta återspeglas i både tid som tillbringas – och pengar som spenderas av spelarna. Quizkampen i synnerhet har förbättrats avsevärt i och med lanseringen av *Frågesvepets* ligor i Q4 och 10-årsjubileumsevent i Tyskland, spelets största marknad.

Under Q1 har vi genomfört ett antal UA-tester av Quizkampen på den amerikanska marknaden. Uppmuntrade av den ARPDAU vi kunde uppmäta i dessa tester kommer vi att fortsätta att iterera på spelet och dess innehåll för att öka retention på den amerikanska marknaden. Det slutliga målet är att göra spelet livskraftigt för storskalig UA i USA.

Wordzees nya progressionssystem tillgängliggjordes för alla nya spelare under Q1. Dessutom har vi sett en stabiliserad DAU för Wordzee totalt sett sedan början av Q1 samt en viss intäktsstillväxt under andra halvan av kvartalet. Vi förvärvar fortfarande relativt begränsade volymer av UA, men fortsätter att förbättra KPIer för spelet samtidigt som vi kontinuerligt söker efter möjligheter att skala upp UA-investeringarna. Vår ambition är att få Wordzee tillbaka på en solid tillväxtbana igen. Trots klart lägre volymer av UA är spelet stabilt, vilket är ett resultat av dess starka retentionprofil och ett kvitto på vår förmåga att bygga evergreen-spel med en stor skala av långsiktigt lojala spelare.

Trots ett par betydande produktuppdateringar kunde Tile Mansion inte skalas upp i Q1 till de nivåer vi siktade på. Vi har beslutat att flytta spelet från vårt tillväxtsegment till den mognare delen av portföljen. Framtida tillväxt förväntas främst komma från Quizkampen, Wordzee och nya spel.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET FORTSATT VINSTER FRÅN EFFEKTIV USER ACQUISITION

2023/24

### Vi växlar upp för nästa tillväxtsteg

Målet för de kommande kvartalen är att öka prestandan för både spel och UA för att återgå till tillväxt igen. Jag vill betona att vi aldrig investerar utifrån en önskan att endast växa intäkter, utan enbart för att generera en positiv avkastning på investeringen. Vi har alltid ett långsiktigt perspektiv och ser individuella kvartal och år som en stegvis väg mot framtiden. Branschen som vi verkar i kräver anpassningsbarhet och ett datadrivet tillvägagångssätt för investeringar, vilket innebär att vår väg framåt inte är en rak linje. Vi tänker stort och långsiktigt och ser svängningar i kvartalssiffror som ett naturligt resultat av hur vi arbetar.

Vi tror att 2024 kommer att bli ett spännande år för MAG och hoppas kunna dela nyheter om flera nya spel samt öka engagemanget i våra live-spel. Jag vill tacka de fantastiska människorna på MAG för ert hårda arbete och engagemang för att skapa underhållning i toppklass för miljontals människor runt om i världen.

DANIEL HASSELBERG, CEO



# VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2023/24

		Not	Sep 23-Nov 23	Sep 22-Nov 22	Förändring	Helår 22/23
Nettoomsättning	TSEK	1	76 745	97 327	-21 %	362 182
Valuta (USD)	SEK/USD		10,94	11,04	-1 %	10,65
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		7 017	8 817	-20 %	34 018
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1	36 412	44 180	-18 %	170 314
Annonsintäkter	TSEK	1	40 333	53 147	-24 %	191 793
Övrig nettoomsättning	TSEK	1	0	0	100 %	75
User acquisition	TSEK		-11 192	-51 154	-78 %	-126 472
Spelbidrag	TSEK	5	54 864	33 136	66 %	187 472
EBITDA	TSEK		20 134	3	671 033 %	56 064
EBITDA marginal <sup>1</sup>	%		26 %	0 %	26	15 %
Justerad EBITDA	TSEK	4	19 634	3	654 367 %	58 134
Justerad EBITDA marginal <sup>1</sup>	%		26 %	0 %	26	16 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		5 892	-13 827		21
Rörelseresultat marginal <sup>1</sup>	%		8 %	-14 %	22	0 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	4	5 392	-13 827		2 091
Justerat rörelseresultat marginal <sup>1</sup>	%		7 %	-14 %	21	1 %
Periodens resultat	TSEK		4 401	-11 227		561
Periodens resultat per aktie	SEK		0,17	-0,42		0,02
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	4	0,15	-0,42		0,10
Fritt kassaflöde	TSEK		9 443	-20 940		5 897
Medelantal anställda			108	104	4 %	106
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		1,1	1,2	-9 %	1,3
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,9	3,5	-17 %	3,4
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		41	52	-21 %	48
ARPDau	US \$ cent		6,8	7,8	-13 %	7,4

<sup>1</sup> Årlig förändring anges i procentenheter

**MAG:s unika tillväxtspel**

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

Wordzee uppmuntrar spelarengagemang med roliga dagliga utmaningar och många specialevent som alla erbjuder exklusiva belöningar. Bland andra event ger tematiska och säsongsbetonade Journeys som Ocean Odyssey och Haunted Halloween ofta spelarna extra möjligheter att engagera sig i spelet, göra framsteg och tjäna specialbelöningar. Spelarengagemang och känsla av progression är starka fokus för Wordzee eftersom de är drivande för intäkstillväxt och spelarlojalitet.



**WORDZEE!**

The image features a dark blue background with a light blue crescent moon and several small, glowing blue stars. On the left, the word "WORDZEE!" is written in a large, white, bubbly font with a pink-to-purple gradient shadow. On the right, a white, cartoonish ghost with large eyes and a surprised expression is shown. A large red prohibition sign (a circle with a diagonal slash) is overlaid on the ghost, indicating that the ghost is not allowed or is a warning.

**Europas största frågesportsspel på mobil**

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

Spelet lanserades i en ny version 2019 och har, vid sidan av klassiska quizdueller med sex omgångar med tre kunskapsfrågor, introducerat nya spellägen och händelser, inklusive: Solo, Frågesvepet, Arena och Quinder. Spelet är MAGs största produkt sett till dagligt aktiva användare och också det största triviaspelet på mobil i Europa.

Precis som många andra spel i MAGs portfölj har Quizkampen sett positiv inverkan från event på spelekonomin, ökade intäkter och fler betalande spelare. Frågesvepets Ligor, där spelare tävlar på topplistor för flest vinster i rad, är en av flera av spelets framgångsrika permanenta spellägen och funktioner som bidrar avsevärt till spelarengagemang och lojalitet. Dessutom uppmuntrar progressionselement, som exklusiva avatarramar, till stadiga intäkter genom mer stabilt långsiktigt engagemang.

Tack vare många förbättringar inom spelet fortsätter Quizkampen att öka sina intäkter efter tio år. MAG ser fortsatt tillväxtpotential i produkten.

# QuizDuel





**Ruzzle - pålitlig och framgångsrik evergreen**

Ruzzle lanserades globalt 2012, är MAGs första ordspelssuccé och har laddats ner över 60 miljoner gånger. I Ruzzle utmanas spelare att hitta så många ord som möjligt från en given uppsättning bokstäver inom två minuter. Spelet är ett av MAG:s viktigaste evergreens med en mycket lojal spelarbas och genererar långsiktigt förutsägbara intäkter.

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

**Word Domination - evergreen med engagerad spelarbas**

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

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

**WordBrain - evergreen med stabil intäcksström**

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

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



# KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

## PERIODEN SEP 2023 TILL NOV 2023

2023/24

### INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 76 745 TSEK (97 327 TSEK), en minskning med 21 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 12 270 TSEK (11 140 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 566 TSEK (1 058 TSEK) och innehåller i huvudsak valutakursdifferenser och justeringar av tilläggsköpeskillingen.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 69 447 TSEK (109 521 TSEK). Av dessa var 18 153 TSEK (21 335 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 11 192 TSEK (51 154 TSEK) kostnader för user acquisition, och 9 207 TSEK (10 119 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 30 895 TSEK (26 914 TSEK), en ökning med 15 %.

EBITDA för perioden var 20 134 TSEK (3 TSEK). Justerad EBITDA är 19 634 TSEK (3 TSEK). Se Not 4 Justerad EBITDA och EBIT.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 242 TSEK (13 830 TSEK), varav 8 372 TSEK (7 932 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden (EBIT) var 5 892 TSEK (-13 827 TSEK). Justerad EBIT var 5 392 TSEK (-13 827) TSEK. Resultat före skatt uppgick till 5 359 TSEK (-14 641 TSEK).

### FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 798 TSEK (729 TSEK) och finansiella kostnader till -1 332 (-1 544 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg i huvudsak valutakursförluster avseende likvida medel och ränta på finansiell leasing.

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 4 401 TSEK (-11 228 TSEK).

Resultat efter skatt per aktie var 0,17 SEK/aktie (-0,42 SEK/aktie)

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

### KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 21 762 TSEK (-9 670 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -12 319 TSEK (-11 270 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 429 TSEK (-2 795 TSEK).



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEP 2023 TILL NOV 2023

2023/24

### INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 67 510 TSEK (79 849 TSEK), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 65 934 TSEK (93 922 TSEK).

Av dessa var 16 347 TSEK (18 736 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 8 704 TSEK (38 023 TSEK) och 16 594 TSEK (15 934 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 24 289 TSEK (21 229 TSEK) en ökning med 14 %.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 1 321 TSEK (4 752 TSEK).

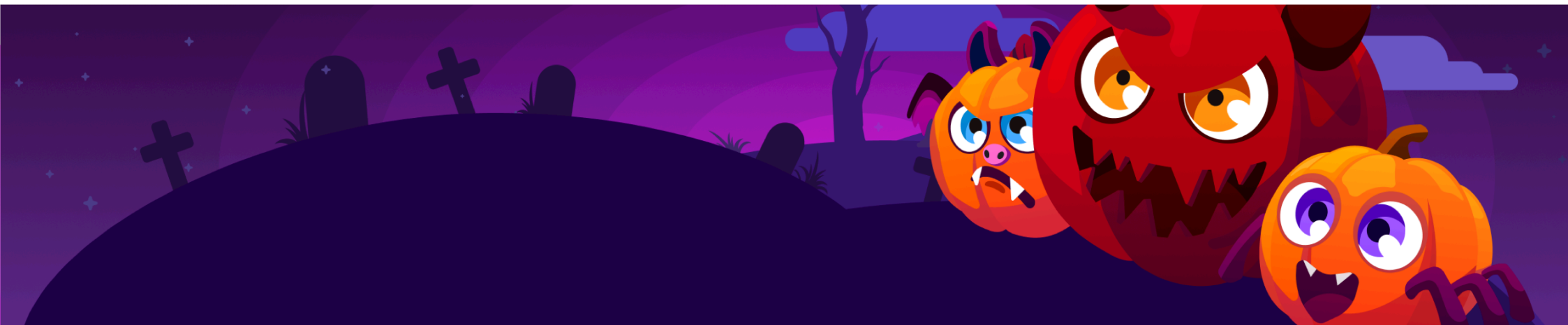
Moderbolagets rörelseresultat för perioden var 548 TSEK (-17 763 TSEK).

### FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 793 TSEK (272 TSEK) och finansiella kostnader till -10 816 TSEK (-825 TSEK). De finansiella intäkterna och kostnaderna avsåg valutakursförändringar från likvida medel i valuta samt ränteintäkter från likvida medel. De finansiella kostnaderna innehåller även en nedskrivning av aktier i dotterbolag om -10 000 TSEK.

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -9 620 TSEK (-15 286 TSEK).



# KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2023/24

## ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 216 074 TSEK (224 120 TSEK), varav 125 973 TSEK (125 541 TSEK) avser goodwill och 90 101 TSEK (98 579 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.

För mer information se sida 16 & 17 i denna rapport.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 127 856 TSEK (101 530 TSEK).

## EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 342 722 TSEK (325 300 TSEK), motsvarande 12,9 SEK/aktie (12,3 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 80,4 % (73,1 %).



## KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2023/24

### 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 i sin helhet. Den kvarstående delen av Appropes köpeskilling redovisas under Övriga kortfristiga skulder och uppgår vid periodens slut till 10 318 TSEK. Denna har justerats ner under kvartalet med 500 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. Utbetalning av restrerande köpeskilling kommer göras under nästa kvartal.

Koncernen har räntebärande skulder på 26 377 TSEK (36 167 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 126 418 TSEK (134 679 TSEK). Förändringen motsvarar ett aktieägartillskott till dotterbolaget Sventertainment AB om 1 500 TSEK och en nedskrivning av aktier i dotterbolag på grund av nedskrivning av tilläggsköpeskilling i Apprope 500 TSEK. En nedskrivning av aktier i dotterbolag i Sventertainment om 10 000 TSEK har också gjorts som ett resultat av nedskrivningsprövning.

Kundfordringar om 29 821 TSEK (38 779 TSEK), samt Likvida medel om 87 172 TSEK (66 605 TSEK).

Tillgångarna har finansierats till största del genom Eget kapital som vid periodens slut uppgick till 238 747 TSEK (235 937 TSEK) samt genom Skulder på totalt 38 724 TSEK (52 124) TSEK.



# NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN SEP 2023 TILL NOV 2023

2023/24



## 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 36 412 TSEK (44 180 TSEK), en minskning med 18 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 40 333 TSEK (53 147 TSEK), en minskning med 24 % 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 54 864 TSEK (33 136 TSEK), en ökning med 66 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Intäkter från både annonser och köp går ner efter minskade marknadsföringsvolym. Spelbidraget ligger på samma höga nivå som vi sett de senaste kvartalen, och är väsentligt högre än samt period föregående år.

## 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 1,1 miljoner (1,2 miljoner), en minskning med 9 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,9 miljoner (3,5 miljoner), en minskning med 17 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 41 tusen (52 tusen), en minskning med 21 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 6,8 US \$ cent (7,8 US \$ cent), en minskning med 13 % 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 gjorda under perioden 2020-2023**

Företag får göra avdrag från arbetsgivaravgifterna för anställda som arbetar med kvalificerad forskning eller utveckling. Koncernen 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. Koncernens samtliga produkter är beroende av någon aspekt av tidigare utförd forskning. Forskning bedrivs inom områden som exempelvis Consumer behaviour, 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 koncernens plattform för utveckling och drift av spel, samt även tillämpas direkt i koncernens produkter.

Mot bakgrund av detta så har under åren 2020 till 2023 löpande forskningsavdrag gjorts, och en ansökan om retroaktivt avdrag för perioden 2015 till 2020 lämnades in under 2020.

**Avslag samt överklagan av retroaktivt forskningsavdrag**

Ansökan om retroaktivt avdrag har under fjolårets 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 2023 var 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
<b>Totalt balanserat belopp avseende retroaktivt forskningsavdrag</b>	<b>5 290</b>



## Avslag avseende löpande forskningsavdrag

Sedan april 2020 sker löpande forskningsavdrag baserat på den forskning och utveckling som bolaget bedriver från period till period. Totalt över en period från april 2020 fram till rapportdatum har ett belopp om 16,8 MSEK dragits av.

Moderbolaget har den 22 december 2023 mottagit beslut om avslag från Skatteverket gällande forskningsavdrag gjorda under perioden januari 2021 till juli 2023. Den totala summan för dessa avdrag är 12,5 MSEK och kommer att påverka resultatet och likviditeten i bolaget negativt under nästkommande kvartal. Räkna kommer att tillkomma på beloppet.

MAG Interactive överväger att överklaga beslutet, och i samband med det även se över all hantering av såväl gamla som nya avdrag. Koncernen har för tillfället pausat samtliga forskningsavdrag.

## TOTALT FORSKNINGSAVDRAG

Beloppen i MSEK	2015-2020	2020	Jan 2021-Jul 2023	Aug-Okt 2023	Alla perioder
Löpande avdrag i koncernen		2,7	13,1	1,0	16,8
Retroaktivt forskningsavdrag	5,3				5,3
<b>Totala avdrag</b>	<b>5,3</b>	<b>2,7</b>	<b>13,1</b>	<b>1,0</b>	<b>22,1</b>
<b>Effekt direkt kopplat till beslut från Skatteverket (Q2 23-24)</b>					
Resultat- samt likviditetseffekt till följd av Beslut om avslag för perioden jan 2020-jul 2023			-12,5		-12,5
<b>Totala kvarstående avdrag efter hantering av Beslut om avslag</b>	<b>5,3</b>	<b>2,7</b>	<b>0,6</b>	<b>1,0</b>	<b>9,6</b>
<b>Återstående maximal exponering för resultatet</b>	<b>5,3</b>	<b>2,7</b>	<b>0,6</b>	<b>1,0</b>	<b>9,6</b>
<b>Återstående maximal exponering för likviditet</b>	<b>-</b>	<b>2,7</b>	<b>0,6</b>	<b>1,0</b>	<b>4,3</b>



### MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 83 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det sex 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 tre 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 2022/2023.



### 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 2022/23 för mer information om bolagets risker och osäkerhetsfaktorer.

### VALUTAEFFEKTER

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

### CERTIFIED ADVISER

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

### KONTAKT

Ytterligare information finns på bolagets hemsida [maginteractive.se/investor-relations](https://maginteractive.se/investor-relations)

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på [daniel@maginteractive.se](mailto:daniel@maginteractive.se)

Magnus Wiklander, CFO, på [magnus.wiklander@maginteractive.se](mailto:magnus.wiklander@maginteractive.se)

### MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige



## KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

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 17 januari 2024 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](http://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](http://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 17 januari 2024*

**DANIEL HASSELBERG**  
VD, styrelseledamot

**JONAS ERIKSSON**  
Styrelsens ordförande

**TAINA MALÉN**  
Styrelseledamot

**BRITT BOESKOV**  
Styrelseledamot

**ASBJOERN SOENDERGAARD**  
Styrelseledamot

**ÅSA LINDER**  
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Sep 23-Nov 23	Sep 22-Nov 22	Helår 22/23
<b>Rörelsens intäkter</b>				
Nettoomsättning	1, 4	76 745	97 327	362 182
Aktiverat arbete för egen räkning		12 270	11 140	33 709
Övriga intäkter		566	1 058	1 159
<b>Summa</b>		<b>89 581</b>	<b>109 524</b>	<b>397 050</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Försäljningskostnader	2	-18 153	-21 335	-79 056
User acquisition		-11 192	-51 154	-126 472
Övriga externa rörelsekostnader		-9 207	-10 119	-29 325
Personalkostnader		-30 895	-26 914	-106 134
<b>Summa Rörelsens kostnader</b>		<b>-69 447</b>	<b>-109 521</b>	<b>-340 987</b>
<b>EBITDA</b>	4	<b>20 134</b>	<b>3</b>	<b>56 064</b>
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	3	-14 242	-13 830	-56 043
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	4	<b>5 892</b>	<b>-13 827</b>	<b>21</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Finansiella intäkter		798	729	2 310
Finansiella kostnader		-1 332	-1 544	-1 450
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>-533</b>	<b>-814</b>	<b>860</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>5 359</b>	<b>-14 641</b>	<b>881</b>
Skatter		-958	3 413	-320
<b>Periodens resultat</b>		<b>4 401</b>	<b>-11 228</b>	<b>561</b>
<b>Övrigt totalresultat</b>				
Valutakursdifferenser		-1 057	333	2 263
<b>Summa totalresultat för perioden</b>		<b>3 344</b>	<b>-10 895</b>	<b>2 824</b>

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	0,17	-0,42	0,02
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	0,17	-0,42	0,02
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 495	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt ('000)	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt ('000)	26 495	26 495	26 495

# KONCERNENS BALANSRÄKNING

## TILLGÅNGAR

2023/24

Belopp i TSEK	Not	30/11 2023	30/11 2022	31/8 2023
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill		125 973	125 541	126 466
Övriga immateriella tillgångar		90 101	98 579	88 769
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>3</b>	<b>216 074</b>	<b>224 120</b>	<b>215 234</b>
Nyttjanderätter		24 265	34 344	27 042
Inventarier, verktyg och installationer		2 911	5 461	3 615
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>3</b>	<b>27 177</b>	<b>39 805</b>	<b>30 658</b>
Andra långfristiga fordringar		4 095	4 099	4 111
Uppskjuten skattefordran <sup>1</sup>		3 218	13 546	8 524
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>7 313</b>	<b>17 645</b>	<b>12 635</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>250 563</b>	<b>281 570</b>	<b>258 527</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
Kundfordringar		33 727	47 055	36 937
Aktuella skattefordringar		6 110	9 278	6 577
Övriga kortfristiga fordringar		1 346	535	3 357
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		6 430	4 993	7 209
Likvida medel		127 856	101 530	122 429
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>175 468</b>	<b>163 391</b>	<b>176 509</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>426 032</b>	<b>444 961</b>	<b>435 037</b>

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 5,0 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 5,4 MSEK per rapportdatum. Dessa nettoredovisas på raden uppskjuten skattefordran.

# KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2023/24

Belopp i TSEK	Not	30/11 2023	30/11 2022	31/8 2023
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		285 203	284 845	285 047
Reserver		321	-553	1 378
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		56 510	40 320	52 109
<b>Summa eget kapital</b>		<b>342 722</b>	<b>325 300</b>	<b>339 222</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Uppskjuten skatteskuld <sup>1</sup>		19 508	27 388	23 857
Långfristiga leasingskulder		15 735	26 052	18 659
Övriga långfristiga skulder		0	11 200	0
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>35 244</b>	<b>64 640</b>	<b>42 517</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder		10 821	22 374	11 822
Aktuell skatteskuld		1 015	750	1 908
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		11 765	11 355	13 100
Kortfristiga leasingskulder		10 642	10 115	10 342
Övriga kortfristiga skulder		13 822	10 427	16 126
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>48 066</b>	<b>55 021</b>	<b>53 298</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>426 032</b>	<b>444 961</b>	<b>435 037</b>

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 5,0 MSEK, Uppskjuten skattefordran för Leaseskuld motsvarar 5,4 MSEK per rapportdatum. Dessa nettoredovisas på raden uppskjuten skattefordran.



Belopp i TSEK	Not	Sep 23-Nov 23	Sep 22-Nov 22	Helår 22/23
<b>Den löpande verksamheten</b>				
Rörelseresultat (EBIT)		5 892	-13 827	21
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet				
LTIP		174	207	409
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		-500	0	-261
Avskrivningar och nedskrivningar	3	14 242	13 830	56 043
Erhållen ränta		770	272	1 899
Erlagd ränta		-222	-264	-990
Betalda skatter		-1 551	-153	-2 031
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>		<b>18 805</b>	<b>64</b>	<b>55 090</b>
Ökning/minskning av rörelsefordringar		5 802	-2 556	5 339
Ökning/minskning av rörelseskulder		-2 844	-7 178	-17 459
<b>Förändring av rörelsekapital</b>		<b>2 957</b>	<b>-9 734</b>	<b>-12 120</b>
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>21 762</b>	<b>-9 670</b>	<b>42 970</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Balanserade utvecklingskostnader		-12 270	-11 140	-33 709
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-49	-160	-364
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	-3 015
Ökning/minskning av finansiella placeringar		0	30	15
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-12 319</b>	<b>-11 270</b>	<b>-37 073</b>
<b>Fritt kassaflöde</b>		<b>9 443</b>	<b>-20 940</b>	<b>5 897</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Optionsprogram		-18	0	0
Amortering av kortfristiga lån		0	0	0
Amortering av leasingskulder		-2 411	-2 795	-10 379
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-2 429</b>	<b>-2 795</b>	<b>-10 379</b>
<b>Ökning/minskning likvida medel</b>				
Periodens kassaflöde		7 014	-23 735	-4 481
Kursdifferenser		-1 587	-675	970
Likvida medel vid periodens början		122 429	125 940	125 940
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>		<b>127 856</b>	<b>101 530</b>	<b>122 429</b>

# KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2023/24

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2023</b>	688	285 047	1 378	52 109	339 222
Periodens resultat				4 401	4 401
Valutakursdifferens			-1 057		-1 057
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>-1 057</b>	<b>4 401</b>	<b>3 344</b>
Optionsprogram		156			156
<b>Utgående balans 30/11 2023</b>	<b>688</b>	<b>285 203</b>	<b>321</b>	<b>56 510</b>	<b>342 722</b>

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2022</b>	688	284 638	-886	51 548	335 988
Periodens resultat				-11 228	-11 228
Valutakursdifferens			333		333
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>333</b>	<b>-11 228</b>	<b>-10 895</b>
Optionsprogram		207			207
<b>Utgående balans 30/11 2022</b>	<b>688</b>	<b>284 845</b>	<b>-553</b>	<b>40 320</b>	<b>325 300</b>

Belopp i TSEK	Not	Sep 23-Nov 23	Sep 22-Nov 22	Helår 22/23
<b>Rörelsens intäkter</b>				
Nettoomsättning		67 510	79 849	308 466
Övriga rörelseintäkter		293	1 062	1 688
<b>Summa rörelsens intäkter</b>		<b>67 803</b>	<b>80 910</b>	<b>310 154</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Försäljningskostnader		-16 347	-18 736	-70 523
User acquisition		-8 704	-38 023	-96 985
Övriga externa kostnader		-16 594	-15 934	-56 678
Personalkostnader		-24 289	-21 229	-81 554
<b>Summa rörelsens kostnader</b>		<b>-65 934</b>	<b>-93 922</b>	<b>-305 740</b>
<b>EBITDA</b>		<b>1 869</b>	<b>-13 011</b>	<b>4 414</b>
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	3	-1 321	-4 752	-8 732
<b>Rörelseresultat</b>		<b>548</b>	<b>-17 763</b>	<b>-4 318</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Finansiella intäkter		793	272	1 867
Finansiella kostnader		-10 816	-825	-433
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>-10 023</b>	<b>-553</b>	<b>1 434</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>-9 475</b>	<b>-18 316</b>	<b>-2 884</b>
<b>Skatter</b>		<b>-145</b>	<b>3 030</b>	<b>-331</b>
<b>Periodens resultat</b>		<b>-9 620</b>	<b>-15 286</b>	<b>-3 215</b>

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

# MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

## TILLGÅNGAR

2023/24

Belopp i TSEK	Not	30/11 2023	30/11 2022	31/8 2023
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill		0	0	0
Övriga immateriella tillgångar		15 040	18 800	15 980
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>	<b>3</b>	<b>15 040</b>	<b>18 800</b>	<b>15 980</b>
Inventarier, verktyg och installationer		2 405	3 872	2 738
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>3</b>	<b>2 405</b>	<b>3 872</b>	<b>2 738</b>
Andelar i koncernföretag		126 418	134 679	135 418
Andra långfristiga fordringar		3 765	7 695	3 765
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		194	372	171
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>130 377</b>	<b>142 746</b>	<b>139 355</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>147 822</b>	<b>165 418</b>	<b>158 073</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
Kundfordringar		29 821	38 779	31 425
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		324	3 550	316
Övriga fordringar		6 560	9 840	7 553
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 772	3 869	5 811
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>42 477</b>	<b>56 038</b>	<b>45 105</b>
<b>Likvida medel</b>		<b>87 172</b>	<b>66 605</b>	<b>85 275</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>277 471</b>	<b>288 061</b>	<b>288 452</b>

# MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2023/24

Belopp i TSEK	Not	30/11 2023	30/11 2022	31/8 2023
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Bundet eget kapital</b>				
Aktiekapital		688	688	688
<b>Fritt eget kapital</b>				
Övrigt tillskjutet kapital		316 592	316 234	316 436
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		-78 533	-80 984	-68 913
<b>Summa eget kapital</b>		<b>238 747</b>	<b>235 937</b>	<b>248 211</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Uppskjuten skatteskuld		3 437	3 873	3 292
Övriga avsättningar		0	11 200	0
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>3 437</b>	<b>15 073</b>	<b>3 292</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder		9 101	17 520	9 165
Skulder till koncernföretag		3 543	3 093	2 741
Övriga skulder		13 486	6 750	14 856
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		9 157	9 688	10 187
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>35 287</b>	<b>37 051</b>	<b>36 949</b>
<b>SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL</b>		<b>277 471</b>	<b>288 061</b>	<b>288 452</b>

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.

	Sep 23-Nov 23	Sep 22-Nov 22	Helår 22/23
Belopp i TSEK			
<b>NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN</b>			
Försäljning i spel	36 412	44 180	170 314
Annonsintäkter	40 333	53 147	191 793
Övrigt	0	0	75
<b>Totalt</b>	<b>76 745</b>	<b>97 327</b>	<b>362 182</b>
<b>NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER</b>			
Avgifter till plattform	-10 689	-13 037	-48 238
Serverkostnader	-5 275	-5 774	-21 768
Övriga försäljningskostnader	-2 189	-2 524	-9 049
<b>Totalt försäljningskostnader</b>	<b>-18 153</b>	<b>-21 335</b>	<b>-79 056</b>

	Sep 23-Nov 23	Sep 22-Nov 22	Helår 22/23
Belopp i TSEK			
<b>NOT 3: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR</b>			
<b>Koncern</b>			
Nyttjanderätter	-2 585	-2 626	-10 316
Inventarier, verktyg och installationer	-720	-707	-2 850
Intellektuella rättigheter	-2 565	-2 565	-10 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-8 372	-7 932	-32 617
<b>Totalt</b>	<b>-14 242</b>	<b>-13 830</b>	<b>-56 043</b>
<b>Moder</b>			
Goodwill	0	-3 412	-3 412
Inventarier, verktyg och installationer	-381	-400	-1 560
Intellektuella rättigheter	-940	-940	-3 760
<b>Totalt</b>	<b>-1 321</b>	<b>-4 752</b>	<b>-8 732</b>



	Sep 23-Nov 23	Sep 22-Nov 22	Helår 22/23
Belopp i TSEK			
<b>NOT 4: JUSTERAD EBITDA OCH EBIT</b>			
<b>EBITDA</b>	<b>20 134</b>	<b>3</b>	<b>56 064</b>
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Apprope	-500	0	-261
Justering förväntat belopp retroaktivt FoU avdrag	0	0	2 331
<b>Totala justeringsposter på EBITDA</b>	<b>-500</b>	<b>0</b>	<b>2 070</b>
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>19 634</b>	<b>3</b>	<b>58 134</b>
<b>EBIT</b>	<b>5 892</b>	<b>-13 827</b>	<b>21</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>4 401</b>	<b>-11 228</b>	<b>561</b>
Nedskrivning tilläggsköpeskilling Apprope	-500	0	-261
Justering förväntat belopp retroaktivt FoU avdrag	0	0	2 331
<b>Totala justeringsposter på EBIT</b>	<b>-500</b>	<b>0</b>	<b>2 070</b>
<b>Justerad EBIT</b>	<b>5 392</b>	<b>-13 827</b>	<b>2 091</b>
<b>Justerat resultat</b>	<b>3 901</b>	<b>-11 228</b>	<b>2 631</b>
<b>Justerat resultat per aktie</b>	<b>0,15</b>	<b>-0,42</b>	<b>0,10</b>

	Sep 23-Nov 23	Sep 22-Nov 22	Helår 22/23
Belopp i TSEK			
<b>NOT 5: SPELBIDRAG</b>			
<b>Koncern</b>			
Försäljning i spel	36 412	44 180	170 314
Annonsintäkter	40 333	53 147	191 793
Övrigt	0	0	75
<b>Nettoomsättning</b>	<b>76 745</b>	<b>97 327</b>	<b>362 182</b>
Avgifter till plattform	-10 689	-13 037	-48 238
User acquisition	-11 192	-51 154	-126 472
<b>Spelbidrag</b>	<b>54 864</b>	<b>33 136</b>	<b>187 472</b>

**GOOD TIMES**