

MAG INTERACTIVE

---

**MAG INTERACTIVE AB (PUBL)**  
**BOKSLUTSKOMMUNIKÉ OCH DELÅRSRAPPORT**  
**SEP-AUG 2017/18**

---

**2017/18**

# **BOKSLUTSKOMMUNIKÉ OCH DELÅRSRAPPORT SEP—AUG 2017/18**

**OM**

---

## **MAG INTERACTIVE AB (PUBL)**

MAG INTERACTIVE ÄR EN LEDANDE UTVECKLARE OCH FÖRLÄGGARE AV CASUALSPEL FÖR MOBILA ENHETER. MAG INTERACTIVE NÅR ÖVER 10 MILJONER AKTIVA SPELARE VARJE MÅNAD MED EN SPELPORTFÖLJ BESTÅENDE AV TIO FRAMGÅNGSRIKA SPEL SOM HAR TOTALT ÖVER 250 MILJONER NEDLADDNINGAR. GLOBALA SUCCÉER SOM RUZZLE, WORD DOMINATION OCH WORDBRAIN HAR ALLA NÅTT #1 PLACERING PÅ APP STORE OCH GOOGLE PLAY. MED UTVECKLINGSSTUDIOR BELÄGNA I STOCKHOLM OCH BRIGHTON DISTRIBUTUERAS MAG INTERACTIVES SPEL GENOM VIRTUELLA APPLIKATIONSBUTIKER VILKET INNEBÄR ATT SPELEN NÅR UT GLOBALT MED BEGRÄNSADE INSATSER. MAG INTERACTIVE ÄR NOTERAT PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK [WWW.MAGINTERACTIVE.COM](http://WWW.MAGINTERACTIVE.COM)



## PERIODEN JUNI TILL AUGUSTI 2018 I SAMMANDRAG

- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 53 740 TSEK (57 916 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 7 % jämfört med samma period föregående år. Nettoomsättning justerat för valutaeffekter är 51 305 TSEK
- Bidrag från spelen för perioden var 22 849 TSEK (19 001 TSEK), en ökning med 20 % jämfört med samma period föregående år
- Kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring för perioden uppgick till 23 772 TSEK (24 415 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 2,8 miljoner respektive 15,3 miljoner under kvartalet, en ökning med 73 % respektive 107 % jämfört med samma period föregående år
- Koncernens EBITDA för perioden var -797 tkr (4 420 tkr)

## HELÅRET SEP 2017 TILL AUGUSTI 2018 I SAMMANDRAG

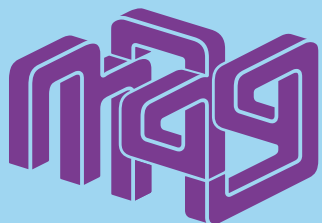
- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 216 870 TSEK (260 405 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 17 % jämfört med samma period föregående år
- Bidrag från spelen för perioden var 105 648 TSEK (85 976 TSEK), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år
- Justerad EBITDA för perioden var 8 683 TSEK (27 333 TSEK)
- Den 12e oktober 2017 lanserades spelet Backpacker globalt på App Store och Google Play
- Den 7e november 2017 förvärvades 100% av aktierna i FEO Media AB för totalt 133,8 MSEK
- Den 31a maj lanserades spelet Word Domination på Android and iOS

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN JUNI TILL AUGUSTI 2018

- Den 11e juni meddelades att spelet PaintHit sedan tidigare testlanserats och fått så bra respons att bolaget gått vidare med global lansering utan sedvanlig soft launch. Bolaget har under kvartalet uppdaterat antalet nedladdningar tre gånger med 1, 5 respektive 15 miljoner.
- Den 11e juni meddelade bolaget att valberedning utsetts
- Den 27e juli meddelades att publishingavtalet för Backpacker sagts upp och att ansvaret för spelet flyttas över till WeAreQiiwi Interactive den 1a september

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Inga väsentliga händelser efter årets utgång



MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET FÖRSÄLJNINGSTILLVÄXT TACK VARE NYA SPEL

2017/18

### NYA SPEL OCH NYA MÖJLIGHETER

Vi är väldigt entusiastiska över resultatet av den globala lanseringen av Word Domination som offentliggjordes den sista dagen av föregående rapportperiod. Vi har nu ett helt kvartal av data att titta tillbaka på och ser klara tecken på att Word Domination har potentialen att bli en ny evergreen för MAG, på liknande sätt som vi tidigare sett med Ruzzle och Quiz Duel.

Spelarmönster och engagemang indikerar att många spelare stannar i månader, troligen i årtal, framöver i spelet. Den aktiva spelarbasen växer varje månad och vi har nu mer än 500 000 aktiva spelare av Word Domination på månadsbasis.

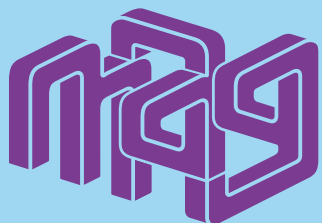
I juni lanserades Paint Hit som är vårt första spel inom den så kallade hyper casual kategorien. Paint Hit närmar sig 20 miljoner nedladdningar och visar på hur vår beprövade utvecklingsprocess fortsätter att resultera i spel som har kapacitet att nå en mångmiljonpublik. Faktum är att vi i den här för oss nya spelkategorien nådde en förstaplacering på nedladdningslistan för casual games i USA på Google Play och lyckades behålla den placeringen i över en månad. Paint Hit har även nått en stor publik globalt och en stor andel av spelarna kommer från marknader som Brasilien, Argentina och Indien där vi tidigare inte nått framgångar med våra spel, men där snittintäkten per spelare också ligger klart under den vi är vana att se från t.ex. USA och Västeuropa.

### SEKVENTIELL TILLVÄXT I ETT SÄSONGSMÄSSIGT SVAGARE KVARTAL

Historiskt sett är vårt fjärde kvartal (juni-augusti) årets svagaste eftersom säsongsvariationer i både spelarbeteende och annonsbudgetar spelar mindre i vår favör. Tack vare våra nya spelsläpp med Word Domination och Paint Hit har vi kunnat motverka detta och ser en viss tillväxt mellan det tredje och fjärde kvartalet. Föregående år minskade omsättningen cirka 20% mellan kvartal tre och fyra, medan vi det här året växer 5% under motsvarande period.

Eftersom en stor del av våra intäkter för ett år sedan kom från WordBrain har det varit fortsatt svårt att kompensera för det tapp i intäkter som den minskade marknadsföringen av WordBrain lett till under de senaste kvartalen. Nya spel tar tid att bygga upp och vi är fortsatt i ett läge där vi inte fullt ut kompenserar för tappet i intäkter från WordBrain, vilket leder till en viss minskning av intäkter i en jämförelse med motsvarande period föregående år. På den mer positiva sidan finns dock att nedgången av WordBrain går betydligt långsammare nu än under tidigare kvartal vilket på sikt kommer att göra denna effekt mindre påtaglig.





MAG INTERACTIVE

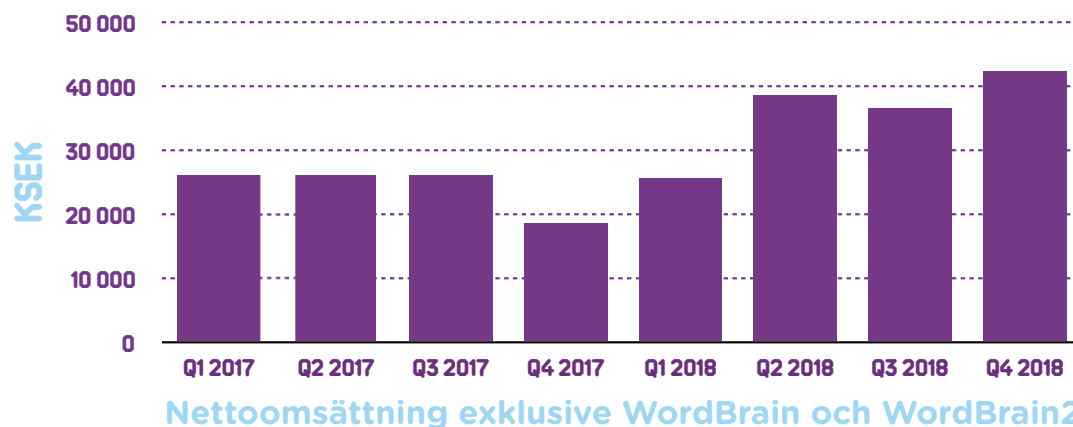
## VD HAR ORDET ÖKAT FOKUS PÅ MULTIPLAYERSPEL

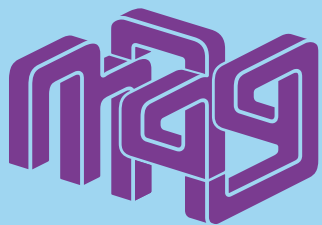
2017/18

### STARKT FOKUS PÅ SOCIALA MULTIPLAYERSPEL

Under de senaste kvartalen har vi sett en stabil utveckling av våra klassiska multiplayer spel Ruzzle och Quiz Duel och ser även en stark potential i vårt senaste multiplayer spel Word Domination. Framöver kommer MAG att fokusera utvecklingen av nya spel till stor del runt just multiplayer med en tydlig betoning på sociala komponenter. Vi kommer även att satsa på vidareutveckling av våra existerande framgångsrika multiplayer spel. Avsikten är att bygga en mer robust intäktsprofil och även att minska de kortsiktiga effekterna av fluktuationer i prestanda hos de marknadsföringskanaler vi använder oss av och som vi upplevt negativa effekter av i WordBrain över de senaste kvartalen. Starkt sociala spel hjälper genom sin inbyggda speldesign till med att skapa förutsättningar för såväl fler speldagar i snitt per spelare som större andel organisk trafik. Det i sin tur bidrar till starkare marginaler och mindre fluktuationer i nya tillkommande spelare jämfört med spel som är till större del beroende av marknadsföring. I augusti meddelades också att förlagsavtalet gällande singleplayerspelet Backpacker sagts upp vilket innebär en möjlighet till ökat fokus på våra internt utvecklade spel.

När man bryter ut intäkterna från WordBrain, vilket är vårt största singleplayerfranchise, från övriga spelportföljen framträder delvis ny bild av affären. Att ersätta försäljningsminskningen från ett stort spel är en process som tar tid men bilden som framträder här indikerar att vi går i rätt riktning.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET DATADRIVET STÖD FÖR FRAMTIDA TILLVÄXT

2017/18

### EN DATADRIVEN AFFÄR BORGAR FÖR GODA INVESTERINGAR

Vi har en analytisk och datamodellstyrd affärsmodell där det finns en stor potential för framtida tillväxt när nya spel kommer ut på marknaden och kan skalas upp på ett hållbart sätt med stöd av vår performance marketing maskin. Den infrastruktur och kunskap som byggts upp under de senaste åren på MAG kan nu appliceras på de nya speltitlar som kommer att utgöra kärnan i vår framtida tillväxtpotential.

Inom multiplayer spel kan vi bygga på våra tidigare erfarenheter av avancerad matchning av spelare, robusta realtidssystem för multiplayer på mobilen och erfarenhet inom game design för den här typen av spel. Det är ett spännande och inspirerande steg att fokusera ännu hårdare på våra bevisade styrkor och vi bygger vidare på en affärsmodell som är mer förutsägbar, mer social och mindre beroende av kortsiktiga förändringar inom individuella marknadsföringskanaler.

Vi storsatsar även på vidareutveckling av våra existerande multiplayer spel och kommer att ge de miljoner spelare, som troget fortsätter spela våra spel år efter år, en ännu bättre spelupplevelse framöver. Här finns en tydlig potential för tillväxt med förstärkt fokus på mer och bättre innehåll och funktionalitet tillsammans med helt nya spellägen i våra historiskt starkaste titlar.

Vi självklart inte nöjda med att de totala intäkterna inte växer på årsbasis. Vägen framåt är en mer diversifierad portfölj och en större tonvikt på utveckling av starkt sociala spel för att nå mer stabilitet även på spelnivå. Portföljen som helhet är betydligt mer robust och diversifierad idag än för er år sedan och vi ser med tillförsikt framåt stärkta av de nya spelsläppen, det större och starkare team vi byggt under året och ett ökat fokus på våra styrkor inom multiplayer spel.

DANIEL HASSELBERG, CEO



**DEN 31 MAJ LANSERADES WORD DOMINATION GLOBALT PÅ APP STORE OCH GOOGLE PLAY**

Word Domination fick ett starkt stöd av de redaktionella teamen hos Apple och Google och visades upp på förstasidan av deras butiker i många av västvärldens viktigaste marknader, som t.ex. USA, England, Tyskland och Frankrike under lanseringsveckan. Under sin första vecka efter lanseringen nådde Word Domination topp 10 i ordspelskategorin i 116 länder på App Store. Word Domination lyftes under sommaren fram av Apple som Game of the Day i USA, vilket vi ser som ett stort erkännande och något vi är väldigt stolta över.

Med över två miljoner nedladdningar och mer än 500 000 månatligt aktiva spelare är Word Domination ett starkt tillskott till MAGs spelportfölj och vi ser en stor potential för fortsatt tillväxt.

**SPELA WORD DOMINATION**

Word Domination är ett modernt spel med en taktisk twist där spelare utmanar varandra i en ny och spännande ordkamp i realtid. Motståndarna möts och samlar poäng genom att stava ord på ett gemensamt bräde för att samla poäng i fem omgångar. Utöver poängen för varje ord och bonusplattor som ökar poängen för varje bokstav eller ord som spelas på dem, kan spelaren även nyttja 40 sorters unika boosters som tar spelet till en helt ny nivå. Tillskottet av detta taktiska element i kombination med realtidskomponenten gör spelet unikt och har fått mycket uppskattning av spelare världen över.

**EN NY EVERGREEN?**

Word Domination är ett spännande tillägg till MAGs portfölj och efter att kunna se tillbaka på och analysera drygt tre månader av spelardata pekar allt på att det här kan bli en ny evergreen för MAG där spelare stannar under många månader och år. Word Domination har tagit multiplayer inom ordspel till en ny nivå med sina realtidsmatcher och det passar väl in i en produktstrategi med starkt fokus på produkter med exceptionellt stark long term retention.



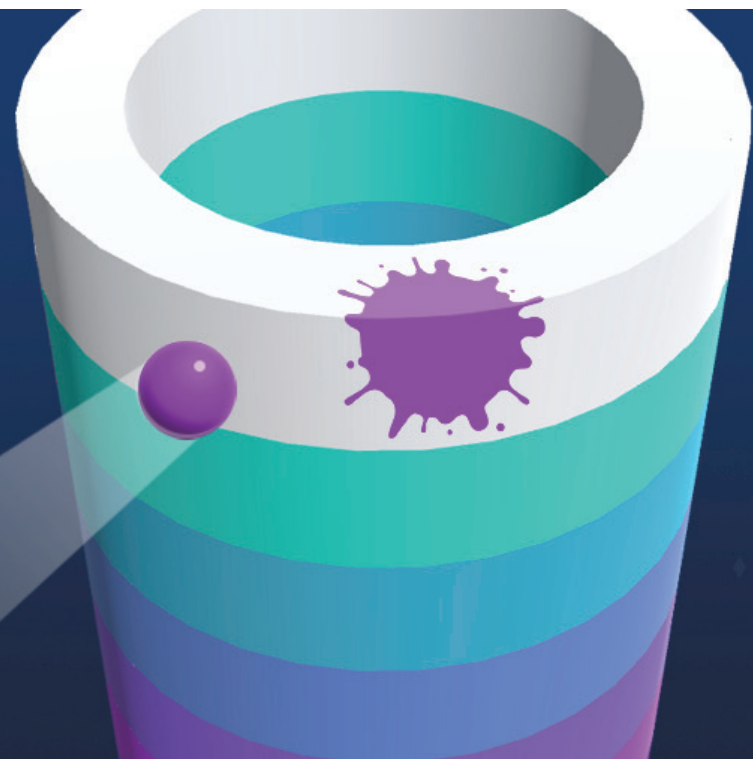
**DEN 11 JUNI LANSERADES PAINT HIT GLOBALT PÅ APP STORE OCH GOOGLE PLAY**

Paint Hit nådde snabbt förstaplatsen på Casual Games-listan på Google Play i USA efter sin lansering i juni och har efter det laddats ner i enorma volymer världen över. Med över 15 miljoner nedladdningar sedan lansering är Paint Hit ett av de spel från MAG som nått störst publik globalt och det faktum att vi lanserat ett så framgångsrikt spel i en ny spelkategori visar på en förmåga att anpassa både spelutveckling och marknadsföring till nya trender på ett framgångsrikt sätt.

**PAINT HIT**

I Paint Hit skjuter spelare färgbollar mot ett snurrande torn av skivor i hundratals nivåer av stegrande svårighet. Varje färgboll färgar en del av tornet vilket successivt gör det svårare att hitta ofärgade delar att pricka. Landar en boll på en redan färgad del förlorar spelaren ett liv och måste när livet är slut börja om. Dessutom utmanas spelaren med jämna mellanrum av så kallade boss levels där man måste pressa sina färdigheter till det yttersta för att ta sig förbi, vilket också ger en desto större tillfredsställelse när man klarar det. Hög press och fanatiskt färgskjutande balanseras med skön musik som gör det lättare att fokusera på att få till det där perfekta skottet.

PAINT  
HiT



# KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

## PERIODEN JUNI TILL AUGUSTI 2018

2017/18

### INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 59 576 TSEK (62 618 TSEK), en minskning med 5 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 53 740 TSEK (57 916 TSEK), en minskning på 7 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 4 161 TSEK (3 645 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av desamma.

Koncernens Nettoomsättning var främst hänförlig till spelen Quiz Duel, PaintHit, WordBrain, Ruzzle, Backpacker, Wordalot, Word Domination samt WordBrain2. Quiz Duel, PaintHit, Word Domination och Backpacker bidrog främst till ökad Nettoomsättning samtidigt som övriga titlar krympte sin nettoomsättning jämfört med samma kvartal föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 60 372 TSEK (58 198 TSEK). Av dessa var 14 107 TSEK (18 506 TSEK) Försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 23 772 TSEK (24 415 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 8 598 TSEK (5 717 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Kostnader för Direkt marknadsföring är återigen på en högre nivå efter bra svar från marknaden för spelen Word Domination samt PaintHit. Samtidigt har den fortsatt minska för övriga portföljen och visat en svagt nedåtgående trend jämfört med förra året.

Personalkostnader uppgick till 13 895 TSEK (9 559 TSEK) en ökning med 45 %. Medelantalet anställda under perioden var 70 (54) en ökning med 30 %.

EBITDA för perioden var -797 TSEK (4 420 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 8 187 TSEK (5 244 TSEK), varav 5 115 TSEK (3 377 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -8 983 TSEK (-824 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -8 738 TSEK (-1 399 TSEK).

### JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var -797 TSEK (4 453 TSEK)

Justerat resultat före skatt för perioden var -8 738 TSEK (-1 366 TSEK)

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 548 TSEK (-1 649 TSEK)

Resultat per aktie var 0,02SEK/aktie (-0,09SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till 0,02 SEK/aktie (-0,08 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 26 321 393 (19 250 000) och snitt antal aktier fullt utspätt var 26 790 639 (19 521 903)

### KASSAFLÖDE – PERIODEN JUNI 2018 TILL AUGUSTI 2018

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var -5 824 TSEK (9 618 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -5 312 TSEK (-5 698 TSEK), varav 235 TSEK (-1 506 TSEK) var Förändring värdepappersinnehav.

Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -3 918 TSEK (1 218 TSEK)





# KONCERNENS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEPTEMBER 2017 TILL AUGUSTI 2018

2017/18

### INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 240 213 TSEK (283 370 TSEK), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 216 870 TSEK (260 405 TSEK), en minskning på 17 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 19 954 TSEK (20 205 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av desamma.

Koncernens Nettoomsättning var främst hänförlig till spelen Quiz Duel, WordBrain, Wordalot, Ruzzle, WordBrain2 samt Backpacker, och på slutet av året bidrog även PaintHit och Word Domination starkt.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 280 556 TSEK (256 272 TSEK). Av dessa var 61 744 TSEK (78 950 TSEK) Försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 72 390 TSEK (111 146 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 77 046 TSEK (23 740 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Kostnader för Direkt marknadsföring har minskat som en konsekvens av att den anpassas till hur mycket som kan investeras med behållen nivå på avkastning och denna period har detta inneburit lägre volymer jämfört med samma period föregående år. Minskningen av direktmarknadsföringskostnader drivs främst av de äldre titlarna i portföljen vilka alla hade höga volymer i jämförelseperioden, och specifikt Wordbrain som hade mycket höga volymer i jämförelseperioden. Det fjärde kvartalet har en högre nivå på marknadsföringsutgifter än årets snitt. Mot slutet av året ökade möjligheterna för lönsam marknadsföring i och med spelen PaintHit och WordDomination, nivåerna är därför högre i det fjärde kvartalet än i de tre tidigare.

Personalkostnader uppgick till 69 377 TSEK (42 437 TSEK) en ökning med 63 %. Medelantalet anställda under perioden var 84 (52) en ökning med 62 %. Personalkostnaderna inkluderar en omstruktureringskostnad på 3,7 MSEK.

EBITDA för perioden var -40 343 TSEK (27 097 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 26 539 TSEK (23 016 TSEK), varav 18 342 TSEK (13 194 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter och 4 496 TSEK (6 744 TSEK) avskrivning av immateriella tillgångar.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -66 883 TSEK (4 082 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -65 231 TSEK (3 552 TSEK).

### JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var 8 683 TSEK (27 333 TSEK)

Justerat resultat före skatt för perioden var -16 205 TSEK (3 788 TSEK)

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -59 797 TSEK (573 TSEK)

Resultat per aktie var -2,43SEK/aktie (0,03SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -2,39 SEK/aktie (0,03 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 24 598 653 (19 250 000) och snitt antal aktier fullt utspätt var 25 038 233 (19 318 534)



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN JUNE TILL AUGUSTI 2018

2017/18

### INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 43 053 TSEK (57 916 TSEK), en minskning med 26 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 56 724 TSEK (58 293 TSEK).

Av dessa var 11 987 TSEK (18 518 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 23 622 TSEK (24 415 TSEK) och 8 093 TSEK (5 753 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 237 TSEK (1 877 TSEK), varav 0 TSEK (1 686 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -8 213 TSEK (-1 197 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 33 083 TSEK (-2 716 TSEK).



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEP 2017 TILL AUGUSTI 2018

2017/18

### INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 166 666 TSEK (260 405 TSEK), en minskning med 36 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 213 181 TSEK (257 057 TSEK).

Av dessa var 51 863 TSEK (79 036 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 71 617 TSEK (111 146 TSEK) och 35 832 TSEK (23 913 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 5 309 TSEK (7 442 TSEK), varav 4 496 TSEK (6 744 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -45 038 TSEK (-1 335 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -3 186 TSEK (-3 770 TSEK).



## KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2017/18

Totalt immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 140 287 TSEK (38 952 TSEK), varav 77 415 TSEK (7 976 TSEK) avser goodwill och 62 872 TSEK (30 976 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Den senare består i huvudsak av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning samt förvärvade intellektuella rättigheter.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 228 083 TSEK (40 561 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 344 179 TSEK (98 907 TSEK), motsvarande 13,1 SEK/aktie (5,1 SEK/aktie)

Soliditeten vid samma tidpunkt var 82,4 % (70,6 %)

Koncernen har räntebärande skulder på 31 112 TSEK (0 TSEK)

## MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Moderbolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 0 TSEK (4 496 TSEK)

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 181 305 TSEK (37 523 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 349 826 TSEK (49 900 TSEK)



# NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN JUNI TILL AUGUSTI 2018

2017/18

## FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

Koncernens Nettoomsättning fördelar sig i huvudsak mellan Försäljning i spel (så kallade Inapp purchases, dvs köp gjorda inuti spel via Apple App Store eller Google Play) och Annonser i spel.

Koncernens Nettoomsättning från Försäljning i spel för perioden var 23 709 TSEK (48 183 TSEK), en minskning med 51 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens Nettoomsättning från Annonser i spel för perioden var 29 984 TSEK (9 729 TSEK), en ökning med 208 % jämfört med samma period föregående år.

## BIDRAG FRÅN SPELEN

Spelen som marknadsförs av MAG Interactive kostar olika mycket i distributionskostnad (Försäljningskostnader) samt marknadsföringskostnad (Avkastningsdriven marknadsföring), inte minst kopplat till viken fas spelen är i. Därför redovisar koncernen det totala Bidraget från spelen enligt följande modell: Nettointäkter minus kostnader för plattformsavgifter (hänförliga främst till Apples App Store och Google Play) minus kostnader för avkastningsdriven marknadsföring. Som avkastningsdriven marknadsföring räknas digital annonsering, TV-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 Bidrag från spelen för perioden var 22 849 MSEK (19 001 MSEK), en ökning med 20 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN FÖRSÄLJNINGSVERKSAMHETEN

Fördelningen mellan intäkter från Annonser och Försäljning i spel påverkas av lägre intäkter på de spel som har en stor andel Försäljning i spel, samt en hög andel annonsintäkter i Quiz Duel. Sedan några månader så är andelen annonsintäkter över 50%. Det ökande bidraget kommer främst från den höga marginalen på Quiz Duel. Bidraget från spelen visar en ökning med 20% efter relativt stora investeringar i spelen PaintHit samt Word Domination.



# NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN FORTS.

2017/18

## 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 2,8 miljoner (1,6 miljoner), en ökning med 73 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 15,3 miljoner (7,4 miljoner), en ökning med 107 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 86,1 tusen (162,0 tusen), en minskning med 47 % jämfört med samma period föregående år.

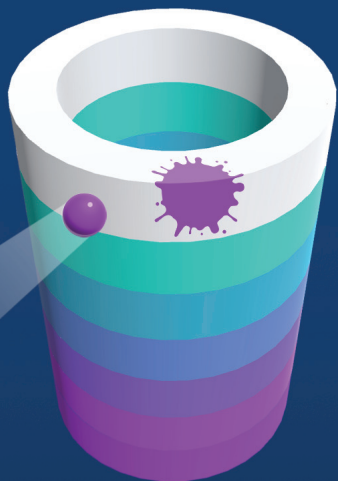
ARPDau för perioden var 2,4 cent (4,7 cent), en minskning med 49 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

Under kvartalet så var det totala DAU 2,8 miljoner och motsvarande värde för MAU var 15,3 miljoner. Motsvarande en ökning med 73% respektive 107% jämfört med MAG Interactive samma period föregående år. Den relativt stora ökningen an MAU jämfört med DAU är hänförligt till de få speldagar som den stora publiken till PaintHit har i snitt.

MUP var 86 tusen. Minskningen i MUP beror på en lägre konvertering jämfört med motsvarande period föregående år som följd av den högre andelen organisk trafik, samt det faktum att affärsmodellen skiftats mot att i detta kvartal domineras av annonsintäkter. Andelen köpare i spel från FEO Media är lägre beroende på att spelen främst får sin omsättning från annonser, och även PaintHit har merparten av intäkter från annonser.

Snittintäkten per användare (ARPDau) minskar jämfört med motsvarande period föregående år till följd av den lägre intäkten per användare för spel från FEO Media, främst Quiz Duel.



PLAY FREE



# VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2017/18

Period	Enhet	Jun-Aug 17/18	Jun-Aug 16/17
Försäljning i spel	TSEK	23 709	48 183
Annonsering	TSEK	29 984	9 729
Övrigt	TSEK	48	4
<b>Nettoomsättning</b>	<b>TSEK</b>	<b>53 741</b>	<b>57 916</b>
Snitt SEK/USD		8,884	8,381
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Försäljning i spel		44 %	83 %
Annonsintäkter		56 %	17 %
Plattformsavgifter	TSEK	7 119	14 500
Avkastningsdriven marknadsföring	TSEK	23 772	24 415
<b>Bidrag från spel</b>	<b>TSEK</b>	<b>22 850</b>	<b>19 001</b>
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Plattformsavgifter		13 %	25 %
Avkastningsdriven marknadsföring		44 %	42 %
<b>Bidrag från spel</b>		<b>43 %</b>	<b>33 %</b>
<i>EBITDA</i>	TSEK	-797	4 420
<i>Justerat EBITDA (not 3)</i>	TSEK	-797	4 420
DAU	Miljoner	2,8	1,6
MAU	Miljoner	15,3	7,4
MUP	Tusental	86	162
ARPPDAU	US \$ cent	2,4	4,7

**MODERBOLAGET OCH KONCERNEN**

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det två helägda dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 19 anställda. FEO Media AB, med säte i Stockholm, har 10 anställda och driver spelet Quizkampen.

**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 för koncernen respektive not 2 för moderbolaget i årsredovisningen för 2015/2016.

IFRS 15 "Revenue from contracts with customers" trädde i kraft den 1 januari 2018. För koncernen innebär detta tillämpning sedan 1 september då det finansiella året börjar. Koncernen har utvärderat effekten av IFRS 15 och analysen visar att IFRS 15 inte har en väsentlig effekt. Framtida spel och affärsmodeller utvärderas efter dess förutsättningar.

IFRS 9, "Finansiella instrument" trädde i kraft 1 januari 2018, för koncernen innebär detta det finansiella år som börjar 1 september 2018. Arbetet med att analysera effekterna av implementeringen av IFRS 9 har slutförts och kommer inte ha någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter.

**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 2015/16, not 3, för en mer detaljerad analys av risker, samt det prospekt som bolaget publicerade i samband med noteringen på NASDAQ First North i december 2017. Prospektet finns tillgängligt på bolagets webbplats.

**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. Nettoomsättning justerat för valutaeffekter presenteras i rapporten och beräknas baserat på de femton största valutorna, representerande 99% av försäljningen.

**CERTIFIED ADVISER**

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



## MEDARBETARE

Under perioden var snitt antal anställda 70, jämfört med 54 samma period föregående år.

## UTDELNING

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

## KONTAKT

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

Eller kontakta  
Daniel Hasselberg, VD, på [daniel@maginteractive.se](mailto:daniel@maginteractive.se) eller,  
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 september-november 2018/2019	23:e januari 2019
Delårsrapport september-februari 2018/2019	10:e april 2019

## TWITCH CAST

Den 17:e oktober kl 10:00 CET håller VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander en Twitch-cast för att presentera delårsrapporten. Länk till Twitch feed [www.twitch.com/maginteractive](http://www.twitch.com/maginteractive)  
Mer information finns på [maginteractive.se/investor-relations](http://maginteractive.se/investor-relations)

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 oktober 2018

**WALTER MASALIN**  
Styrelsens ordförande

**DANIEL HASSELBERG**  
VD, styrelseledamot

**JOHAN PERSSON**  
Styrelseledamot

**KAJ NYGREN**  
Styrelseledamot

**TEEMU HUUHTANEN**  
Styrelseledamot

**MICHAEL HJORTH**  
Styrelseledamot

## KONCERNENS RESULTATRÄKNING

2017/18

Belopp i TSEK	Not	Jun-Aug 17/18	Jun-Aug 16/17	Sep-Aug 17/18	Sep-Aug 16/17
<b>Rörelsens intäkter</b>					
Nettoomsättning	1	53 740	57 916	216 870	260 405
Aktiverat arbete för egen räkning		4 161	3 645	19 954	20 205
Övriga intäkter		1 675	1 057	3 389	2 759
<b>Summa rörelsens intäkter</b>		<b>59 576</b>	<b>62 618</b>	<b>240 213</b>	<b>283 370</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Försäljningskostnader	2	-14 107	-18 506	-61 744	-78 950
Avkastningsdriven marknadsföring		-23 772	-24 415	-72 390	-111 146
Övriga externa rörelsekostnader	5, 6	-8 598	-5 717	-77 046	-23 740
Kostnader personal	5	-13 895	-9 559	-69 377	-42 437
<b>Summa Rörelsens kostnader</b>		<b>-60 372</b>	<b>-58 198</b>	<b>-280 556</b>	<b>-256 272</b>
<b>EBITDA</b>		<b>-797</b>	<b>4 420</b>	<b>-40 343</b>	<b>27 097</b>
Av och nedskrivningar		-8 187	-5 244	-26 539	-23 016
<b>Rörelseresultat</b>		<b>-8 983</b>	<b>-824</b>	<b>-66 883</b>	<b>4 082</b>
<b>Finansiella intäkter och kostnader</b>					
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	-168	407	81
Övr ränteutäkter och liknande		855	246	2 832	45
Övr räntekostnader och liknande		-610	-655	-1 587	-657
<b>Summa finansiella intäkter och kostnader</b>		<b>245</b>	<b>-576</b>	<b>1 652</b>	<b>-530</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>-8 738</b>	<b>-1 399</b>	<b>-65 231</b>	<b>3 552</b>
<b>Skatter</b>		<b>9 286</b>	<b>-250</b>	<b>5 434</b>	<b>-2 979</b>
<b>Periodens resultat</b>		<b>548</b>	<b>-1 649</b>	<b>-59 797</b>	<b>573</b>
Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)		0,02	-0,09	-2,43	0,03
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal)		0,02	-0,08	-2,39	0,03
Valutakurseffekter		127	-1 048	1 897	-1 380
<b>Summa totalresultat för perioden</b>		<b>675</b>	<b>-2 697</b>	<b>-57 900</b>	<b>-807</b>
Snitt antal aktier under perioden		26 321 393	19 250 000	24 598 653	19 250 000
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt		26 790 639	19 521 903	25 038 233	19 318 534
Antal aktier vid periodens slut		26 321 393	19 250 000	26 321 393	19 250 000
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt		26 790 639	19 574 871	26 790 639	19 574 871

**KONCERNENS BALANSRÄKNING -  
TILLGÅNGAR****2017/18**

Belopp i TSEK	Not	31/8 2018	31/8 2017
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Goodwill		77 415	7 976
Övriga immateriella tillgångar		62 872	30 976
<b>Summa immateriella tillgångar</b>		<b>140 287</b>	<b>38 952</b>
Inventarier, verktyg och installationer		2 823	2 699
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>2 823</b>	<b>2 699</b>
Andra långfristiga fordringar		4 300	1 836
Uppskjuten skattefordran		1 699	1 263
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>6 000</b>	<b>3 099</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>149 109</b>	<b>44 750</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar		10 063	13 604
Aktuella skattefordringar		5 990	1 295
Övriga kortfristiga fordringar		4 009	1 177
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		20 488	19 706
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	7	0	19 018
Likvida medel		228 083	40 561
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>		<b>268 632</b>	<b>95 361</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>417 741</b>	<b>140 111</b>

**KONCERNENS BALANSRÄKNING -  
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2017/18**

Belopp i TSEK	Not	31/8 2018	31/8 2017
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
Aktiekapital		684	50
Övrigt externt kapital		281 041	1 234
Reserver		-1 883	-3 840
Periodens resultat		-240	0
Balanserad vinst inklusive årets totalresultat		64 578	101 463
<b>Summa eget kapital</b>		<b>344 179</b>	<b>98 907</b>
Uppskjutna skatteskulder		17 925	14 652
Övriga långfristiga skulder		15 556	0
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>33 481</b>	<b>14 652</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder		5 047	13 265
Aktuell skatteskuld		1 041	0
Kortfristiga banklån		15 556	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	5	15 483	10 955
Övriga kortfristiga skulder		2 954	2 332
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>40 081</b>	<b>26 552</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>417 741</b>	<b>140 111</b>

**KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN****2017/18**

Belopp i TSEK	Jun-Aug 17/18	Jun-Aug 16/17	Sep-Aug 17/18	Sep-Aug 16/17
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>				
Resultat före finansiella poster	-8 983	-823	-66 883	4 082
Avskrivningar och nedskrivningar	8 187	5 243	26 539	23 015
Erhållen ränta	855	-638	3 239	127
Erlagd ränta	-1 940	706	-1 587	-7
Betalda inkomstskatter	-3 437	266	-5 916	-1 682
Övriga justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 118	687	31 405	694
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>	<b>-4 201</b>	<b>5 441</b>	<b>-13 202</b>	<b>26 229</b>
Förändring kortfristiga rörelsefordringar	-7 218	12 246	6 122	-3 392
Förändring kortfristiga rörelseskulder	5 596	-8 069	4 547	6 487
<b>Summa förändring av rörelsekapital</b>	<b>-1 623</b>	<b>4 177</b>	<b>10 668</b>	<b>3 095</b>
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-5 824</b>	<b>9 618</b>	<b>-2 534</b>	<b>29 324</b>
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>				
Investeringar i materiella tillgångar	-1 387	-547	-1 005	-3 104
Balanserade utvecklingskostnader	-4 161	-3 645	-19 954	-20 205
Förvärv av dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	0	0	-110 821	0
Förändring värdepappersinnehav	235	-1 506	19 018	-3 004
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-5 312</b>	<b>-5 698</b>	<b>-112 761</b>	<b>-26 313</b>
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>				
Utdelning	0	0	0	-14 919
Optioner	0	1 218	0	1 218
Emission	-28	0	271 707	0
Kortfristiga lån	0	0	15 556	0
Långfristiga lån	-3 889	0	15 556	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-3 918</b>	<b>1 218</b>	<b>302 818</b>	<b>-13 701</b>
<b>Minskning/ökning likvida medel</b>				
Periodens kassaflöde	-15 054	5 138	187 523	-10 690
Kursdifferens i likvida medel	1 083	-643	0	-648
Likvida medel vid periodens början	242 054	36 065	40 561	51 898
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>228 083</b>	<b>40 560</b>	<b>228 083</b>	<b>40 560</b>

# KONCERNENS FÖRÄNDRING EGET KAPITAL

2017/18

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2017</b>	50	1 234	-3 840	101 463	98 907
Periodens resultat				-59 557	-59 557
Valutakursdifferenser			1 957	-240	1 717
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>1 957</b>	<b>-59 796</b>	<b>-57 839</b>
Ökning AK	450			-450	0
Emissionskostnader				-8 284	-8 284
Emissioner	184	279 807			279 990
Emission Delinquent				31 405	31 405
<b>Utgående balans 31/8 2018</b>	<b>684</b>	<b>281 041</b>	<b>-1 883</b>	<b>64 338</b>	<b>344 179</b>

Den totala kostnaden för listningen på NASDAQ Stockholm First North Premier var 15 759 TSEK varav 8 284 MSEK är emissionskostnad i eget kapital och kostnader på 7 475 TSEK är upptagna i resultaträkningen. Se not 3 för effekt på året 2017/18

Belopp i TSEK	Jun-Aug 17/18	Jun-Aug 16/17	Sep-Aug 17/18	Sep-Aug 16/17
<b>Rörelsens intäkter</b>				
Nettoomsättning	43 053	57 916	166 666	260 405
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	0
Övriga rörelseintäkter	5 695	1 057	6 786	2 759
<b>Summa rörelsens intäkter</b>	<b>48 748</b>	<b>58 973</b>	<b>173 452</b>	<b>263 164</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Råvaror och förnödenheter	-11 987	-18 518	-51 863	-79 036
Avkastningsdriven marknadsföring	-23 622	-24 415	-71 617	-111 146
Övriga externa rörelsekostnader	-8 093	-5 753	-35 832	-23 913
Personalkostnader	-13 023	-9 607	-53 869	-42 962
<b>Summa Rörelsens kostnader</b>	<b>-56 724</b>	<b>-58 293</b>	<b>-213 181</b>	<b>-257 057</b>
<b>EBITDA</b>	<b>-7 977</b>	<b>680</b>	<b>-39 729</b>	<b>6 107</b>
Av och nedskrivningar	-237	-1 877	-5 309	-7 442
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-8 213</b>	<b>-1 197</b>	<b>-45 038</b>	<b>-1 335</b>
<b>Finansiella intäkter och kostnader</b>				
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	0	4	421	521
Övr ränteintäkter och liknande	33	246	224	45
Räntekostnader och liknande poster	-557	-655	-613	-652
<b>Summa finansiella intäkter och kostnader</b>	<b>-523</b>	<b>-405</b>	<b>33</b>	<b>-86</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-8 737</b>	<b>-1 602</b>	<b>-45 005</b>	<b>-1 421</b>
Bokslutsdisposition	40 120	-1 400	40 120	-1 400
<b>Skatter</b>	<b>1 699</b>	<b>286</b>	<b>1 699</b>	<b>-949</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>33 083</b>	<b>-2 716</b>	<b>-3 186</b>	<b>-3 770</b>



**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING -  
TILLGÅNGAR****2017/18**

Belopp i TSEK	31/8 2018	31/8 2017
Intellektuella rättigheter	0	4 496
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>0</b>	<b>4 496</b>
Inventarier, verktyg och installationer	2 358	2 551
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>2 358</b>	<b>2 551</b>
Andelar i koncernföretag	181 933	15 797
Andra långfristiga fordringar	3 482	1 782
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>185 415</b>	<b>17 580</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>187 773</b>	<b>24 626</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>		
Kundfordringar	18 332	13 604
Övriga fordringar	1 224	1 847
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	15 343	19 701
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	19 004
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>34 899</b>	<b>54 156</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>403 977</b>	<b>116 306</b>

**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING -  
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2017/18**

Amounts in KSEK	31/8 2018	31/8 2017
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		
<b>Bundet eget kapital</b>		
Aktiekapital	684	50
<b>Fritt eget kapital</b>		
Övrigt externt kapital	312 430	1 218
Årets resultat	-3 186	-3 770
Periodens resultat	0	0
Balanserad vinst	39 898	52 401
<b>Summa eget kapital</b>	<b>349 826</b>	<b>49 900</b>
Uppskjutna skatteskulder	0	40 120
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>0</b>	<b>40 120</b>
Övriga långfristiga skulder	15 556	0
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>15 556</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Leverantörsskulder	8 310	12 992
Skulder till koncernföretag	2 589	1 210
Övriga skulder	17 866	2 073
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	9 831	10 011
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>38 595</b>	<b>26 286</b>
<b>SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL</b>	<b>403 977</b>	<b>116 306</b>

<b>Term</b>	<b>Beskrivning</b>
Nettoomsättning	Total spelintäkt från försäljning i spel samt annonsering. För försäljning i spel redovisar MAG hela intäkten och plattformens andel som en avgående kostnadspost (plattformavgift).
Försäljning i spel	Värdet av köp gjorda i någon av spelapparna på Google Play, Apple App Store och liknande plattformar.
Annonsering	Intäkter från annonser i spelen.
Plattformavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store.
Bidrag från spelen	Nettoomsättning minus plattformavgifter (främst till Google och Apple) minus utgifter för avkastningsdriven marknadsföring.
EBITDA	Rörelseresultat före finansiella poster, skatter, avskrivningar och nedskrivningar.
Soliditet	Eget kapital i procent av totalt kapital.
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 endag 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 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 nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

## NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Belopp i TSEK	Jun-Aug 17/18	Jun-Aug 16/17	Sep-Aug 17/18	Sep-Aug 16/17
Försäljning i spel	23 709	48 183	129 434	210 941
Annonsintäkter	29 984	9 729	86 824	49 460
Övrigt	48	4	612	4
<b>Totalt</b>	<b>53 741</b>	<b>57 916</b>	<b>216 870</b>	<b>260 405</b>

## NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-7 119	-14 500	-38 832	-63 283
Serverkostnader	-4 984	-2 375	-16 833	-9 564
Övriga försäljningskostnader	-2 004	-1 631	-6 078	-6 104
<b>Totalt försäljningskostnader</b>	<b>-14 107</b>	<b>-18 506</b>	<b>-61 743</b>	<b>-78 951</b>

## NOT 3: JUSTERAT EBITDA OCH RESULTAT FÖRE SKATT

<b>EBITDA</b>	<b>-797</b>	<b>4 420</b>	<b>-40 343</b>	<b>27 097</b>
Kostnader relaterade till förvärv av MAG Games Ltd (not 6)	0	0	31 405	0
Noteringskostnader	0	33	7 239	236
Förvärvskostnader	0	0	976	0
Omstruktureringkostnader	0	0	9 406	0
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>-797</b>	<b>4 453</b>	<b>8 683</b>	<b>27 333</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-8 738</b>	<b>-1 399</b>	<b>-65 231</b>	<b>3 552</b>
Kostnad för förvärv (not 6)	0	0	31 405	0
Noteringskostnader	0	33	7 239	236
Förvärvskostnader	0	0	976	0
Omstruktureringkostnader	0	0	9 406	0
<b>Justerat resultat före skatt</b>	<b>-8 738</b>	<b>-1 366</b>	<b>-16 205</b>	<b>3 788</b>

**NOT 4: FÖRVÄRV AV FEO MEDIA AB**

Den 7 november förvärvades 100% av aktierna i FEO Media AB och bolaget sedan kvartalet ett helägt dotterbolag i koncernen. FEO Media AB står bakom det i triviakategorin mycket framgångsrika spelet Quizkampen. Quizkampen publiceras på Google Play och Apple App Store och har sin största publik i Tyskland, där spelet går under namnet Quizduell.

Förvärvet gjordes kontant med betalning om 85 MSEK den 7 november och en tilläggsköpeskilling som värderas till 33 755 TSEK har betalats i februari 2018. Tilläggsköpeskillingen fastställdes med en sk closing balance sheet. En sista betalning om 15 000 TSEK har skett i juni 2018 från escrow.

En förvärvsanalys presenteras nedan.

Belopp i TSEK	Slutgiltig förvärvsanalys
<b>Köpeskilling per 7 november 2017</b>	
Likvida medel	133 755
<b>Summa köpeskilling</b>	<b>133 755</b>
<b>Redovisade belopp på identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder</b>	
Aktiekapital	50
Resultat hänförligt upp till förvärv	23 460
Förvärvat eget kapital	12 154
Immateriella tillgångar	37 600
Uppskjuten skatteskuld	-7 746
<b>Summa</b>	<b>65 518</b>
<b>Goodwill</b>	<b>68 237</b>

FEO Medias bidrag till koncernens nettoomsättning var 51 298 TSEK och bidraget till EBITDA var 10 267 TSEK för perioden från förvärvsdatum. Om FEO Media skulle ha varit konsoliderat från 1a september 2017 så skulle bidraget till nettoomsättningen ha uppgått till 60 643 TSEK och bidraget till EBITDA ha uppgått till 12 628 TSEK. Transaktionskostnader om 976 TSEK belastar i tillägg koncernens resultat under perioden. Goodwill motsvarande 68 237 TSEK som uppkom i samband med affären underbyggs av faktorer som är hänförliga de synergier som väntas uppkomma.

**NOT 5: OMSTRUKTURERINGSKOSTNADER**

Belopp i TSEK	Jun-Aug 17/18	Jun-Aug 16/17	Sep-Aug 17/18	Sep-Aug 16/17
Lokalkostnader	0	0	-5 659	0
Personalkostnader	0	0	-3 747	0
<b>Total omstruktureringskostnader</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>-9 406</b>	<b>0</b>

Den delen av omstruktureringskostnaderna som avser personalkostnader är hänförliga till löner som till största del betalas ut under det tredje kvartalet, mars till maj 2018. Den del som avser lokalkostnader avser hyror fram till juni 2019.

**NOT 6: ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER**

Belopp i TSEK	Jun-Aug 17/18	Jun-Aug 16/17	Sep-Aug 17/18	Sep-Aug 16/17
Kostnader relaterade till förvärv av MAG Games Ltd	0	0	-31 405	0
Kostnader hänförliga till IPO	0	-33	-7 239	-236
Kostnader hänförliga till förvärv FEO Media AB	0	0	-976	0
Omstruktureringskostnader FEO Media AB	0	0	-5 659	0
Övriga externa kostnader	-8 598	-5 684	-31 767	-23 504
<b>Totalt övriga externa kostnader</b>	<b>-8 598</b>	<b>-5 717</b>	<b>-77 046</b>	<b>-23 740</b>

**NOT 7: VÄRDERING VERKLIGT VÄRDE**

Tabellen nedan visar finansiella instrument värderade till verkligt värde, utifrån hur klassificeringen i verkligt värdehierarkin gjorts. De olika nivåerna definieras enligt följande:

- Noterade priser (ojusterade) på aktiva marknader för identiska tillgångar eller skulder (nivå 1)
- Andra observerbara data för tillgången eller skulden än noterade priser inkluderade i nivå 1, antingen direkt (dvs. som prisnoteringar) eller indirekt (dvs. härledda från prisnoteringar) (nivå 2).
- Data för tillgången eller skulden som inte baseras på observerbara marknadsdata (dvs. ej observerbara data) (nivå 3)

Följande tabell visar koncernens finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde per respektive balansdag:

<b>Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen</b>	<b>31/8 2018</b>	<b>31/8 2017</b>	<b>31/8 2017</b>
Andra kortfristiga värdepapper (nivå 1) TSEK	0	19 018	19 018
<b>Summa tillgångar</b>	<b>0</b>	<b>19 018</b>	<b>19 018</b>

**NOT 8: TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE**

Som slutbetalning för köpet av Delinquent Interactive Ltd i juni 2015 så utgavs 714 175 aktier under november. Emissionen gjordes till kvotvärde och resultateffekten av detta redovisas i resultaträkning. En av de forna ägarna av MAG Games Ltd, David Amor, är nu medlem i ledningsgruppen i MAG Interactive

	<b>Emission</b>	<b>SEK</b>
Emmitterade aktier	714 175	
Kvotvärde	0,025974	18 550
Marknadsvärde	44	31 423 700
Överkursfond	18,55	
Ej registrerat aktiekapital	18 550	
<b>Resultateffekt</b>	<b>31 405 131,45</b>	<b>SEK</b>



**GOOD TIMES**

**TOGETHER**