

MAG INTERACTIVE

---

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)  
DELÅRSRAPPORT SEP-FEB 2018/19

---

2018/19

# DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 2018/19

OM

---

## MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

MAG INTERACTIVE ÄR EN LEDANDE UTVECKLARE OCH FÖRLÄGGARE AV CASUALSPEL FÖR MOBILA ENHETER. MAG INTERACTIVE NÅR MILJONER MED AKTIVA SPELARE VARJE DAG 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 DISTRIBUTERAS 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 DEC 2018 TILL FEB 2019 I SAMMANDRAG

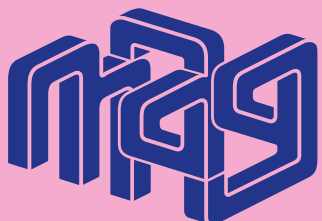
- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 41 166 TSEK (58 938 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 30 % jämfört med samma period föregående år. Nettoomsättningen ökar med 2% jämfört med årets första kvartal.
- Spelbidraget för perioden var 22 400 TSEK (28 459 TSEK), en minskning med 21 % jämfört med samma period föregående år
- Justerad EBITDA för perioden var -2 809 TSEK (1 608 TSEK)
- Kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring för perioden uppgick till 13 922 TSEK (19 721 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 2,2 miljoner respektive 7,8 miljoner under kvartalet, en minskning med 30 % respektive 30 % jämfört med samma period föregående år. ARPDAU var 2,3 US \$ cents (2,6 US \$ cents)
- EBITDA för perioden var -2 809 TSEK (-12 407 TSEK)
- Under kvartalet släpptes uppdateringar av QuizDuel (BlitzQuiz) samt i Word domination (Solo mode) vilka båda mottagits väl av såväl gamla som nya spelare

## PERIODEN SEP 2018 TILL FEB 2019 I SAMMANDRAG

- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 81 533 TSEK (111 928 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 27 % jämfört med samma period föregående år
- Spelbidraget för perioden var 48 250 TSEK (51 695 TSEK), en minskning med 7 % jämfört med samma period föregående år
- Justerad EBITDA för perioden var -1 579 TSEK (4 062 TSEK)
- EBITDA för perioden var -1 579 TSEK (-44 964 TSEK)

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN SEP 2018 TILL FEB 2019

- Den 1a november meddelades att spelet PaintHit har nått 20 miljoner nedladdningar
- Den 22a november meddelade bolaget att spelet QuizDuel (Quizkampen i Sverige) finns tillgängligt på Amazons plattform Echo på den tyska marknaden
- Den 18e december hölls årsstämma för MAG Interactive AB (publ) där det bland annat beslutades om emission av 526 428 teckningsoptioner i ett incitamentsprogram, samt ett bemyndigande till styrelsen om emission av aktier motsvarande 10% av aktiekapitalet. Under kvartalet tecknades 490 000 personaloptioner (motsvarande lika många teckningsoptioner) av personal i Stockholm och Brighton



MAG INTERACTIVE

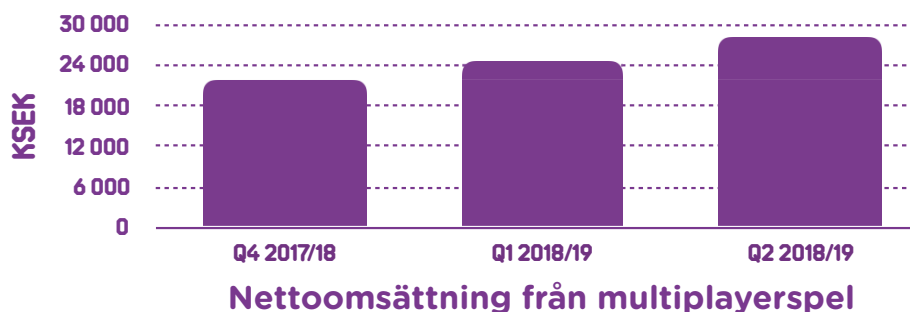
## VD HAR ORDET NU SÄTTER VI KASSAN I ARBETE OCH BÖRJAR VÄXA IGEN

2018/19

### Strategin ger avtryck i affären

Vår strategiska förändring med fokus på multiplayerospel börjar synas i affären vad gäller fördelning av intäkter. Nära 70% av omsättningen är nu hänförlig till multiplayerspel jämfört med 50% förra året. Vi har även kunnat stoppa den tidigare vikande trenden i omsättning på kvartalsbasis och ser nu en marginell uppgång mellan Q1 och Q2. Baserat på starten av Q3 känns det också rimligt att förvänta sig att vi kan växa snabbare framöver.

En inblick i hur multiplayerintäkterna förändrats från Q4 2017/18 och framåt visar att affären förändras relativt snabbt och att marknadsföring och optimering av den delen av portföljen börjar ge resultat.

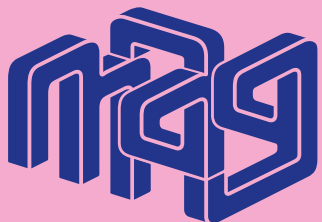


MAG bygger långsiktigt en starkare portfölj och varje nytt multiplayerspel som byggs upp till ordentlig skala innebär på sikt ytterligare en långsiktig kassaflödesgenerator för bolaget. Den strategi runt multiplayerspel som vi implementerat sedan i höstas har som mål att generera mer förutsägbara kassaflöden och produkter som kan byggas upp på ett systematiskt sätt med performance based marketing och stark långsiktig retention. En större skala på hela affären är det som ska ta bolaget tillbaka till den lönsamhet vi sett historiskt. Vårt fokus är nu på tillväxt när vi har en modern produkt som Word Domination i portföljen som går att marknadsföra effektivt i våra största marknader USA, Tyskland och Frankrike med gott resultat och ser även de första konkreta förbättringarna i KPIer för QuizDuel med en förstärkt ARPDAU.

### Jämförelsetal på årsbasis relativt kvartalsbasis

WordBrains intäkter sjönk kontinuerligt under föregående finansiella år på grund av en nedgång i marknadsföringsvolym. I utgången av fjärde kvartalet (augusti 2018) bröts den negativa trenden och vi har sedan dess en stabil intäktsnivå från WordBrain. På årsbasis innebär detta att vi jämför oss ytterligare två kvartal framöver mot en situation med klart högre intäkter från WordBrain jämfört med årets stabila, men klart lägre, nivå. För att få en bra förståelse för vart bolaget är på väg med den nya strategin med multiplayerfokus är det rimligt att hålla ett öga på hur vi rör oss på kvartalsbasis under innevarande finansiella år.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET NU SÄTTER VI KASSAN I ARBETE OCH BÖRJAR VÄXA IGEN

2018/19

Det negativa resultat vi redovisar för rapportperioden är en konsekvens av vår fortsatta satsning på framtida tillväxt med ökade investeringar i marknadsföring av Word Domination, samt investeringar i utveckling av både nya och existerande spel. Vår ambition är att över tid ytterligare öka investeringar i marknadsföring så länge vi ser att framtida avkastning ser stark ut. Vi kan på så sätt sätta kassan i arbete med god avkastning parallellt med att vi fortsatt undersöker förvärvsmöjligheter.

Vi ser det som ett styrkebesked att investeringarna i marknadsföring ökat med 40% sedan föregående kvartal och har som målbild att fortsätta öka dessa under året. Effekten av detta är att vi troligen kommer att redovisa ett negativt resultat de närmaste kvartalen eftersom återbetalningstiden för marknadsföringen sträcker sig över flera kvartal.

### **Investeringar baserade på beprövade modeller**

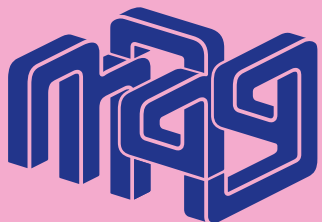
De modeller och verktyg vi använder för performance based marketing bygger på erfarenhet från 100-tals miljoner SEK av lönsamma marknadsföringsinvesteringar över de senaste fem åren. Vi ser nu liknande mönster som när vi hade möjligheten att skala upp WordBrain, vilket gav bolaget en fantastisk tillväxtskjuts och fina vinster under flera års tid. Lyckas vi med motsvarande investeringar i Word Domination kommer vi att skapa ytterligare en stark kassaflödesgenerator för många år framöver. WordBrain, Ruzzle och QuizDuel är alla 5 år eller äldre och genererar fortsatt tiotals miljoner i positivt kassaflöde per spel och år. Redan nu är Word Domination det näst största spelet i portföljen och närmar sig vårt största spel QuizDuel i omsättning efter att avslutat kvartalet starkt och fortsatt växa in i mars månad.

### **Tillväxt baserad på förbättrade produkter och optimerad marknadsföring**

Produktförbättringar i kombination med optimerad marknadsföring har lett till att vi kunnat växa Word Domination sedan lanseringen i maj förra året. I slutet av föregående kvartal hade spelet 750.000 månatligt aktiva spelare och vid utgången av detta kvartal hade antalet månatligt aktiva spelare passerat en miljon. Mönstret med att spel når sin peak två till tre år efter lansering ser ut att hålla i sig och vi kan nu drygt nio månader efter lanseringen se tillbaka på en period av stabil tillväxt.

Som kommunicerades i samband med föregående kvartal har vi lagt integrationsproblematiken runt QuizDuel bakom oss och har nu en situation där spelets prestanda successivt förbättrats och där kostnader för drift sänkts signifikant efter migrering till den gemensamma infrastrukturen för våra multiplayer-spel. ARPDAU i QuizDuel efter lanseringen av BlitzQuiz är upp 25% jämfört med samma period föregående år och det är ett tecken på att vi rör oss i rätt riktning, även om våra mål för produkten inte är nådda än. Det är en fantastisk möjlighet där vi bara är i början på vad vi tror att QuizDuel kan prestera de kommande åren när vi fortsätter att investera i nya funktioner och spellägen.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET NU SÄTTER VI KASSAN I ARBETE OCH BÖRJAR VÄXA IGEN

2018/19

### Mer underhållning på väg ut från The Good Times Factory

Vi har ett antal spännande sociala multiplayer-spel under utveckling och vi har även utökat storleken på våra live-team för att kontinuerligt kunna förbättra prestandan och hålla ett högt engagemang i vår spelarbas. Teamen på MAG brinner för att leverera roligt och engagerande innehåll till våra miljontals aktiva spelare världen över och det är fantastiskt att se responsen och engagemanget vi får tillbaka. Varje dag spenderas mer än en miljon timmar i MAGs spel, något vi är väldigt stolta och glada över!

Under mars månad har Word Domination växt starkt jämfört med februari och vi ser fram emot att ha en stark tillväxt drivare i portföljen framåt under året. Milstolpen fem miljoner nedladdningar är nu passerad och spelet är på väg att bli något riktigt stort.

Det är också med glädje jag kan berätta att vi planerar att släppa en uppföljare till QuizDuel (Quizkampen) senare i år. Vi bygger en produkt med nya spännande funktioner och spellägen som samtidigt är tätt integrerad socialt med den klassiska QuizDuel för att kunna vara en del av samma ekosystem med vänner och även ge möjlighet att kunna spela matcher mot varandra mellan spelen. Det här är en viktig pusselbit i de nästkommande årens utveckling av vår position som Europas ledande leverantör av quizspel.

Med förhoppning om fortsatt tillväxt under 2019,

DANIEL HASSELBERG, CEO





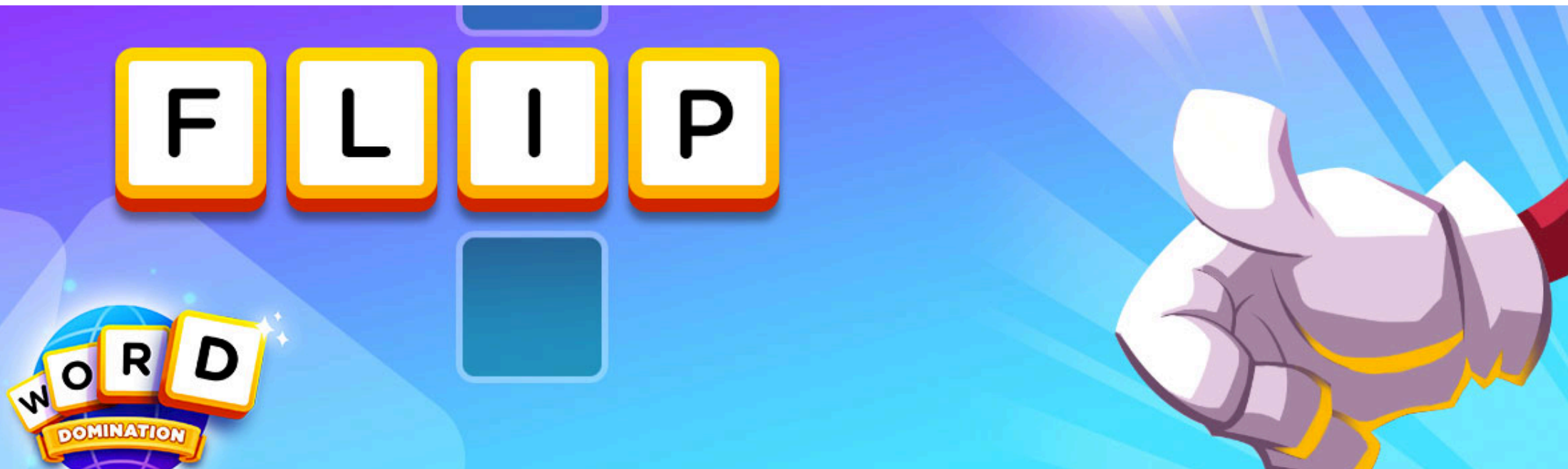
### Word Domination når 5 miljoner nedladdningar

Word Domination är ett multiplayer spel med en taktisk twist där spelare utmanar varandra i en 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 45 olika sorters unika boosters. Tillskottet av detta taktiska element i kombination med realtidskomponenten gör spelet unikt och har fått mycket uppskattning av spelare världen över.

Under perioden har Word Domination nått över **5 miljoner nedladdningar** och månatliga användare har vuxit ifrån 750 000 föregående kvartal till över **1 000 000 månatligt aktiva spelare**. Word Domination har fortfarande MAGs högsta dagliga engagemang per spelare och bekräftar därmed MAGs nya strategi med utveckling av multiplayer spel som skapar en högre grad av lojalitet och en mer hållbar ekonomi. Allt mer marknadsföringsresurser dedikeras nu till att växa spelet och attrahera fler värdefulla spelare genom optimerade annonser, utökade kampanjer och kanaler.

### 70% spelar nya spelläget - Solo mode

Under perioden lanserades solo som ett nytt spelläge i spelet. Solo innebär att du utmanar dig själv utan riktiga motståndare och istället tävlar i en turnering där du möter allt mer avancerade datormotståndare. Lanseringen togs emot väl och **70% av de dagliga spelarna spelar solo-läget** vilket ökar engagemang och den dagliga intäkten per spelare. Detta har möjliggjort för MAG att bredda och fördjupa sin globala spelaranskaffning. Löpande lanseras nu nya funktioner, event och innehåll som t.ex. skraddarsydda brickor för att ytterligare förbättra spelupplevelsen och öka den dagliga intäkten per spelare.



### QuizDuel bibehåller ledningen som det största mobila triviaspelet inom EU

QuizDuel är ett intelligent och underhållande socialt quizspel där du kan utmana dina vänner och andra slumpmässiga quizzers till spännande head-to-head triviaspel. QuizDuel har också utvecklats till en av Tysklands populäraste tv-shower på en av de största kanalerna, Das Erste, genom ett licensavtal. Enligt analysföretaget AppAnnies rapport för 2018 var QuizDuel det mest spelade spelet, alla kategorier, i Tyskland under 2018. Med mer än **1 miljon spelare varje dag** behåller QuizDuel sin position som det största mobila trivia spelet i EU.

### Spelläget BlitzQuiz ökar intäkterna per spelare

Det nya permanenta spelläget BlitzQuiz lanserades i QuizDuel i Sverige under november för att efter positiva resultat lanseras globalt i slutet av december. Spelare besvarar så snabbt som möjligt nio frågor i kategorier som ändras dagligen. Genom att titta på annonser belönas spelare med fler biljetter som krävs för att spela spelet. BlitzQuiz har nu hundratusentals dagliga spelare och är ett exempel på nya funktioner som syftar till att förbättra spelupplevelsen och öka den dagliga intäkten per användare från QuizDuel. Den dagliga intäkten per spelare har efter lanseringen av BlitzQuiz ökat med 25% jämfört med samma period föregående år.

### Löpande nya samarbeten

QuizDuel har som avsikt att samarbeta med varumärken eller organisationer med engagerade följare. När euron firade 20 år valde den europeiska central banken (ECB) ut QuizDuel som lanseringspartner. Tillsammans lanserades en tävling i kunskap om EU och euron. 30 spelare vann iPad Pros eller Interrail Global Passes. Tävlingen blev en framgång med mer än 1,4 miljoner användare bara under lanseringsdagen och den attraherade publik ifrån många marknader där QuizDuel normalt spelas mindre frekvent.



### Ruzzle säkrar sin position som ett av världens starkaste ordspel

Ruzzle är känt för att vara ett av världens största ordspel, nedladdat av mer än 60 miljoner spelare. Ruzzle spelas på 13 olika språk och har varit på topp tio listan för ordspel i 148 länder på App Store. I Ruzzle utmanas du att hitta så många ord som möjligt från en viss uppsättning bokstäver inom två minuter.

Spelets framgång och långa livslängd beror på den engagerande spelmekanismen och på multiplayer-läget som låter dig spela mot vänner eller slumpmässiga spelare runt om i världen. Genom åren har Ruzzle hjälpt miljoner med människor att skapa nya vänskapsrelationer, varav flera av dessa även lett till giftemål.

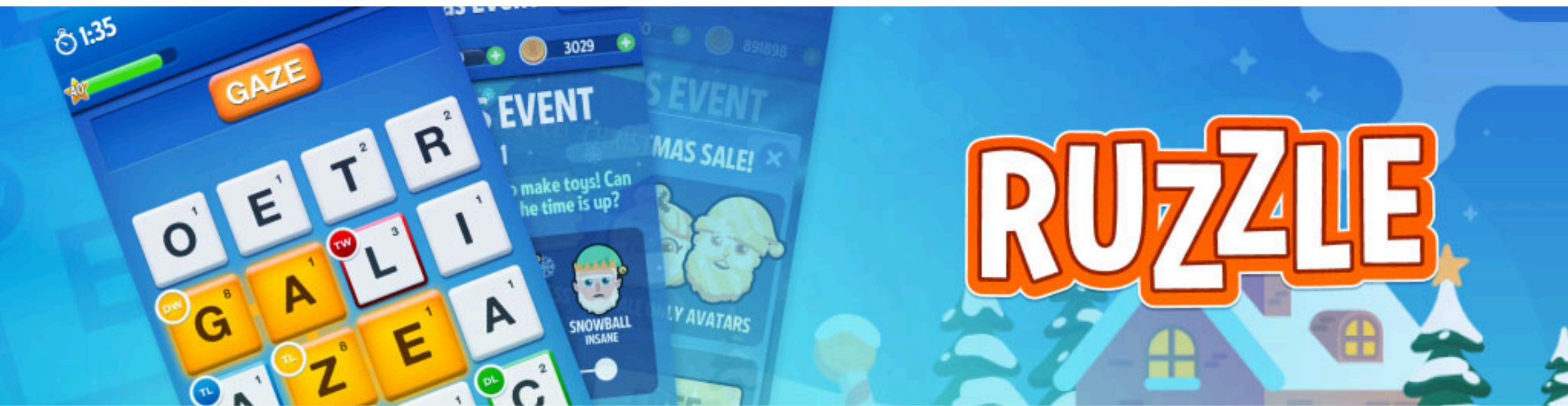
### Förbättrad spelekonomi

Baserat på det höga engagemanget och den höga lojaliteten i Ruzzle satsar nu MAG mer resurser på att växa spelet och förbättra spelekonomin. För att hjälpa spelet att växa utökas teamet, mer fokus sätts på events, innehåll och nya funktioner. Initiala resultat ifrån moderniseringen av spelet och fokuset på spelekonomin visar på den fortsatta styrkan i Ruzzle, engagemanget hos dess lojala spelare och potentialen för en förbättrad spelekonomi.

### 7 år och 100 000 år av spelande

När Ruzzle nu firar 7 år ser vi tillbaka på en imponerande resa med enastående statistik:

- 1,5 triljoner ord hittade
- 100 000 år kollektiv speltid
- 120 miljoner kilometers drag på skärmen som tar dig till Mars och tillbaka!





# KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE- PERIODEN DEC 2018 TILL FEB 2019

2018/19



## INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 47 600 TSEK (65 914 TSEK), en minskning med 28 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 41 166 TSEK (58 938 TSEK), en minskning på 30 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 5 982 TSEK (6 486 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt avskrivningar av desamma.

Koncernens Nettoomsättning var främst hänförlig till spelen QuizDuel, WordBrain, Word Domination, Ruzzle, Wordalot, WordBrain2 samt PaintHit.

## RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens Kostnader uppgick totalt till 50 409 TSEK (78 321 TSEK). Av dessa var 10 453 TSEK (15 639 TSEK) hänförliga till Försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 13 922 TSEK (19 721 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 9 725 TSEK (19 948 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader. Kostnader för Direkt marknadsföring är markant lägre än jämförelseperioden främst grundat i lägre volymer för spelen Wordbrain 1&2 samt för Wordalot. Under årets andra kvartalet så är kostnader för marknadsföring främst hänförliga till spelet Word Domination. Övriga externa rörelsekostnader i jämförelseperioden inkluderar engångsposter hänförliga till bolagets noteringsprocess samt till förvärvet av FEO Media AB

Personalkostnader uppgick till 16 309 TSEK (23 013 TSEK) en minskning med 29 %.

EBITDA för perioden var -2 809 TSEK (-12 407 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 5 914 TSEK (6 309 TSEK), varav 4 622 TSEK (4 406 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Inga nedskrivningar förekom i perioden eller jämförelseperioden.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -8 723 TSEK (-18 716 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -8 109 TSEK (-19 553 TSEK).

## JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var -2 809 TSEK (1 608 TSEK)

Justerat resultat före skatt för perioden var -8 109 TSEK (-14 944 TSEK)

## RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -6 437 TSEK (-22 627 TSEK)

Resultat per aktie var -0,24SEK/aktie (-0,87SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,24 SEK/aktie (-0,86 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 26 321 393 (25 917 353) och snitt antal aktier fullt utspätt var 26 952 617 (26 386 599)

## KASSAFLÖDE – PERIODEN DEC 2018 TILL FEB 2019

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 3 060 TSEK (5 758 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -10 048 TSEK (-40 971 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -3 889 TSEK (191 717 TSEK)

### INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 93 634 TSEK (122 982 TSEK), en minskning med 24 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 81 533 TSEK (111 928 TSEK), en minskning på 27 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 11 486 TSEK (10 249 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av desamma.

Koncernens Nettoomsättning var främst hänförlig till spelen QuizDuel, WordBrain, Word Domination, Ruzzle, Wordalot, WordBrain2 samt PaintHit.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 95 213 TSEK (167 946 TSEK). Av dessa var 20 529 TSEK (31 528 TSEK) Försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 23 815 TSEK (37 469 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 18 490 TSEK (61 303 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Kostnader för Direkt marknadsföring är markant lägre än jämförelseperioden främst grundat i lägre volymer för spelen Wordbrain 1&2 samt för Wordalot. Under det första halvåret så är kostnader för marknadsföring främst hänförliga till spelet Word Domination.

Personalkostnader uppgick till 32 378 TSEK (37 647 TSEK) en minskning med 14 %. Medelantalet anställda under perioden var 71 (83) en minskning med 14 %. Personalkostnaderna inkluderar en omstruktureringskostnad på 3,7 MSEK.

EBITDA för perioden var -1 579 TSEK (-44 964 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 11 779 TSEK (12 426 TSEK), varav 9 308 TSEK (8 663 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter och 1 880 TSEK (3 372 TSEK) avskrivning av immateriella tillgångar.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -13 358 TSEK (-57 389 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -12 968 TSEK (-57 908 TSEK).

### JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var -1 579 TSEK (4 062 TSEK)

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -10 089 TSEK (-60 966 TSEK)

Resultat per aktie var -0,38SEK/aktie (-2,67SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,38 SEK/aktie (-2,62 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 26 321 393 (22 847 359) och snitt antal aktier fullt utspätt var 26 871 628 (23 256 781)



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN DEC 2018 TILL FEB 2019

2018/19

### INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 27 021 TSEK (41 065 TSEK), en minskning med 34 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 47 982 TSEK (59 045 TSEK).

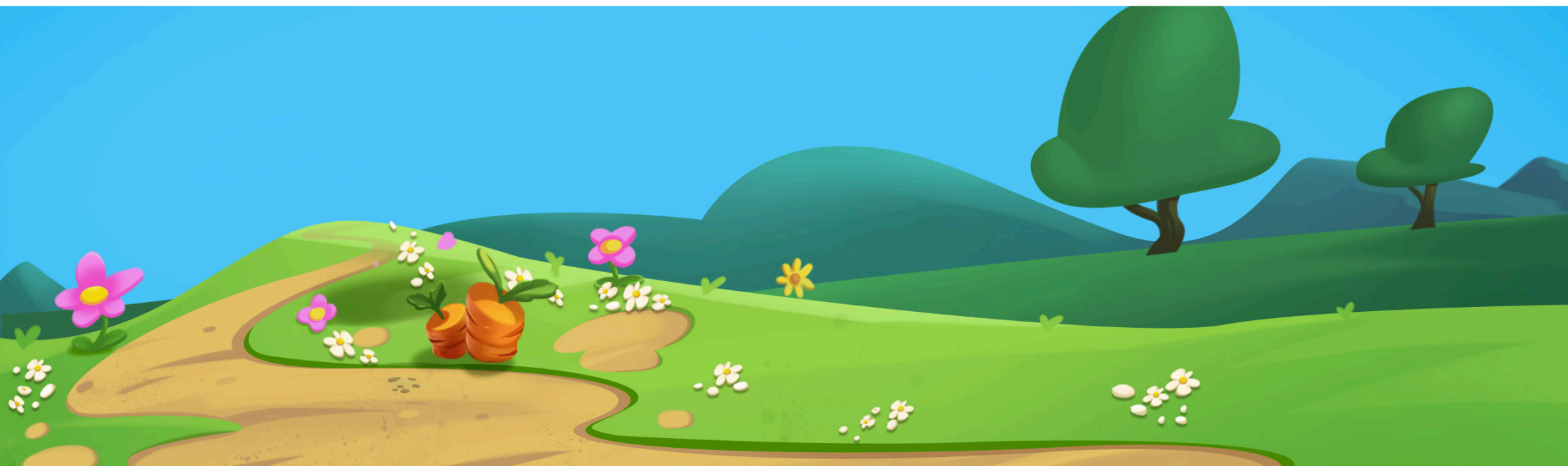
Av dessa var 9 510 TSEK (13 013 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 13 905 TSEK (19 405 TSEK) och 9 509 TSEK (12 697 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 344 TSEK (1 865 TSEK), varav 0 TSEK (1 686 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -17 280 TSEK (-19 475 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -13 691 TSEK (-19 417 TSEK).



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEP 2018 TILL FEB 2019

2018/19

### INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 55 538 TSEK (88 506 TSEK), en minskning med 37 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 89 590 TSEK (112 645 TSEK).

Av dessa var 18 415 TSEK (28 118 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 23 543 TSEK (37 025 TSEK) och 17 861 TSEK (21 387 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 566 TSEK (3 726 TSEK), varav 0 TSEK (3 372 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -27 985 TSEK (-27 199 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -22 179 TSEK (-27 085 TSEK).





## KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2018/19

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 140 927 TSEK (136 161 TSEK), varav 77 757 TSEK (69 371 TSEK) avser goodwill och 63 170 TSEK (66 790 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 204 426 TSEK (230 430 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 334 712 TSEK (342 602 TSEK), motsvarande 12,7 SEK/aktie (13,2 SEK/aktie)

Soliditeten vid samma tidpunkt var 83,4 % (78,8 %)

Koncernen har räntebärande skulder på 23 334 TSEK (35 000 TSEK)

## MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Moderbolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 0 TSEK (1 124 TSEK)

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 157 770 TSEK (197 389 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 327 647 TSEK (294 550 TSEK)





## FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

Koncernens Nettoomsättning fördelar sig i huvudsak mellan Försäljning i spel (så kallade In app 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 16 147 TSEK (35 846 TSEK), en minskning med 55 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens Nettoomsättning från Annonser i spel för perioden var 24 941 TSEK (22 817 TSEK), en ökning med 9 % 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: Nettointäkter minus kostnader för plattformavgifter (hänförliga främst till avgifter 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 Spelbidrag för perioden var 22 400 TSEK (28 459 TSEK), en minskning med 21 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Fördelningen mellan intäkter från Annonser och Försäljning i spel påverkas av lägre intäkter på de spel som har en stort andel Försäljning i spel, samt en hög andel annonsintäkter i QuizDuel. Sedan några månader så är andelen annonsintäkter över 50%.

## ÖVRIGA NYCKELTAL

Bolaget driver verksamheten utefter ett antal nyckeltal som följer hur spelbranschen i stort mäter sina verksamheter. Dessa måttal 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 2,2 miljoner (3,1 miljoner), en minskning med 30 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 7,8 miljoner (11,1 miljoner), en minskning med 30 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 55 tusen (176 tusen), en minskning med 69 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 2,3 US \$ cent (2,6 US \$ cent), en minskning med 10 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

Spelarbasen minskar främst som en följd av minskad marknadsföring i de äldre spelen, främst Wordbrain. Antalet köp i spelen minskar som en följd av mindre marknadsföring.

# VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2018/19

Period	Enhet	Dec-Feb 18/19	Dec-Feb 17/18
Försäljning i spel	TSEK	16 147	35 846
Annonsering	TSEK	24 941	22 817
Övrigt	TSEK	77	275
<b>Nettoomsättning</b>	<b>TSEK</b>	<b>41 165</b>	<b>58 938</b>
Snitt SEK/USD		9,017	8,199
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Försäljning i spel		39 %	61 %
Annonsintäkter		61 %	39 %
Plattformsavgifter	TSEK	4 844	10 758
Avkastningsdriven marknadsföring	TSEK	13 922	19 721
<b>Spelbidrag</b>	<b>TSEK</b>	<b>22 399</b>	<b>28 459</b>
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Plattformsavgifter		12 %	18 %
Avkastningsdriven marknadsföring		34 %	33 %
<b>Spelbidrag</b>		<b>54 %</b>	<b>48 %</b>
<i>EBITDA</i>	TSEK	-2 809	-12 407
<i>Justerat EBITDA (not 3)</i>	TSEK	-2 809	1 608
DAU	Miljoner	2,2	3,1
MAU	Miljoner	7,8	11,1
MUP	Tusental	55	176
ARPPDAU	US \$ cent	2,3	2,6



**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 21 anställda. FEO Media AB, med säte i Stockholm, har 7 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 2017/2018. Rapporten har upprättats i enlighet med IFRS 9 samt IFRS 15.

IFRS 15 "Revenue from contracts with customers" trädde i kraft den 1 januari 2018. För koncernen innebär detta tillämpning sedan 1 september 2018 då det finansiella året började. 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 standarden har inte någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter.

Från och med 2019 träder IFRS 16 "Leases" i kraft som kräver att tillgångar och skulder hänförliga till alla leasingavtal, med några undantag, redovisas i balansräkningen. Denna redovisning baseras på synsättet att leasetagaren har en rättighet att använda en tillgång under en specifik tidsperiod och samtidigt en skyldighet att betala för denna rättighet. Standarden är tillämplig för räkenskapsår som påbörjas den 1 januari 2019 eller senare, bolaget kommer inte att använda förtida tillämpning. Standarden är antagen av EU. Standarden kommer främst att påverka redovisningen av koncernens operationella leasingavtal. Åtaganden avseende leasing kommer att nuvärdesberäknas och rapporteras som en anläggningstillgång med motsvarande räntebärande skuld i balansräkningen. I resultaträkningen kommer leasingkostnader ersättas med avskrivningar och räntekostnader. Förändringen innebär att balansomslutning och rörelseresultat kommer att öka, vilket kommer att påverka olika nyckeltal.

**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 2017/18.

**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 71, jämfört med 94 samma period föregående år.

## 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-maj 2018/2019

26:e juni 2019

Delårsrapport september-augusti 2018/2019

23:e oktober 2019

## GRANSKNING

Denna rapport har ej varit föremål för översiktlig granskning av revisor

## TWITCH CAST

Den 10:e april 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/investors](http://maginteractive.se/investors)

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 10 april 2019

**DANIEL HASSELBERG**  
VD, styrelseledamot

**BIRGITTA STYMNE GÖRANSSON**  
Styrelsens ordförande

**TAINA MALÉN**  
Styrelseledamot

**ANDRAS VAJLOK**  
Styrelseledamot

**TEEMU HUUHTANEN**  
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Dec-Feb 18/19	Dec-Feb 17/18	Sep-Feb 18/19	Sep-Feb 17/18	FY 17/18
<b>Rörelsens intäkter</b>						
Nettoomsättning	1	41 166	58 938	81 533	111 928	216 870
Aktiverat arbete för egen räkning		5 982	6 486	11 486	10 249	19 954
Övriga intäkter		452	490	614	806	3 389
<b>Summa</b>		<b>47 600</b>	<b>65 914</b>	<b>93 634</b>	<b>122 982</b>	<b>240 213</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>						
Försäljningskostnader	2	-10 453	-15 639	-20 529	-31 528	-61 744
Avkastningsdriven marknadsföring		-13 922	-19 721	-23 815	-37 469	-72 390
Övriga externa rörelsekostnader	5, 6	-9 725	-19 948	-18 490	-61 303	-77 046
Personalkostnader	5	-16 309	-23 013	-32 378	-37 647	-69 377
<b>Summa Rörelsens kostnader</b>		<b>-50 409</b>	<b>-78 321</b>	<b>-95 213</b>	<b>-167 946</b>	<b>-280 556</b>
<b>EBITDA</b>		<b>-2 809</b>	<b>-12 407</b>	<b>-1 579</b>	<b>-44 964</b>	<b>-40 343</b>
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar		-5 914	-6 309	-11 779	-12 426	-26 539
<b>Rörelseresultat</b>		<b>-8 723</b>	<b>-18 716</b>	<b>-13 358</b>	<b>-57 389</b>	<b>-66 883</b>
<b>Finansiella poster</b>						
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	58	0	323	407
Övr ränteintäkter och liknande		603	9	602	90	2 832
Övr räntekostnader och liknande		12	-904	-212	-931	-1 587
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>614</b>	<b>-837</b>	<b>390</b>	<b>-519</b>	<b>1 652</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>-8 109</b>	<b>-19 553</b>	<b>-12 968</b>	<b>-57 908</b>	<b>-65 231</b>
<b>Skatter</b>		1 672	-3 074	2 879	-3 058	5 434
<b>Periodens resultat</b>		<b>-6 437</b>	<b>-22 627</b>	<b>-10 089</b>	<b>-60 966</b>	<b>-59 797</b>
<b>Övrigt totalresultat</b>						
Valutakursdifferenser		1 014	267	623	1 522	1 897
<b>Summa totalresultat för perioden</b>		<b>-5 422</b>	<b>-22 360</b>	<b>-9 467</b>	<b>-59 445</b>	<b>-57 900</b>

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,24	-0,87	-0,38	-2,67	-2,43
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,24	-0,86	-0,38	-2,62	-2,39
Snitt antal aktier under perioden	26 321 393	25 917 353	26 321 393	22 847 359	24 598 653
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt	26 952 617	26 386 599	26 871 628	23 256 781	25 038 233
Antal aktier vid periodens slut	26 321 393	26 321 393	26 321 393	26 321 393	26 321 393
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt	27 317 067	26 790 639	27 317 067	26 790 639	26 790 639



**KONCERNENS BALANSRÄKNING -  
TILLGÅNGAR****2018/19**

Belopp i TSEK	Not	28/2 2019	28/2 2018	31/8 2018
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill	4	77 757	69 371	77 415
Övriga immateriella tillgångar		63 170	66 790	62 872
<b>Summa immateriella tillgångar</b>		<b>140 927</b>	<b>136 161</b>	<b>140 287</b>
Inventarier, verktyg och installationer		6 419	2 907	2 823
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>6 419</b>	<b>2 907</b>	<b>2 823</b>
Andra långfristiga fordringar		4 592	4 292	4 300
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>4 592</b>	<b>4 292</b>	<b>4 300</b>
Uppskjuten skattefordran		7 776	1 406	1 699
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>159 714</b>	<b>144 767</b>	<b>149 109</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
Kundfordringar		20 155	13 689	10 063
Aktuella skattefordringar		9 993	3 918	5 990
Övriga kortfristiga fordringar		1 477	9 242	4 009
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 639	19 313	20 488
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	7	0	13 341	0
Kassa och bank		204 426	230 430	228 083
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>241 690</b>	<b>289 933</b>	<b>268 632</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>401 404</b>	<b>434 700</b>	<b>417 741</b>

**KONCERNENS BALANSRÄKNING -  
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2018/19**

Belopp i TSEK	Not	28/2 2019	28/2 2018	31/8 2018
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
Aktiekapital		684	684	684
Övrigt externt kapital		281 041	281 069	281 041
Reserver		-1 261	-2 319	-1 883
Balanserad vinst inklusive periodens totalresultat		54 249	63 167	64 338
<b>Summa eget kapital</b>		<b>334 712</b>	<b>342 602</b>	<b>344 179</b>
Uppskjutna skatteskulder		17 873	19 199	17 925
Övriga långfristiga skulder		7 778	35 000	15 556
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>25 651</b>	<b>54 199</b>	<b>33 481</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder		11 518	13 079	5 047
Aktuell skatteskuld		91	85	1 041
Kortfristiga banklån		15 556	0	15 556
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	5	10 621	20 851	15 483
Övriga kortfristiga skulder		3 255	3 884	2 954
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>41 041</b>	<b>37 899</b>	<b>40 081</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>401 404</b>	<b>434 700</b>	<b>417 741</b>

Belopp i TSEK	Noter	Dec-Feb 18/19	Dec-Feb 17/18	Sep-Feb 18/19	Sep-Feb 17/18	FY 17/18
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>						
Resultat före finansiella poster		-8 723	-18 716	-13 358	-57 389	-66 883
Avskrivningar och nedskrivningar		5 914	6 727	11 779	12 283	26 539
Erhållen ränta		0	137	0	412	3 239
Erlagd ränta		-113	-52	-270	-79	-1 587
Betalda inkomstskatter		-3 156	-1 659	-3 156	-3 235	-5 916
Övriga justering för poster som inte ingår i kassaflödet		0	0	0	31 405	31 405
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>		<b>-6 078</b>	<b>-13 563</b>	<b>-5 005</b>	<b>-16 603</b>	<b>-13 202</b>
Förändring kortfristiga rörelsefordringar		3 297	7 242	9 789	5 091	6 122
Förändring kortfristiga rörelseskulder		5 841	12 079	-5 896	11 347	4 547
<b>Summa förändring av rörelsekapital</b>		<b>9 138</b>	<b>19 321</b>	<b>3 894</b>	<b>16 438</b>	<b>10 668</b>
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>3 060</b>	<b>5 758</b>	<b>-1 112</b>	<b>-165</b>	<b>-2 534</b>
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>						
Investeringar i materiella tillgångar		-4 066	-172	-4 066	-221	-1 005
Balanserade utvecklingskostnader		-5 982	-6 486	-11 486	-10 249	-19 954
Investeringar i immateriella tillgångar		0	0	199	0	0
Förvärv av dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	4	0	-33 755	0	-110 821	-110 821
Förändring värdepappersinnehav		0	0	0	0	19 018
Förändring långfristiga fordringar		0	-558	-5	5 442	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-10 048</b>	<b>-40 971</b>	<b>-15 358</b>	<b>-115 849</b>	<b>-112 761</b>
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>						
Emission		0	191 717	0	271 735	271 707
Upptagna lån		0	0	0	35 000	35 000
Amortering långfristiga lån		-3 889	0	-7 778	0	-3 889
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-3 889</b>	<b>191 717</b>	<b>-7 778</b>	<b>306 735</b>	<b>302 818</b>
<b>Minskning/ökning likvida medel</b>						
Periodens kassaflöde		-10 878	156 504	-24 248	190 721	187 523
Kursdifferens i likvida medel		590	-923	590	-853	0
Likvida medel vid periodens början		214 713	74 848	228 083	40 561	40 561
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>		<b>204 426</b>	<b>230 429</b>	<b>204 426</b>	<b>230 429</b>	<b>228 083</b>

# KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2018/19

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2018</b>	<b>684</b>	<b>281 041</b>	<b>-1 883</b>	<b>64 338</b>	<b>344 179</b>
Periodens resultat				-10 089	-10 089
Valutakursdifferenser			623		623
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>623</b>	<b>-10 089</b>	<b>-9 467</b>
Övriga poster	0	0	0	0	0
<b>Utgående balans 28/2 2019</b>	<b>684</b>	<b>281 041</b>	<b>-1 261</b>	<b>54 248</b>	<b>334 712</b>

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2017</b>	<b>50</b>	<b>1 234</b>	<b>-3 840</b>	<b>101 463</b>	<b>98 907</b>
Periodens resultat				-29 561	-29 561
Valutakursdifferenser			1 522		1 522
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>1 522</b>	<b>-60 966</b>	<b>-59 445</b>
Ökning aktiekapital	450			-450	
Emissionskostnader				-8 284	-8 284
Emission	184	279 835			280 018
Emission Delinquent				31 405	31 405
<b>Utgående balans 28/2 2018</b>	<b>684</b>	<b>281 069</b>	<b>-2 319</b>	<b>63 168</b>	<b>342 602</b>



Belopp i TSEK	Dec-Feb 18/19	Dec-Feb 17/18	Sep-Feb 18/19	Sep-Feb 17/18	FY 17/18
<b>Rörelsens intäkter</b>					
Nettoomsättning	27 021	41 065	55 538	88 506	166 666
Övriga rörelseintäkter	4 025	370	6 632	665	6 786
<b>Summa rörelsens intäkter</b>	<b>31 046</b>	<b>41 435</b>	<b>62 171</b>	<b>89 171</b>	<b>173 452</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Försäljningskostnader	-9 510	-13 013	-18 415	-28 118	-51 863
Avkastningsdriven marknadsföring	-13 905	-19 405	-23 543	-37 025	-71 617
Övriga externa kostnader	-9 509	-12 697	-17 861	-21 387	-35 832
Personalkostnader	-15 057	-13 931	-29 771	-26 115	-53 869
<b>Summa rörelsens kostnader</b>	<b>-47 982</b>	<b>-59 045</b>	<b>-89 590</b>	<b>-112 645</b>	<b>-213 181</b>
<b>EBITDA</b>	<b>-16 935</b>	<b>-17 610</b>	<b>-27 420</b>	<b>-23 474</b>	<b>-39 729</b>
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	-344	-1 865	-566	-3 726	-813
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-17 280</b>	<b>-19 475</b>	<b>-27 985</b>	<b>-27 199</b>	<b>-45 038</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	0	88	0	88	421
Finansiella intäkter	49	9	49	76	224
Finansiella kostnader	-115	-38	-319	-49	-613
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>-66</b>	<b>58</b>	<b>-269</b>	<b>114</b>	<b>33</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-17 346</b>	<b>-19 417</b>	<b>-28 255</b>	<b>-27 085</b>	<b>-45 005</b>
Bokslutsdisposition	0	0	0	0	40 120
<b>Skatter</b>	<b>3 655</b>	<b>0</b>	<b>6 076</b>	<b>0</b>	<b>1 699</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>-13 691</b>	<b>-19 417</b>	<b>-22 179</b>	<b>-27 085</b>	<b>-3 186</b>

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

**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING -  
TILLGÅNGAR****2018/19**

Belopp i TSEK	28/2 2019	28/2 2018	31/8 2018
Intellektuella rättigheter	0	1 124	0
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>0</b>	<b>1 124</b>	<b>0</b>
Inventarier, verktyg och installationer	2 066	2 466	2 358
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>2 066</b>	<b>2 466</b>	<b>2 358</b>
Andelar i koncernföretag	181 983	150 528	181 933
Andra långfristiga fordringar	9 558	1 782	3 482
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>191 541</b>	<b>152 310</b>	<b>185 415</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>193 607</b>	<b>155 900</b>	<b>187 773</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	15 886	9 279	18 332
Övriga fordringar	1 217	2 018	1 224
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	5 206	13 991	15 343
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	13 091	0
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>22 308</b>	<b>38 379</b>	<b>34 899</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>157 770</b>	<b>197 389</b>	<b>181 305</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>373 686</b>	<b>391 668</b>	<b>403 977</b>

**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING -  
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2018/19**

Amounts in KSEK	28/2 2019	28/2 2018	31/8 2018
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	684	684	684
<b>Fritt eget kapital</b>			
Övrigt externt kapital	312 430	281 053	312 430
Balanserad vinst inklusive periodens resultat	14 533	12 813	36 712
<b>Summa eget kapital</b>	<b>327 647</b>	<b>294 550</b>	<b>349 826</b>
Periodiseringsfond	0	40 120	0
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>0</b>	<b>40 120</b>	<b>0</b>
Övriga långfristiga skulder	7 778	35 000	15 556
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>7 778</b>	<b>35 000</b>	<b>15 556</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	11 231	12 012	8 310
Skulder till koncernföretag	1 374	1 093	2 589
Övriga skulder	17 447	-303	17 866
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	8 209	9 196	9 831
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>38 261</b>	<b>21 998</b>	<b>38 595</b>
<b>SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL</b>	<b>373 686</b>	<b>391 668</b>	<b>403 977</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 skatt och andra personalrelaterade kostnader som kontor, som relaterar till spel i soft launch och live spel som inte hanteras i live ops. Soft launch är den sista utvecklingsfasen innan global lansering och sannolikheten för global lansering är då mycket hög. Live ops är då ett centralt team tar över ett moget spel och endast arbetar med innehåll och kampanjer, ingen utveckling sker och inga kostnader aktiveras. MAG har inte haft några nedskrivningar sedan bolaget blev publikt.
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store.
Avkastningsdriven marknadsföring	På engelska kallat Performance marketing, 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
Bidrag från spelen	Nettoomsättning minus plattformsavgifter (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 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 nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

## NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Belopp i TSEK	Dec-Feb 18/19	Dec-Feb 17/18	Sep-Feb 18/19	Sep-Feb 17/18	FY 17/18
Försäljning i spel	16 147	35 846	31 590	75 873	129 434
Annonsintäkter	24 941	22 817	49 784	35 737	86 824
Övrigt	77	275	158	318	612
<b>Totalt</b>	<b>41 165</b>	<b>58 938</b>	<b>81 532</b>	<b>111 928</b>	<b>216 870</b>

## NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-4 844	-10 758	-9 468	-22 764	-38 832
Serverkostnader	-3 969	-3 397	-7 677	-5 982	-16 833
Övriga försäljningskostnader	-1 640	-1 484	-3 384	-2 783	-6 078
<b>Totalt försäljningskostnader</b>	<b>-10 453</b>	<b>-15 639</b>	<b>-20 529</b>	<b>-31 529</b>	<b>-61 743</b>

## NOT 3: JUSTERAT EBITDA OCH RESULTAT FÖRE SKATT

<b>EBITDA</b>	<b>-2 809</b>	<b>-12 407</b>	<b>-1 579</b>	<b>-44 964</b>	<b>-40 343</b>
Kostnader relaterade till förvärv av Delinquent (not 6,8)	0	0	0	31 405	31 405
Noteringskostnader	0	4 609	0	7 239	7 239
Förvärvskostnader Feo Media AB	0	0	0	976	976
Omstruktureringskostnader	0	9 406	0	9 406	9 406
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>-2 809</b>	<b>1 608</b>	<b>-1 579</b>	<b>4 062</b>	<b>8 683</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-8 109</b>	<b>-19 553</b>	<b>-12 968</b>	<b>-57 908</b>	<b>-65 231</b>
Kostnader relaterade till förvärv av Delinquent (not 6,8)	0	0	0	31 405	31 405
Noteringskostnader	0	4 609	0	7 239	7 239
Förvärvskostnader Feo Media AB	0	0	0	976	976
Omstruktureringskostnader	0	0	0	0	9 406
<b>Justerat resultat före skatt</b>	<b>-8 109</b>	<b>-14 944</b>	<b>-12 968</b>	<b>-18 288</b>	<b>-16 205</b>



**NOT 4: FÖRVÄRV AV FEO MEDIA AB**

Den 7 november 2017 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 2017 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 under 2018 från escrow.

En förvärvsanalys presenteras nedan.

Belopp i TSEK	Slutgiltig förvärvsanalys
<b>Köpeskilling per 31 augusti 2018 (slutgiltig)</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 under det finansiella året 2017/18 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	Dec-Feb 18/19	Dec-Feb 17/18	Sep-Feb 18/19	Sep-Feb 17/18	FY 17/18
Lokalkostnader	0	-5 659	0	-5 659	-5 659
Personalkostnader	0	-3 747	0	-3 747	-3 747
<b>Total omstruktureringskostnader</b>	<b>0</b>	<b>-9 406</b>	<b>0</b>	<b>-9 406</b>	<b>-9 406</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	Dec-Feb 18/19	Dec-Feb 17/18	Sep-Feb 18/19	Sep-Feb 17/18	FY 17/18
Kostnader relaterade till förvärv av MAG Games Ltd	0	0	0	-31 405	-31 405
Kostnader hänförliga till IPO	0	-4 609	0	-7 239	-7 239
Kostnader hänförliga till förvärv FEO Media AB	0	0	0	-976	-976
Omstruktureringskostnader FEO Media AB	0	-5 659	0	-5 659	-5 659
Övriga externa kostnader	-9 725	-9 680	-18 490	-16 024	-31 767
<b>Totalt övriga externa kostnader</b>	<b>-9 725</b>	<b>-19 948</b>	<b>-18 490</b>	<b>-61 303</b>	<b>-77 046</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>28/2 2019</b>	<b>28/2 2018</b>	<b>31/8 2018</b>
Andra kortfristiga värdepapper (nivå 1) TSEK	0	13 282	0
<b>Summa tillgångar</b>	<b>0</b>	<b>13 282</b>	<b>0</b>

**NOT 8: TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE**

Som slutbetalning för köpet av Delinquent Interactive Ltd i juni 2015 så utgavs 714 175 aktier under november 2017. Emissionen gjordes till kvotvärde och resultateffekten av detta redovisas i resultaträkning, mer detaljer i not 6. 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>
Emitterade 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**