



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]
DELÅRSRAPPORT
SEP-FEB 2020/21

2020/21

DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 2020/21

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

MAG INTERACTIVE ÄR EN LEDANDE MOBILSPELSUTVECKLARE SOM FOKUSERAR PÅ SOCIALA CASUALSPEL. MED PASSIONERADE, KREATIVA TEAM OCH EN DATADRIVEN AFFÄRSMODELL, LEVERERAR MAG SPELUPPLEVELSER I VÄRLDSKLASS TILL MILJONTALS SPELARE VÄRLDEN ÖVER. MAG ÄR EXPERTER PÅ ORDSPEL OCH TRIVIA, MED EN KATALOG AV SPEL SOM NYA QUIZKAMPEN, WORDZEE, PRIMETIME, WORD BUBBLES, RUZZLE, WORD DOMINATION OCH WORDBRAIN, SOM TOTALT HAR LADDATS NED ÖVER 350 MILJONER GÅNGER. MAG HAR STUDIOS I STOCKHOLM OCH BRIGHTON OCH NOTERADES 2017 PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER GROWTH MARKET MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK WWW.MAGINTERACTIVE.COM

PERIODEN DEC 2020 TILL FEB 2021 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 72 606 TSEK (50 527 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 44 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 10 332 TSEK (5 059 TSEK)
- Justerad EBITDA för perioden var 12 365 TSEK (5 059 TSEK) (justerad EBITDA avser justerat jämförelsetal avseende förvävsrelaterade kostnader och sociala avgifter för omvärdering av optionsprogram)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 42 049 TSEK (31 990 TSEK), en ökning med 31 % jämfört med samma period föregående år
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 4,8 US cents (2,9 US cents), en ökning med 67 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,08 SEK/aktie (-0,16 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 21 950 TSEK (13 559 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 2,0 miljoner respektive 6,3 miljoner under kvartalet, en minskning med 2 % respektive 4 % jämfört med samma period föregående år

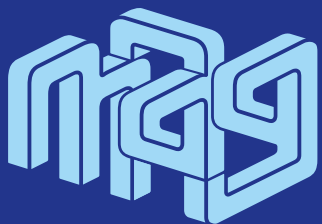
PERIODEN SEP 2020 TILL FEB 2021 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 135 556 TSEK (97 629 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 39 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 19 622 TSEK (10 089 TSEK)
- Justerad EBITDA för perioden var 21 655 TSEK (10 089 TSEK) (justerat EBITDA avser justerat jämförelsetal avseende förvävsrelaterade kostnader och sociala avgifter för omvärdering av optionsprogram)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 80 515 TSEK (63 363 TSEK), en ökning med 27 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under perioden var -0,08 SEK/aktie (-0,27 SEK/aktie)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2020 TILL FEB 2021

- Den 1 september 2020 betalades köpeskillingen för samtliga aktier i Sventertainment AB och bolaget blev ett fullägt dotterbolag
- Den 4 januari 2021 betalades köpeskillingen för samtliga aktier i Apprope AB och bolaget blev ett fullägt dotterbolag
- Den 28 februari 2021 inleddes teckningsoptionsprogrammet 2021/2024:3 som fastställdes på årsstämman 2021
- Den 1 mars 2021 startades ett nytt personaloptionsprogram
- Den 8 mars 2021 lanserades det nya live-trivia-läget *QuizDuel Live* i Nya Quizkampen på den tyska marknaden





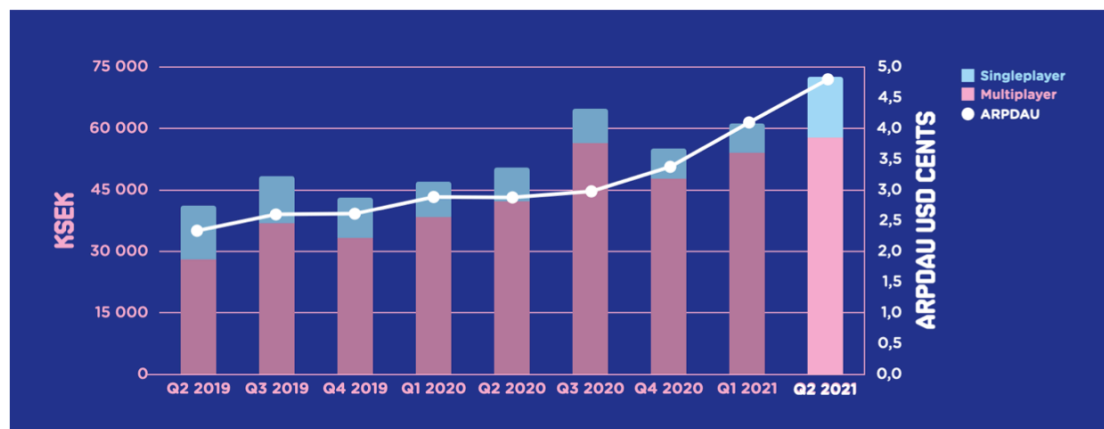
MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FORTSATT TILLVÄXT - DRIVET AV ARPDAU

2020/21

Omsättning och EBITDA växer tack vare förbättrad ARPDAU

Vi är väldigt stolta över att kunna konstatera att intäkterna i Q2 växte med 44% till 72,6 MSEK jämfört med samma period föregående år. Tillväxten drevs framför allt av fortsatta förbättringar av genomsnittsintäkten per daglig aktiv användare (ARPDAU).



Utveckling av intäkter och ARPDAU de senaste nio kvartalen

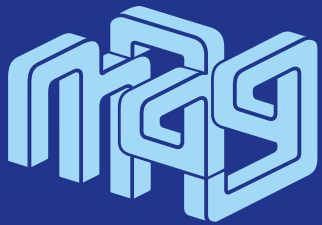
I Q2 var ARPDAU 4,8 cent vilket är 67% högre än samma period föregående år. Förbättringen kan främst härledas till en tillväxt i in-app-köp (IAP) - som i Q2 var 74% högre än för ett år sedan. Intäkterna, räknade i USD, var 64% högre än under Q2 förra året. EBITDA i Q2 nådde 10,3 MSEK vilket är mer än en fördubbling av resultatet jämfört med samma kvartal 2020. Under Q2 lyckades vi även att generera ett rekordhøgt spelbidrag på 42 MSEK vilket är 31% högre än samma period föregående år. Exkluderat intäkter från de förvärvade bolagen Approp och Primetime var tillväxttakten 23%.

Livesändningar i Tyskland

Som vi kommunicerade i Q1 planerade vi att ha livesändningar tillgängliga för samtliga spelare av Nya Quizkampen på den tyska marknaden vid ingången av det tredje kvartalet. Den 8 mars kunde vi stolt meddela att vi nått denna viktiga milstolpe i Nya Quizkampens historia med lanseringen av det nya spelläget *QuizDuel Live*. Monetisering av *QuizDuel Live* sker genom in-app-köp av så kallade livbojar samt genom sponsorintäkter från varumärken som vill synas i samband med livesändningarna. Vi har ett antal etablerade kommersiella samarbetspartners för livläget och kör nu regelbundet sponsrade sändningar på den tyska marknaden.

De marknader som är näst på tur med att få *QuizDuel Live* integrerat i Nya Quizkampen är Schweiz och Österrike som troligen kommer att öppnas upp under Q3. I dagsläget är vinsterna som erbjuds i *QuizDuel Live* livbojar och biljetter till *Arena*, men vi planerar för att kunna erbjuda vinstpotter i form av faktiska pengar, likt vinsterna i Primetime, inom ramen för Q3. Med detta på plats kommer vi att ta nästa steg med en aktiv marknadsföring av *QuizDuel Live* även utanför spelet för att nå ut till de miljontals tyskar som tidigare spelat Quizkampen.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FORTSATT TILLVÄXT - DRIVET AV ARPODAU

2020/21

Wordzee och Nya Quizkampen fortsätter att utvecklas i snabb takt

I Q2 lanserades ett nytt matchmaking-system i Wordzee som vi kallar "Games just for you" där spelare får förslag på motspelare med liknande spelmonster eller skicklighetsnivå. Detta har lett till en betydande ökning av antalet matcher mellan spelarna vilket förstärker de sociala kopplingar som vi strävar efter att skapa. Under senare delen av mars släpptes också den största uppdateringen av spelet sedan det lanserades med ett nytt, mer socialt format för Journeys-eventen och även ett omdesignat system för hantering av spelbrickor. Det nya systemet ger spelarna en tydligare känsla av framsteg i spelet och gör även att event som Journeys blir mer spännande att spela om många gånger vilket kan öka spelarengagemanget ytterligare.

Både dessa stora uppdateringar görs för att ytterligare stärka det långsiktiga engagemanget hos spelarna. Wordzee har en ARPODAU som är betydligt starkare än övriga MAG-spel och teamet kan därmed ägna större fokus åt långsiktigt spelarbeteende i sin strävan att bygga ytterligare en evergreen för MAG.

Nya Quizkampen-teamet jobbar för fullt på det som ska komma efter det att lanseringarna av *Arena* och *Live* nu är bakom oss. Det är mycket spännande på gång som spelarna kommer att kunna ta del av under de kommande månaderna och kvartalen. Resan för Nya Quizkampen har bara börjat.

En flygande start för Apprope

Under sina första två månader som del av MAG genererade Apprope drygt 7 MSEK i intäkter. Vi ser tydliga synergier redan nu vad gäller spelanalys och optimering av user acquisition när Appropes spel snabbt integrerats i MAGs centrala analysystem. Vi har förhoppningar om att ytterligare kunna växa deras största spel Word Mansion under 2021 i och med det fina samarbetet mellan våra team.

Ökade investeringar i user acquisition tack vare fler spel i growth-kategorin

Vi delar in vår spelportfölj i fyra kategorier: Evergreens (spel som långt efter lansering har stabil användarbas och betydande intäkter), catalog (spel som inte är under aktiv utveckling), new games (spel som ej lanserats) och growth. Det sistnämnda är spel där vi ser starkast tillväxtpotential och där vi väljer att lägga merparten av våra investeringar i user acquisition.

Under Q2 investerade vi i user acquisition för Wordzee, Nya Quizkampen, Word Domination och Word Mansion. Totalt investerades 22 MSEK, jämfört med 13,5 MSEK i Q2 förra året. Vår ambition är att fortsätta öka investeringar i user acquisition under Q3 - men som alltid är det beroende på marknadsförutsättningar och den förväntade ROI för kampanjerna som våra modeller indikerar. Vi arbetar fortsatt mot 180 dagars beräknad återbetalningstid i genomsnitt för våra spel.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FORTSATT TILLVÄXT - DRIVET AV ARPOAU

2020/21

Övergång till live ops frigör fler utvecklare för våra nya spelprojekt

Under 2021 kommer investeringar i vår live operations av evergreen-spel att öka baserat på de goda resultat vi har sett för live ops av WordBrain. Förutom WordBrain kommer live ops ta över ansvaret för Ruzzle och senare under året även evergreen-spelen från Appropes portfölj. I och med att Ruzzle nu övergår till live ops frigörs mer utvecklingskapacitet till våra nya spelprojekt. Det är en väldigt spännande tid för MAG nu när nya spelprojekt kommer in i en mognare fas och då behöver öka i teamstorlek för att göras redo för större marknadstester.

Effekter av covid

Förra året såg vi en betydande ökning av nedladdningar under mars och april, vilket ökade såväl antalet unika spelare som intäkter jämfört med ett normalt år. I år förväntar vi oss inte några liknande mönster i Q3 utan snarare något som mer liknar de senaste kvartalen med fortsatt stängda samhällen. Troligen kommer inte vardagen att återgå till det normala innan sommaren i någon av våra större marknader, men när det händer tror vi att det kan vara positivt för spel i vår kategori - givet att många spelar våra spel just i samband med pendling fram och tillbaka till jobbet.

Självklart kommer det att dröja ytterligare en tid innan vi kan återgå till ett normalt liv och vi tillämpar fortsatt vår "remote first"-policy som innebär att merparten av våra kollegor jobbar hemifrån i både Brighton och Stockholm. När vi nu varit i en covid-påverkad situation i ett år kan vi konstatera att produktivitet och teamhälsa befinner sig på en fortsatt bra nivå. Jag är väldigt stolt och tacksam över det sätt som alla på MAG tagit sig an den här situationen och vi kommer att komma ut stärkta på andra sidan av den här pandemin.

Resan fortsätter

När man ser tillbaka på de senaste åren kan vi se en stark och stadig utveckling i rätt riktning för MAG. Vi har lanserat bättre spel, drivit våra livespel mer effektivt och anställt personer i världsklass som kan hjälpa oss att bli ännu bättre. Tack vare lanseringen av *QuizDuel Live* kombinerat med de senaste uppdateringarna av Wordzee och potentialen vi ser framöver från Word Mansion finns det mycket att se fram emot när vi nu går in i Q3.

DANIEL HASSELBERG, CEO



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2020/21

		Dec 20-feb 21	Dec 19-feb 20	Förändring	Sep 20-feb 21	Sep 19-feb 20	Förändring	Helår 19/20
Nettoomsättning	TSEK	72 606	50 527	44 %	135 556	97 629	39 %	217 567
Valuta (USD)	SEK/USD	8,340	9,530	-12 %	8,540	9,570	-11 %	9,510
Nettoomsättning USD	TUSD	8 702	5 293	64 %	15 877	10 138	57 %	22 808
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	28 816	16 594	74 %	55 794	31 084	79 %	83 586
Annonsering	TSEK	43 790	33 872	29 %	79 761	65 957	21 %	133 390
User acquisition	TSEK	-21 950	-13 559	62 %	-38 369	-24 938	54 %	-72 774
Spelbidrag	TSEK	42 049	31 990	31 %	80 515	63 363	27 %	119 735
EBITDA	TSEK	10 332	5 059	104 %	19 622	10 089	94 %	21 157
EBITDA marginal ¹	%	14 %	10 %	4	14 %	10 %	4	10 %
Justerad EBITDA	TSEK	12 365	5 059	144 %	21 655	10 089	115 %	14 051
Justerad EBITDA marginal ¹	%	17 %	10 %	7	16 %	10 %	6	6 %
Rörelseresultat	TSEK	-1 835	-4 581	60 %	-4 024	-7 605	47 %	-16 611
Rörelseresultat marginal ¹	%	-3 %	-9 %	7	-3 %	-8 %	5	-8 %
Periodens resultat	TSEK	-1 995	-4 253	53 %	-2 180	-7 152	-70 %	-17 371
Periodens resultat per aktie	TSEK	-0,08	-0,16	53 %	-0,08	-0,27	-70 %	-0,66
Kassaflöde från den löpande verksamheten	TSEK	13 108	8 893	47 %	18 086	31 070	-42 %	37 874
Medelantal anställda		104	83	25 %	104	80	30 %	84
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner	2,01	2,04	-2 %	1,96	1,94	1 %	2,06
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner	6,30	6,59	-4 %	6,22	6,25	-1 %	6,78
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental	59	49	22 %	57	45	26 %	51
ARPPDAU	US \$ cent	4,82	2,89	67 %	4,47	2,89	55 %	3,03

¹ Årlig förändring anges i procentenheter



Innovativt ordspel med högst intjäning per användare

Wordzee är MAGs unika ordspel där spelarna utmanar varandra i att bilda ord av bokstavsbrickor som placeras på ett särskilt spelbräde. Den spelare som fyller hela brädet tar hem "Wordzee" och extra bonuspoäng. Spelet släpptes globalt i november 2019 och har visat starka nyckeltal sedan lansering.

Wordzee är en av MAGs starkaste tillväxtprodukter med högst genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) i portföljen. Den höga intjäningen beror på att spelmekaniken är centrerad kring möjligheten att byta ut bokstavsbrickor, vilket effektivt monetiseras genom att spelare kan göra in-app-köp för att utföra fler byten av brickor. ARPDau var fortsatt stark under kvartalet.

Personlig spelarmatchning lanseras för att öka spelarengagemanget

Under Q2 lanserades en ny typ av spelarmatchning "Games Just For You", som innebär att spelare får personliga förslag om nya motståndare som matchar deras spelstil eller delar deras genomsnittliga poäng. Denna nya typ av spelarmatchning har påverkat hur användare tillbringat sin tid i spelet - i mer klassiska dueller snarare än exempelvis snabbspel där spelaren möter en slumpmässig motståndare. Förändringarna i spelarbeteende är i linje med syftet med spelarmatchningen - att göra Wordzee till ett mer socialt spel som i längden ökar engagemanget hos spelarna. Även två nya säsongsbaserade "Journeys"-event släpptes under kvartalet, ett Jul- och ett Alla Hjärtans Dag-event, som båda bidrog till ökat spelarengagemang. Spelteamet fortsätter att optimera "Journeys"-eventen för att öka in-app-köp såväl som det långsiktiga engagemanget från spelarna.

Ökade investeringar i user acquisition

Tack vare utökade möjligheter för user acquisition förvärvade Wordzee många högkvalitativa användare under kvartalet. Detta bidrog till ökad intjäning och påverkade även ARPDau positivt, som stärktes gentemot Q1. MAG tror på ökad tillväxt för Wordzee och investeringarna i user acquisition fortsätter enligt bolagets ROI-modeller med målet att nå full återbetalning inom 180 dagar.

Fortsatt fokus på långsiktigt engagemang

Ett flertal optimeringar av spelmekaniken i Wordzee planeras att lanseras i Q3, med målet att stärka spelarnas långsiktiga engagemang. Efter kvartalets slut, i slutet av mars, släpptes ett nytt system för bokstavsbrickor, där kortpaket introduceras. Dessa kort innebär en ny typ av valuta och belöning i spelet. "Journeys"-eventen kommer även att fortsätta optimeras och en "daglig utmaning" introduceras. Den senare är en daglig uppgift som spelaren kan lösa, något som har haft positiv påverkan på det långsiktiga spelarengagemanget i WordBrain.



Betydande ökning av annonsintäkter i Nya Quizkampen

Nya Quizkampen lanserades globalt i maj 2020 och är arvtagare till det klassiska Quizkampen-spelet, där användare utmanar vänner och andra spelare världen över i frågesport. Nya Quizkampen introducerade det nya flerspelarläget *Arena*, där spelaren tävlar mot fyra andra personer för att klättra på topplistor.

I slutet av Q1 aktiverades annonser i Nya Quizkampen för de användare som tidigare varit Premium-spelare. Premium var en monetiseringsmodell i klassiska Quizkampen där användare betalade en engångssumma för att få en reklamfri upplevelse och i en övergångsfas visades inga annonser för merparten av dessa spelare i Nya Quizkampen. Detta resulterade, tillsammans med att majoriteten av spelarna migrerats från klassiska Quizkampen till Nya Quizkampen, i en avsevärd ökning i annonsintäkter i Q2 jämfört med Q1 och även samma period föregående år.

QuizDuel Live - spelläge med livesänd frågesport

QuizDuel Live är ett nytt spelläge, utformat tillsammans med Primetime, med livesänd frågesport i Nya Quizkampen för den tyska publiken. Spelläget testades under större delen av kvartalet för en begränsad publik med successiv uppskalning. Efter kvartalets slut, den 8 mars, lanserades *QuizDuel Live* på spelets största marknad, Tyskland.

QuizDuel Live sänds flera dagar i veckan och det är gratis för spelare att delta. Liveshowerna är cirka tio minuter långa, leds av en tysktalande programledare och spelare tävlar genom att svara på upp till 12 frågor i direktsändning. Spelare kan upp till fråga sju använda en så kallad livboj om de svarar fel för att fortsätta att spela. I dagsläget kan spelarna vinna livbojor eller biljetter för att kunna delta i spelläget *Arena*, men andra priser kommer också att läggas till i *QuizDuel Live* för att öka spelarengagemanget. Monetisering av livbojor har påbörjats och dessa nya in-app-köp har ökat allttjämt med att showen har skalats upp. Vinstpotter av faktiska pengar är också planerade att introduceras i *QuizDuel Live* under Q3.

QuizDuel Live monetiseras framför allt genom sponsorkampanjer, en finansieringsmodell som Primetime använder sedan tidigare och även ansvarar för i *QuizDuel Live*. Från och med mars opereras spelläget kommersiellt med ett flertal slutna sponsoravtal. Effekterna av dessa kommer kunna ses i nästkommande delårsrapport. Inom en snar framtid kommer spelläget göras tillgängligt även för de schweiziska och österrikiska marknaderna.

Fokus på nya spelfunktioner

Med migreringen och lanseringen av *QuizDuel Live* är Nya Quizkampen breddat som underhållningsplattform och har ökat möjligheterna för monetisering i framtiden. Med dessa viktiga projekt avklarade kan spelteamet fokusera framåt: på utveckling av nya, spännande spelfunktioner och optimering av befintliga, för att göra Nya Quizkampen till en ännu vassare triviaupplevelse.



OLIVE Quizduell

Apprope - en ny spelstudio i MAG-familjen

Apprope startades 2012 och är en svensk mobilspelsstudio som utvecklar spel främst inom ordkategorin. Företaget förvärvades av MAG i början av januari 2021 och bidrar därmed till innevarande kvartalssiffror med strax under två månader. Appropes spel har nått över 55 miljoner användare och flertalet av deras spel har rankat högt på topplistora i USA. Deras mest kända ordspel, Word Bubbles, har laddats ned över tio miljoner gånger, omsatt cirka 100 miljoner SEK och nått förstaplatsen i ordspelskategorin i drygt 50 länder.

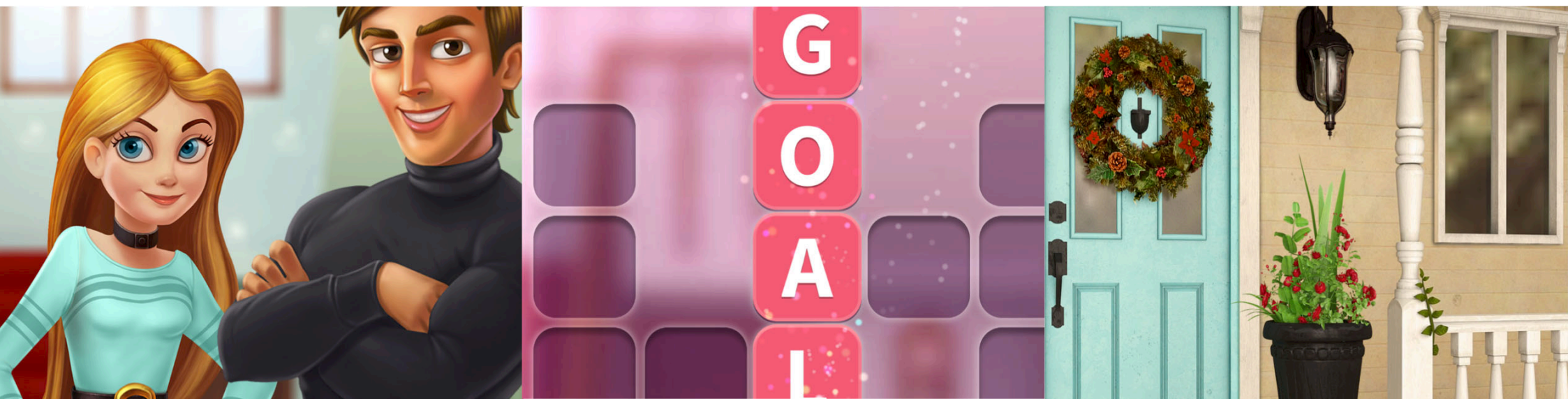
Under de första knappa två månader som Apprope varit en del av MAG har bolaget omsatt drygt sju miljoner SEK.

Word Mansion driver tillväxt

Under hösten 2020 lanserades ordpusselspelet Word Mansion på iOS och Android, och spelet har snabbt växt i både nedladdningar och omsättning. Word Mansion har en genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPPDAU) som ligger betydligt högre än för MAGs portfölj generellt.

Word Mansion är ett ordpusselspel och ramar in av ett interaktivt äventyr som kretsar kring renovering och dekoration. Spelet riktar sig mot en bred användarbas av casualspelare och dessa berättande så kallade metaspel med designmekanik har ökat i popularitet inom casualsegmentet de senaste åren. Genom förvärvet av Apprope skapar det fler möjligheter för MAG att förstå och öka tillväxten inom denna kategori av spel.

Apprope fokuserar på fortsatt utveckling av Word Mansion, som fortfarande är i en tillväxtfas, och även på utbyggnaden av den spelmotor spelet är byggt på. MAG ser potentialen i att återanvända Appropes spelmotor för att utveckla fler produkter inom denna kategori av pusseläventyrsspel. Bolaget ser också möjligheter i Appropes övriga katalog av spel genom att live operations-teamet - som driver alla MAGs livespel som inte är under aktiv utveckling - kan ta över driften och öka lönsamheten även för dessa produkter över tid.



MAGs taktiska ordspel når högst ARPDAU hittills

Word Domination är det smarta multiplayer-spelet där spelarna tävlar mot varandra i realtid i rafflande ordkamper. Motståndarna möts i fem omgångar där de samlar poäng genom att bokstavera ord på ett gemensamt bräde. Med så kallade boosterkort kan spelarna taktiskt spela ut tidsbegränsade fördelar. Word Domination släpptes globalt i maj 2018 har sedan dess placerats topp fem i ordspelskategorin i 140 länder och har laddats ned över tio miljoner gånger.

Den genomsnittliga intjäningen per dagligt aktiv spelare (ARPDAU) har ökat i Word Domination under de två senaste kvartalen. I Q2 nådde spelet sin högsta ARPDAU hittills och slog därmed det tidigare rekordet som sattes i Q1.

Superevent driver engagemang och intäkter

Under Q2 släpptes ett så kallat superevent, vilket var tre event kombinerat i ett: ett samlarevent, ett soloevent och ett "Stories"-event. "Stories" är en spelfunktion som introducerades i Q4 2019/2020 där spelare samlar pusselbitar från kända sagor för att låsa upp unika boosterkort. Detta kombinationsevent var populärt och ökade både spelarengagemanget och in-app-intäkter. Ett Alla Hjärtans Dag-event släpptes också under Q2. Dessa event adderar värde både genom att öka användarnas speltid och genom att öka de totala intäkterna. Den belöningstrappa som introducerades till eventen i Q1 - användare behöver spela fler gånger för att fullborda eventen - ökade även intjäningen på eventen. Ett nytt superevent planeras till påsk för att fortsätta att driva spelarengagemang och intäkter.

VIP-spelarna ökar i antal och värde

Word Domination introducerade i maj 2019 en prenumerationsmodell i spelet. Modellen innebär att en användare väljer att bli VIP-spelare för en månadskostnad och får då tillgång till exklusivt innehåll, fler belöningar och en reklamfri upplevelse. Prenumerationserbjudandet har optimerats, växt betydligt sedan dess introduktion och lockar nu en stadig ström av de mest långsiktiga engagerade spelarna varje månad.

Den grupp som har varit VIP-spelare över ett år fortsätter att växa och dessa spelare blir mer värdefulla för MAG ju längre de är prenumeranter. VIP-användarna fortsätter att vara de mest engagerade Word Domination-spelarna och har även högst ARPDAU. Prenumerationerna stod för 27% av in-app-intäkterna under Q2 och antalet prenumeranter ökade i Q2 jämfört med Q1.

The screenshot shows three tournament banners from the game Word Domination:

- CARROT EVENT:** Features a carrot icon, a count of 382, and a "See prizes" button. The event ends in 23h 59min.
- GOLD TOURNAMENT:** Features a gold shield icon with the number 3, a "TOP PRIZE" button, and a "Continue" button. The top prize is 2000 gold coins, 150 purple gems, and 1 booster card. The event ends in 23h 59min.
- FREE TOURNAMENT:** Features a "TOP PRIZE" button with a question mark, and a "100" gold coin icon. The top prize is 5000 gold coins, 300 purple gems, and 3 booster cards. The event ends in 23h 59min.

MAGs ordspelsklassiker fortsatt lönsam och stabil

Ruzzle är ett socialt ordspel där spelarna utmanas att hitta så många ord som möjligt från en viss uppsättning bokstäver inom två minuter. Spelet släpptes 2012 och har laddats ned över 60 miljoner gånger.

Ruzzle är en av MAGs viktiga evergreens. Eftersom inga marknadsföringskostnader tynger produkten har lönsamheten för spelet varit god i flera år. Tack vare den stora uppdatering av spelekonomin som lanserades sommaren 2020 har Ruzzle även ökat i både in-app- och annonsintäkter under flera kvartal i rad. De totala intäkterna ökade signifikant även i Q2 jämfört med samma kvartal föregående år.

Ruzzle är inne på sitt nionde levnadsår och visar fortsatt mycket stabila nyckeltal. Förutom de ökade intäkterna är antalet mycket engagerade spelare fortsatt högt och majoriteten av de aktiva spelarna har spelat i mer än ett år.

Förberedelser inför övergång till live operations

Under Q2 har den främsta utvecklingstiden getts åt förberedelser att flytta Ruzzle till live operations, det team som driver MAGs andra evergreenspel WordBrain. Bolaget har sett spel i live ops prestera starkt under lång tid, med ökat spelarengagemang, och kan därmed tryggt lämna över den fortsatta produktdriften av Ruzzle. Genom att flytta Ruzzle till live ops frigör bolaget flera utvecklare som kan arbeta på nya projekt samtidigt som spelet lämnas över i kompetenta händer.

De flesta optimeringarna i Ruzzle har under kvartalet därför syftat till att göra övergången från produkt till live ops så smidig som möjligt. Framför allt har Ruzzles prestanda uppdaterats för att spelet ska kunna drivas obehindrat av live ops i många år framöver med fortsatt lönsamhet. Live ops kommer att fortsätta att driva events och optimera spelet. MAG räknar med att Ruzzle övertas av live ops helt under Q3.



Primetime - ledande på livetrivia i Norden

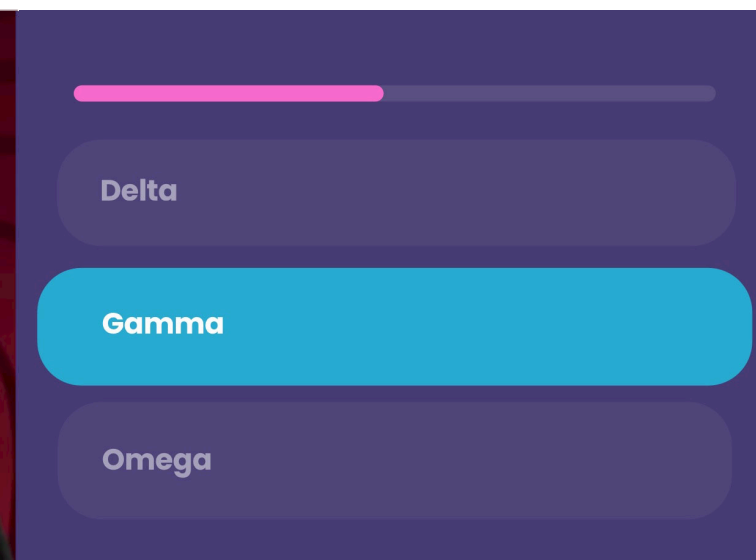
Primetime är en populär livefrågesportsapp som MAG förvärvade den 1 september 2020. Appen släpptes i Sverige 2018, har sedermera expanderat till Norge, Danmark, Finland och är nu den ledande aktören på livetrivia i Norden. Primetime livesänder quiz med en programledare sju dagar i veckan, där spelarna tävlar om en summa pengar genom att svara på upp till elva frågor i direktsändning.

Appen monetiseras genom sponsorkampanjer, en affärsmodell som skiljt sig från MAGs övriga portfölj. Denna modell har fungerat väl för Primetime som ökade sina intäkter signifikant mellan 2019 och 2020. Primetime har även en högre genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) än snittet för MAGs spel och en mycket stabil användarbas.

Lansering av livetrivia i Nya Quizkampen

Tillsammans med Quizkampen-teamet har Primetime utformat det nya liveläget *QuizDuel Live*, som lanserades i Nya Quizkampen till den tyska publiken efter kvartalets slut. Spelläget är likartat med Primetimes livesändningar och dessa liveshower sker även från Primetimes studio i Stockholm. Primetime ansvarar också för de sponsorkampanjer som drivs i *QuizDuel Live*.

Framöver kommer Primetime att fortsätta sitt täta samarbete med MAG kring sin egen app i Norden och med Quizkampen-teamet för att optimera *QuizDuel Live*, öka spelarengagemanget och sluta nya sponsoravtal.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN DEC 2020 TILL FEB 2021

2020/21

INTÄKTER

Koncernens intäkter för perioden var 81 332 TSEK (57 291 TSEK), en ökning med 42 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 72 606 TSEK (50 527 TSEK), en ökning på 44 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 8 060 TSEK (6 364 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt avskrivningar av dessa.

Koncernens nettoomsättning var främst hänförlig till spelen Nya Quizkampen, Wordzee, Word Domination, Ruzzle, WordBrain, Word Mansion och Primetime.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 71 000 TSEK (52 231 TSEK). Av dessa var 15 466 TSEK (11 087 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 21 950 TSEK (13 559 TSEK) kostnader för user acquisition, och 8 110 TSEK (6 236 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under årets andra kvartal är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelen Wordzee, Nya Quizkampen, Word Domination och Word Mansion.

Personalkostnader uppgick till 25 474 TSEK (21 349 TSEK) en ökning med 19 %.

EBITDA för perioden var 10 332 TSEK (5 059 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 12 167 TSEK (9 640 TSEK), varav 6 587 TSEK (5 756 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -1 835 TSEK (-4 581 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -2 330 TSEK (-5 136 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -1 995 TSEK (-4 253 TSEK).

Resultat per aktie var -0,08 SEK/aktie (-0,16 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,07 SEK/aktie (-0,16 SEK/aktie). Snitt antal aktier under perioden var 26 454 632 (26 321 393) och snitt antal aktier fullt utspätt var 27 614 148 (27 317 067).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 13 108 TSEK (8 893 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -53 050 TSEK (-89 992 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -12 232 TSEK (-5 264 TSEK).

INTÄKTER

Koncernens intäkter för perioden var 155 263 TSEK (111 660 TSEK), en ökning med 39 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 135 556 TSEK (97 629 TSEK), en ökning på 39 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 18 200 TSEK (13 875 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av dessa.

Koncernens nettoomsättning var främst hänförlig till spelen Wordzee, Nya Quizkampen, Word Domination, Ruzzle, WordBrain, Primetime, och Word Mansion.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 135 641 TSEK (101 571 TSEK). Av dessa var 30 815 TSEK (21 429 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 38 369 TSEK (24 938 TSEK) kostnader för user acquisition, och 16 592 TSEK (14 119 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 49 864 TSEK (41 085 TSEK) en ökning med 21 %. Medelantalet anställda under perioden var 104 (80) en ökning med 30 %.

EBITDA för perioden var 19 622 TSEK (10 089 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 23 647 TSEK (17 694 TSEK), varav 12 924 TSEK (11 359 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -4 024 TSEK (-7 605 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -4 811 TSEK (-9 691 TSEK).

JUSTERAD EBITDA (NOT 4)

Justerad EBITDA för perioden var 21 655 TSEK (10 089 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -2 180 TSEK (-7 152 TSEK).

Resultat per aktie var -0,08 SEK/aktie (-0,27 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,08 SEK/aktie (-0,26 SEK/aktie).

Snitt antal aktier under perioden var 26 454 632 (26 321 393) och snitt antal aktier fullt utspätt var 27 614 148 (27 168 859).

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN DEC 2020 TILL FEB 2021

2020/21

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 62 048 TSEK (36 681 TSEK), en ökning med 69 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 63 926 TSEK (52 465 TSEK).

Av dessa var 13 556 TSEK (10 813 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 17 440 TSEK (13 558 TSEK) och 13 530 TSEK (7 977 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 19 401 TSEK (20 116 TSEK) en minskning med 4 %.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 4 872 TSEK (449 TSEK). De ökade avskrivningarna avser avskrivning av goodwill och intellektuella rättigheter som uppstod i samband med fusion av dotterbolaget FEO Media AB.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -5 945 TSEK (-12 281 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -5 457 TSEK (-11 683 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2020 TILL FEB 2021

2020/21

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 121 197 TSEK (69 295 TSEK), en ökning med 75 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 127 454 TSEK (100 826 TSEK).

Av dessa kostnader är 27 626 TSEK (20 950 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. Kostnader för user acquisition uppgick till 33 858 TSEK (24 937 TSEK) och 27 761 TSEK (16 559 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 38 209 TSEK (38 379 TSEK) en minskning med 0 %.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 9 740 TSEK (900 TSEK). De ökade avskrivningarna avser avskrivning av goodwill och intellektuella rättigheter som uppstod i samband med fusion av dotterbolaget FEO Media AB.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -14 247 TSEK (-24 389 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -12 574 TSEK (-22 135 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2020/21

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 271 287 TSEK (142 249 TSEK), varav 160 618 TSEK (77 785 TSEK) avser goodwill och 110 669 TSEK (64 463 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 75 827 TSEK (106 372 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 313 622 TSEK (324 530 TSEK), motsvarande 11,9 SEK/aktie (12,3 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 66,2 % (75,5 %).

Koncernen har räntebärande skulder på 50 154 TSEK (64 464 TSEK) varav 101 TSEK avser lån till finansiella institut och resterande avser finansiell leasing.

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 66 271 TSEK (102 798 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 268 399 TSEK (328 757 TSEK).



FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

Koncernens nettoomsättning fördelar sig i huvudsak mellan försäljning i spel (så kallade in-app-köp, 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 28 816 TSEK (16 594 TSEK), en ökning med 74 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 43 790 TSEK (33 872 TSEK), en ökning med 29 % jämfört med samma period föregående år.

SPELBIDRAG

Spelen som marknadsförs av MAG Interactive kostar olika mycket i distributionskostnad (försäljningskostnader) samt marknadsföringskostnad (avkastningsdriven marknadsföring), inte minst kopplat till vilken fas spelen är i. Därför redovisar koncernen det totala spelbidraget enligt följande modell: nettoomsättning 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 42 049 TSEK (31 990 TSEK), en ökning med 31 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Försäljningen i spel driver tillväxten av intäkter. Spelbidraget har ökat med 31% jämfört med föregående år som en följd av stärkt monetisering av samtliga spel och trots högre marknadsföringskostnader i kvartalet.



ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

DAU för perioden var 2,0 miljoner (2,0 miljoner), en minskning med 2 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 6,3 miljoner (6,6 miljoner), en minskning med 4 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 59,4 tusen (48,7 tusen), en ökning med 22 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 4,8 US \$ cent (2,9 US \$ cent), en ökning med 67 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU och MAU ligger på en något minskad nivå. Ökningen i MUP härrör främst till spelet Wordzee och den starkare in-app-monetiseringen som vi ser där. Ökningen i ARPDau är en följd av stärkt monetisering i portföljen som helhet, och till spelet Wordzee, som har en starkare intäkt per spelare än portföljens snitt, i kombination med sin växande spelarbas. Därtill bidrar migreringen av användare från gamla till Nya Quizkampen till utvecklingen av ARPDau.

MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 66 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det tio dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 20 anställda. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda. Sventertainment AB, utgivare av appen och spelet Primetime, är en dotterkoncern med sex bolag, som förvärvades under det första kvartalet 2020/21 och har 14 anställda. Apprope AB, bedriver utveckling av mobilspel med fokus på spel inom ordkategorin och står bland annat bakom mobilspelet Word Mansion. Apprope AB förvärvades under det andra kvartalet 2020/21 och har två anställda.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernredovisningen för MAG Interactive AB-koncernen ("MAG Interactive") har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU samt RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt Årsredovisningslagen. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering, årsredovisningslagen, och RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner. Moderbolagets redovisning är upprättad enligt Årsredovisningslagen och Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för Juridiska personer. Tillämpningen av RFR 2 innebär att moderbolaget i delårsrapporten för den juridiska personen tillämpar samtliga av EU antagna IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen, tryggandelagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. För en utförligare beskrivning av de redovisningsprinciper som tillämpas för koncernen och moderbolaget i denna delårsrapport, se not 2 i årsredovisningen för 2019/2020.



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 2019/20 för mer information om bolagets risker och osäkerhetsfaktorer.

VALUTAEFFEKTER

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

CERTIFIED ADVISER

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

MEDARBETARE

Under kvartalet var snitt antal anställda 104 jämfört med 83 samma period föregående år.

KONTAKT

Ytterligare information finns på bolagets hemsida maginteractive.se/investor-relations

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se

Magnus Wiklander, CFO, på magnus.wiklander@maginteractive.se

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A
113 60 Stockholm
Sverige

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3 september 2020 – maj 2021

30 juni 2021

Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2020 – augusti 2021

20 oktober 2021

GRANSKNING

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

TWITCH STREAM

Den 31 mars 2021 kl 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här www.twitch.com/maginteractive

Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på Twitter under dagen, skriv till @d_hasselberg eller @maginteractive.

Mer information finns på maginteractive.se/investors

FRAMÅTBlickANDE UttALANDEN

Vissa formuleringar kan vara, eller tolkas vara, prognoser om framtiden. I de fall sådana uttalanden görs har MAG Interactives ledning och styrelse bedömt antaganden bakom dessa uttalanden som rimliga. Det finns dock risker med alla framåtblickande uttalanden och det verkliga utfallet avseende omvärld och bolaget kan avvika avsevärt från det som sagts. Det som sägs av framåtblickande karaktär görs så i ljuset av den information som bolaget har vid tidpunkten för uttalandet och bolaget ikläder sig ingen skyldighet att uppdatera sådana uttalanden om det vid senare tidpunkt inkommer ny information som på något sätt ändrar förutsättningarna för uttalandet.

STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 31 mars 2021

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

ANDRAS VAJLOK
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

TEEMU HUUHTANEN
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Dec 20-feb 21	Dec 19-feb 20	Sep 20-feb 21	Sep 19-feb 20	Helår 19/20
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1	72 606	50 527	135 556	97 629	217 567
Aktiverat arbete för egen räkning		8 060	6 364	18 200	13 875	28 099
Övriga intäkter		667	399	1 507	156	2 046
Summa		81 332	57 291	155 263	111 660	247 711
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-15 466	-11 087	-30 815	-21 429	-51 129
User acquisition		-21 950	-13 559	-38 369	-24 938	-72 774
Övriga externa rörelsekostnader		-8 110	-6 236	-16 592	-14 119	-28 791
Personalkostnader		-25 474	-21 349	-49 864	-41 085	-73 860
Summa Rörelsens kostnader		-71 000	-52 231	-135 641	-101 571	-226 554
EBITDA		10 332	5 059	19 622	10 089	21 157
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	3	-12 167	-9 640	-23 647	-17 694	-37 768
Rörelseresultat (EBIT)		-1 835	-4 581	-4 024	-7 605	-16 611
Finansiella poster						
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	-64	0	-64	-663
Övr ränteutäkter och liknande		146	-211	152	-1 068	729
Övr räntekostnader och liknande		-641	-280	-939	-954	-6 090
Summa finansiella poster		-495	-555	-787	-2 086	-6 025
Resultat efter finansiella poster		-2 330	-5 136	-4 811	-9 691	-22 636
Skatter		335	883	2 631	2 540	5 265
Periodens resultat		-1 995	-4 253	-2 180	-7 152	-17 371
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		869	-49	293	519	-659
Summa totalresultat för perioden		-1 126	-4 301	-1 887	-6 633	-18 029

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,08	-0,16	-0,08	-0,27	-0,66
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,07	-0,16	-0,08	-0,26	-0,63
Snitt antal aktier under perioden	26 454 632	26 321 393	26 454 632	26 321 393	26 343 600
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt	27 614 148	27 317 067	27 614 148	27 168 859	27 530 821
Antal aktier vid periodens slut	26 454 632	26 321 393	26 454 632	26 321 393	26 454 632
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt	27 879 095	27 317 067	27 879 095	27 317 067	27 614 148

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2020/21

Belopp i TSEK	Not	28/2 2021	28/2 2020	31/8 2020
TILLGÅNGAR				
Goodwill	5, 6	160 618	77 785	77 153
Övriga immateriella tillgångar	5, 6	110 669	64 463	64 690
Summa immateriella tillgångar		271 287	142 249	141 843
Nyttjanderätter		48 136	55 777	52 751
Inventarier, verktyg och installationer		9 545	6 558	8 438
Summa materiella anläggningstillgångar		57 681	62 335	61 190
Andra långfristiga fordringar		4 098	4 078	4 052
Uppskjuten skattefordran		8 695	3 343	5 841
Summa finansiella anläggningstillgångar		12 793	7 421	9 893
Summa anläggningstillgångar		341 761	212 004	212 926
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		38 103	24 629	23 015
Aktuella skattefordringar		9 015	1 948	1 075
Övriga kortfristiga fordringar		2 446	860	979
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		6 327	3 929	13 360
Andra kortfristiga värdepappersinnehav		0	79 936	0
Likvida medel		75 827	106 372	160 630
Summa omsättningstillgångar		131 718	217 672	199 059
SUMMA TILLGÅNGAR		473 479	429 677	411 985

KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2020/21

Belopp i TSEK	Not	28/2 2021	28/2 2020	31/8 2020
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	684	687
Övrigt externt kapital		283 844	281 474	282 176
Reserver		-1 948	-1 064	-2 241
Balanserad vinst inklusive periodens totalresultat		31 038	43 436	33 218
Summa eget kapital		313 622	324 530	313 840
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		22 798	13 279	13 326
Långfristiga leaseskulder		40 793	47 052	45 239
Långfristiga banklån		101	0	0
Övriga långfristiga skulder	5, 6	43 739	0	0
Summa långfristiga skulder		107 431	60 331	58 565
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		16 316	11 906	11 919
Aktuell skatteskuld		87	385	86
Kortfristiga banklån		71	7 778	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		15 467	11 455	15 119
Kortfristiga leaseskulder		9 260	9 634	9 107
Övriga kortfristiga skulder		11 224	3 657	3 349
Summa kortfristiga skulder		52 425	44 815	39 581
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		473 479	429 677	411 985

Belopp i TSEK	Not	Dec 20-feb 21	Dec 19-feb 20	Sep 20-feb 21	Sep 19-feb 20	Helår 19/20
Den löpande verksamheten						
Resultat före finansiella poster		-1 835	-4 581	-4 024	-7 605	-16 611
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		101	128	201	255	457
Avskrivningar och nedskrivningar	3	12 167	9 303	23 647	17 693	37 768
Erhållen ränta		0	-101	5	452	729
Erlagd ränta		-327	-85	-666	-755	-1 541
Betalda inkomstskatter		-2 610	-340	1 310	9 794	10 656
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		7 496	4 324	20 472	19 834	31 458
Ökning/minskning av rörelsefordringar		2 973	-1 584	-827	1 971	-6 153
Ökning/minskning av rörelseskulder		2 639	6 153	-1 559	9 264	12 569
Förändring av rörelsekapital		5 612	4 569	-2 386	11 235	6 416
Kassaflöde från den löpande verksamheten		13 108	8 893	18 086	31 070	37 874
Investeringsverksamheten						
Balanserade utvecklingskostnader		-8 060	-6 364	-18 200	-13 875	-28 099
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-552	-1 645	-2 367	-1 698	-5 102
Förvärv av dotterföretag		-44 439	0	-63 091	0	0
Ökning/minskning av finansiella placeringar		0	-1 983	0	-1 985	-2 641
Förändring värdepappersinnehav		0	-80 000	0	-80 000	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-53 050	-89 992	-83 657	-97 557	-35 842
Finansieringsverksamheten						
Teckningsoptioner		1 468	0	1 468	0	504
Amortering av lån		-13 700	-5 264	-20 286	-10 467	-22 428
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-12 232	-5 264	-18 818	-10 467	-21 924
Ökning/minskning likvida medel						
Periodens kassaflöde		-52 174	-86 363	-84 390	-76 954	-19 892
Kursdifferenser		-722	-308	-414	-1 711	-4 549
Likvida medel vid periodens början		128 723	193 043	160 630	185 037	185 071
Likvida medel vid periodens slut		75 827	106 372	75 827	106 372	160 630

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2020/21

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2020	687	282 176	-2 241	33 218	313 840
Periodens resultat				-2 180	-2 180
Valutakursdifferens			293		293
Summa totalresultatet			293	-2 180	-1 887
Optionsprogram	1	1 668			1 669
Utgående balans 28/2 2021	688	283 844	-1 948	31 038	313 622

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2019	684	281 219	-1 583	50 588	330 908
Periodens resultat				-7 152	-7 152
Valutakursdifferens			519		519
Summa totalresultatet			519	-7 152	-6 633
Optionsprogram		255			255
Utgående balans 28/2 2020	684	281 474	-1 064	43 437	324 530

Belopp i TSEK	Not	Dec 20-feb 21	Dec 19-feb 20	Sep 20-feb 21	Sep 19-feb 20	Helår 19/20
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning		62 048	36 681	121 197	69 295	217 566
Övriga rörelseintäkter		804	3 951	1 749	8 040	2 046
Summa rörelsens intäkter		62 852	40 632	122 947	77 336	219 612
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader		-13 556	-10 813	-27 626	-20 950	-51 168
User acquisition		-17 440	-13 558	-33 858	-24 937	-72 774
Övriga externa kostnader		-13 530	-7 977	-27 761	-16 559	-35 568
Personalkostnader		-19 401	-20 116	-38 209	-38 379	-74 511
Summa rörelsens kostnader		-63 926	-52 465	-127 454	-100 826	-234 022
EBITDA		-1 074	-11 832	-4 507	-23 490	-14 410
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	3	-4 872	-449	-9 740	-900	-20 575
Rörelseresultat		-5 945	-12 281	-14 247	-24 389	-34 985
Finansiella poster						
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga		0	0	0	0	-663
Finansiella intäkter		0	189	5	452	1 265
Finansiella kostnader		-145	-406	-103	-868	-5 403
Summa finansiella poster		-145	-216	-99	-416	-4 802
Resultat efter finansiella poster		-6 090	-12 497	-14 346	-24 805	-39 786
Skatter		633	815	1 772	2 671	5 944
Periodens resultat		-5 457	-11 683	-12 574	-22 135	-33 843

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

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING TILLGÅNGAR

2020/21

Belopp i TSEK	Not	28/2 2021	28/2 2020	31/8 2020
TILLGÅNGAR				
Goodwill		23 883	0	30 707
Övriga immateriella tillgångar		25 380	0	27 260
Summa immateriella anläggningstillgångar		49 263	0	57 967
Inventarier, verktyg och installationer		6 583	3 204	5 579
Summa materiella anläggningstillgångar		6 583	3 204	5 579
Andelar i koncernföretag		176 151	181 983	47 252
Andra långfristiga fordringar		10 992	7 108	9 607
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		173	123	136
Summa finansiella anläggningstillgångar		187 316	189 214	56 995
Summa anläggningstillgångar		243 161	192 418	120 541
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		28 601	16 430	23 015
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		69	1 717	0
Övriga fordringar		11 387	513	2 410
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 516	3 782	13 213
Andra kortfristiga värdepappersinnehav		0	80 000	0
Summa omsättningstillgångar		45 572	102 442	38 638
Likvida medel		66 271	102 798	156 668
SUMMA TILLGÅNGAR		355 005	397 658	315 847

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2020/21

Belopp i TSEK	Not	28/2 2021	28/2 2020	31/8 2020
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital		688	684	687
Fritt eget kapital				
Övrigt externt kapital		315 233	312 863	313 565
Balanserad vinst inklusive periodens resultat		-47 523	15 210	-34 949
Summa eget kapital		268 399	328 757	279 304
Avsättningar				
Uppskjuten skatteskuld		5 228	0	5 616
Övriga avsättningar		43 739	0	0
Summa avsättningar		48 967	0	5 616
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		13 509	11 407	11 702
Skulder till koncernföretag		1 761	38 143	2 845
Kortfristiga banklån		0	7 778	0
Övriga skulder		9 261	1 562	3 140
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		13 107	10 011	13 241
Summa kortfristiga skulder		37 638	68 901	30 928
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL		355 005	397 658	315 847

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, till spel i mjuklansering och live spel. Mjuklansering är den sista utvecklingsfasen innan global lansering och sannolikheten för global lansering är då mycket hög.
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store. Prenumerationer som löpt mer än 12 månader har en reducerad avgift på 15%, och det gäller både för Google och Apple.
User acquisition	Är all marknadsföring med direkt koppling till något spel med mätbar effekt samt med avkastningskrav. Ett vanligt avkastningskrav är att investeringen skall vara betald inom 6 eller 9 månader, men även längre tider kan förekomma för spel med stark retention.
Spelbidrag	Nettoomsättning 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 Payers under perioden är totala antalet spelare som gör ett eller flera köp i ett spel. Räknas som summan av de enskilda spelens MUP. Värdet är ett snitt över periodens månader.
ARPDau	Medelvärde av den dagliga nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

Dec 20-feb 21 Dec 19-feb 20 Sep 20-feb 21 Sep 19-feb 20 Helår 19/20

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	28 816	16 594	55 794	31 084	83 586
Annonsintäkter	43 790	33 872	79 761	65 957	133 390
Övrigt	0	61	1	588	591
Totalt	72 606	50 527	135 556	97 629	217 567

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-8 607	-4 978	-16 672	-9 328	-25 058
Serverkostnader	-4 227	-4 092	-9 093	-7 757	-17 868
Övriga försäljningskostnader	-2 633	-2 017	-5 050	-4 345	-8 202
Totalt försäljningskostnader	-15 467	-11 087	-30 815	-21 430	-51 128

Dec 20-feb 21 Dec 19-feb 20 Sep 20-feb 21 Sep 19-feb 20 Helår 19/20

Belopp i TSEK

NOT 3: AVSKRIVNING OCH UTRANGERING

Koncern

Nyttjanderätter	-2 422	-2 172	-4 843	-3 598	-8 464
Inventarier, verktyg och installationer	-802	-435	-1 583	-856	-2 069
Intellektuella rättigheter	-2 357	-940	-4 297	-1 880	-3 759
Aktiverat arbete för egen räkning	-6 587	-5 756	-12 924	-11 359	-23 476
Övrigt	0	-338	0	0	0
Totalt	-12 167	-9 640	-23 647	-17 694	-37 768

Moder

Goodwill	-3 412	0	-6 824	0	-13 647
Inventarier, verktyg och installationer	-520	-181	-1 036	-362	-1 076
Intellektuella rättigheter	-940	0	-1 880	0	-3 759
Koncernrelaterade avskrivningar	0	-268	0	-537	-2 092
Totalt	-4 872	-449	-9 740	-900	-20 575

NOT 4: JUSTERAD EBITDA OCH EBIT

Forskning och utvecklingsavdrag	0	0	0	0	-7 621
Förvävsrelaterade kostnader	525	0	525	0	515
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram. Detta är bolagets skatteeffekt på optionsprogram om de skulle löpt ut den 28/2. Återstående löptid på utestående program är 1 och 2 år	1 508	0	1 508	0	0
Totala justeringsposter	2 033	0	2 033	0	-7 106
EBITDA	10 332	5 059	19 622	10 089	21 157
Justerat EBITDA	12 365	5 059	21 655	10 089	14 051
EBIT	-1 835	-4 581	-4 024	-7 605	-16 611
Justerad EBIT	198	-4 581	-1 991	-7 605	-23 717

NOT 5: FÖRVÄRV AV APPROPE

I januari 2021 förvärvade MAG Interactive AB (publ) 100 % av aktierna i Apprope AB (org.nr 556899-3967) och bolaget blev därmed ett fullägt dotterbolag. Apprope är en svensk mobilspelsstudio som bland annat har utvecklat casualspelen Word Mansion och Word Bubbles.

Betalningen av förvärvet skedde kontant och finansierades genom existerande likvida medel. Den initiala köpeskillingen för förvärvet uppgick till 50 MSEK samt med en tilläggsköpeskillning motsvarande högst 50 MSEK. Apprope konsolideras i MAGs finansiella rapporter från och med 4 januari 2021.

Nedan följer köpeskillning av förvärvet:

TSEK

Köpeskillning

Likvida medel	50 000
Tilläggsköpeskillning	17 402
Summa köpeskillning	67 402

Preliminär förvärvsanalys

En preliminär förvärvsanalys av Apprope redovisas nedan. Analysen är preliminär på grund av att den villkorade köpeskillingen är beräknad baserat på en prognostiserad EBIT-utveckling.

TSEK

Materiella anläggningstillgångar	11
Långfristiga fordringar	7
Kortfristiga fordringar exklusive likvida medel	6 670
Likvida medel	9 361
Långfristiga skulder	-10 990
Kortfristiga skulder	-5 001
Summa förvärvade nettotillgångar exklusive koncernmässiga övervärden	58
Intellektuella rättigheter	25 000
Uppskjuten skatt	-5 150
Goodwill	47 494
Summa förvärvade nettotillgångar inklusive koncernmässiga övervärden	67 402

Goodwill är hänförlig till synergieffekter mellan bolagen samt mobilspelet Word Mansion.

NOT 6: FÖRVÄRV AV SVENTERTAINMENT KONCERNEN

I september 2020 förvärvade MAG Interactive AB (publ) 100 % av aktierna i Sventertainment AB (org.nr 559155-8464) och bolaget blev därmed ett fullägt dotterbolag. Sventertainment AB är utvecklaren bakom den framgångsrika frågesportsappen Primetime, som livesänder frågesport sju dagar i veckan.

Betalningen av förvärvet skedde kontant och finansierades genom existerande likvida medel. Den initiala köpeskillingen för förvärvet uppgick till 20 MSEK samt med en tilläggsköpeskillning motsvarande högst 80 MSEK. Utöver det ingick det ytterligare 4 MSEK för betalning av nettotillgångar. Sventertainment konsolideras i MAGs finansiella rapporter från och med 1 september 2020.

Nedan följer köpeskillning av förvärvet:

TSEK

Köpeskillning

Likvida medel	24 407
Tilläggsköpeskillning	32 250
Summa köpeskillning	56 657

Preliminär förvärvsanalys

En preliminär förvärvsanalys av Sventertainment redovisas nedan. Analysen är preliminär på grund av att den villkorade köpeskillingen är beräknad baserat på en prognostiserad EBIT-utveckling.

TSEK

Materiella anläggningstillgångar	492
Kortfristiga fordringar exklusive likvida medel	2 222
Likvida medel	5 754
Långfristiga skulder	-208
Kortfristiga skulder	-3 265
Summa förvärvade nettotillgångar exklusive koncernmässiga övervärden	4 994
Intellektuella rättigheter	20 000
Uppskjuten skatt	-4 120
Goodwill	35 782
Summa förvärvade nettotillgångar inklusive koncernmässiga övervärden	56 657

Goodwill är hänförlig till synergieffekter mellan bolagen samt global expansion.

NOT 6: FÖRVÄRV AV SVENTERTAINMENT KONCERNEN

Sventertainment koncernen består utav följande bolag:

Bolagsnamn	Organisations nummer
Sventertainment AB	559155-8464
Sventertainment Sverige AB	559193-4822
Sventertainment Danmark ApS	40274642
Sventertainment Suomi Oy	2984460-2
Sventertainment Norge AS	922877246
Sventertainmen Poland Sp. z o. o.	0000780125

NOT 7: KPI:ER FRÅN FÖRVÄRV

Organisk och förvärvad tillväxt	Enhet	Förvärv efter Q2 2020	MAG Interactive koncernen exkl förvärv	MAG Interactive koncernen totalt
Nettoomsättning Q2 20/21	TSEK	10 567	62 039	72 606
Nettoomsättning Q2 19/20	TSEK	0	50 527	50 527
Tillväxt			23 %	44 %

KPIer för nya förvärv under Q2	Enhet	Apprope (Från 4 januari 2021)	MAG Interactive koncernen exkl Apprope	MAG Interactive koncernen totalt
DAU	Miljoner	0,09	1,92	2,01
MAU	Miljoner	0,32	5,98	6,30
ARPDau	US \$ cent	11,06	4,53	4,82
MUP	Tusental	4	56	59
Medelantalet anställda		2	102	104

GOOD TIMES