



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)
DELÅRSRAPPORT
SEP-MAJ 2020/21

2020/21

DELÅRSRAPPORT SEP—MAJ 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 MARS TILL MAJ 2021 I SAMMANDRAG

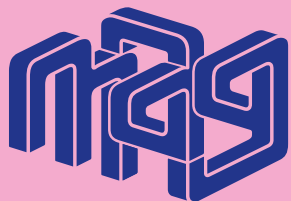
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 81 381 TSEK (64 838 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 26 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 15 252 TSEK (3 404 TSEK)
- Justerad EBITDA för perioden var 15 926 TSEK (3 611 TSEK) (justerad EBITDA avser justerat jämförelsetal avseende förvävsrelaterade kostnader och sociala avgifter för omvärdering av optionsprogram)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 48 912 TSEK (30 710 TSEK), en ökning med 59 % jämfört med samma period föregående år
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 5,5 US cents (3,0 US cents), en ökning med 84 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,05 SEK/aktie (-0,25 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 23 323 TSEK (26 271 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,9 miljoner respektive 6,2 miljoner under kvartalet, en minskning med 20 % respektive 25 % jämfört med samma period föregående år. Minskningen relativt föregående år kan främst härledas till extraordinära nedladdningssiffror kopplat till lockdowns under våren 2020.

PERIODEN SEP 2020 TILL MAJ 2021 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 216 937 TSEK (162 467 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 34 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 34 874 TSEK (13 493 TSEK)
- Justerad EBITDA för perioden var 37 115 TSEK (13 682 TSEK) (justerat EBITDA avser justerat jämförelsetal avseende förvävsrelaterade kostnader och sociala avgifter för omvärdering av optionsprogram)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 129 427 TSEK (94 073 TSEK), en ökning med 38 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under perioden var -0,03 SEK/aktie (-0,52 SEK/aktie)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2020 TILL MAJ 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 REKORDKVARTAL

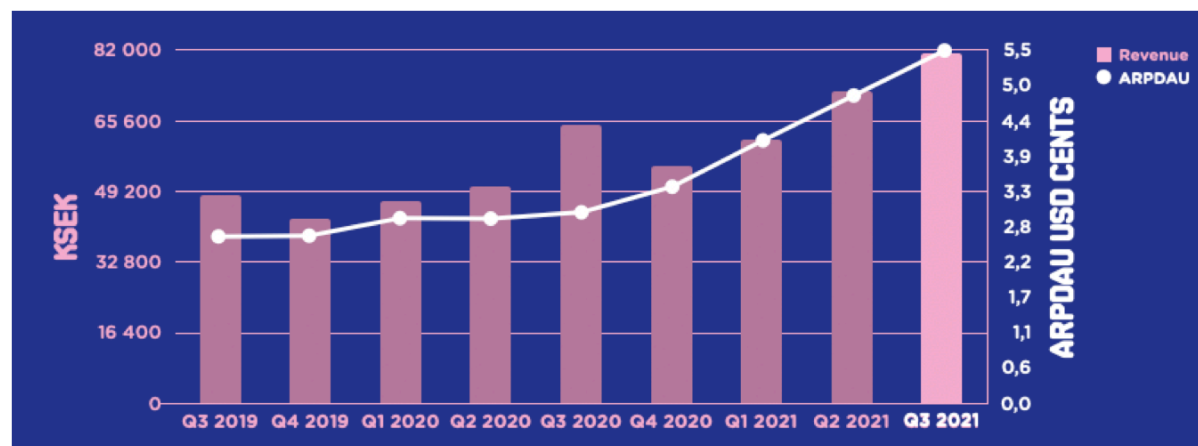
2020/21

Positivt resultat och rekordomsättning

Idag kan vi stolt presentera den högsta kvartalsomsättningen i MAGs historia. Samtidigt som vi omsätter rekordhög 81,4 MSEK och investerar i user acquisition på en bra nivå genererar vi en EBITDA om 15,3 MSEK.

Det här kvartalets positiva EBIT i kombination med en EBITDA-marginal på 19% är steg i rätt riktning mot vårt långsiktiga mål om en EBIT-marginal på minst 20%. Vår plan är fortsatt att skapa en högre snittintäkt per aktiv spelare (ARPDau) i våra spel, samt att komplettera vår interna spelutveckling med strategiska förvärv. Det är också värt att nämna att vi växer trots en betydande motvind när det gäller en svagare USD (-15%).

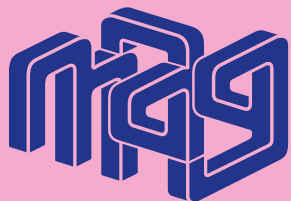
Den positiva utvecklingen av vår affär är driven enligt samma mönster som de senaste åren - en förbättring av ARPDau över hela spelportföljen. Omsättningen har ökat med 26% (47% mätt i USD) jämfört med förra årets Q3 och genomsnittlig ARPDau har stigit med 84% och når nu 5,5 cent. Den organiska tillväxten är 12% mätt i USD och -4% i SEK. Vi upplevde betydande positiva kortsiktiga effekter i Q3 föregående år, kopplat till covid-relaterade lockdowns. Givet de tuffa jämförelsetalen är vi relativt nöjda med vår organiska tillväxt i jämförbara valutor.



Utveckling av intäkter och ARPDau de senaste nio kvartalen

Våra senaste förvärv utvecklas väl. Appope visar betydande tillväxt jämfört med samma period föregående år och Primetime levererar sitt bästa resultat sedan de blev en del av MAG. Tack vare effektiva investeringar i user acquisition har Appopes spel Word Mansion under kvartalet nu passerat en miljon nedladdningar.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET REKORDKVARTAL

2020/21

Potential i ökad ARPDAU för Nya Quizkampen

Nya Quizkampen är vårt klart största spel sett till aktiva spelare. Vi ser stor potential i att ytterligare förbättra vår ARPDAU när en större del av användarbasen engagerar sig i nya spellägen, som *QuizDuel Live*. Hittills har runt 10% av spelarna i Nya Quizkampen prövat på det nya spelläget *QuizDuel Live*, och vår ambitionsnivå är klart högre än så vad gäller deltagandegraden. På grund av förseningar hos en tredjepartsleverantör av betalningssystem har vi beslutat att skjuta på lanseringen av prispengar i *QuizDuel Live* till andra halvan av augusti. Planen är att slå på stora trumman för prispotter när den tyska semesterperioden är över för att på så sätt optimera deltagandegraden i *QuizDuel Live*.

Under kvartalet uppmättes en ARPDAU för spelarna i *QuizDuel Live* till 8 cent - vilket är liknande nivåer som Primetime har som fristående produkt. Det betyder att om en betydande andel av spelarbasen väljer att delta i *QuizDuel Live* kan det få en väldigt meningsfull påverkan på våra framtida vinster - eftersom dessa potentiella intäkter inte är förenade med några kostnader för user acquisition. Den primära källan till spelare av *QuizDuel Live* förväntas vara nuvarande spelare av Nya Quizkampen. Dock har vi förhoppningar om att videoannonser där livelägets programledare visar chansen att vinna pengar kan låsa upp möjligheter till ytterligare användarförvärv.

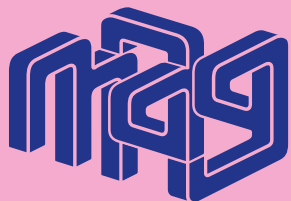
Förväntansfullt kring nya spel

Vi har fler personer än på länge som utvecklar nya spel. Detta är tack vare att live operations-teamet effektivt driver de mogna spelen i vårt spelportfölj och därmed frigör resurser. Vi investerar allt mer i vår framtida pipeline och ser förväntansfullt emot resultat från marknadstester under de kommande månaderna. Som alltid har vi en datadriven process när vi utvärderar spelens potential från både produktprestanda- och marknadsföringssynpunkt. Om mätdata visar att vi har någonting riktigt bra på gång fortsätter vi att utveckla spelet med siktet inställt på en officiell soft launch. Skulle vi inte få den typen av signal så går vi istället tillbaka till ritbordet. Tack vare vår välpresterande portfölj av livespel är vi inte beroende av att lansera nya spel under ett visst kvartal för att kunna fortsätta vår tillväxtresa. Vi kommer att fortsätta vara disciplinerade i vår utvärderingsprocess för att bibehålla vårt track record av spellanseringar där vi har en stark tilltro till spelets långsiktiga lönsamhetspotential.

Säsongsmässiga variationer och iOS-uppdateringar

Som vanligt i samband med vår Q3-rapport vill jag påminna om att Q4 är vårt säsongsmässigt svagaste kvartal. Det beror dels på att annonsmarknaden normalt sett är svagare under sommarmånaderna, dels på att spelandet generellt sjunker till en lägre nivå mellan mitten på juni till mitten av augusti. Under sommaren kommer vi även att få en bättre uppfattning om effekterna av uppdateringarna av iPhones operativsystem iOS till 14.5 och uppåt. Den här nya versionen gör det svårare att få tillgång till användardata på individnivå. Vi såg under Q3 väldigt lite påverkan från iOS 14.5, troligen kopplat till den ovanligt långsamma utrollningen av nya iOS-versioner. Under Q4 förväntar vi oss viss påverkan på både annonsintäkter och user acquisition men det är inte möjligt att kvantifiera effekterna eftersom de hittills varit så marginella.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET REKORDKVARTAL

2020/21

MAG går starkare in i andra halvan av 2021

Jag vill rikta ett stort tack till alla på MAG som bidragit till det här rekordkvartalet. Att vi lyckas åstadkomma så fina resultat under ovanligt svåra omständigheter är något att vara stolta över. Under pandemin har vi sett att vi har väldigt engagerade medarbetare som får saker gjorda på ett fantastiskt sätt, även när teamen har arbetat isär.

Även om de 15 senaste månadernas restriktioner runt om i världen har haft en generell positiv påverkan på den digitala underhållningsbranschen är den passion och kreativitet som man hittar i det fysiska mötet svårt att fullt ut återskapa i videomöten.

Kombinationen av att vi lyckats mycket bra i våra rekryteringar under året och att vi planerar en strukturerad återkomst till kontoret efter sommaren ger mig en stor tilltro till vad vi kan åstadkomma framöver.

DANIEL HASSELBERG, CEO



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2020/21

		Mar 21-maj 21	Mar 20-maj 20	Förändring	Sep 20-maj 21	Sep 19-maj 20	Förändring	Helår 19/20
Nettoomsättning	TSEK	81 381	64 838	26 %	216 937	162 467	34 %	217 567
Valuta (USD)	SEK/USD	8,430	9,860	-15 %	8,500	9,720	-13 %	9,540
Nettoomsättning USD	TUSD	9 653	6 576	47 %	25 530	16 714	53 %	22 808
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	30 669	26 200	17 %	86 463	57 284	51 %	83 586
Annonsering	TSEK	50 259	38 635	30 %	130 020	104 592	24 %	133 390
User acquisition	TSEK	-23 323	-26 271	-11 %	-61 692	-51 209	20 %	-72 774
Spelbidrag	TSEK	48 912	30 710	59 %	129 427	94 073	38 %	119 735
EBITDA	TSEK	15 252	3 404	348 %	34 874	13 493	158 %	21 157
EBITDA marginal ¹	%	19 %	5 %	13	16 %	8 %	8	10 %
Justerad EBITDA	TSEK	15 926	3 611	341 %	37 115	13 682	171 %	14 202
Justerad EBITDA marginal ¹	%	20 %	6 %	14	17 %	8 %	9	7 %
Rörelseresultat	TSEK	2 578	-6 765	138 %	-1 447	-14 370	90 %	-16 611
Rörelseresultat marginal ¹	%	3 %	-10 %	14	-1 %	-9 %	8	-8 %
Periodens resultat	TSEK	1 327	-6 541	120 %	-853	-13 693	94 %	-17 371
Periodens resultat per aktie	TSEK	0,05	-0,25	120 %	-0,03	-0,52	94 %	-0,66
Kassaflöde från den löpande verksamheten	TSEK	18 055	6 124	195 %	35 490	37 152	-4 %	37 874
Medelantal anställda		103	85	21 %	103	82	26 %	84
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner	1,92	2,40	-20 %	1,95	2,09	-7 %	2,06
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner	6,16	8,21	-25 %	6,20	6,91	-10 %	6,78
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental	53	60	-12 %	55	50	11 %	51
ARPDau	US \$ cent	5,47	2,98	84 %	4,80	2,92	64 %	3,03

¹ Årlig förändring anges i procentenheter



Fortsatt hög intjäning per användare i MAGs innovativa ordspel

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 hög genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau). ARPDau var fortsatt hög under kvartalet och har ökat signifikant jämfört med Q3 2020.

Journeys-event och spelfunktioner ökar engagemanget

Under Q3 släpptes flera nya optimeringar i spelet för att stärka det långsiktiga spelarengagemanget. Förutom det nya systemet för bokstavsbrickor, som introducerades i början av kvartalet, släpptes en daglig pusselutmaning - där spelaren kan samla specialbrickor efter att ha spelat den dagliga utmaningen efter ett visst antal dagar. Ett uppdaterat Journeys-event med påsktema släpptes också, där spelare kan samla kortpaket och tävlar mot riktiga motståndare snarare än att nå höga poäng. Wordzee visade ett uppsving i ARPDau under perioden för detta event.

Ytterligare satsningar på det långsiktiga engagemanget och ökad monetisering

Fler tematiska Journeys-event planeras att släppas under Q4 för att förstärka det långsiktiga engagemanget från spelarna. Därtill ser MAG potential i att utveckla monetiseringen för icke-betalande spelare genom att optimera strategin med så kallade rewarded videos - vilket innebär att användare tittar på en hel reklamfilm för att få bonusar i spelet.

MAG ser fortsatt Wordzee som en drivande tillväxtmotor bland spelen i portföljen och ser positivt på ökad tillväxt och intäkter för spelet under 2021.



De totala intäkterna ökar i Nya Quizkampen

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

Även efter den stora tillströmningen av spelare i klassiska Quizkampen under början av covid-pandemin för ett år sedan, har de totala intäkterna ökat för Nya Quizkampen betydligt jämfört med Q3 2020. Det beror dels på att det inflödet av spelare under Q3 2020 skedde i det klassiska spelet, dels att Nya Quizkampen monetiserar spelarna betydligt bättre än den äldre appen.

QuizDuel Live lanseras på den tyska marknaden

Under början av mars lanserades det nya spelläget *QuizDuel Live* på den tyska marknaden. Spelläget är utformat tillsammans med livefrågesportsappen Primetime, med livesänd trivia i Nya Quizkampen lett av en tysktalande programledare. Liveshowerna är cirka tio minuter långa och spelare deltar gratis och tävlar genom att svara på upp till 12 frågor i direktsändning. Spelarna kan upp till fråga sju använda en livboj om de svarar fel för att fortsätta spela.

Prispotten i *QuizDuel Live* har under kvartalet utgjorts av livbojor och biljetter till *Arena*, men vinster i form av faktiska pengar kommer också att adderas. Implementeringen av betalningar genom en tredjepartslösning har dock dröjt och kommer att ske under Q4. *QuizDuel Live* monetiseras främst genom sponsorkampanjer, även om köp av exempelvis livbojar har varit möjlig under kvartalet. Spelläget har drivits kommersiellt sedan mars och har en genomsnittsintäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) jämförbar med Primetime.

Det finns fortfarande utvecklingsmöjligheter för att skala upp livläget till en större publik och därmed även kunna sluta mer omfattande sponsoravtal. MAG ser positivt på att faktiska prispengar kommer att fungera som ett incitament för att öka intresset och få fler användare att spela. Bolaget ser stor potential för spelläget och fortsatt positivt på att aktivera en större del av Nya Quizkampens spelarbas på spelets största marknad, Tyskland.

Fokus på soloevent och nya spelfunktioner

Under Q3 har en ny in-app-valuta, Qoins, introducerats i Nya Quizkampen och under Q4 planerar spelteamet att integrera valutan i spelekonomin. Event har gett positiva resultat på det långsiktiga spelarengagemanget för fler andra spel i portföljen och fokus framöver ligger också på ett lansera och skala upp ett singleplayer-läge med fler event. Lansering av fler spellägen och funktioner skapar mervärde för spelarna och kan stärka deras engagemang och därmed även öka intäkterna och möjliggöra ökad betald marknadsföring.



NEW QuizDuel

Ordpusselspel med miljonpublik

Apprope är en svensk mobilspelsstudio som startades 2012 och utvecklar främst spel inom ordkategorin. Studion förvärvades av MAG i början av januari 2021. Appropes spel har nått över 55 miljoner användare och flertalet av deras spel har rankat högt på topplistorna 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.

Word Mansion passerar en miljon nedladdningar

Word Mansion är ett ordpusselspel som ramas in av en berättelse som kretsar kring renovering och dekoration. Det släpptes till iOS och Android under hösten 2020 och har sedan dess växt betydligt. I slutet av mars nådde Word Mansion topp tre inom ordkategorin på iOS i USA och senare under kvartalet passerade spelet även en miljon nedladdningar. Spelet är fortfarande i en tidig utvecklingsfas, men visar trots det en hög genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) och är jämförbart med Wordzee, en av MAGs starkaste tillväxtprodukter. Under senare delen av Q3 har spelet även lokaliserats till ett flertal nya marknader, såsom de franska, tyska, spanska och portugisiska. Apprope fokuserar framåt på fortsatt utbyggnad av Word Mansion, med nya sidoberättelser, event och funktioner för att stärka det långsiktiga spelarengagemanget.

Testlansering av Riddle Pictures

Under slutet av Q3 utannonserades även testlanseringen av Appropes nya ordspel Riddle Pictures på iOS och Android på engelskspråkiga marknader. Apprope använder sig av en alternativ process för att testa spelidéer till marknaden jämfört med MAG process, som innebär att spelen testas på en bred publik i ett tidigare skede. Spelsläpp under Appropes konto bör därmed inte bedömas på samma sätt som en officiell spellansering från MAG. En viktig del i bolagets förvävsstrategi är att låta nya studios utnyttja sina styrkor utan att begränsa sig till MAGs generella processer. Därför kommer Apprope fortsätta att testa spelidéer enligt sin modell och dessa tester kommer MAG att kommentera i kommande delårsrapporter.

Potential i utbyggnad av infrastruktur

Parallellt arbetar Apprope på att utveckla och bygga ut sin spelmotor, som MAG ser potentialen i att återanvända för att släppa fler produkter inom Word Mansions kategori av pusseläventyrsspel. Såväl nytt storyinnehåll som nya spelmekaniker testas innan de byggs in i spelmotorn.

Synergier mellan live operations och Apprope är redan tydliga - de event som lanserats i Word Mansion är direkt inspirerade av live ops-teamets arbete med event i WordBrain. Dessa event har hittills ökat det dagliga engagemanget liksom även reklamintäkterna i spelet. MAG ser positivt på möjligheter för fler synergier liksom ökad lönsamhet för såväl Word Mansion liksom även för Appropes övriga katalog, som i förlängningen kommer att drivas av live ops-teamet.



MAGs taktiska ordspel ökar annonsintäkter och ARPDAU

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.

Annonsintäkterna i Word Domination ökade under Q3 jämfört med Q2 och den genomsnittliga intjäningen per dagligt aktiv spelare (ARPDau) ökade också för tredje kvartalet i rad. Det innebär att spelet noterar ytterligare en toppnotering av ARPDau under det finansiella året 2020/2021.

Event fortsätter att driva intäkter och engagemang

Ökningarna i annonsintäkter och ARPDau beror dels på lanseringen av flera event under kvartalet, dels monetiseras gruppen lojala spelare allt bättre. I Q2 lanserades det första supereventet i Word Domination, vilket innebar att tre särskilda event - "Stories", "Solo" och "Collection" - körs samtidigt i spelet. Detta kombinationsevent var lyckat och därför lanserades ett liknande, med påsktema, under Q3 - även det med goda resultat. Även två andra, ett vårevent och ett event med bitema, släpptes under kvartalet vilket innebär att det lanserades fler event i Word Domination än tidigare. Dessa sammantaget bidrog till ökat spelarengagemang och ökade intäkter per spelare.

VIP-spelarna monetiseras allt bättre

Word Domination ligger i framkant med att monetisera sina mest lojala spelare bland spelen i MAGs portfölj. Word Domination introducerade under våren 2019 en prenumerationsmodell som 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.

VIP-spelarna blir också allt mer värdefulla ju längre de spelar. VIP-användarna är de mest engagerade spelarna och har högst ARPDau av alla Word Domination-spelare. Fler event ger mervärde för dessa spelare och monetiseras de lojala spelarna desto bättre. Fler event planeras med framför allt en ökad frekvens av "Collection"-events, som har visat goda resultat i synnerhet. In-app-intäkterna från dessa prenumerationer ligger på en stabil nivå och stod i Q3 för 29% av in-app-intäkterna jämfört med 27% under Q2.



Live operations driver MAGs evergreens

Live operations driver samtliga MAGs starka och hållbara evergreenspel - WordBrain, WordBrain 2, Wordalot och från och med Q3 även Ruzzle. Live ops-teamet svarar för att hålla spelen uppdaterade genom att exempelvis underhålla teknisk funktionalitet och släppa nya event.

Live ops har presterat starkt under lång tid. Hur teamet arbetar med event har även inspirerat flera andra spel i portföljen att öka frekvensen på sina event för att stärka det långsiktiga spelarengagemanget.

Ruzzle har fortsatt varaktiga intäkter och engagemang

Ruzzle är MAGs klassiska ordspel som släpptes 2012. Det är fortfarande en viktig produkt med en stabil användarbas och hållbara intäkter. Under Q3 släpptes en ny förstagångsupplevelse för användarna, vilket hade positiva effekter på spelarengagemanget. Jämfört med Q3 2020 ökade Ruzzle i både annonsintäkter och genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau).

WordBrain visar stabila nyckeltal

WordBrain är ett pusselordspel där spelaren löser tankenötter genom att leta hemliga ord utifrån bokstavskombinationer på särskilda bräden. Spelet, som förvärvades av MAG 2014, är en av bolagets viktiga evergreens och har laddats ned över 40 miljoner gånger.

Live ops-teamet har under många kvartal förbättrat och stabiliserat både användarbas och engagemang i WordBrain. Framför allt har släppen av många tematiska event varit en nyckel till att spelarna återkommer till spelet. Dessa event stärkte spelarengagemanget i WordBrain och ledde även till att fler event släpptes i andra spel i portföljen.

Under Q3 påbörjades test av ett nytt system för eventhantering, något som kommer att innebära större möjligheter att kvalitetskontrollera eventen och därmed öka engagemanget hos de mest dedikerade spelarna. WordBrain monetiseras fortfarande väl och visade i kvartalet en betydande ökning i annonsintäkter jämfört med Q3 2020.



Ledande aktör av livekviz i Norden

Primetime är en populär livefrågesportsapp och förvärvades av MAG den 1 september 2020. I Primetime livesänds frågesport med en programledare sju dagar i veckan och spelarna tävlar om att vinna en summa pengar genom att svara rätt på upp till elva frågor i direktsändning. Primetime släpptes i Sverige 2018 och har sedan dess också släppt lokaliserade versioner i Norge, Danmark, Finland och är numera den ledande aktören på livekviz i Norden.

Appen monetiseras genom sponsorkampanjer, en finansieringsmodell som skiljer sig från de övriga spelen i MAGs portfölj. Modellen har fungerat väl för Primetime och har även implementerats i *QuizDuel Live*. Primetime har en stabil användarbas med en högre genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) än snittet för MAGs spel överlag.

Vidareutveckling av *QuizDuel Live*

QuizDuel Live är ett nytt livespelläge i Nya Quizkampen som släpptes till den tyska publiken i början av mars och är utformat av Quizkampen-teamet och Primetime tillsammans. Spelläget är likt Primetimes livesändningar och dessa liveshower sker även från Primetimes studio i Stockholm. Primetime ansvarar också för de sponsorkampanjer som drivs i *QuizDuel Live*.

Samarbetet mellan MAG och Primetime fortsätter för att optimera *QuizDuel Live*, skala upp till en större publik och öka spelarengagemanget. MAG ser fortsatt positivt på synergier bolagen emellan.





KONCERNENS RESULTRÄKNING OCH KASSAFLÖDE PERIODEN MARS TILL MAJ 2021

2020/21

INTÄKTER

Koncernens intäkter för perioden var 91 759 TSEK (73 335 TSEK), en ökning med 25 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 81 381 TSEK (64 838 TSEK), en ökning med 26 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 9 246 TSEK (7 388 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt avskrivningar av dessa.

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 76 508 TSEK (69 931 TSEK). Av dessa var 16 799 TSEK (15 049 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 23 323 TSEK (26 271 TSEK) kostnader för user acquisition, och 9 767 TSEK (6 627 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under årets tredje kvartal är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelen Word Mansion, Wordzee och Nya Quizkampen. Personalkostnader uppgick till 26 618 TSEK (21 984 TSEK) en ökning med 21 %.

EBITDA för perioden var 15 252 TSEK (3 404 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 12 674 TSEK (10 170 TSEK), varav 6 866 TSEK (6 216 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var 2 578 TSEK (-6 765 TSEK) och resultat före skatt uppgick till 1 740 TSEK (-8 187 TSEK).

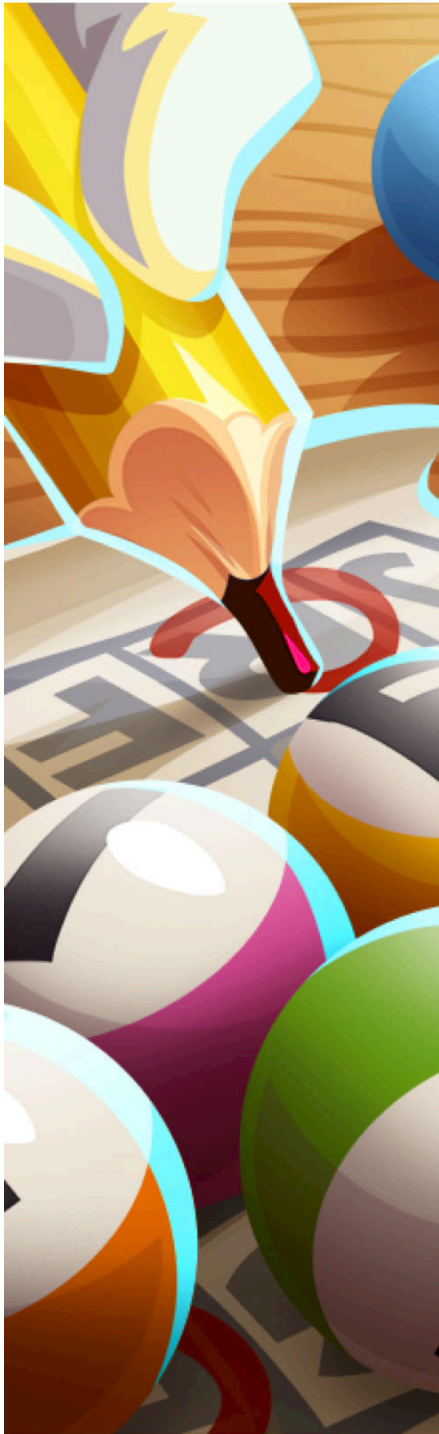
RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 1 327 TSEK (-6 541 TSEK).

Resultat per aktie var 0,05 SEK/aktie (-0,25 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till 0,05 SEK/aktie (-0,24 SEK/aktie). Snitt antal aktier under perioden var 26 454 632 (26 321 393) och snitt antal aktier fullt utspätt var 28 135 650 (27 805 780).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 18 055 TSEK (6 124 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -9 446 TSEK (69 483 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 312 TSEK (-9 728 TSEK).



KONCERNENS RESULTATRÄKNING PERIODEN SEP 2020 TILL MAJ 2021

2020/21

INTÄKTER

Koncernens intäkter för perioden var 247 022 TSEK (184 995 TSEK), en ökning med 34 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 216 937 TSEK (162 467 TSEK), en ökning med 34 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 27 446 TSEK (21 263 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av dessa.

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 212 148 TSEK (171 502 TSEK). Av dessa var 47 614 TSEK (36 478 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 61 692 TSEK (51 209 TSEK) kostnader för user acquisition, och 26 360 TSEK (20 746 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 76 483 TSEK (63 069 TSEK) en ökning med 21 %. Medelantalet anställda under perioden var 103 (82) en ökning med 26 %.

EBITDA för perioden var 34 874 TSEK (13 493 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 36 320 TSEK (27 864 TSEK), varav 19 789 TSEK (17 575 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -1 447 TSEK (-14 370 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -3 072 TSEK (-17 878 TSEK).

JUSTERAD EBITDA (NOT 4)

Justerad EBITDA för perioden var 37 115 TSEK (13 682 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -853 TSEK (-13 693 TSEK).

Resultat per aktie var -0,03SEK/aktie (-0,52SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,03 SEK/aktie (-0,50 SEK/aktie). Snitt antal aktier under perioden var 26 454 632 (26 321 393) och snitt antal aktier fullt utspätt var 27 787 982 (27 260 559).

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING PERIODEN MARS TILL MAJ 2021

2020/21

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 61 338 TSEK (62 918 TSEK), en minskning med 3 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 60 990 TSEK (71 165 TSEK).

Av dessa var 13 865 TSEK (14 931 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 11 633 TSEK (26 271 TSEK) och 15 749 TSEK (7 877 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 19 743 TSEK (22 086 TSEK) en minskning med 11 %.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 4 877 TSEK (1 604 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 -3 423 TSEK (-7 461 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -3 636 TSEK (-6 542 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING PERIODEN SEP 2020 TILL MAY 2021

2020/21

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 182 535 TSEK (132 213 TSEK), en ökning med 38 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 188 444 TSEK (171 990 TSEK).

Av dessa kostnader är 41 490 TSEK (35 881 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. Kostnader för user acquisition uppgick till 45 491 TSEK (51 207 TSEK) och 43 510 TSEK (24 437 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 57 952 TSEK (60 465 TSEK) en minskning med 4 %.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 617 TSEK (2 503 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 -17 670 TSEK (-31 851 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -16 209 TSEK (-28 677 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2020/21

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 271 111 TSEK (141 956 TSEK), varav 160 627 TSEK (77 262 TSEK) avser goodwill och 110 485 TSEK (64 694 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 81 598 TSEK (171 683 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 315 189 TSEK (317 464 TSEK), motsvarande 11,9 SEK/aktie (12,1 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 66,1 % (75,0 %).

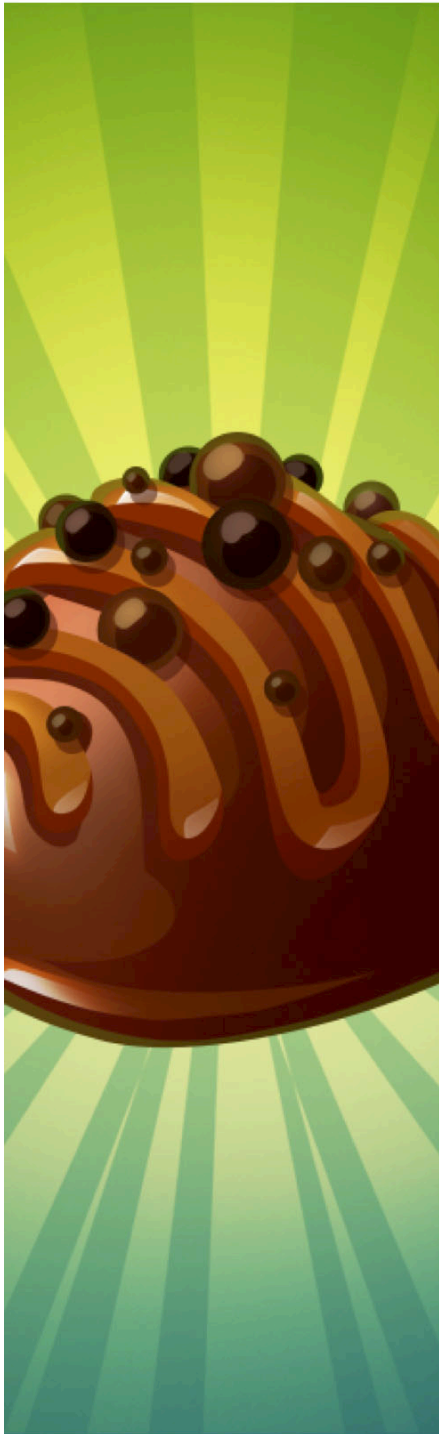
Koncernen har räntebärande skulder på 47 851 TSEK (64 487 TSEK) varav 83 TSEK avser lån till finansiella institut och resterande avser finansiell leasing.

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 70 422 TSEK (168 190 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 264 989 TSEK (322 677 TSEK).





NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN MARS TILL MAJ 2021

2020/21

FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

Koncernens nettoomsättning fördelar sig i huvudsak mellan försäljning i spel (så kallade in-app-köp) och annonser i spel.

Koncernens nettoomsättning från försäljning i spel för perioden var 30 669 TSEK (26 200 TSEK), en ökning med 17 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 50 259 TSEK (38 635 TSEK), en ökning med 30 % 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 plattformsavgifter (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 48 912 TSEK (30 710 TSEK), en ökning med 59 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Nettoomsättning gick upp efter förstärkning av ARPDAU i hela portföljen, både annonser och försäljning i spel växer. Spelbidraget växer som följd av högre omsättning med högre andel annonser, samt lägre kostnader för user acquisition.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN FORTS.

2020/21

ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

DAU för perioden var 1,9 miljoner (2,4 miljoner), en minskning med 20 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 6,2 miljoner (8,2 miljoner), en minskning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 52,8 tusen (59,8 tusen), en minskning med 12 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 5,5 US \$ cent (3,0 US \$ cent), en ökning med 84 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU och MAU jämförs med siffror från en period som påverkades av ett tillfälligt inflöde av spelare under lockdown i några av Europas marknader. Minskningen i MUP härrör främst till spelet Wordzee och lägre marknadsföringsvolym. Ökningen i ARPDau är en följd av stärkt monetisering i portföljen som helhet. 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 22 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 15 anställda. Apprope AB, bedriver utveckling av mobilspel med fokus på spel inom ordkategorin och står bland annat bakom mobilspelet Word Mansion. Apprope AB förvärvades under det andra kvartalet 2020/21 och har 2 anställda.

REDOVISNINGSPRINCIPER

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





ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

2020/21

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 103 jämfört med 85 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



ÖVRIGA UPPLYSNINGAR FORTS.

2020/21

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2020 – augusti 2021

20 oktober 2021

Årsstämma

19 januari 2022

Delårsrapport Q1 september 2021 – november 2021

19 januari 2022

GRANSKNING

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

TWITCH STREAM

Den 30 juni 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 30 juni 2021

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

ANDRAS VAJLOK
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

TEEMU HUUHTANEN
Styrelseledamot

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT**2020/21**

Belopp i TSEK	Not	Mar 21-maj 21	Mar 20-maj 20	Sep 20-maj 21	Sep 19-maj 20	Helår 19/20
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1	81 381	64 838	216 937	162 467	217 567
Aktiverat arbete för egen räkning		9 246	7 388	27 446	21 263	28 099
Övriga intäkter		1 133	1 110	2 639	1 266	2 046
Summa		91 759	73 335	247 022	184 995	247 711
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-16 799	-15 049	-47 614	-36 478	-51 129
User acquisition		-23 323	-26 271	-61 692	-51 209	-72 774
Övriga externa rörelsekostnader		-9 767	-6 627	-26 360	-20 746	-28 791
Personalkostnader		-26 618	-21 984	-76 483	-63 069	-73 860
Summa Rörelsens kostnader		-76 508	-69 931	-212 148	-171 502	-226 554
EBITDA		15 252	3 404	34 874	13 493	21 157
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	3	-12 674	-10 170	-36 320	-27 864	-37 768
Rörelseresultat (EBIT)		2 578	-6 765	-1 447	-14 370	-16 611
Finansiella poster						
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	-599	0	-663	-663
Övr ränteutgifter och liknande		94	102	246	-966	729
Övr räntekostnader och liknande		-933	-924	-1 871	-1 879	-6 090
Summa finansiella poster		-838	-1 422	-1 625	-3 508	-6 025
Resultat efter finansiella poster		1 740	-8 187	-3 072	-17 878	-22 636
Skatter		-413	1 646	2 218	4 185	5 265
Periodens resultat		1 327	-6 541	-853	-13 693	-17 371
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		14	-986	307	-468	-659
Summa totalresultat för perioden		1 341	-7 528	-546	-14 161	-18 029

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	0,05	-0,25	-0,03	-0,52	-0,66
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	0,05	-0,24	-0,03	-0,50	-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	28 135 650	27 805 780	27 787 982	27 260 559	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	28 135 650	27 805 780	28 135 650	27 805 780	27 614 148

**KONCERNENS BALANSRÄKNING
TILLGÅNGAR****2020/21**

Belopp i TSEK	Not	31/5 2021	31/5 2020	31/8 2020
TILLGÅNGAR				
Goodwill	5, 6	160 627	77 262	77 153
Övriga immateriella tillgångar	5, 6	110 485	64 694	64 690
Summa immateriella tillgångar		271 111	141 956	141 843
Nyttjanderätter		45 715	55 294	52 751
Inventarier, verktyg och installationer		8 931	8 328	8 438
Summa materiella anläggningstillgångar		54 646	63 622	61 190
Andra långfristiga fordringar		4 104	4 061	4 052
Uppskjuten skattefordran		9 091	5 036	5 841
Summa finansiella anläggningstillgångar		13 195	9 097	9 893
Summa anläggningstillgångar		338 952	214 675	212 926
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		39 640	28 281	23 015
Aktuella skattefordringar		9 386	2 110	1 075
Övriga kortfristiga fordringar		1 079	1 202	979
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 913	5 548	13 360
Andra kortfristiga värdepappersinnehav		0	0	0
Likvida medel		81 598	171 683	160 630
Summa omsättningstillgångar		137 615	208 824	199 059
SUMMA TILLGÅNGAR		476 567	423 499	411 985

**KONCERNENS BALANSRÄKNING
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2020/21**

Belopp i TSEK	Not	31/5 2021	31/5 2020	31/8 2020
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	684	687
Övrigt externt kapital		284 070	281 935	282 176
Reserver		-1 934	-2 050	-2 241
Balanserad vinst inklusive periodens totalresultat		32 365	36 895	33 218
Summa eget kapital		315 189	317 464	313 840
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		23 604	13 327	13 326
Långfristiga leaseskulder		38 446	48 908	45 239
Långfristiga banklån		83	0	0
Övriga långfristiga skulder	5, 6	43 739	0	0
Summa långfristiga skulder		105 873	62 235	58 565
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		13 158	15 870	11 919
Aktuell skatteskuld		-266	364	86
Kortfristiga banklån		71	0	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		20 567	15 962	15 119
Kortfristiga leaseskulder		9 322	7 801	9 107
Övriga kortfristiga skulder		12 653	3 804	3 349
Summa kortfristiga skulder		55 506	43 800	39 581
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		476 567	423 499	411 985

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

2020/21

Belopp i TSEK	Not	Mar 21-maj 21	Mar 20-maj 20	Sep 20-maj 21	Sep 19-maj 20	Helår 19/20
Den löpande verksamheten						
Resultat före finansiella poster		2 578	-6 765	-1 447	-14 370	-16 611
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		226	110	427	360	457
Avskrivningar och nedskrivningar	3	12 674	10 170	36 320	27 863	37 768
Erhållen ränta		0	101	5	553	729
Erlagd ränta		-313	-357	-979	-1 111	-1 541
Betalda inkomstskatter		-374	-171	936	9 623	10 656
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		14 791	3 088	35 262	22 918	31 458
Ökning/minskning av rörelsefordringar		246	-5 679	-340	-3 726	-6 153
Ökning/minskning av rörelseskulder		3 019	8 715	568	17 960	12 569
Förändring av rörelsekapital		3 264	3 036	228	14 234	6 416
Kassaflöde från den löpande verksamheten		18 055	6 124	35 490	37 152	37 874
Investeringsverksamheten						
Balanserade utvecklingskostnader		-9 246	-7 388	-27 446	-21 263	-28 099
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-200	-2 466	-2 567	-4 150	-5 102
Förvärv av dotterföretag		0	0	-63 091	0	0
Ökning/minskning av finansiella placeringar		0	0	0	-1 982	-2 641
Förändring värdepappersinnehav		0	79 337	0	-663	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-9 446	69 483	-93 104	-28 058	-35 842
Finansieringsverksamheten						
Teckningsoptioner		0	0	1 468	0	504
Amortering av lån		-2 312	-9 728	-20 675	-20 196	-22 428
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 312	-9 728	-19 207	-20 195	-21 924
Ökning/minskning likvida medel						
Periodens kassaflöde		6 296	65 878	-76 821	-11 102	-19 892
Kursdifferenser		-525	-567	-2 212	-2 286	-4 549
Likvida medel vid periodens början		75 827	106 372	160 630	185 071	185 071
Likvida medel vid periodens slut		81 598	171 683	81 598	171 683	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				-853	-853
Valutakursdifferens			307		307
Summa totalresultatet			307	-853	-546
Optionsprogram	1	1 894			1 895
Utgående balans 31/5 2021	688	284 070	-1 934	32 365	315 189

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				-13 693	-13 693
Valutakursdifferens			-468		-468
Summa totalresultatet			-468	-13 693	-14 161
Optionsprogram		716			716
Utgående balans 31/5 2020	684	281 935	-2 050	36 895	317 464

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

2020/21

Belopp i TSEK	Not	Mar 21-maj 21	Mar 20-maj 20	Sep 20-maj 21	Sep 19-maj 20	Helår 19/20
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning		61 338	62 918	182 535	132 213	217 566
Övriga rörelseintäkter		1 106	2 389	2 856	10 429	2 046
Summa rörelsens intäkter		62 444	65 307	185 391	142 643	219 612
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader		-13 865	-14 931	-41 490	-35 881	-51 168
User acquisition		-11 633	-26 271	-45 491	-51 207	-72 774
Övriga externa kostnader		-15 749	-7 877	-43 510	-24 437	-35 568
Personalkostnader		-19 743	-22 086	-57 952	-60 465	-74 511
Summa rörelsens kostnader		-60 990	-71 165	-188 444	-171 990	-234 022
EBITDA		1 455	-5 858	-3 053	-29 348	-14 410
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	3	-4 877	-1 604	-14 617	-2 503	-20 575
Rörelseresultat		-3 423	-7 461	-17 670	-31 851	-34 985
Finansiella poster						
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga		0	-663	0	-663	-663
Finansiella intäkter		0	-37	5	415	1 265
Finansiella kostnader		-492	-74	-596	-942	-5 403
Summa finansiella poster		-492	-774	-591	-1 190	-4 802
Resultat efter finansiella poster		-3 915	-8 235	-18 261	-33 041	-39 786
Skatter		279	1 694	2 051	4 364	5 944
Periodens resultat		-3 636	-6 542	-16 209	-28 677	-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	31/5 2021	31/5 2020	31/8 2020
TILLGÅNGAR				
Goodwill		20 471	0	30 707
Övriga immateriella tillgångar		24 440	0	27 260
Summa immateriella anläggningstillgångar		44 911	0	57 967
Inventarier, verktyg och installationer		6 174	5 281	5 579
Summa materiella anläggningstillgångar		6 174	5 281	5 579
Andelar i koncernföretag		176 151	181 983	47 252
Andra långfristiga fordringar		11 077	8 802	9 607
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		0	121	136
Summa finansiella anläggningstillgångar		187 228	190 906	56 995
Summa anläggningstillgångar		238 313	196 187	120 541
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		28 270	26 745	23 015
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		0	4	0
Övriga fordringar		10 299	1 177	2 410
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 025	5 405	13 213
Andra kortfristiga värdepappersinnehav		0	0	0
Summa omsättningstillgångar		43 593	33 331	38 638
Likvida medel		70 422	168 190	156 668
SUMMA TILLGÅNGAR		352 328	397 708	315 847

**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2020/21**

Belopp i TSEK	Not	31/5 2021	31/5 2020	31/8 2020
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital		688	684	687
Fritt eget kapital				
Övrigt externt kapital		315 459	313 324	313 565
Balanserad vinst inklusive periodens resultat		-51 158	8 668	-34 949
Summa eget kapital		264 989	322 677	279 304
Avsättningar				
Uppskjuten skatteskuld		5 035	0	5 616
Övriga avsättningar		43 739	0	0
Summa avsättningar		48 774	0	5 616
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		10 001	15 699	11 702
Skulder till koncernföretag		1 602	42 251	2 845
Övriga skulder		9 799	1 606	3 140
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		17 162	15 475	13 241
Summa kortfristiga skulder		38 565	75 031	30 928
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL		352 328	397 708	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.

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN**2020/21**

Mar 21-maj 21 Mar 20-maj 20 Sep 20-maj 21 Sep 19-maj 20 Helår 19/20

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	30 669	26 200	86 463	57 284	83 586
Annonsintäkter	50 259	38 635	130 020	104 592	133 390
Övrigt	453	3	454	591	591
Totalt	81 381	64 838	216 937	162 467	217 567

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-9 146	-7 857	-25 818	-17 185	-25 058
Serverkostnader	-4 447	-5 124	-13 541	-12 881	-17 868
Övriga försäljningskostnader	-3 206	-2 068	-8 255	-6 413	-8 202
Totalt försäljningskostnader	-16 799	-15 049	-47 614	-36 479	-51 128

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN**2020/21**

Mar 21-maj 21 Mar 20-maj 20 Sep 20-maj 21 Sep 19-maj 20 Helår 19/20

Belopp i TSEK

NOT 3: AVSKRIVNING OCH UTRANGERING**Koncern**

Nyttjanderätter	-2 431	-2 456	-7 274	-6 054	-8 464
Inventarier, verktyg och installationer	-812	-558	-2 395	-1 414	-2 069
Intellectuella rättigheter	-2 565	-940	-6 862	-2 820	-3 759
Aktiverat arbete för egen räkning	-6 866	-6 216	-19 789	-17 575	-23 476
Totalt	-12 674	-10 170	-36 320	-27 863	-37 768

Moder

Goodwill	-3 412	0	-10 236	0	-13 647
Inventarier, verktyg och installationer	-525	-307	-1 561	-669	-1 076
Intellectuella rättigheter	-940	0	-2 820	0	-3 759
Koncernrelaterade avskrivningar	0	-1 297	0	-1 834	-2 092
Totalt	-4 877	-1 604	-14 617	-2 503	-20 575

NOT 4: JUSTERAD EBITDA OCH EBIT

Retroaktivt forskning och utvecklingsavdrag	0	0	0	0	-7 621
Förvärvsrelaterade kostnader	525	0	525	0	515
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram	149	207	1 716	189	151
Totala justeringsposter	674	207	2 241	189	-6 955

EBITDA	15 252	3 404	34 874	13 493	21 157
Justerat EBITDA	15 926	3 611	37 115	13 682	14 202

EBIT	2 578	-6 765	-1 447	-14 370	-16 611
Justerat EBIT	3 252	-6 558	794	-14 181	-23 566

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

GOOD TIMES