

MAG INTERACTIVE

---

**MAG INTERACTIVE AB [PUBL]**  
**DELÅRSRAPPORT & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ**  
**SEP-AUG 2020/21**

---

**2020/21**

# DELÅRSRAPPORT & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ SEP—AUG 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](http://WWW.MAGINTERACTIVE.COM)

## PERIODEN JUNI TILL AUG 2021 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 69 647 TSEK (55 100 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 26 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 21 743 TSEK (7 664 TSEK)
- Justerad EBITDA för perioden var 22 987 TSEK (596 TSEK) (justerad EBITDA avser justerat jämförelsetal avseende förvävsrelaterade kostnader och sociala avgifter för omvärdering av optionsprogram)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 47 923 TSEK (25 662 TSEK), en ökning med 87 % jämfört med samma period föregående år
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 5,4 US cents (3,4 US cents), en ökning med 59 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,30 SEK/aktie (-0,14 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 15 026 TSEK (21 565 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,6 miljoner respektive 5,5 miljoner under kvartalet, en minskning med 16 % respektive 14 % jämfört med samma period föregående år

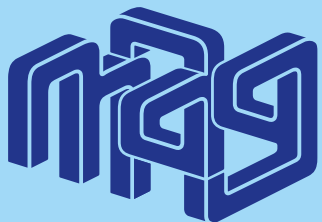
## PERIODEN SEP 2020 TILL AUG 2021 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 286 584 TSEK (217 567 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 32 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 56 617 TSEK (21 157 TSEK)
- Justerad EBITDA för perioden var 56 609 TSEK (14 202 TSEK) (justerat EBITDA avser justerat jämförelsetal avseende förvävsrelaterade kostnader och sociala avgifter för omvärdering av optionsprogram)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 177 350 TSEK (119 735 TSEK), en ökning med 48 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under perioden var 0,27 SEK/aktie (-0,66 SEK/aktie)

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2020 TILL AUG 2021

- Den 1 september 2020 betalades köpeskillingen för samtliga aktier i Sventertainment AB och bolaget blev ett helägt dotterbolag
- Den 4 januari 2021 betalades köpeskillingen för samtliga aktier i Apprope AB och bolaget blev ett helägt 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 livetrivia-läget *QuizDuel Live* i Nya Quizkampen på den tyska marknaden





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET HÖGSTA ÅRSOMSÄTTNINGEN HITTILLS

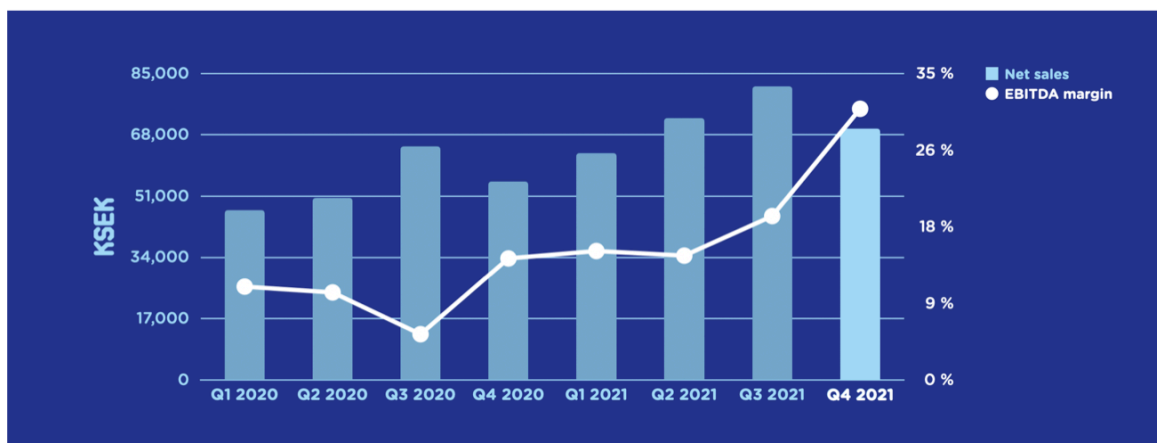
2020/21

### Växande omsättning och förbättrad lönsamhet

Det är glädjande att kunna summera ytterligare ett kvartal med stark omsättningstillväxt och förbättrad lönsamhet. Jämfört med samma kvartal föregående år ökar omsättningen med 26%, vilket innebär att vi för sjunde kvartalet i rad har en tillväxttakt på över 20%. Vår EBITDA-marginal förbättrades till 31% och vi genererar ett positivt kvartalsresultat. En viktig drivkraft bakom det starka resultatet är den fortsatta förbättringen av genomsnittsintäkten per dagligt aktiv användare (ARPDau) som växte med 59% jämfört med Q4 föregående år. Omsättningen i Q4 uppgick till 70 MSEK och EBITDA var 22 MSEK.

### Vårt bästa år hittills

När vi nu ser tillbaka på ytterligare ett avslutat finansiellt år kan vi konstatera att vi nådde den högsta årsomsättningen sedan bolaget grundades för elva år sedan. Årsomsättningen på 287 MSEK innebär att tillväxten var 32% jämfört med föregående år och en EBITDA på 57 MSEK medför en genomsnittlig marginal på 20% under året.



Omsättning och EBITDA-utveckling

### Optimering av growth games

Nya Quizkampen fortsätter att förbättras och vi känner stor tillförsikt vad gäller spelets potential de kommande åren. ARPDau förbättras genom nya events i spelet, optimering av det existerande *Arena*-spelläget och, i Tyskland, genom tillägget av *QuizDuel Live*. Sedan nylanseringen av *QuizDuel Live* med prispengar i augusti har ARPDau för det spelläget förbättrats betydligt jämfört med våren.

Wordzee noterar en nedgång i aktiva spelare under kvartalet på grund av begränsade nivåer av user acquisition. I början av Q1 av det nya finansiella året har vi börjat se en vändning på den trenden. Våra förväntningar på spelet är fortsatt positiva för det kommande året och Wordzee kvarstår som en viktigt tillväxtprodukt i portföljen.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET HÖGSTA ÅRSOMSÄTTNINGEN HITTILLS

2020/21

### Live operations driver en stark portfölj av evergreens

Word Domination lämnades under Q4 över till vårt Live operations (Live ops)-team. Det innebär att vi nu fokuserar fullt ut på att optimera Word Dominations events och även drar nytta av alla lärdomar som finns i Live ops del av spelportföljen. Tack vare en högre effektivitet i Live ops jämfört med aktiv utveckling av nya spel och existerande tillväxtprodukter frigör vi genom överlämningen av Word Domination ytterligare utvecklingskapacitet för nya projekt. Den högre effektiviteten i Live ops uppnås genom att vi har gemensamma verktyg för att hantera samtliga spel i Live ops-portföljen, och därmed kan ett och samma team hantera ett antal spel parallellt.

Wordbrain, som är det spel vi först lämnade över till Live ops, hade sitt starkaste Q4 på över tre år sett till omsättning och ARPDau. Genom att använda den senaste generationen av vårt centrala eventsystem förbättrades spelets prestanda väsentligt under kvartalet. Vi kommer nu att rulla ut det här mer flexibla eventsystemet i hela Live ops-portföljen för att maximera värdet av lärdomarna från WordBrain.

### Vi bygger upp en spännande pipeline av nya spel

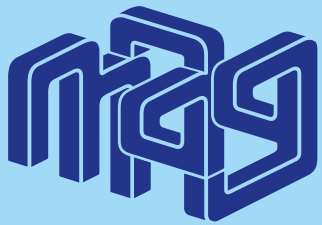
Fler personer än någonsin tidigare jobbar på nya spel vilket innebär att vi investerar tungt i vår framtida pipeline. Under Q4 marknadstestades fyra spel och ytterligare ett antal nya spel är planerade att testas under Q1. Spelen testas - ofta med tusentals spelare per spel - för att vi ska kunna få en bra förståelse för hur vi ska kunna förbättra spelupplevelsen på bästa sätt. Vår ambition är att utveckla spelen till ett läge där de är redo för en officiell soft launch, men eftersom kraven för att nå dit är höga kommer sannolikt inte alla spelprojekt att gå hela vägen i mål. MAG har ett stabilt track record av att lansera spel som kan vara framgångsrika i årtal och vi avser att fortsätta att hålla samma höga kvalitetsnivå framöver.

### Påverkan från förändringar i iOS-ekosystemet

Apples App Tracking Transparency (ATT) ramverk - som har minskat antalet användare som väljer att dela sin identifier for advertisers (IDFA) med spelförläggare - har inte haft någon betydande inverkan på våra annonsintäkter på merparten av nätverken. Där vi har sett en betydande effekt är på Facebook Audience Network där user acquisition såväl som annonsintäkter påverkats negativt av detta. Eftersom Facebook historiskt varit det mest precisa nätverket vad gäller målstyrda annonsering är det inte så förvånande att de påverkas mest.

Hela annonsekosystemet anpassar sig just nu snabbt till en ny värld med mindre precis målstyrning. En konkurrenskraftig aktör som MAG med spel för en bred målgrupp bör vara i en bra position att kunna dra nytta av dessa förändringar.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET HÖGSTA ÅRSOMSÄTTNINGEN HITTILLS

2020/21

### Nedgång i user acquisition och aktiva användare

Vi investerade mindre i user acquisition under Q4 jämfört med samma kvartal föregående år. Detta är dels på grund av sämre prestanda från Facebook user acquisition på iOS, dels på grund av den generella konkurrenssituationen på marknaden. Så länge vi kan hålla oss kring vår målbild för återbetalningstid - för de flesta spel kring sex månader - har vi fortsatt målet att maximera våra investeringar i user acquisition. Det är inte långsiktigt önskvärt att investera på den nivå vi såg under Q4 och vi fokuserar därför starkt på att ta oss tillbaka till tidigare, högre nivåer.

Våra dagligt aktiva användare (DAU) i spelen sjunker normalt 10-15% mellan Q3 och Q4 på grund av de säsongsmönster som finns hos våra spelare. I år var det i den högre delen av det spannet (15%) vilket kan härledas delvis till lägre investeringar i user acquisition under perioden, liksom till det gradvisa återöppnandet av samhället som troligen lett till mindre fokus på att spela spel. Vi tror dock att spelarmönstret kommer att återgå till det normala igen under hösten och att antalet dagliga spelare bör öka igen under Q1.

### Återgång till kontoret

Från och med den första oktober har vi bytt vår Remote First policy mot något vi kallar Flexible Office First. Det här innebär att alla arbetar minst tre dagar per vecka på kontoret och upp till två dagar i veckan hemifrån. Vi har introducerat det här arbetssättet för att se om vi kan få ut det mesta möjliga av det vi lärt oss under det senaste årets hemarbete. En del uppgifter kan utföras mer produktivt hemifrån tack vare större fokus medans andra uppgifter görs med högre kvalitet när man kan vara i samma rum. Vår förhoppning är att få ut det bästa från båda världar och vi utvärderar kontinuerligt tillsammans med våra team för att se vad som kan förbättras. Alla var riktigt entusiastiska när vi hade vår första gemensamma dag på kontoret den 1 oktober och vi tror att återgången till kontoret kan bli en energikick för hela bolaget.

### Spännande tider framöver

Att vi når högsta årsomsättningen i bolagets historia samtidigt som vi vänder till lönsamhet innebär att vi lägger ytterligare ett starkt år till handlingarna. Som alltid ser vi både intern spelutveckling såväl som potential i förvärv av IP eller studios som långsiktigt värdeskapande aktiviteter för bolaget.

Vi agerar i en väldigt konkurrensutsatt marknad, men vår kapacitet att attrahera de främsta talangerna ger oss goda möjligheter att konkurrera med de allra bästa i världen. Mobilspel inom free-to-play har bara funnits på en hyfsad skala i runt tio år och det finns stor potential för fortsatt tillväxt för de bästa bolagen i branschen. MAG är på en spännande resa som jag hoppas ska fortsätta leda till goda resultat även under de kommande åren.

DANIEL HASSELBERG, VD



# VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2020/21

		Jun 21-aug 21	Jun 20-aug 20	Förändring	Sep 20-aug 21	Sep 19-aug 20	Förändring
Nettoomsättning	TSEK	69 647	55 100	26 %	286 584	217 567	32 %
Valuta (USD)	SEK/USD	8,540	9,040	-6 %	8,510	9,540	-11 %
Nettoomsättning USD	TUSD	8 126	6 094	33 %	33 656	22 808	48 %
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	25 139	26 302	-4 %	111 602	83 586	34 %
Annonsering	TSEK	44 239	28 798	54 %	174 259	133 390	31 %
User acquisition	TSEK	-15 026	-21 565	-30 %	-76 718	-72 774	5 %
Spelbidrag	TSEK	47 923	25 662	87 %	177 350	119 735	48 %
EBITDA	TSEK	21 743	7 664	184 %	56 617	21 157	168 %
EBITDA marginal <sup>1</sup>	%	31 %	14 %	17	20 %	10 %	10
Justerad EBITDA	TSEK	22 987	596	3 757 %	56 609	14 202	299 %
Justerad EBITDA marginal <sup>1</sup>	%	33 %	1 %	32	20 %	7 %	13
Rörelseresultat	TSEK	8 804	-2 240		7 358	-16 611	
Rörelseresultat marginal <sup>1</sup>	%	13 %	-4 %	17	3 %	-8 %	10
Periodens resultat	TSEK	7 880	-3 678		7 027	-17 371	
Periodens resultat per aktie	TSEK	0,30	-0,14		0,27	-0,66	
Kassaflöde från den löpande verksamheten	TSEK	23 038	946	2 335 %	50 020	37 874	32 %
Medelantal anställda		110	90	22 %	105	84	25 %
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner	1,64	1,96	-16 %	1,87	2,06	-9 %
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner	5,48	6,40	-14 %	6,02	6,78	-11 %
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental	47	55	-13 %	53	51	5 %
ARPPDAU	US \$ cent	5,39	3,38	59 %	4,93	3,03	63 %

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

### Stark tillväxtprodukt med hög intjäning

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.

Snart två år efter att spelet släpptes globalt har Wordzee utvecklats till en av MAGs starkaste tillväxtprodukter. Spelets genomsnittliga intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) fortsätter att ligga på en hög och stabil nivå.

### Ny annonsstrategi ökar intäkter

Genom så kallade rewarded videos kan användare titta på videoannonser istället för att betala för att få bonusar i spelet. Under kvartalet har strategin för monetiseringen av dessa icke-betalande spelare optimerats. Dessa användare har nu möjlighet att titta på ett oändligt antal videos, vilket har gett inledningsvis positiva resultat med ökade annonsintäkter och högre ARPDau. Den nya strategin har inspirerats av Appropes ordspel, som har en större del icke-betalande spelare i sin målgrupp. Även framöver kommer monetiseringen att fortsätta att optimeras för att hitta en bra balans mellan betalande och icke-betalande spelare. Tack vare den nya annonsstrategin kunde fler marknadskampanjer testas med user acquisition (UA), vilket ledde till att UA kunde skala upp mer under augusti jämfört med tidigare under sommaren.

### Optimeringar för att förbättra spelupplevelsen

Användargränssnittet i spelet optimerades också liksom förstagångsupplevelsen, för att förbättra spelupplevelsen generellt och öka användarnas engagemang. Framgent arbetar teamet på ett nytt, snabbare spelläge för att nå en annan grupp av casualspelare. Wordzee är en viktig del i MAGs spelportfölj och bolaget tror på fortsatt tillväxt och ökade intäkter för spelet under kommande kvartal.



### Sololäge lanseras i Nya Quizkampen i Tyskland

Nya Quizkampen lanserades globalt i maj 2020 och är arvtagare till det klassiska Quizkampen, ett triviaspel 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.

Under Q4 introducerades ett soloevent i Nya Quizkampen på den tyska marknaden som ett test för att erbjuda spelarna mer variation, innehåll och nya utmaningar med målet att öka användarnas speltid och den genomsnittliga intjäningen per dagligt aktiv användare, ARPDau. Testet gav positiva resultat och baserat på det planeras ytterligare soloevent under hösten. Den långsiktiga planen är att göra solo till ett permanent spelläge i Nya Quizkampen.

### Prispengar introduceras i QuizDuel Live

Livläget *QuizDuel Live* lanserades tidigare i år i Nya Quizkampen 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.

*QuizDuel Live* pausades under sommaren, då mobilanvändandet generellt minskar, och återlanserades i augusti tillsammans med introduktionen av prispengar. Sedan tidigare har spelarna kunnat vinna livbojar och biljetter till spelläget *Arena*, och nu kan de både vinna eller donera pengar. Sedan återlanseringen har tittarskaran varit stabil och följer appens generella användarmönster med att vara mest populärt på söndagar och måndagar. Merparten av Quizkampenspelarna har ännu inte provat på *QuizDuel Live* och MAG ser fortsatt positivt på att skala upp livläget och aktivera en större andel av spelarna.

### Fokus på förbättring av monetisering och ny design

Fokus framåt ligger även fortsättningsvis på att förbättra monetiseringen i spelet. MAG tror att lanseringen av ett permanent sololäge har potential att förbättra ARPDau framöver. Även en uppdaterad design tillsammans med gränssnittsförbättringar planeras med målet att förbättra användarupplevelsen för spelare, monetiseringen och det långsiktiga spelarengagemanget.





**Word Domination flyttar till Live ops**

Under Q4 har driften av det taktiska ordspelet Word Domination flyttats till Live operations-teamet, som sedan Q3 även övertog driften av Ruzzle. Med en stabil spelarbas ser MAG möjligheter att fortsätta att aktivt utveckla Word Domination och samtidigt frigöra utvecklare från teamet för nya projekt. Live ops kommer fortsätta att optimera spelet och liksom tidigare, släppa en stadig ström av spelets populära samlarevent.

Word Domination har vuxit till en av bolagets finaste evergreens. Det har ett av MAGs bästa spelekonomier: Word Domination har engagerade VIP-spelare - spelare som betalar en prenumerationskostnad varje månad för att få bonusar i spelet - som i Q4 stod för 38% av alla in-app-köp, att jämföra med 28% i Q3. MAG ser fram emot fortsatt positiva resultat för spelet i Live ops framöver.

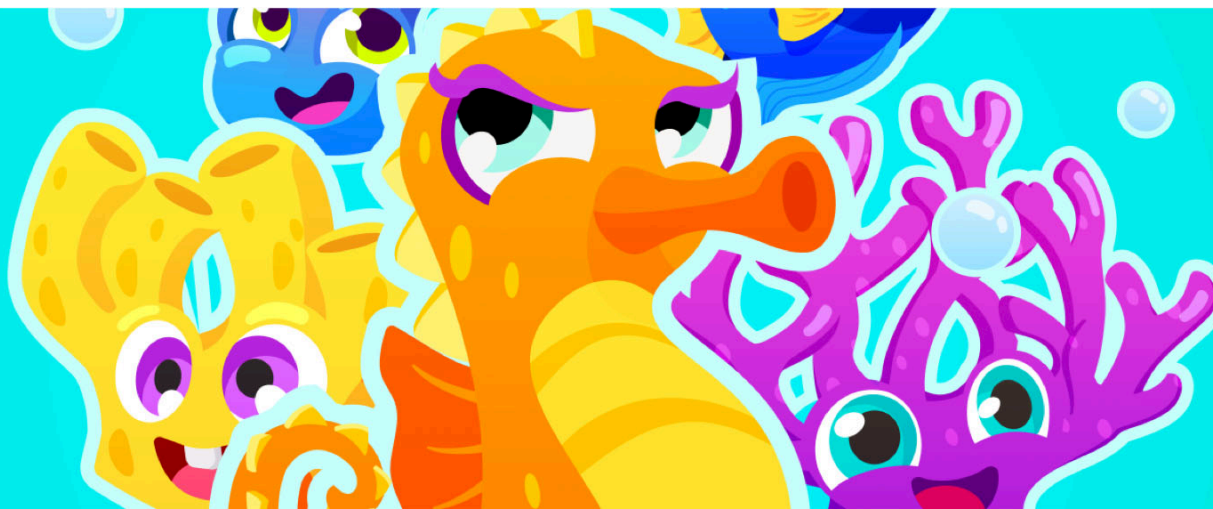
**WordBrain ökar i totala intäkter**

Ordspelet WordBrain har varit live i mer än åtta år och fortsätter att vara stark evergreen för MAG med en stabil intäcksström. Under Q4 lanserades ett nytt eventsystem i ordspelet WordBrain, vilket gör det betydligt enklare att konfigurera spelens eventdesign: evenen kan göras mer utmanande och varierade samt öka eller minska antalet nivåer. Det nya systemet monetiserade effektivt spelets mest dedikerade användare vilket ökade de totala intäkterna i WordBrain avsevärt. De betalande spelarna har bibehållits och ger möjligheter till ökad monetisering i WordBrain.

**Fortsatt stabila intäkter för Ruzzle**

Ruzzle är MAGs första ordspelssuccé, släpptes 2012 och är fortfarande en av MAGs viktigaste evergreens med förutsägbara och stabila intäkter. Under Q4 syntes en viss säsongsmässig nedgång i spelande, något som alla produkter märker av under sommarmånaderna, och även viss påverkan av iOS 14-uppdateringen med lägre annonsintäkter. Dock så noterar Ruzzle ändå ökade intäkter totalt jämfört med Q4 föregående år, vilket är effekter av att spelekonomin gjordes om och monetiseringen förbättrades under 2020.

Live ops-teamet blir allt viktigare för MAG - det är här MAGs evergreens fortsätter att leva och optimeras och det är tydligt att förbättringar i Live ops kan ha avsevärda effekterna på de totala intäkterna.



**Spelstudio med miljonpublik**

Apprope är en svensk mobilspelsstudio som startades 2012 och utvecklar främst spel inom ordkategorin. Studioen förvärvades av MAG i början av januari 2021. Appropes spel har nått över 55 miljoner användare och flera 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.

**Vidareutveckling av Word Mansion**

Ordpusselspelet Word Mansion lanserades till iOS och Android under hösten 2020 och passerade i Q3 en miljon nedladdningar. Det är ett pusseläventyr som ramas in av en berättelse som kretsar kring renovering och dekoration. Det har en hög genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau).

I Q4 har nytt innehåll adderats till i spelet och ordningen av nivåer har optimerats för att öka det långsiktiga spelarengagemanget.

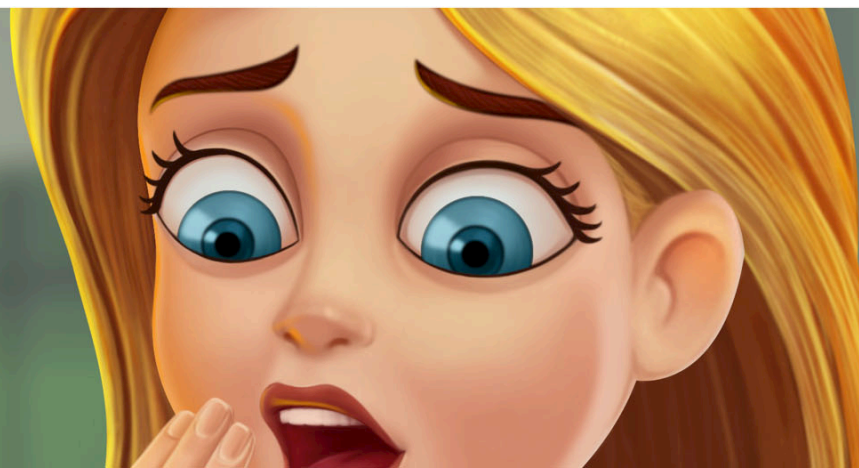
Apprope arbetar också vidare på att bygga ut den spelmotor som Word Mansion drivs i, för att kunna återanvända infrastrukturen till nya spel i samma motor. Apprope och MAG ser positivt på att testa nya spel som utvecklats i Word Mansions spelmotor under kommande kvartal.

**Synergier med Live operations**

Arbetet tillsammans med Live operations fortgår också. Tack vare lärdomar från Live ops har Apprope lagt till ett rullande schema för events, liknande detsamma i WordBrain, liksom reor på vissa veckodagar. Det ledde till ett ökat spelarengagemang och längre speltid hos användarna.

**Resultat av testlansering av Riddle Pictures**

Under det föregående kvartalet testlanserades ordspelet Riddle Pictures. Apprope använder sig av en alternativ process jämfört med MAG - att testa spel till en bred marknad i ett tidigt skede. Testperioden visade positiva resultat gällande monetiseringssystemet med så kallade rewarded ads - där spelare inte betalar utan tittar på en reklamfilm för att få bonusar i spelet - men nådde i övrigt inte upp till satta KPIer och testet är därmed avslutat.



### Ledande inom 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 inom livekviz i Norden.

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

### Återlansering av QuizDuel Live

*QuizDuel Live* är ett livespelläge i Nya Quizkampen som släpptes till den tyska publiken i början av mars och är utformat av Quizkampen-teamet och Primetime tillsammans. Konceptet bygger på Primetimes livesändningar och dessa liveshower sker även från Primetimes studio i Stockholm. *QuizDuel Live* monetiseras genom sponsorkampanjer på liknande vis som i Primetime: en sponsor köper plats i liveläget och programledaren informerar om sponsorskapet. Primetime ansvarar för driften av sponsorkampanjer och efter kvartalets slut signerades kontrakt med en ny säljpartner i Tyskland.

Prispengar lanserades i augusti i samband med återlanseringen av *QuizDuel Live* efter sommaren, något både MAG och Primetime tror kan öka spelarengagemanget på sikt. MAG ser fortsatt möjligheter att skala upp spelläget till en större publik.

Samarbetet mellan bolagen fortsätter för att bygga vidare på de synergier som existerar mellan Nya Quizkampen och Primetime.

Är Madonna äldre  
än Stefan Löfven?



# KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

## PERIODEN JUNI TILL AUG 2021

2020/21

### INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 69 647 TSEK (55 100 TSEK), en ökning med 26 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 7 581 TSEK (6 836 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 56 218 TSEK (55 051 TSEK). Av dessa var 14 060 TSEK (14 650 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 15 026 TSEK (21 565 TSEK) kostnader för user acquisition, och 7 812 TSEK (8 045 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under årets fjärde kvartal är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelen Word Mansion och Wordzee.

Personalkostnader uppgick till 19 321 TSEK (10 791 TSEK), en ökning med 79 %. Under jämförelseperioden har ett retroaktivt forskning och utvecklingsavdrag yrkats på 7 621 TSEK, vilket är en jämförelsestörande post. Justerad personalkostnad uppgick därmed till 18 412 TSEK.

EBITDA för perioden var 21 743 TSEK (7 664 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 12 938 TSEK (9 905 TSEK), varav 7 125 TSEK (5 901 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var 8 804 TSEK (-2 240 TSEK) och resultat före skatt uppgick till 9 335 TSEK (-4 757 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 7 880 TSEK (-3 678 TSEK).

Resultat per aktie var 0,30 SEK/aktie (-0,14 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till 0,28 SEK/aktie (-0,13 SEK/aktie).

Snitt antal aktier under perioden var 26 454 632 (26 409 736) och snitt antal aktier fullt utspätt var 28 135 650 (27 678 719).

### KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 23 038 TSEK (946 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -7 623 TSEK (-7 649 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 326 TSEK (-2 086 TSEK).

### INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 286 584 TSEK (217 567 TSEK), en ökning med 32 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 35 026 TSEK (28 099 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, Ruzzle, Word Mansion, WordBrain och Primetime.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 268 367 TSEK (226 554 TSEK). Av dessa var 61 674 TSEK (51 129 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 76 718 TSEK (72 774 TSEK) kostnader för user acquisition, och 34 171 TSEK (28 791 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 95 803 TSEK (73 860 TSEK) en ökning med 30 %. Medelantalet anställda under perioden var 105 (84) en ökning med 25 %.

EBITDA för perioden var 56 617 TSEK (21 157 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 49 258 TSEK (37 768 TSEK), varav 26 914 TSEK (23 476 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var 7 358 TSEK (-16 611 TSEK) och resultat före skatt uppgick till 6 264 TSEK (-22 636 TSEK).

### JUSTERAD EBITDA (NOT 4)

Justerad EBITDA för perioden var 56 609 TSEK (14 202 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 7 027 TSEK (-17 371 TSEK).

Resultat per aktie var 0,27SEK/aktie (-0,66SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspädd uppgick till 0,25 SEK/aktie (-0,63 SEK/aktie).

Snitt antal aktier under perioden var 26 454 632 (26 343 600) och snitt antal aktier fullt utspädd var 27 874 899 (27 530 821).



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN JUNI TILL AUG 2021

2020/21

### INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 51 566 TSEK (85 353 TSEK), en minskning med 40 % jämfört med samma period föregående år. Av föregående års jämförelsetal är 28 635 TSEK av intäkterna hänförligt till fusionen av FEO Media AB.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 44 656 TSEK (62 032 TSEK).

Av dessa var 11 526 TSEK (15 287 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 5 754 TSEK (21 567 TSEK) och 15 663 TSEK (11 132 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

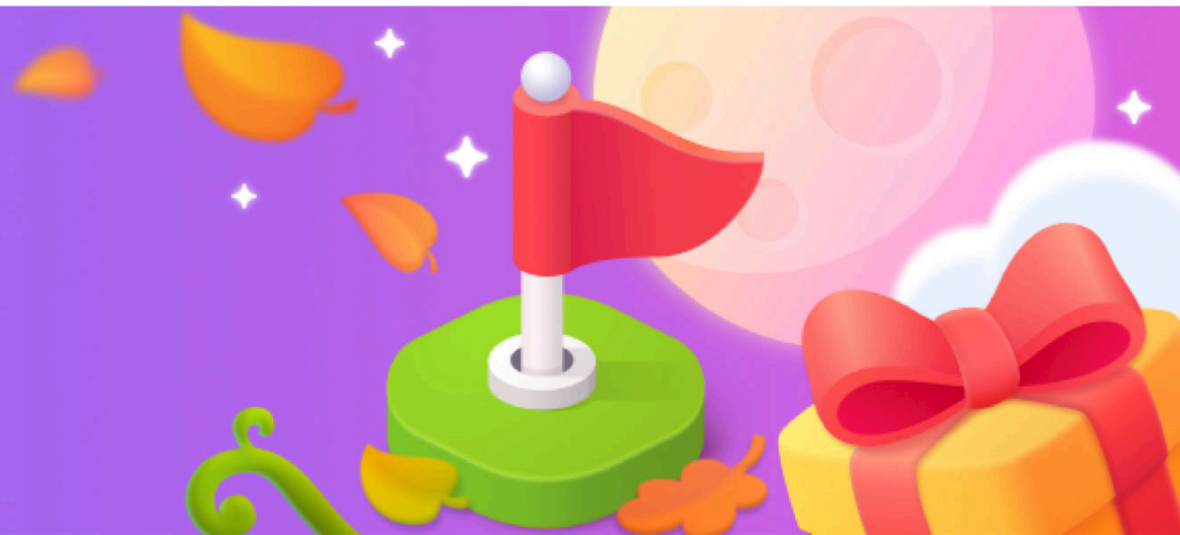
Personalkostnader uppgick till 11 712 TSEK (14 046 TSEK) en minskning med 17 %.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 4 878 TSEK (18 071 TSEK). Avskrivningarna under jämförelseperioden avser retroaktiv avskrivning av goodwill och intellektuella rättigheter som uppstod i samband med fusion av dotterbolaget FEO Media AB.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var 2 839 TSEK (–3 134 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 2 414 TSEK (–5 166 TSEK).



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEP 2020 TILL AUG 2021

2020/21

### INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 234 101 TSEK (217 566 TSEK), en ökning med 8 % jämfört med samma period föregående år. Av föregående års jämförelsetal är 28 635 TSEK av intäkterna hänförligt till fusionen av FEO Media AB.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 233 099 TSEK (234 022 TSEK).

Av dessa kostnader är 53 016 TSEK (51 168 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. Kostnader för user acquisition uppgick till 51 245 TSEK (72 774 TSEK) och 59 173 TSEK (35 568 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader. Av föregående års jämförelsetal är 4 593 TSEK av rörelsekostnaderna hänförliga till fusionen av FEO Media AB.

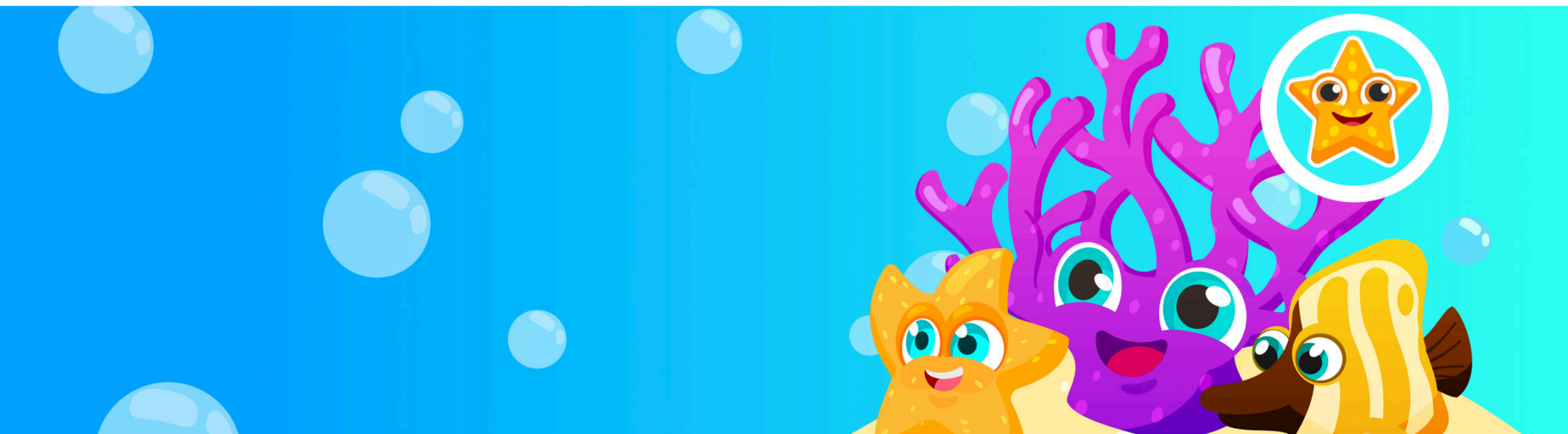
Personalkostnader uppgick till 69 664 TSEK (74 511 TSEK) en minskning med 7 %.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 19 494 TSEK (20 574 TSEK).

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -14 831 TSEK (-34 985 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -13 796 TSEK (-33 843 TSEK).



## KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2020/21

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 269 071 TSEK (141 843 TSEK), varav 160 696 TSEK (77 153 TSEK) avser goodwill och 108 376 TSEK (64 690 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 95 515 TSEK (160 630 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 323 416 TSEK (313 840 TSEK), motsvarande 12,2 SEK/aktie (11,9 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 67,9 % (76,2 %).

Koncernen har räntebärande skulder på 45 655 TSEK (54 346 TSEK) varav 137 TSEK avser lån från finansiella institut och resterande avser finansiell leasing.

## MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 80 306 TSEK (156 668 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 267 628 TSEK (279 304 TSEK).





### 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 25 139 TSEK (26 302 TSEK), en minskning med 4 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 44 239 TSEK (28 798 TSEK), en ökning med 54 % 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 47 923 TSEK (25 662 TSEK), en ökning med 87 % 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, främst annonsintäkter växer. Spelbidraget växer kraftigt som följd av högre omsättning med högre andel annonser, samt lägre kostnader för user acquisition.

## 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 1,6 miljoner (2,0 miljoner), en minskning med 16 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 5,5 miljoner (6,4 miljoner), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 47,4 tusen (54,6 tusen), en minskning med 13 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 5,4 US \$ cent (3,4 US \$ cent), en ökning med 59 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU och MAU jämförs med siffror från en period som påverkades av det tillfälliga höga inflöde av spelare som uppstod under Q3 2019/2020, med fortsatt påverkan på DAU under Q4. Därutöver så leder den lägre marknadsföringsvolymen dels till något lägre DAU och MAU, dels till lägre MUP i tex Wordzee.



### MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 72 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 16 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.



## ÅRSREDOVISNING SAMT BESLUT OM FÖRSLAG TILL UTDELNING

Styrelsen i MAG Interactive AB (publ) har beslutat att föreslå till årsstämman att anta beslut om att inte betala någon utdelning. Årsredovisning publiceras på bolagets webbplats under vecka 50.

## 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 110 jämfört med 90 samma period föregående år.

## KONTAKT

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

Eller kontakta

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

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

## MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige

## KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Årsstämma	19 januari 2022
Delårsrapport Q1 september 2021 – november 2021	19 januari 2022
Delårsrapport Q2 september 2021 – februari 2022	4 april 2022
Delårsrapport Q3 september 2021 – maj 2022	29 juni 2022

## GRANSKNING

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

## TWITCH STREAM

Den 20 oktober 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](http://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](http://maginteractive.se/investors)

## FRAMÅTBlickande Uttalanden

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

## STYRELSENS INTYGANDE

*Stockholm 20 oktober 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	Jun 21-aug 21	Jun 20-aug 20	Sep 20-aug 21	Sep 19-aug 20
<b>Rörelsens intäkter</b>					
Nettoomsättning	1	69 647	55 100	286 584	217 567
Aktiverat arbete för egen räkning		7 581	6 836	35 026	28 099
Övriga intäkter		734	780	3 373	2 046
<b>Summa</b>		<b>77 961</b>	<b>62 716</b>	<b>324 983</b>	<b>247 711</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Försäljningskostnader	2	-14 060	-14 650	-61 674	-51 129
User acquisition		-15 026	-21 565	-76 718	-72 774
Övriga externa rörelsekostnader		-7 812	-8 045	-34 171	-28 791
Personalkostnader		-19 321	-10 791	-95 803	-73 860
<b>Summa Rörelsens kostnader</b>		<b>-56 218</b>	<b>-55 051</b>	<b>-268 367</b>	<b>-226 554</b>
<b>EBITDA</b>		<b>21 743</b>	<b>7 664</b>	<b>56 617</b>	<b>21 157</b>
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar					
	3	-12 938	-9 905	-49 258	-37 768
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>		<b>8 804</b>	<b>-2 240</b>	<b>7 358</b>	<b>-16 611</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	0	0	-663
Övr ränteintäkter och liknande		249	1 695	495	729
Övr räntekostnader och liknande		282	-4 212	-1 589	-6 090
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>531</b>	<b>-2 517</b>	<b>-1 094</b>	<b>-6 025</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>9 335</b>	<b>-4 757</b>	<b>6 264</b>	<b>-22 636</b>
Skatter		-1 455	1 080	764	5 265
<b>Periodens resultat</b>		<b>7 880</b>	<b>-3 678</b>	<b>7 027</b>	<b>-17 371</b>
<b>Övrigt totalresultat</b>					
Valutakursdifferenser		122	-191	429	-659
<b>Summa totalresultat för perioden</b>		<b>8 003</b>	<b>-3 869</b>	<b>7 457</b>	<b>-18 029</b>

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	0,30	-0,14	0,27	-0,66
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	0,28	-0,13	0,25	-0,63
Snitt antal aktier under perioden	26 454 632	26 409 736	26 454 632	26 343 600
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt	28 135 650	27 678 719	27 874 899	27 530 821
Antal aktier vid periodens slut	26 454 632	26 454 632	26 454 632	26 454 632
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt	28 135 650	27 614 148	28 135 650	27 614 148

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

Belopp i TSEK	Not	31/8 2021	31/8 2020
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Goodwill	5, 6	160 696	77 153
Övriga immateriella tillgångar	5, 6	108 376	64 690
<b>Summa immateriella tillgångar</b>		<b>269 071</b>	<b>141 843</b>
Nyttjanderätter		43 341	52 751
Inventarier, verktyg och installationer		8 157	8 438
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>51 498</b>	<b>61 190</b>
Andra långfristiga fordringar		4 107	4 052
Uppskjuten skattefordran		7 615	5 841
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>11 722</b>	<b>9 893</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>332 291</b>	<b>212 926</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar		33 153	23 015
Aktuella skattefordringar		8 744	1 075
Övriga kortfristiga fordringar		1 156	979
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		5 707	13 360
Likvida medel		95 515	160 630
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>144 277</b>	<b>199 059</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>476 568</b>	<b>411 985</b>



# KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2020/21

Belopp i TSEK	Not	31/8 2021	31/8 2020
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
Aktiekapital		688	687
Övrigt externt kapital		284 295	282 176
Reserver		-1 812	-2 241
Balanserad vinst inklusive periodens totalresultat		40 245	33 218
<b>Summa eget kapital</b>		<b>323 416</b>	<b>313 840</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Uppskjuten skatteskuld		22 325	13 326
Långfristiga leaseskulder		36 127	45 239
Övriga långfristiga skulder	5, 6	43 739	0
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>102 191</b>	<b>58 565</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder		12 528	11 919
Aktuell skatteskuld		392	86
Kortfristiga banklån		137	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		16 587	15 119
Kortfristiga leaseskulder		9 391	9 107
Övriga kortfristiga skulder		11 925	3 349
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>50 960</b>	<b>39 581</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>476 568</b>	<b>411 985</b>

Belopp i TSEK	Not	Jun 21-aug 21	Jun 20-aug 20	Sep 20-aug 21	Sep 19-aug 20
<b>Den löpande verksamheten</b>					
Resultat före finansiella poster		8 804	-2 240	7 358	-16 611
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet					
LTIP		225	97	652	457
Avskrivningar och nedskrivningar	3	12 938	9 905	49 259	37 768
Erhållen ränta		0	176	5	729
Erlagd ränta		-298	-430	-1 277	-1 541
Betalda inkomstskatter		-211	1 033	394	10 656
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>		<b>21 459</b>	<b>8 540</b>	<b>56 390</b>	<b>31 458</b>
Ökning/minskning av rörelsefordringar		6 918	-2 340	6 427	-6 153
Ökning/minskning av rörelseskulder		-5 338	-5 254	-12 797	12 569
<b>Förändring av rörelsekapital</b>		<b>1 580</b>	<b>-7 594</b>	<b>-6 370</b>	<b>6 416</b>
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>23 038</b>	<b>946</b>	<b>50 020</b>	<b>37 874</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>					
Balanserade utvecklingskostnader		-7 581	-6 836	-35 026	-28 099
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-42	-819	-2 231	-5 102
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	-63 091	0
Ökning/minskning av finansiella placeringar		0	5	-48	-2 641
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-7 623</b>	<b>-7 649</b>	<b>-100 397</b>	<b>-35 842</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>					
Teckningsoptioner		0	147	1 468	504
Amortering av lån		-2 326	-2 233	-16 385	-22 428
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-2 326</b>	<b>-2 086</b>	<b>-14 917</b>	<b>-21 924</b>
<b>Ökning/minskning likvida medel</b>					
Periodens kassaflöde		13 089	-8 789	-65 293	-19 892
Kursdifferenser		829	-2 263	178	-4 549
Likvida medel vid periodens början		81 598	171 683	160 630	185 071
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>		<b>95 515</b>	<b>160 630</b>	<b>95 515</b>	<b>160 630</b>

# KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2020/21

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2020</b>	<b>687</b>	<b>282 176</b>	<b>-2 241</b>	<b>33 218</b>	<b>313 840</b>
Periodens resultat				7 027	7 027
Valutakursdifferens			429		429
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>429</b>	<b>7 027</b>	<b>7 456</b>
Optionsprogram	1	2 119			2 120
<b>Utgående balans 31/8 2021</b>	<b>688</b>	<b>284 295</b>	<b>-1 812</b>	<b>40 245</b>	<b>323 416</b>

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2019</b>	<b>684</b>	<b>281 219</b>	<b>-1 583</b>	<b>50 588</b>	<b>330 908</b>
Periodens resultat				-17 371	-17 371
Valutakursdifferens			-659		-659
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>-659</b>	<b>-17 371</b>	<b>-18 029</b>
Optionsprogram	3	957			961
<b>Utgående balans 31/8 2020</b>	<b>687</b>	<b>282 176</b>	<b>-2 241</b>	<b>33 218</b>	<b>313 840</b>

Belopp i TSEK	Not	Jun 21-aug 21	Jun 20-aug 20	Sep 20-aug 21	Sep 19-aug 20
<b>Rörelsens intäkter</b>					
Nettoomsättning		51 566	85 353	234 101	217 566
Övriga rörelseintäkter		806	-8 383	3 661	2 046
<b>Summa rörelsens intäkter</b>		<b>52 372</b>	<b>76 970</b>	<b>237 762</b>	<b>219 612</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Försäljningskostnader		-11 526	-15 287	-53 016	-51 168
User acquisition		-5 754	-21 567	-51 245	-72 774
Övriga externa kostnader		-15 663	-11 132	-59 173	-35 568
Personalkostnader		-11 712	-14 046	-69 664	-74 511
<b>Summa rörelsens kostnader</b>		<b>-44 656</b>	<b>-62 032</b>	<b>-233 099</b>	<b>-234 022</b>
<b>EBITDA</b>		<b>7 716</b>	<b>14 938</b>	<b>4 663</b>	<b>-14 410</b>
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	3	-4 878	-18 071	-19 494	-20 574
<b>Rörelseresultat</b>		<b>2 839</b>	<b>-3 134</b>	<b>-14 831</b>	<b>-34 985</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	0	0	-663
Finansiella intäkter		271	849	275	1 265
Finansiella kostnader		590	-4 461	-6	-5 403
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>860</b>	<b>-3 612</b>	<b>269</b>	<b>-4 802</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>3 699</b>	<b>-6 746</b>	<b>-14 562</b>	<b>-39 786</b>
<b>Skatter</b>		<b>-1 285</b>	<b>1 579</b>	<b>766</b>	<b>5 944</b>
<b>Periodens resultat</b>		<b>2 414</b>	<b>-5 166</b>	<b>-13 796</b>	<b>-33 843</b>

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	31/8 2021	31/8 2020
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Goodwill		17 059	30 707
Övriga immateriella tillgångar		23 500	27 260
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>		<b>40 559</b>	<b>57 967</b>
Inventarier, verktyg och installationer		5 648	5 579
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>5 648</b>	<b>5 579</b>
Andelar i koncernföretag		176 151	47 252
Andra långfristiga fordringar		9 599	9 607
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		166	136
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>185 915</b>	<b>56 995</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>232 122</b>	<b>120 541</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar		24 795	23 015
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		32	0
Övriga fordringar		9 323	2 410
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		4 694	13 213
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>38 972</b>	<b>38 638</b>
<b>Likvida medel</b>		<b>80 306</b>	<b>156 668</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>351 400</b>	<b>315 847</b>

# MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2020/21

Belopp i TSEK	Not	31/8 2021	31/8 2020
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital		688	687
<b>Fritt eget kapital</b>			
Övrigt externt kapital		315 684	313 565
Balanserad vinst inklusive periodens resultat		-48 745	-34 949
<b>Summa eget kapital</b>		<b>267 628</b>	<b>279 304</b>
<b>Avsättningar</b>			
Uppskjuten skatteskuld		4 841	5 616
Övriga avsättningar		43 739	0
<b>Summa avsättningar</b>		<b>48 580</b>	<b>5 616</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder		9 001	11 702
Skulder till koncernföretag		3 997	2 845
Övriga skulder		9 335	3 140
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		12 858	13 241
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>35 192</b>	<b>30 928</b>
<b>SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL</b>		<b>351 400</b>	<b>315 847</b>

<b>Term</b>	<b>Beskrivning</b>
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.

	Jun 21-aug 21	Jun 20-aug 20	Sep 20-aug 21	Sep 19-aug 20
Belopp i TSEK				

**NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN**

Försäljning i spel	25 139	26 302	111 602	83 586
Annonsintäkter	44 239	28 798	174 259	133 390
Övrigt	269	0	723	591
<b>Totalt</b>	<b>69 647</b>	<b>55 100</b>	<b>286 584</b>	<b>217 567</b>

**NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER**

Avgifter till plattform	-6 698	-7 873	-32 516	-25 058
Serverkostnader	-4 147	-4 988	-17 688	-17 868
Övriga försäljningskostnader	-3 215	-1 790	-11 470	-8 202
<b>Totalt försäljningskostnader</b>	<b>-14 060</b>	<b>-14 651</b>	<b>-61 674</b>	<b>-51 128</b>



	Jun 21-aug 21	Jun 20-aug 20	Sep 20-aug 21	Sep 19-aug 20
Belopp i TSEK				
<b>NOT 3: AVSKRIVNING OCH UTRANGERING</b>				
<b>Koncern</b>				
Nyttjanderätter	-2 431	-2 410	-9 705	-8 464
Inventarier, verktyg och installationer	-817	-655	-3 212	-2 069
Intellektuella rättigheter	-2 565	-939	-9 427	-3 759
Aktiverat arbete för egen räkning	-7 125	-5 901	-26 914	-23 476
<b>Totalt</b>	<b>-12 938</b>	<b>-9 905</b>	<b>-49 259</b>	<b>-37 768</b>
<b>Moder</b>				
Goodwill	-3 412	-13 647	-13 647	-13 647
Inventarier, verktyg och installationer	-526	-407	-2 087	-1 076
Intellektuella rättigheter	-940	-3 759	-3 760	-3 759
Koncernrelaterade avskrivningar	0	-258	0	-2 092
<b>Totalt</b>	<b>-4 877</b>	<b>-18 071</b>	<b>-19 494</b>	<b>-20 575</b>
<b>NOT 4: JUSTERAD EBITDA OCH EBIT</b>				
Retroaktivt forskning och utvecklingsavdrag	0	-7 621	0	-7 621
Förvärvsrelaterade kostnader	0	515	525	515
Sociala avgifter från omvärdering av optionsprogram	1 244	38	-533	151
<b>Totala justeringsposter</b>	<b>1 244</b>	<b>-7 068</b>	<b>-8</b>	<b>-6 955</b>
EBITDA	21 743	7 664	56 617	21 157
<b>Justerat EBITDA</b>	<b>22 987</b>	<b>596</b>	<b>56 609</b>	<b>14 202</b>
EBIT	8 804	-2 240	7 358	-16 611
<b>Justerad EBIT</b>	<b>10 048</b>	<b>-9 308</b>	<b>7 350</b>	<b>-23 566</b>

**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 helägt 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
<b>Summa köpeskillning</b>	<b>67 402</b>

**Preliminär förvärvsanalys**

Förvärvsanalys av Sventertainment redovisas nedan.

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
<b>Summa förvärvade nettotillgångar exklusive koncernmässiga övervärden</b>	<b>58</b>
Intellektuella rättigheter	25 000
Uppskjuten skatt	-5 150
Goodwill	47 494
<b>Summa förvärvade nettotillgångar inklusive koncernmässiga övervärden</b>	<b>67 402</b>

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 helägt 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
<b>Summa köpeskillning</b>	<b>56 657</b>

**Förvärvsanalys**

Förvärvsanalys av Sventertainment redovisas nedan.

TSEK

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

Goodwill är hänförlig till synergieffekter mellan bolagen samt global expansion.