

MAG INTERACTIVE

DELÅRSRAPPORT SEP—NOV 2018/19

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

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

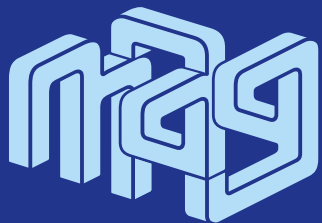


PERIODEN SEP TILL NOV 2018 I SAMMANDRAG

- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 40 367 TSEK (52 990 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 24 % jämfört med samma period föregående år. Nettoomsättning justerat för valutaeffekter är 37 871 TSEK
- Spelbidraget för perioden var 25 850 TSEK (23 236 TSEK), en ökning med 11 % jämfört med samma period föregående år
- Justerad EBITDA för perioden var 1 230 TSEK (2 454 TSEK)
- Kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring för perioden uppgick till 9 893 TSEK (17 748 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 2,3 miljoner respektive 9,9 miljoner under kvartalet, en ökning med 23 % respektive 31 % jämfört med samma period föregående år. ARPDau var 2,2 US \$ cents (3,8 US \$ cents)
- EBITDA för perioden var 1 230 TSEK (-32 557 TSEK)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN SEP TILL NOV 2018

- Den 1a november meddelades att spelet PaintHit har nått 20 miljoner nedladdningar
- Den 22a november meddelade bolaget att spelet Quiz Duel (Quizkampen i Sverige) finns tillgängligt på Amazons plattform Echo på den tyska marknaden



MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET RENODLAR MOT MULTIPLAYER OCH INVESTERAR I FRAMTIDA TILLVÄXT

2018/19

Vi renodlar vår strategi mot multiplayer

Vår analys av såväl spelmarknaden i stort som vår egen portföljs prestanda över de senaste åren har lett till att vi renodlat bolagets strategi mot sociala spel med multiplayerkomponenter. Historiskt har vi sett bäst långsiktig utveckling av den här typen av spel och det finns även en generell trend på marknaden mot att användare vill interagera med varandra och bygga relationer inom ramen för spelen. Vårt mål är att vara en ledande aktör inom multiplayer-spel för den publik vi lärt känna väl under årens lopp, dvs casualpubliken. Både Ruzzle, Quizkampen och Word Domination representerar väl den här typen av spel som underhåller spelare i årtal och bygger band mellan spelare som varar länge.

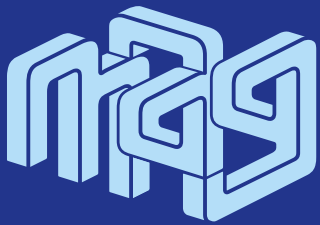
Sociala spel är kärnan i vår produktportfölj och vi investerar nu i att bygga nya funktioner och optimera innehåll i de existerande spelen såväl som att lägga kraft bakom fler spel med liknande karaktär. Effekter av den nya strategin är minskat fokus på singleplayerspel som Paint Hit, WordBrain och Backpacker samt ökade investeringar i teknik och innehåll runt våra sociala spel. Som tidigare kommunicerats har förlagsavtalet kring Backpacker avslutats i linje med detta.

Vi bygger större team runt kärnprodukterna Quiz Duel, Ruzzle och Word Domination för att öka takten av nytt spännande innehåll och med detta skapa ett förstärkt engagemang och fler möjligheter för spelarna att spendera pengar på sin favoritunderhållning. Vi investerar även i ett starkare marknadsteam med fokus på djupare förståelse av spelarbasens drivkrafter för att därmed optimera både annonsernas effektivitet och spelens prestanda vad gäller monetisering.

Ökande spelbidrag i ett övrigt svagt kvartal

Vi ser en minskning av intäkter jämfört med föregående kvartal vilket i princip uteslutande är kopplat till att Paint Hit var ett spel av väldigt kortlivad natur med stora intäkter under sommarmånaderna i samband med höga listplaceringar i USA men väldigt låga nivåer under hösten. Som går att utläsa av det ökande spelbidraget har den övriga portföljen utvecklas stabilt med hög bruttomarginal och tar oss till en nivå som växer både på kvartals- och årsbasis och landar denna period strax över 25 MSEK. Marknaden i stort och även vår spelportfölj har sett ett ökat inslag av annonsintäkter relativt till in app köp senaste året. Detta i kombination med minskade investeringar i performance marketing har resulterat i en minskning av antalet månatliga köpare i spelen. En förstärkt annonsaffär kompenserar delvis för bortfallet av betalande spelare men vår långsiktiga ambition är att kunna öka inflödet av betalande spelare i takt med att vi kan få upp volymerna av performance marketing.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET RENODLAR MOT MULTIPLAYER OCH INVESTERAR I FRAMTIDA TILLVÄXT

2018/19

Investeringar i långsiktig tillväxt

Med ett spelbidrag på drygt 25 MSEK skulle vi kunna ligga på en högre vinstnivå än vi gör idag om fokus var lönsamhet på kort sikt. Vi ser dock ett stort värde i att ha ett antal nya utvecklingsprojekt igång parallellt med en aktiv utveckling av de framgångsrika spel vi har live. Vi har därför valt att fortsätta bygga bolaget genom rekrytering av utvecklare, designers och marknadsförare i världsklass för att nå våra långsiktiga mål om en väsentligt större affär framöver.

Efter förvärvet av Quiz Duel kommunicerade vi att fokus skulle ligga på att integrera spelet tekniskt samt att kontinuerligt förbättra spelets prestanda under 2018. Vi kan nu konstatera att vi är i en position där vi kan börja skörda frukterna av det arbetet. Den första större nya funktionen släpptes globalt i slutet av december i Quiz Duel med gott mottagande och vi har även kunnat minska serverkostnaden per spelare väsentligt efter att investerat i en förbättrad teknikplattform.

Under de senaste åren har vi även kontinuerligt investerat i den infrastruktur som krävs för att kunna optimera produktprestanda på ett datadrivet sätt såväl som att verifiera och skala upp marknadsföring baserat på datamodeller med givna ROI-krav. Det här är oerhört värdefullt både för att kunna skala upp de nya spel vi utvecklar såväl som att på ett lönsamt sätt hantera den existerande portföljen av livespel.

Vägen framåt

En stor del av personalen på MAG ägnar sin tid åt att ta fram nästa stora hit för bolaget. Det arbetet görs enligt en tydlig process för utvärdering av idéer, prototyper och marknadsföringseffektivitet i syfte att i så tidigt skede som möjligt kunna avgöra om man ska avbryta eller fortsätta utvecklingen. Det här arbetssättet gör att vi effektivt kan fokusera resurser där de har bäst chanser att kunna skapa framtida värde. Under åren har detta angreppssätt lett till att samtliga spel vi släppt globalt nått en mångmiljonpublik och gett en god avkastning och totalt har spelportföljen genererat mer än en kvarts miljard nedladdningar. Ett stort värde inom MAG är den kompetenta personal som med stöd av den här processen återkommande lyckas skapa ett globalt genomslag för de spel de utvecklar och marknadsför. Vårt senaste multiplayer spel Word Domination växer stadigt och även våra övriga multiplayer spel Ruzzle och Quiz Duel utvecklas väl med starka uppdateringar under eller strax efter rapportperioden. Den här utvecklingen stärker oss i vår syn att renodlingen kring multiplayer är rätt väg att gå för MAG och jag känner stark tilltro till att de investeringar vi gör idag tar oss i riktning mot vårt mål att vara ledande inom multiplayer spel i casualsegmentet och att kunna redovisa en stark lönsam tillväxt.

DANIEL HASSELBERG, CEO



Word Domination växer

Word Domination är ett multiplayer spel med en taktisk tvist där spelare utmanar varandra i en spännande ordkamp i realtid. Motståndarna möts och samlar poäng genom att stava ord på ett gemensamt bräde för att samla poäng i fem omgångar. Utöver poängen för varje ord och bonusplattor som ökar poängen för varje bokstav eller ord som spelas på dem, kan spelaren även nyttja 45 sorters unika boosters som tar spelet till en helt ny nivå. Tillskottet av detta taktiska element i kombination med realtidskomponenten gör spelet unikt och har fått mycket uppskattning av spelare världen över.

Word Domination har det högsta dagliga engagemanget per spelare vi någonsin sett i ett spel från MAG. Word Domination bygger på MAGs strategi med multiplayer spel som skapar en högre grad av lojalitet och en mer hållbar ekonomi. Spelet fortsätter nu sin starka tillväxt med hundratusentals aktiva spelare och över 1.500.000 spelade spel per dag. MAGs strategi är att skapa multiplayer spel med potential att bli evergreens - produkter med exceptionellt stark långsiktigt lojalitet. Med över tre miljoner nedladdningar och mer än 750,000 månatligt aktiva spelare har Word Domination etablerat sig i MAGs spelportfölj med stark potential för att bli en ny evergreen.

Nya lanseringar och hållbar marknadsföring

Word Domination genererar en allt starkare daglig intäkt per spelare vilket möjliggör att MAG kan aktivera en bredare och djupare marknadsföring än för övriga spel. Löpande lanseras nu nya funktioner och innehåll för att ytterligare förbättra spelupplevelsen och öka den dagliga intäkten per spelare. Som ett exempel lanserades i oktober 2018 solo mode kampanjen vilket ökade engagemanget och den dagliga intäkten per spelare.



Quiz Duel bibehåller sin ledande position

Med mer än 1 miljon spelare varje dag behåller Quiz Duel sin position som den största Trivia-appen i EU. Quiz Duel är ett intelligent och underhållande socialt quizspel där du kan utmana dina vänner och andra slumpmässiga quizzers till spännande head-to-head trivia spel. Quiz Duel har också utvecklats till en tysk tv-show genom ett licensavtal. Enligt analysföretaget AppAnnies rapport för 2018 var Quiz Duel det mest spelare spelet, alla kategorier, i Tyskland under året.

Nytt spelläge - BlitzQuiz

Det nya permanenta spelläget BlitzQuiz testlanserades i Quiz Duel i Sverige under november för att efter positiva resultat lanserats globalt i slutet av december. Spelare besvarar så snabbt som möjligt nio frågor i kategorier som ändras dagligen. Genom att titta på annonser belönas spelare med fler biljetter som krävs för att spela spelet. BlitzQuiz har nu hundratusentals dagliga spelare och är ett exempel på nya funktioner som syftar till att förbättra spelupplevelsen och öka den dagliga intäkten per användare från Quiz Duel.

Quiz Duel för Amazon Echo

Under november lanserade MAG ett annat spelläge för Quiz Duel tillsammans med Amazon och deras smarta högtalare Echo. Därmed kan MAG utveckla spelerbjudandet till flera nya innovativa kanaler. Röstkontrollerade enheter kommer att bli ett allt viktigare gränssnitt för spel i framtiden och 2 miljoner svar har redan laddats upp på Alexa i Tyskland av nära 50 000 unika användare. Smarta högtalare växer med en årlig tillväxttakt på nästan 50%. Det är snabbare än någon teknisk produkt sedan smarttelefonen.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE- PERIODEN SEP TILL NOV 2018

2018/19

INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 46 034 TSEK (57 068 TSEK), en minskning med 19 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 40 367 TSEK (52 990 TSEK), en minskning på 24 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 5 504 TSEK (3 763 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt avskrivningar av desamma.

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 44 804 TSEK (89 625 TSEK). Av dessa var 10 076 TSEK (15 889 TSEK) hänförliga till Försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 9 893 TSEK (17 748 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 8 766 TSEK (41 354 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Kostnader för Direkt marknadsföring är markant lägre än jämförelseperioden främst grundat i lägre volymer för spelen Wordbrain 1&2 samt för Wordalot. Jämfört med föregående kvartal så är volymerna lägre och detta har sin huvudorsak i avslutad marknadsföring av Backpacker och betydligt lägre volymer för PaintHit

Personalkostnader uppgick till 16 069 TSEK (14 634 TSEK) en ökning med 10 %.

EBITDA för perioden var 1 230 TSEK (-32 557 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 5 865 TSEK (6 117 TSEK), varav 4 686 TSEK (4 257 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Inga nedskrivningar förekom i period eller jämförelseperioden.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -4 635 TSEK (-38 674 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -4 860 TSEK (-38 356

JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var 1 230 TSEK (2 454 TSEK)

Justerat resultat före skatt för perioden var -4 860 TSEK (-3 345 TSEK)

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -3 653 TSEK (-38 340 TSEK)

Resultat per aktie var -0,14 SEK/aktie (-1,94 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,14 SEK/aktie (-1,90 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 26 321 393 (19 811 101) och snitt antal aktier fullt utspätt var 26 790 639 (20 161 357)

KASSAFLÖDE – PERIODEN SEP 2018 TILL NOV 2018

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var -4 172 TSEK (-5 923 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -5 310 TSEK (-74 877 TSEK), varav 0 TSEK (6 000 TSEK) var Förändring värdepappersinnehav. Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -3 889 TSEK (115 018 TSEK)



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP TILL NOV 2018

2018/19

INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 28 517 TSEK (47 442 TSEK), en minskning med 40 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 41 609 TSEK (53 600 TSEK).

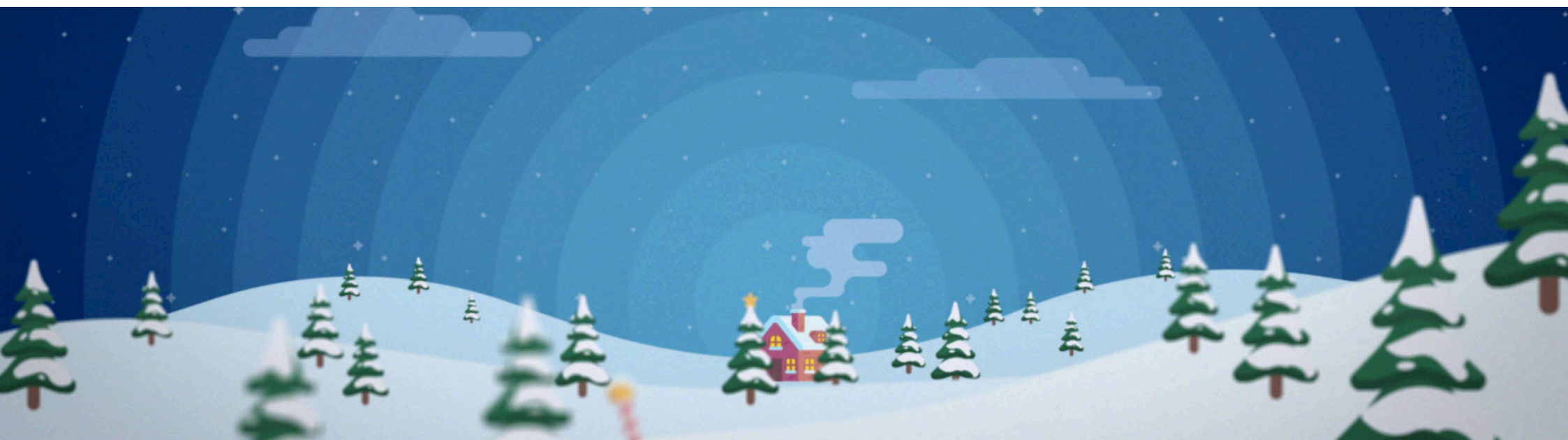
Av dessa var 8 905 TSEK (15 105 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 9 638 TSEK (17 620 TSEK) och 8 351 TSEK (8 690 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 221 TSEK (1 860 TSEK), varav 0 TSEK (1 686 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -10 706 TSEK (-7 724 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -8 488 TSEK (-7 667 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2018/19

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 139 966 TSEK (127 246 TSEK), varav 77 216 TSEK (60 850 TSEK) avser goodwill och 62 750 TSEK (66 396 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 214 713 TSEK (74 848 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 340 801 TSEK (173 245 TSEK), motsvarande 12,9 SEK/aktie (8,7 SEK/aktie)

Soliditeten vid samma tidpunkt var 84,3 % (62,4 %)

Koncernen har räntebärande skulder på 27 223 TSEK (60 385 TSEK)

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Moderbolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 0 TSEK (2 810 TSEK)

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 174 275 TSEK (48 251 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 341 338 TSEK (122 251 TSEK)



PLAY FREE!



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN SEP TILL NOV 2018

2018/19

FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

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

Koncernens Nettoomsättning från Försäljning i spel för perioden var 15 443 TSEK (40 027 TSEK), en minskning med 61 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens Nettoomsättning från Annonser i spel för perioden var 24 843 TSEK (12 921 TSEK), en ökning med 92 % jämfört med samma period föregående år.

SPELBIDRAG

Spelen som marknadsförs av MAG Interactive kostar olika mycket i distributionskostnad (Försäljningskostnader) samt marknadsföringskostnad (Avkastningsdriven marknadsföring), inte minst kopplat till vilken fas spelen är i. Därför redovisar koncernen det totala Spelbidraget enligt följande modell: Nettointäkter minus kostnader för plattformavgifter (hänförliga främst till avgifter till Apples App Store och Google Play) minus kostnader för avkastningsdriven marknadsföring. Som avkastningsdriven marknadsföring räknas digital annonsering, TV-annonsering och övrig annonsering direkt kopplad till bolagets produkter samt tjänster och avgifter direkt hänförliga till den avkastningsdrivna marknadsföringen. Generell marknadsföring av bolaget och varumärke räknas ej in i den direkta marknadsföringskostnaden.

Koncernens Spelbidrag för perioden var 25 850 TSEK (23 236 TSEK), en ökning med 11 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Fördelningen mellan intäkter från Annonser och Försäljning i spel påverkas av lägre intäkter på de spel som har en stort andel Försäljning i spel, samt en hög andel annonsintäkter i Quiz Duel. Sedan några månader så är andelen annonsintäkter över 50%. Det ökande spelbidraget kommer främst från den höga marginalen på Quiz Duel.

ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

DAU för perioden var 2,3 miljoner (1,8 miljoner), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 9,9 miljoner (7,5 miljoner), en ökning med 31 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 59 tusen (129 tusen), en minskning med 54 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 2,2 US \$ cent (3,8 US \$ cent), en minskning med 43 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

Under kvartalet så var det totala DAU 2,3 miljoner och motsvarande värde för MAU var 9,9 miljoner. Motsvarande en ökning med 23% respektive 31% jämfört med samma period föregående år.

MUP var 59 tusen. Minskningen i MUP beror på en lägre konvertering jämfört med motsvarande period föregående år som följd av den högre andelen organisk trafik, samt det faktum att affärsmodellen skiftats mot att i detta kvartal domineras av annonsintäkter.

Snittintäkten per användare (ARPDau) minskar jämfört med motsvarande period föregående år till följd av den lägre intäkten per användare i Quiz Duel jämfört med övriga spel i portföljen. I jämförelseperioden ingick Quiz Duel i siffrorna under en månad.

VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2018/19

Period	Enhet	Sep-Nov 18/19	Sep-Nov 17/18
Försäljning i spel	TSEK	15 443	40 027
Annonsering	TSEK	24 843	12 921
Övrigt	TSEK	81	42
Nettoomsättning	TSEK	40 367	52 990
Snitt SEK/USD		9,017	8,199
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Försäljning i spel		38 %	76 %
Annonsintäkter		62 %	24 %
Plattformsavgifter	TSEK	4 624	12 006
Avkastningsdriven marknadsföring	TSEK	9 893	17 748
Spelbidrag	TSEK	25 850	23 236
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Plattformsavgifter		11 %	23 %
Avkastningsdriven marknadsföring		25 %	33 %
Spelbidrag		64 %	44 %
<i>EBITDA</i>	TSEK	1 230	-32 557
<i>Justerat EBITDA (not 3)</i>	TSEK	1 230	2 454
DAU	Miljoner	2,3	1,8
MAU	Miljoner	9,9	7,5
MUP	Tusental	59	129
ARPPDAU	US \$ cent	2,2	3,8

MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det två helägda dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 21 anställda. FEO Media AB, med säte i Stockholm, har 7 anställda och driver spelet Quizkampen.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernredovisningen för MAG Interactive AB-koncernen ("MAG Interactive") har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU samt RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt Årsredovisningslagen. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering, årsredovisningslagen, och RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner. Moderbolagets redovisning är upprättad enligt Årsredovisningslagen och Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för Juridiska personer. Tillämpningen av RFR 2 innebär att moderbolaget i delårsrapporten för den juridiska personen tillämpar samtliga av EU antagna IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen, tryggandelagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. För en utförligare beskrivning av de redovisningsprinciper som tillämpas för koncernen och moderbolaget i denna delårsrapport, se not 2 för koncernen respektive not 2 för moderbolaget i årsredovisningen för 2015/2016. Rapporten har upprättats i enlighet med IFRS 9 samt IFRS 15.

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

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

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

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

MAG Interactive är som alla andra bolag utsatt för risker i sin verksamhet. För att nämna några av dessa risker; beroende av nyckelpersoner, valutakursförändringar, förseningar i lanseringar, misslyckade lanseringar, ändringar hos externa försäljningspartners där sådana förändringar ligger helt utom bolagets kontroll. Bolagets styrelse och ledning arbetar löpande med riskhantering för att minimera dess effekter. Se koncernens årsredovisning för räkenskapsåret 2017/18.

VALUTAEFFEKTER

MAG Interactive är exponerat mot ett stort antal valutor baserat på hur Google Play och Apple App Store redovisar intäkter. Den största marknaden för bolaget är USA. Därtill så är en stor del av bolagets annonsintäkter realiserade i USD. Normalt så är mer än hälften av bolagets omsättning direkt hänförlig till USD. En stor del av bolagets marknadsföring köps i valutan USD. Den viktigaste valutan är därmed USD. Nettoomsättning justerat för valutaeffekter presenteras i rapporten och beräknas baserat på de femton största valutorna, representerande 99% av försäljningen.

CERTIFIED ADVISER

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

Under perioden var snitt antal anställda 72, jämfört med 73 samma period föregående år.

KONTAKT

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

Eller kontakta
Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se eller,
Magnus Wiklander, CFO, på magnus.wiklander@maginteractive.se

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

Drottninggatan 95A
113 60 Stockholm
Sverige

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport september-februari 2018/2019	10:e april 2019
Delårsrapport september-maj 2018/2019	26:e juni 2019
Delårsrapport september-augusti 2018/2019	23:e oktober 2019

TWITCH CAST

Den 23:e januari kl 10:00 CET håller VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander en Twitch-cast för att presentera delårsrapporten. Länk till Twitch feed www.twitch.com/maginteractive
Mer information finns på maginteractive.se/investors



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

STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 23 januari 2019

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

BIRGITTA STYMNE GÖRANSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

ANDRAS VAJLOK
Styrelseledamot

TEEMU HUUHTANEN
Styrelseledamot

KONCERNENS RESULTATRÄKNING

2018/19

Belopp i TSEK	Not	Sep-Nov 18/19	Sep-Nov 17/18	FY 17/18
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	1	40 367	52 990	216 870
Aktiverat arbete för egen räkning		5 504	3 763	19 954
Övriga intäkter		163	316	3 389
Summa rörelsens intäkter		46 034	57 068	240 213
Rörelsens kostnader				
Försäljningskostnader	2	-10 076	-15 889	-61 744
Avkastningsdriven marknadsföring		-9 893	-17 748	-72 390
Övriga externa rörelsekostnader	5, 6	-8 766	-41 354	-77 046
Kostnader personal	5	-16 069	-14 634	-69 377
Summa Rörelsens kostnader		-44 804	-89 625	-280 556
EBITDA		1 230	-32 557	-40 343
Avskrivningar		-5 865	-6 117	-26 539
Rörelseresultat		-4 635	-38 674	-66 883
Finansiella intäkter och kostnader				
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	264	407
Övr ränteintäkter och liknande		-1	81	2 832
Övr räntekostnader och liknande		-224	-27	-1 587
Summa finansiella intäkter och kostnader		-225	318	1 652
Resultat efter finansiella poster		-4 860	-38 356	-65 231
Skatter		1 207	16	5 434
Periodens resultat		-3 653	-38 340	-59 797
Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)		-0,14	-1,94	-2,43
Periodens resultat per aktie fullt utspädd (baserat på snitt antal aktier)		-0,14	-1,90	-2,39
Valutakurseffekter		-392	1 255	1 897
Summa totalresultat för perioden		-4 045	-37 085	-57 900
Snitt antal aktier under perioden		26 321 393	19 811 101	24 598 653
Snitt antal aktier under perioden fullt utspädd		26 790 639	20 161 357	25 038 233
Antal aktier vid periodens slut		26 321 393	21 775 939	26 321 393
Antal aktier vid periodens slut fullt utspädd		26 790 639	22 245 185	26 790 639

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

Belopp i TSEK	Not	30/11 2018	30/11 2017	31/8 2018
TILLGÅNGAR				
Goodwill	4	77 216	60 850	77 415
Övriga immateriella tillgångar		62 750	66 396	62 872
Summa immateriella tillgångar		139 966	127 246	140 287
Inventarier, verktyg och installationer		2 687	2 870	2 823
Summa materiella anläggningstillgångar		2 687	2 870	2 823
Andra långfristiga fordringar		4 305	4 291	4 300
Uppskjuten skattefordran		4 120	1 382	1 699
Summa finansiella anläggningstillgångar		8 426	5 674	6 000
Summa anläggningstillgångar		151 078	135 790	149 109
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar		21 495	13 560	10 063
Aktuella skattefordringar		5 996	11 844	5 990
Övriga kortfristiga fordringar		3 792	2 567	4 009
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		7 126	25 530	20 488
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	7	0	13 282	0
Likvida medel		214 713	74 848	228 083
Summa kortfristiga fordringar		253 122	141 632	268 632
SUMMA TILLGÅNGAR		404 201	277 422	417 741

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

Belopp i TSEK	Not	30/11 2018	30/11 2017	31/8 2018
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		684	547	684
Övrigt externt kapital		281 042	81 187	281 041
Reserver		-2 020	-2 586	-1 883
Periodens resultat		-3 893	-38 340	-240
Balanserad vinst inklusive årets totalresultat		64 988	132 436	64 578
Summa eget kapital		340 801	173 245	344 179
Uppskjutna skatteskulder		17 767	17 971	17 925
Övriga långfristiga skulder		11 667	35 000	15 556
Summa långfristiga skulder		29 434	52 971	33 481
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		10 010	9 547	5 047
Aktuell skatteskuld		-2 631	84	1 041
Kortfristiga banklån		15 556	25 385	15 556
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	5	7 970	11 674	15 483
Övriga kortfristiga skulder		3 060	4 515	2 954
Summa kortfristiga skulder		33 965	51 205	40 081
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		404 201	277 422	417 741

Belopp i TSEK	Noter	Sep-Nov 18/19	Sep-Nov 17/18	FY 17/18
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat före finansiella poster		-4 635	-7 268	-66 883
Avskrivningar och nedskrivningar		5 865	6 117	26 539
Erhållen ränta		0	275	3 239
Erlagd ränta		-157	-27	-1 587
Betalda inkomstskatter		0	-1 576	-5 916
Övriga justering för poster som inte ingår i kassaflödet		0	-561	31 405
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		1 073	-3 040	-13 202
Förändring kortfristiga rörelsefordringar		6 493	-2 151	6 122
Förändring kortfristiga rörelseskulder		-11 737	-732	4 547
Summa förändring av rörelsekapital		-5 244	-2 883	10 668
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-4 172	-5 923	-2 534
Kassaflöde från investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella tillgångar		0	-48	-1 005
Balanserade utvecklingskostnader		-5 504	-3 763	-19 954
Investeringar immateriella tillgångar		199	0	0
Förvärv av dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	4	0	-77 066	-110 821
Förändring värdepappersinnehav		0	6 000	19 018
Förändring långfristiga fordringar		-5	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-5 310	-74 877	-112 761
Kassaflöde från finansieringsverksamheten				
Emission		0	80 018	271 707
Kortfristiga lån		0	15 556	15 556
Långfristiga lån		-3 889	19 444	15 556
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-3 889	115 018	302 818
Minskning/ökning likvida medel				
Periodens kassaflöde		-13 370	34 218	187 523
Kursdifferens i likvida medel		0	70	0
Likvida medel vid periodens början		228 083	40 561	40 561
Likvida medel vid periodens slut		214 713	74 849	228 083

**KONCERNENS FÖRÄNDRING
EGET KAPITAL****2018/19**

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2018	684	281 041	-1 883	64 337	344 179
Periodens resultat				-3 894	-3 894
Valutakursdifferenser		1	-136	650	515
Summa totalresultatet		1	-136	-3 244	-3 378
Övriga poster	0	0	0	0	0
Utgående balans 30/11 2018	684	281 042	-2 019	61 093	340 801

Belopp i TSEK	Sep-Nov 18/19	Sep-Nov 17/18	FY 17/18
Rörelsens intäkter			
Nettoomsättning	28 517	47 442	166 666
Övriga rörelseintäkter	2 607	295	6 786
Summa rörelsens intäkter	31 124	47 736	173 452
Rörelsens kostnader			
Råvaror och förnödenheter	-8 905	-15 105	-51 863
Avkastningsdriven marknadsföring	-9 638	-17 620	-71 617
Övriga externa rörelsekostnader	-8 351	-8 690	-35 832
Personalkostnader	-14 714	-12 184	-53 869
Summa Rörelsens kostnader	-41 609	-53 600	-213 181
EBITDA	-10 485	-5 863	-39 729
Avskrivningar	-221	-1 860	-813
Rörelseresultat	-10 706	-7 724	-45 038
Finansiella intäkter och kostnader			
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	0	0	421
Övr ränteintäkter och liknande	0	68	224
Räntekostnader och liknande poster	-203	-11	-613
Summa finansiella intäkter och kostnader	-203	56	33
Resultat efter finansiella poster	-10 909	-7 667	-45 005
Bokslutsdisposition	0	0	40 120
Skatter	2 421	0	1 699
Periodens resultat	-8 488	-7 667	-3 186

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

Belopp i TSEK	30/11 2018	30/11 2017	31/8 2018
Intellektuella rättigheter	0	2 810	0
Summa immateriella tillgångar	0	2 810	0
Inventarier, verktyg och installationer	2 184	2 416	2 358
Summa materiella anläggningstillgångar	2 184	2 416	2 358
Andelar i koncernföretag	181 933	142 158	181 933
Andra långfristiga fordringar	5 903	1 782	3 482
Summa finansiella anläggningstillgångar	187 836	143 940	185 415
Summa anläggningstillgångar	190 019	149 166	187 773
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	15 473	9 992	18 332
Övriga fordringar	1 722	2 766	1 224
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 966	18 571	15 343
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	13 004	0
Summa kortfristiga fordringar	21 161	44 332	34 899
Likvida medel	174 275	48 251	181 305
SUMMA TILLGÅNGAR	385 455	241 750	403 977

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

Amounts in KSEK	30/11 2018	30/11 2017	31/8 2018
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	684	547	684
Fritt eget kapital			
Övrigt externt kapital	312 430	81 171	312 430
Årets resultat	0	0	-3 186
Periodens resultat	-8 488	-7 667	0
Balanserad vinst	36 712	48 200	39 898
Summa eget kapital	341 338	122 251	349 826
Uppskjutna skatteskulder	0	40 120	0
Obeskattade reserver	0	40 120	0
Övriga långfristiga skulder	11 667	35 000	15 556
Summa långfristiga skulder	11 667	35 000	15 556
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	8 818	8 412	8 310
Skulder till koncernföretag	1 125	1 203	2 589
Övriga skulder	17 688	26 373	17 866
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	4 820	8 391	9 831
Summa kortfristiga skulder	32 451	44 379	38 595
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	385 455	241 750	403 977

Term	Beskrivning
Nettoomsättning	Total spelintäkt från försäljning i spel samt annonsering. För försäljning i spel redovisar MAG hela intäkten enligt vad kunder betalar i respektive butik (främst Apple och Google). Plattformens andel, normalt 30% av försäljningsvärdet, redovisas som Försäljningskostnad.
Försäljning i spel	Värdet av köp gjorda i någon av spelapparna på Google Play, Apple App Store och liknande plattformar.
Annonsintäkter	Intäkter från annonser i spelen.
Aktiverat arbete för egen räkning	Utvecklingsarbete som aktiveras till balansräkning. Bolaget aktiverar personalkostnad, inklusive skatt och andra personalrelaterade kostnader som kontor, som relaterar till spel i soft launch och live spel som inte hanteras i live ops. Soft launch är den sista utvecklingsfasen innan global lansering och sannolikheten för global lansering är då mycket hög. Live ops är då ett centralt team tar över ett moget spel och endast arbetar med innehåll och kampanjer, ingen utveckling sker och inga kostnader aktiveras. MAG har inte haft några ned skrivningar sedan bolaget blev publikt
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store.
Avkastningsdriven marknadsföring	På engelska kallat Performance marketing, är all marknadsföring med direkt koppling till något spel med mätbar effekt samt med avkastningskrav. Ett vanligt avkastningskrav är att investeringen skall vara betald inom 6 eller 9 månader, men även längre tider kan förekomma för spel med stark retention
Bidrag från spelen	Nettoomsättning minus 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.
ARPPDAU	Medelvärde av nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Belopp i TSEK	Sep-Nov 18/19	Sep-Nov 17/18	FY 17/18
Försäljning i spel	15 443	40 027	129 434
Annonsintäkter	24 843	12 921	86 824
Övrigt	81	42	612
Totalt	40 367	52 990	216 870

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-4 624	-12 006	-38 832
Serverkostnader	-3 708	-2 585	-16 833
Övriga försäljningskostnader	-1 744	-1 299	-6 078
Totalt försäljningskostnader	-10 076	-15 890	-61 743

NOT 3: JUSTERAT EBITDA OCH RESULTAT FÖRE SKATT

EBITDA	1 230	-32 557	-40 343
Kostnader relaterade till förvärv av Delinquent (not 6,8)	0	31 405	31 405
Noteringskostnader	0	2 630	7 239
Förvärvskostnader Feo Media AB	0	976	976
Omstruktureringskostnader	0	0	9 406
Justerad EBITDA	1 230	2 454	8 683
Resultat före skatt	-4 860	-38 356	-65 231
Kostnader relaterade till förvärv av Delinquent (not 6,8)	0	31 405	31 405
Noteringskostnader	0	2 630	7 239
Förvärvskostnader Feo Media AB	0	976	976
Omstruktureringskostnader	0	0	9 406
Justerat resultat före skatt	-4 860	-3 345	-16 205

NOT 4: FÖRVÄRV AV FEO MEDIA AB

Den 7 november 2017 förvärvades 100% av aktierna i FEO Media AB och bolaget sedan kvartalet ett helägt dotterbolag i koncernen. FEO Media AB står bakom det i triviakategorin mycket framgångsrika spelet Quizkampen. Quizkampen publiceras på Google Play och Apple App Store och har sin största publik i Tyskland, där spelet går under namnet Quizduell.

Förvärvet gjordes kontant med betalning om 85 MSEK den 7 november 2017 och en tilläggsköpeskillning som värderas till 33 755 TSEK har betalats i februari 2018. Tilläggsköpeskillningen fastställdes med en sk closing balance sheet. En sista betalning om 15 000 TSEK har skett under 2018 från escrow.

En förvärvsanalys presenteras nedan.

Belopp i TSEK	Slutgiltig förvärvsanalys
Köpeskillning per 31 augusti 2018 (slutgiltig)	
Likvida medel	133 755
Summa köpeskillning	133 755
Redovisade belopp på identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder	
Aktiekapital	50
Resultat hänförligt upp till förvärv	23 460
Förvärvat eget kapital	12 154
Immateriella tillgångar	37 600
Uppskjuten skatteskuld	-7 746
Summa	65 518
Goodwill	68 237

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

NOT 5: OMSTRUKTURERINGSKOSTNADER

Belopp i TSEK	Sep-Nov 18/19	Sep-Nov 17/18	FY 17/18
Lokalkostnader	0	0	-5 659
Personalkostnader	0	0	-3 747
Total omstruktureringskostnader	0	0	-9 406

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

NOT 6: ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

Belopp i TSEK	Sep-Nov 18/19	Sep-Nov 17/18	FY 17/18
Kostnader relaterade till förvärv av MAG Games Ltd	0	-31 405	-31 405
Kostnader hänförliga till IPO	0	-2 630	-7 239
Kostnader hänförliga till förvärv FEO Media AB	0	-976	-976
Omstruktureringskostnader FEO Media AB	0	0	-5 659
Övriga externa kostnader	-8 766	-6 343	-31 767
Totalt övriga externa kostnader	-8 766	-41 354	-77 046

NOT 7: VÄRDERING VERKLIGT VÄRDE

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

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

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

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen	30/11 2018	30/11 2017	31/8 2018
Andra kortfristiga värdepapper (nivå 1) TSEK	0	13 282	0
Summa tillgångar	0	13 282	0

NOT 8: TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Som slutbetalning för köpet av Delinquent Interactive Ltd i juni 2015 så utgavs 714 175 aktier under november 2017. Emissionen gjordes till kvotvärde och resultateffekten av detta redovisas i resultaträkning. En av de forna ägarna av MAG Games Ltd, David Amor, är nu medlem i ledningsgruppen i MAG Interactive

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

GOOD TIMES