



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]
DELÅRSRAPPORT SEP-NOV 2019/20

2019/20

DELÅRSRAPPORT SEP—NOV 2019/20

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

MAG INTERACTIVE GRUNDADES 2010 OCH ÄR EN GLOBAL MOBILSPELSUTVEKLARE AV SOCIALA CASUALSPEL TILL SMARTA TELEFONER. SPELEN I MAGS PORTFÖLJ HAR TOTALT LADDATS NED ÖVER 250 MILJONER GÅNGER. BLAND DE MEST KÄNDA SPELEN I MAGS BREDA KATALOG FINNS TITLAR SOM RUZZLE, WORD DOMINATION, WORDBRAIN OCH QUIZDUEL. FÖRETAGETS INTÄKTER KOMMER I HUVUDSAK FRÅN IN-APP-KÖP SAMT ANNONSER. MAG HAR KONTOR I STOCKHOLM OCH BRIGHTON OCH ÄR NOTERAT PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER GROWTH MARKET MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK WWW.MAGINTERACTIVE.COM

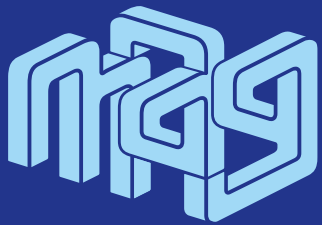
PERIODEN SEP TILL NOV 2019 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 47 102 TSEK (40 367 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 17 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 5 029 TSEK (1 230 TSEK)
- Spelbidraget för perioden var 31 373 TSEK (25 850 TSEK), en ökning med 21 % jämfört med samma period föregående år
- ARPDAU för perioden var 2,9 US cents (2,2 US cents), en ökning med 33 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,11 SEK/aktie (-0,14 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 11 379 TSEK (9 893 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,8 miljoner respektive 5,9 miljoner under kvartalet, en minskning med 19 % respektive 40 % jämfört med samma period föregående år

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2019 TILL NOV 2019

- Den 30 oktober 2019 mjuklanserades ordspelet Wordzee i Sverige
- Den 22 november 2019 mjuklanserades Nya Quizkampen i Sverige
- Den 28 november 2019 lanserades Wordzee globalt
- Den 14 januari 2020 hölls årsstämma för räkenskapsåret 2018/19





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET STÄRKT ARPDAU DRIVER TILLVÄXT

2019/20

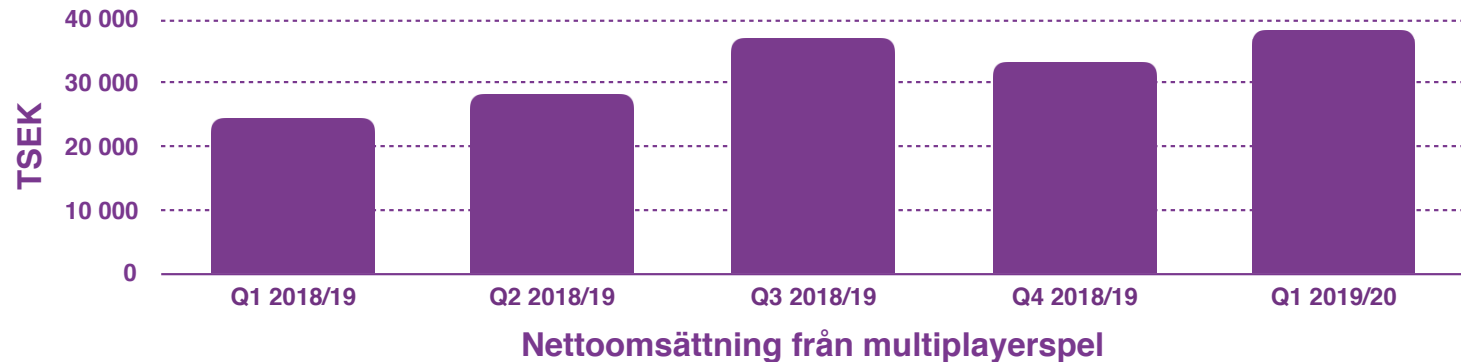
Förbättrad ARPDAU och ökad omsättning

Samtliga multiplayer-spel uppvisar en förbättrad ARPDAU och ökad omsättning jämfört med samma period föregående år. Totalt växer omsättningen över hela produktportföljen med 17% och EBITDA landar på drygt 5 MSEK för kvartalet.

Som vi tidigare har kommunicerat är den genomsnittliga intäkten per daglig spelare, ARPDAU, ett nyckeltal där vi ser stor potential för hela portföljen. Att optimera den ger direkt effekt i ökad lönsamhet per spelare och det är glädjande att se ARPDAU växa till 2,9 US cents, en ökning med 33% mot samma period föregående år. I vår strävan att fortsätta stärka ARPDAU fokuserar spelteamen på att lansera mängder av roliga events och aktiviteter för att ytterligare engagera spelarbasen.

Intäkter från multiplayer-spel fortsätter att öka

Sedan MAG beslutade att fokusera på att utveckla multiplayer-spel har vi sett tillväxt från den delen av verksamheten, en trend som fortsätter i det nya finansiella året. Intäkter från multiplayer-spel är i Q1 50% högre än motsvarande period föregående år.



Prenumerationer fortsätter att utvecklas positivt

Vid utgången av detta kvartal stod prenumerationer för drygt 15% av IAP-intäkterna i Word Domination. Den typ av spel som MAG fokuserar på lämpar sig väl för prenumerationer eftersom vi bygger spel med socialt engagemang, som kan sträcka sig över månader och år, snarare än dagar eller veckor. Vi förväntar oss därför att kunna se positiva effekter även i övriga multiplayer-spel när prenumerationer introduceras där.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET STÄRKT ARPODAU DRIVER TILLVÄXT

2019/20

User acquisition som grund för tillväxt

Vi ser en stark koppling mellan långsiktig tillväxt och ökade investeringar i user acquisition eftersom det är den primära vägen till att få in nya och lönsamma spelare till våra spel. Besluten att öka eller minska UA-investeringarna drivs alltid av ROI-modeller - hur mycket som investeras kommer att styras av möjligheterna till lönsam marknadsföring. De modeller som används optimerar mot full återbetalning av en förvärvad spelare inom 180 dagar. Vårt senaste multiplayer spel Wordzee lanserades globalt under den sista veckan av Q1 och baserat på det räknar vi med att kunna öka investeringarna i user acquisition väsentligt framöver.

Nytt år, nya spel, nya möjligheter

Med oss in i Q2 har vi ett nyligen släppt Wordzee som nu kan skalas upp med hjälp av user acquisition på en global marknad. I slutet på Q1 mjuklanserades även Nya Quizkampen i Sverige och kort därefter i Storbritannien. Målet är att lansera spelet på fler marknader inom loppet av Q2 och därmed fortsätta bygga grunden för nästa generations QuizDuel.

Utöver de nya spelen har vi en stark underliggande portfölj med klassiska QuizDuel, Word Domination och Ruzzle. Normalt sett når våra spel sin topp två till tre år efter lansering. Word Domination är mitt i den resan - cirka 18 månader efter lansering är det fortfarande i tillväxt. Wordzee har precis kommit ut och bör ha en lång period av tillväxt framför sig. Vi kan se fram emot en riktigt spännande tid för MAG under 2020.

DANIEL HASSELBERG, CEO



Vårt taktiska multiplayer spel med ordkamper

Word Domination är ett taktiskt multiplayer spel där användarna spelar mot varandra i spännande ordkamper. Motståndarna möts i realtid i fem omgångar och samlar poäng genom att stava ord på ett gemensamt bräde med möjlighet att använda boosters för att förbättra sina chanser.

Sedan lanseringen av Word Domination i maj 2018 har spelet uppnått en stadig bas av över en miljon aktiva spelare per månad och över åtta miljoner nedladdningar totalt.

In-app-intäkter för prenumerationer ökar

Sedan introduktionen av prenumerationer i april 2019 har antalet betalande VIP-spelare stadigt ökat i Word Domination. En prenumeration innebär att en spelare betalar en månadskostnad för att få en reklamfri upplevelse och tillgång till exklusivt innehåll, event och andra bonusar i spelet. VIP-spelarna är de mest lojala, har bäst engagemang och högst ARPDAU av alla våra spelare. Intäkterna från prenumerationerna står i Q1 för 15% av alla in-app-intäkter i Word Domination, jämfört med 10% i slutet av Q4.

Med bakgrund av de växande prenumerationerna kommer bolaget att fortsätta utveckla och investera i denna affärsmodell och planerar att implementera prenumerationer även i MAGs övriga multiplayer spel.

Event driver engagemang och daglig intjäning

Under Q1 presenterades ett tematiskt soloevent där VIP-spelarna fick tillgång till exklusivt innehåll och unika belöningar - där spelarna samlade morötter för att klättra på topplistan. Morotsevenet engagerade spelarna mer än tidigare event och drev på intjäning per spelare liksom ökade antalet prenumeranter, som fick incitament att bli VIP-spelare. Som bolaget tidigare kommunicerat kommer MAG att fortsätta skapa event med exklusivt innehåll för att öka mervärdet för att bli VIP-spelare.



Marknadsledaren på trivia fortsätter att optimeras

QuizDuel - kallat Quizkampen i Sverige - är ett socialt triviaspel där användarna utmanar vänner och andra spelare världen över i frågesport. Med över 100 miljoner nedladdningar och flera miljoner unika spelare varje månad är QuizDuel det största frågespelet i Europa till iOS och Android. Under Q1 fortsatte spelets prestanda och annonsering att optimeras. En jämförelse med samma kvartal föregående räkenskapsår visar också på ytterligare förstärkt ARPDAU för QuizDuel.

In-app-butik lanseras för att förbättra spelekonomi

I slutet av november lanserades en in-app-butik i QuizDuel på ett par mindre marknader. I butiken kan spelarna köpa biljetter till BlitzQuiz istället för att titta på reklam. I förlängningen kommer in-app-butiken att lanseras på alla ledande marknader globalt, med syftet att förbättra monetiseringen i QuizDuel. Under Q1 hann butiken inte ge några väsentliga effekter på intäkterna eftersom det endast var tillgängligt på ett par marknader.

Förstärkt fokus på *Nya Quizkampen*

Planerna att släppa en uppföljare till QuizDuel utannonserades i april 2019 och i slutet av kvartalet Q1 mjuklanserades nästa generations triviaspel, *Nya Quizkampen*. När spelet lanseras på den globala spelmarknaden är det med målet att bli det ledande frågespelet till mobil i världen.

Nya Quizkampen innehåller alla kännetecknande element från originalet - klassiska triviadueller, specialquiz - och erbjuder samtidigt en ny typ av frågespelande med det nya spelläget "Arena". Där utmanar fem personer varandra i simulerad realtid i nya kategorier och klättrar på topplistor.

Till skillnad från originalspelet utvecklas Nya Quizkampen i MAGs existerande infrastrukturmiljö och kommer att kunna inkludera både funktioner och design som sedan tidigare finns i andra MAG-spel. Inför global lansering innebär det fullt fokus för teamet att testa och optimera spelets funktioner, ett arbete som fortsätter in i Q2.



MAGs klassiska ordspel växer i omsättning

Bolagets första stora succé, Ruzzle, släpptes 2012 och är känt för att vara ett av världens mest klassiska ordspel, med mer än 60 miljoner nedladdningar. I Ruzzle utmanas spelaren att hitta så många ord som möjligt från en viss uppsättning bokstäver inom två minuter.

2020 fyller Ruzzle åtta år och växer nu stadigt i omsättning - en enorm bedrift för ett spel som existerat så länge på den konkurrensutsatta mobilspelsmarknaden.

Ruzzle är i högsta grad en levande produkt, med en lojal spelarbas, som fortsätter att ge förutsägbar och stabil avkastning. Ruzzle är ett kvitto på vikten av att skapa produkter med engagerande spelmekanik och som kontinuerligt uppdateras för att skapa mervärde och bibehålla användarna.

Förstärkt ARPDau efter investeringsår

Efter ett år av investeringar i Ruzzle kan vi se positiva resultat för spelet. Vår viktiga KPI, ARPDau - daglig snittintjäning per användare - har ökat, en direkt effekt av de många optimeringar som gjorts i Ruzzle under året. En jämförelse mellan Q1 2018/2019 och Q1 2019/2020 visar att ARPDau ökat väsentligt under året som gått. Det är en stor framgång för Ruzzle som visar att investeringarna gett utdelning och att spelet fortsätter att ha betydande långsiktig intäktspotential.



Wordzee - MAGs nyskapande ordspel

Wordzee är ett innovativt ordspel där spelarna utmanar varandra i att bilda ord av bokstavsbrickor som placeras på ett speciellt spelbräde. Den spelare som fyller hela brädet tar hem "Wordzee" och extra bonuspoäng. Wordzee kombinerar strategi, tur och skicklighet med matchingsmekanik och inspiration från det klassiska tärningspelet Yatzy.

Lyckad mjuklansering banar väg för globalt släpp

Wordzee mjuklanserades i Sverige i oktober 2019 och klättrade på en vecka upp till topp tio av de mest populära gratis spelen på App Store och Google Play. Efter en lyckad testperiod i Sverige och Storbritannien släpptes MAGs nya multiplayer spel på den globala spelmarknaden under sista veckan av Q1.



INTÄKTER

Koncernens intäkter för perioden var 54 369 TSEK (46 034 TSEK), en ökning med 18 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 47 102 TSEK (40 367 TSEK), en ökning på 17 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 7 511 TSEK (5 504 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt avskrivningar av desamma.

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 49 340 TSEK (44 804 TSEK). Av dessa var 10 342 TSEK (10 076 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 11 379 TSEK (9 893 TSEK) kostnader för user acquisition, och 7 883 TSEK (8 766 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under årets första kvartalet så är kostnader för user acquisition främst hänförliga till spelet Word Domination.

Personalkostnader uppgick till 19 736 TSEK (16 069 TSEK) en ökning med 23 %.

EBITDA för perioden var 5 029 TSEK (1 230 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 8 054 TSEK (5 865 TSEK), varav 5 603 TSEK (4 686 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -3 024 TSEK (-4 635 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -4 556 TSEK (-4 860 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -2 899 TSEK (-3 653 TSEK).

Resultat per aktie var -0,11 SEK/aktie (-0,14 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,11 SEK/aktie (-0,14 SEK/aktie). Snitt antal aktier under perioden var 26 321 393 (26 321 393) och snitt antal aktier fullt utspätt var 27 317 067 (26 790 639).

KASSAFLÖDE – PERIODEN SEP 2019 TILL NOV 2019

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 20 943 TSEK (-4 030 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -7 577 TSEK (-5 586 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -3 889 TSEK (-3 889 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP TILL NOV 2019

2019/20

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 32 614 TSEK (28 517 TSEK), en ökning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 48 361 TSEK (41 609 TSEK).

Av dessa var 10 137 TSEK (8 905 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 11 379 TSEK (9 638 TSEK) och 8 582 TSEK (8 351 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 451 TSEK (221 TSEK), varav 0 TSEK (0 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -12 108 TSEK (-10 706 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -10 452 TSEK (-8 488 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2019/20

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 142 587 TSEK (139 966 TSEK), varav 77 792 TSEK (77 216 TSEK) avser goodwill och 64 795 TSEK (62 750 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 193 129 TSEK (214 713 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 328 704 TSEK (340 801 TSEK), motsvarande 12,5 SEK/aktie (12,9 SEK/aktie)

Soliditeten vid samma tidpunkt var 80,5 % (84,3 %)

Koncernen har räntebärande skulder på 11 667 TSEK (27 223 TSEK)

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 189 947 TSEK (174 275 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 340 312 TSEK (341 338 TSEK)



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN SEP TILL NOV 2019

2019/20

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 14 490 TSEK (15 443 TSEK), en minskning med 6 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 32 085 TSEK (24 843 TSEK), en ökning med 29 % jämfört med samma period föregående år.

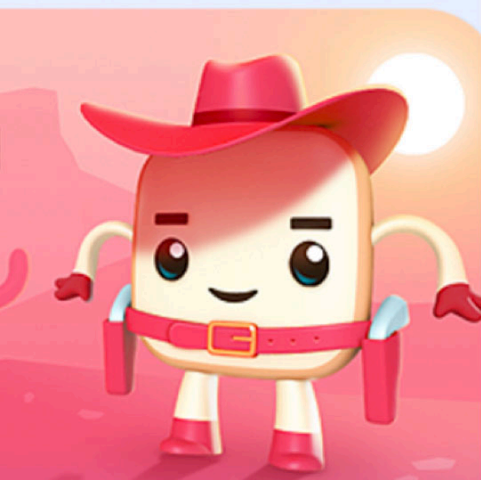
SPELBIDRAG

Spelen som marknadsförs av MAG Interactive kostar olika mycket i distributionskostnad (försäljningskostnader) samt marknadsföringskostnad (avkastningsdriven marknadsföring), inte minst kopplat till vilken fas spelen är i. Därför redovisar koncernen det totala spelbidraget enligt följande modell: nettoomsättning minus kostnader för 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 user acquisition. Generell marknadsföring av bolaget och varumärke räknas ej in i den direkta marknadsföringskostnaden.

Koncernens spelbidrag för perioden var 31 373 TSEK (25 850 TSEK), en ökning med 21 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Nettoomsättningen från annonser i spel ökar som en följd av förbättrad ARPDAU i tex Quizkampen. Förbättrat spelbidrag följer av en kombination av förbättrad ARPDAU spel med hög andel annonsintäkter och relativt låg nivå av user acquisition.



ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

DAU för perioden var 1,8 miljoner (2,3 miljoner), en minskning med 19 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 5,9 miljoner (9,9 miljoner), en minskning med 40 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 41 tusen (59 tusen), en minskning med 32 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 2,9 US \$ cent (2,2 US \$ cent), en ökning med 33 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

ARPDau förbättras i samtliga multiplayer-spel jämfört med föregående år. Spelarbasen, både DAU och MAU, minskar främst som en följd av att Paint Hit, som hade stor effekt på perioden föregående år, inte bidrar väsentligt till årets första kvartal. I synnerhet MAU påverkas av Paint Hit.

VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2019/20

Period		Sep-Nov 19	Sep-Nov 18	Årlig förändring
Försäljning i spel	TSEK	14 490	15 443	-6 %
Annonsering	TSEK	32 085	24 843	29 %
Övrigt	TSEK	527	81	
Nettoomsättning	TSEK	47 102	40 367	17 %
Snitt SEK/USD		9,708	9,018	8 %

Andel av Nettoomsättning

Försäljning i spel	31 %	38 %	-7 %
Annonstäckning	68 %	62 %	7 %
Övrigt	1,1 %	0,2 %	1 %

Plattformsavgifter	TSEK	4 350	4 624	-6 %
User acquisition	TSEK	11 379	9 893	15 %
Spelbidrag	TSEK	31 373	25 850	21 %

Andel av Nettoomsättning

Plattformsavgifter	9 %	11 %	-2 %
Avkastningsdriven marknadsföring	24 %	25 %	-0 %
Spelbidrag	67 %	64 %	3 %

EBITDA	TSEK	5 029	1 230
Resultat	TSEK	-2 899	-3 653

DAU	Miljoner	1,8	2,3	-19 %
MAU	Miljoner	5,9	9,9	-40 %
MUP	Tusental	41	59	-32 %
ARPPDAU	US \$ cent	2,9	2,2	33 %

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 16 anställda. FEO Media AB, med säte i Stockholm, har 8 anställda och driver bl a 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 2018/2019. Rapporten har upprättats i enlighet med IFRS 9 samt IFRS 15.

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

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

Från och med 2019 träder IFRS 16 "Leases" i kraft som kräver att tillgångar och skulder hänförliga till alla leasingavtal, med några undantag, redovisas i balansräkningen. Denna redovisning baseras på synsättet att leasetagaren har en rättighet att använda en tillgång under en specifik tidsperiod och samtidigt en skyldighet att betala för denna rättighet. Standarden är tillämplig för räkenskapsår som påbörjas den 1 januari 2019 eller senare, vilket betyder att bolaget kommer att applicera standarden för räkenskapsåret 19/20. Standarden är antagen av EU. Standarden kommer främst att påverka redovisningen av koncernens operationella leasingavtal, vilket till största del avser kontorshyror. 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 samt koncernens rapport över kassaflöden.

MAG Interactive har valt att vid övergången till den nya standarden tillämpa den modifierade retroaktiva metoden med alternativet att låta tillgången med nyttjanderätt motsvara skulden vid övergången med justering för eventuella förutbetalda eller upplupna leasingavgifter. Den valda övergångsmetoden medför att jämförelseperioder inte räknas om. Effekterna i balansräkningen vid övergång till IFRS 16 framgår nedan. Effekterna på resultaträkningen anses inte vara materiella.

Mkr	Justering 1 september 2019
Materiella anläggningstillgångar, nyttjanderätt	35
Förutbetalda kostnader	-1
Leasingskulder, räntebärande	34

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.

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 77, jämfört med 72 samma period föregående år.

KONTAKT

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

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se

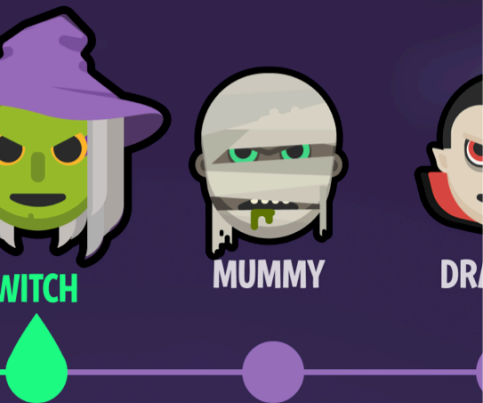
Magnus Wiklander, CFO, på magnus.wiklander@maginteractive.se

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige



KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q2 september 2019 - februari 2020

1 april 2020

Delårsrapport Q3 september 2019 - maj 2020

1 juli 2020

Delårsrapport Q4 september 2019 - augusti 2020

21 oktober 2020

GRANSKNING

Denna rapport har ej varit föremål för översiktlig granskning av revisor

TWITCH STREAM

Den 22:a januari kl 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här www.twitch.com/maginteractive
Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på Twitter under dagen, skriv till @d_hasselberg eller @maginteractive.
Mer information finns på maginteractive.se/investors

FRAMÅTBlickande Uttalanden

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

STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 22 januari 2020

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

BIRGITTA STYMNE GÖRANSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

ANDRAS VAJLOK
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

TEEMU HUUHTANEN
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Sep-Nov 19	Sep-Nov 18	Helår 18/19
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	1	47 102	40 367	172 953
Aktiverat arbete för egen räkning		7 511	5 504	23 667
Övriga intäkter		-243	163	2 050
Summa		54 369	46 034	198 670
Rörelsens kostnader				
Försäljningskostnader	2	-10 342	-10 076	-41 854
User acquisition		-11 379	-9 893	-48 673
Övriga externa rörelsekostnader		-7 883	-8 766	-37 992
Personalkostnader		-19 736	-16 069	-65 203
Summa Rörelsens kostnader		-49 340	-44 804	-193 721
EBITDA		5 029	1 230	4 949
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar		-8 054	-5 865	-24 345
Rörelseresultat		-3 024	-4 635	-19 397
Finansiella poster				
Övr ränteintäkter och liknande		-857	0	3 847
Övr räntekostnader och liknande		-675	-225	-1 666
Summa finansiella poster		-1 531	-225	2 181
Resultat efter finansiella poster		-4 556	-4 860	-17 216
Skatter		1 656	1 207	3 466
Periodens resultat		-2 899	-3 653	-13 750
Övrigt totalresultat				
Valutakursdifferenser		567	-392	301
Summa totalresultat för perioden		-2 332	-4 045	-13 449

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,11	-0,14	-0,52
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,11	-0,14	-0,51
Snitt antal aktier under perioden	26 321 393	26 321 393	26 321 393
Antal aktier vid periodens slut	26 321 393	26 321 393	26 321 393
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt	27 317 067	26 790 639	27 317 067

**KONCERNENS BALANSRÄKNING -
TILLGÅNGAR****2019/20**

Belopp i TSEK	Not	30/11 2019	30/11 2018	31/8 2019
TILLGÅNGAR				
Goodwill		77 792	77 216	77 482
Övriga immateriella tillgångar		64 795	62 750	63 827
Summa immateriella tillgångar		142 587	139 966	141 309
Inventarier, verktyg och installationer ¹		38 803	2 687	5 562
Summa materiella anläggningstillgångar		38 803	2 687	5 562
Andra långfristiga fordringar		2 096	4 305	2 085
Uppskjuten skattefordran		2 528	4 120	672
Summa finansiella anläggningstillgångar		4 624	8 425	2 757
Summa anläggningstillgångar		186 014	151 078	149 629
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		23 417	21 495	19 517
Aktuella skattefordringar		1 608	5 996	11 364
Övriga kortfristiga fordringar		758	3 792	8 001
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		3 644	7 126	3 762
Kassa och bank		193 129	214 713	185 071
Summa omsättningstillgångar		222 557	253 122	227 715
SUMMA TILLGÅNGAR		408 571	404 201	377 344

¹Tillgångar med nyttjanderätt och motsvarande leasingskulder ingår från den 1 januari 2019 i materiella anläggningstillgångar respektive leverantörsskulder och övriga skulder. Jämförelsetalen har inte räknats om.

**KONCERNENS BALANSRÄKNING -
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2019/20**

Belopp i TSEK	Not	30/11 2019	30/11 2018	31/8 2019
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		684	684	684
Övrigt externt kapital		281 346	281 042	281 219
Reserver		-1 015	-2 020	-1 583
Balanserad vinst inklusive periodens totalresultat		47 689	61 095	50 588
Summa eget kapital		328 704	340 801	330 908
Uppskjutna skatteskulder		13 348	17 767	13 148
Övriga långfristiga skulder		0	11 667	0
Summa långfristiga skulder		13 348	29 434	13 148
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder och övriga skulder ¹		42 049	10 010	6 611
Aktuell skatteskuld		387	-2 631	0
Kortfristiga banklån		11 667	15 556	15 556
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		9 144	7 970	8 011
Övriga kortfristiga skulder		3 273	3 060	3 109
Summa kortfristiga skulder		66 519	33 965	33 287
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		408 571	404 201	377 344

¹Tillgångar med nyttjanderätt och motsvarande leasingskulder ingår från den 1 januari 2019 i materiella anläggningstillgångar respektive leverantörsskulder och övriga skulder. Jämförelsetalen har inte räknats om.

Belopp i TSEK	Noter	Sep-Nov 19	Sep-Nov 18	Helår 18/19
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat före finansiella poster		-3 024	-4 635	-19 397
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet		127	0	255
Avskrivningar och nedskrivningar		6 965	5 865	24 346
Erhållen ränta		553	0	478
Erlagd ränta		-457	-158	-464
Betalda inkomstskatter		10 134	-5 044	-6 698
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		14 299	-3 972	-1 480
Förändring av rörelsekapital		6 645	-58	-2 339
Kassaflöde från den löpande verksamheten		20 943	-4 030	-3 819
Kassaflöde från investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella tillgångar		-64	-83	-4 373
Balanserade utvecklingskostnader		-7 511	-5 504	-23 667
Förändring långfristiga fordringar		-2	1	2 216
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-7 577	-5 586	-25 824
Kassaflöde från finansieringsverksamheten				
Optionsprogram		0	0	-77
Amortering långfristiga lån		0	-3 889	-15 556
Amortering kortfristiga lån		-3 889	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-3 889	-3 889	-15 632
Minskning/ökning likvida medel				
Periodens kassaflöde		9 478	-13 505	-45 276
Kursdifferenser		-1 386	80	2 208
Likvida medel vid periodens början		185 037	228 138	228 083
Likvida medel vid periodens slut		193 129	214 713	185 015

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2019/20

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2019	684	281 219	-1 583	50 588	330 908
Periodens resultat				-2 899	-2 899
Valutakursdifferenser			567		567
Summa totalresultatet			567	-2 899	-2 332
Optionsprogram		127			127
Utgående balans 30/11 2019	684	281 346	-1 015	47 689	328 704

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	-3 380
Övriga poster					0
Utgående balans 30/11 2018	684	281 042	-2 019	61 093	340 801

Belopp i TSEK	Sep-Nov 19	Sep-Nov 18	Helår 18/19
Rörelsens intäkter			
Nettoomsättning	32 614	28 517	116 547
Övriga rörelseintäkter	4 089	2 607	15 724
Summa rörelsens intäkter	36 703	31 124	132 272
Rörelsens kostnader			
Försäljningskostnader	-10 137	-8 905	-38 682
User acquisition	-11 379	-9 638	-48 393
Övriga externa kostnader	-8 582	-8 351	-36 848
Personalkostnader	-18 263	-14 714	-60 926
Summa rörelsens kostnader	-48 361	-41 609	-184 850
EBITDA	-11 657	-10 485	-52 578
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	-451	-221	-1 450
Rörelseresultat	-12 108	-10 706	-54 028
Finansiella poster			
Finansiella intäkter	263	0	352
Finansiella kostnader	-462	-203	-2 019
Summa finansiella poster	-199	-203	-1 667
Resultat efter finansiella poster	-12 308	-10 909	-55 695
Bokslutsdisposition	0	0	57 355
Skatter	1 856	2 421	-1 027
Periodens resultat	-10 452	-8 488	633

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

**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING -
TILLGÅNGAR****2019/20**

Belopp i TSEK	30/11 2019	30/11 2018	31/8 2019
Inventarier, verktyg och installationer	1 740	2 184	1 921
Summa materiella anläggningstillgångar	1 740	2 184	1 921
Andelar i koncernföretag	181 983	181 933	181 983
Andra långfristiga fordringar	4 402	5 903	2 516
Summa finansiella anläggningstillgångar	186 385	187 836	184 499
Summa anläggningstillgångar	188 125	190 019	186 420
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	17 999	15 473	14 731
Övriga fordringar	57 799	1 722	59 225
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 471	3 966	3 504
Summa omsättningstillgångar	79 269	21 161	77 461
Kassa och bank	189 947	174 275	179 465
SUMMA TILLGÅNGAR	457 342	385 455	443 346

**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING -
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2019/20**

Amounts in KSEK	30/11 2019	30/11 2018	31/8 2019
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	684	684	684
Fritt eget kapital			
Övrigt externt kapital	312 736	312 430	312 608
Balanserad vinst inklusive periodens resultat	26 893	28 224	37 345
Summa eget kapital	340 312	341 338	350 637
Övriga långfristiga skulder	0	11 667	0
Summa långfristiga skulder	0	11 667	0
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	8 258	8 818	6 374
Skulder till koncernföretag	1 401	1 125	2 034
Övriga skulder	99 426	17 688	78 055
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	7 944	4 820	6 247
Summa kortfristiga skulder	117 029	32 451	92 709
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	457 342	385 455	443 346

Term	Beskrivning
Nettoomsättning	Total spelintäkt från försäljning i spel samt annonsering. För försäljning i spel redovisar MAG hela intäkten enligt vad kunder betalar i respektive butik (främst Apple och Google). Plattformens andel, normalt 30% av försäljningsvärdet, redovisas som Försäljningskostnad.
Försäljning i spel	Värdet av köp gjorda i någon av spelapparna på Google Play, Apple App Store och liknande plattformar.
Annonsintäkter	Intäkter från annonser i spelen.
Aktiverat arbete för egen räkning	Utvecklingsarbete som aktiveras till balansräkning. Bolaget aktiverar personalkostnad, inklusive skatt och andra personalrelaterade kostnader som kontor, som relaterar till spel i soft launch och live spel som inte hanteras i live ops. Soft launch är den sista utvecklingsfasen innan global lansering och sannolikheten för global lansering är då mycket hög. Live ops är då ett centralt team tar över ett moget spel och endast arbetar med innehåll och kampanjer, ingen utveckling sker och inga kostnader aktiveras. MAG har inte haft några nedskrivningar sedan bolaget blev publikt.
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store.
User acquisition	På engelska kallat Performance marketing, är all marknadsföring med direkt koppling till något spel med mätbar effekt samt med avkastningskrav. Ett vanligt avkastningskrav är att investeringen skall vara betald inom 6 eller 9 månader, men även längre tider kan förekomma för spel med stark retention
Bidrag från spelen	Nettoomsättning minus plattformsavgifter (främst till Google och Apple) minus utgifter för avkastningsdriven marknadsföring.
EBITDA	Rörelseresultat före finansiella poster, skatter, avskrivningar och nedskrivningar.
Soliditet	Eget kapital i procent av totalt kapital.
DAU	Medelvärde av dagligt aktiva spelare (Daily Active Users) under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens DAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar mer än ett spel på endag räknas en gång per spel.
MAU	Average Monthly Active Users under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens MAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar flera spel under månaden räknas en gång per spel. Värdet är ett snitt över periodens månader.
MUP	Average Monthly Unique Payers under perioden är totala antalet spelare som gör ett eller flera köp i ett spel. Räknas som summan av de enskilda spelens MUP. Värdet är ett snitt över periodens månader.
ARPDau	Medelvärde av nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

	Sep-Nov 19	Sep-Nov 18	Helår 18/19
Belopp i TSEK			
Försäljning i spel	14 490	15 443	63 432
Annonsintäkter	32 085	24 843	108 659
Övrigt	527	81	863
Totalt	47 102	40 367	172 954

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-4 350	-4 624	-19 020
Serverkostnader	-3 665	-3 708	-14 917
Övriga försäljningskostnader	-2 328	-1 744	-7 917
Totalt försäljningskostnader	-10 343	-10 076	-41 854

NOT 3: JUSTERAT EBITDA OCH RESULTAT FÖRE SKATT

EBITDA	5 029	1 230	4 949
Effekt från IFRS 16 - avskrivning	-1 427	0	0
Justerad EBITDA	3 602	1 230	4 949
Resultat före skatt	-4 556	-4 860	-17 216
Effekt från IFRS 16 - ränta	212	0	0
Justerat resultat före skatt	-4 344	-4 860	-17 216

GOOD TIMES