

MAG INTERACTIVE

DELÅRSRAPPORT SEP—MAJ 2018/19

OM

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

MAG INTERACTIVE ÄR EN LEDANDE UTVECKLARE OCH FÖRLÄGGARE AV CASUALSPEL FÖR MOBILA ENHETER. MAG INTERACTIVE NÅR MILJONER MED AKTIVA SPELARE VARJE DAG 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 UTVECKLINGSSTUDIOS BELÄGNA I STOCKHOLM OCH BRIGHTON DISTRIBUTERAS 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. BOLAGETS CERTIFIED ADVISER ÄR FNCA SWEDEN AB. EMAIL: INFO@FNCA.SE. TELEFON: 08-528 00 399. FÖR MER INFORMATION BESÖK WWW.MAGINTERACTIVE.COM



PERIODEN MARS TILL MAJ 2019 I SAMMANDRAG

- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 48 311 TSEK (51 202 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 6 % jämfört med samma period föregående år. Nettoomsättningen ökar med 18% jämfört med årets andra kvartal
- Spelbidraget för perioden var 27 463 TSEK (31 103 TSEK), en minskning med 12 % jämfört med samma period föregående år
- ARPDAU för perioden var 2,6 US cents (2,3 US cents), en ökning med 0,3 US cents. Bolagets största spel QuizDuel ökade ARPDAU jämfört med samma period föregående år med ca 40%
- EBITDA för perioden var 542 TSEK (5 417 TSEK)
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,14 SEK/aktie (0,02 SEK/aktie)
- Kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring för perioden uppgick till 15 782 TSEK (11 149 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 2,1 miljoner respektive 7,3 miljoner under kvartalet, en minskning med 25 % respektive 25 % jämfört med samma period föregående år
- Under kvartalet släpptes strategiskt viktiga uppdateringar av QuizDuel samt i Word Domination

PERIODEN SEP 2018 TILL MAJ 2019 I SAMMANDRAG

- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 129 844 TSEK (163 130 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 20 % jämfört med samma period föregående år
- Spelbidraget för perioden var 75 714 TSEK (82 799 TSEK), en minskning med 9 % jämfört med samma period föregående år
- Justerad EBITDA för perioden var -1 037 TSEK (9 479 TSEK)
- EBITDA för perioden var -1 037 TSEK (-39 547 TSEK)
- Resultat per aktie under perioden var -0,52 SEK/aktie (-2,51 SEK/aktie)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN SEP 2018 TILL MAJ 2019

- Den 1a november meddelades att spelet PaintHit har nått 20 miljoner nedladdningar
- Den 22a november meddelade bolaget att spelet QuizDuel (Quizkampen i Sverige) finns tillgängligt på Amazons plattform Echo på den tyska marknaden
- Den 18e december hölls årsstämma för MAG Interactive AB (publ) där det bland annat beslutades om emission av 526 428 teckningsoptioner i ett incitamentsprogram, samt ett bemyndigande till styrelsen om emission av aktier motsvarande 10% av aktiekapitalet. Under perioden tecknades 490 000 personaloptioner (motsvarande lika många teckningsoptioner) av personal i Stockholm och Brighton



MAG INTERACTIVE

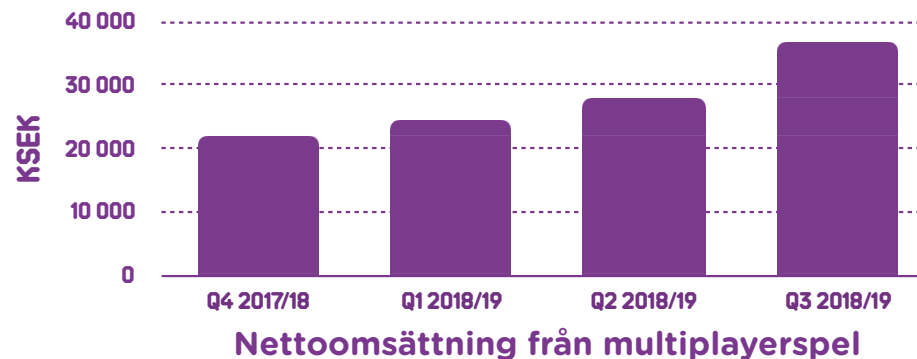
VD HAR ORDET MULTIPLAYERSPELEN DOMINERAR INTÄKTERNA

2018/19

Strategiförändring ger resultat

Vår strategiska förändring med ökat fokus på multiplayerospel får allt större genomslag i verksamheten. Vi kan nu se att cirka 75% av omsättningen är hänförlig till multiplayerspel. Trenden med kvartalsmässig tillväxt fortsätter med en omsättning som denna gång är 18% högre än föregående kvartal. Det är positivt att vi börjar se resultat av vår strategi och vi fortsätter på den inslagna vägen som vi anser har mycket mer att ge framöver.

En inblick i hur multiplayerintäkterna förändrats från Q4 2017/18 och framåt (se grafen nedan) visar att marknadsföring och optimering av produkterna i den delen av portföljen ger bra resultat.

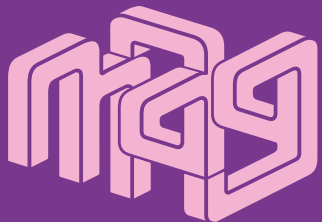


Strategin för multiplayerspel som vi implementerade hösten 2018 har som mål att generera långsiktigt förutsägbara kassaflöden med produkter som systematiskt byggs upp med performance based marketing, även om säsongsmässiga variationer med lägre annonsintäkter under sommarmånaderna påverkar även oss.

QuizDuel fortsätter utvecklas starkt med nya uppdateringar

Ytterligare optimeringar av QuizDuel har gett väldigt positiva resultat. Både innehåll och annonsytor optimerades under rapportperioden, vilket resulterade i en högre snittintjäning per daglig aktiv spelare (ARPPDAU). Under sommaren planeras en större uppdatering av användargränssnittet av QuizDuel och strax efter detta även en utrullning av möjligheten till kontinuerliga in-app-köp. Den nuvarande versionen av spelet förlitar sig till mer än 95% på annonsintäkter och det enda köp som finns tillgängligt är permanent annonsfrihet. Framöver kommer spelarna även att kunna betala för in-app-produkter som går att konsumera över tid, vilket öppnar upp för en mer dynamisk ekonomi i spelet.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET MULTIPLAYERSPELEN DOMINERAR INTÄKTERNA

2018/19

Samtliga multiplayer spel förbättrar sin ARPDAU

Ett viktigt mål för våra spelteam är att kontinuerligt optimera engagemang och monetisering per användare baserat på den data vi ser från spelandet genom att införa nya spellägen och funktioner. Under rapportperioden är det glädjande att se att samtliga multiplayer spel förbättrar sin ARPDAU. Även genomsnittet av ARPDAU för hela portföljen förbättrats både kvartalsvis och årsvis. ARPDAU i QuizDuel är efter betydande förbättringar under både Q2 och Q3 upp över 40% jämfört med för ett år sen.

Stark lönsamhet från evergreens

Den infrastruktur vi använder för marknadsföring har utvecklats och optimerats under de senaste fem åren med 100-tals miljoner SEK av lönsamma marknadsföringsinvesteringar som underlag. Våra klassiska evergreens - WordBrain, Ruzzle och QuizDuel - är nu alla över fem år gamla och fortsätter att generera tiotals miljoner i årliga intäkter per spel. De ser också ut att göra det under lång tid framöver. Dagens investeringar i marknadsföring av Word Domination görs med ambitionen att skapa ytterligare en evergreen i spelportföljen som genererar lika stadiga kassaflöden på lång sikt.

Nya produkter under utveckling

Som vi tidigare kommunicerat utvecklar vi för närvarande en uppföljare till QuizDuel. Det nya spelet utvecklas på ett sätt som möjliggör en mer dynamisk affärsmodell och som gör det lättare att lägga till nya spellägen över tid. Vår målsättning är att QuizDuel ska vara en levande produkt med nytt spännande innehåll för spelarna under många år framöver. En global lansering av spelet planeras till senare under kalenderåret 2019.

Parallellt med våra investeringar i uppföljaren av QuizDuel pågår ytterligare utvecklingsprojekt i våra studios i Brighton och Stockholm. Under de kommande månaderna startar de första användartesterna av två helt nya spel som vi har stora förhoppningar på. Som vanligt kommer den data som samlas in från speltesterna vara avgörande för hur framtiden för dessa produkter ser ut. Bolaget kommunicerar normalt när ett spel når så kallad soft launch - en nedskalad lansering av en produkt som behöver optimeras och lokaliseras innan potentiell global lansering. Det är fortfarande för tidigt att avgöra om dessa produkter kommer att nå soft launch, men vi ser med spänning fram mot att inom kort testa produkterna på en eller flera marknader.

MAGs strategi för investeringar fortsätter stärkt av goda resultat

Vägen till de förstärkta vinstmarginerna vi eftersträvar är genom fortsatt ökad omsättning baserat på sunda investeringar i marknadsföring och produktutveckling. Våra investeringar i nuvarande och kommande multiplayer spel fortsätter därför i oförminskad takt. Vi bibehåller riktningen för den resa vi har påbörjat: för långsiktig tillväxt och ett förstärkt fokus på sociala spel där dina vänner är en viktig del av underhållningen.

DANIEL HASSELBERG, CEO



Word Domination fyller ett år och ökar i intäkter

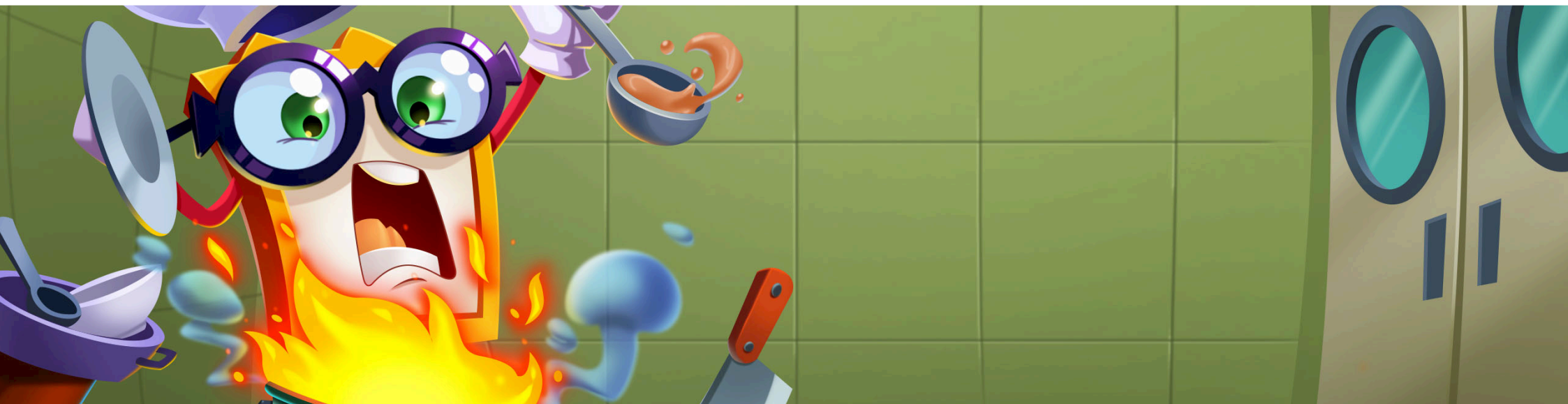
Word Domination är ett multiplayer-spel med taktiska inslag där spelare tävlar mot varandra i spännande ordkamper. Spelet går ut på att stava ord på ett bräde, där du möter din motståndare i fem omgångar i realtid. Den unika kombinationen av klurigt ordspel och taktiska boosters har hyllats av spelare världen över. Sedan lanseringen av Word Domination i maj 2018 har vi uppnått en stadig bas av över en miljon aktiva spelare per månad. Spelet fortsätter att växa och med de nya optimeringarna kan vi se en positiv utveckling av både ARPDau och intäkter jämfört med föregående kvartal.

Strategin för socialt spel ger avtryck

I april lanserade vi det nya spelläget "spela med vänner", där två vänner kan spela flera parallella matcher, utan att behöva vara online samtidigt. Det innebär att man kan spela flera spel med sina vänner i sin egen takt. "Spela med vänner" lades till för att förbättra den sociala aspekten av Word Domination, vilket var en del av den multiplayer-strategi vi satte förra hösten. Vi kan se att intresset för det nya spelläget har varit stort - redan första månaden valde 20% av spelarna att spela det. Den sociala strategin har positiv effekt på långsiktig retention.

Prenumerationer förstärker spelupplevelsen och ARPDau

Nytt för april i Word Domination är prenumerationer, vilket innebär att man för en månadskostnad blir VIP-spelare. Då erhåller man ett särskilt brickställ för sina bokstäver, får mer energi att spendera på matcher, samt en reklamfri spelupplevelse. Över tid planerar vi även att ge VIP-spelare exklusiv tillgång till innehåll. Vi vill skapa mervärde för våra mest dedikerade spelare, stärka deras lojalitet och därmed säkra långsiktiga intäkter. Vi har inledningsvis positiva resultat, med antalet prenumeranter och förnyelser av prenumerationer som växer stadigt. Vi ser också att prenumeranter har en betydligt högre ARPDau än genomsnittsspelaren.



Europas största triviaspel till mobil fortsätter utvecklas

QuizDuel är det smarta och sociala frågespelet där du kan utmana dina vänner och andra spelare världen över i underhållande triviamatcher. Med över en miljon spelare varje dag är QuizDuel det största triviaspelet till mobila plattformar i Europa. Det gångna kvartalet har vi fortsatt investera i spelet med fler uppdateringar av både frågeinnehåll och datadriven optimering av spelläget BlitzQuiz.

ARPDau ökar med 40% på ett år

En av de viktiga punkterna i vår företagsstrategi är att utveckla och förbättra ekonomin i våra spel. Det är därför glädjande att meddela att vi ser positiva resultat av den strategin i QuizDuel: jämfört med samma kvartal 2018 kan vi se en ökning av ARPDau med 40%, tack vare kontinuerlig optimering av hur vi monetiserar spelet. Vi har därmed substantiellt ökat ARPDau i QuizDuel samtidigt som vi genom den migrering som gjorts till MAGs infrastruktur efter förvärvet har sänkt kostnaden per daglig spelare betydligt.

Investeringar i produkt banar väg för ny lansering

Med ett lyckat kvartal bakom oss ser vi ljus på de framtida optimeringar vi har planerat för QuizDuel. I sommar kommer vi att släppa ett uppdaterat användargränssnitt av QuizDuel för att modernisera spelets utseende och förbättra spelupplevelsen. Därefter planerar vi att införa in-app-köp av saker som går att konsumera över tid, för att utveckla spelekonomin och utöka intäkterna. Upprepade köp innebär en stor skillnad mot dagens existerande affärsmodell i QuizDuel som antingen är annonsering eller ett köp som permanent tar bort annonser. Investeringarna vi gör i det klassiska QuizDuel är bärande för våra framtida planer med QuizDuels IP. Som vi tidigare kommunicerat arbetar vi på en uppföljare av QuizDuel, som vi planerar släppa globalt under 2019. Det är därför viktigt att vi har testat och optimerat klassiska och nya funktioner, samt lanserat det nya gränssnittet för att det nya spelet ska vara relevant för vår existerande spelarbas.



Vårt klassiska ordspel

Vår första stora succé, Ruzzle, släpptes 2012 och är känt för att vara ett av världens mest klassiska ordspel, nedladdat av mer än 60 miljoner spelare. Ruzzle spelas på 13 olika språk och har varit på topp tio-listan för ordspel i 148 länder på App Store. I Ruzzle utmanas du att hitta så många ord som möjligt från en viss uppsättning bokstäver inom två minuter.

Spelets framgång och långa livslängd på marknaden beror på den engagerande spelmekniken och på multiplayerläget som låter dig spela mot vänner eller slumpmässiga spelare runt om i världen.

Investeringar i optimering ger långsiktig avkastning

Vi har under kvartalet lagt ytterligare investeringar och resurser för att kontinuerligt förbättra spelet, med både spelinnehåll och monetisering. Tack vare dessa optimeringar har vi sett att både intäkter växt och ARPDAU förbättrats jämfört med föregående kvartal.

Ruzzle fortsätter att vara en av våra kärnprodukter som långsiktigt ger stabil utdelning.



INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 55 626 TSEK (57 655 TSEK), en minskning med 4 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 48 311 TSEK (51 202 TSEK), en minskning på 6 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 6 835 TSEK (5 544 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt avskrivningar av desamma.

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens Kostnader uppgick totalt till 55 084 TSEK (52 238 TSEK). Av dessa var 11 138 TSEK (16 108 TSEK) hänförliga till Försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 15 782 TSEK (11 149 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 10 552 TSEK (7 145 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Under årets tredje kvartalet så är kostnader för marknadsföring främst hänförliga till spelet Word Domination.

Personalkostnader uppgick till 17 612 TSEK (17 835 TSEK) en minskning med 1 %.

EBITDA för perioden var 542 TSEK (5 417 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 6 202 TSEK (5 927 TSEK), varav 4 806 TSEK (4 565 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Inga nedskrivningar förekom i perioden eller jämförelseperioden.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -5 660 TSEK (-510 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -4 547 TSEK (1 415 TSEK).

JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var 542 TSEK (5 417 TSEK)

Justerat resultat före skatt för perioden var -4 547 TSEK (1 415 TSEK)

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -3 576 TSEK (622 TSEK)

Resultat per aktie var -0,14SEK/aktie (0,02SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,13 SEK/aktie (0,02 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 MARCH 2019 TILL MAY 2019

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var -6 510 TSEK (3 454 TSEK). Kassaflödet från

investeringsverksamheten var -7 281 TSEK (8 400 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -3 889 TSEK (0 TSEK)

KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEPT 2018 TILL MAJ 2019

2018/19

INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 149 260 TSEK (180 637 TSEK), en minskning med 17 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 129 844 TSEK (163 130 TSEK), en minskning på 20 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 18 322 TSEK (15 793 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av desamma.

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

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 150 297 TSEK (220 184 TSEK). Av dessa var 31 667 TSEK (47 637 TSEK) Försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 39 597 TSEK (48 618 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 29 042 TSEK (68 448 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. Under det första halvåret så är kostnader för marknadsföring främst hänförliga till spelet Word Domination.

Personalkostnader uppgick till 49 990 TSEK (55 481 TSEK) en minskning med 10 %. Medelantalet anställda under perioden var 72 (89) en minskning med 19 %. Personalkostnaderna i jämförelseperioden inkluderar en omstruktureringskostnad på 3,7 MSEK.

EBITDA för perioden var -1 037 TSEK (-39 547 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 17 981 TSEK (18 353 TSEK), varav 14 114 TSEK (13 228 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter och 1 880 TSEK (4 496 TSEK) avskrivning av immateriella tillgångar.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -19 018 TSEK (-57 900 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -17 515 TSEK (-56 493 TSEK).

JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var -1 037 TSEK (9 479 TSEK)

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -13 665 TSEK (-60 344 TSEK)

Resultat per aktie var -0,52SEK/aktie (-2,51SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,51 SEK/aktie (-2,47 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 26 321 393 (24 018 095) och snitt antal aktier fullt utspätt var 27 020 108 (24 447 678)

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN MARS TILL MAJ 2019

2018/19

INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 32 164 TSEK (35 108 TSEK), en minskning med 8 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 52 937 TSEK (43 812 TSEK).

Av dessa var 10 387 TSEK (11 758 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 15 775 TSEK (10 971 TSEK) och 10 262 TSEK (6 353 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 445 TSEK (1 347 TSEK), varav 0 TSEK (1 124 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -16 869 TSEK (-9 626 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -13 478 TSEK (-9 184 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2018 TILL MAJ 2019

2018/19

INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 87 702 TSEK (123 614 TSEK), en minskning med 29 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 142 528 TSEK (156 457 TSEK).

Av dessa var 28 802 TSEK (39 876 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 39 318 TSEK (47 996 TSEK) och 28 123 TSEK (27 739 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 1 011 TSEK (5 073 TSEK), varav 0 TSEK (4 496 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -44 855 TSEK (-36 825 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -35 657 TSEK (-36 269 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2018/19

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 141 833 TSEK (136 212 TSEK), varav 77 574 TSEK (69 567 TSEK) avser goodwill och 64 259 TSEK (66 645 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 187 555 TSEK (242 054 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 330 982 TSEK (343 472 TSEK), motsvarande 12,6 SEK/aktie (13,0 SEK/aktie)

Soliditeten vid samma tidpunkt var 84,9 % (80,9 %)

Koncernen har räntebärande skulder på 19 475 TSEK (35 000 TSEK)

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 134 001 TSEK (203 623 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 314 297 TSEK (285 366 TSEK)



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 16 886 TSEK (29 852 TSEK), en minskning med 43 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens Nettoomsättning från Annonser i spel för perioden var 30 877 TSEK (21 103 TSEK), en ökning med 46 % 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 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 27 463 TSEK (31 103 TSEK), en minskning med 12 % 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 att en större del av intäkterna kommer från de spel som har en stor andel Annonstäckning.



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 2,1 miljoner (2,9 miljoner), en minskning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 7,3 miljoner (9,7 miljoner), en minskning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 51 tusen (129 tusen), en minskning med 61 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 2,6 US \$ cent (2,3 US \$ cent), en ökning med 13 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

Spelarbasen minskar främst som en följd av minskad marknadsföring i de äldre spelen, främst Wordbrain. Antalet köp i spelen minskar som en följd av mindre marknadsföring vilket leder till minskat inflöde av köpande spelare.

VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2018/19

Period		Mars-Maj 19	Mars-Maj 18
Försäljning i spel	TSEK	16 886	29 852
Annonsering	TSEK	30 877	21 103
Övrigt	TSEK	549	247
Nettoomsättning	TSEK	48 311	51 202
Snitt SEK/USD		9,400	8,454
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Försäljning i spel		35 %	58 %
Annonstäckning		64 %	41 %
Övrigt		1,1 %	0,5 %
Plattformsavgifter	TSEK	5 066	8 950
Avkastningsdriven marknadsföring	TSEK	15 782	11 149
Spelbidrag	TSEK	27 463	31 103
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Plattformsavgifter		10 %	17 %
Avkastningsdriven marknadsföring		33 %	22 %
Spelbidrag		57 %	61 %
EBITDA	TSEK	542	5 417
Justerat EBITDA (not 3)	TSEK	542	5 417
DAU	Miljoner	2,1	2,9
MAU	Miljoner	7,3	9,7
MUP	Tusental	51	129
ARPPDAU	US \$ cent	2,6	2,3

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 ca 20 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 2017/2018. 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, bolaget kommer inte att använda förtida tillämpning. 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.

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

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 74, 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

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

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A
113 60 Stockholm
Sverige

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q4 september-augusti 2018/2019 samt bokslutskommuniké

23 oktober 2019

Årsstämma för Räkenskapsåret 2018/19

14 januari 2020

Delårsrapport Q1 september-november 2019/2020

22 januari 2020

GRANSKNING

Denna rapport har ej varit föremål för översiktlig granskning av revisor

TWITCH CAST

Den 26:e juni 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 26 juni 2019

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

BIRGITTA STYMNE GÖRANSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

ANDRAS VAJLOK
Styrelseledamot

TEEMU HUUHTANEN
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Mars-Maj 19	Mars-Maj 18	Sep-Maj 18/19	Sep-Maj 17/18	Helår 17/18
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1	48 311	51 202	129 844	163 130	216 870
Aktiverat arbete för egen räkning		6 835	5 544	18 322	15 793	19 954
Övriga intäkter		480	909	1 094	1 715	3 389
Summa		55 626	57 655	149 260	180 637	240 213
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-11 138	-16 108	-31 667	-47 637	-61 744
Avkastningsdriven marknadsföring		-15 782	-11 149	-39 597	-48 618	-72 390
Övriga externa rörelsekostnader	5, 6	-10 552	-7 145	-29 042	-68 448	-77 046
Personalkostnader	5	-17 612	-17 835	-49 990	-55 481	-69 377
Summa Rörelsens kostnader		-55 084	-52 238	-150 297	-220 184	-280 556
EBITDA		542	5 417	-1 037	-39 547	-40 343
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar		-6 202	-5 927	-17 981	-18 353	-26 539
Rörelseresultat		-5 660	-510	-19 018	-57 900	-66 883
Finansiella poster						
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	84	0	407	407
Övr ränteintäkter och liknande		1 593	1 887	2 195	1 977	2 832
Övr räntekostnader och liknande		-480	-46	-692	-977	-1 587
Summa finansiella poster		1 113	1 926	1 503	1 407	1 652
Resultat efter finansiella poster		-4 547	1 415	-17 515	-56 493	-65 231
Skatter		971	-794	3 850	-3 852	5 434
Periodens resultat		-3 576	622	-13 665	-60 344	-59 797
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		-282	248	341	1 770	1 897
Summa totalresultat för perioden		-3 857	870	-13 324	-58 575	-57 900

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,14	0,02	-0,52	-2,51	-2,43
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,13	0,02	-0,51	-2,47	-2,39
Snitt antal aktier under perioden	26 321 393	26 321 393	26 321 393	24 018 095	24 598 653
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt	27 317 067	26 790 639	27 020 108	24 447 678	25 038 233
Antal aktier vid periodens slut	26 321 393	26 321 393	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	26 790 639	26 790 639

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

Belopp i TSEK	Not	31/5 2019	31/5 2018	31/8 2018
TILLGÅNGAR				
Goodwill	4	77 574	69 567	77 415
Övriga immateriella tillgångar		64 259	66 645	62 872
Summa immateriella tillgångar		141 833	136 212	140 287
Inventarier, verktyg och installationer		6 090	3 041	2 823
Summa materiella anläggningstillgångar		6 090	3 041	2 823
Andra långfristiga fordringar		4 619	4 294	4 300
Summa finansiella anläggningstillgångar		4 619	4 294	4 300
Uppskjuten skattefordran		11 475	1 379	1 699
Summa anläggningstillgångar		164 017	144 926	149 109
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		21 449	13 448	10 063
Aktuella skattefordringar		10 643	725	5 990
Övriga kortfristiga fordringar		1 941	5 368	4 009
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		4 217	18 204	20 488
Kassa och bank		187 555	242 054	228 083
Summa omsättningstillgångar		225 805	279 798	268 632
SUMMA TILLGÅNGAR		389 822	424 724	417 741

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

Belopp i TSEK	Not	31/5 2019	31/5 2018	31/8 2018
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		684	684	684
Övrigt externt kapital		281 168	281 069	281 041
Reserver		-1 542	-2 064	-1 883
Balanserad vinst inklusive periodens totalresultat		50 673	63 783	64 338
Summa eget kapital		330 982	343 472	344 179
Uppskjutna skatteskulder		18 097	19 414	17 925
Övriga långfristiga skulder		3 919	35 000	15 556
Summa långfristiga skulder		22 016	54 414	33 481
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		8 420	10 836	5 047
Aktuell skatteskuld		90	-3 990	1 041
Kortfristiga banklån		15 556	0	15 556
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	5	8 606	16 009	15 483
Övriga kortfristiga skulder		4 152	3 982	2 954
Summa kortfristiga skulder		36 824	26 838	40 081
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		389 822	424 724	417 741

Belopp i TSEK	Noter	Mars-Maj 19	Mars-Maj 18	Sep-Maj 18/19	Sep-Maj 17/18	Helår 17/18
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat före finansiella poster		-5 660	-510	-19 018	-57 900	-66 883
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet		127	0	127	31 405	31 405
Avskrivningar och nedskrivningar		6 205	5 927	17 984	18 353	26 539
Erhållen ränta		347	1 972	347	2 384	3 239
Erlagd ränta		-111	432	-381	353	-1 587
Betalda inkomstskatter		-5 488	-578	-8 644	-3 813	-5 916
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		-4 579	7 243	-9 585	-9 218	-13 202
Förändring av rörelsekapital		-1 931	-3 789	1 963	12 507	10 668
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-6 510	3 454	-7 621	3 290	-2 534
Kassaflöde från investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella tillgångar		-252	603	-4 318	382	-1 005
Balanserade utvecklingskostnader		-6 835	-5 544	-18 322	-15 793	-19 954
Investeringar i immateriella tillgångar		-199	0	0	0	0
Förvärv av dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	4	0	0	0	-110 821	-110 821
Förändring värdepappersinnehav		0	13 341	0	18 783	19 018
Förändring långfristiga fordringar		5	0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-7 281	8 400	-22 639	-107 449	-112 761
Kassaflöde från finansieringsverksamheten						
Emission		0	0	0	271 735	271 707
Upptagna lån		0	0	0	35 000	35 000
Amortering långfristiga lån		-3 889	0	-11 667	0	-3 889
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-3 889	0	-11 667	306 735	302 818
Minskning/ökning likvida medel						
Periodens kassaflöde		-17 680	11 854	-41 927	202 576	187 523
Kursdifferens i likvida medel		808	-230	1 399	-1 083	0
Likvida medel vid periodens början		204 426	230 430	228 083	40 561	40 561
Likvida medel vid periodens slut		187 555	242 054	187 555	242 054	228 083

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I 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	64 338	344 179
Periodens resultat				-13 665	-13 665
Valutakursdifferenser			341		341
Summa totalresultatet			341	-13 665	-13 324
Optionsprogram		127			127
Utgående balans 31/5 2019	684	281 168	-1 542	50 673	330 982

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2017	50	1 234	-3 840	101 463	98 907
Periodens resultat				-28 946	-28 946
Resultat hänförligt till emission Delinquent				-31 405	-31 405
Valutakursdifferenser			1 776		1 776
Summa totalresultatet			1 776	-60 351	-58 575
Ökning aktiekapital	450			-450	
Emissionskostnader				-8 284	-8 284
Emission	184	279 835			280 019
Emission Delinquent				31 405	31 405
Utgående balans 31/5 2018	684	281 069	-2 064	63 783	343 472

Belopp i TSEK	Mars-Maj 19	Mars-Maj 18	Sep-Maj 18/19	Sep-Maj 17/18	Helår 17/18
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	32 164	35 108	87 702	123 614	166 666
Övriga rörelseintäkter	4 349	426	10 982	1 091	6 786
Summa rörelsens intäkter	36 513	35 533	98 684	124 704	173 452
Rörelsens kostnader					
Försäljningskostnader	-10 387	-11 758	-28 802	-39 876	-51 863
Avkastningsdriven marknadsföring	-15 775	-10 971	-39 318	-47 996	-71 617
Övriga externa kostnader	-10 262	-6 353	-28 123	-27 739	-35 832
Personalkostnader	-16 514	-14 731	-46 285	-40 846	-53 869
Summa rörelsens kostnader	-52 937	-43 812	-142 528	-156 457	-213 181
EBITDA	-16 424	-8 279	-43 844	-31 752	-39 729
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	-445	-1 347	-1 011	-5 073	-813
Rörelseresultat	-16 869	-9 626	-44 855	-36 825	-45 038
Finansiella poster					
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	0	334	0	421	421
Finansiella intäkter	172	115	221	191	224
Finansiella kostnader	-480	-7	-799	-56	-613
Summa finansiella poster	-308	442	-577	556	33
Resultat efter finansiella poster	-17 178	-9 184	-45 432	-36 269	-45 005
Bokslutsdisposition	0	0	0	0	40 120
Skatter	3 699	0	9 776	0	1 699
Periodens resultat	-13 478	-9 184	-35 657	-36 269	-3 186

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

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

Belopp i TSEK	31/5 2019	31/5 2018	31/8 2018
Inventarier, verktyg och installationer	2 052	2 536	2 358
Summa materiella anläggningstillgångar	2 052	2 536	2 358
Andelar i koncernföretag	181 983	150 528	181 933
Andra långfristiga fordringar	13 288	1 782	3 482
Summa finansiella anläggningstillgångar	195 271	152 310	185 415
Summa anläggningstillgångar	197 323	154 846	187 773
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	15 166	8 653	18 332
Övriga fordringar	1 721	879	1 224
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 810	13 283	15 343
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	0	0
Summa omsättningstillgångar	20 697	22 815	34 899
Kassa och bank	134 001	203 623	181 305
SUMMA TILLGÅNGAR	352 021	381 284	403 977

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

Amounts in KSEK	31/5 2019	31/5 2018	31/8 2018
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	684	684	684
Fritt eget kapital			
Övrigt externt kapital	312 557	281 053	312 430
Balanserad vinst inklusive periodens resultat	1 055	3 629	36 712
Summa eget kapital	314 297	285 366	349 826
Periodiseringsfond	0	40 120	0
Obeskattade reserver	0	40 120	0
Övriga långfristiga skulder	3 889	35 000	15 556
Summa långfristiga skulder	3 889	35 000	15 556
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	7 889	9 807	8 310
Skulder till koncernföretag	1 441	1 410	2 589
Övriga skulder	17 640	1 136	17 866
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	6 866	8 446	9 831
Summa kortfristiga skulder	33 835	20 799	38 595
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	352 021	381 284	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 nedskrivningar 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 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

	Mars-Maj 19	Mars-Maj 18	Sep-Maj 18/19	Sep-Maj 17/18	Helår 17/18
Belopp i TSEK					
Försäljning i spel	16 886	29 852	48 476	105 725	129 434
Annonsintäkter	30 877	21 103	80 661	56 840	86 824
Övrigt	549	247	707	565	612
Totalt	48 312	51 202	129 844	163 130	216 870

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-5 066	-8 950	-14 533	-31 713	-38 832
Serverkostnader	-3 968	-5 867	-11 645	-11 849	-16 833
Övriga försäljningskostnader	-2 104	-1 292	-5 488	-4 074	-6 078
Totalt försäljningskostnader	-11 138	-16 109	-31 666	-47 636	-61 743

NOT 3: JUSTERAT EBITDA OCH RESULTAT FÖRE SKATT

EBITDA	542	5 417	-1 037	-39 547	-40 343
Kostnader relaterade till förvärv av Delinquent (not 6,7)	0	0	0	31 405	31 405
Noteringskostnader	0	0	0	7 239	7 239
Förvärvskostnader Feo Media AB	0	0	0	976	976
Omstruktureringskostnader	0	0	0	9 406	9 406
Justerad EBITDA	542	5 417	-1 037	9 479	8 683
Resultat före skatt	-4 547	1 415	-17 515	-56 493	-65 231
Kostnader relaterade till förvärv av Delinquent (not 6,7)	0	0	0	31 405	31 405
Noteringskostnader	0	0	0	7 239	7 239
Förvärvskostnader Feo Media AB	0	0	0	976	976
Omstruktureringskostnader	0	0	0	0	9 406
Justerat resultat före skatt	-4 547	1 415	-17 515	-16 873	-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 tilläggsköpeskilling som värderas till 33 755 TSEK har betalats i februari 2018. Tilläggsköpeskillingen 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
Köpeskilling per 31 augusti 2018 (slutgiltig)	
Likvida medel	133 755
Summa köpeskilling	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 under det finansiella året 2017/18 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	Mars-Maj 19	Mars-Maj 18	Sep-Maj 18/19	Sep-Maj 17/18	Helår 17/18
Lokalkostnader	0	0	0	-5 659	-5 659
Personalkostnader	0	0	0	-3 747	-3 747
Total omstruktureringskostnader	0	0	0	-9 406	-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	Mars-Maj 19	Mars-Maj 18	Sep-Maj 18/19	Sep-Maj 17/18	Helår 17/18
Kostnader relaterade till förvärv av MAG Games Ltd	0	0	0	-31 405	-31 405
Kostnader hänförliga till IPO	0	0	0	-7 239	-7 239
Kostnader hänförliga till förvärv FEO Media AB	0	0	0	-976	-976
Omstruktureringskostnader FEO Media AB	0	0	0	-5 659	-5 659
Övriga externa kostnader	-10 552	-7 145	-29 042	-23 169	-31 767
Totalt övriga externa kostnader	-10 552	-7 145	-29 042	-68 448	-77 046

NOT 7: 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, mer detaljer i not 6. 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