

MAG INTERACTIVE

---

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)  
DELÅRSRAPPORT SEP-FEB 2019/20

---

2019/20

# DELÅRSRAPPORT SEP—FEB 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](http://WWW.MAGINTERACTIVE.COM)

## PERIODEN DEC 2019 TILL FEB 2020 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 50 527 TSEK (41 166 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 5 059 TSEK (-2 809 TSEK)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 31 990 TSEK (22 400 TSEK), en ökning med 43 % jämfört med samma period föregående år
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare, ARPDAU, var för perioden 2,9 US cents (2,3 US cents), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,16 SEK/aktie (-0,24 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 13 559 TSEK (13 922 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 2,0 miljoner respektive 6,6 miljoner under kvartalet, en minskning med 6 % respektive 15 % jämfört med samma period föregående år

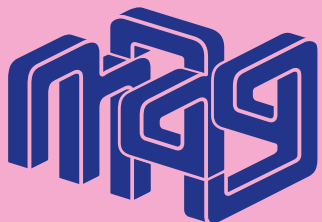
## PERIODEN SEP 2019 TILL FEB 2020 I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning för perioden var 97 629 TSEK (81 533 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 20 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 10 089 TSEK (-1 579 TSEK)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 63 363 TSEK (48 250 TSEK), en ökning med 31 % jämfört med samma period föregående år
- Justerad EBITDA för perioden var 6 491 TSEK (-1 579 TSEK) (justerat EBITDA avser justerat jämförelsetal avseende effekter från IFRS16)
- Resultat per aktie under perioden var -0,27 SEK/aktie (-0,38 SEK/aktie)

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2019 TILL FEB 2020

- Den 28 november 2019 lanserades ordspelet Wordzee globalt efter att tidigare under kvartalet mjuklanserats i Sverige och Storbritannien
- Den 22 november 2019 mjuklanserades Nya Quizkampen i Sverige och under Q2 även i Storbritannien, Irland och Italien
- Den 14 januari 2020 hölls årsstämma för det finansiella året 2018/19
- Den 18 februari beslutade styrelsen om att fusionera dotterbolaget FEO Media AB med moderbolaget MAG Interactive AB (publ). Processen förväntas ta ca 4-5 månader





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET

### FORTSATT STARK TILLVÄXT DRIVET AV MULTIPLAYERSPELEN

2019/20

#### Multiplayerspelens tillväxt leder till ökad omsättning

Totalt växer omsättningen i kvartalet med 23% och landar på 50,5 MSEK och EBITDA uppgår till drygt 5 MSEK.

Sedan beslutet att fokusera på multiplayerspel för drygt ett och ett halvt år sedan har vi sett denna del av verksamheten växa, en trend som fortsätter även denna rapportperiod. Intäkter från multiplayerspel är i Q2 51% högre än motsvarande period föregående år och dessa spel omsätter nu mer än hela verksamheten gjorde för ett år sen.

#### Två vägar till tillväxt och ökad lönsamhet

Vi ser en stark koppling mellan långsiktig tillväxt och ökade investeringar i user acquisition som är den primära vägen till att få in nya och lönsamma spelare till våra spel. Besluten att öka eller minska UA-investeringarna drivs av ROI-modeller - hur mycket som investeras styrs av möjligheterna till lönsam marknadsföring. De modeller vi använder optimerar mot full återbetalning av en förvärvad spelare inom 180 dagar.

Denna rapportperiod har vi successivt kunnat öka user acquisition för vårt senast släppta spel Wordzee, med fokus på att öka antalet spelare på den amerikanska marknaden. Baserat på resultaten från Q2 tror vi att vi kan öka dessa investeringar ytterligare under Q3.

Den andra vägen till tillväxt utgörs av kontinuerliga förbättringar av livespelen. Word Domination, QuizDuel - i Sverige kallat Quizkampen - och Ruzzle har samtliga stabila spelarbaser som direkt skapar en förbättrad lönsamhet för bolaget när de optimeras. Detta mäter vi exempelvis i genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare, kort kallat ARPDAU.

Under Q2 påbörjades den stegvisa lanseringen av Nya Quizkampen, ett spel med klart högre ARPDAU än originalet. Vartefter gamla Quizkampenspelare hittar till den nya versionen kommer ARPDAU att öka för spelarbasen och därmed generera en högre lönsamhet. Vi marknadsför aktivt Nya Quizkampen i det gamla spelet för att skynda på den här processen och räknar med att under året nå ett läge där samtliga spelare spelar den nya versionen av spelet.

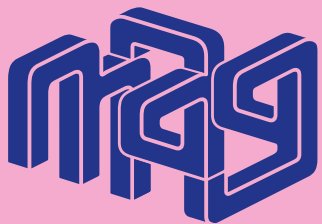
Efter kvartalets slut har Nya Quizkampen även lanserats i spelets främsta marknad Tyskland.

#### Ökat Spelbidrag leder till förbättrade vinstmarginaler

Spelbidrag är det överskott som spelen genererar efter att avgifter till distributionsplattformar och marknadsföringstjänster betalats. MAG har stadigt levererat ett Spelbidrag på drygt 100 MSEK om året de senaste åren. Vi har valt att investera dessa överskott i utveckling av nya spelprojekt för att bygga ett långsiktigt hållbart bolag med flera framgångsrika spel som bas. Resultatet av den långsiktigheten ser vi nu med lanseringarna av Wordzee och Nya Quizkampen, som vi förväntar oss ska leverera tillväxt under många år framöver.

Vår ambition är att återvända till de starka vinstmarginaler vi har haft historiskt. Vägen dit går genom att växa Spelbidraget, med ökad omsättning baserad på förnuftiga investeringar i user acquisition kombinerat med kontinuerlig optimering av livespelen. En viktig dynamik att förstå är att när user acquisition ökar kommer det att belasta Spelbidraget på kort sikt eftersom att återbetalningstiden är längre än ett kvartal men kommer att ge en positiv effekt över tid.





MAG INTERACTIVE

## VD HAR ORDET FORTSATT STARK TILLVÄXT DRIVET AV MULTIPLAYERSPELEN

2019/20

### Nya affärsmodeller bidrar

Ytterligare en del i vägen mot ökad lönsamhet är fortsatt implementering av prenumerationer i våra spel. I Word Domination är nu 20% av in-app-köpen drivet av prenumerationer och vi ser fram emot att se liknande lyft när prenumerationer implementeras i Ruzzle, QuizDuel och Wordzee framöver. Prenumerationsmodellen kompletterar övriga in-app-köp och adderar därmed till spelets övergripande ekonomi.

### Hur påverkas vi av corona-utbrottet?

För MAG blev effekterna av den pågående pandemin huvudsakligen kännbara efter kvartalets slut. Vi har från inledningen av utbrottet prioriterat vår personals hälsa och säkerhet i våra två studior i Stockholm och i Brighton. Vi följer självklart respektive lands rekommendationer och direktiv från myndigheter i takt med att de förändras.

I mitten av mars övergick hela bolaget till en modell som vi kallar "remote first" och som innebär att merparten av alla medarbetare jobbar hemifrån. Vi ser detta som en temporär men viktig åtgärd för att ta ansvar för vårt samhälle. Vad gäller själva produktionen av spel är vi som arbetsgivare väl förberedd för att kunna hantera ett ökat behov av arbete hemifrån. Det gäller såväl den infrastruktur vi har för att bygga produkter som den kultur av självständiga team med tydliga målbilder för vad de förväntas leverera och varför.

En kommentar angående hur spelaraktiviteten påverkats under mars av det pågående utbrottet delas i ett separat pressmeddelande.

### Fortsatt positiva utsikter

Sammantaget är vi i en bra position som bolag idag. Vi har två nya produkter som vi förväntar oss att kunna skala upp, och över tid bidra till våra vinster, utöver den stabila portfölj som byggts upp under de senaste åren. Word Domination är mitt i sin tillväxtresa där vi räknar med ökad omsättning och framöver har vi även en pipeline av nya spelkoncept i olika utvecklingsfaser som kan skapa nya möjligheter.

I dessa oroliga tider är vår förhoppning är att vi kan erbjuda ett positivt alternativ att lägga sin tid på när man tvingas till fysisk isolering. Sociala och kluriga spel som man kan spela med sina vänner, även om man inte befinner sig på samma plats, är något som många av oss uppskattar extra mycket i dessa tider.

DANIEL HASSELBERG, CEO



**Det taktiska ordspelet passerar 10 miljoner nedladdningar och växer i omsättning**

Word Domination är det smarta multiplayer-spelet där spelarna tävlar mot varandra i realtid i rafflande ordkamper. Motståndarna möts i fem omgångar där de samlar poäng genom att bokstavera ord på ett gemensamt bräde. Med så kallade boosters kan spelarna taktiskt spela ut tidsbegränsade fördelar.

Word Domination släpptes globalt i maj 2018 har sedan dess placerats topp 5 i ordspelskategorin i 140 länder, uppnått över en miljon aktiva spelare per månad och över 10 miljoner nedladdningar totalt. Omsättningen växte samtidigt stadigt från Q1 till Q2.

**Prenumerationer fortsätter att öka intäkter och engagemang**

Liksom i de två senaste kvartalen ser vi en fortsatt ökning av prenumerationer och dess påverkan på in-app-intäkter. Prenumerationerna introducerades i april 2019 och innebär att en användare betalar en månadskostnad – och blir VIP-spelare – för att få en reklamfri upplevelse och tillgång till exklusivt innehåll, event och andra bonusar i spelet. Intäkterna från prenumerationerna står i Q2 för 20% av alla in-app-intäkter i Word Domination, jämfört med 15% i slutet av Q1. Även fortsättningsvis har VIP-spelarna högst engagemang och genomsnittlig intjänning per dagligt aktiv användare – förkortat ARPDAU – av alla Word Domination-spelare.

**Tematiska samlarevent ökar annonseringsintäkter**

I Q1 introducerades ett samlarevent i Word Domination, där spelarna samlade morötter för att låsa upp belöningar med exklusiva fördelar för prenumeranter. Engagemanget från spelarna var högre än andra event och därför fortsätter Word Domination att publicera dem. I Q2 erbjöds därmed spelarna ett godissamlarevent, som resulterade i högre annonseringsintäkter och fler prenumerationer under kvartalet. Word Domination kommer att fortsätta att optimera och erbjuda dessa typer av event för att vidare driva engagemang och omsättning i kommande kvartal. Dessa typer av event driver både intäkter och prenumerationer, eftersom exklusivt innehåll erbjuds som incitament till VIP-spelare.

**Milstolpe nådd och tillväxten ökar**

Sedan lanseringen 2018 så har Word Domination vuxit stadigt, kontinuerligt optimerats medan spelekonomin har förbättrats för varje kvartal. Med över 10 miljoner nedladdningar har en viktig milstolpe nåtts och vi förväntar oss ytterligare tillväxt för spelet när fler nya funktioner presenteras i framtida kvartal.





### Marknadsledare på trivia och mest spelat av alla spel i Tyskland

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 över en miljon spelare varje dag är QuizDuel det största frågespelet i Europa till iOS och Android. I februari 2020 var QuizDuel också det allra största mobilspelet i Tyskland sett till antalet aktiva spelare enligt en rapport från analysföretaget App Annie.

### Positiv lansering av Nya Quizkampen på nya marknader

I slutet av Q1 mjuklanserades Nya Quizkampen - uppföljaren till originalet och nästa generation av det klassiska triviaspelet. Nya Quizkampen innehåller alla kännetecknande element från originalet: frågesportsdueller och specialquiz, samt erbjuder samtidigt en ny typ av frågespelande med det nya spelläget "Arena". Där tävlar spelaren mot fyra andra personer i finurliga nya triviakategorier för att klättra på olika topplistor.

Under Q2 har spelet lanseras på fler marknader, bland annat i Italien och Irland. Syftet med att släppa spelet på fler enskilda marknader är för att kunna kontinuerligt anpassa och optimera spelet utifrån ny miljö och nya språk. Dessa förberedelser är nödvändiga för vi ska nå vårt mål: att Nya Quizkampen ska bli det ledande frågespelet till mobil i världen. Mottagandet av spelet har varit positivt bland användarna, i synnerhet i Italien där spelet redan efter en månad nått en lika stor användarbas som i det klassiska spelet.

### Hög monetiseringspotential i Nya Quizkampen

Nya Quizkampen har en högre monetiseringspotential än originalet och noterar redan nu en betydligt högre ARPDAU. Det beror framför allt på spelläget Arena, där användaren antingen behöver köpa biljetter eller titta på videoannonser för att spela.

### Migrering av spelarbasen ett långsiktigt uppdrag

Medan Nya Quizkampen fortsätter att lanseras på fler marknader fortgår migreringen av gamla spelare till den nya appen, liksom att hitta lösningar för att göra den processen snabbare. Ett delmål är redan nått - användarna kan spela mot varandra oavsett om de spelar det nya eller gamla spelet, samtidigt som de behåller sina vänner, konto och statistik från originalet. Migreringen fortsätter med ökad takt under Q3.



**Ordspelsklassiker fortsätter efter åtta år att bidra till affären**

Ruzzle är MAGs första succéspel med mer än 60 miljoner nedladdningar. Ruzzle är ett socialt ordspel där spelarna utmanas att hitta så många ord som möjligt från en viss uppsättning bokstäver inom två minuter.

Det klassiska ordspelet släpptes 2012 och fortsätter åtta år senare att bidra väsentligt till affären. Utvecklingen har gått fortsatt framåt. En jämförelse med Q2 18/19 visar att spelarbasen är stabil och att omsättningen har ökat.

**Maximera värdet av spelarbasen - nyckeln till växande omsättning**

Ruzzle har legat på en stabil omsättningsnivå under det senaste året. Spelet monetiseras bättre än tidigare tack vare förbättrad annonsering, medan det samtidigt kontinuerligt optimeras tekniskt och uppdateras med nytt innehåll. Därför uppskattar vi att Ruzzle även framöver har potential att fortsätta växa i omsättning.

Eftersom Ruzzle inte förlitar sig på user acquisition för att locka nya spelare behöver vi maximera värdet av de existerande spelarna och organiska nedladdningar - exempelvis med mer frekventa event och genom att optimera spelupplevelsen för förstagångsspelare. I de kommande kvartalen planeras ytterligare tekniska och innehållsmässiga uppdateringar för att vidare öka engagemang och förbättra spelekonomin i spelet. 2020 kommer att fortsätta vara ett intressant år för Ruzzle med potential för ökade intäkter.



**MAGs nya ordspel växer och visar upp stark monetiseringspotential**

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

Wordzee växte i antal aktiva spelare under kvartalet och visar portföljens starkaste ARPDAU genom hela Q2. Det är lovande att monetiseringsmöjligheterna för Wordzee är tydliga i en så här tidig tillväxtfas.

**Optimeringar i första kvartalet efter globalt släpp**

Wordzee släpptes under november 2019 - Q1:s sista vecka - och har nu ett helt kvartal bakom sig som globalt lanserad produkt. Under Q2 har spelteamet i synnerhet optimerat spelets kärnfunktioner: sociala aspekter, förbättrad monetisering och reklamstrategi. Den senare förändringen stärkte det redan starka ARPDAU som Wordzee hade i kvartalets början.

**Förstärkt fokus på implementering av nya funktioner och optimering**

När vi går in Q3 ligger fokus på implementering av nya funktioner och innehåll liksom fortsatt optimering av kärnfunktionerna i spelet. Dessa tekniska förbättringar och nya innehåll ligger till grund för att bygga upp en stadig användarbas som kan skapa långsiktigt engagemang och därmed förutsägbara intäkter. Tillsammans med investeringarna som sker i user acquisition ser vi att Wordzee har stor potential att växa och väsentligt bidra till ökad omsättning framöver.





### INTÄKTER

Koncernens intäkter för perioden var 57 291 TSEK (47 600 TSEK), en ökning med 20 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 50 527 TSEK (41 166 TSEK), en ökning på 23 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 6 364 TSEK (5 982 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, Wordzee, Wordalot samt WordBrain2.

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 52 231 TSEK (50 409 TSEK). Av dessa var 11 087 TSEK (10 453 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 13 559 TSEK (13 922 TSEK) kostnader för user acquisition, och 6 236 TSEK (9 725 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under årets andra kvartal så är kostnader för user acquisition främst hänförliga till spelet Word Domination, med spelet Wordzees globala lansering under uppstart och med ökande volymer.

Personalkostnader uppgick till 21 349 TSEK (16 309 TSEK) en ökning med 31 %.

EBITDA för perioden var 5 059 TSEK (-2 809 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 9 640 TSEK (5 914 TSEK), varav 5 756 TSEK (4 622 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -4 581 TSEK (-8 723 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -5 136 TSEK (-8 109 TSEK).

### JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var 2 887 TSEK (-2 809 TSEK)

Justerat resultat före skatt för perioden var -4 827 TSEK (-8 109 TSEK)

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -4 253 TSEK (-6 437 TSEK)

Resultat per aktie var -0,16 SEK/aktie (-0,24 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,16 SEK/aktie (-0,24 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 26 321 393 (26 321 393) och snitt antal aktier fullt utspätt var 27 317 067 (26 948 567)

### KASSAFLÖDE – PERIODEN DEC 2019 TILL FEB 2020

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 8 892 TSEK (3 060 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -89 992 TSEK (-10 048 TSEK), varav -80 000 TSEK avser investering i en kortfristig räntefond, se not 4.

Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -5 263 TSEK (-3 889 TSEK)



### INTÄKTER

Koncernens intäkter för perioden var 111 660 TSEK (93 634 TSEK), en ökning med 19 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 97 629 TSEK (81 533 TSEK), en ökning på 20 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 13 875 TSEK (11 486 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av desamma.

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

### RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 101 571 TSEK (95 213 TSEK). Av dessa var 21 429 TSEK (20 529 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 24 938 TSEK (23 815 TSEK) kostnader för user acquisition, och 14 119 TSEK (18 490 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 41 085 TSEK (32 378 TSEK) en ökning med 27 %. Medelantalet anställda under perioden var 80 (71) en ökning med 13 %. Personalkostnaderna i jämförelseperioden inkluderar en omstruktureringskostnad på 3,7 MSEK.

EBITDA för perioden var 10 089 TSEK (-1 579 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 17 694 TSEK (11 779 TSEK), varav 11 359 TSEK (9 308 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter och 11 359 TSEK (9 308 TSEK) avskrivning av immateriella tillgångar.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -7 605 TSEK (-13 358 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -9 691 TSEK (-12 968 TSEK).

### JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var 6 491 TSEK (-1 579 TSEK)

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -7 152 TSEK (-10 089 TSEK)

Resultat per aktie var -0,27SEK/aktie (-0,38SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -0,26 SEK/aktie (-0,38 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 26 321 393 (26 321 393) och snitt antal aktier fullt utspätt var 27 168 859 (26 869 167)

# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN DEC 2019 TILL FEB 2020

2019/20

### INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 36 681 TSEK (27 021 TSEK), en ökning med 36 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 52 465 TSEK (47 982 TSEK).

Av dessa var 10 813 TSEK (9 510 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 13 558 TSEK (13 905 TSEK) och 7 977 TSEK (9 509 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 449 TSEK (344 TSEK).

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -12 281 TSEK (-17 280 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -11 683 TSEK (-13 691 TSEK).



# MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

## PERIODEN SEP 2019 TILL FEB 2020

2019/20

### INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 69 295 TSEK (55 538 TSEK), en ökning med 25 % jämfört med samma period föregående år.

### RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 100 826 TSEK (89 590 TSEK).

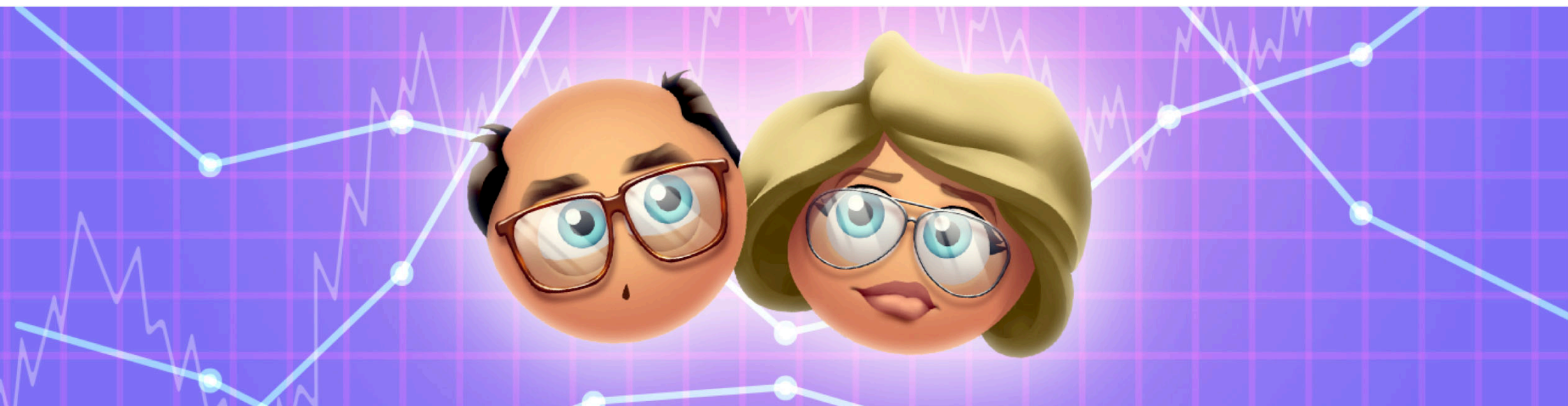
Av dessa var 20 950 TSEK (18 415 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 24 937 TSEK (23 543 TSEK) och 16 559 TSEK (17 861 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 900 TSEK (566 TSEK).

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -24 389 TSEK (-27 985 TSEK).

### RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -22 135 TSEK (-22 179 TSEK).



## KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2019/20

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 142 249 TSEK (140 927 TSEK), varav 77 785 TSEK (77 757 TSEK) avser goodwill och 64 463 TSEK (63 170 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 106 372 TSEK (204 426 TSEK). Under kvartalet köptes andelar i en lågrisk räntefond för ett belopp om 80 000 TSEK. Samtliga andelar i fonden har sålts efter periodens slut.

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 324 530 TSEK (334 712 TSEK), motsvarande 12,3 SEK/aktie (12,7 SEK/aktie)

Soliditeten vid samma tidpunkt var 75,5 % (83,4 %)

Koncernen har räntebärande skulder på 64 464 TSEK (23 334 TSEK). 7 778 TSEK är banklån 56 686 TSEK härrör till leasingskuld

## MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 102 798 TSEK (157 770 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 328 757 TSEK (327 647 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 16 594 TSEK (16 147 TSEK), en ökning med 3 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 33 872 TSEK (24 941 TSEK), en ökning med 36 % 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 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 31 990 TSEK (22 400 TSEK), en ökning med 43 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Plattformavgifter och user acquisition ligger på en konstant nivå samtidigt som nettoomsättningen stiger med 23%, vilket medför ett betydligt högre spelbidrag. Den lägre andelen plattformavgifter i förhållande till nettoomsättning är en följd av den högre andelen annonsintäkter. Annonsintäkter växer betydligt snabbare än försäljningen i spel i spåren av att växande portföljens växande spel har en högre andel annonsintäkter



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

MAU för perioden var 6,6 miljoner (7,8 miljoner), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 49 tusen (55 tusen), en minskning med 12 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 2,9 US \$ cent (2,3 US \$ cent), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år.

## KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

Minskningen i DAU och MAU kommer främst från de äldre spelen i portföljen samt hypercasual-spelet Paint Hit. Förbättringen av ARPDau följer av utvecklingen i multiplayerportföljen med en starkare monetisering i samtliga spel.



# VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2019/20

Period		Dec-Feb 19/20	Dec-Feb 18/19	Årlig förändring
Försäljning i spel	TSEK	16 594	16 147	3 %
Annonsering	TSEK	33 872	24 941	36 %
Övrigt	TSEK	61	77	-21 %
<b>Nettoomsättning</b>	<b>TSEK</b>	<b>50 527</b>	<b>41 166</b>	<b>23 %</b>
Snitt SEK/USD		9,541	9,087	5 %
<i>Andel av Nettoomsättning<sup>1</sup></i>				
Försäljning i spel		33 %	39 %	-6
Annonstäckning		67 %	61 %	6
Övrigt		0,1 %	0,2 %	-0
Plattformsavgifter	TSEK	4 978	4 844	3 %
User acquisition	TSEK	13 559	13 922	-3 %
<b>Spelbidrag</b>	<b>TSEK</b>	<b>31 990</b>	<b>22 400</b>	<b>43 %</b>
<i>Andel av Nettoomsättning<sup>1</sup></i>				
Plattformsavgifter		10 %	12 %	-2
Avkastningsdriven marknadsföring		27 %	34 %	-7
<b>Spelbidrag</b>		<b>63 %</b>	<b>54 %</b>	<b>9</b>
<i>EBITDA</i>	TSEK	5 059	-2 809	
<i>Justerat EBITDA (not 3)</i>	TSEK	2 887	-2 809	
<i>Resultatet</i>	TSEK	-4 253	-6 437	
DAU	Miljoner	2,02	2,15	-6 %
MAU	Miljoner	6,59	7,78	-15 %
MUP	Tusental	48,73	55,11	-12 %
ARPPDAU	US \$ cent	2,87	2,34	23 %

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

**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 tre 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 19 anställda. FEO Media AB, med säte i Stockholm, har 7 anställda och driver bl a spelet Quizkampen. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda.

**REDOVISNINGSPRINCIPER**

Koncernredovisningen för MAG Interactive AB-koncernen ("MAG Interactive") har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU samt RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt Årsredovisningslagen. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering, årsredovisningslagen, och RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner. Moderbolagets redovisning är upprättad enligt Årsredovisningslagen och Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för Juridiska personer. Tillämpningen av RFR 2 innebär att moderbolaget i delårsrapporten för den juridiska personen tillämpar samtliga av EU antagna IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen, tryggandelagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. För en utförligare beskrivning av de redovisningsprinciper som tillämpas för koncernen och moderbolaget i denna delårsrapport, se not 2 för koncernen respektive not 2 för moderbolaget i årsredovisningen för 2018/2019.

1 januari 2019 trädde IFRS 16 "Leases" i kraft. Standarden 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 koncernen har applicerat standarden för detta räkenskapsår, 19/20. Standarden är antagen av EU. Standarden har främst påverkat redovisningen av koncernens operationella leasingavtal, vilket till största del avser kontorshyror och leasebilar. Åtaganden avseende leasing har nuvärdesberäknas och rapporteras som en anläggningstillgång med motsvarande räntebärande skuld i balansräkningen. I resultaträkningen har leasingkostnader ersatts med avskrivningar och räntekostnader. Förändringen innebär att balansomslutning och rörelseresultat har ökat, vilket har påverkat 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 på resultaträkningen anses inte vara materiella.



### 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 2018/19.

### 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 83 jämfört med 71 samma period föregående år.

### KONTAKT

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

Eller kontakta

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

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

### MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige



## KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

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 1:a april kl 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här [www.twitch.com/maginteractive](http://www.twitch.com/maginteractive)

Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på Twitter under dagen, skriv till @d\_hasselberg eller @maginteractive.

Mer information finns på [maginteractive.se/investors](http://maginteractive.se/investors)

## FRAMÅTBlickande Uttalanden

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

## STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 1 april 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	Dec-Feb 19/20	Dec-Feb 18/19	Sep-Feb 19/20	Sep-Feb 18/19	Helår 18/19
<b>Rörelsens intäkter</b>						
Nettoomsättning	1	50 527	41 166	97 629	81 533	172 953
Aktiverat arbete för egen räkning		6 364	5 982	13 875	11 486	23 667
Övriga intäkter		399	452	156	614	2 050
<b>Summa</b>		<b>57 291</b>	<b>47 600</b>	<b>111 660</b>	<b>93 634</b>	<b>198 670</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>						
Försäljningskostnader	2	-11 087	-10 453	-21 429	-20 529	-41 854
User acquisition		-13 559	-13 922	-24 938	-23 815	-48 673
Övriga externa rörelsekostnader		-6 236	-9 725	-14 119	-18 490	-37 992
Personalkostnader		-21 349	-16 309	-41 085	-32 378	-65 203
<b>Summa Rörelsens kostnader</b>		<b>-52 231</b>	<b>-50 409</b>	<b>-101 571</b>	<b>-95 213</b>	<b>-193 721</b>
<b>EBITDA</b>		<b>5 059</b>	<b>-2 809</b>	<b>10 089</b>	<b>-1 579</b>	<b>4 949</b>
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar		-9 640	-5 914	-17 694	-11 779	-24 345
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>		<b>-4 581</b>	<b>-8 723</b>	<b>-7 605</b>	<b>-13 358</b>	<b>-19 397</b>
<b>Finansiella poster</b>						
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		-64	0	-64	0	0
Övr ränteintäkter och liknande		-211	602	-1 068	602	3 847
Övr räntekostnader och liknande		-280	12	-954	-212	-1 666
<b>Summa finansiella poster</b>		<b>-555</b>	<b>614</b>	<b>-2 086</b>	<b>390</b>	<b>2 181</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>-5 136</b>	<b>-8 109</b>	<b>-9 691</b>	<b>-12 968</b>	<b>-17 216</b>
Skatter		883	1 672	2 540	2 879	3 466
<b>Periodens resultat</b>		<b>-4 253</b>	<b>-6 437</b>	<b>-7 152</b>	<b>-10 089</b>	<b>-13 750</b>
<b>Övrigt totalresultat</b>						
Valutakursdifferenser		-49	1 014	519	623	301
<b>Summa totalresultat för perioden</b>		<b>-4 301</b>	<b>-5 422</b>	<b>-6 633</b>	<b>-9 467</b>	<b>-13 449</b>

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,16	-0,24	-0,27	-0,38	-0,52
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,16	-0,24	-0,26	-0,38	-0,51
Snitt antal aktier under perioden	26 321 393	26 321 393	26 321 393	26 321 393	26 321 393
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt	27 317 067	26 948 567	27 168 859	26 869 167	27 094 958
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	27 317 067	27 317 067	27 317 067	27 317 067

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

Belopp i TSEK	Not	29/2 2020	28/2 2019	31/8 2019
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill		77 785	77 757	77 482
Övriga immateriella tillgångar		64 463	63 170	63 827
<b>Summa immateriella tillgångar</b>		<b>142 249</b>	<b>140 927</b>	<b>141 309</b>
Nyttjanderätter		55 777	0	0
Inventarier, verktyg och installationer		6 558	6 419	5 562
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>62 335</b>	<b>6 419</b>	<b>5 562</b>
Andra långfristiga fordringar		4 078	4 592	2 085
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>4 078</b>	<b>4 592</b>	<b>2 085</b>
Uppskjuten skattefordran		3 343	7 776	672
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>212 004</b>	<b>159 714</b>	<b>149 629</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
Kundfordringar		24 629	20 155	19 517
Aktuella skattefordringar		1 948	9 993	11 364
Övriga kortfristiga fordringar		860	1 477	8 001
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		3 929	5 639	3 762
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	4	79 936	0	0
Likvida medel	4	106 372	204 426	185 071
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>217 672</b>	<b>241 690</b>	<b>227 715</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>429 677</b>	<b>401 404</b>	<b>377 344</b>

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

Belopp i TSEK	Not	29/2 2020	28/2 2019	31/8 2019
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
Aktiekapital		684	684	684
Övrigt externt kapital		281 474	281 041	281 219
Reserver		-1 064	-1 261	-1 583
Balanserad vinst inklusive periodens totalresultat		43 436	54 249	50 588
<b>Summa eget kapital</b>		<b>324 530</b>	<b>334 712</b>	<b>330 908</b>
Uppskjutna skatteskulder		13 279	17 873	13 148
Långfristiga leaseskulder		47 052	0	0
Övriga långfristiga skulder		0	7 778	0
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>60 331</b>	<b>25 651</b>	<b>13 148</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder		11 906	11 518	6 611
Aktuell skatteskuld		385	91	0
Kortfristiga banklån		7 778	15 556	15 556
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		11 455	10 621	8 011
Kortfristiga leaseskulder		9 634	0	0
Övriga kortfristiga skulder		3 657	3 255	3 109
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>44 815</b>	<b>41 041</b>	<b>33 287</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>429 677</b>	<b>401 404</b>	<b>377 344</b>



Belopp i TSEK	Noter	Dec-Feb 19/20	Dec-Feb 18/19	Sep-Feb 19/20	Sep-Feb 18/19	Helår 18/19
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>						
Resultat före finansiella poster		-4 581	-8 723	-7 605	-13 358	-19 397
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		128	0	255	11 779	255
Avskrivningar och nedskrivningar		7 131	5 914	14 095	0	24 346
Avskrivning på leasing		2 172	0	3 598	0	0
Erhållen ränta	5	-101	0	452	0	478
Erlagd ränta	5	224	-113	-233	-270	-464
Ränta på leasing		-309	0	-522	0	0
Betalda inkomstskatter <sup>1</sup>		-340	-3 156	9 794	-3 156	-6 698
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>		<b>4 323</b>	<b>-6 078</b>	<b>19 835</b>	<b>-5 005</b>	<b>-1 480</b>
Ökning/minskning av rörelsefordringar		-1 584	3 297	1 971	9 789	3 448
Ökning/minskning av rörelseskulder		6 153	5 841	9 264	-5 896	-5 787
<b>Förändring av rörelsekapital</b>		<b>4 569</b>	<b>9 138</b>	<b>11 235</b>	<b>3 894</b>	<b>-2 339</b>
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>8 892</b>	<b>3 060</b>	<b>31 070</b>	<b>-1 112</b>	<b>-3 819</b>
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>						
Investeringar i materiella tillgångar		-1 645	-4 066	-1 698	-4 066	-4 373
Balanserade utvecklingskostnader		-6 364	-5 982	-13 875	-11 486	-23 667
Investeringar i immateriella tillgångar		0	0	0	199	0
Ökning/minskning av finansiella placeringar		-1 983	0	-1 985	0	0
Förändring värdepappersinnehav	4	-80 000	0	-80 000	0	0
Förändring långfristiga fordringar		0	0	0	-5	2 216
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-89 992</b>	<b>-10 048</b>	<b>-97 557</b>	<b>-15 358</b>	<b>-25 824</b>
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>						
Optionsprogram		0	0	0	0	-77
Amortering långfristiga lån		0	-3 889	0	-7 778	-15 556
Amortering kortfristiga lån		-3 889	0	-7 778	0	0
Amortering leasingskulder		-1 375	0	-2 689	0	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-5 263</b>	<b>-3 889</b>	<b>-10 467</b>	<b>-7 778</b>	<b>-15 633</b>
<b>Minskning/ökning likvida medel</b>						
Periodens kassaflöde		-86 364	-10 878	-76 954	-24 248	-45 276
Kursdifferens		-308	590	-1 711	590	2 208
Likvida medel vid periodens början		193 043	214 713	185 037	228 083	228 083
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>		<b>106 372</b>	<b>204 426</b>	<b>106 372</b>	<b>204 426</b>	<b>185 015</b>

<sup>1</sup>Den förhöjda skatten i perioden Sep-Feb 19/20 avser bland annat en utbetalning av skatt från skattekontot. Denna utbetalning avser en preliminärskatt på 10 927 TSEK som har justerats i samband med koncernbidraget mellan dotter- och moderbolaget.

# KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2019/20

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2019</b>	<b>684</b>	<b>281 219</b>	<b>-1 583</b>	<b>50 588</b>	<b>330 908</b>
Periodens resultat				-7 152	-7 152
Valutakursdifferenser			519		519
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>519</b>	<b>-7 152</b>	<b>-6 633</b>
Optionsprogram		255			255
<b>Utgående balans 29/2 2020</b>	<b>684</b>	<b>281 474</b>	<b>-1 064</b>	<b>43 437</b>	<b>324 530</b>

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1/9 2018</b>	<b>684</b>	<b>281 041</b>	<b>-1 883</b>	<b>64 338</b>	<b>344 179</b>
Periodens resultat				-10 089	-10 089
Valutakursdifferenser			623		623
<b>Summa totalresultatet</b>			<b>623</b>	<b>-10 089</b>	<b>-9 467</b>
Övriga poster					
<b>Utgående balans 28/2 2019</b>	<b>684</b>	<b>281 041</b>	<b>-1 261</b>	<b>54 248</b>	<b>334 712</b>

## MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

2019/20

Belopp i TSEK	Dec-Feb 19/20	Dec-Feb 18/19	Sep-Feb 19/20	Sep-Feb 18/19	Helår 18/19
<b>Rörelsens intäkter</b>					
Nettoomsättning	36 681	27 021	69 295	55 538	116 547
Övriga rörelseintäkter	3 951	4 025	8 040	6 632	15 724
<b>Summa rörelsens intäkter</b>	<b>40 632</b>	<b>31 046</b>	<b>77 336</b>	<b>62 171</b>	<b>132 272</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Försäljningskostnader	-10 813	-9 510	-20 950	-18 415	-38 682
User acquisition	-13 558	-13 905	-24 937	-23 543	-48 393
Övriga externa kostnader	-7 977	-9 509	-16 559	-17 861	-36 848
Personalkostnader	-20 116	-15 057	-38 379	-29 771	-60 926
<b>Summa rörelsens kostnader</b>	<b>-52 465</b>	<b>-47 982</b>	<b>-100 826</b>	<b>-89 590</b>	<b>-184 850</b>
<b>EBITDA</b>	<b>-11 832</b>	<b>-16 935</b>	<b>-23 490</b>	<b>-27 420</b>	<b>-52 578</b>
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	-449	-344	-900	-566	-1 450
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-12 281</b>	<b>-17 280</b>	<b>-24 389</b>	<b>-27 985</b>	<b>-54 028</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Finansiella intäkter	189	49	452	49	352
Finansiella kostnader	-406	-115	-868	-319	-2 019
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>-216</b>	<b>-66</b>	<b>-416</b>	<b>-269</b>	<b>-1 667</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-12 497</b>	<b>-17 346</b>	<b>-24 805</b>	<b>-28 255</b>	<b>-55 695</b>
<b>Bokslutsdisposition</b>	0	0	0	0	57 355
<b>Skatter</b>	815	3 655	2 671	6 076	-1 027
<b>Periodens resultat</b>	<b>-11 683</b>	<b>-13 691</b>	<b>-22 135</b>	<b>-22 179</b>	<b>633</b>

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	29/2 2020	28/2 2019	31/8 2019
Inventarier, verktyg och installationer	3 204	2 066	1 921
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>3 204</b>	<b>2 066</b>	<b>1 921</b>
Andelar i koncernföretag	181 983	181 983	181 983
Andra långfristiga fordringar	7 231	9 558	2 516
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>	<b>189 214</b>	<b>191 541</b>	<b>184 499</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>192 418</b>	<b>193 607</b>	<b>186 420</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar hos koncernföretag	1 717	2 693	1 835
Kundfordringar	16 430	13 193	12 896
Övriga fordringar	513	1 217	59 225
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 782	5 206	3 504
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	80 000	0	0
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>102 442</b>	<b>22 308</b>	<b>77 461</b>
<b>Likvida medel</b>	<b>102 798</b>	<b>157 770</b>	<b>179 465</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>397 658</b>	<b>373 686</b>	<b>443 346</b>

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

Amounts in TSEK	29/2 2020	28/2 2019	31/8 2019
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	684	684	684
<b>Fritt eget kapital</b>			
Övrigt externt kapital	312 863	312 430	312 608
Balanserad vinst inklusive periodens resultat	15 210	14 533	37 345
<b>Summa eget kapital</b>	<b>328 757</b>	<b>327 647</b>	<b>350 637</b>
Övriga långfristiga skulder	0	7 778	0
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>0</b>	<b>7 778</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	11 407	11 231	6 374
Skulder till koncernföretag	1 698	1 374	2 034
Övriga skulder	45 785	17 447	78 055
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	10 011	8 209	6 247
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>68 901</b>	<b>38 261</b>	<b>92 709</b>
<b>SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL</b>	<b>397 658</b>	<b>373 686</b>	<b>443 346</b>



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 den dagliga nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

**NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN****2019/20**

	Dec-Feb 19/20	Dec-Feb 18/19	Sep-Feb 19/20	Sep-Feb 18/19	Helår 18/19
Belopp i TSEK					
<b>NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN</b>					
Försäljning i spel	16 594	16 147	31 084	31 590	63 432
Annonsintäkter	33 872	24 941	65 957	49 784	108 659
Övrigt	61	77	588	158	863
<b>Totalt</b>	<b>50 527</b>	<b>41 165</b>	<b>97 629</b>	<b>81 532</b>	<b>172 954</b>
<b>NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER</b>					
Avgifter till plattform	-4 978	-4 844	-9 328	-9 468	-19 020
Serverkostnader	-4 092	-3 969	-7 757	-7 677	-14 917
Övriga försäljningskostnader	-2 017	-1 640	-4 345	-3 384	-7 917
<b>Totalt försäljningskostnader</b>	<b>-11 087</b>	<b>-10 453</b>	<b>-21 430</b>	<b>-20 529</b>	<b>-41 854</b>
<b>NOT 3: JUSTERAT EBITDA OCH RESULTAT FÖRE SKATT</b>					
<b>EBITDA</b>	<b>5 059</b>	<b>-2 809</b>	<b>10 089</b>	<b>-1 579</b>	<b>4 949</b>
Effekt från IFRS 16 - avskrivning	-2 172	0	-3 598	0	0
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>2 887</b>	<b>-2 809</b>	<b>6 491</b>	<b>-1 579</b>	<b>4 949</b>
<b>Profit/loss before tax</b>	<b>-5 136</b>	<b>-8 109</b>	<b>-9 691</b>	<b>-12 968</b>	<b>-17 216</b>
Effekt från IFRS 16 - ränta	309	0	522	0	0
<b>Justerat resultat före skatt</b>	<b>-4 827</b>	<b>-8 109</b>	<b>-9 169</b>	<b>-12 968</b>	<b>-17 216</b>

**NOT 4: VÄRDEPAPPERSINNEHAV OCH LIKVIDA MEDEL**

Moderbolaget har under kvartalet investerat 80 MSEK i Splitan Fond.

Belopp i TSEK	29/2 2020	30/11 2019	Förändring
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	79 936	0	79 936
Likvida medel	106 372	204 426	-98 054
			<b>Dec-Feb 19/20</b>
Ingående anskaffningsvärde			0
Tillkommande värdepappersinnehav			80 000
Resultat från värdepappersinnehav			-64
<b>Utgående balans</b>			<b>79 936</b>

**NOT 5: OMFÖRING RÄNTA**

En felklassificering av ränta skedde under det finansiella årets första kvartal. Detta har justerats under andra kvartalet. Nettoeffekten är oförändrad och tabellen nedanför sammanställer den erhållna samt erlagda räntan med justeringen inkluderad.

Belopp i TSEK	Dec-Feb 19/20	Sep-Nov 19/20	Sep-Feb 19/20
<b>Erhållen ränta</b>	141	311	452
<b>Erlagd ränta</b>	-18	-214	-232

**GOOD TIMES**