



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]
DELÅRSRAPPORT SEP—MAJ 2023/24

2023/24

DELÅRSRAPPORT SEP—MAJ 2023/24

OM

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

MAG INTERACTIVE ÄR EN LEDANDE MOBILSPELSUTVECKLARE SOM FOKUSERAR PÅ SOCIALA CASUALSPEL. MED PASSIONERADE, KREATIVA TEAM OCH EN DATADRIVEN AFFÄRSMODELL, LEVERERAR MAG SPELUPPLEVELSER I VÄRLDSKLASS TILL MILJONTALS SPELARE VÄRLDEN ÖVER. MAG ÄR EXPERTER PÅ ORDSPEL OCH TRIVIA, MED EN KATALOG AV SPEL SOM QUIZKAMPEN, WORDZEE, PRIMETIME, WORD BUBBLES, WORD MANSION, TILE MANSION, RUZZLE, WORD DOMINATION OCH WORDBRAIN, SOM TOTALT HAR LADDATS NED ÖVER 350 MILJONER GÅNGER. MAG HAR STUDIOS I STOCKHOLM OCH BRIGHTON OCH NOTERADES 2017 PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER GROWTH MARKET MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK WWW.MAGINTERACTIVE.COM

PERIODEN MAR 2024 TILL MAJ 2024 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 18 185 TSEK (21 971 TSEK), en minskning med 3 787 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 70 731 TSEK (88 648 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 20 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 48 147 TSEK (57 451 TSEK), en minskning med 16 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 6,3 US cents (7,1 US cents), en minskning med 11 %
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,13 SEK/aktie (0,31 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,13 SEK/aktie (0,25 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 12 334 TSEK (19 152 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,1 miljoner respektive 2,9 miljoner under kvartalet, en minskning med 13 % respektive 14 %

PERIODEN SEP 2023 TILL MAJ 2024 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för perioden var 57 974 TSEK (28 668 TSEK), en ökning med 29 305 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 219 362 TSEK (282 087 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 22 %
- Koncernens spelbidrag för perioden var 156 485 TSEK (133 530 TSEK), en ökning med 17 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 6,6 US cents (7,6 US cents), en minskning med 13 %
- Resultat per aktie under perioden var -0,18 SEK/aktie (-0,23 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var 0,81 SEK/aktie (-0,43 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 31 774 TSEK (111 477 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,1 miljoner respektive 3,0 miljoner under perioden, en minskning med 11 % respektive 16 %

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN MAR 2024 TILL MAJ 2024

- Den 18 april 2024 fusionerades dotterbolaget Apprope AB in i moderbolaget MAG Interactive AB (publ)



Kärnverksamheten fortsätter att leverera

Vi är glada att rapportera ännu ett lönsamt kvartal där vi bygger kassa och bibehåller stabila dagligt aktiva användare (DAU) jämfört med föregående kvartal. Intäkterna i Q3 uppgick till 71 MSEK, en minskning med 2% jämfört med Q2. DAU förblev stabilt på 1,1 miljoner – samma som i Q2 och Q1 – vilket visar hur robust vår kärnverksamhet är. Investeringar i user acquisition (UA) ökade med 4 MSEK jämfört med Q2, vilket är positivt, men inte riktigt till den nivå vi behöver nå för att vända till tillväxt. Vår kassa växte till 116 MSEK medan EBITDA uppgick till 18 MSEK, vilket resulterade i en sund EBITDA-marginal på 26%.

Crozzle - utökande av mjuklanseringen

Mjuklanseringen av vårt nya korsordsspel Crozzle fortsätter att utvecklas väl. Spelet visar stark retention samt god avkastning på UA-investeringar. Dessa positiva resultat motiverar oss att gradvis öka marknadsföringsinsatserna och utöka testerna till fler marknader. Även om spelet inte är globalt lanserat ännu, förväntar vi oss att Crozzle når denna milstolpe inom de kommande månaderna. Det är tydligt att teamets fokuserade arbete har lönat sig. Givet att spelet fortsätter på denna bana, kommer Crozzle att bli ett starkt långsiktigt tillskott till vår ordspelsportfölj.

QuizDuel och Wordzee fortsätter att förbättras

Våra största livespel, QuizDuel och Wordzee, fortsätter att utvecklas med nya funktioner och förbättringar. Vi har också kunnat investera något mer i UA under Q3 i dessa spel jämfört med Q2. Vår UA-strategi är att maximera investeringsvolymerna så länge den förväntade avkastningen håller sig inom vår målbild om full återbetalning inom 180 dagar.

Vi arbetar intensivt för att låsa upp fler möjligheter inom UA för att kunna gå in i en ny tillväxtfas för bolaget. Även om UA-investeringarna ännu inte nått de nivåer vi har som målsättning, ser vi ökad potential i produkterna med lanseringar av nya funktioner som påverkar prestandan positivt.

I Wordzee testade vi under Q3 en ny typ av spelbricka, lanserade eventet *Wordzee Rush* och implementerade även ett system för dagliga uppgifter som uppmuntrar till ökat engagemang. En ny förstagångsupplevelse lades också till, vilket förbättrade tidig retention, och pågående optimeringar av Tile Matching-spelläget har förbättrat prestandan av det återkommande eventet *Tile Mania*. *Tile Mania* är ett bra exempel på hur vi erbjuder flera olika spelmekaniker inom samma spel för att skapa en mer varierad spelupplevelse.

I slutet av Q3 lanserade Quizkampen eventet *Card King* på våra tyskspråkiga marknader. Det här nya frågesportsläget adderar ytterligare ett lager av intäktsmöjligheter genom köp av kategoripaket, och de tidiga resultaten är lovande. Vi har också byggt vidare på match-3 blaster-eventen, som har varit populära hos Quizkampenpubliken. Under Q4 lanserar vi hundratals nya match-3 blaster-nivåer, vilket vi förväntar oss kommer att ha en positiv inverkan på spelets snittintäkt per dagligt aktiv användare (ARPAU).





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FORTSATT LÖNSAMHET UNDER Q3

2023/24

Modulär utveckling - en grund för framtida tillväxt

De stabila, mogna kohorterna av användare och intäkter som byggts upp under det senaste decenniet ger oss möjligheten att fortsätta investera i långsiktig tillväxt och utveckla vårt sätt att bygga spel. Den modulära spelutvecklingsstrategi, som vi har beskrivit under det senaste året, är grundpelaren för vår framtida utveckling.

Vårt mål är att accelerera ny spelutveckling och samtidigt driva våra livespel med gemensamma verktyg och en gemensam kodbas. Denna strategi kommer att möjliggöra för våra team att fokusera på att skapa nya event, minispel och spelmekaniker, snarare än att underhålla en unik kodbas för varje spel. Med den nya plattformen kan vi implementera ett event eller en funktion som utvecklats för ett spel i flera produkter. Det innebär att vi kan åstadkomma mer med samma arbetsinsats. Det här arbetssättet kommer att öka vår produktivitet, eftersom resultat från alla team kan användas över hela portföljen.

Vi går nu från att initialt fokuserat på att bygga nya spel på det här modulära sättet till att även porta våra livespel till den nya plattformen. Denna övergång kommer att möjliggöra integrering av vilken spelmekanik som helst i vilket spel som helst, vilket kan öka ARPDAU över portföljen och främja långsiktig finansiell utveckling. Dessutom har det potential att låsa upp större UA-volymer för mogna spel med en redan engagerad publik. Vi förväntar oss gradvisa förbättringar baserade på detta under det kommande året i takt med att allt fler spel anpassas till plattformen.

Optimering av kostnader och produktivitet

Vi söker ständigt sätt att optimera kostnader samt växa storleken på den övergripande affären genom lansering av nya spel och ökade UA-investeringar. Under detta kvartal utnyttjade vi AI för att minska outsourcingkostnader för grafik, effektivisera produktionen av annonser och öka produktiviteten inom mjukvaruutveckling.

Dessutom nådde vi i början av Q4 en överenskommelse om att hyra ut delar av vårt Stockholmskontor, vilket minskar de årliga kostnaderna med cirka 2 MSEK. Vi kommer att fortsätta att fokusera på effektivitet för att säkerställa att vi förblir lönsamma och kassagenererande. Vårt långsiktiga mål är att växa vår verksamhet till en storlek där vi konsekvent kan uppnå en EBIT-marginal på 20%.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET FORTSATT LÖNSAMHET UNDER Q3

2023/24

Stark position för framtiden

Vi fortsätter att fokusera på att förbättra vår kapacitet för spelutveckling och att leverera exceptionella upplevelser till våra lojala spelare. En stark position med en lojal spelarbas tillsammans med ett talangfullt och dedikerat team ger oss en stark tilltro till vår förmåga att genomföra våra planer. Vi ser fram emot att se effekten av vårt nya tillvägagångssätt att bygga spel samt den kontinuerliga uppbyggnaden av Crozzle. Sommarkvartalet innebär alltid en viss utmaning då spelarna spelar lite mindre i genomsnitt. Det starka momentum vi ser från våra största spel bör dock hjälpa till att motverka säsongsvariationerna och möjliggöra en fortsatt stabil och lönsam utveckling. Som alltid, tack till alla på MAG för att ni tror på våra ambitiösa mål och för ert hängivna arbete för att lyckas.

DANIEL HASSELBERG, CEO



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2023/24

		Not	Mar 24-Maj 24	Mar 23-Maj 23	Förändring	Sep 23-Maj 24	Sep 22-Maj 23	Förändring	Helår 22/23
Nettoomsättning	TSEK	1	70 731	88 648	–20 %	219 362	282 087	–22 %	362 182
Valuta (USD)	SEK/USD		10,69	10,42	3 %	10,64	10,63	0 %	10,65
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		6 614	8 507	–22 %	20 613	26 533	–22 %	34 018
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1	35 004	41 875	–16 %	106 157	132 207	–20 %	170 314
Annonsintäkter	TSEK	1	35 014	46 772	–25 %	112 492	149 879	–25 %	191 793
User acquisition	TSEK		–12 334	–19 152	–36 %	–31 774	–111 477	–71 %	–126 472
Spelbidrag	TSEK	3	48 147	57 451	–16 %	156 485	133 530	17 %	187 472
EBITDA	TSEK		18 185	23 291		36 408	33 120		56 064
EBITDA marginal ¹	%		26 %	26 %	–1	17 %	12 %	5	15 %
Justerad EBITDA	TSEK	6	18 185	21 971		57 974	28 668		52 642
Justerad EBITDA marginal ¹	%		26 %	25 %	1	26 %	10 %	16	15 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		3 749	9 173		–6 681	–8 816		21
Rörelseresultat marginal ¹	%		5 %	10 %	–5	–3 %	–3 %	0	0 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	6	3 749	7 853		14 885	–13 268		–3 401
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		5 %	9 %	–4	7 %	–5 %	11	–1 %
Periodens resultat	TSEK		3 543	8 254		–4 644	–6 068		561
Periodens resultat per aktie	SEK		0,13	0,31		–0,18	–0,23		0,02
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	6	0,13	0,25		0,81	–0,43		–0,13
Fritt kassaflöde	TSEK		7 526	3 914		2 663	–8 552		5 897
Medelantal anställda			105	106	–1 %	107	105	2 %	106
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		1,1	1,3	–13 %	1,1	1,3	–11 %	1,3
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,9	3,4	–14 %	3,0	3,5	–16 %	3,4
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		42	47	–9 %	41	50	–17 %	48
ARPPDAU	US \$ cent		6,3	7,1	–11 %	6,6	7,6	–13 %	7,4

¹ Årlig förändring anges i procentenheter

MAG:s unika tillväxtspel

Wordzee är MAG:s unika ordspel där spelarna utmanar varandra i att bilda ord från bokstavsbrickor som placeras på ett särskilt spelbräde. Den spelare som fyller hela brädet tar hem "Wordzee" och extra bonuspoäng. Spelet utvecklades av MAGs studio i Brighton och är en av bolagets främsta tillväxtprodukter. Wordzee släpptes globalt i november 2019 och har sedan dess visat en hög genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau).

Wordzee uppmuntrar spelarengagemang med roliga dagliga utmaningar och många specialevent som alla erbjuder exklusiva belöningar. Bland andra event ger tematiska och säsongsbetonade *Journeys* som Ocean Odyssey och Haunted Halloween ofta spelarna extra möjligheter att engagera sig i spelet, göra framsteg och tjäna specialbelöningar. Spelarengagemang och känsla av progression är starka fokus för Wordzee eftersom de är drivande för intäktsstillväxt och spelarlojalitet.

Wordzee fortsätter att utvecklas med nya funktioner liksom optimeringar för monetisering och förblir en stark tillväxtprodukt för MAG.

The logo for Wordzee, featuring the word "WORDZEE!" in a bold, white, sans-serif font with a thick purple outline, set against a light blue background.

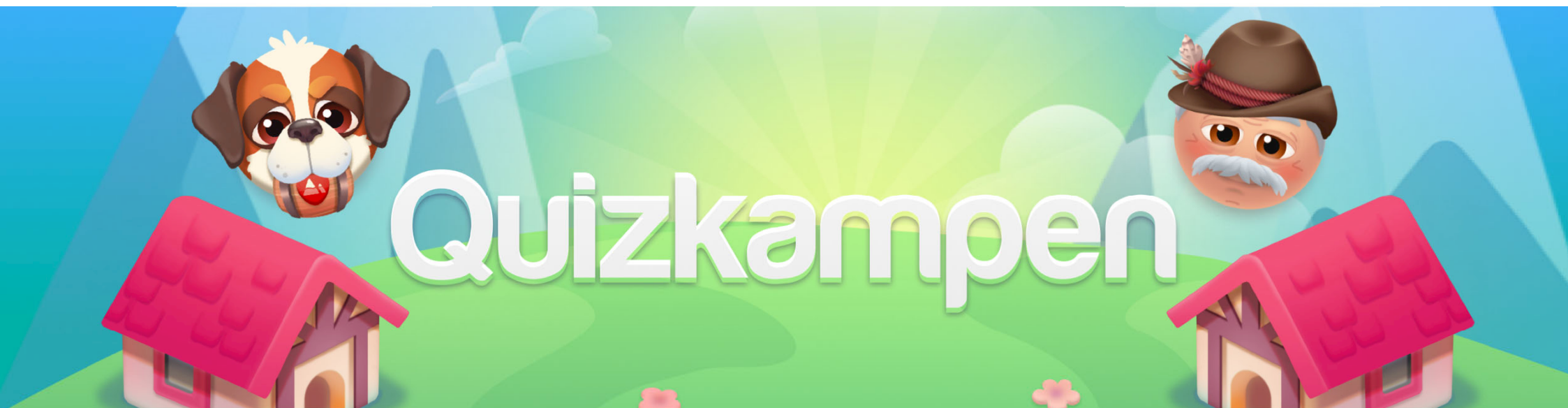
Europas största frågesportsspel på mobil

Quizkampen är ett socialt trivia spel där spelare utmanar vänner och andra spelare över hela världen i frågesport. Spelet släpptes 2012 och har totalt nått över 100 miljoner nedladdningar. Quizkampen är ett starkt varumärke i både Sverige och Tyskland, spelets största marknad, där en frågeshow med samma namn också sänds på TV.

Spelet lanserades i en ny version 2019 och har, vid sidan av klassiska quizdueller med sex omgångar med tre kunskapsfrågor, introducerat nya spellägen och händelser, inklusive: *Solo*, *Frågesvepet*, *Arena* och *Quinder*. Spelet är MAGs största produkt sett till dagligt aktiva användare och också det största triviaspelet på mobil i Europa.

Precis som många andra spel i MAGs portfölj har Quizkampen sett positiv inverkan från event på spelekonomin, ökade intäkter och fler betalande spelare. *Frågesvepets Ligor*, där spelare tävlar på topplistor för flest vinster i rad, är en av flera av spelets framgångsrika permanenta spellägen och funktioner som bidrar avsevärt till spelarengagemang och lojalitet. Dessutom uppmuntrar progressionselement, som exklusiva avatarramar, till stadiga intäkter genom mer stabilt långsiktigt engagemang.

Tack vare många förbättringar inom spelet fortsätter Quizkampen att öka sina intäkter efter tio år. MAG ser fortsatt tillväxtpotential i produkten.



Ruzzle - pålitlig och framgångsrik evergreen

Ruzzle lanserades globalt 2012, är MAGs första ordspelssuccé och har laddats ner över 60 miljoner gånger. I Ruzzle utmanas spelare att hitta så många ord som möjligt från en given uppsättning bokstäver inom två minuter. Spelet är ett av MAG:s viktigaste evergreens med en mycket lojal spelarbas och genererar långsiktigt förutsägbara intäkter.

Ruzzle fortsätter att vara en pelare i MAGs portfölj, både när det gäller spelarengagemang och intäkter, och är en riktmärke för hur MAG vill bygga framtida evergreens.

Word Domination - evergreen med engagerad spelarbas

Word Domination är ett taktiskt ordspel där spelare tävlar mot varandra i realtid i spännande ordskamper. Spelet släpptes globalt 2018 och har nått över 10 miljoner nedladdningar. I Word Domination utmanar motståndarna varandra i fem omgångar och samlar poäng genom att stava ord på ett gemensamt bräde. Med "boosterkort" kan spelarna taktiskt använda tidsbegränsade fördelar.

Spelet har en mycket engagerad spelarbas, varav majoriteten är långvariga fans som har spelat Word Domination i ett år eller mer.

WordBrain - evergreen med stabil intäktsström

Ordpusselspelet WordBrain har varit live i över åtta år och har vuxit till en stark evergreen för MAG med en stabil intäktsström. I WordBrain söker spelaren efter hemliga ord baserade på specifika bokstavskombinationer på särskilda bräden. Spelet har laddats ner över 40 miljoner gånger totalt och nått förstaplatsen i 118 länder i ordspelskategorin på Apples App Store.

WordBrain har en stabil och engagerad spelarbas och är en viktig evergreen för bolaget MAG fortsätter att leverera nytt innehåll till spelet i form av nya pussel och event.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN MAR 2024 TILL MAJ 2024

2023/24

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 70 731 TSEK (88 648 TSEK), en minskning med 20 %.

Koncernens nettoomsättning under kvartalet var främst hänförlig till spelen Quizkampen, Wordzee, Ruzzle, WordBrain, Word Domination, Primetime, Wordbubbles, Word Mansion, WordBrain 2, Crozzle och Tile Mansion.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 13 922 TSEK (8 056 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 209 TSEK (1 278 TSEK) och innehåller valutakursvinster.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 66 676 TSEK (74 690 TSEK). Av dessa var 17 288 TSEK (19 763 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 12 334 TSEK (19 152 TSEK) kostnader för user acquisition och 7 917 TSEK (6 755 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under perioden är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelen Wordzee, Quizkampen och Crozzle.

Personalkostnader uppgick till 29 138 TSEK (29 020 TSEK), en ökning med 0 %.

EBITDA för perioden var 18 185 TSEK (23 291 TSEK). Justerad EBITDA för perioden var 18 185 TSEK (21 971 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 14 437 TSEK (14 119 TSEK), varav 8 844 TSEK (8 279 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var 3 749 TSEK (9 173) TSEK. Justerad EBIT var 3 749 TSEK (7 853) TSEK. Resultat före skatt uppgick till 4 516 TSEK (10 384 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 214 TSEK (1 486 TSEK) och finansiella kostnader till 446 (275 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel och valutakursvinster avseende likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg räntekostnader.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till 3 543 TSEK (8 253 TSEK). Periodens resultat per aktie var 0,13 SEK/aktie (0,31 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie var 0,13 TSEK (0,25 TSEK). Snitt antal aktier under perioden var 26 494 653 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 21 590 TSEK (12 041 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -14 064 TSEK (-8 127 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 768 TSEK (-2 495 TSEK).

KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2023 TILL MAJ 2024

2023/24

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 219 362 TSEK (282 087 TSEK), en minskning med 22 %.

Koncernens nettoomsättning under perioden var främst hänförlig till spelen Quizkampen, Wordzee, Ruzzle, WordBrain, Word Domination, Wordbubbles, Primetime, Word Mansion och Tile Mansion.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 36 158 TSEK (27 344 TSEK). För upplysning om avskrivningar se rubriken Rörelsens kostnader, EBITDA och Rörelseresultat nedan.

Övriga intäkter uppgick under perioden till 1 362 TSEK (2 587 TSEK) och innehåller i huvudsak en justering av tilläggsköpeskillingen för förvärvet av Approe.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 220 474 TSEK (278 898 TSEK). Av dessa var 52 315 TSEK (60 669 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 31 774 TSEK (111 477 TSEK) kostnader för user acquisition och 25 083 TSEK (24 025 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Periodens personalkostnader, EBITDA och EBIT innehåller återföringen av tidigare gjorda forskningsavdrag efter avslag från Skatteverket samt återförsel av samtliga reservationer avseende retroaktivt forskningsavdrag efter avslag från Kamarrätten. För mer information om dessa se Not 6: Justerad personalkostnad, EBITDA, EBIT och resultat.

Personalkostnader uppgick till 111 301 TSEK (82 727 TSEK) en ökning med 35 %. Personalkostnader justerade för forskningsavdrag blev 89 735 TSEK (87 179 TSEK) en ökning med 3 %. Medelantalet anställda under perioden var 107 (105), en ökning med 2 %.

EBITDA för perioden var 36 408 TSEK (33 120 TSEK). Justerad EBITDA för perioden var 57 974 TSEK (28 668 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 43 089 TSEK (41 936 TSEK), varav 25 736 TSEK (24 357 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var -6 681 TSEK (-8 816 TSEK). Justerad EBIT var 14 885 TSEK (-13 268 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till -5 926 TSEK (-8 138 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 3 653 TSEK (2 786 TSEK) och finansiella kostnader till 2 898 TSEK (2 109 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel och valutakursvinster från likvida medel i valuta. De finansiella kostnaderna var främst hänförliga till valutakursförluster från likvida medel i valuta, kostnadsränta och ränta på finansiell leasing.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -4 644 TSEK (-6 068 TSEK).

Periodens resultat per aktie var -0,18 SEK/aktie (-0,23 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie var 0,81 TSEK (-0,43 TSEK).

Snitt antal aktier under perioden var 26 494 653 (26 494 653).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN MAR 2024 TILL MAJ 2024

2023/24

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 81 400 TSEK (77 399 TSEK), en ökning med 5 % jämfört med samma period föregående år. Av dessa intäkter var 13 192 TSEK hänförliga till fusionen av Apprope AB.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 74 647 TSEK (69 889 TSEK).

Av dessa var 17 764 TSEK (17 712 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. 1 556 TSEK av försäljningskostnaderna var hänförliga till fusionen av Apprope AB. Kostnader för user acquisition uppgick till 16 174 TSEK (15 853 TSEK), av dessa var 3 853 TSEK hänförliga till fusionen av Apprope AB och 15 354 TSEK (13 382 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader, av dessa var 332 TSEK hänförliga till fusionen.

Personalkostnader uppgick till 25 355 TSEK (22 942 TSEK), en ökning med 11 %. Av personalkostnaderna var 2 066 TSEK hänförliga till fusionen av Apprope AB.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 10 315 TSEK (1 323 TSEK). 7 999 TSEK av dessa är koncernmässiga omvärderingar till följd av fusionen av Apprope AB. För ytterligare information om dessa hänvisas till Not 4: Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.

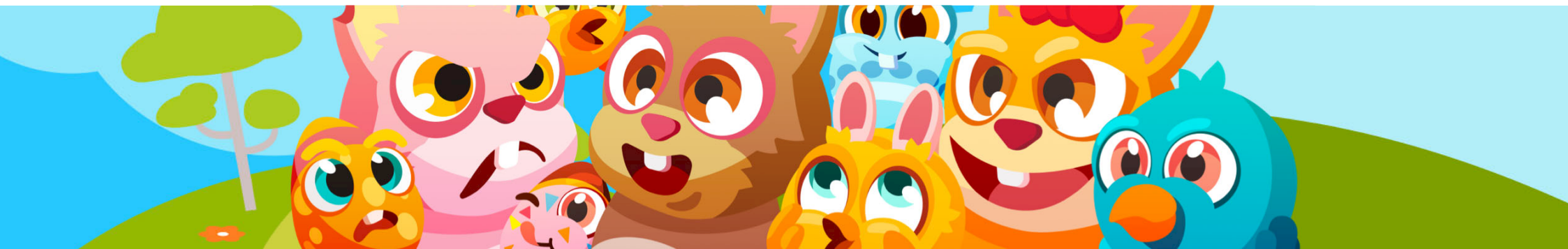
Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -3 309 TSEK (7 467 TSEK) varav -2 409 TSEK var hänförligt till fusionen av Apprope AB samt de koncernmässiga omvärderingarna till följd av denna.

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 842 TSEK (1 021 TSEK) och finansiella kostnader till 465 TSEK (2 TSEK). De finansiella intäkterna och kostnaderna avsåg valutakursförändringar från likvida medel i valuta samt ränteintäkter från likvida medel, 452 TSEK av dessa är hänförliga till fusionen av Apprope AB. De finansiella kostnaderna innehåller även kostnadsränta till följd av de nekade och återförda forskningsbidragen som tidigare gjorts.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -3 113 TSEK (6 693 TSEK). -2 750 TSEK av periodens resultat var hänförligt till fusionen av Apprope AB samt de koncernmässiga omvärderingarna relaterade till följd av denna.



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2023 TILL MAJ 2024

2023/24

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 213 985 TSEK (239 313 TSEK), en minskning med 11 % jämfört med samma period föregående år. Av dessa intäkter var 13 192 TSEK hänförliga till fusionen av Apprope AB.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 222 325 TSEK (249 834 TSEK).

Rörelsens kostnader samt rörelseresultatModerbolagets nettoomsättning för perioden var 213 985 TSEK (239 313 TSEK), en minskning med 11 % jämfört med samma period föregående år. Av dessa intäkter var 13 192 TSEK hänförliga till fusionen av Apprope AB. Av dessa kostnader är 49 470 TSEK (53 931 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. 1 556 TSEK av försäljningskostnaderna var hänförliga till fusionen av Apprope AB. Kostnader för Personalkostnader uppgick till 93 825 TSEK (65 332 TSEK), en ökning med 44 %. Av personalkostnaderna var 2 066 TSEK hänförliga till fusionen av Apprope AB. Periodens personalkostnader innehåller även återföringen av tidigare gjorda löpande samt reserverade retroaktiva forskningsavdrag.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 12 956 TSEK (7 411 TSEK). 7 999 TSEK av dessa är koncernmässiga omvärderingar till följd av fusionen av Apprope AB. För ytterligare information om dessa hänvisas till Not 4: Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.

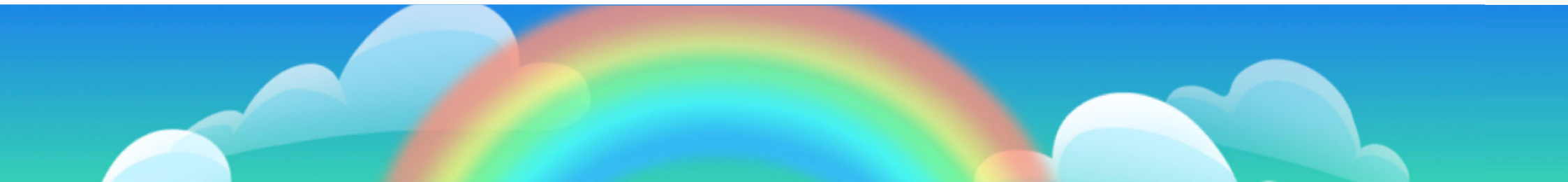
Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -20 510 TSEK (-15 195 TSEK) varav -2 409 TSEK var hänförligt till fusionen av Apprope AB samt de koncernmässiga omvärderingarna till följd av denna. Rörelseresultatet för perioden påverkades även av återföringen av tidigare forskningsavdrag.

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 3 519 TSEK (1 851 TSEK) och finansiella kostnader till 12 188 TSEK (830 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel. De finansiella kostnaderna avsåg valutakursförluster från likvida medel i valuta, en nedskrivning av aktier i dotterbolag om 10 000 TSEK samt kostnadsränta till följd av de nekade och återförda forskningsbidragen som tidigare gjorts.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -27 039 TSEK (-12 106 TSEK). -2 750 TSEK av periodens resultat var var hänförligt till fusionen av Apprope AB samt de koncernmässiga omvärderingarna till följd av denna.



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2023/24

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 217 631 TSEK (219 434 TSEK), varav 126 135 TSEK (126 205 TSEK) avser goodwill och 91 495 TSEK (93 229 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består i huvudsak av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning samt förvärvade intellektuella rättigheter.

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Kundfordringar vid periodens slut uppgick till 30 293 TSEK (38 948 TSEK).

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 115 548 TSEK (110 326 TSEK).

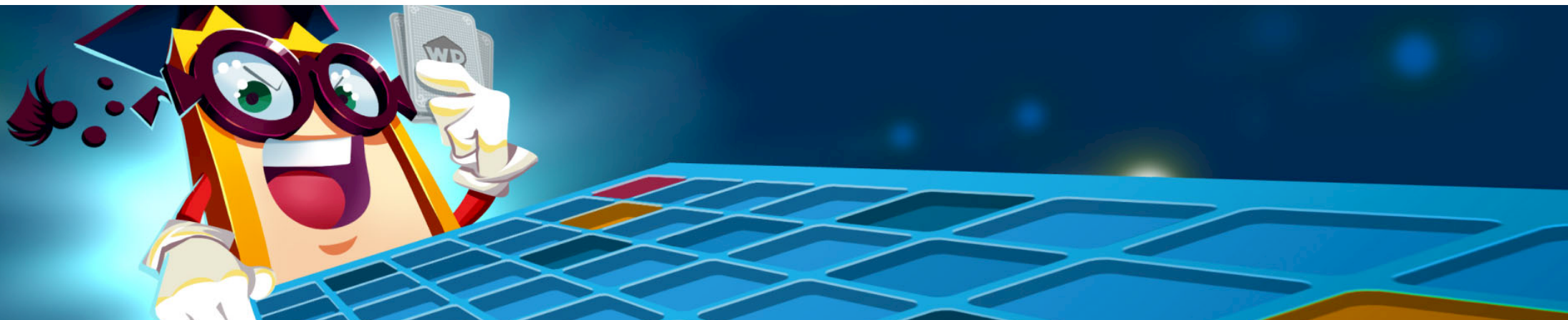
EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 333 182 TSEK (331 885 TSEK), motsvarande 12,6 SEK/aktie (12,5 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 81,6 % (76,2 %).

SKULDER

Koncernen har räntebärande skulder på 21 765 TSEK (31 508 TSEK) vilka avser finansiell leasing.



MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2023/24

Moderbolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 44 658 TSEK (16 920 TSEK), varav 15 040 TSEK (0 TSEK) avser goodwill och 29 618 TSEK (16 920 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Goodwill uppstod i moderbolaget efter fusionen av Apprope AB, denna skrivs av på fem år. Övriga immateriella tillgångar består av förvärvade intellektuella rättigheter från FEO media AB och Apprope AB, som under 2020 respektive april 2024 fusionerades med Moderbolaget, dessa skrivs av på 10 år.

Moderbolagets Tillgångar består i huvudsak av Andelar i koncernföretag som vid periodens slut uppgick till 56 952 TSEK (134 679 TSEK). Posten består på balansdatum av aktier i dotterbolagen MAG Games Ltd om 47 202 TSEK, MAG United om 50 TSEK och Sventertainment AB om 9 700 TSEK.

Kundfordringar om 28 843 TSEK (33 520 TSEK), samt Likvida medel om 102 795 TSEK (75 346 TSEK).

Tillgångarna har finansierats till största del genom Eget kapital som vid periodens slut uppgick till 214 692 TSEK (239 145 TSEK) samt genom Skulder på totalt 36 561 TSEK (46 167 TSEK).



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN MAR 2024 TILL MAJ 2024

2023/24

FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

Koncernens nettoomsättning fördelar sig i huvudsak mellan försäljning i spel (så kallade in-app-köp) och annonser i spel.

Koncernens nettoomsättning från försäljning i spel för perioden var 35 004 TSEK (41 875 TSEK), en minskning med 16 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 35 014 TSEK (46 772 TSEK), en minskning med 25 % 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 som genereras från spelen, inklusive royalties, minus kostnader för plattformsavgifter (hänförliga främst till avgifter till Apple App Store och Google Play) minus kostnader för avkastningsdriven marknadsföring. Som avkastningsdriven marknadsföring räknas digital 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 48 147 TSEK (57 451 TSEK), en minskning med 16 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Intäkter från både annonser och in-app-köp går ner efter minskade marknadsföringsvolym. Till följd av det är spelbidraget lägre än samma period föregående år. Minskade marknadsföringskostnader och lägre plattformsavgifter bidrar däremot till ett stärkt spelbidrag vilket medför en mindre negativ effekt.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN FORTS.

2023/24

ÖVRIGA NYCKELTAL

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

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

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

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

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER KVARTALET

DAU för perioden var 1,1 miljoner (1,3 miljoner), en minskning med 13 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,9 miljoner (3,4 miljoner), en minskning med 14 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 42 tusen (47 tusen), en minskning med 9 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 6,3 US \$ cent (7,1 US \$ cent), en minskning med 11 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU och ARPDau har stabiliserats på en lägre nivå efter lägre volymer av marknadsföring jämfört med det föregående finansiella året, då en större volym av högmonetiserande spelare kom in från marknadsföringskampanjer av främst Wordzee.



MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 83 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det fem 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 23 anställda. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda. Sventertainment AB, med säte i Stockholm är utgivare av appen och spelet Primetime. Sventertainment är en dotterkoncern med tre bolag, som förvärvades under det första kvartalet 2020/21 och har 7 anställda.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernredovisningen för MAG Interactive AB-koncernen ("MAG Interactive") har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU samt RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt Årsredovisningslagen. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering, årsredovisningslagen, och RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner. Moderbolagets redovisning är upprättad enligt Årsredovisningslagen och Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för Juridiska personer. Tillämpningen av RFR 2 innebär att moderbolaget i delårsrapporten för den juridiska personen tillämpar samtliga av EU antagna IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen, tryggandelagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. För en utförligare beskrivning av de redovisningsprinciper som tillämpas för koncernen och moderbolaget i denna delårsrapport, se not 2 i årsredovisningen för 2022/2023.

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 2022/23 för mer information om bolagets risker och osäkerhetsfaktorer.

VALUTAEFFEKTER

MAG Interactive är exponerat mot ett stort antal valutor baserat på hur Google Play och Apple App Store redovisar intäkter. Den största marknaden för bolaget är USA. Därtill så är en stor del av bolagets annonsintäkter realiserade i USD. Normalt så är mer än hälften av bolagets omsättning direkt hänförlig till USD. En stor del av bolagets marknadsföring köps i valutan USD. Den viktigaste valutan är därmed USD.

CERTIFIED ADVISER

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

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 och bokslutskommuniké september 2023 - augusti 2024

23 oktober 2024

Delårsrapport Q1 september – november 2024

22 januari 2025

Årsstämma 2023/2024

22 januari 2025

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 26 juni 2024 kl. 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här www.twitch.com/maginteractive

Daniel Hasselberg kommer även svara på frågor på den sociala media-plattformen X, tidigare känd som Twitter, under dagen, skriv till @d_hasselberg eller @maginteractive.

Mer information finns på maginteractive.se/investors

FRAMÅTBlickande Uttalanden

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



STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 26 juni 2024

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

2023/24

Belopp i TSEK	Not	Mar 24-Maj 24	Mar 23-Maj 23	Sep 23-Maj 24	Sep 22-Maj 23	Helår 22/23
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1	70 731	88 648	219 362	282 087	362 182
Aktiverat arbete för egen räkning		13 922	8 056	36 158	27 344	33 709
Övriga intäkter		209	1 278	1 362	2 587	1 159
Summa		84 862	97 981	256 882	312 018	397 050
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-17 288	-19 763	-52 315	-60 669	-79 056
User acquisition		-12 334	-19 152	-31 774	-111 477	-126 472
Övriga externa rörelsekostnader		-7 917	-6 755	-25 083	-24 025	-29 325
Personalkostnader	6	-29 138	-29 020	-111 301	-82 727	-106 134
Summa Rörelsens kostnader		-66 676	-74 690	-220 474	-278 898	-340 986
EBITDA	6	18 185	23 291	36 408	33 120	56 064
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-14 437	-14 119	-43 089	-41 936	-56 043
Rörelseresultat (EBIT)	6	3 749	9 173	-6 681	-8 816	21
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		1 214	1 486	3 653	2 786	2 310
Finansiella kostnader		-446	-275	-2 898	-2 109	-1 450
Summa finansiella poster		768	1 211	755	677	860
Resultat före skatt	6	4 516	10 384	-5 926	-8 138	881
Skatter		-974	-2 130	1 282	2 070	-320
Periodens resultat	6	3 543	8 253	-4 644	-6 068	561
Övrigt totalresultat						
Valutakursdifferenser		535	1 450	-725	1 731	2 263
Summa totalresultat för perioden		4 078	9 703	-5 369	-4 337	2 824

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	0,13	0,31	-0,18	-0,23	0,02
Periodens resultat per aktie fullt utspädd (baserat på snitt antal aktier)	0,13	0,31	-0,18	-0,23	0,02
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspädd ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspädd ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495	26 495

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2023/24

Belopp i TSEK	Not	31/5 2024	31/5 2023	31/8 2023
TILLGÅNGAR				
Goodwill		126 135	126 205	126 466
Övriga immateriella tillgångar		91 495	93 229	88 769
Summa immateriella tillgångar	4	217 631	219 434	215 234
Nyttjanderätter		19 840	29 698	27 042
Inventarier, verktyg och installationer		2 079	4 251	3 615
Summa materiella anläggningstillgångar	4	21 920	33 949	30 658
Andra långfristiga fordringar		4 100	4 102	4 111
Uppskjuten skattefordran		4 797	11 410	8 524
Summa finansiella anläggningstillgångar		8 897	15 512	12 635
Summa anläggningstillgångar		248 448	268 896	258 527
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		30 293	38 948	36 937
Aktuella skattefordringar		2 135	9 238	6 577
Övriga kortfristiga fordringar		3 416	1 209	3 357
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		8 224	6 868	7 209
Likvida medel		115 548	110 326	122 429
Summa omsättningstillgångar		159 615	166 590	176 509
SUMMA TILLGÅNGAR		408 063	435 485	435 037

KONCERNENS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2023/24

Belopp i TSEK	Not	31/5 2024	31/5 2023	31/8 2023
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		284 376	284 873	285 047
Reserver		653	845	1 378
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		47 465	45 480	52 109
Summa eget kapital		333 182	331 885	339 222
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		18 848	26 595	23 857
Långfristiga leasingskulder		10 445	21 199	18 659
Summa långfristiga skulder		29 294	47 794	42 517
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		12 601	12 843	11 822
Aktuell skatteskuld		1 076	532	1 908
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		15 322	17 238	13 100
Kortfristiga leasingskulder		11 320	10 309	10 342
Övriga kortfristiga skulder		5 269	14 884	16 126
Summa kortfristiga skulder		45 588	55 806	53 298
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		408 063	435 485	435 037

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

2023/24

Belopp i TSEK	Not	Mar 24-Maj 24	Mar 23-Maj 23	Sep 23-Maj 24	Sep 22-Maj 23	Helår 22/23
Den löpande verksamheten						
Rörelseresultat (EBIT)		3 749	9 173	-6 681	-8 816	21
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet						
LTIP		-1 002	-179	-653	234	409
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		0		-966		-261
Avskrivningar och nedskrivningar	4	14 437	14 119	43 089	41 936	56 043
Vändning retroaktivt forskningsavdrag pga avslag från Kammarrätten		0		5 290		
Erhållen ränta		1 080	502	3 520	1 212	1 899
Erlagd ränta		-446	-275	-1 447	-709	-990
Betalda skatter		-962	-693	-2 039	-331	-2 031
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		16 856	22 647	40 113	33 526	55 090
Ökning/minskning av rörelsefordringar		4 654	4 173	5 367	3 225	5 339
Ökning/minskning av rörelseskulder		79	-14 779	3 468	-14 704	-17 459
Förändring av rörelsekapital		4 734	-10 606	8 835	-11 479	-12 120
Kassaflöde från den löpande verksamheten		21 590	12 041	48 948	22 047	42 970
Investeringsverksamheten						
Balanserade utvecklingskostnader		-13 922	-8 056	-36 158	-27 344	-33 709
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-142	-90	-275	-288	-364
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	-9 852	-3 015	-3 015
Ökning/minskning av finansiella placeringar			19		48	15
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-14 064	-8 127	-46 285	-30 599	-37 073
Fritt kassaflöde		7 526	3 914	2 663	-8 552	5 897
Finansieringsverksamheten						
Optionsprogram				-18		
Amortering av leasingskulder		-2 768	-2 495	-7 901	-7 963	-10 379
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 768	-2 495	-7 919	-7 963	-10 379
Ökning/minskning likvida medel						
Periodens kassaflöde		4 758	1 419	-5 256	-16 515	-4 481
Kursdifferenser		432	1 633	-1 625	901	970
Likvida medel vid periodens början		110 358	107 274	122 429	125 940	125 940
Likvida medel vid periodens slut		115 548	110 326	115 548	110 326	122 429

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2023/24

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2023	688	285 047	1 378	52 109	339 222
Periodens resultat				-4 644	-4 644
Valutakursdifferens			-725		-725
Summa totalresultatet			-725	-4 644	-5 369
Optionsprogram		-671			-671
Utgående balans 31/5 2024	688	284 376	653	47 465	333 182

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2022	688	284 638	-886	51 548	335 988
Periodens resultat				-6 068	-6 068
Valutakursdifferens			1 731		1 731
Summa totalresultatet			1 731	-6 068	-4 337
Optionsprogram		234			234
Utgående balans 31/5 2023	688	284 873	845	45 480	331 885

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

2023/24

Belopp i TSEK	Not	Mar 24-Maj 24	Mar 23-Maj 23	Sep 23-Maj 24	Sep 22-Maj 23	Helår 22/23
Rörelsens intäkter	5					
Nettoomsättning		81 400	77 399	213 985	239 313	308 466
Övriga rörelseintäkter		254	1 280	787	2 738	1 688
Summa rörelsens intäkter		81 654	78 679	214 772	242 051	310 154
Rörelsens kostnader	5					
Försäljningskostnader		-17 764	-17 712	-49 470	-53 931	-70 523
User acquisition		-16 174	-15 853	-31 774	-87 611	-96 985
Övriga externa kostnader		-15 354	-13 382	-47 257	-42 959	-56 678
Personalkostnader		-25 355	-22 942	-93 825	-65 332	-81 554
Summa rörelsens kostnader		-74 647	-69 889	-222 325	-249 834	-305 740
EBITDA		7 007	8 789	-7 554	-7 783	4 414
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	4	-10 315	-1 323	-12 956	-7 411	-8 732
Rörelseresultat		-3 309	7 467	-20 510	-15 195	-4 318
Finansiella poster						
Finansiella intäkter		1 842	1 021	3 519	1 851	1 867
Finansiella kostnader		-465	-2	-12 188	-830	-433
Summa finansiella poster		1 377	1 019	-8 669	1 021	1 434
Resultat före skatt		-1 932	8 486	-29 179	-14 174	-2 884
Skatter		-1 181	-1 792	2 140	2 067	-331
Periodens resultat		-3 113	6 693	-27 039	-12 106	-3 215

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

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING TILLGÅNGAR

2023/24

Belopp i TSEK	Not	31/5 2024	31/5 2023	31/8 2023
TILLGÅNGAR				
Goodwill	5	15 040	0	0
Övriga immateriella tillgångar	5	29 618	16 920	15 980
Summa immateriella anläggningstillgångar	4	44 658	16 920	15 980
Inventarier, verktyg och installationer		1 806	3 093	2 738
Summa materiella anläggningstillgångar	4	1 806	3 093	2 738
Andelar i koncernföretag		56 952	134 679	135 418
Andra långfristiga fordringar		4 938	6 345	3 765
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		51	147	171
Summa finansiella anläggningstillgångar		61 942	141 171	139 355
Summa anläggningstillgångar		108 406	161 185	158 073
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		28 843	33 520	31 425
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		262	307	316
Övriga kortfristiga fordringar	5	4 223	9 399	7 553
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		6 726	5 555	5 811
Summa omsättningstillgångar		40 053	48 782	45 105
Likvida medel		102 795	75 346	85 275
SUMMA TILLGÅNGAR		251 254	285 312	288 452

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2023/24

Belopp i TSEK	Not	31/5 2024	31/5 2023	31/8 2023
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Fritt eget kapital				
Övrigt tillskjutet kapital		315 765	316 262	316 436
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		–101 761	–77 804	–68 913
Summa eget kapital		214 692	239 145	248 211
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld	5	6 101	3 486	3 292
Summa långfristiga skulder		6 101	3 486	3 292
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		11 351	11 000	9 165
Skulder till koncernföretag		1 466	2 144	2 741
Övriga kortfristiga skulder	5	3 954	14 531	14 856
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		13 688	15 007	10 187
Summa kortfristiga skulder		30 460	42 681	36 949
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL		251 254	285 312	288 452

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 redovisas som Försäljningskostnad. Se mer under termen Plattformsavgifter nedan.
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 arbetsgivaravgift och andra personalrelaterade kostnader som t.ex. kontor, till infrastruktur som används i spelen, spel i mjuklansering och live spel. Mjuklansering är den sista utvecklingsfasen innan global lansering och sannolikheten för global lansering är då mycket hög. MAG har inte haft några nedskrivningar av aktiverat arbete för egen räkning sedan bolaget blev publikt.
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store. Vissa mobilplattformar erbjuder rabatt på 15% för bland annat prenumerationer. För närvarande utgår även en rabatt på 15% på den första miljonen USD för året på en av mobilplattformarna.
User acquisition	Är all marknadsföring med direkt koppling till något spel med mätbar effekt samt med avkastningskrav. Ett vanligt avkastningskrav är att investeringen skall vara betald inom 6 eller 9 månader, men även längre tider kan förekomma för spel med stark retention.
Spelbidrag	Nettoomsättning från spel, inklusive royalties, minus plattformsavgifter (främst till Google och Apple) minus utgifter för avkastningsdriven marknadsföring (user acquisition).
EBITDA	Rörelseresultat före finansiella poster, skatter, avskrivningar och nedskrivningar.
Soliditet	Eget kapital vid periodens slut i procent av balansomslutningen.
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 en dag 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

2023/24

Mar 24-Maj 24 Mar 23-Maj 23 Sep 23-Maj 24 Sep 22-Maj 23 Helår 22/23

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	35 004	41 875	106 157	132 207	170 314
Annonsintäkter	35 014	46 772	112 492	149 879	191 793
Övrigt	713	1	713	1	75
Totalt	70 731	88 648	219 362	282 087	362 182

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-10 250	-12 045	-31 103	-37 080	-48 238
Serverkostnader	-5 377	-5 244	-15 480	-16 452	-21 768
Övriga försäljningskostnader	-1 661	-2 473	-5 732	-7 137	-9 049
Totalt försäljningskostnader	-17 288	-19 762	-52 315	-60 669	-79 056

NOT 3: SPELBIDRAG

Koncern

Försäljning i spel	35 004	41 875	106 157	132 207	170 314
Annonsintäkter	35 014	46 772	112 492	149 879	191 793
Övrigt	713	1	713	1	75
Nettoomsättning	70 731	88 648	219 362	282 087	362 182
Avgifter till plattform	-10 250	-12 045	-31 103	-37 080	-48 238
User acquisition	-12 334	-19 152	-31 774	-111 477	-126 472
Spelbidrag	48 147	57 451	156 485	133 530	187 472

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2023/24

Mar 24-Maj 24 Mar 23-Maj 23 Sep 23-Maj 24 Sep 22-Maj 23 Helår 22/23

Belopp i TSEK

NOT 4: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncern

Nyttjanderätter	-2 672	-2 564	-7 879	-7 759	-10 316
Inventarier, verktyg och installationer	-355	-710	-1 778	-2 125	-2 850
Intellectuella rättigheter	-2 565	-2 565	-7 695	-7 695	-10 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-8 844	-8 279	-25 736	-24 357	-32 617
Totalt	-14 436	-14 118	-43 088	-41 936	-56 043

Moder

Goodwill	-7 124	0	-7 124	-3 412	-3 412
Inventarier, verktyg och installationer	-376	-383	-1 137	-1 179	-1 560
Intellectuella rättigheter	-2 815	-940	-4 695	-2 820	-3 760
Totalt	-10 315	-1 323	-12 956	-7 411	-8 732

NOT 5: FUSION AV APPROPE AB

Apprope AB har den 18 April 2024 fusionerats med moderbolaget MAG Interactive AB (publ):

Bolagets namn	Org.nr	Fusionsdag
Apprope AB	556899-3967	2024-04-18

Överföring av räkenskaperna har skett per 2024-04-18. Nettoomsättning och rörelseresultat uppgående till 13 192 TSEK respektive 5 590 TSEK för tiden före fusionens registrering ingår i MAG Interactive ABs resultaträkning. Tillgångar och skulder har intagits i det övertagande bolaget till sina koncernmässiga värden enligt nedan.

Dotterbolagets tillgångar och skulder samt koncernmässiga omvärderingar per fusionsdagen som bokförts i moderbolaget uppgick till följande:

Balansräkning i sammandrag Apprope AB, TSEK	2024-04-18
Goodwill	15 831
IP	16 668
Omsättningstillgångar	1 703
Likvida medel	32 408
Summa tillgångar	66 610
Uppskjuten skatteskuld	4 569
Kortfristiga skulder	98
Summa skulder	4 667

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2023/24

	Mar 24-Maj 24	Mar 23-Maj 23	Sep 23-Maj 24	Sep 22-Maj 23	Helår 22/23
Belopp i TSEK					
NOT 6: JUSTERAD PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT					
Personalkostnad	-29 138	-29 020	-111 301	-82 727	-106 134
Forskningsavdrag netto*	0	-1 320	21 566	-4 452	-3 422
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	-1 320	21 566	-4 452	-3 422
Justerad personalkostnad	-29 138	-30 340	-89 735	-87 179	-109 556
EBITDA	18 185	23 291	36 408	33 120	56 064
Forskningsavdrag netto*	0	-1 320	21 566	-4 452	-3 422
Totala justeringsposter på EBITDA	0	-1 320	21 566	-4 452	-3 422
Justerad EBITDA	18 185	21 971	57 974	28 668	52 642

* För mer information om forskningsavdraget, se Koncernens Q2 Delårsrapport 2023/24

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

FORTS.

2023/24

	Mar 24-Maj 24	Mar 23-Maj 23	Sep 23-Maj 24	Sep 22-Maj 23	Helår 22/23
Belopp i TSEK					
FORTS. NOT 6: JUSTERAD PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT					
EBIT	3 749	9 173	-6 681	-8 816	21
Forskningsavdrag netto*	0	-1 320	21 566	-4 452	-3 422
Totala justeringsposter på EBIT	0	-1 320	21 566	-4 452	-3 422
Justerad EBIT	3 749	7 853	14 885	-13 268	-3 401
Periodens resultat	3 543	8 253	-4 644	-6 068	561
Forskningsavdrag netto*	0	-1 320	21 566	-4 452	-3 422
Uppskjuten skatt forskningsavdrag*	0	-272	4 443	-917	-705
Totala justeringsposter på periodens resultat	0	-1 592	26 009	-5 369	-4 127
Justerat resultat	3 543	6 661	21 365	-11 437	-3 566
Justerat resultat per aktie	0,13	0,25	0,81	-0,43	-0,13

*För mer information om forskningsavdraget, se Koncernens Q2 Delårsrapport 2023/24

GOOD TIMES