



MAG INTERACTIVE AB [PUBL]
DELÅRSRAPPORT
SEP-NOV 2020/21

2020/21

DELÅRSRAPPORT SEP—NOV 2020/21

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, OCH HAR SKAPAT EN KATALOG AV SPEL SOM RUZZLE, WORD DOMINATION, WORDBRAIN OCH QUIZKAMPEN SOM HAR LADDATS NED ÖVER 250 MILJONER GÅNGER. FÖRETAGETS INTÄKTER KOMMER I HUVUDSAK FRÅN IN-APP-KÖP SAMT ANNONSER. MAG HAR KONTOR I STOCKHOLM OCH BRIGHTON OCH ÄR NOTERAT PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER GROWTH MARKET MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK WWW.MAGINTERACTIVE.COM



PERIODEN SEP 2020 TILL NOV 2020 I SAMMANDRAG

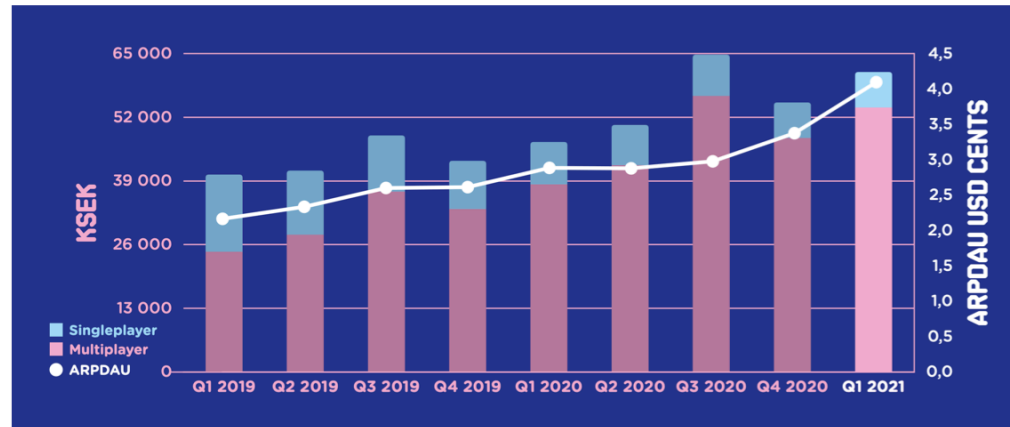
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 62 950 TSEK (47 102 TSEK), vilket motsvarar en ökning med 34 % jämfört med samma period föregående år
- EBITDA för perioden var 9 290 TSEK (5 029 TSEK)
- Koncernens spelbidrag för perioden var 38 466 TSEK (31 373 TSEK), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 4,1 US cents (2,9 US cents), en ökning med 43 % jämfört med samma period föregående år
- Resultat per aktie under kvartalet var -0,01 SEK/aktie (-0,11 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 16 419 TSEK (11 379 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,9 miljoner respektive 6,2 miljoner under kvartalet, en ökning med 4 % respektive 5 % jämfört med samma period föregående år

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2020 TILL NOV 2020

- Den 1 september betalades köpeskillingen för samtliga aktier i Sventertainment AB och bolaget blev ett fullägt dotterbolag
- Den 21 december meddelade bolaget man ingått avtal avseende förvärv av samtliga aktier i Approe AB. Köpeskillingen för förvärvet betalades den 4 januari 2021

Betydande omsättningstillväxt tack vare fortsatta ARPDau-förbättringar

Omsättningen i Q1 växte med 34% till 63 MSEK jämfört med motsvarande period föregående år och drivs framför allt av fortsatta förbättringar av genomsnittsinkomsten per daglig spelare (ARPDau). Exklusive förvärv var tillväxten 25%. I Q1 är ARPDau 43% högre än motsvarande period föregående år, vilket är starkt kopplat till en ökning av in-app-köp med 86%.



Utveckling av intäkter och ARPDau

EBITDA i Q1 nådde 9,3 MSEK, vilket innebär en EBITDA-marginal på 15%. Vi redovisar även ett rekordhøgt spelbidrag på 38,5 MSEK. Spelbidraget är marginalen som är kvar från försäljningen efter avdrag för plattformavgifter och user acquisition. Att vi nu rapporterar det høgsta spelbidraget någonsin som publikt bolag visar att vi är på rätt spår. Vi fortsätter att exekvera på vår strategi med ständiga förbättringar av existerande spel samt investeringar i både user acquisition och utveckling av nya spel, med målet att växa ytterligare i omsättning och spelbidrag.

Framgångsrik migrering av spelare till Nya Quizkampen

I slutet av november spelade mer än 90% av Quizkampenspelarna den nya generationen av spelet. Nya Quizkampen är nu också den enda version som finns tillgänglig för nedladdning. Det finns flera fördelar med att ha samtliga spelare i samma spel; teamet kan fokusera på utvecklingen av en enda produkt, samtliga spelare får tillgång till nya spelfunktioner som "Arena" och MAG drar nytta av en klart høgre ARPDau för hela spelarbasen. Det är ingen självklar uppgift att migrera miljontals spelare från ett spel till ett annat, men vårt spelteam lyckades väl med detta. Vi rör oss nu än snabbare framåt med en bra teknisk plattform och ett väl designat spel. Det kan också noteras att antalet prenumeranter stadigt ökar i Nya Quizkampen. Prenumerationer introducerades i spelet innan sommaren 2020 och erbjudandet lockar nu allt fler spelare. Prenumeranterna i Word Domination har klart høgst långsiktigt engagemang hos spelarna och vi ser därför denna trend i nya Quizkampen som något väldigt positivt.



Nästa steg för Quizkampen

I slutet av december kunde vi rapportera att Nya Quizkampen passerat fem miljoner nedladdningar. Med migrationen av spelare bakom oss kan vi nu fullt ut fokusera på att få ut nya och spännande spellägen till vår publik. Den största kommande uppdateringen i Nya Quizkampen är integrationen av livesändningar. På liknande sätt som i Primetime kommer spelare att kunna tävla om riktiga pengar i shower som går live på vissa specifika tidpunkter under dagen. Upplägget med specifika sändningstider skapar den sociala känsla av att spela tillsammans här och nu som gjorde att vi fick upp ögonen för Primetime.

Vi siktar på att starta livesändningar som når hela vår tysktalande spelarbas inom loppet av vårt finansiella Q2, som slutar den sista februari. Liveläget kommer primärt att monetiseras med hjälp av sponsorskap och vi är redan igång med försäljningsarbetet riktat mot varumärken som vill synas i regionen Tyskland, Österrike och Schweiz. Vi räknar därmed ett med visst positivt försäljningsbidrag under Q2 och full effekt i Q3.

Fortsatta investeringar i user acquisition för Wordzee

Under Q1 investerades 16 MSEK i user acquisition vilket är 44% mer än motsvarande period föregående år. Vår user acquisition baseras på ROI-modeller som till sin natur anpassar sig till en föränderlig marknad vilket gör att vi förväntar oss fortsatta fluktuationer av investeringsvolymen i user acquisition per månad. Vår målbild är dock att kontinuerligt kunna öka dessa investeringar över tid. De modeller som används optimerar mot full återbetalning av förvärvade spelare inom 180 dagar.

Wordzee har den klart högsta ARPDAU och monetiseringspotential vi har sett i ett spel från MAG och vi fortsätter att se positivt på möjligheterna att skala upp spelet. Under Q1 var Wordzee det spel i portföljen som attraherade majoriteten av investeringarna i user acquisition.

Word Domination, Ruzzle och live-ops-spel presterar bra

Under Q1 har vi sett fortsatta förbättringar av ARPDAU för samtliga multiplayer spel. Word Dominations prenumerationsintäkter är nu 27% av de totala in-app-intäkterna för spelet, vilket bidrar till spelets stabila utveckling trots begränsat stöd av user acquisition. Tillsammans med Ruzzle och spelen i live-ops har Word Domination varit en starkt bidragande orsak till det rekordhöga spelbidraget under kvartalet.

Fortsatt hemarbete

Vi har sett spridningssituationen av covid-19 åter förvärras i både Stockholm och Brighton under hösten, och betonat vikten av att jobba hemifrån. Våra medarbetare uppmanas att arbeta hemifrån och undvika fysiska möten inomhus. Trots allt har vi hittat fler och bättre sätt att samarbeta över video och vi har fortfarande inte sett någon negativ påverkan på produktiviteten. Vårt fokus är fortsatt att försäkra oss om alla medarbetares fysiska och mentala välbefinnande.



VD HAR ORDET POSITIV START PÅ DET NYA FINANSIELLA ÅRET

2020/21

Apprope ansluter sig till MAG-familjen

Den 21 december utannonserade vi förvärvet av den svenska mobilspelsutvecklaren Apprope. Bolaget grundades 2012 och är mest känt för sitt spel WordBubbles som har nått runt 100 MSEK i livstidsförsäljning och laddats ner tio miljoner gånger.

Under senare delen av 2020 lanserade de Word Mansion, ett ordpusselspel där spelaren följer en berättelse och samtidigt dekorerar och renoverar ett gammalt hus. Den här typen av meta-spel har ökat i popularitet i ordspelskategorin och vi tror att vi med hjälp av Apprope ska kunna växa snabbt inom den kategorin. Word Mansion är byggt på ett sätt som gör att man kan utveckla fler spel baserat på samma ramverk. Vi ser fram emot att jobba tillsammans med teamet på Apprope för att utforska möjligheterna med det ramverket framöver. Word Mansion har växt snabbt vad gäller såväl nedladdningar som intäkter sedan lanseringen. Med tillgång till MAGs kapacitet inom dataanalys och user acquisition hoppas vi ytterligare kunna förstärka den tillväxten. Förvärvet av Apprope slutfördes formellt den 4 januari och kommer att bidra med nästan två hela månader till resultatet i Q2. Apprope gjorde sitt senaste finansiella år, som avslutades augusti 2020, en vinst på 11,4 MSEK.

Ett målstyrt arbetssätt som genererar resultat

Vi kan konstatera att det mål vi satte upp för två år sedan, att förbättra ARPDau i samtliga spel, har haft en positiv effekt på verksamheten. Vi har kunnat se denna viktiga KPI förbättras kontinuerligt sedan 2019 och noterar nu i Q1 dessutom en snabbare förbättringstakt än tidigare. Jag är väldigt glad att MAGs arbetssätt med målstyrning och team med hög grad av självbestämmande fungerar så väl. Detta bidrar också till en engagerande arbetsplats som fungerar särskilt väl i dessa tider av hemarbete - eftersom vi inte är beroende av daglig detaljstyrning utan istället kan förlita oss på välinformerade team som strävar efter skapa värde tillsammans. Vi kan också se hur vårt sätt att jobba attraherar talang av världsklass som väljer att söka sig till MAG för att kunna få ut maximalt av sitt kunnande och sin passion. Även externa spelstudios vi är i dialog med kring potentiella förvärv ser MAGs modell som attraktiv eftersom den ger utrymme för den självständighet och kreativitet som tagit dem till den plats de är idag.

2021 har startat riktigt bra och jag ser fram emot att se vad vi kan leverera tillsammans med våra nya team från Primetime och Apprope som båda anslutit sig till MAG under de senaste månaderna. Givet det intresse vi ser från spelstudios att bli en del av MAG ser vi positivt på möjligheter till fler förvärv under det kommande året.



DANIEL HASSELBERG, CEO

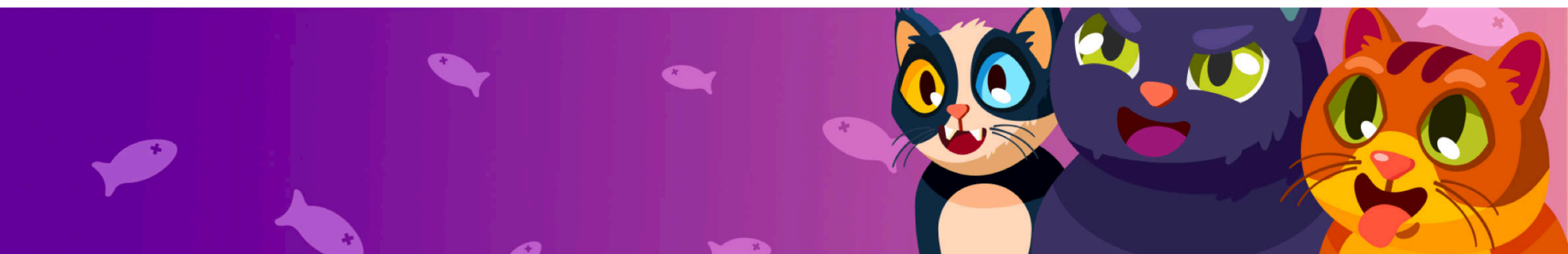


VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2020/21

		Sep-nov 20	Sep-nov 19	Förändring	Helår 19/20
Nettoomsättning	TSEK	62 950	47 102	34 %	217 567
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	26 978	14 490	86 %	83 586
Annonsering	TSEK	35 971	32 085	12 %	133 390
User acquisition	TSEK	16 419	11 379	44 %	-72 774
Spelbidrag	TSEK	38 466	31 373	23 %	119 735
EBITDA	TSEK	9 290	5 029	85 %	21 157
EBITDA marginal ¹	%	15 %	11 %	4	10 %
Rörelseresultat	TSEK	-2 190	-3 024	28 %	-16 611
Rörelseresultat marginal ¹	%	-3 %	-6 %	3	-8 %
Periodens resultat	TSEK	-185	-2 899	94 %	-17 371
Periodens resultat per aktie	TSEK	-0,01	-0,11		-0,66
Kassaflöde från den löpande verksamheten	TSEK	4 642	20 944	-78 %	37 874
Medelantal anställda		103	77	34 %	84
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner	1,92	1,84	4 %	2,05
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner	6,15	5,87	5 %	6,78
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental	54	41	33 %	52
ARPPDAU	US \$ cent	4,11	2,87	43 %	2,99

¹ Årlig förändring anges i procentenheter



MAGs nyaste ordspel fyller ett år

Wordzee är MAGs innovativa ordspel som släpptes globalt i slutet av november 2019. Spelet fyllde därmed ett år i slutet av kvartalet och har även passerat tre miljoner nedladdningar. I Wordzee utmanar spelarna 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.

Stark tillväxtprodukt med högst ARPAU i portföljen

Wordzee är en av MAGs starkaste tillväxtprodukter med högst genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare, ARPAU, i portföljen. Wordzees spelmekanik är centrerad kring möjligheten att byta ut bokstavsbrickor, något som också effektivt monetiseras genom att spelare kan göra in-app-köp för att utföra fler byten av brickor. För att optimera denna del i spelet ytterligare uppdaterades belöningssystemet. Denna förändring uppmuntrar till ökat långsiktigt spelarengagemang och bolaget tror även att det i förlängningen kommer ha en positiv inverkan på monetiseringen.

Lansering av nya event ger positiva effekter

Under början av kvartalet lanserades ett nytt soloevent som hade en positiv påverkan på flertalet KPIer i spelet, däribland ARPAU. Detta spelläge utvecklades senare under kvartalet till det nya eventet "Journeys", som kommer att kunna återanvändas med olika teman. Vi förväntar oss många "Journeys"-event i framtiden med flera intressanta teman med förhoppningen att det leder till fortsatta ökade in-app-köp. I och med MAGs tioårsjubileum lanserades även ett särskilt födelsedagsevent i Wordzee. Under perioden för eventet korsmarknadsfördes även Wordzee i flera av MAGs övriga livespel, vilket resulterade i ökade nedladdningar, engagemang och intäkter.

Fortsatta investeringar i user acquisition

Tack vare Wordzees starka monetisering möjliggör det förvärvande av högkvalitativa spelare, vilket spelet i synnerhet såg i början av kvartalet. Eftersom MAG tror på stark tillväxt för Wordzee fortsätter investeringarna i user acquisition - och uppväxling sker när det är möjligt enligt bolagets ROI-modell för förvärv av spelare, med full återbetalning inom 180 dagar.



Nya Quizkampen passerar fem miljoner nedladdningar

Nya Quizkampen lanserades globalt i maj 2020 och har nu passerat fem miljoner nedladdningar. Nya Quizkampen är uppföljare och arvtogare till det klassiska Quizkampen-spelet, där användare utmanar vänner och andra spelare världen över i frågesport. Nya Quizkampen inkluderar även det nya flerspelarläget "Arena", där spelaren tävlar mot fyra andra personer för att klättra på topplistor.

Migreringen av spelare når sitt mål

Nya Quizkampen har en högre monetiseringspotential än klassiska Quizkampen och bolagets mål har därför varit att migrera samtliga Quizkampenspelare till det nya spelet innan slutet av 2020.

Under Q1 har två förändringar har påverkat migrationen positivt. Dels har Quizkampen har tagits bort från App Store och Google Play på samtliga marknader, dels har samtliga gamla spelare behövt uppgradera till Nya Quizkampen för att fortsätta spela. Det resulterade i ett stort inflöde av användare i den nya appen under kvartalet. I slutet av november 2020 hade Nya Quizkampen fler dagligt aktiva användare än vad klassiska Quizkampen hade samma period föregående år.

Intäkterna växer efter ökade annonsintäkter

Under slutet av kvartalet aktiverades annonsvisningar i Nya Quizkampen även för de spelare som tidigare varit Premium-spelare i klassiska Quizkampen. Premium var en monetiseringsmodell i klassiska Quizkampen där användaren betalade en engångssumma för att få en reklamfri upplevelse och i en övergångsfas visades inga annonser för merparten av dessa spelare i Nya Quizkampen. Från slutet av kvartalet får samtliga spelare istället välja att ta del av ett större erbjudande i form av en månadsprenumeration där annonsfrihet är en av förmånerna som ingår. Denna förändring påverkade framför allt annonsintäkterna, som växte signifikant under slutet av kvartalet.

Nytt spelläge med livesänd frågesport

I samarbete med Primetime, som bolaget förvärvade i september 2020, utvecklar MAG livesänd frågesport med programledare som ett nytt spelläge i Nya Quizkampen. Det nya spelläget kommer primärt lanseras på spelets största marknad, Tyskland. Testning av liveläget påbörjades efter kvartalets slut för en begränsad publik på den tysktalande marknaden.

MAG ser denna nya typ av frågesportsunderhållning som nästa steg för att göra Nya Quizkampen till den bästa triviaupplevelsen i världen till mobil. Bolaget ser även nya intäktsmöjligheter med det nya liveläget, som kommer att monetiseras genom sponsorkampanjer. MAG hoppas lansera liveläget till hela den tysktalande publiken under Q2.



MAGs taktiska ordspel med realtidsmatcher

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 boosterkort kan spelarna taktiskt spela ut tidsbegränsade fördelar. Word Domination släpptes globalt i maj 2018 har sedan dess placerats topp fem i ordspelskategorin i 140 länder och har laddats ned över tio miljoner gånger.

Rekordstarka event ökade intäkterna

Under Q1 släpptes två av de mest intäktsdrivande evenen hittills i Word Domination; ett glassamlarevent och ett event som uppmärksammade MAGs tioårsjubileum. Dessa event innehöll ny typ av belöningstrappa, vilket innebar att användare behövde spela fler gånger för att fullborda evenen. Det resulterade i ökade in-app-köp, annonsintäkter och antal prenumerationer under perioden. Evenen drev upp spelarengagemang och båda event slog rekord i genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare, ARPDAU, som nådde den högsta nivån i spelet hittills.

Gruppen av lojala spelare växer

Word Domination har lojala spelare som återkommer till spelet under lång tid. De mest dedikerade användarna är VIP-spelarna - användare som betalar en månadskostnad för en prenumeration och därmed får tillgång till bland annat exklusivt innehåll och en reklamfri upplevelse. Prenumerationer introducerades i Word Domination våren 2019 och adderade ytterligare ett lager av monetisering i MAGs portfölj. Prenumerationerna har växt stadigt sedan de introducerades under våren 2019, och det finns nu en allt större grupp som har varit VIP-spelare i över ett år. Förutom att det visar på ett långsiktigt spelarengagemang så gynnas MAG av den sänkta avgift från 30% till 15% som gäller för prenumerationer efter 12 månader på både iOS och Android.

VIP-spelarna har högst ARPDAU av alla Word Domination-spelare. Prenumerationerna stod för 27% av in-app-intäkterna under Q1. De totala in-app-intäkterna ökade liksom antalet prenumerationer under Q1 jämfört med föregående kvartal.

Nya releaser ökar engagemang

Förutom nya event släpptes också ett flertal nya funktioner, både tillfälliga nya "Power up"-kort och fler permanenta boosterkort. Uppdaterade funktioner och innehåll är ett sätt att erbjuda lojala spelare något nytt och spännande, och därmed förbättra deras långsiktiga engagemang och samtidigt stärka monetiseringen. Word Domination ökade sitt långsiktiga bibehållande av spelare under Q1 jämfört med samma period föregående år. Nytt innehåll håller liv i spelarnas engagemang och detta är därför något som Word Domination fortsätter att fokusera på.



Intäkterna ökar för MAGs ordspelsklassiker

Ruzzle är ett socialt ordspel där spelarna utmanas att hitta så många ord som möjligt från en viss uppsättning bokstäver inom två minuter. Spelet släpptes 2012 och har laddats ned över 60 miljoner gånger.

Tack vare den stora uppdateringen av spelekonomin som lanserades för två kvartal sedan fortsätter Ruzzle att öka i intäkter. De totala intäkterna steg i kvartalet jämfört med samma period föregående år.

Rekordnivå för ARPDau nådd i Ruzzle

MAG firade tioårsjubileum som bolag under kvartalet, och det uppmärksammades i fem av bolagets livespel, bland annat genom särskilda födelsedagsevent och specialerbjudanden till spelarna. Eventen driver spelarnas långsiktiga engagemang och förbättrar monetiseringen.

I Ruzzle lanserades ett jubileumsevent, liksom andra soloevent, och även specialerbjudanden; en samling av valutor, brickor och nya avatarer för en engångskostnad. Tack vare dessa erbjudanden, soloeventen och även tekniska optimeringar, nådde Ruzzle de hittills högsta genomsnittliga intäkterna per dagligt aktiv användare (ARPDau) sedan spelet släpptes.

Fortsatt lönsam evergreen

Ruzzle har låga utvecklingskostnader och sedan den nya spelekonomin landsattes har spelet stadigt förbättrat sin lönsamhet. Bolaget tror att vidare optimering av andra mekaniker i spelet - som förbättring av förstagångsupplevelsen - kan öka lönsamheten ytterligare framöver.

Ruzzle är en MAGs framstående evergreens och mest långsiktigt lönsamma spel. MAG har en förhoppning av fortsatt positiv utveckling och tilltro till att Ruzzle även framöver kommer att vara en grundpelare i spelportföljen.



Primetime - en ny medlem i MAGs portfölj

Primetime är en livefrågesportsapp som förvärvades 1 september. Appen släpptes i Sverige 2018 och har sedan dess expanderat till Norge, Danmark och Finland. Primetime livesänder quiz med en programledare sju dagar i veckan, där spelarna tävlar om en summa pengar genom att svara på upp till elva frågor i direktsändning.

Appen monetiseras genom sponsorkampanjer, en affärsmodell som skiljer sig från MAGs övriga portfölj. Det har varit en väl fungerande affärsmodell för Primetime, som det senaste året har gått med vinst. Ett stort fokus framöver för Primetime är samarbetet med Nya Quizkampen och den kommande lanseringen av liveläget på den tyska marknaden.

Primetime omsatte drygt 9 MSEK under det första halvåret 2020 - en ökning med 57% jämfört med samma period föregående år - och gjorde ett resultat före skatt på 1,3 MSEK.

Som kan ses i förvärvsnöten på sidan 32 omsatte Primetime 3,8 MSEK under årets första finansiella kvartal (september - november) och gjorde ett negativt resultat på 0,5 MSEK. Detta är framför allt ett resultat av att sponsoravtal i Norge och Finland påverkats av att Primetime anpassats till MAGs övergripande policy som inte tillåter casinoreklam på dessa marknader. Vi ser detta som en övergående effekt och räknar med att Primetime återgår till att generera vinst inom kort.

Primetime hade en genomsnittsinntäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) i kvartalet om 7,9 cent vilket är väsentligt högre än snittet för MAGs övriga spel. Affärsmodellen med sponsrade liveshower blir ett därmed ett spännande komplement till den nuvarande modellen i Nya Quizkampen med in-app-köp, prenumerationer och annonsering.





KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE

PERIODEN SEP TILL NOV 2020

2020/21

INTÅKTER

Koncernens intäkter för perioden var 73 931 TSEK (54 369 TSEK), en ökning med 36 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 62 950 TSEK (47 102 TSEK), en ökning på 34 %.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 10 140 TSEK (7 511 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt avskrivningar av dessa.

Koncernens nettoomsättning var främst hänförlig till spelen Wordzee, Nya Quizkampen, Word Domination, Ruzzle, WordBrain, Quizkampen, Primetime, WordBrain 2 samt Wordalot.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 64 640 TSEK (49 340 TSEK). Av dessa var 15 349 TSEK (10 342 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 16 419 TSEK (11 379 TSEK) kostnader för user acquisition, och 8 482 TSEK (7 883 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Under årets första kvartal är kostnaderna för user acquisition främst hänförliga till spelet Wordzee.

Personalkostnader uppgick till 24 391 TSEK (19 736 TSEK) en ökning med 24 %.

EBITDA för perioden var 9 290 TSEK (5 029 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 11 480 TSEK (8 054 TSEK), varav 6 337 TSEK (5 603 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat för perioden var -2 190 TSEK (-3 024 TSEK) och resultat före skatt uppgick till -2 482 TSEK (-4 556 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Skatten för kvartalet innehåller en omvärdering av tidigare underskott och därmed uppkommer en uppskjuten skatt på -1 735 TSEK. Resultat efter skatt uppgick till -185 TSEK (-2 899 TSEK).

Resultat per aktie var -0,01 SEK/aktie (-0,11 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspädd uppgick till -0,01 SEK/aktie (-0,11 SEK/aktie). Snitt antal aktier under perioden var 26 454 632 (26 321 393) och snitt antal aktier fullt utspädd var 27 614 148 (27 317 067).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 4 642 TSEK (20 944 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -30 620 TSEK (-7 577 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -5 147 TSEK (-3 889 TSEK).

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP TILL NOV 2020

2020/21

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 59 149 TSEK (32 614 TSEK), en ökning med 81 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 63 528 TSEK (48 361 TSEK).

Av dessa var 14 070 TSEK (10 137 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för user acquisition uppgick till 16 419 TSEK (11 379 TSEK) och 14 231 TSEK (8 582 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 18 808 TSEK (18 263 TSEK) en ökning med 3 %.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 4 868 TSEK (451 TSEK). Den ökade förändringen avser avskrivning av goodwill som uppstod i samband med fusion av dotterbolaget FEO Media AB.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var –8 302 TSEK (–12 108 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till –7 117 TSEK (–10 452 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2020/21

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 199 322 TSEK (142 587 TSEK), varav 112 769 TSEK (77 792 TSEK) avser goodwill och 86 553 TSEK (64 795 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 128 723 TSEK (193 129 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 313 180 TSEK (328 704 TSEK), motsvarande 11,8 SEK/aktie (12,5 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 70,3 % (80,5 %).

Koncernen har räntebärande skulder på 52 128 TSEK (33 571 TSEK) varav 119 TSEK avser lån till finansiella institut och resterande avser finansiell leasing.

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 121 267 TSEK (189 947 TSEK).

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 272 287 TSEK (340 312 TSEK).





NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN SEP TILL NOV 2020

2020/21

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 26 978 TSEK (14 490 TSEK), en ökning med 86 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 35 971 TSEK (32 085 TSEK), en ökning med 12 % jämfört med samma period föregående år.

SPELBIDRAG

Spelen som marknadsförs av MAG Interactive kostar olika mycket i distributionskostnad (försäljningskostnader) samt marknadsföringskostnad (avkastningsdriven marknadsföring), inte minst kopplat till vilken fas spelen är i. Därför redovisar koncernen det totala spelbidraget enligt följande modell: nettoomsättning minus kostnader för plattformsavgifter (hänförliga främst till 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 38 466 TSEK (31 373 TSEK), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN SPELBIDRAGET

Försäljningen i spel driver tillväxten av intäkter. Spelbidraget har ökat med 23% jämfört med föregående år som en följd av stärkt monetisering av samtliga spel och trots högre marknadsföringskostnader i kvartalet.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN FORTS.

2020/21

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 1,9 miljoner (1,8 miljoner), en ökning med 4 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 6,2 miljoner (5,9 miljoner), en ökning med 5 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 54 tusen (41 tusen), en ökning med 33 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 4,1 US \$ cent (2,9 US \$ cent), en ökning med 43 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU och MAU ligger på en svagt ökad nivå. Ökningen i MUP härrör främst till spelet Wordzee och den starkare in-app-monetiseringen som vi ser där. Ökningen i ARPDau är en följd av starkt monetisering i portföljen som helhet, och till spelet Wordzee, som har en starkare intäkt per spelare än portföljens snitt, i kombination med en växande spelarbas.



ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

2020/21

MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 71 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det åtta 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 22 anställda. MAG United AB, med säte i Stockholm, har inga anställda. Sventertainment AB, utgivare av appen och spelet Primetime, är en dotterkoncern med sex bolag, som förvärvades under det första kvartalet 2020/21 och har 13 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 2019/2020.

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 2019/20 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.

MEDARBETARE

Under kvartalet var snitt antal anställda 103 jämfört med 77 samma period föregående år.

KONTAKT

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

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se

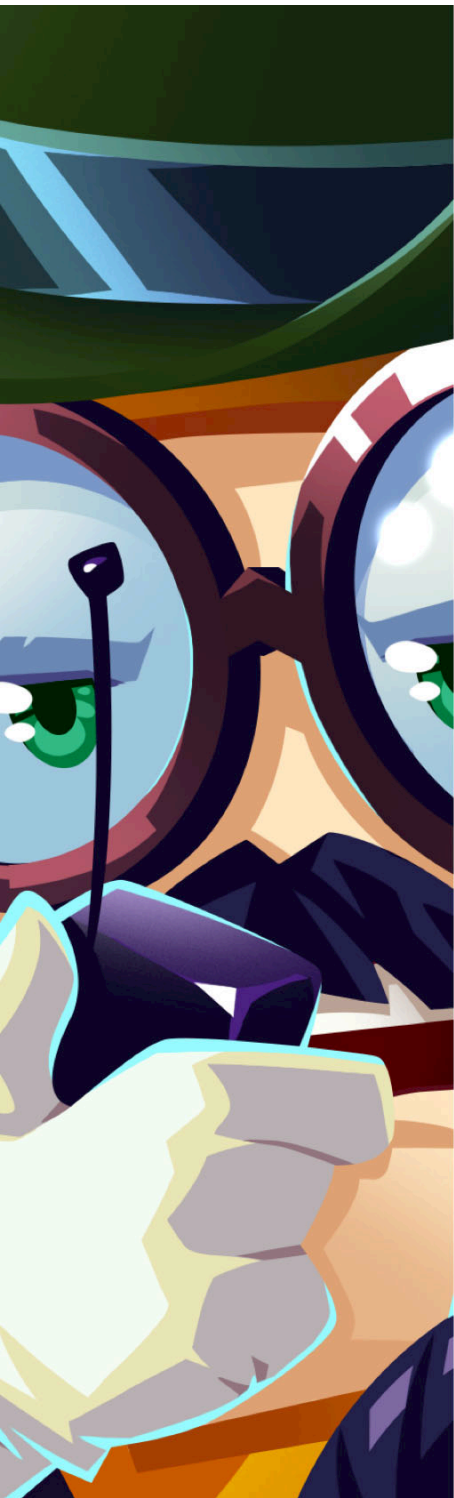
Magnus Wiklander, CFO, på magnus.wiklander@maginteractive.se

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige



ÖVRIGA UPPLYSNINGAR FORTS.

2020/21

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q2 september 2020 - februari 2021

31 mars 2021

Delårsrapport Q3 september 2020 - maj 2021

30 juni 2021

GRANSKNING

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

TWITCH STREAM

Den 20 januari kl 10:00 CET presenterar VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander delårsrapporten på Twitch. Presentationen ges på engelska. Länk till Twitch-kanalen här www.twitch.com/maginteractive

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

Mer information finns på maginteractive.se/investors

FRAMÅTBlickande Uttalanden

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



STYRELSENS INTYGANDE

2020/21

STYRELSENS INTYGANDE

Stockholm 20 januari 2020

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

ANDRAS VAJLOK
Styrelseledamot

BIRGITTA STYMNE GÖRANSSON
Styrelsens ordförande

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

TEEMU HUUHTANEN
Styrelseledamot

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

2020/21

Belopp i TSEK	Not	Sep-nov 20	Sep-nov 19	Helår 19/20
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	1	62 950	47 102	217 567
Aktiverat arbete för egen räkning		10 140	7 511	28 099
Övriga intäkter		840	-243	2 046
Summa		73 931	54 369	247 711
Rörelsens kostnader				
Försäljningskostnader	2	-15 349	-10 342	-51 129
User acquisition		-16 419	-11 379	-72 774
Övriga externa rörelsekostnader		-8 482	-7 883	-28 791
Personalkostnader		-24 391	-19 736	-73 860
Summa Rörelsens kostnader		-64 640	-49 340	-226 554
EBITDA		9 290	5 029	21 157
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	3	-11 480	-8 054	-37 768
Rörelseresultat (EBIT)		-2 190	-3 024	-16 611
Finansiella poster				
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	0	-663
Övr ränteintäkter och liknande		6	-857	729
Övr räntekostnader och liknande		-297	-675	-6 090
Summa finansiella poster		-292	-1 531	-6 025
Resultat efter finansiella poster		-2 482	-4 556	-22 636
Skatter		2 297	1 656	5 265
Periodens resultat		-185	-2 899	-17 371
Övrigt totalresultat				
Valutakursdifferenser		-575	567	-659
Summa totalresultat för perioden		-760	-2 332	-18 029

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	-0,01	-0,11	-0,66
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	-0,01	-0,11	-0,63
Snitt antal aktier under perioden	26 454 632	26 321 393	26 343 600
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt	27 614 148	27 317 067	27 530 821
Antal aktier vid periodens slut	26 454 632	26 321 393	26 454 632
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt	27 614 148	27 317 067	27 614 148

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2020/21

Belopp i TSEK	Not	30/11 2020	30/11 2019	31/8 2020
TILLGÅNGAR				
Goodwill	5	112 769	77 792	77 153
Övriga immateriella tillgångar		86 553	64 795	64 690
Summa immateriella tillgångar		199 322	142 587	141 843
Nyttjanderätter	4	50 249	33 461	52 751
Inventarier, verktyg och installationer	4	10 081	5 342	8 438
Summa materiella anläggningstillgångar		60 329	38 803	61 190
Andra långfristiga fordringar		4 072	2 096	4 052
Uppskjuten skattefordran		8 522	2 528	5 841
Summa finansiella anläggningstillgångar		12 594	4 624	9 893
Summa anläggningstillgångar		272 244	186 014	212 926
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		28 531	23 417	23 015
Aktuella skattefordringar		1 275	1 608	1 075
Övriga kortfristiga fordringar		1 068	758	979
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		13 581	3 644	13 360
Likvida medel		128 723	193 129	160 630
Summa omsättningstillgångar		173 178	222 557	199 059
SUMMA TILLGÅNGAR		445 422	408 571	411 985

KONCERNENS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2020/21

Belopp i TSEK	Not	30/11 2020	30/11 2019	31/8 2020
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	684	687
Övrigt externt kapital		282 276	281 346	282 176
Reserver		-2 817	-1 015	-2 241
Balanserad vinst inklusive periodens totalresultat		33 033	47 689	33 218
Summa eget kapital		313 180	328 704	313 840
Uppskjuten skatteskuld		17 830	13 348	13 326
Långfristiga leaseskulder	4	42 848	25 277	45 239
Övriga långfristiga skulder	5	30 744	0	0
Summa långfristiga skulder		91 422	38 625	58 565
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		12 809	8 478	11 919
Aktuell skatteskuld		81	387	86
Kortfristiga banklån		493	11 667	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		10 515	9 144	15 119
Kortfristiga leaseskulder	4	9 161	8 294	9 107
Övriga kortfristiga skulder	5	7 761	3 272	3 349
Summa kortfristiga skulder		40 820	41 242	39 581
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		445 422	408 571	411 985

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

2020/21

Belopp i TSEK	Not	Sep-nov 20	Sep-nov 19	Helår 19/20
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat före finansiella poster		-2 190	-3 024	-16 611
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet				
LTIP		101	127	457
Avskrivningar och nedskrivningar		11 378	6 965	37 768
Erhållen ränta		5	553	729
Erlagd ränta		-339	-457	-1 541
Betalda inkomstskatter		3 919	10 134	10 656
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		12 874	14 299	31 458
Ökning/minskning av rörelsefordringar		-3 813	3 546	-6 153
Ökning/minskning av rörelseskulder		-4 419	3 099	12 569
Förändring av rörelsekapital		-8 232	6 645	6 416
Kassaflöde från den löpande verksamheten		4 642	20 944	37 874
Kassaflöde från investeringsverksamheten				
Balanserade utvecklingskostnader		-10 140	-7 511	-28 099
Förvärv av materiella tillgångar		-1 828	-64	-5 102
Förvärv av dotterföretag	5	-18 652	0	0
Ökning/minskning av finansiella placeringar		0	0	-2 641
Förändring långfristiga fordringar		0	-2	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-30 620	-7 577	-35 842
Kassaflöde från finansieringsverksamheten				
Optionsprogram		0	0	504
Amortering av kortfristiga lån		-5 147	-3 889	-22 428
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-5 147	-3 889	-21 924
Minskning/ökning likvida medel				
Periodens kassaflöde		-31 125	9 478	-19 892
Kursdifferenser		-782	-1 420	-4 549
Likvida medel vid periodens början		160 630	185 071	185 071
Likvida medel vid periodens slut		128 723	193 129	160 630

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2020/21

TSEK	Aktiekapital	Övrigt externt kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2020	687	282 176	-2 241	33 218	313 840
Periodens resultat				-185	-185
Valutakursdifferens			-575		-575
Summa totalresultatet			-575	-185	-760
Optionsprogram	1	100			101
Utgående balans 30/11 2020	688	282 276	-2 817	33 033	313 180

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

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

2020/21

Belopp i TSEK	Not	Sep-nov 20	Sep-nov 19	Helår 19/20
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning		59 149	32 614	217 566
Övriga rörelseintäkter		945	4 089	2 046
Summa rörelsens intäkter		60 094	36 703	219 612
Rörelsens kostnader				
Försäljningskostnader		-14 070	-10 137	-51 168
User acquisition		-16 419	-11 379	-72 774
Övriga externa kostnader		-14 231	-8 582	-35 568
Personalkostnader		-18 808	-18 263	-74 511
Summa rörelsens kostnader		-63 528	-48 361	-234 022
EBITDA		-3 434	-11 657	-14 410
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	3	-4 868	-451	-20 575
Rörelseresultat		-8 302	-12 108	-34 985
Finansiella poster				
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		0	0	-663
Finansiella intäkter		5	263	1 265
Finansiella kostnader		41	-462	-5 403
Summa finansiella poster		46	-199	-4 802
Resultat efter finansiella poster		-8 256	-12 308	-39 786
Bokslutsdisposition		0	0	0
Skatter		1 139	1 856	5 944
Periodens resultat		-7 117	-10 452	-33 843

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

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2020/21

Belopp i TSEK	Not	30/11 2020	30/11 2019	31/8 2020
TILLGÅNGAR				
Goodwill		27 295	0	30 707
Övriga immateriella tillgångar		26 320	0	27 260
Summa immateriella anläggningstillgångar		53 615	0	57 967
Inventarier, verktyg och installationer		7 095	1 740	5 579
Summa materiella anläggningstillgångar		7 095	1 740	5 579
Andelar i koncernföretag		104 424	181 983	47 252
Andra långfristiga fordringar		10 552	4 310	9 607
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		154	92	136
Summa finansiella anläggningstillgångar		115 130	186 385	56 995
Summa anläggningstillgångar		175 840	188 125	120 541
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		25 851	16 310	23 015
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		0	59 043	0
Övriga fordringar		2 199	444	2 410
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		12 401	3 471	13 213
Summa omsättningstillgångar		40 451	79 269	38 638
Likvida medel		121 267	189 947	156 668
SUMMA TILLGÅNGAR		337 559	457 342	315 847

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

SKULDER OCH EGET KAPITAL

2020/21

Belopp i TSEK	Not	30/11 2020	30/11 2019	31/8 2020
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital		688	684	687
Fritt eget kapital				
Övrigt externt kapital		313 665	312 736	313 565
Balanserad vinst inklusive periodens resultat		–42 066	26 893	–34 949
Summa eget kapital		272 287	340 312	279 304
Avsättningar				
Uppskjuten skatteskuld		5 422	0	5 616
Övriga avsättningar		32 250	0	0
Summa avsättningar		37 672	0	5 616
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		12 488	8 258	11 702
Skulder till koncernföretag		1 862	87 675	2 845
Övriga skulder		4 705	13 153	3 140
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		8 546	7 944	13 241
Summa kortfristiga skulder		27 600	117 029	30 928
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL		337 559	457 342	315 847

DEFINITIONER

2020/21

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 mjuklansering och live spel som inte hanteras i live ops. Mjuklansering 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. Prenumerationer som löpt mer än 12 månader har en reducerad avgift på 15%, och det gäller både för Google och Apple.
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 minus plattformavgifter (främst till Google och Apple) minus utgifter för avkastningsdriven marknadsföring.
EBITDA	Rörelseresultat före finansiella poster, skatter, avskrivningar och nedskrivningar.
Soliditet	Eget kapital i procent av totalt kapital.
DAU	Medelvärde av dagligt aktiva spelare (Daily Active Users) under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens DAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar mer än ett spel på endag räknas en gång per spel.
MAU	Average Monthly Active Users under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens MAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar flera spel under månaden räknas en gång per spel. Värdet är ett snitt över periodens månader.
MUP	Average Monthly Unique Payers under perioden är totala antalet spelare som gör ett eller flera köp i ett spel. Räknas som summan av de enskilda spelens MUP. Värdet är ett snitt över periodens månader.
ARPDau	Medelvärde av den dagliga nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2020/21

	Sep-nov 20	Sep-nov 19	Helår 19/20
Belopp i TSEK			
NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN			
Försäljning i spel	26 978	14 490	83 586
Annonsintäkter	35 971	32 085	133 390
Övrigt	1	527	591
Totalt	62 950	47 102	217 567
NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER			
Avgifter till plattform	-8 065	-4 350	-25 058
Serverkostnader	-4 867	-3 665	-17 868
Övriga försäljningskostnader	-2 417	-2 328	-8 202
Totalt försäljningskostnader	-15 349	-10 343	-51 128

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2020/21

	Sep-nov 20	Sep-nov 19	Helår 19/20
Belopp i TSEK			

NOT 3: AVSKRIVNINGAR

Koncern

Nyttjanderätter	-2 422	-1 427	-8 464
Inventarier, verktyg och installationer	-781	-422	-2 069
Intellektuella rättigheter	-1 940	-940	-3 759
Aktiverat arbete för egen räkning	-6 337	-5 603	-23 476
Övrigt	0	338	0
Totalt	-11 480	-8 054	-37 768

Moder

Goodwill	-3 412	0	-13 647
Inventarier, verktyg och installationer	-516	-181	-1 076
Intellektuella rättigheter	-940	0	-3 759
Koncernrelaterade avskrivningar	0	-270	-2 092
Totalt	-4 868	-451	-20 575

NOT 4: OMKLASSIFICERING AV FINANSIELL LEASING

Den finansiella leasingen för Q1 2019/20 har omklassificerats i enlighet med nedan:

	Nuvarande rapport	Föregående års rapport
Nyttjanderätter	33 461	0
Inventarier, verktyg och installationer	5 342	38 803
Totala tillgångar	38 803	38 803
Långfristiga leaseskulder	25 277	0
Leverantörsskulder	8 478	42 049
Kortfristiga leaseskulder	8 294	0
Totala skulder	42 049	42 049

NOT 5: FÖRVÄRV AV SVENTERTAINMENT KONCERNEN

I september 2020 förvärvade MAG Interactive AB (publ) 100 % av aktierna i Sventertainment AB (org.nr 559155-8464) och bolaget blev därmed ett fullägt dotterbolag. Sventertainment AB är utvecklaren bakom den framgångsrika frågesportsappen Primetime, som livesänder frågesport sju dagar i veckan.

Betalningen av förvärvet skedde kontant och finansierades genom existerande likvida medel. Den initiala köpeskillingen för förvärvet uppgick till 20 MSEK samt med en tilläggsköpeskillning motsvarande högst 80 MSEK. Utöver det ingick det ytterligare 4 MSEK för betalning av nettotillgångar. Sventertainment konsolideras i MAGs finansiella rapporter från och med 1 september 2020.

Nedan följer köpeskillning av förvärvet:

TSEK

Köpeskillning

Likvida medel	24 407
Tilläggsköpeskillning	32 250
Summa köpeskillning	56 657

Preliminär förvärvsanalys

En preliminär förvärvsanalys av Sventertainment redovisas nedan. Analysen är preliminär på grund av att den villkorade köpeskillingen är beräknad baserat på en prognostiserad EBIT-utveckling.

TSEK

Materiella anläggningstillgångar	492
Kortfristiga fordringar exklusive likvida medel	2 222
Likvida medel	5 754
Långfristiga skulder	-208
Kortfristiga skulder	-3 265
Summa förvärvade nettotillgångar exklusive koncernmässiga övervärden	8 468
Intellektuella rättigheter	20 000
Uppskjuten skatt	-4 120
Goodwill	35 782
Summa förvärvade nettotillgångar inklusive koncernmässiga övervärden	60 130

Goodwill är hänförlig till synergieffekter mellan bolagen samt global expansion.

NOT 5: FÖRVÄRV AV SVENTERTAINMENT KONCERNEN

KPI för Q1	Enhet	MAG koncernen exkl Sventertainment	Sventertainment koncernen	MAG koncernen totalt
Nettoomsättning	TSEK	59 148	3 802	62 950
EBITDA	TSEK	9 804	-514	9 290
EBIT	TSEK	-1 641	-549	-2 190
DAU	Miljoner	1,85	0,06	1,92
MAU	Miljoner	5,91	0,22	6,15
ARPDau	US \$ cent	3,98	7,90	4,11
Medelantalet anställda		92	11	103

Sventertainment koncernen består utav följande bolag:

Bolagsnamn	Organisations nummer
Sventertainment AB	559155-8464
Sventertainment Sverige AB	559193-4822
Sventertainment Danmark ApS	40274642
Sventertainment Suomi Oy	2984460-2
Sventertainment Norge AS	922877246
Sventertainmen Poland Sp. z o. o.	0000780125

GOOD TIMES