



MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)
DELÅRSRAPPORT &
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ SEP–AUG 2023/24

2023/24

DELÅRSRAPPORT & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ SEP–AUG 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 JUN 2024 TILL AUG 2024 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 18 829 TSEK (23 713 TSEK), en minskning med 4 885 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 66 484 TSEK (80 095 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 17 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 47 120 TSEK (53 942 TSEK), en minskning med 13 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 6,5 US cents (7,0 US cents), en minskning med 6 %
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,05 SEK/aktie (0,25 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,13 SEK/aktie (0,29 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 8 858 TSEK (14 995 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,1 miljoner respektive 2,7 miljoner under kvartalet, en minskning med 10 % respektive 16 %

PERIODEN SEP 2023 TILL AUG 2024 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för perioden var 75 837 TSEK (52 381 TSEK), en ökning med 23 455 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för perioden var 283 432 TSEK (362 182 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 22 %
- Koncernens spelbidrag för perioden var 203 606 TSEK (187 472 TSEK), en ökning med 9 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för perioden 6,5 US cents (7,4 US cents), en minskning med 12 %
- Resultat per aktie under perioden var -0,12 SEK/aktie (0,02 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under perioden var 0,90 SEK/aktie (-0,14 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för perioden uppgick till 40 632 TSEK (126 472 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,1 miljoner respektive 2,9 miljoner under perioden, en minskning med 11 % respektive 16 %

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER OCH EFTER PERIODEN JUN 2024 TILL AUG 2024

- Inga väsentliga händelser har inträffat under eller kvartalet.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET SPELUPPDATERINGAR GER STABILITET I Q4

2023/24

Starka speluppdateringar under sommaren

Vi är glada att kunna rapportera ytterligare ett lönsamt kvartal med fortsatt starkt kassaflöde. Som förväntat under sommarmånaderna såg vi en liten minskning av intäkterna jämfört med Q3; dock var årets nedgång mindre än ett typiskt år. En ökning av intäkterna från in-app-köp mellan Q3 och Q4 kompenserade för en del, men inte hela, av årets säsongsbaserade nedgång i CPM (kostnad per tusen visningar), som negativt påverkar annonsintäkterna. Ökningen i in-app-intäkter beror på betydande uppdateringar i Quizkampen och Wordzee, där det nya spelläget Card King i Quizkampen bidrar särskilt positivt.

De totala intäkterna i Q4 minskade med 5% jämfört med Q3, och landade på 66 MSEK. Nedgången i intäkter på 17%, jämfört med föregående år, är direkt relaterad till lägre investeringar i user acquisition (UA) under detta finansiella år. Vi är medvetna om behovet av att öka UA-volymer för att återgå till omsättningstillväxt och fokuserar aktivt på detta område.

Dagligt aktiva användare (DAU) i Q4 var 1,1 miljoner, vilket är samma nivå som de tre föregående kvartalen detta finansiella år. Månadsunika betalande användare (MUP) i Q4 låg också på samma nivå som föregående kvartal. Denna stabilitet i användarbasen speglar mognaden i vår portfölj och utgör en stark grund att bygga vidare på för framtiden.

Som tidigare kommunicerats har vi minskat vår kontorsyta och hanterar aktivt våra kostnader för att optimera kassaflödet. Vår kassaposition förbättrades till 122 MSEK, medan EBITDA låg på 19 MSEK, vilket resulterade i en hälsosam EBITDA-marginal på 28%. Fritt kassaflöde under kvartalet var 10 MSEK.

Det faktum att vi är lönsamma och skuldfria innebär att vi har god kontroll, med en begränsad affärsrisk och att vi med tillförsikt kan investera i vår framtida potential.

Crozzle fortsätter sin mjuklansering

Mjuklanseringen av vårt nya korsordsspel, Crozzle, fortsätter att utvecklas väl. Eftersom vi fortfarande ser optimeringsmöjligheter från flera A/B-tester under kvartalet, siktar vi på att implementera dessa förbättringar innan den globala lanseringen. Vi arbetar målmedvetet mot att uppnå full återbetalning av UA-investeringar inom 180 dagar, vilket är förutsättningen för ett beslut om en global lansering.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET SPELUPPDATERINGAR GER STABILITET I Q4

2023/24

Anpassning av vår portfölj till en mer modulär plattform

Vår modulära spelutvecklingsstrategi, som vi har beskrivit under det gångna året, är nu grunden för all framtida utveckling. Som beskrivits i Q3-rapporten siktar vi på att migrera våra största befintliga live-spel till plattformen för maximal effekt. Vi började med ett av våra mindre live ops-spel, Wordalot, för att verifiera att detta tillvägagångssätt är genomförbart. Den framgångsrika lanseringen av Wordalot på vår nya plattform i Q4 är en betydande milstolpe, vilket inte bara visar plattformens robusthet utan också positionerar oss för att påskynda integrationen av andra spel och därigenom öka den operativa effektiviteten.

Att få både nya och nuvarande spel på samma plattform kommer att möjliggöra att vi kan köra samma events och funktioner i flera spel utan ytterligare utvecklingsarbete. Vårt mål är att bli en snabbare och mer effektiv spelutvecklare, samtidigt som vi satsar på en gemensam verktygslåda som kommer att öka vår kapacitet för live ops i alla våra större spel.

Vi är övertygade om att våra investeringar i plattformen och vidareutveckling av våra spel positionerar oss starkt för framtida tillväxt.

Summering av året

Vi fortsätter att vara lönsamma både kvartalsvis och på årsbasis. Medan intäkter och DAU minskar på grund av lägre UA-volymer än önskat, har vår effektiva verksamhet och kostnadskontroll upprätthållit vår lönsamhet trots betydande investeringar i vår nya plattform och spelutveckling.

Vårt mål är att globalt lansera Crozzle under de kommande månaderna, förutsatt att vi uppnår våra kriterier för återbetalning av UA-investeringar. Tack vare vår nya plattform ser vi också möjligheter att frigöra UA-volymer för andra spel i portföljen under året och återgå till en tillväxtbana.

Slutligen vill jag tacka alla anställda och aktieägare i MAG för ert fortsatta stöd och tro på den spännande framtid vi står inför.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2023/24

		Not	Jun 24-Aug 24	Jun 23-Aug 23	Förändring	Sep 23-Aug 24	Sep 22-Aug 23	Förändring
Nettoomsättning	TSEK	1, 7	66 484	80 095	-17 %	283 432	362 182	-22 %
Valuta (USD)	SEK/USD		10,55	10,70	-1 %	10,62	10,65	-0 %
Nettoomsättning USD (In-app + annonser)	TUSD		6 301	7 486	-16 %	26 681	34 018	-22 %
Försäljning i spel (In-app)	TSEK	1, 7	35 824	38 107	-6 %	139 566	170 314	-18 %
Annonsintäkter	TSEK	1	30 229	41 914	-28 %	142 721	191 793	-26 %
User acquisition	TSEK		-8 858	-14 995	-41 %	-40 632	-126 472	-68 %
Spelbidrag	TSEK	3	47 120	53 942	-13 %	203 606	187 472	9 %
EBITDA	TSEK		18 829	22 944		55 237	56 064	
EBITDA marginal ¹	%		28 %	29 %	-0	19 %	15 %	4
Justerad EBITDA	TSEK	6	18 829	23 713		75 837	52 381	
Justerad EBITDA marginal ¹	%		28 %	30 %	-1	27 %	14 %	12
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		2 059	8 837		-4 621	21	
Rörelseresultat marginal ¹	%		3 %	11 %	-8	-2 %	0 %	-2
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	6	4 059	9 606		17 979	-3 662	
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		6 %	12 %	-6	6 %	-1 %	7
Periodens resultat	TSEK		1 428	6 630		-3 216	561	
Periodens resultat per aktie	SEK		0,05	0,25		-0,12	0,02	
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	6	0,13	0,29		0,90	-0,14	
Fritt kassaflöde	TSEK		9 689	14 460		12 440	5 897	
Medelantal anställda	FTE		106	108	-2 %	107	106	1 %
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		1,1	1,2	-10 %	1,1	1,3	-11 %
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,7	3,2	-16 %	2,9	3,4	-16 %
Månatliga unika betalande spelare (MUP)	Tusental		42	42	-1 %	41	48	-13 %
ARPPDAU	US \$ cent	7	6,5	7,0	-6 %	6,5	7,4	-12 %

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. Unika och säsongsbetonade event läggs kontinuerligt till och är konsekvent aktiva, med växlande varaktighet och teman som varierar spelets karaktär och tilltalar en allt bredare grupp av spelare. Spelarengagemang och känsla av progression är starka fokus för Wordzee eftersom de är drivande för intäktstillväxt och spelarlojalitet.

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



Europas största frågesportsspel på mobil

Quizkampen är ett socialt triviaspel 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 frågesportsdueller med sex omgångar med tre kunskapsfrågor, introducerat nya spellägen och event, 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 tio 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 JUN 2024 TILL AUG 2024

2023/24

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 66 484 TSEK (80 095 TSEK), en minskning med 17 %.

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

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 10 010 TSEK (6 365 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 235 TSEK (262 TSEK) och innehåller valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 57 900 TSEK (63 776 TSEK). Av dessa var 16 993 TSEK (18 386 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 8 858 TSEK (14 995 TSEK) kostnader för user acquisition och 7 190 TSEK (6 988 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 24 860 TSEK (23 407 TSEK), en ökning med 6 %.

EBITDA för perioden var 18 829 TSEK (22 944 TSEK). Justerad EBITDA för perioden var 18 829 TSEK (23 713 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 16 770 TSEK (14 108 TSEK), varav 9 132 TSEK (8 260 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Under räkenskapsåret har de Intellectuella rättigheterna i koncernen för Sventertainments spel Primetime skrivits ned med 2 MSEK. Detta till följd av nedskrivningstester.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var 2 059 TSEK (8 837) TSEK. Justerad EBIT var 4 059 TSEK (9 606) TSEK. Resultat före skatt uppgick till 2 225 TSEK (9 019 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 913 TSEK (687 TSEK) och finansiella kostnader till 748 (504 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg räntekostnader och valutakursdifferenser från likvida medel.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till 1 428 TSEK (6 629 TSEK). Periodens resultat per aktie var 0,05 SEK/aktie (0,25 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie var 0,13 TSEK (0,29 TSEK). Snitt antal aktier under perioden var 26 494 653 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 19 784 TSEK (20 925 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -10 095 TSEK (-6 465 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 959 TSEK (-2 416 TSEK).



KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2023 TILL AUG 2024

2023/24

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 283 432 TSEK (362 182 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 46 168 TSEK (33 709 TSEK). För upplysning om avskrivningar se rubriken Rörelsens kostnader, EBITDA och Rörelseresultat nedan.

Övriga intäkter uppgick under perioden till 1 596 TSEK (1 159 TSEK) och innehåller justeringar av tilläggsköpeskillingen för förvärvet av Approe, valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 275 959 TSEK (340 986 TSEK). Av dessa var 66 893 TSEK (79 056 TSEK) försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 40 632 TSEK (126 472 TSEK) kostnader för user acquisition och 32 273 TSEK (29 325 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 136 160 TSEK (106 134 TSEK), en ökning med 28 %. Personalkostnader justerade för forskningsavdrag var 114 594 TSEK (109 556 TSEK) en ökning med 5 %. Medelantalet anställda under perioden var 107 (106), en ökning med 1 %.

EBITDA för perioden var 55 237 TSEK (56 064 TSEK). Justerad EBITDA för perioden var 75 837 TSEK (52 381 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 59 859 TSEK (56 043 TSEK), varav 34 868 TSEK (32 617 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter. Under räkenskapsåret har de intellektuella rättigheterna i koncernen för Sventertainments spel Primetime skrivits ned med 2 MSEK. Detta till följd av nedskrivningstester.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var -4 621 TSEK (21 TSEK). Justerad EBIT var 17 979 TSEK (-3 662 TSEK).

Resultat före skatt uppgick till -3 701 TSEK (881 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 4 433 TSEK (2 310 TSEK) och finansiella kostnader till 3 513 TSEK (1 450 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel. 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 -3 216 TSEK (561 TSEK).

Periodens resultat per aktie var -0,12 SEK/aktie (0,02 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie var 0,90 TSEK (-0,14 TSEK).

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



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN JUN 2024 TILL AUG 2024

2023/24

INTÅKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 64 550 TSEK (69 153 TSEK), en minskning med 7 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 58 642 TSEK (57 199 TSEK).

Av dessa var 16 115 TSEK (16 592 TSEK) försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play. Kostnader för user acquisition uppgick till 8 858 TSEK (9 373 TSEK) och 15 578 TSEK (15 012 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

Personalkostnader uppgick till 18 091 TSEK (16 222 TSEK), en ökning med 12 %.

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 4 318 TSEK (1 320 TSEK).

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var 2 158 TSEK (10 877 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 913 TSEK (656 TSEK) och finansiella kostnader till 34 239 TSEK (244 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel, kostnaderna avsåg valutakursförändringar från likvida medel i valuta samt nedskrivning av aktier i dotterbolag om 33 700 TSEK, varav 8 700 TSEK i Sventertainment AB och 25 000 TSEK i MAG Games Ltd till följd av nedskrivningstest. Dessa nedskrivningstest påvisade inga övriga övervärden i koncernen förutom ett mindre övervärde inom intellektuella rättigheter för Sventertainment vilka har skrivits ned med 2 MSEK per bokslutsdatum. Detta innebär att den totala effekten i koncernen för dessa nedskrivningar är 2 MSEK.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -32 211 TSEK (8 891 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2023 TILL AUG 2024

2023/24

INTÄKTER

Moderbolagets nettoomsättning för perioden var 276 120 TSEK (308 466 TSEK), en minskning med 10 % 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 278 379 TSEK (305 740 TSEK).

Av dessa kostnader är 63 170 TSEK (70 523 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 40 632 TSEK (96 985 TSEK) av dessa var 3 853 TSEK hänförliga till fusionen av Apprope AB och 62 661 TSEK (56 678 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader, av dessa var 332 TSEK hänförliga till fusionen.

Personalkostnader uppgick till 111 916 TSEK (81 554 TSEK), en ökning med 37 %. 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. För mer information om forskningsavdraget, se Koncernens Q2 Delårsrapport 2023/24.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 17 274 TSEK (8 732 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 -18 352 TSEK (-4 318 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 4 432 TSEK (1 867 TSEK) och finansiella kostnader till 46 427 TSEK (433 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteintäkter från likvida medel. De finansiella kostnaderna avsåg valutakursförluster från likvida medel i valuta, kostnadsränta till följd av de nekade och återförda forskningsbidragen som tidigare gjorts och nedskrivning av aktier i dotterbolag om 43 700 TSEK, varav 18 700 TSEK i Sventertainment AB och 25 000 TSEK i MAG Games Ltd till följd av nedskrivningstest. Dessa nedskrivningstester påvisade inga övriga övervärden i koncernen förutom ett mindre övervärde inom intellektuella rättigheter för Sventertainment vilka har skrivits ned med 2 MSEK per bokslutsdatum. Detta innebär att den totala effekten i koncernen för dessa nedskrivningar är 2 MSEK.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till -59 250 TSEK (-3 215 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 213 992 TSEK (215 234 TSEK), varav 126 184 TSEK (126 466 TSEK) avser goodwill och 87 808 TSEK (88 769 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 28 993 TSEK (36 937 TSEK).

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 121 835 TSEK (122 429 TSEK).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 334 972 TSEK (339 222 TSEK), motsvarande 12,6 SEK/aktie (12,8 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 83,3 % (78,0 %).

SKULDER

Koncernen har räntebärande skulder på 19 936 TSEK (29 001 TSEK) vilka avser finansiell leasing.



MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2023/24

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Moderbolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 40 718 TSEK (15 980 TSEK), varav 12 665 TSEK (0 TSEK) avser goodwill och 28 053 TSEK (15 980 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 Finansiella anläggningstillgångar består i huvudsak av Andelar i koncernföretag som vid periodens slut uppgick till 24 252 TSEK (135 418 TSEK). Posten består på balansdatum av aktier i dotterbolagen MAG Games Ltd om 22 202 TSEK, MAG United om 50 TSEK och Sventertainment AB om 2 000 TSEK.

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Kundfordringar om 27 593 TSEK (31 425 TSEK), samt Likvida medel om 108 644 TSEK (85 275 TSEK).

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Tillgångarna har finansierats till största del genom Eget kapital som vid periodens slut uppgick till 182 649 TSEK (248 211 TSEK) samt genom Skulder på totalt 31 658 TSEK (40 241 TSEK).



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN PERIODEN JUN 2024 TILL AUG 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 35 824 TSEK (38 107 TSEK), en minskning med 6 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 30 229 TSEK (41 914 TSEK), en minskning med 28 % 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 47 120 TSEK (53 942 TSEK), en minskning med 13 % 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 marknadsföringsvolymmer. Till följd av det är spelbidraget lägre än samma period föregående år. Nedgången i spelbidrag dämpas av minskade marknadsföringskostnader och lägre plattformsavgifter.





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 (1,2 miljoner), en minskning med 10 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,7 miljoner (3,2 miljoner), en minskning med 16 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 42 tusen (42 tusen), en minskning med 1 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 6,5 US \$ cent (7,0 US \$ cent), en minskning med 6 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

DAU och ARPDau har stabiliserats efter ett antal kvartal på en lägre nivå av marknadsföring.

MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm och har 84 anställda. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det tre 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 21 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 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.

ÅRSREDOVISNING SAMT BESLUT OM FÖRSLAG TILL UTDELNING

Styrelsen i MAG Interactive AB (publ) har beslutat att föreslå till årsstämman att anta beslut om att inte betala någon utdelning. Årsredovisningen publiceras på bolagets webbplats senast 3 veckor före årsstämman som hålls den 22 januari 2025.

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

Årsstämma 2023/2024	22 januari 2025
Delårsrapport Q1 september – november 2024	22 januari 2025
Delårsrapport Q2 december 2024 – februari 2025	2 april 2025
Delårsrapport Q3 mars – maj 2025	25 juni 2025



GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 23 oktober 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 23 oktober 2024



DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Jun 24-Aug 24	Jun 23-Aug 23	Sep 23-Aug 24	Sep 22-Aug 23
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	1,7	66 484	80 095	283 432	362 182
Aktiverat arbete för egen räkning		10 010	6 365	46 168	33 709
Övriga intäkter		235	262	1 596	1 159
Summa		76 729	86 722	331 196	397 050
Rörelsens kostnader					
Försäljningskostnader	2,7	-16 993	-18 386	-66 893	-79 056
User acquisition		-8 858	-14 995	-40 632	-126 472
Övriga externa rörelsekostnader		-7 190	-6 988	-32 273	-29 325
Personalkostnader	6	-24 860	-23 407	-136 160	-106 134
Summa Rörelsens kostnader		-57 900	-63 776	-275 959	-340 986
EBITDA	6	18 829	22 944	55 237	56 064
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-16 770	-14 108	-59 859	-56 043
Rörelseresultat (EBIT)	6	2 059	8 837	-4 621	21
Finansiella poster					
Finansiella intäkter		913	687	4 433	2 310
Finansiella kostnader		-748	-504	-3 513	-1 450
Summa finansiella poster		165	183	920	860
Resultat före skatt	6	2 225	9 019	-3 701	881
Skatter		-797	-2 391	485	-320
Periodens resultat	6	1 428	6 629	-3 216	561
Övrigt totalresultat					
Valutakursdifferenser		195	533	-530	2 263
Summa totalresultat för perioden		1 622	7 161	-3 746	2 824

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	0,05	0,25	-0,12	0,02
Periodens resultat per aktie fullt utspädd (baserat på snitt antal aktier)	0,05	0,25	-0,12	0,02
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspädd ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspädd ('000)	26 495	26 495	26 495	26 495

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2023/24

Belopp i TSEK	Not	31/8 2024	31/8 2023
TILLGÅNGAR			
Goodwill		126 184	126 466
Övriga immateriella tillgångar		87 808	88 769
Summa immateriella tillgångar	4	213 992	215 234
Nyttjanderätter		18 282	27 042
Inventarier, verktyg och installationer		1 777	3 615
Summa materiella anläggningstillgångar	4	20 059	30 658
Andra långfristiga fordringar		4 102	4 111
Uppskjuten skattefordran		3 721	8 524
Summa finansiella anläggningstillgångar		7 823	12 635
Summa anläggningstillgångar		241 874	258 527
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar		28 993	36 937
Aktuella skattefordringar		464	6 577
Övriga kortfristiga fordringar		2 058	3 357
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		6 829	7 209
Likvida medel		121 835	122 429
Summa omsättningstillgångar		160 179	176 509
SUMMA TILLGÅNGAR		402 054	435 037

KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2023/24

Belopp i TSEK	Not	31/8 2024	31/8 2023
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		688	688
Övrigt tillskjutet kapital		284 544	285 047
Reserver		847	1 378
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		48 893	52 109
Summa eget kapital		334 972	339 222
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld		18 088	23 857
Långfristiga leasingskulder		8 243	18 659
Summa långfristiga skulder		26 331	42 517
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		9 628	11 822
Aktuell skatteskuld		1 461	1 908
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		13 497	13 100
Kortfristiga leasingskulder		11 693	10 342
Övriga kortfristiga skulder		4 473	16 126
Summa kortfristiga skulder		40 751	53 298
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		402 054	435 037

Belopp i TSEK	Not	Jun 24-Aug 24	Jun 23-Aug 23	Sep 23-Aug 24	Sep 22-Aug 23
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat (EBIT)		2 059	8 837	-4 621	21
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet					
LTIP		168	174	-485	409
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		0	-261	-966	-261
Avskrivningar och nedskrivningar	4	16 770	14 108	59 858	56 043
Vändning retroaktivt forskningsavdrag pga avslag från Kammarrätten		0	0	5 290	0
Erhållen ränta		913	687	4 433	1 899
Erlagd ränta		-159	-281	-1 606	-990
Betalda skatter		398	-172	-1 669	-2 031
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		20 150	23 092	60 234	55 090
Ökning/minskning av rörelsefordringar		4 052	1 955	9 623	5 339
Ökning/minskning av rörelseskulder		-4 419	-4 121	-1 069	-17 459
Förändring av rörelsekapital		-366	-2 167	8 554	-12 120
Kassaflöde från den löpande verksamheten		19 784	20 925	68 788	42 970
Investeringsverksamheten					
Balanserade utvecklingskostnader		-10 010	-6 365	-46 168	-33 709
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-85	-67	-328	-364
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	-9 852	-3 015
Ökning/minskning av finansiella placeringar		0	-33	0	15
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-10 095	-6 465	-56 348	-37 073
Fritt kassaflöde		9 689	14 460	12 440	5 897
Finansieringsverksamheten					
Optionsprogram		0	0	-18	0
Amortering av leasingskulder		-2 959	-2 416	-10 859	-10 379
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 959	-2 416	-10 878	-10 379
Ökning/minskning likvida medel					
Periodens kassaflöde		6 730	12 045	1 562	-4 481
Kursdifferenser		-443	58	-2 157	970
Likvida medel vid periodens början		115 548	110 326	122 429	125 940
Likvida medel vid periodens slut		121 835	122 429	121 835	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				-3 216	-3 216
Valutakursdifferens			-530		-530
Summa totalresultatet			-530	-3 216	-3 746
Optionsprogram		-503			-503
Utgående balans 31/8 2024	688	284 544	847	48 893	334 972

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				561	561
Valutakursdifferens			2 263		2 263
Summa totalresultatet			2 263	561	2 824
Optionsprogram		409			409
Utgående balans 31/8 2023	688	285 047	1 378	52 109	339 222

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

2023/24

Belopp i TSEK	Not	Jun 24-Aug 24	Jun 23-Aug 23	Sep 23-Aug 24	Sep 22-Aug 23
Rörelsens intäkter	5, 7				
Nettoomsättning		64 550	69 153	276 120	308 466
Övriga rörelseintäkter		567	244	1 181	1 688
Summa rörelsens intäkter		65 117	69 397	277 301	310 154
Rörelsens kostnader	5, 7				
Försäljningskostnader		-16 115	-16 592	-63 170	-70 523
User acquisition		-8 858	-9 373	-40 632	-96 985
Övriga externa kostnader		-15 578	-15 012	-62 661	-56 678
Personalkostnader		-18 091	-16 222	-111 916	-81 554
Summa rörelsens kostnader		-58 642	-57 199	-278 379	-305 740
EBITDA		6 476	12 197	-1 078	4 414
Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar	4	-4 318	-1 320	-17 274	-8 732
Rörelseresultat		2 158	10 877	-18 352	-4 318
Finansiella poster					
Finansiella intäkter		913	656	4 432	1 867
Finansiella kostnader		-34 239	-244	-46 427	-433
Summa finansiella poster		-33 326	413	-41 995	1 434
Resultat före skatt		-31 168	11 289	-60 347	-2 884
Skatter		-1 043	-2 398	1 097	-331
Periodens resultat		-32 211	8 891	-59 250	-3 215

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

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2023/24

Belopp i TSEK	Not	31/8 2024	31/8 2023
TILLGÅNGAR			
Goodwill	5	12 665	0
Övriga immateriella tillgångar	5	28 053	15 980
Summa immateriella anläggningstillgångar	4	40 718	15 980
Inventarier, verktyg och installationer		1 466	2 738
Summa materiella anläggningstillgångar	4	1 466	2 738
Andelar i koncernföretag		24 252	135 418
Andra långfristiga fordringar		3 766	3 765
Långfristiga fordringar hos koncernföretag		65	171
Summa finansiella anläggningstillgångar		28 083	139 355
Summa anläggningstillgångar		70 267	158 073
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar		27 593	31 425
Kortfristiga fordringar hos koncernföretag		267	316
Övriga kortfristiga fordringar	5	1 307	7 553
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		6 229	5 811
Summa omsättningstillgångar		35 396	45 105
Likvida medel		108 644	85 275
SUMMA TILLGÅNGAR		214 307	288 452

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2023/24

Belopp i TSEK	Not	31/8 2024	31/8 2023
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital		688	688
Fritt eget kapital			
Övrigt tillskjutet kapital		315 933	316 436
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		-133 972	-68 913
Summa eget kapital		182 649	248 211
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	5	5 779	3 292
Summa långfristiga skulder		5 779	3 292
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		8 985	9 165
Skulder till koncernföretag		2 935	2 741
Övriga kortfristiga skulder	5	3 165	14 856
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		10 794	10 187
Summa kortfristiga skulder		25 879	36 949
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL		214 307	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.

	Jun 24-Aug 24	Jun 23-Aug 23	Sep 23-Aug 24	Sep 22-Aug 23
--	---------------	---------------	---------------	---------------

Belopp i TSEK

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Försäljning i spel	35 824	38 107	139 566	170 314
Annonsintäkter	30 229	41 914	142 721	191 793
Övrigt	431	74	1 144	75
Totalt	66 484	80 095	283 432	362 182

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Plattformsavgifter	-10 506	-11 158	-39 194	-48 238
Serverkostnader	-5 095	-5 317	-20 576	-21 768
Övriga försäljningskostnader	-1 392	-1 912	-7 123	-9 049
Totalt försäljningskostnader	-16 993	-18 387	-66 893	-79 055

NOT 3: SPELBIDRAG**Koncern**

Försäljning i spel	35 824	38 107	139 566	170 314
Annonsintäkter	30 229	41 914	142 721	191 793
Övrigt	431	74	1 144	75
Nettoomsättning	66 484	80 095	283 432	362 182
Plattformsavgifter	-10 506	-11 158	-39 194	-48 238
User acquisition	-8 858	-14 995	-40 632	-126 472
Spelbidrag	47 120	53 942	203 606	187 472

Jun 24-Aug 24 Jun 23-Aug 23 Sep 23-Aug 24 Sep 22-Aug 23

Belopp i TSEK

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

Koncern

Nyttjanderätter	-2 684	-2 557	-10 564	-10 316
Inventarier, verktyg och installationer	-388	-725	-2 166	-2 850
Intellektuella rättigheter	-4 565	-2 565	-12 260	-10 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-9 132	-8 260	-34 868	-32 617
Totalt	-16 769	-14 107	-59 858	-56 043

Moderbolaget

Goodwill	-2 375	0	-9 499	-3 412
Inventarier, verktyg och installationer	-378	-380	-1 515	-1 560
Intellektuella rättigheter	-1 565	-940	-6 260	-3 760
Totalt	-4 318	-1 320	-17 274	-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 räkenskaper 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

	Jun 24-Aug 24	Jun 23-Aug 23	Sep 23-Aug 24	Sep 22-Aug 23
Belopp i TSEK				
NOT 6: JUSTERAD PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT				
Personalkostnad	-24 860	-23 407	-136 160	-106 134
Forskningsavdrag netto*	0	1 030	21 566	-3 422
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	1 030	21 566	-3 422
Justerad personalkostnad	-24 860	-22 377	-114 594	-109 556
EBITDA	18 829	22 944	55 237	56 064
Justering av tilläggsköpeskilling	0	-261	-966	-261
Forskningsavdrag netto*	0	1 030	21 566	-3 422
Totala justeringsposter på EBITDA	0	769	20 600	-3 683
Justerad EBITDA	18 829	23 713	75 837	52 381

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

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

FORTS.

2023/24

	Jun 24-Aug 24	Jun 23-Aug 23	Sep 23-Aug 24	Sep 22-Aug 23
Belopp i TSEK				
FORTS. NOT 6: JUSTERAD PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT				
EBIT	2 059	8 837	-4 621	21
Justering av tilläggsköpeskilling	0	-261	-966	-261
Forskningsavdrag netto*	0	1 030	21 566	-3 422
Nedskrivning IP	2 000	0	2 000	0
Totala justeringsposter på EBIT	2 000	769	22 600	-3 683
Justerad EBIT	4 059	9 606	17 979	-3 662
Periodens resultat	1 428	6 629	-3 216	561
Justering av tilläggsköpeskilling	0	-261	-966	-261
Forskningsavdrag netto*	0	1 030	21 566	-3 422
Nedskrivning IP	2 000	0	2 000	0
Uppskjuten skatt forskningsavdrag*	0	212	4 443	-705
Totala justeringsposter på periodens resultat	2 000	981	27 043	-4 388
Justerat resultat	3 428	7 610	23 827	-3 827
Justerat resultat per aktie	0,13	0,29	0,90	-0,14

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

NOT 7: UPPLYSNING OM FEL I TIDIGARE PERIODER

Under bokslutsarbetet upptäcktes att fördelningen mellan försäljning i spel och plattformsavgifter under Q2 och Q3 bokförts felaktigt. Perioderna har rättats retroaktivt i enlighet med IAS 8. Felet uppstod på grund av en missad rabatt på 15% av plattformsavgiften som en mobilplattform ger på den första miljonen USD intäkter för året. Istället för den korrekta rabatten om 15% hade plattformsavgiften felaktigt räknats upp från den nettosumma som betalas ut från plattformen till den normala avgiften på 30%, vilket resulterade i att både försäljning i spel och plattformsavgifterna rapporterades för höga i både Q2 och Q3. Under Q4 gjordes en rättning av de historiska perioderna där både nettoomsättning och försäljningskostnader har rättats. Utöver det påverkades periodernas ARPDAU av felet. Felet har inte haft någon påverkan på EBIT, EBITDA, periodernas resultat eller resultat per aktie. EBIT-marginal och EBITDA-marginal påverkas marginellt av felet men tidigare publicerade siffror stämmer fortfarande. Rättningarna redovisas i tabell nedan och ersätter tidigare rapporterade siffror i denna samt framtida rapporter.

Belopp i TSEK	Q1 23/24	Q2 23/24	Q3 23/24	Q4 23/24	2023/2024
Tidigare rapporterad nettoomsättning	76 745	71 886	70 731	66 484	285 847
Rättelsebelopp försäljning i spel	0	-1 495	-920	0	-2 415
Rättad nettoomsättning	76 745	70 391	69 811	66 484	283 432
Tidigare rapporterade försäljningsavgifter	-18 153	-16 874	-17 288	-16 993	-69 308
Rättelsebelopp plattformsavgifter	0	1 495	920	0	2 415
Rättade försäljningsavgifter	-18 153	-15 379	-16 368	-16 993	-66 893
Tidigare rapporterad ARPDAU	6,8	6,6	6,3	6,5	
Rättelsebelopp	0,0	-0,1	-0,1	0,0	
Rättad ARPDAU	6,8	6,5	6,2	6,5	

GOOD TIMES