

MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]
DELÅRSRAPPORT SEP–NOV 2024/25

Q1

2024/25

DELÅRSRAPPORT SEP–NOV 2024/25

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, RUZZLE, WORDBRAIN, WORD DOMINATION, OCH WORDBUBBLES, 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 SEP 2024 TILL NOV 2024 I SAMMANDRAG

- Justerad EBITDA för kvartalet var 17 194 TSEK (19 116 TSEK), en minskning med 1 923 TSEK
- Koncernens nettoomsättning för kvartalet var 68 995 TSEK (76 745 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 10 %
- Koncernens spelbidrag för kvartalet var 45 304 TSEK (54 864 TSEK), en minskning med 17 %
- Genomsnittlig intjäning per dagligt aktiv användare (ARPDau) var för kvartalet 6,9 US cents (6,8 US cents), en ökning med 1 %
- Resultat per aktie under kvartalet var 0,10 SEK/aktie (0,17 SEK/aktie)
- Justerat resultat per aktie under kvartalet var 0,10 SEK/aktie (0,12 SEK/aktie)
- Kostnader för user acquisition för kvartalet uppgick till 13 199 TSEK (11 192 TSEK)
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 1,0 miljoner respektive 2,6 miljoner under kvartalet, en minskning med 8 % respektive 11 %

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER OCH EFTER PERIODEN SEP 2024 TILL NOV 2024

- Den 1 januari 2025 avyttrades Primetime-delen av koncernens verksamhet





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET BYGGER FÖR FRAMTIDEN

2024/25

Tillbaka till sekventiell tillväxt

Intäkterna ökade med fyra procent mellan Q4 och Q1 och nådde 69 MSEK. EBITDA-marginalen i Q1 var 25 %. Vi är glada över att se ökade investeringar i user acquisition (UA) under kvartalet (upp med 5 MSEK från Q4 till Q1) som ett resultat av ökad konkurrenskraft för våra spel på marknaden.

Vi tillskriver ökningen av UA och intäkter i Q1 det fantastiska arbete som har gjorts i våra live-spel, där vi har haft en hög frekvens av nya spellägen och innehåll.

Jämfört med föregående år ligger vi fortfarande efter på intäktssidan på grund av skillnader i UA-nivåer jämfört med tidigare historiska toppar. Intäkterna i Q1 var 10 % lägre jämfört med året innan, drivet av en kombination av en minskning på 8 % i dagligt aktiva användare (DAU) och negativa valutakursförändringar. Den genomsnittliga intäkten per dagligt aktiv användare (ARPDau), mätt i USD, var något högre än för ett år sedan.

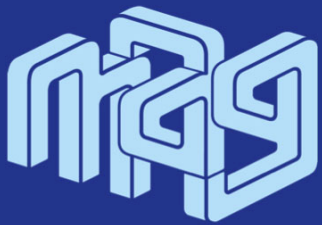
Samtidigt som det är positivt att se en återgång till sekventiell tillväxt har vi mycket arbete framför oss med både live-spel och nya spel för att säkerställa att vi återgår till en stabil, långsiktig, årlig tillväxt.

Framsteg med nya spel

Crozzle har nu varit i soft launch i 12 månader. Spelet har förbättrats avsevärt under denna period, och vi är nu i en position där vi kan köra UA på låga volymer med lönsamhet. Spelet har passerat hundra tusen nedladdningar och genererar redan dagliga intäkter på en liknande nivå som våra mindre spel. Fokus ligger självklart på att fortsätta öka spelets life time value (LTV) för att bli en riktigt skalbar titel i vår portfölj. Vi betraktar inte spelet som globalt lanserat förrän vi har nått en sådan punkt.

Utöver Crozzle har vi ytterligare ett spel i marknadstestning. Detta spel är byggt för att använda samma tile matching-mekanik som vi driver som ett sideevent i Wordzee, men som ett fristående spel. Tile matching är en underkategori inom pusselgenren där det finns utrymme för innovation och stora möjligheter för nya spel att slå sig in.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET BYGGER FÖR FRAMTIDEN

2024/25

Snabbare och effektivare med vår nya plattform

Tack vare investeringar i vår modulära plattform tar vi oss till en position där vi kan få ut spel på marknaden snabbare. Vi kan röra oss snabbare och samtidigt bibehålla hög kvalitet, eftersom en betydligt mindre mängd ny mjukvara behöver utvecklas per spel.

Plattformen har en hög grad av automatiserade mjukvarutester och en betydande återanvändbarhet av komponenter. Vi är övertygade om att detta är nyckeln till att återta positionen som en av de viktigaste aktörerna i vår del av spelindustrin. Målet är att ta bolaget till en punkt där vi kan lansera fler nya spel per år utan att öka de operativa kostnaderna.

Vårt nya sätt att utveckla spel med byggklossar på ett legoliknande sätt ger projekten en bra start eftersom de kan återanvända tidigare implementerade metaspel, minispel och spelmekaniker. Tiden för spelutveckling förkortas, och signifikansen av data från tidiga tester ökar eftersom spelen blir avsevärt mer fullfjädrade än tester har varit tidigare.

Lika viktigt är att vi kommer kunna generera mer innehåll i våra live-spel när de migreras till den nya plattformen. Vi är en relativt liten organisation jämfört med många av våra konkurrenter, så vi behöver arbeta smartare och med bättre verktyg och teknik för att vara riktigt konkurrenskraftiga på marknaden. Våra fortsatta investeringar görs med detta i åtanke.

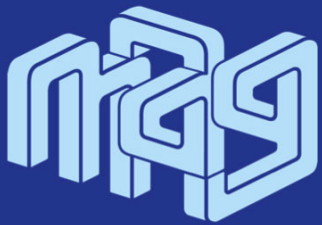
Vi förväntar oss att se effekterna av den nya plattformen gradvis under 2025, både när det gäller nya speltester och högre kapacitet för innehållsskapande i live-spel.

Försäljning av Primetime

Som tidigare kommunicerats avyttrar vi Primetime-delen av vår verksamhet från och med 1 januari 2025. Primetime som en fristående tjänst har inte lyckats förbli lönsamt, och för att optimera vår kostnadsstruktur och öka fokus på vår kärnverksamhet har vi beslutat att sälja tillbaka verksamheten till en av grundarna för en symbolisk summa. Den förväntade effekten av avyttringen på årsbasis är minskade operativa kostnader med 12 MSEK, minskade intäkter med 7 MSEK och en förbättrad lönsamhet (EBIT) med 5 MSEK.

Genom denna transaktion optimerar vi MAG:s verksamhet, samtidigt som Primetime, en tjänst som många uppskattar, ges en möjlighet att fortsätta verka.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET BYGGER FÖR FRAMTIDEN

2024/25

Förslag om utdelning

Vår syn och policy är även fortsättningsvis att vi i första hand vill återinvestera vinster i nya spel och teknik, samt UA och M&A, för att optimera våra tillväxtmöjligheter. Med tanke på att vår kassaposition har fortsatt att växa samtidigt som vi investerat i nya spel och vår tekniska plattform, har styrelsen beslutat att föreslå en utdelning till dagens årsstämma. Om utdelningen godkänns blir den 1 SEK per aktie, totalt 27 MSEK. Vi är övertygade om att vår kassa, efter utdelningen, inte kommer att begränsa våra framtida tillväxtambitioner. Vid slutet av Q1 stod kassan på 119 MSEK.

Vi har under många år visat att vi är ett disciplinerat företag som inte låter kostnader öka utan anledning och som alltid investerar i UA baserat på strikta dataprediktionsmodeller. Tack vare detta förhållningssätt fortsätter vi att vara ett skuldfritt och kassagenererande bolag.

Sätter tempot för framtiden

Vi är fokuserade på att öka takten i att få ut nya spel till testning på marknaden med hjälp av vår nya plattform. Under 2025 och 2026 är vi övertygade om att vi kommer att ha en betydligt högre takt i att få ut nya spel till marknaden. Det kommer i sin tur att öka sannolikheten för att fler spel når global lansering och stödjer företagets intäktsstillväxt. Vi har en stark tro på den framtida tillväxt som detta kommer att möjliggöra.

Tack för att ni följer vår spännande resa.

DANIEL HASSELBERG, VD



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2024/25

		Not	Sep 24-Nov 24	Sep 23-Nov 23	Förändring	Helår 23/24
Nettoomsättning	TSEK	1, 7	68 995	76 745	-10 %	283 431
Valuta (USD)	SEK/USD		10,56	10,94	-3 %	10,62
Nettoomsättning USD (In-app + Försäljning i spel (In-app))	TUSD		6 536	7 017	-7 %	26 681
Annonsintäkter	TSEK	1	33 233	40 333	-18 %	142 721
User acquisition	TSEK		-13 199	-11 192	18 %	-40 632
Spelbidrag	TSEK	3	45 304	54 864	-17 %	203 605
EBITDA	TSEK		17 194	20 134		55 237
EBITDA marginal ¹	%		25 %	26 %	-1	19 %
Justerad EBITDA	TSEK	6	17 194	19 116		75 837
Justerad EBITDA marginal ¹	%		25 %	25 %	0	27 %
Rörelseresultat (EBIT)	TSEK		1 932	5 892		-4 621
Rörelseresultat marginal ¹	%		3 %	8 %	-5	-2 %
Justerat rörelseresultat (EBIT)	TSEK	6	1 932	4 874		17 979
Justerat rörelseresultat marginal ¹	%		3 %	6 %	-4	6 %
Periodens resultat	TSEK		2 697	4 401		-3 216
Periodens resultat per aktie	SEK		0,10	0,17		-0,12
Periodens justerade resultat per aktie	SEK	6	0,10	0,12		0,90
Fritt kassaflöde	TSEK		-833	9 443		12 440
Medelantal anställda	FTE		105	108	-3 %	107
Dagliga aktiva spelare (DAU)	Miljoner		1,0	1,1	-8 %	1,1
Månatliga aktiva spelare (MAU)	Miljoner		2,6	2,9	-11 %	2,9
Månatliga unika betalande spelare	Tusental		41	41	1 %	41
ARPDau	US \$ cent	7	6,9	6,8	1 %	6,5

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 quizdueller med sex omgångar med tre kunskapsfrågor, introducerat nya spellägen och händelser, inklusive: *Solo*, *Frågesvepet*, *Arena* och *Quinder*. Spelet är MAGs största produkt sett till dagligt aktiva användare och också det största triviaspelet på mobil i Europa.

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

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



Quizkampen

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 intäcksström

Ordspusselspelet WordBrain har varit live i över tio år och har vuxit till en stark evergreen för MAG med en stabil intäcksström. 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 SEP 2024 TILL NOV 2024

2024/25

INTÄKTER

Koncernens nettoomsättning uppgick under perioden till 68 995 TSEK (76 745 TSEK), en minskning med 10 %.

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 15 231 TSEK (12 270 TSEK).

Övriga intäkter uppgick under perioden till 1 385 TSEK (566 TSEK) och innehåller valutakursvinster samt hyresintäkter från andrahandsuthyrning.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 68 417 TSEK (69 447 TSEK). Av dessa var 17 403 TSEK (18 153 TSEK) hänförliga till försäljningskostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 13 199 TSEK (11 192 TSEK) kostnader för user acquisition och 7 839 TSEK (9 207 TSEK) var övriga externa rörelsekostnader.

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

Personalkostnader uppgick till 29 976 TSEK (30 895 TSEK), en minskning med 3 %.

EBITDA för perioden var 17 194 TSEK (20 134 TSEK). Justerad EBITDA för perioden var 17 194 TSEK (19 116 TSEK).

Avskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 15 262 TSEK (14 242 TSEK), varav 9 481 TSEK (8 372 TSEK) var hänförligt till avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för perioden var 1 932 TSEK (5 892) TSEK. Justerad EBIT var 1 932 TSEK (4 874) TSEK. Resultat före skatt uppgick till 3 392 TSEK (5 359 TSEK).

FINANSIELLA POSTER

Finansiella intäkter uppgick till 1 630 TSEK (798 TSEK) och finansiella kostnader till 170 (1 332 TSEK). De finansiella intäkterna avsåg ränteutgifter från likvida medel samt valutakursvinster (valutakursförluster i jämförelseperioden) från likvida medel och de finansiella kostnaderna avsåg räntekostnader.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat uppgick till 2 697 TSEK (4 401 TSEK). Periodens resultat per aktie var 0,10 SEK/aktie (0,17 SEK/aktie).

Periodens justerade resultat per aktie var 0,10 TSEK (0,12 TSEK). Snitt antal aktier under perioden var 26 494 653 (26 494 653).

KASSAFLÖDE

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var 14 432 TSEK (21 762 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -15 265 TSEK (-12 319 TSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamheten var -2 883 TSEK (-2 429

KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2024/25

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 217 484 TSEK (216 074 TSEK), varav 126 491 TSEK (125 973 TSEK) avser goodwill och 90 993 TSEK (90 101 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Övriga immateriella tillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning 63 505 TSEK (50 353 TSEK) samt förvärvade intellektuella rättigheter 27 488 TSEK (39 748 TSEK).

Materiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 17 479 TSEK (27 177 TSEK) och bestod i huvudsak av nyttjanderätter 16 136 TSEK (24 265 TSEK).

Finansiella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 8 010 TSEK (7 313 TSEK) och bestod av andra långfristiga fordringar vilket till största del är hyresdepositioner 4 111 TSEK (4 095 TSEK) samt uppskjuten skatt 3 899 TSEK (3 218 TSEK).

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar uppgick vid periodens slut till 159 658 (175 468 TSEK) och bestod i huvudsak av kundfordringar 31 193 TSEK (33 727 TSEK) samt likvida medel 119 150 TSEK (127 856 TSEK).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 338 519 TSEK (342 722 TSEK), motsvarande 12,8 SEK/aktie (12,9 SEK/aktie).

Soliditeten vid samma tidpunkt var 84,1 % (80,4 %).

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 24 591 TSEK (35 244 TSEK) och bestod i huvudsak av uppskjuten skatteskuld 18 961 TSEK (19 508 TSEK) samt långfristig del av leasingsskuld 5 630 TSEK (15 735 TSEK).

Kortfristiga skulder uppgick vid periodens slut till 39 522 TSEK (48 066 TSEK) och bestod i huvudsak av leverantörsskulder 11 518 TSEK (10 821 TSEK), upplupna kostnader 10 439 TSEK (11 765 TSEK) samt kortfristig del av leasingsskuld 12 059 TSEK (10 642 TSEK).

Koncernen har räntebärande skulder på 17 689 TSEK (26 377 TSEK) vilka avser finansiell leasing och återfinns i balansräkningen under kortfristig del av leasingsskuld samt långfristig del av leasingsskuld.



FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

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

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.

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

Nettoomsättning från försäljning i spel för perioden var 35 762 TSEK (36 412 TSEK), en minskning med 2 % jämfört med samma period föregående år.

Nettoomsättning från annonser i spel för perioden var 33 233 TSEK (40 333 TSEK), en minskning med 18 % jämfört med samma period föregående år.

Spelbidrag för perioden var 45 304 TSEK (54 864 TSEK), en minskning med 17 % jämfört med samma period föregående år.

DAU för perioden var 1,0 miljoner (1,1 miljoner), en minskning med 8 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 2,6 miljoner (2,9 miljoner), en minskning med 11 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 41 tusen (41 tusen), en ökning med 1 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 6,9 US \$ cent (6,8 US \$ cent), en ökning med 1 % jämfört med samma period föregående år.

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 2023/2024.



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 2023/24 för mer information om bolagets risker och osäkerhetsfaktorer.

VALUTAEFFEKTER

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

CERTIFIED ADVISER

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

KONTAKT

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

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se

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

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige



KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q2 december 2024 – februari 2025	2 april 2025
Delårsrapport Q3 mars – maj 2025	25 juni 2025
Delårsrapport Q4 och bokslutskommuniké september 2024 – augusti 2025	22 oktober 2025

GRANSKNING

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

PRESENTATION

Den 22 januari 2025 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 22 januari 2025



DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JONAS ERIKSSON
Styrelsens ordförande

TAINA MALÉN
Styrelseledamot

BRITT BOESKOV
Styrelseledamot

ASBJOERN SOENDERGAARD
Styrelseledamot

ÅSA LINDER
Styrelseledamot

Belopp i TSEK	Not	Sep 24-Nov 24	Sep 23-Nov 23	Helår 23/24
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	1	68 995	76 745	283 431
Aktiverat arbete för egen räkning		15 231	12 270	46 168
Övriga intäkter		1 385	566	1 596
Summa		85 611	89 581	331 196
Rörelsens kostnader				
Försäljningskostnader	2	-17 403	-18 153	-66 893
User acquisition		-13 199	-11 192	-40 632
Övriga externa rörelsekostnader		-7 839	-9 207	-32 273
Personalkostnader	5	-29 976	-30 895	-136 160
Summa Rörelsens kostnader		-68 417	-69 447	-275 959
EBITDA	5	17 194	20 134	55 237
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	4	-15 262	-14 242	-59 859
Rörelseresultat (EBIT)	5	1 932	5 892	-4 621
Finansiella poster				
Finansiella intäkter		1 630	798	4 433
Finansiella kostnader		-170	-1 332	-3 513
Summa finansiella poster		1 459	-533	920
Resultat före skatt	5	3 392	5 359	-3 701
Skatter		-694	-958	485
Periodens resultat	5	2 697	4 401	-3 216
Övrigt totalresultat				
Valutakursdifferenser		681	-1 057	-530
Summa totalresultat för perioden		3 378	3 344	-3 746

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

Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)	0,10	0,17	-0,12
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)	0,10	0,17	-0,12
Snitt antal aktier under perioden ('000)	26 495	26 495	26 495
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt ('000)	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut ('000)	26 495	26 495	26 495
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt ('000)	26 495	26 495	26 495

KONCERNENS BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR

2024/25

Belopp i TSEK	Not	30/11 2024	30/11 2023	31/8 2024
TILLGÅNGAR				
Goodwill		126 491	125 973	126 184
Övriga immateriella tillgångar		90 993	90 101	87 808
Summa immateriella tillgångar	4	217 484	216 074	213 992
Nyttjanderätter		16 136	24 265	18 282
Inventarier, verktyg och installationer		1 343	2 911	1 777
Summa materiella anläggningstillgångar	4	17 479	27 177	20 059
Andra långfristiga fordringar		4 111	4 095	4 102
Uppskjuten skattefordran		3 899	3 218	3 721
Summa finansiella anläggningstillgångar		8 010	7 313	7 823
Summa anläggningstillgångar		242 974	250 563	241 874
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar		31 193	33 727	28 993
Aktuella skattefordringar		970	6 110	464
Övriga kortfristiga fordringar		1 710	1 346	2 058
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		6 634	6 430	6 829
Likvida medel		119 150	127 856	121 835
Summa omsättningstillgångar		159 658	175 468	160 179
SUMMA TILLGÅNGAR		402 631	426 032	402 054

KONCERNENS BALANSRÄKNING SKULDER OCH EGET KAPITAL

2024/25

Belopp i TSEK	Not	30/11 2024	30/11 2023	31/8 2024
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		688	688	688
Övrigt tillskjutet kapital		284 712	285 203	284 544
Reserver		1 528	321	847
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat		51 590	56 510	48 893
Summa eget kapital		338 519	342 722	334 972
Långfristiga skulder				
Uppskjuten skatteskuld		18 961	19 508	18 088
Långfristiga leasingskulder		5 630	15 735	8 243
Summa långfristiga skulder		24 591	35 244	26 331
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		11 518	10 821	9 628
Aktuell skatteskuld		1 420	1 015	1 461
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		10 439	11 765	13 497
Kortfristiga leasingskulder		12 059	10 642	11 693
Övriga kortfristiga skulder		4 086	13 822	4 473
Summa kortfristiga skulder		39 522	48 066	40 751
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		402 631	426 032	402 054

Belopp i TSEK	Not	Sep 24-Nov 24	Sep 23-Nov 23	Helår 23/24
Den löpande verksamheten				
Rörelseresultat (EBIT)		1 932	5 892	-4 621
Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet				
LTIP		168	174	-485
Nedskrivning av tilläggsköpeskilling		0	-500	-966
Avskrivningar och nedskrivningar	4	15 262	14 242	59 858
Vändning retroaktivt forskningsavdrag pga avslag från Kammarrätten		0	0	5 290
Erhållen ränta		998	770	4 433
Erlagd ränta		-170	-222	-1 606
Betalda skatter		-157	-1 551	-1 669
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet		18 033	18 805	60 234
Ökning/minskning av rörelsefordringar		-1 658	5 802	9 623
Ökning/minskning av rörelseskulder		-1 944	-2 844	-1 069
Förändring av rörelsekapital		-3 601	2 957	8 554
Kassaflöde från den löpande verksamheten		14 432	21 762	68 788
Investeringsverksamheten				
Balanserade utvecklingskostnader		-15 231	-12 270	-46 168
Investeringar i och förvärv av materiella anläggningstillgångar		-34	-49	-328
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		0	0	-9 852
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-15 265	-12 319	-56 348
Fritt kassaflöde		-833	9 443	12 440
Finansieringsverksamheten				
Optionsprogram		0	-18	-18
Amortering av leasingskulder		-2 883	-2 411	-10 859
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-2 883	-2 429	-10 878
Ökning/minskning likvida medel				
Periodens kassaflöde		-3 716	7 014	1 562
Kursdifferenser		1 031	-1 587	-2 157
Likvida medel vid periodens början		121 835	122 429	122 429
Likvida medel vid periodens slut		119 150	127 856	121 835

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

2024/25

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2024	688	284 544	847	48 893	334 972
Periodens resultat				2 697	2 697
Valutakursdifferens			681		681
Summa totalresultatet			681	2 697	3 378
Optionsprogram		168			168
Utgående balans 30/11 2024	688	284 712	1 528	51 590	338 519

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/9 2023	688	285 047	1 378	52 109	339 222
Periodens resultat				4 401	4 401
Valutakursdifferens			-1 057		-1 057
Summa totalresultatet			-1 057	4 401	3 344
Optionsprogram		156			156
Utgående balans 30/11 2023	688	285 203	321	56 510	342 722

RESULTATRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Sep 24-Nov 24	Sep 23-Nov 23	Helår 23/24
Rörelsens intäkter	68 555	67 803	277 301
Rörelsens kostnader	-68 910	-65 935	-278 379
Avskrivningar & nedskrivningar	-4 317	-1 321	-17 274
Rörelseresultat	-4 672	547	-18 352
Finansiella poster	1 029	-10 023	-41 995
Resultat före skatt	-3 643	-9 475	-60 347
Skatter	106	-145	1 097
Periodens resultat	-3 537	-9 620	-59 250

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

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	30/11 2024	30/11 2023	31/8 2024
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar	36 779	15 040	40 718
Materiella anläggningstillgångar	1 088	2 405	1 466
Finansiella anläggningstillgångar	28 097	130 377	28 083
Summa anläggningstillgångar	65 964	147 822	70 267
Omsättningstillgångar	38 074	42 477	35 396
Likvida medel	105 986	87 172	108 644
SUMMA TILLGÅNGAR	210 024	277 471	214 307
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital	688	688	688
Fritt eget kapital	178 592	238 059	181 961
Summa eget kapital	179 280	238 747	182 649
Långfristiga skulder	5 673	3 437	5 779
Kortfristiga skulder	25 071	35 287	25 879
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	210 024	277 471	214 307

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

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2024/25

	Sep 24-Nov 24	Sep 23-Nov 23	Helår 23/24
Belopp i TSEK			
NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN			
Försäljning i spel	35 762	36 412	139 566
Annonsintäkter	33 233	40 333	142 721
Övrigt	0	0	1 144
Totalt	68 995	76 745	283 431
NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER			
Plattformsavgifter	-10 492	-10 689	-39 194
Serverkostnader	-5 557	-5 275	-20 576
Övriga försäljningskostnader	-1 354	-2 189	-7 123
Totalt försäljningskostnader	-17 403	-18 153	-66 894
NOT 3: SPELBIDRAG			
Koncern			
Försäljning i spel	35 762	36 412	139 566
Annonsintäkter	33 233	40 333	142 721
Övrig nettoomsättning	0	0	1 144
Nettoomsättning	68 995	76 745	283 431
Plattformsavgifter	-10 492	-10 689	-39 194
User acquisition	-13 199	-11 192	-40 632
Spelbidrag	45 304	54 864	203 605

	Sep 24-Nov 24	Sep 23-Nov 23	Helår 23/24
Belopp i TSEK			
NOT 4: AV- OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR			
Nyttjanderätter	-2 774	-2 585	-10 564
Inventarier, verktyg och installationer	-442	-720	-2 166
Intellektuella rättigheter	-2 565	-2 565	-12 260
Aktiverat arbete för egen räkning	-9 481	-8 372	-34 868
Totalt	-15 262	-14 242	-59 858
NOT 5: JUSTERAD PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT			
Personalkostnad	-29 976	-30 895	-136 160
Forskningsavdrag netto*	0	-518	21 566
Totala justeringsposter på personalkostnad	0	-518	21 566
Justerad personalkostnad	-29 976	-31 413	-114 594
EBITDA	17 194	20 134	55 237
Justering av tilläggsköpeskilling	0	-500	-966
Forskningsavdrag netto*	0	-518	21 566
Totala justeringsposter på EBITDA	0	-1 018	20 600
Justerad EBITDA	17 194	19 116	75 837

* För mer information om forskningsavdraget, se Koncernens Q2 Delårsrapport 2023/24 samt koncernens Årsredovisning 2023/2024

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

FORTS.

2024/25

	Sep 24-Nov 24	Sep 23-Nov 23	Helår 23/24
Belopp i TSEK			
FORTS. NOT 5: JUSTERAD PERSONALKOSTNAD, EBITDA, EBIT OCH RESULTAT			
EBIT	1 932	5 892	-4 621
Justering av tilläggsköpeskilling	0	-500	-966
Forskningsavdrag netto*	0	-518	21 566
Nedskrivning IP	0	0	2 000
Totala justeringsposter på EBIT	0	-1 018	22 600
Justerad EBIT	1 932	4 874	17 979
Periodens resultat	2 697	4 401	-3 216
Justering av tilläggsköpeskilling	0	-500	-966
Forskningsavdrag netto*	0	-518	21 566
Nedskrivning IP	0	0	2 000
Uppskjuten skatt forskningsavdrag*	0	-107	4 443
Totala justeringsposter på periodens resultat	0	-1 125	27 043
Justerat resultat	2 697	3 276	23 827
Justerat resultat per aktie	0,10	0,12	0,90

* För mer information om forskningsavdraget, se Koncernens Q2 Delårsrapport 2023/24 samt koncernens Årsredovisning 2023/2024

GOOD TIMES