

MAG INTERACTIVE

DELÅRSRAPPORT SEP—MAJ 2017/18

OM

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

MAG INTERACTIVE ÄR EN LEDANDE UTVECKLARE OCH FÖRLÄGGARE AV CASUALSPEL FÖR MOBILA ENHETER. MAG INTERACTIVE NÅR ÖVER 10 MILJONER AKTIVA SPELARE VARJE MÅNAD MED EN SPELPORTFÖLJ BESTÅENDE AV TIO FRAMGÅNGSRIKA SPEL SOM HAR TOTALT ÖVER 200 MILJONER NEDLADDNINGAR. GLOBALA SUCCÉER SOM RUZZLE, QUIZKAMPEN OCH WORDBRAIN HAR ALLA NÅTT #1 PLACERING PÅ APP STORE OCH GOOGLE PLAY. MED UTVECKLINGSSTUDIOR BELÄGNA I STOCKHOLM OCH BRIGHTON DISTRIBUERAS MAG INTERACTIVES SPEL GENOM VIRTUELLA APPLIKATIONSBUTIKER VILKET INNEBÄR ATT SPELEN NÅR UT GLOBALT MED BEGRÄNSADE INSATSER. MAG INTERACTIVE ÄR NOTERAT PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK WWW.MAGINTERACTIVE.COM



PERIODEN MARS TILL MAJ 2018 I SAMMANDRAG

- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 51,202 TSEK (75,139 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 32% jämfört med samma period föregående år. Nettoomsättning justerat för valutaeffekter är 51,832 TSEK
- Bidrag från spelen för perioden var 31,103 TSEK (21,231 TSEK), en ökning med 46% jämfört med samma period föregående år
- Dagligt och månatligt antal spelare (DAU och MAU) var 2,9 miljoner respektive 9,7 miljoner under kvartalet, en ökning med 60% respektive 22% jämfört med samma period föregående år
- Koncernens EBITDA för perioden var 5,417 tkr (4,919 tkr) en ökning med 10%

NIOMÅNADERSPERIODEN SEP 2017 TILL MAJ 2018 I SAMMANDRAG

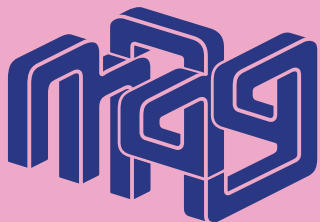
- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 163,130 TSEK (202,490 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 19% jämfört med samma period föregående år
- Bidrag från spelen för perioden var 82,799 TSEK (66,976 TSEK), en ökning med 24% jämfört med samma period föregående år
- Justerad EBITDA för perioden var 9,479 TSEK (22,882 TSEK)
- Den 12e oktober 2017 lanserades spelet Backpacker globalt på App Store och Google Play
- Den 7e november 2017 köptes 100% av aktierna in FEO Media AB för totalt 133,8 MSEK

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN MARS TILL MAJ 2018

- Den 31:a maj släpptes spelet Word Domination till en global publik

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 11:e juni meddelades att bolaget hade släppt spelet Paint Hit till en global publik, och 13:e juni meddelade bolaget att spelet hade nått en miljon nedladdningar



MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET TVÅ GLOBALA SPELSLÄPP OCH FÖRBÄTTRAT RESULTAT

2017/18

Bygger för långsiktig tillväxt

MAG:s långsiktiga mål är stark tillväxt med lönsamhet och det når vi genom en bred portfölj och leverans i världsklass till den publik vi lärt känna så väl under de senaste sex åren och de mer än 200 miljoner nedladdningarna. Såväl tillväxt som lönsamhet kommer att variera över tid beroende av nya spelsläpp och i vilken fas de olika produkterna i portföljen befinner sig. På sikt ska en bredare portfölj göra svängningarna mindre eftersom varje individuell titel inte gör lika stor skillnad på totalen. Vårt uttalade mål är att utöka portföljen med två till fyra spel per år och hittills har vi under det finansiella året lanserat Backpacker, förvärvat Quiz Duel samt lanserat de egenproducerade spelen Word Domination och Paint Hit. Utbyggnaden av portföljen löper alltså på enligt plan vilket är positivt att se.

EBITDA ökar och marknadsföring minskar

Bolagets totala spelbidrag ökar jämfört med samma period föregående år (+46%) samtidigt som försäljningen minskar med 32% på grund av minskad marknadsföring. Spelbidraget är definierat som försäljning minus marknadsföringskostnader och plattformsavgifter och är därmed grunden för lönsamheten och vi ser detta även i en förbättring av EBITDA (+10%). Ökningen av spelbidraget är resultatet av en kombination av tillägget av Quiz Duel till portföljen jämfört med tidigare år, samt de minskade kostnaderna relaterade till marknadsföring totalt över portföljen. En nyckel till att kunna öka investeringar i marknadsföring är att få ut nya spel på marknaden. Eftersom Word Domination endast finns med en (1) dag i rapportperioden och Paint Hit lanserades i juni syns inte effekterna av det i denna rapport men vi ser en ökning i juni jämfört med rapportperioden vad gäller såväl investeringar i marknadsföring som daglig försäljning.

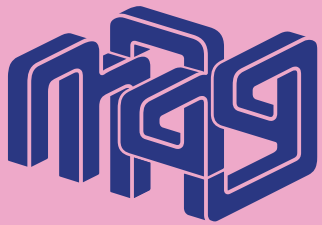
Word Domination har redan spelats av mer än en miljon spelare

Den 31 maj lanserades Word Domination globalt på App Store och Google Play. Spelet fick ett starkt stöd av de redaktionella teamen hos Apple och Google och visades upp på förstasidan av deras butiker i många av västvärldens viktigaste marknader, som t.ex. USA, England, Tyskland och Frankrike. På App Store fortsatte exponeringen i tre veckors tid, mot normalt en vecka, vilket signalerar vilken attraktionskraft spelet har och att det har något unikt att erbjuda till marknaden. Vi ser positivt på lanseringen och ser potential i att kontinuerligt bygga upp spelet över lång tid framöver med både produktutveckling och marknadsföring. Vi har sett en fantastisk leverans av alla inblandade team i bolaget från både produkt, backend, analys och marketing. Det är svårt att överskatta värdet av att få vara delaktig i en framgångsrik produktlansering och känslan av framåtrörelse är stark och något hela bolaget känner av.

Hyper casual games

Paint Hit som släpptes globalt i juni är en helt ny typ av spel för MAG och kan definieras som en del av kategorin "hyper casual". Detta är en typ av spel som kategoriseras av extremt lättillgänglig spelmekanik, ofta helt utan någon introduktion till hur spelet går till och med fokus på snabb underhållning utan alltför mycket ansträngning för spelaren. När detta görs på rätt sätt resulterar det i en lägre kostnad för marknadsföring mätt som kostnad per installation (CPI) och potentialen för stark organisk tillväxt är hög. Vad gäller profil på intjäning (LTV) ser det typiskt ut som en relativt kort tidsrymd där majoriteten av intäkter för spelaren genereras. Ett hyper casual spel förväntas generellt generera ett fåtal aktiva speldagar per spelare vilket är klart annorlunda mot det genomsnittliga MAG spelet som har tiotals aktiva speldagar per spelare sett över en 12-månadersperiod efter installation. Sammantaget gör detta att vi förväntar oss en snabbare återbetalningstid för marknadsföring än för övriga spel och den normala uppbyggnadsperioden av dagliga intäkter för ett nytt spel som kan ta 12-36 månader till peak för ett mer komplext spel förväntas istället komma inom de första månaderna efter lansering.





MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET GOOD TIMES FACTORY LEVERERAR

2017/18

Good Times Factory levererar

När jag pratar om MAG i olika sammanhang lyfter jag ofta fram det vi kallar för “The Good Times Factory”, vilket är en process för produktutveckling som ska hjälpa oss att tidigt hitta vilka idéer som är riktigt roliga och ska jobbas vidare med och vilka som inte håller. Allt för att en relativt liten organisation ska lyckas med konststycket att lansera flera framgångsrika spel varje år på en marknad som är extremt konkurrensutsatt.

Det är med glädje och stolthet jag ser den här “fabriken” lyckas leverera på våra ambitioner. Både Word Domination och Paint Hit är resultat av en kreativ organisation där team tillåts bygga en produkt de tror på och verifiera det med tester och mätresultat som visar på engagemang, marknadseffektivitet och i slutänden en affärsmässig framgång.

Med alla de spännande projekt vi har i tidigare skede i den här processen är det med tillförsikt vi ser på framtiden och möjligheten att kunna fortsätta leverera globala hits till en bred publik.

DANIEL HASSELBERG, CEO



Den 31 maj lanserades Word Domination globalt på App Store och Google Play.

Spelet fick ett starkt stöd av de redaktionella teamen hos Apple och Google och visades upp på förstasidan av deras butiker i många av västvärldens viktigaste marknader, som t.ex. USA, England, Tyskland och Frankrike. På App Store fortsatte exponeringen i tre veckors tid, mot normalt en vecka, vilket signalerar vilken attraktionskraft spelet har och att det har något unikt att erbjuda till marknaden. Vi ser positivt på lanseringen av spelet och ser potential i att kontinuerligt bygga upp spelet över lång tid framöver med både produktutveckling och marknadsföring. Redan inom några dagar efter lansering kunde vi uppmäta över 100.000 timmars daglig speltid i Word Domination vilket självklart ger en indikation om ett starkt engagemang från spelarna och vi kan idag meddela att vi nått milstolpen en miljon nedladdningar av spelet.

Word Domination är ett modernt spel med en taktisk twist där spelare utmanar varandra i en ny och spännande ordkamp i realtid. Motståndarna möts och samlar poäng genom att stava ord på ett gemensamt bräde för att samla poäng i fem omgångar. Utöver poängen för varje ord och bonusplattor som ökar poängen för varje bokstav eller ord som spelas på dem, kan spelaren även nyttja 40 sorters unika boosters som tar spelet till en helt ny nivå. Tillskottet av detta taktiska element i kombination med realtidskomponenten gör spelet unikt och har fått mycket uppskattning av spelare på testmarknader.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE- PERIODEN MARS TILL MAJ 2018

2017/18

INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 57,655 TSEK (81,176 TSEK), en minskning med 29% jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 51,202 TSEK (75,139 TSEK), en minskning på 32%.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 5,544 TSEK (5,218 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av desamma.

Koncernens Nettoomsättning var främst hänförlig till spelen Quiz Duel, WordBrain, Ruzzle, Wordalot, Backpacker samt WordBrain2. Quiz Duel och Backpacker bidrog starkt till ökad Nettoomsättning samtidigt som övriga titlar krympte sin nettoomsättning jämfört med samma kvartal föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 52,238 TSEK (76,257 TSEK). Av dessa var 16,108 TSEK (22,826 TSEK) Försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 11,149 TSEK (35,199 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 7,145 TSEK (6,095 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Kostnader för Direkt marknadsföring har minskat som en konsekvens av att den anpassas till hur mycket som kan investeras med behållen nivå på avkastning och denna period har detta inneburit lägre volymer jämfört med samma period föregående år. Minskningen av direktmarknadsföringskostnader drivs främst av de äldre titlarna i portföljen vilka alla hade höga volymer i jämförelseperioden, och specifikt Wordbrain som hade mycket höga volymer i jämförelseperioden.

Personalkostnader uppgick till 17,835 TSEK (12,136 TSEK) en ökning med 47%. Medelantalet anställda under perioden var 74 (51) en ökning med 45%.

EBITDA för perioden var 5,417 TSEK (4,919 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 5,927 TSEK (7,822 TSEK), varav 4,565 TSEK (3,454 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter och 1,124 TSEK (1,686 TSEK) avskrivning av immateriella tillgångar.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -510 TSEK (-2,903 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till 1,415 TSEK (-2,960 TSEK).

JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var 5,417 TSEK (5,091 TSEK)

Justerat resultat före skatt för perioden var 1,415 TSEK (-2,788 TSEK)

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till 622 TSEK (-3,191 TSEK)

Resultat per aktie var 0.02SEK/aktie (-0.17SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspädd uppgick till 0.02 SEK/aktie (-0.17 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 26,321,393 (19,250,000) och snitt antal aktier fullt utspädd var 26,790,639 (19,250,000)

KASSAFLÖDE – PERIODEN MAR 2017 TILL MAJ 2018

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var -2,089 TSEK (177 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var 13,934 TSEK (-6,150 TSEK), varav 13331 TSEK (-6,000 TSEK) var Förändring värdepappersinnehav. Kassaflödet från finansieringsverksamheten var 0 TSEK (0 TSEK)



KONCERNENS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2017 TILL MAJ 2018

2017/18

INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 180,637 TSEK (220,752 TSEK), en minskning med 18% jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 163,130 TSEK (202,490 TSEK), en minskning på 19%.

Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 15,793 TSEK (16,561 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av desamma.

Koncernens Nettoomsättning var främst hänförlig till spelen WordBrain, Quiz Duel, Wordalot, Ruzzle, WordBrain2 samt Backpacker.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 220,184 TSEK (198,074 TSEK). Av dessa var 47,637 TSEK (60,444 TSEK) Försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 48,618 TSEK (86,731 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 68,448 TSEK (18,023 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Kostnader för Direkt marknadsföring har minskat som en konsekvens av att den anpassas till hur mycket som kan investeras med behållen nivå på avkastning och denna period har detta inneburit lägre volymer jämfört med samma period föregående år. Minskningen av direktmarknadsföringskostnader drivs främst av de äldre titlarna i portföljen vilka alla hade höga volymer i jämförelseperioden, och specifikt Wordbrain som hade mycket höga volymer i jämförelseperioden.

Personalkostnader uppgick till 55,481 TSEK (32,877 TSEK) en ökning med 69%. Medelantalet anställda under perioden var 89 (51) en ökning med 75%. Personalkostnaderna inkluderar en omstruktureringskostnad på 3,7 MSEK.

EBITDA för perioden var -39,547 TSEK (22,678 TSEK).

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 18,353 TSEK (17,772 TSEK), varav 13,228 TSEK (9,817 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter och 4,496 TSEK (5,058 TSEK) avskrivning av immateriella tillgångar.

Koncernens Rörelseresultat för perioden var -57,900 TSEK (4,905 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -56,493 TSEK (4,951 TSEK).

JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var 9,479 TSEK (22,882 TSEK)

Justerat resultat före skatt för perioden var -7,467 TSEK (5,155 TSEK)

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -60,344 TSEK (2,222 TSEK)

Resultat per aktie var -2.51 SEK/aktie (0.12 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspädd uppgick till -2.47 SEK/aktie (0.12 SEK/aktie)

Snitt antal aktier under perioden var 24,018,095 (19,250,000) och snitt antal aktier fullt utspädd var 24,447,678 (19,250,000)



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN MARS TILL MAJ 2018

2017/18

INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 35,108 TSEK (75,139 TSEK), en minskning med 53% jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 43,812 TSEK (76,399 TSEK).

Av dessa var 11,758 TSEK (22,837 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 10,971 TSEK (35,199 TSEK) och 6,353 TSEK (6,128 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 1,347 TSEK (1,970 TSEK), varav 1,124 TSEK (1,686 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -9,626 TSEK (-2,411 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -9,184 TSEK (-2,435 TSEK).



MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2017 TILL MAJ 2018

2017/18

INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 123,614 TSEK (202,490 TSEK), en minskning med 39% jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 156,457 TSEK (198,764 TSEK).

Av dessa var 39,876 TSEK (60,518 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 47,996 TSEK (86,731 TSEK) och 27,739 TSEK (18,160 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 5,073 TSEK (5,565 TSEK), varav 4,496 TSEK (5,058 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar.

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -36,825 TSEK (-138 TSEK).

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -36,269 TSEK (-1,054 TSEK).



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2017/18

Totalt immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 136,212 TSEK (41,056 TSEK), varav 69,567 TSEK (8,662 TSEK) avser goodwill och 66,645 TSEK (32,394 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Den senare består i huvudsak av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 242,054 TSEK (36,065 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 343,472 TSEK (100,380 TSEK), motsvarande 13.0 SEK/aktie (5.2 SEK/aktie)

Soliditeten vid samma tidpunkt var 80.9% (67.1%)

Koncernen har räntebärande skulder på 35,000 TSEK (0 TSEK)

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

Moderbolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 0 TSEK (6,182 TSEK)

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 203,623 TSEK (33,051 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 285,366 TSEK (51,397 TSEK)



FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

Koncernens Nettoomsättning fördelar sig i huvudsak mellan Försäljning i spel (så kallade In app purchases, dvs köp gjorda inuti spel via Apple App Store eller Google Play) och Annonser i spel.

Koncernens Nettoomsättning från Försäljning i spel för perioden var 29,852 TSEK (62,374 TSEK), en minskning med 52% jämfört med samma period föregående år.

Koncernens Nettoomsättning från Annonser i spel för perioden var 21,103 TSEK (12,765 TSEK), en ökning med 65% jämfört med samma period föregående år.

BIDRAG FRÅN SPELEN

Spelen som marknadsförs av MAG Interactive kostar olika mycket i distributionskostnad (Försäljningskostnader) samt marknadsföringskostnad (Avkastningsdriven marknadsföring), inte minst kopplat till viken fas spelen är i. Därför redovisar koncernen det totala Bidraget från spelen enligt följande modell: Nettointäkter minus kostnader för plattformsavgifter (hänförliga främst till avgifter till Apples App Store och Google Play) minus kostnader för avkastningsdriven marknadsföring. Som avkastningsdriven marknadsföring räknas digital annonsering, TV-annonsering och övrig annonsering direkt kopplad till bolagets produkter samt tjänster och avgifter direkt hänförliga till den avkastningsdrivna marknadsföringen. Generell marknadsföring av bolaget och varumärke räknas ej in i den direkta marknadsföringskostnaden.

Koncernens Bidrag från spelen för perioden var 31,103 TSEK (21,231 TSEK), en ökning med 46% jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN FÖRSÄLJNINGSVERKSAMHETEN

Fördelningen mellan intäkter från Annonser och Försäljning i spel påverkas av lägre intäkter på de spel som har en stort andel Försäljning i spel, samt en hög andel annonsintäkter i Quiz Duel. Det ökande bidraget kommer främst från den höga marginalen på Quiz Duel.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN FORTS.

2017/18

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 2.9 miljoner (1.8 miljoner), en ökning med 60% jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 9.7 miljoner (8.0 miljoner), en ökning med 22% jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 129 tusen (201 tusen), en minskning med 36% jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 2.3 cent (5.2 cent), en minskning med 56% jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL NYCKELTALEN

Under kvartalet så var det totala DAU 2,9 miljoner och motsvarande värde för MAU var 9,7 miljoner. Motsvarande en ökning med 60% respektive 22% jämfört med MAG Interactive samma period föregående år. Ett mått på hur mycket användarbasen för MAG Interactive ökar genom förvärvet av FEO Media.

MUP var 129 tusen. Minskningen i MUP beror på en lägre konvertering jämfört med motsvarande period föregående år som följd av den högre andelen organisk trafik. Andelen köpare i spel från FEO Media är lägre beroende på att spelen främst får sin omsättning från annonser.

Snittintäkten per användare (ARPDau) minskar jämfört med motsvarande period föregående år till följd av den lägre intäkten per användare för spel från FEO Media, främst Quiz Duel.



VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2017/18

Period	Enhet	Mar-May 17/18	Mar-May 16/17
Försäljning i spel	TSEK	29,852	62,374
Annonsering	TSEK	21,103	12,765
Övrigt	TSEK	275	0
Nettoomsättning	TSEK	51,230	75,139
Snitt SEK/USD		8.1724	8.9970
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Försäljning i spel		58%	83%
Annonssintäkter		41%	17%
Plattformsavgifter	TSEK	8,950	18,709
Avkastningsdriven marknadsföring	TSEK	11,149	35,199
Bidrag från spel	TSEK	31,131	21,231
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Plattformsavgifter		17%	25%
Avkastningsdriven marknadsföring		22%	47%
Bidrag från spel		61%	28%
EBITDA	TSEK	5,417	4,919
Justerat EBITDA (not 3)	TSEK	5,417	4,919
DAU	Miljoner	2.9	1.8
MAU	Miljoner	9.7	8.0
MUP	Tusental	129	201
ARPPDAU	US \$ cent	2.3	5.2



MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det två helägda dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 19 anställda. FEO Media AB, med säte i Stockholm, har 15 anställda och driver spelet Quizkampen.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernredovisningen för MAG Interactive AB-koncernen ("MAG Interactive") har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU samt RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt Årsredovisningslagen. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering, årsredovisningslagen, och RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner. Moderbolagets redovisning är upprättad enligt Årsredovisningslagen och Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för Juridiska personer. Tillämpningen av RFR 2 innebär att moderbolaget i delårsrapporten för den juridiska personen tillämpar samtliga av EU antagna IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen, tryggandelagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. För en utförligare beskrivning av de redovisningsprinciper som tillämpas för koncernen och moderbolaget i denna delårsrapport, se not 2 för koncernen respektive not 2 för moderbolaget i årsredovisningen för 2015/2016.

NYA STANDARDER SOM ÄNNU INTE TRÄTT I KRAFT

IFRS 15 "Revenue from contracts with customers" träder i kraft den 1 januari 2018. För koncernen innebär detta tillämpning det finansiella året som börjar 1 september 2018. Förtida tillämpning är tillåten. Koncernen utvärderat effekten av IFRS 15 under det tredje kvartalet. Den initiala analysen visar att IFRS 15 kommer ha en begränsad effekt på MAG koncernen. Framtida spel och nya typer av items som säljs i spelen kan komma att ändra på det.

IFRS 9, "Finansiella instrument" träder i kraft 1 januari 2018, för koncernen innebär detta det finansiella år som börjar 1 september 2018. Arbetet med att analysera effekterna av implementeringen av IFRS 9 har slutförts och kommer inte ha någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter.

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 2015/16, not 3, för en mer detaljerad analys av risker, samt det prospekt som bolaget publicerade i samband med noteringen på NASDAQ First North i december 2017. Prospektet finns tillgängligt på bolagets webbplats.

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. Nettoomsättning justerat för valutaeffekter presenteras i rapporten och beräknas baserat på de femton största valutorna, representerande 99% av försäljningen.

CERTIFIED ADVISER

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

MEDARBETARE

Under perioden var snitt antal anställda 74, jämfört med 51 samma period föregående år.

REVISORS GRANSKNING

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

KONTAKT

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

Eller kontakta

Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se eller,

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

MAG INTERACTIVE AB [PUBL]

Drottninggatan 95A

113 60 Stockholm

Sverige

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport september-augusti 2017/2018 och bokslutskommuniké

17:e oktober 2018

Delårsrapport september-november 2018/2019

23:e januari 2019

TWITCH CAST

Den 4:e juli kl 10:00 CET håller VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander ett Twitch-cast för att presentera delårsrapporten. Länk till Twitch feed www.twitch.com/maginteractive
Mer information finns på maginteractive.se/investor-relations

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 4 juli 2018*

WALTER MASALIN
Styrelsens ordförande

DANIEL HASSELBERG
VD, styrelseledamot

JOHAN PERSSON
Styrelseledamot

KAJ NYGREN
Styrelseledamot

TEEMU HUUHTANEN
Styrelseledamot

MICHAEL HJORTH
Styrelseledamot

KONCERNENS RESULTATRÄKNING

2017/18

Belopp i TSEK	Not	Mar-May 17/18	Mar-May 16/17	Sep-May 17/18	Sep-May 16/17	FY 16/17
Rörelsens intäkter						
Nettoomsättning	1	51,202	75,139	163,130	202,490	260,405
Aktiverat arbete för egen räkning		5,544	5,218	15,793	16,561	20,205
Övriga intäkter		909	819	1,715	1,702	2,759
Summa rörelsens intäkter		57,655	81,176	180,637	220,752	283,370
Rörelsens kostnader						
Försäljningskostnader	2	-16,108	-22,826	-47,637	-60,444	-78,950
Avkastningsdriven marknadsföring		-11,149	-35,199	-48,618	-86,731	-111,146
Övriga externa rörelsekostnader	5, 6	-7,145	-6,095	-68,448	-18,023	-23,740
Kostnader personal	5	-17,835	-12,136	-55,481	-32,877	-42,437
Summa Rörelsens kostnader		-52,238	-76,257	-220,184	-198,074	-256,272
EBITDA		5,417	4,919	-39,547	22,678	27,097
Av och nedskrivningar		-5,927	-7,822	-18,353	-17,772	-23,016
Rörelseresultat		-510	-2,903	-57,900	4,905	4,082
Finansiella intäkter och kostnader						
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga		84	135	407	249	81
Övr ränteintäkter och liknande		1,887	-197	1,977	-201	45
Övr räntekostnader och liknande		-46	5	-977	-2	-657
Summa finansiella intäkter och kostnader		1,926	-57	1,407	46	-530
Resultat efter finansiella poster		1,415	-2,960	-56,493	4,951	3,552
Skatter		-794	-231	-3,852	-2,730	-2,979
Periodens resultat		622	-3,191	-60,344	2,222	573
Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)		0.02	-0.17	-2.51	0.12	0.03
Periodens resultat per aktie fullt utspädd (baserat på snitt)		0.02	-0.17	-2.47	0.12	0.03
Valutakurseffekter		248	-95	1,770	-332	-1,380
Summa totalresultat för perioden		870	-3,287	-58,575	1,890	-807
Snitt antal aktier under perioden		26,321,393	19,250,000	24,018,095	19,250,000	19,250,000
Snitt antal aktier under perioden fullt utspädd		26,790,639	19,250,000	24,447,678	19,250,000	19,318,534
Antal aktier vid periodens slut		26,321,393	19,250,000	24,806,242	19,250,000	19,250,000
Antal aktier vid periodens slut fullt utspädd		26,790,639	19,250,000	25,275,488	19,250,000	19,574,871

KONCERNENS BALANSRÄKNING - TILLGÅNGAR

2017/18

Belopp i TSEK	Not	31/5 2018	31/5 2017	31/8 2017
TILLGÅNGAR				
Goodwill		69,567	8,662	7,976
Övriga immateriella tillgångar		66,645	32,394	30,976
Summa immateriella tillgångar		136,212	41,056	38,952
Inventarier, verktyg och installationer		3,041	2,347	2,699
Summa materiella anläggningstillgångar		3,041	2,347	2,699
Andra långfristiga fordringar		4,294	1,841	1,836
Uppskjuten skattefordran		1,379	1,609	1,263
Summa finansiella anläggningstillgångar		5,673	3,450	3,099
Summa anläggningstillgångar		144,926	46,853	44,750
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar		13,448	17,538	13,604
Aktuella skattefordringar		725	3,692	1,295
Övriga kortfristiga fordringar		5,368	1,911	1,177
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		18,204	25,440	19,706
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	7	0	18,186	19,018
Likvida medel		242,054	36,065	40,561
Summa kortfristiga fordringar		279,798	102,831	95,361
SUMMA TILLGÅNGAR		424,724	149,684	140,111

KONCERNENS BALANSRÄKNING - SKULDER OCH EGET KAPITAL

2017/18

Belopp i TSEK	Not	31/5 2018	31/5 2017	31/8 2017
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		684	50	50
Reserver		-2,064	-2,797	-3,840
Periodens resultat		-64,559	2,222	0
Balanserad vinst inklusive årets totalresultat		409,411	100,906	102,697
Summa eget kapital		343,472	100,380	98,907
Uppskjutna skatteskulder		19,414	14,724	14,652
Övriga långfristiga skulder		35,000	0	0
Summa långfristiga skulder		54,414	14,724	14,652
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder		10,836	14,744	13,265
Aktuell skatteskuld		-3,990	0	0
Övriga kortfristiga skulder		3,982	3,056	2,332
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	5	16,009	16,781	10,955
Summa kortfristiga skulder		26,838	34,580	26,552
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		424,724	149,684	140,111

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

2017/18

Belopp i TSEK	Mar-May 17/18	Mar-May 16/17	Sep-May 17/18	Sep-May 16/17	FY 16/17
Kassaflöde från den löpande verksamheten					
Resultat före finansiella poster	-510	-2,903	-26,494	4,905	4,082
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	-592	2468	1,442	1,219	3,504
Erhållen ränta	1972	139	2384	765	127
Erlagd ränta	432	-197	353	-713	-7
Betalda inkomstskatter	-578	1,850	-3,813	-1,948	-1,682
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	724	1357	-26,128	4,228	6,024
Förändring kortfristiga rörelsefordringar	8,249	-3,147	13,340	-15,638	-3,392
Förändring kortfristiga rörelseskulder	-11,062	1,967	285	14,556	6,487
Summa förändring av rörelsekapital	-2,813	-1,180	13,625	-1,082	3,096
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2,089	177	-12,503	3,146	9,119
Kassaflöde från investeringsverksamheten					
Investeringar i materiella tillgångar	603	-150	382	-2,557	-3,104
Investeringar i immateriella tillgångar	0	0	0	0	0
Förvärv av dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	0	0	-110,821	0	0
Förändring värdepappersinnehav	13331	-6,000	18,783	-1,498	-3,004
Förändring långfristiga fordringar	0	0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	13,934	-6,150	-91,656	-4,055	-6,107
Kassaflöde från finansieringsverksamheten					
Inlösen av aktier	0	0	0	0	0
Utdelning	0	0	0	-14,919	-14,919
Optioner	0	0	0	0	1,218
Emission	0	0	271,735	0	0
Långfristigt lån	0	0	35,000	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	306,735	-14,919	-13,701
Minskning/ökning likvida medel					
Årets kassaflöde	11,845	-5,972	202,576	-15,828	-10,689
Kursdifferens i likvida medel	-230	0	-1083	-5	-648
Likvida medel vid periodens början	230,430	42,037	40,561	51,898	51,898
Likvida medel vid årets slut	242,053	36,065	242,054	36,065	40,561

KONCERNENS FÖRÄNDRING EGET KAPITAL

2017/18

	Aktiekapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1/3 2018	50	-3,840	102,697	98,907
Periodens resultat			-28,939	-28,939
Resultat hänförligt till emission Delinquent			-31,405	-31,405
Valutakursdifferenser		1,770		1,770
Summa totalresultatet		1,770	-60,344	-58,575
Ökning AK	450		-450	0
Emissionskostnader			-8,284	-8,284
Emission	184		279,835	280,018
Emission Delinquent			31,405	31,405
Utgående balans 31/5 2018	684	-2,071	344,859	343,472

Den totala kostnaden för listningen på NASDAQ Stockholm First North Premier var 15 759 TSEK varav 8 284 MSEK är emissionskostnad i eget kapital och kostnader på 7 475 TSEK är upptagna i resultaträkningen. Se not 3 för effekt på året 2017/18

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

2017/18

Belopp i TSEK	Mar-May 17/18	Mar-May 16/17	Sep-May 17/18	Sep-May 16/17	FY 16/17
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	35,108	75,139	123,614	202,490	260,405
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	0	0
Övriga rörelseintäkter	426	819	1,091	1,702	2,759
Summa rörelsens intäkter	35,533	75,958	124,704	204,191	263,164
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	-11,758	-22,837	-39,876	-60,518	-79,036
Avkastningsdriven marknadsföring	-10,971	-35,199	-47,996	-86,731	-111,146
Övriga externa rörelsekostnader	-6,353	-6,128	-27,739	-18,160	-23,913
Personalkostnader	-14,731	-12,235	-40,846	-33,355	-42,962
Summa Rörelsens kostnader	-43,812	-76,399	-156,457	-198,764	-257,057
EBITDA	-8,279	-441	-31,752	5,427	6,107
Av och nedskrivningar	-1,347	-1,970	-5,073	-5,565	-698
Rörelseresultat	-9,626	-2,411	-36,825	-138	-1,335
Finansiella intäkter och kostnader					
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	334	0	421	517	521
Övr ränteutgifter och liknande	115	-197	191	-201	45
Räntekostnader och liknande poster	-7	5	-56	3	-652
Summa finansiella intäkter och kostnader	442	-192	556	319	-86
Resultat efter finansiella poster	-9,184	-2,603	-36,269	181	-1,421
Skatter	0	168	0	-1,236	-949
Periodens resultat	-9,184	-2,435	-36,269	-1,054	-3,770

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING - TILLGÅNGAR

2017/18

Belopp i TSEK	31/5 2018	31/5 2017	31/8 2017
Intellektuella rättigheter	0	6,182	4,496
Summa immateriella tillgångar	0	6,182	4,496
Inventarier, verktyg och installationer	2,536	2,168	2,551
Summa materiella anläggningstillgångar	2,536	2,168	2,551
Andelar i koncernföretag	150,528	15,797	15,797
Andra långfristiga fordringar	1,782	1,782	1,782
Summa finansiella anläggningstillgångar	152,310	17,580	17,580
Summa anläggningstillgångar	154,846	25,929	24,626
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	8,653	17,538	13,604
Övriga fordringar	879	4,579	1,847
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	13,283	25,425	19,701
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	18,000	19,004
Summa kortfristiga fordringar	22,815	65,542	54,156
SUMMA TILLGÅNGAR	381,284	124,521	116,306

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING - SKULDER OCH EGET KAPITAL

2017/18

Amounts in KSEK	31/5 2018	31/5 2017	31/8 2017
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	684	50	50
Fritt eget kapital			
Årets resultat	0	11,843	-3,770
Periodens resultat	-36,269	-1,054	0
Balanserad vinst	320,951	40,559	53,620
Summa eget kapital	285,366	51,397	49,900
Uppskjutna skatteskulder	40,120	38,720	40,120
Obeskattade reserver	40,120	38,720	40,120
Övriga långfristiga skulder	35,000	0	0
Summa långfristiga skulder	35,000	0	0
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	9,807	14,603	12,992
Skulder till koncernföretag	1,410	1,144	1,210
Övriga skulder	1,136	2,805	2,073
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	8,446	15,851	10,011
Summa kortfristiga skulder	20,799	34,404	26,286
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	381,284	124,521	116,306

Term	Beskrivning
Nettoomsättning	Total spelintäkt från försäljning i spel samt annonsering. För försäljning i spel redovisar MAG hela intäkten och plattformens andel som en avgående kostnadspost (plattformsavgift).
Försäljning i spel	Värdet av köp gjorda i någon av spelapparna på Google Play, Apple App Store och liknande plattformar.
Annonsering	Intäkter från annonser i spelen.
Plattformsavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google Play och Apple App Store.
Bidrag från spelen	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 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 nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents.

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

2017/18

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Belopp i TSEK	Mar-May 17/18	Mar-May 16/17	Sep-May 17/18	Sep-May 16/17	FY 16/17
Försäljning i spel	29,852	62,374	105,725	162,758	210,941
Annonsintäkter	21,103	12,765	56,840	39,731	49,460
Övrigt	247	0	565	0	4
Totalt	51,202	75,139	163,130	202,489	260,405

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Avgifter till plattform	-8,950	-18,709	-31,713	-48,783	-63,283
Serverkostnader	-5,867	-2,466	-11,849	-7,189	-9,564
Övriga försäljningskostnader	-1,292	-1,651	-4,074	-4,472	-6,104
Totalt försäljningskostnader	-16,108	-22,826	-47,637	-60,444	-78,950

NOT 3: JUSTERAT EBITDA OCH RESULTAT FÖRE SKATT

EBITDA	5,417	4,919	-39,547	22,678	27,097
Kostnader relaterade till förvärv av MAG Games Ltd (not 6)	0	0	31,405	0	0
Noteringskostnader	0	172	7,239	204	236
Förvärvskostnader	0	0	976	0	0
Omstruktureringskostnader	0	0	9,406	0	0
Justerad EBITDA	5,417	5,091	9,479	22,882	27,333
Resultat före skatt	1,415	-2,960	-56,493	4,951	3,552
Kostnad för förvärv (not 6)	0	0	31,405	0	0
Noteringskostnader	0	172	7,239	204	0
Förvärvskostnader	0	0	976	0	0
Omstruktureringskostnader	0	0	9,406	0	0
Justerat resultat före skatt	1,415	-2,788	-7,467	5,155	3,552

NOT 4: FÖRVÄRV AV FEO MEDIA AB

Den 7 november förvärvades 100% av aktierna i FEO Media AB och bolaget sedan kvartalet ett helägt dotterbolag i koncernen. FEO Media AB står bakom det i triviakategorin mycket framgångsrika spelet Quizkampen. Quizkampen publiceras på Google Play och Apple App Store och har sin största publik i Tyskland, där spelet går under namnet Quizduell.

Förvärvet gjordes kontant med betalning om 85 MSEK den 7 november och en tilläggsköpeskilling som preliminärt värderas till 33 755 TSEK har betalats i februari 2018. Tilläggsköpeskillingen är preliminär och fastställs med en sk closing balance sheet. En sista betalning om 15,000 TSEK sker under 2018, dessa medel ligger i escrow och är inte inräknade i koncernens balansräkning.

En preliminär förvärvsanalys presenteras nedan. Förvärvspriset såväl som verkliga värden är preliminära och kan komma att justeras vid fortsatt analys av de förvärvade nettotillgångarna.

Belopp i TSEK	Preliminär förvärvsanalys
Köpesskilling per 7 november 2017	
Likvida medel	133,755
Summa köpesskilling	133,755
Redovisade belopp på identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder	
Aktiekapital	50
Resultat hänförligt upp till förvärv	23,460
Förvärvat eget kapital	12,154
Immateriella tillgångar	37,600
Summa	73,264
Goodwill	60,491

FEO Medias bidrag till koncernens nettoomsättning var 40 610 TSEK och bidraget till EBITDA var 8 402 TSEK för perioden från förvärvsdatum. Om FEO Media skulle ha varit konsoliderat från 1a september 2017 så skulle bidraget till nettoomsättningen ha uppgått till 49 955 TSEK och bidraget till EBITDA ha uppgått till 10 763 TSEK. Transaktionskostnader om 976 TSEK belastar i tillägg koncernens resultat under perioden. Goodwill motsvarande 60,491 TSEK som uppkom i samband med affären underbyggs av faktorer som är hänförliga de synergier som väntas uppkomma.

NOT 5: OMSTRUKTURERINGSKOSTNADER

Belopp i TSEK	Mar-May 17/18	Mar-May 16/17	Sep-May 17/18	Sep-May 16/17	FY 16/17
Lokalkostnader	0	0	-5,659	0	0
Personalkostnader	0	0	-3,747	0	0
Total omstruktureringskostnader	0	0	-9,406	0	0

Den delen av omstruktureringskostnaderna som avser personalkostnader är hänförliga till löner som till största del betalas ut under det tredje kvartalet, mars till maj 2018. Den del som avser lokalkostnader avser hyror fram till juni 2019.

NOT 6: ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

Belopp i TSEK	Mar-May 17/18	Mar-May 16/17	Sep-May 17/18	Sep-May 16/17	FY 16/17
Kostnader relaterade till förvärv av MAG Games Ltd	0	0	-31,405	0	0
Kostnader hänförliga till IPO	0	-172	-7,239	-204	-236
Kostnader hänförliga till förvärv FEO Media AB	0	0	-976	0	0
Omstruktureringskostnader FEO Media AB	0	0	-5,659	0	0
Övriga externa kostnader	-7,145	-5,923	-23,169	-17,819	-23,504
Totalt övriga externa kostnader	-7,145	-6,095	-68,448	-18,023	-23,740

NOT 7: VÄRDERING VERKLIGT VÄRDE

Tabellen nedan visar finansiella instrument värderade till verkligt värde, utifrån hur klassificeringen i verkligt värdehierarkin gjorts. De olika nivåerna definieras enligt följande:

- Noterade priser (ojusterade) på aktiva marknader för identiska tillgångar eller skulder (nivå 1)
- Andra observerbara data för tillgången eller skulden än noterade priser inkluderade i nivå 1, antingen direkt (dvs. som prisnoteringar) eller indirekt (dvs. härledda från prisnoteringar) (nivå 2).
- Data för tillgången eller skulden som inte baseras på observerbara marknadsdata (dvs. ej observerbara data) (nivå 3)

Följande tabell visar koncernens finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde per respektive balansdag:

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen	31/5 2018	31/5 2017	31/8 2017
Andra kortfristiga värdepapper (nivå 1) TSEK	0	18,186	19,018
Summa tillgångar	0	18,186	19,018

NOT 8: TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Som slutbetalning för köpet av Delinquent Interactive Ltd i juni 2015 så utgavs 714 175 aktier under november. Emissionen gjordes till kvotvärde och resultateffekten av detta redovisas i resultaträkning. En av de forna ägarna av MAG Games Ltd, David Amor, är nu medlem i ledningsgruppen i MAG Interactive

	Emission	SEK
Emmitterade aktier	714,175	
Kvotvärde	0.025974	18,550
Marknadsvärde	44	31,423,700
Överkursfond	18.55	
Ej registrerat aktiekapital	18,550	
Resultateffekt	31,405,131.45	SEK

GOOD TIMES