

G5 Entertainment AB

Delårs- rapport

JANUARI – MARS 2021



DELÅRSRAPPORT JANUARI – MARS 2021

Januari – Mars

- Intäkter för perioden var 326,6 (312,0) MSEK, en ökning med 5 procent jämfört med samma period 2019. Mätt i USD var tillväxten 22 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 59 (57) procent då en större andel av intäkterna kommer från egna spel.
- Rörelseresultatet för perioden var 59,9 (38,8) MSEK.
- Resultat efter skatt uppgick till 53,8 (33,5) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 6,26 (3,72) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 25,1 (30,1) MSEK, negativt påverkat av återköp av egna aktier om -34,1 (0,0) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 7,0 miljoner, en ökning med 11 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, en ökning med 9 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 205,6 tusen, en minskning med 4 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 63,5 USD, en ökning med 25 procent jämfört med samma period föregående år. Sammantaget återspeglar dessa rörelser förändringar i portföljens sammansättning jämfört med för ett år sedan där Match-3-spel tagit en större andel av intäkterna i kombination med effektivare förvärv av användare.

Finansiella nyckeltal

KSEK	Jan-mar 2021	Jan-mar 2020	Föränd- ring %	Apr-mar 20/21	2020	Föränd- ring %
Intäkter	326 572	311 956	5%	1 370 664	1 356 048	1%
Avgift till distributörer ¹	-95 119	-92 794	3%	-398 200	-395 875	1%
Royalties till externa utvecklare ²	-39 697	-42 486	-7%	-171 064	-173 853	-2%
Bruttoresultat	191 757	176 676	9%	801 400	786 320	2%
Bruttomarginal	59%	57%		58%	58%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-75 531	-69 471	9%	-309 218	-303 157	2%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	116 225	107 205	8%	492 183	483 163	2%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	36%	34%		36%	36%	
Kostnader för användarförvärv ³	-56 329	-68 433	-18%	-281 515	-293 619	-4%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-17%	-22%		-21%	-22%	
Rörelseresultat	59 896	38 772	54%	210 668	189 544	11%
Rörelsemarginal %	18,3%	12,4%		15,4%	14,0%	
Resultat per aktie före utspädning	6,26	3,72	69%	21,47	19,11	12%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	62 164	33 062		169 192	140 090	
Likvida medel	214 732	185 746		131 289	188 411	

1 Avgift till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore etc.) avser kostnader för distribution av spelen. Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen.

2 Royalties till externa utvecklare är kostnader för spel där det finns ett kontraktsmässigt förhållande att royalty ska utgå.

3 Kostnader för användarförvärv är en marknadsföringskostnad för att rekrytera nya användare. Kostnaderna är helt rörliga och spenderas på kampanjer som är inriktade på att anskaffa lojala spelare. Kampanjerna kan avslutas med mycket kort varsel.

VD HAR ORDET

Fortsatt tillväxt och rekordmarginaler – återigen

Den intäkstillväxt som vi kunnat notera under de senaste kvartalen höll i sig även in i årets första kvartal. Tack vare framgången för vår egen spelportfölj, särskilt den nya generationen spel, och vår effektiva kostnadskontroll, nådde G5:s EBIT-marginal återigen en rekordnivå.

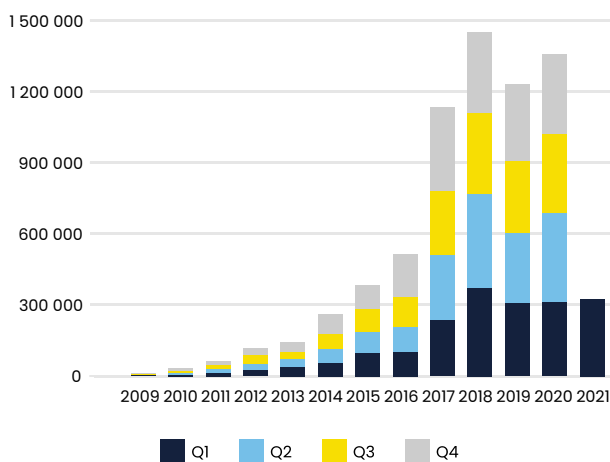
Som vi kunde berätta redan i februari började året starkt för oss. Vi fortsatte att möta ett stort intresse från spelare under kvartalet, även i länder med intensiva vaccinationskampanjer och där samhället nu gradvis öppnas upp. Det växande intresset speglar den grundläggande dragningskraften hos mobilspelet som populär sysselsättning, något som har drivit branschtillväxten ända sedan de först lanserades.

Vi rapporterar i svenska kronor, detta trots att nästan all vår försäljning äger rum utanför Sverige (USA: 60 procent, EU: 22 procent, Japan: 8 procent). Nästan alla våra kostnader

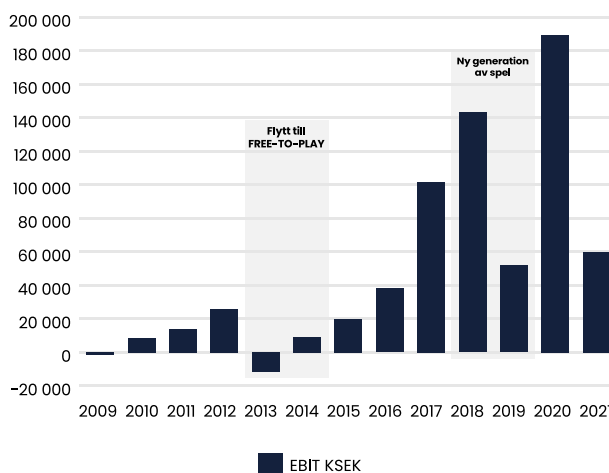
uppstår också i andra valutor än den svenska kronan. Det är därför viktigt att ta hänsyn till växelkursförändringar för kronan när vi tittar på dynamiken i vår tillväxt. Räknat i amerikanska dollar nådde vi 22 procents tillväxt under första kvartalet, jämfört med motsvarande kvartal föregående år. Det är den verkliga tillväxtdynamiken i vår verksamhet och det

i amerikanska dollar nådde vi 22 procents tillväxt under första kvartalet

Omsättning KSEK



Rörelseresultat KSEK



är tillväxten som, tack vare den inbyggda hävstången i vår verksamhet, driver på vår bruttomarginal och ger oss en ökad EBIT-marginal. Vi noterade en rekordhög EBIT-marginal på 18 procent under första kvartalet, ett rekordresultat på 59,9 miljoner kronor och en vinst per aktie på 6,26 kronor.

Trots att vi levererade en större intäktsökning än året innan, investerade vi 18 procent mindre i användarförvärv. Den betydande minskningen i utgifterna för användarförvärv understryker den effektivitet vi har uppnått under det senaste året genom att stärka våra UA-team och bygga upp M.A.R.S, vår verktygslåda för användarförvärv. Den fortsatta tillväxten i antal spelare och för intäktsgenereringen i våra spel, bekräftar våra möjligheter att även framgent kombinera högre marginaler och tillväxt.

Det är viktigt att tala om några av de mätetal som driver vår verksamhet. Våra MUP (månatliga unika betalare) har minskat något med 4% jämfört med året innan, medan vårt mått på intäktsgenerering MAGRPPU (månatlig genomsnittlig bruttointäkt per betalande användare) har visat en stark tillväxt på 25% jämfört med för ett år sedan. Denna utveckling återspeglar förändringar i portföljens sammansättning jämfört med för ett år sedan, en högre intäktsandel genereras av Match-3-spel som är mer intäktsgenererande spel, samt de förbättringar vi har gjort i kanaliseringen av marknadsföring till bättre territorier och kanaler för att hitta högre betalande användare. Den ökningen, kombinerat med minskade utgifter för användarförvärv, visar att våra spel förbättras och att både vårt korsförsäljningssystem och vårt rekommendationssystem inom spelportföljen fungerar. Vi får fler lojala spelare, som är

villiga att betala mer, samtidigt som vi spenderar mindre. För att uttrycka det enkelt; vår strategi fungerar som avsett.

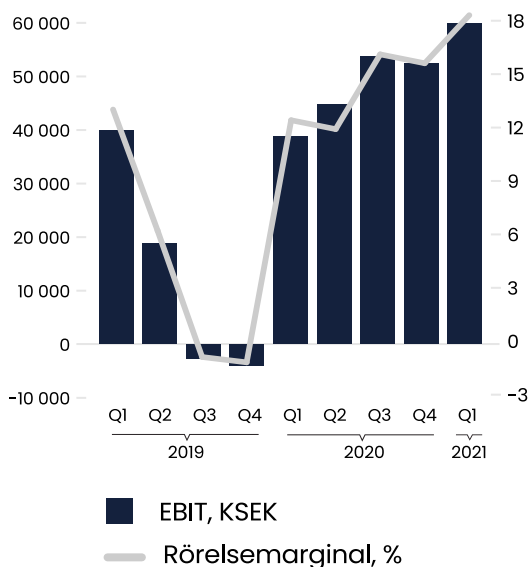
Under första kvartalet noterade vi goda resultat från spelen i vår portfölj. Sherlock, som släpptes globalt för bara sex månader sedan, fortsatte sin tillväxt och svarade för sju procent av våra intäkter under april. Sherlock är nu vårt tredje största spel på en månatlig bas, endast efter våra toppspel Hidden City and Jewels of Rome.

Hidden City presterade bra och fortsatte att utvecklas, detta tack vare en ökning av antalet spelare under de senaste sex månaderna. Spelet släpptes ursprungligen 2014 och svarar fortfarande för den största enskilda intäkten av spelen i vår portfölj.

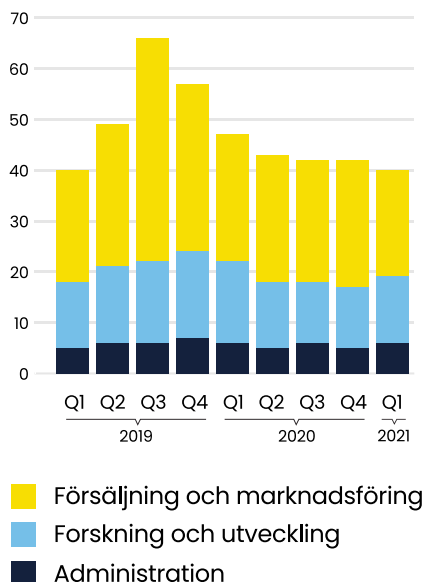
Även andra spel i vår portfölj, både nya och äldre sådana, redovisade också en bra utveckling. Våra egenutvecklade spel växte med 68 procent räknat i dollar, jämfört med samma period föregående år, och med tre procent räknat i samma valuta kvartal från kvartal. Den nya generationen spel, de spel som släppts sedan mitten av 2019, växte med 197 procent i dollar jämfört med samma period föregående år och med åtta procent kvartal till kvartal. Den nya generationen spel svarade för 43 procent av intäkterna under kvartalet och står nu för den största delen av våra intäkter. Våra egenutvecklade spel genererade 63 procent av intäkterna, jämfört med 45 procent för ett år sedan.

Utvecklingen av våra nya spel fortsätter och vi planerar att släppa sex nya spel under 2021. Vårt mål är att upprätthålla en spelportfölj med ett regelbundet inflöde av nya högkvalitativa spel.

Rörelseresultat (KSEK) | rörelsemarginal (%)



Rörelsekostnader i % av omsättningen



Jag vill också ta upp våra nya initiativ som nu börjar ta fart. Annonsintäkterna, tillsammans med intäkterna från vår G5 Store, nådde för första gången en procent av nettoförsäljningen. G5 Store, som vi startade för några månader sedan, är den plats där vi, direkt på vår webb, gör våra spel tillgängliga för spelarna. De flesta av våra spel har redan direkt spelbara webbversioner och nedladdningsbara Windowsversioner tillgängliga i G5 Store. Vi ser ett starkt intresse från dem som besöker webbplatsen, intäkterna är fortfarande små, men växer gradvis.

Eftersom vi inte betalar några butiksavgifter till G5 Store, utan bara en mindre summa för betalningshanteringen, bidrar den till vårt resultat och lyfter vår rörelsemarginal. Tack vare den varumärkeslojalitet som vi ser hos våra spelare, tror vi att G5 Store har en stor potential, särskilt inom det i stort sett outnyttjade ekosystemet för webbannonsering. Vi kommer snart att göra G5 Store tillgängligt för Mac och därefter för Androids operativsystem. G5 Store bör fortsätta växa för att vid slutet av året i än högre grad bidra till koncernens intäkter.

Ytterligare en händelse som har stor inverkan på G5 är nyheten från 29 april att Microsoft kommer sänka sina butiksavgifter, från nuvarande 30 procent, till endast tolv procent från första augusti 2021. Vi förväntar oss att detta kommer ha en starkt positiv effekt på vår bruttomarginal samt på vår rörelsemarginal med ett antal procentenheter och därigenom på resultatet för andra halvåret, då vi får stora intäkter från Windows Store. Under april hade vi 17 spel bland de 90 största spelen sett till intäkter på Windows Store i USA, mer än någon annan utvecklare med Hidden City på tredje plats, direkt efter Roblox och Minecraft. Detta gör oss till en av de största mottagarna, om inte den största, av denna förändring i branschen. Microsofts policyändring, förutom de ändringar som Apple och Google tidigare gjort i sina avgiftsstrukturer,

I april hade vi 17 av 90 spel på Microsofts amerikanska topplista

något som inte påverkade G5:s situation utan bara de minsta utvecklarna, bekräftar våra förväntningar att butiksavgifterna tack vare marknadskrafterna på lång sikt gradvis kommer att

gå ner till mer rimliga nivåer. Vi applåderar Microsofts djärva initiativ och det ökade tryck som det skapar på ekosystemet. Utvecklingen har släpat efter och förändringarna kommer att gynna alla aktörer i branschen, inklusive plattformslieferantörerna.

G5 hade ett fortsatt starkt kassaflöde under kvartalet och utnyttjade en del av detta för att göra återköp av aktier till ett

sammanlagt värde av 34 miljoner kronor, vilket minskade antalet aktier på marknaden med ytterligare en procent. Vi undersöker fortfarande aktivt förvärvsmöjligheter som kan ge oss synergier och strategiska fördelar. Samtidigt fortsätter vi att avsätta kapital till utvecklingen av nya spel och för användarförvärv - investeringar som i grunden driver den organiska tillväxten i vår verksamhet.

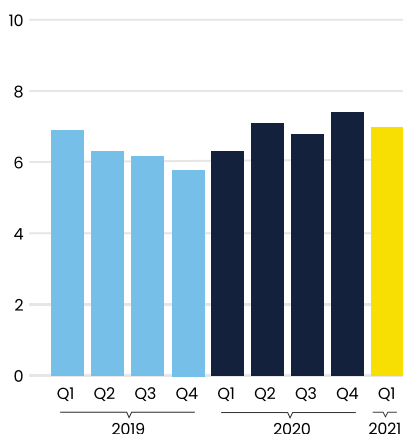
I år firar vi två milstolpar för G5 Entertainment. Det är 20 år sedan bolaget startades 2001 och 15 år sedan börsnoteringen i Stockholm 2006. Det har varit en fantastisk resa. Vi har under de två senaste årtiondena gått från fem personer på ett kontor i ett land, till 750 personer och sju kontor i fem länder. Jag har verkligen uppskattat G5:s 20 första år. Jag är stolt över vad vi har uppnått och fascinerad av de många möjligheter som fortfarande ligger framför oss. Jag är glad över att få se bolaget, som nu är i sin hittills bästa form, nå dessa milstolpar. Framtiden ser ljus ut och jag ser fram emot att fortsätta resan, tillsammans med vårt fantastiska internationella team.

Tack för att du följer oss på G5.

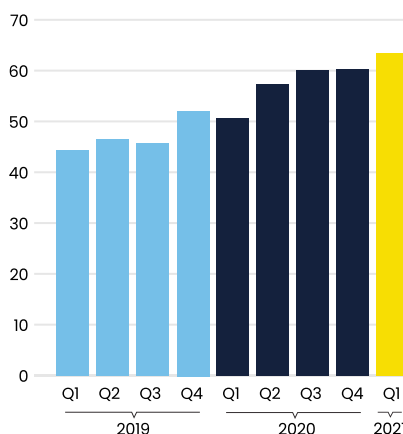
San Francisco, 5 maj 2021

Vlad Suglobov, VD och grundare

MAU, mn



MAGRPPU, USD



Januari–Mars

Intäkter och bruttoresultat

Koncernens intäkter uppgick till 326,6 (312,0) MSEK. Om-sättningen ökade med 5 procent jämfört med samma period 2020.

Direkta kostnader minskade marginellt till 134,8 (135,3) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distri-butörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 7 procent jämfört med samma period 2020.

Koncernens bruttomarginal var 59 (57) procent. Brutto-resultat för kvartalet ökade med 9 procent jämfört med fjärde kvartalet 2020 och uppgick till 191,8 (176,7) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perio-den till 43,0 (49,4) MSEK. Minskningen av kostnaderna för forskning och utveckling drivs främst av en ökning av andelen aktiverbara kostnader och en fortsatt svag rubel och hryvnia, dessa har motverkat en ökning relaterat till den större perso-nalstyrkan.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 67,8 (79,4) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 56,3 (68,4) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 17 procent jämfört med 22 procent under samma period 2020. Kostna-

der för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 11,5 (11,0) MSEK, jämfört med samma kvartal 2020.

Administrationskostnaderna uppgick till 19,6 (19,1) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till -1,3 (10,4) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,3 (-0,4) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -1,6 (10,0) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har minskat på grund av den försvagade USD och uppgick till 32,1 (32,4) MSEK. Investeringar i im-materiella tillgångar uppgick samtidigt till 35,0 (30,9) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar (-0,4 MSEK). Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföl-jen uppgick till 7,9 (2,8) MSEK.

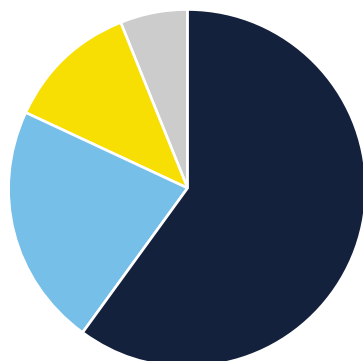
Rörelseresultatet uppgick till 59,9 (38,8) MSEK, motsva-rande en rörelsemarginal om 18,3 (12,4).

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,8 (-5,2) MSEK.

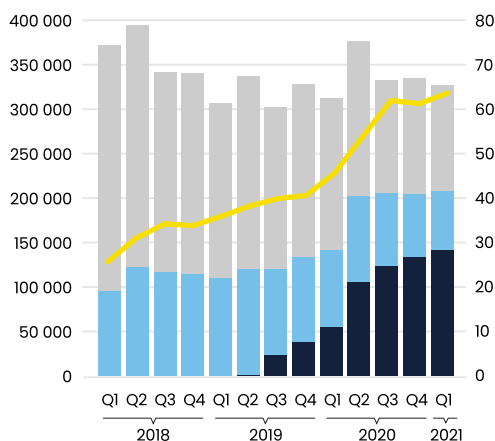
Resultat efter skatt uppgick till 53,8 (33,5) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 6,26 (3,72) kronor.

Geografisk fördelning av intäkter första kvartalet 2021



- Nordamerika 60%
- Europa 22%
- Asien 12 %
- Övriga regioner 6%

Egna /licensierade spel | andel egna spel



- G5 spel nya, KSEK
- G5 spel gamla, KSEK
- Licensierade spel, KSEK
- Egna spel, %

Operationella mätetal

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 11 procent jämfört med samma kvartal 2020. DAU (Daily Active Users) ökade med 9 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) ökade med 1 procent. Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) minskade med -4 procent jämfört med samma kvartal 2019. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 25 procent mot föregående år.

F2P	Q1 '21	Q1 '20	Change
Genomsnittlig MAU (miljoner)	7,0	6,3	11%
Genomsnittlig MUP (tusen)	205,6	213,3	-4%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	5,2	5,1	1%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	63,5	50,7	25%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,8	1,7	9%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Lanseringar under kvartalet

Företaget lanserade Empire Blast under kvartalet.

Kassaflöde

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 90,6 MSEK (70,4). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med -1,1 MSEK (0,7). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 10,6 MSEK (-5,9). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -35,0 MSEK (-30,9).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 62,2 MSEK (33,1). Finansieringsverksamheten påverkades av återköp -34,1 MSEK (0,0) och IFRS bokningar relaterade till uthyrning av lokaler -2,9 MSEK (-3,0). Periodens kassaflöde uppgick till 25,1 MSEK (30,1).

Likvida medel per 31 mars 2021 uppgick till 214,7 (185,7) MSEK.

Finansiell ställning

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen i syfte att maximera potential och minska risk. Vissa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, medan andra spel lyckas mindre bra. Balanserade utvecklingsutgifter för mindre framgångsrika spel måste skrivas ned. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 226,3 (231,6) MSEK. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	30 mar 2021	30 mar 2020
Lanserade spel	212,8	171,7
Ej lanserade spel	13,5	59,9
Balanserat värde av spelportfölj	226,3	231,6

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar (-0,4).

Eget kapital för koncernen uppgick till 472,5 (429,5) MSEK, vilket motsvarar 55,0 (47,6) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 67 (68) procent.

Likvida medel uppgick till 214,7 (185,7) MSEK.

Under kvartalet betalade företaget tillbaka den kortfristiga lånefacilitet som upptogs under det andra kvartalet. Övriga långfristiga och kortfristiga skulder i balansräkningen är relaterade till redovisning av leasingkontrakt i enlighet med IFRS16.

Moderbolaget

Moderbolagets intäkter ökade i linje med koncernens. Moderbolaget är motpart till de applikationsbutiker som står för den absolut största delen av intäkterna i koncernen. Kostnaderna består primärt av betalningar till ett av dotterbolagen på Malta som äger de immateriella rättigheterna till spelen i portföljen. Över tid ska moderbolaget uppvisa ett positivt nettoresultat men under kortare perioder kan obalanser uppstå.

Moderbolagets finansiella ställning är mycket god och i linje med koncernens.

Övriga upplysningar

Styrelsens Föreslagna Utdelning

G5 Entertainment är verksamt på en marknad som växer snabbt och för att dra nytta av denna tillväxt är bolagets fokus att fortsätta återinvestera huvuddelen av vinsterna i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Med det i beaktande avser styrelsen att föreslå en utdelning om 6,25 kr per aktie (2,5) för räkenskapsåret 2020, vilket motsvarar cirka 33 (50) procent av årets resultat

Framtidsutsikter

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

Riskbedömning

G5 Entertainment är, liksom alla företag, exponerat för olika slag av risker i sin verksamhet. Bland dessa kan nämnas risker relaterade till beroende av vissa strategiska partners, förseningar i lanseringen av nya spel, valutakursförändringar, tekniska förändringar, beroende av nyckelpersoner, samt skatterisker och politiska risker relaterade till den multinationella karaktären av koncernens verksamhet. Riskhantering är en integrerad del av G5 Entertainments ledning.

Transaktioner med närstående

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2020.

Kommande rapportdatum

Årsstämma 2021	15 juni, 2021
Delårsrapport jan-jun 2021	11 aug, 2021
Delårsrapport jan-sep 2021	5 nov, 2021

Telekonferens

Den 11 maj 2021 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal. För information gällande telefonnummer etc. besök:

<http://www.g5e.com/corporate/calendar>

Framåtblickande uttalanden

Denna rapport kan innehålla uttalanden om bland annat G5 Entertainments finansiella ställning och resultat samt uttalanden om marknadsmässiga villkor som kan vara framåtblickande. G5 Entertainment bedömer att förväntningarna som framgår av sådan framtidsinriktad information baseras på rimliga antaganden. Men framtidsinriktade uttalanden innefattar risker och osäkerheter och faktiska resultat kan skilja sig väsentligt från de uttalanden som uttrycks. Framåtriktade uttalanden avser endast det datum de görs och, utöver vad som krävs enligt tillämplig lag, åtar sig G5 Entertainment ingen skyldighet att uppdatera något av dem i ljuset av ny information eller framtida händelser.

Kontaktuppgifter

Vlad Suglov, VD	investor@g5e.com
Stefan Wikstrand, Finanschef	+46 76 0011115

Styrelsens försäkran

Styrelsen försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av moderbolagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm, 5 maj 2021

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Marcus Segal
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD, Styrelseledamot

Observera:

Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 5 maj 2021 klockan 07.30. Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer. Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

Resultaträkning – Koncern

KSEK	Jan-mar 2021	Jan-mar 2020	Apr-mar 20/21	2020
Intäkter	326 572	311 956	1 370 664	1 356 048
Direkta kostnader	-134 815	-135 280	-569 263	-569 728
Bruttoresultat	191 757	176 676	801 400	786 320
Forskning & utveckling	-43 000	-49 372	-172 493	-178 866
Försäljning & marknadsföring	-67 787	-79 422	-327 334	-338 970
Administration	-19 557	-19 083	-75 199	-74 724
Övriga rörelseintäkter	-1 251	10 371	12 304	23 925
Övriga rörelsekostnader	-266	-398	-28 010	-28 142
Rörelseresultat	59 896	38 772	210 668	189 544
Finansiella intäkter	21	187	114	280
Finansiella kostnader	-344	-283	-1 066	-1 005
Resultat efter finansiella poster	59 573	38 677	209 715	188 819
Inkomstskatt (Not 3)	-5 802	-5 159	-22 195	-21 552
RESULTAT EFTER SKATT	53 771	33 518	187 520	167 267
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	53 771	33 518	187 520	167 267
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 585	9 021	8 735	8 751
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 585	9 021	8 735	8 751
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	6,26	3,72	21,47	19,11
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	6,26	3,72	21,47	19,11

Rapport över totalresultat – Koncern

KSEK	Jan-mar 2021	Jan-mar 2020	Apr-mar 20/21	2020
Periodens resultat	53 771	33 518	187 520	167 267
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens	-13 248	10 869	-13 248	22 139
Summa övrigt totalresultat	-13 248	10 869	-13 248	22 139
Summa totalresultat	40 523	44 387	174 272	189 406
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	40 523	44 387	174 272	189 406

Balansräkning – Koncern

KSEK	31 mar 2021	31 mar 2020	31 dec 2020
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	226 257	231 606	204 649
Goodwill	-	-	-
	226 257	231 606	204 649
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer ¹	32 215	28 660	15 506
	32 215	28 660	15 506
Uppskjuten skattefordran	74 721	40 973	57 672
Summa anläggningstillgångar	333 193	301 238	277 827
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	0	0	558
Aktuell skattefordran	5 639	1 224	3 799
Övriga fordringar (Not 4,6)	7 669	3 874	7 770
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	143 898	138 224	114 827
Kortfristiga investeringar	1 748	0	0
Likvida medel	214 732	185 746	188 411
Summa omsättningstillgångar	373 686	329 069	315 366
Summa tillgångar	706 879	630 307	593 192
Eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Övrigt tillskjutet kapital	54 184	54 182	54 186
Övriga reserver	-47 361	-28 888	-49 777
Balanserat resultat	472 121	403 273	426 471
Eget kapitalhänförligt till moderbolagets aktieägare	479 872	429 495	431 807
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	668	13	627
Långfristiga skulder	14 866	4 135	1 776
Summa långfristiga skulder	15 534	4 148	2 403
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	4 603	10 473	4 605
Leverantörsskulder	14 207	42 498	12 540
Övriga skulder	16 008	10 004	4 673
Aktuell skatteskuld	99 668	67 220	70 616
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	76 988	66 469	66 548
Summa kortfristiga skulder	211 473	196 664	158 983
Summa eget kapital och skulder	706 879	630 307	593 191

Förändringar i eget kapital – Koncern

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2020-01-01	928	50 615	23 660	310 404	385 607
Årets resultat				33 518	33 518
Övrigt totalresultat			10 869		10 869
Summa totalresultat			10 869	33 518	44 387
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			-499		-499
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital			-499	-	-499
Eget kapital 2020-03-31	928	50 615	34 030	343 922	429 495
Eget kapital 2021-01-01	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807
Årets resultat				53 771	53 771
Övrigt totalresultat			29 462		29 462
Summa totalresultat			29 462	53 771	83 233
Återköp av aktier		-34 313			-34 313
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			-855		-855
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-34 313	-855	-	-35 168
Eget kapital 2021-03-31	928	-49 929	19 300	509 573	479 872

Kassaflöde – Koncern

KSEK	Jan-mar 2021	Jan-mar 2020	Apr-mar 20/21	2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	59 573	38 677	209 715	188 819
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	32 057	32 415	121 539	121 897
	91 630	71 092	331 254	310 716
Betald skatt	-1 064	-683	-13 472	-13 091
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	90 566	70 409	317 782	297 625
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-25 139	-30 648	-9 450	-14 959
Förändring av rörelseskulder	35 784	24 779	-2 572	-13 577
Kassaflöde från den löpande verksamheten	101 211	64 540	305 760	269 089
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-4 011	-547	-5 798	-2 335
Investeringar i immateriella tillgångar	0	0	0	0
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-35 036	-30 931	-130 770	-126 664
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-39 047	-31 478	-136 568	-128 999
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-2 883	-2 989	-9 422	-9 528
Utdelning	0	0	-21 869	-21 869
Emission, C-aktier	0	0	0	
Återköp, C-aktier	-34 139	0	-100 622	-66 483
Premier optionsprogram	0	0	252	252
Återköp av optioner	0	0	0	
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-37 022	-2 989	-131 661	-97 628
Kassaflöde	25 142	30 073	37 531	42 462
Likvida medel vid periodens ingång	188 411	152 268	185 746	152 268
Kassaflöde	25 142	30 073	37 531	42 462
Valutakursdifferenser	1 179	3 405	-8 545	-6 319
Likvida medel vid periodens utgång	214 732	185 746	214 732	188 411

NOT 1

Redovisningsprinciper

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes

i årsredovisningen 2020 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2020.

Delårsrapporten omfattar sidorna 1–16 och sidorna 1–8 utgör således en integrerad del av denna finansiella rapport.

NOT 2

Balanserade utvecklingsutgifter

KSEK	Jan-mar 2021	Jan-mar 2020	Apr-mar 20/21	2020
Vid periodens början	204 649	211 419	231 606	211 419
Investeringar	35 036	30 931	130 769	126 664
Nedskrivning	–	–	–409	–409
Avskrivning	–27 131	–28 084	–104 712	–105 664
Nettoförändring under perioden	7 905	2 847	25 648	20 590
Kursdifferenser	13 704	17 340	–30 997	–27 361
Vid periodens slut	226 257	231 606	226 257	204 649

NOT 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 2,7 (1,0) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med

ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

NOT 4

Ställda säkerheter och eventalförpliktelser

G5 Entertainment har ställda säkerheter uppgående till 3 MSEK. Bolaget har inga eventalförpliktelser.

NOT 5

Verkliga värden

G5 koncernen har inte några finansiella instrument som redovisas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten överensstämmer med verkliga värden.

Resultaträkning – Moderbolag

KSEK	Jan-mar 2021	Jan-mar 2020	Apr-mar 20/21	2020
Intäkter	326 572	311 956	1 370 664	1 356 048
Direkta kostnader	-134 815	-135 280	-569 263	-569 728
Bruttoresultat	191 757	176 676	801 400	786 320
Forskning och utveckling	-43 000	-49 372	-172 493	-178 866
Försäljning och marknadsföring	-67 787	-79 422	-327 334	-338 970
Administration	-19 557	-19 083	-75 199	-74 724
Övriga rörelseintäkter	-1 251	10 371	12 304	23 925
Övriga rörelsekostnader	-266	-398	-28 010	-28 142
Rörelseresultat	59 896	38 772	210 668	189 544
Finansiella intäkter	21	187	114	280
Finansiella kostnader	-344	-283	-1 066	-1 005
Resultat efter finansiella poster	59 573	38 677	209 715	188 819
Inkomstskatt (Not 3)	-5 802	-5 159	-22 195	-21 552
RESULTAT EFTER SKATT	53 771	33 518	187 520	167 267

Rapport över totalresultat – Moderbolag

KSEK	Jan-mar 2021	Jan-mar 2020	Apr-mar 20/21	2020
Periodens resultat	4 972	378	5 337	69 524
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	4 972	378	5 337	69 524

Balansräkning – Moderbolag

KSEK	31 mar 2021	31 mar 2020	31 dec 2018
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	34	36	39
Summa materiella anläggningstillgångar	34	36	39
Finansiella anläggningstillgångar (Not 7)			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Fordringar koncernföretag	0	0	0
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	70	70	70
Omsättningstillgångar (Not 8)			
Kundfordringar	0	0	558
Fordringar hos koncernföretag	1	60 489	1
Skatteordringar	4 113	0	2 559
Övriga fordringar	2 653	1 406	321
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	138 755	133 180	110 468
Kassa och bank	186 912	127 266	171 054
Summa omsättningstillgångar	332 434	322 341	284 960
SUMMA TILLGÅNGAR	332 538	322 447	285 069
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	50 996	50 554	50 996
Balanserat resultat	-945	117 433	29 080
Årets resultat	5 337	14 793	5 337
SUMMA EGET KAPITAL	56 316	183 708	86 341
Kortfristiga skulder			
Kortfristiga skulder	-	-	-
Leverantörsskulder	428	419	617
Skatteskulder	-	1 845	-
Skuld till koncernföretag	258 618	133 756	184 408
Övriga skulder	3 412	282	2 218
Upplupna kostnader	15 512	2 437	11 485
Summa kortfristiga skulder	277 970	138 739	198 727
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	334 285	322 447	285 069

Ordlista

Räkenskaper

Direkta kostnader består av kostnader för att generera intäkter från bolagets spel. Detta inkluderar huvudsakligen avgifter till distributörer samt royalties till externa utvecklare.

Forskning och utveckling utgörs huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för bolagets utvecklare. Det inkluderar också externa tjänster, liksom lokaler och andra indirekta kostnader hänförliga till bolagets forsknings- och utvecklingsarbete. Kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet kostnadsförs. Utvecklingskostnader som är direkt hänförliga till utveckling och test av bolagets spel balanseras som immateriella tillgångar, och skrivs av under en 24-månadersperiod. Dessa avskrivningar ingår i Forskning & utveckling.

Försäljning och marknadsföring består huvudsakligen av kostnader för förvärv av användare. Det inkluderar också löner, bonusar och andra förmåner för personal inom försäljning och marknadsföring, liksom vissa konsultkostnader. Därutöver inkluderar Försäljning och marknadsföring allmän marknadsföring, varumärkesåtgärder, annonser och kostnader för PR.

Administration består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, bokföring, försäkringar samt lokalkostnader och andra indirekta kostnader som inte fördelas på andra funktioner. Därutöver inkluderas alla av- och nedskrivningar som inte är hänförliga till bolagets spel.

Användande av nyckeltal ej definierade i IFRS

G5-koncernens redovisning upprättas enligt IFRS. Se sid 12 för ytterligare information om redovisningsprinciper. I IFRS definieras endast ett fåtal nyckeltal. Från och med det andra kvartalet 2017 har G5s tillämpat ESMAs (European Securities and Markets Authority – Den Europeiska värdepappers och marknadsmyndigheten) nya riktlinjer för alternativa nyckeltal, Alternative Performance Measures). I korthet är ett alternativt nyckeltal ett finansiellt mått över historisk eller framtida resultatutveckling, finansiell ställning eller kassaflöde som inte är definierat eller specificerat i IFRS. För att stödja företagsledningens och andra intressenters analys av koncernens utveckling redovisar G5 vissa nyckeltal som inte definieras i IFRS. Företagsledningen anser att dessa uppgifter underlättar en analys av koncernens utveckling. Dessa tilläggsuppgifter är kompletterande information till IFRS och ersätter ej nyckeltal definierade i IFRS. G5:s definitioner av mått ej definierade i IFRS kan skilja sig från andra företags

definitioner. Samtliga G5 definitioner inkluderas nedan.

Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv består av rapportat rörelseresultat justerat för kostnader för användarförvärv.

Operationella termer

Monthly Active Users (MAU) är det antal spelare som G5:s spel genererat under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU visar den aggregerade publiken i G5:s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Daily Active Users (MAU) är det antal individer som spelat ett av våra spel under en dag. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två DAU. DAU visar den totala publik som spelar G5s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Unique Payers (MUP) är det antal individer som utfört ett köp minst en gång under en månad. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Unique Users (MUU) är det antal unika individer som spelat något av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som en MUU. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) är den genomsnittliga bruttointäkt från en Monthly Unique Payer. MAGRPPU är beräknat genom att dela bruttointäkter under en månad genom antalet Monthly Unique Payers. Detta beräknas månadsvis och det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Om G5 Entertainment

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa Free-to-play spel som är tillgängliga på Apple App Store, Google Play, Microsoft Store, Amazon Appstore etc. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som *Jewels of Rome™*, *Sherlock: Hidden Match-3 cases*, *Hidden City® Mahjong Journey®*, *Homicide Squad®*, *Wordplay: Exercise your brain™* och *Jewels of the Wild West™*. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.