

G5 Entertainment AB

Delårs- rapport Q3 2021

JANUARI – SEPTEMBER 2021



DELÅRSRAPPORT JANUARI – SEPTEMBER 2021

Juli – September 2021

- Intäkter för perioden var 327,6 (332,4) MSEK, en minskning med 1 procent jämfört med samma period 2020. Mätt i USD var tillväxten 1 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 64 (59) procent då en större andel av intäkterna kommer från egna spel tillsammans med lägre lägre avgifter på Microsoft Store som gick från 30 procent till 12 procent från den första augusti.
- Rörelseresultatet för perioden var 56,5 (53,7) MSEK.
- Resultat efter skatt uppgick till 47,5 (48,5) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 5,82 (5.59) SEK.
- Kassaflödet uppgick till -39,2 (-32,1) MSEK, påverkat av återköp av aktier om -88,1 (-4,6) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 6,7 miljoner, en minskning med 2 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, en ökning med 2 procent jämfört med samma period 2020. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 197,7 tusen, en minskning med 7 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 68,1 USD, en ökning med 13 procent jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Förän- dring %	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Förän- dring %	Okt-sep 20/21	2020	Förän- dring %
Intäkter	327 557	332 437	-1%	991 127	1 020 716	-3%	1 326 458	1 356 048	-2%
Avgift till distributörer ¹	-80 867	-95 243	-15%	-274 123	-299 109	-8%	-370 888	-395 875	-6%
Royalties till externa utvecklare ²	-38 609	-41 339	-7%	-118 576	-132 697	-11%	-159 732	-173 853	-8%
Bruttoresultat	208 081	195 854	6%	598 428	588 910	2%	795 838	786 320	1%
Bruttomarginal	64%	59%		60%	58%		60%	58%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-84 842	-72 160	18%	-239 337	-230 982	4%	-311 512	-303 157	3%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	123 239	123 695	0%	359 091	357 928	0%	484 326	483 163	0%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	38%	37%		36%	35%		37%	36%	
Kostnader för användarförvärv ³	-66 784	-70 010	-5%	-199 567	-220 707	-10%	-272 479	-293 619	-7%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-20%	-21%		-20%	-22%		-21%	-22%	
Rörelseresultat	56 455	53 684	5%	159 524	137 221	16%	211 847	189 544	12%
Rörelsemarginal %	17%	16%		16%	13%		16%	14%	
Resultat per aktie före utspädning	5,82	5,59	4%	16,76	13,50	24%	22,06	19,11	15%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	56 390	80 341		142 659	95 092		187 657	140 090	
Likvida medel	130 880	160 830		130 880	160 830		130 880	188 411	

1 Avgift till distributörer. De större butikerna har följande avgifter: Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore etc. har en avgift på 30%, Microsoft Store 12%, G5 Store har en avgift på ensiffrig procent.

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: TILLVÄXTEN I NYA GENERATIONEN SPEL BÄDDAR FÖR REKORDRESULTAT 2021



Det tredje kvartalet ligger bakom oss och det känns bra att se att våra spelare fortsätter att njuta av de spel som våra utvecklare arbetat så intensivt med. Redan efter septembers utgång närmar vi oss helårsresultatet för 2020. Det råder ingen tvekan om att vi kommer att få ett resultatmässigt rekordår, speciellt när vi nu har det säsongsmässigt starka fjärde kvartalet framför oss.

Räknat i amerikanska dollar ökade intäkterna under tredje kvartalet med en procent jämfört med föregående år, och sjönk med en procent räknat i svenska kronor pga svagare valutakurser. Bakom prestationen, också räknat i dollar, ligger den tillväxt på 36% från den nya generationen spel, totalt växte portföljen av egna spel med sju procent. Den nya generationen spel, de titlar som släppts under de senaste två åren – närmare bestämt sedan sommaren 2019 – svarade för hälften av intäkterna under kvartalet, efter att ha vuxit med en procent sekventiellt från det andra kvartalet, våra egenutvecklade spel stod för 66 %. Det är nya rekordnivåer för G5 och en tydlig indikation på hur medryckande våra spel är. Med tanke på att tredje kvartalet historiskt sett är svagare på grund av säsongsvariationer, också påverkades av både minskade reserestriktioner och till viss del IDFA-situationen, så är vi är nöjda med resultatet.

Räknat i dollar växte den nya generationens spel med 36% och stod för över 50% av intäkterna

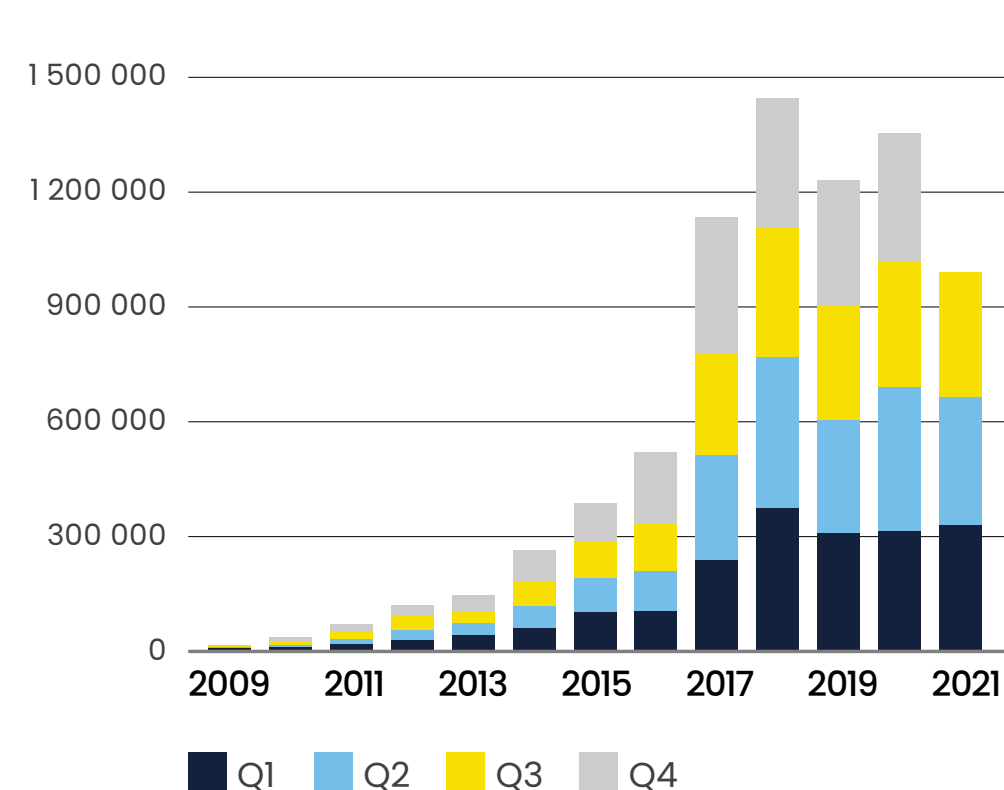
Jag vill ta chansen att diskutera bolaget bruttomarginal som passerade vårt tidigare rekord och nådde 64 %, jämfört med 59% för kvartalet innan. Ökningen beror främst på den avgiftssänkning i Microsoft Store som genomfördes den första augusti. Provisionen till distributörerna, alltså våra butiksavgifter, uppgick till 24,7% under det tredje kvartalet, jämfört med 29,1% under årets andra kvartal. Den nya avgiften i Microsoft Store gällde bara för de sista två månaderna av kvartalet, så den fulla effekten kommer att synas först i fjärde kvartalets resultat. G5:s bruttomarginal har dock ökat under de senaste åren, drivet av den växande andelen intäkter som kommer från egenutvecklade spel, och vi förväntar oss att trenden kommer att fortsätta.

EBIT för de första nio månaderna 2021 uppgick till 160 miljoner kronor, en ökning med 16% jämfört med föregående år, och vi är på god väg att överträffa fjolårets EBIT när vi avslutar fjärde kvartalet. Detsamma gäller G5:s vinst per aktie som uppgick till 16,8 kronor för interimspérioden. G5:s EBIT ökade under kvartalet med fem procent jämfört med föregående år, medan EBIT-marginalen, justerad för valutakurser, uppgick till 18%. Kostnaderna för användarförvärv (UA) stod för 20% av bruttointäkterna.

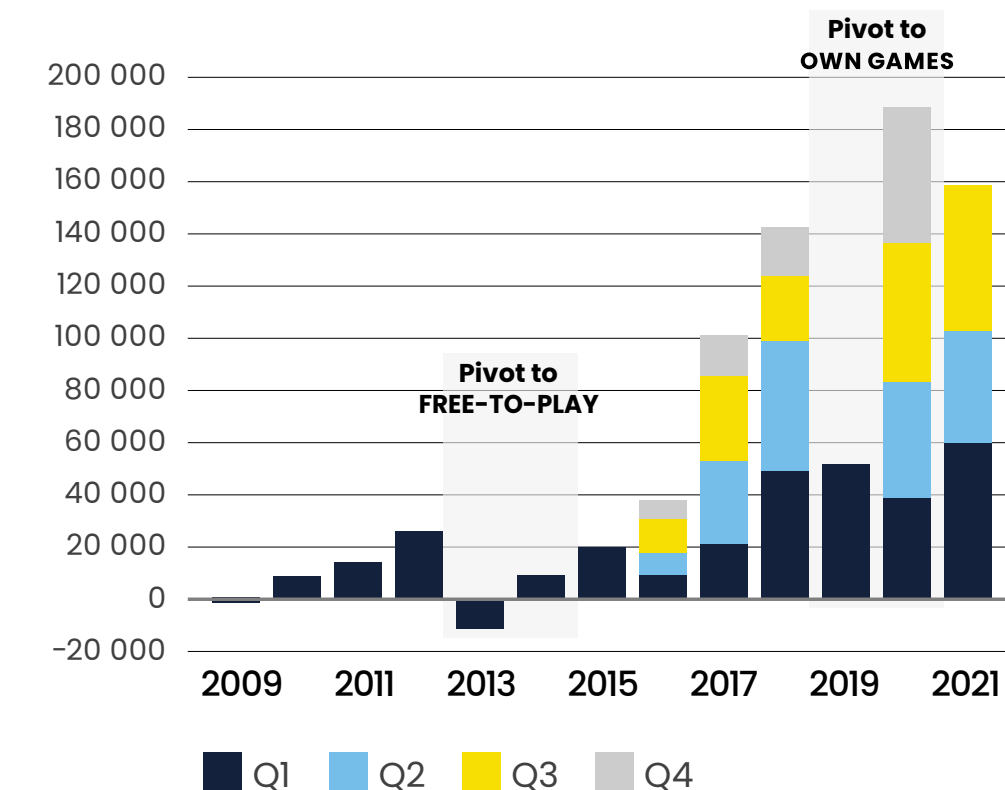
Tack vare de fantastiska speltitlar som G5:s utvecklingsteam har tagit fram och ett enastående arbete av vårt marknadsföringsteam, har bolaget nu kunnat lägga i en högre växel. Vi ser fram emot att se hur vi kan prestera i det fjärde kvartalet och i det kommande första kvartalet, som båda brukar vara säsongsmässigt starka.

Som tidigare nämnts investerade G5 under tredje kvartalet 20% av intäkterna i användarförvärv, vilket ligger mitt

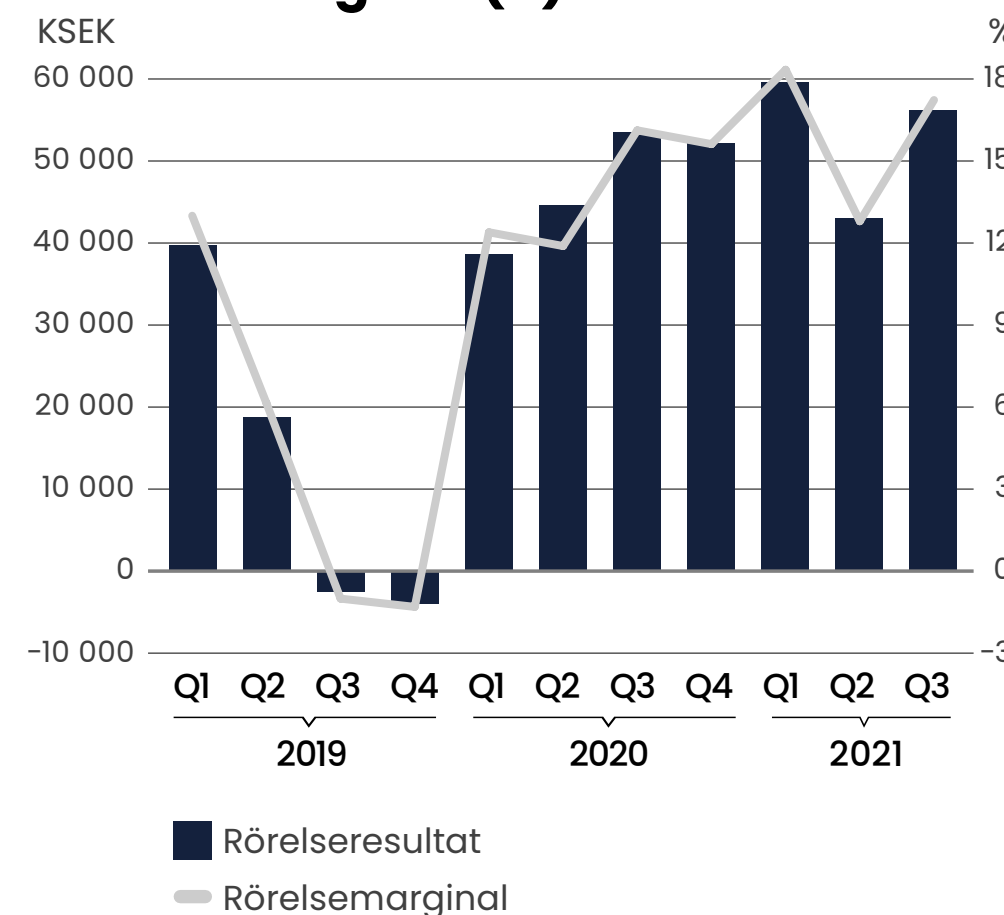
Intäkter KSEK



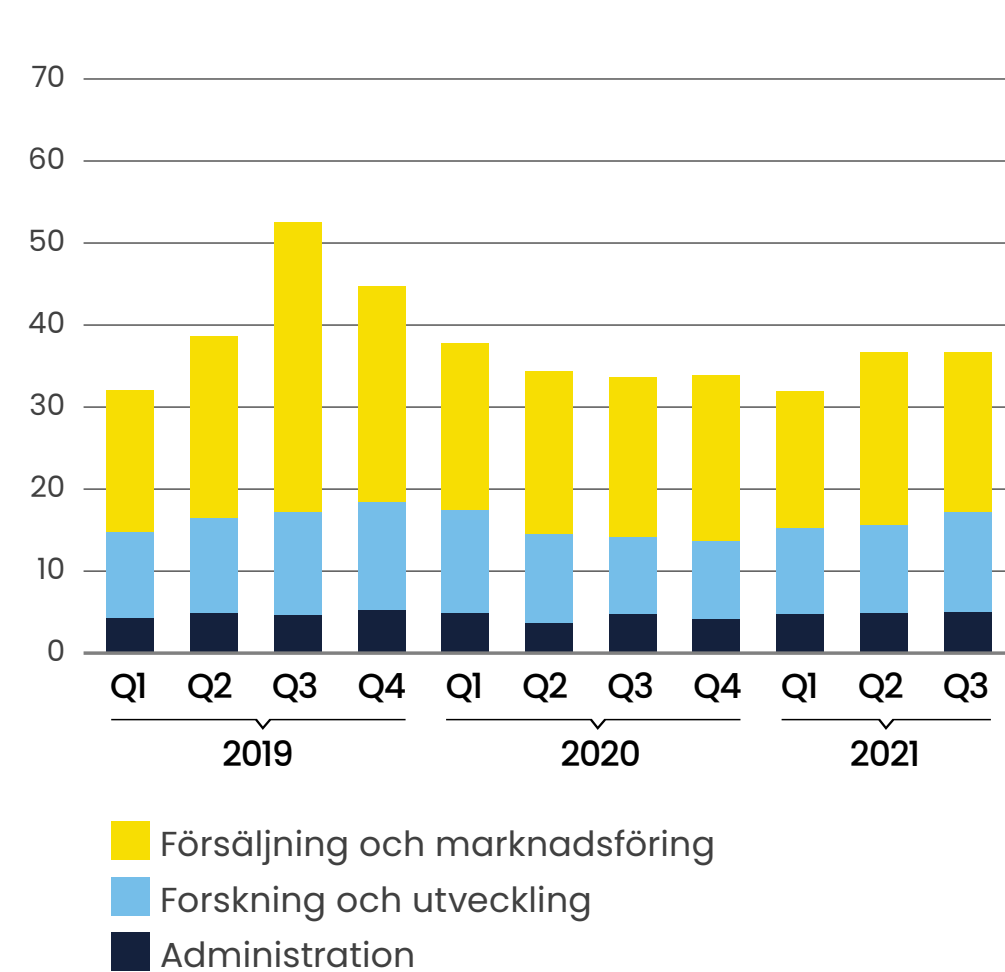
Rörelseresultat KSEK



Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



Kostnader i % av omsättning



i vår tidigare kommunicerade uppskattning om 17-22%. Samtidigt kunde vi leverera en EBIT-marginal om 17%, något som gav oss ett av de mest lönsamma kvartalen hittills. Parallellt med detta ökade vi antalet G5-medarbetare till 870 och investerade 25% mer i FoU jämfört med föregående år. Vi förbättrade vår plattformsoberoende spelmotor, vår M.A.R.S.-verktygslåda för användarförvärv, liksom G5 Store och dess faktureringsplattform. Det visar tydligt att vi kan fortsätta att investera i framtida tillväxt, samtidigt som vi bibehåller våra höga EBIT-marginalnivåer.

Kassaflödet uppgick till -39 miljoner kronor under kvartalet, detta efter aktieåterköp på 89 MSEK. Vid periodens slut fanns 8 450 000 aktier tillgängliga på marknaden och vi har genom återköpen nu avsevärt minskat antalet utestående aktier, trots att vi samtidigt har emitterat aktier som en del i de långsiktiga incitamentsprogrammen.

När det gäller tillväxten i vår nya generation spel, fortsatte Sherlock att gå framåt och svarade för över tio procent av kvartalets intäkter. För utvecklingsteamerna har vi en rörlig ersättning, kopplad till spelens prestation. Teamen bakom Sherlock och Jewels of the Wild West fick cirka två och en halv miljon kronor att dela på efter det att båda spelen nått en ny nivå. I vår föregående kvartalsrapport berättade jag om våra långsiktiga incitamentprogram. Det här är ytterligare en del av vårt motivationssystem, mer anpassat till individuella team. Vi ser fram emot att belöna och uppmärksamma teamen om och om igen, när de har tagit våra spel till nästa nivå.

Det händer mycket i branschen när det gäller olika plattformar och potentiella förändringar i butiksavgifter,

50% av våra nettointäkter ligger utanför Apples och googles butiker

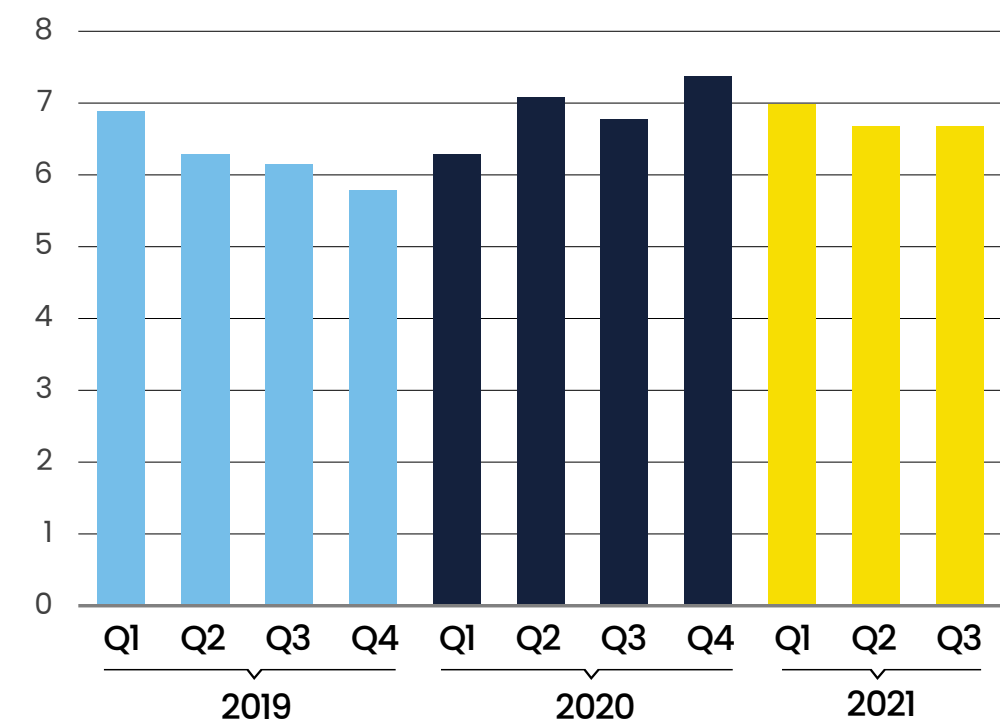
så det är viktigt att ta upp även detta. Till att börja med förblir G5 fokuserat på mobilspel och sätter mobilspel främst, men vi ser oss också som ett plattformsoberoende bolag som utvecklar underhållningsspel. Våra spelare använder mobila enheter, men också persondatorer, bärbara datorer, notebooks och surfplattor med Windows.

Vi är positivt överraskade över tillväxten i G5 Store, då den är vår i särklass snabbast växande distributionskanal. Den fungerar

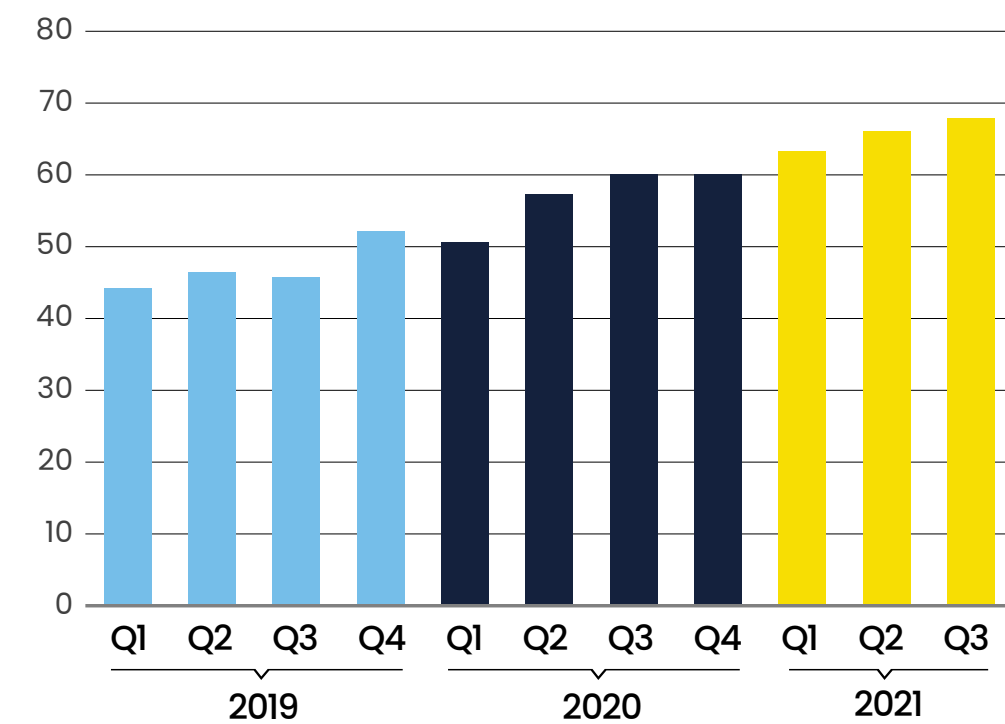
som ett verktyg för att skaffa nya spelare från webbens ekosystem och som ett sätt för våra användare att stödja sina favoritspel. Vi är tacksamma gentemot våra lojala spelare och kommer att förbli plattformsoberoende, distribuera våra spel genom tredjepartsbutiker, följa deras regler, och samtidigt erbjuda våra spel i G5 Store. Under tredje kvartalet nådde nettointäkterna från persondatorer och reklam 43%. Det är intäkter där butiksavgifterna är betydligt lägre än 30%. För Microsoft Store är de tolv procent, för G5 Store är de ensiffriga procentenheter för betalningshantering och det finns inga tillämpliga butiksavgifter för annonsintäkter. Eftersom våra annonsintäkter växer, men fortfarande är relativt små, är intäktssegmentet i stort sett opåverkat av IDFA-förändringarna i Apples ekosystem.

Det är omöjligt att ta upp butiksavgifterna utan att kort kommentera domstolsbeslutet i fallet Apple och Epic Games. Domstolens föreläggande säger att Apple ska sluta förbjuda utvecklare att tillhandahålla länkar till tredje parts betalningshantering i sina spel. Om vi fick möjlighet att erbjuda sådana alternativ i våra spel på iOS så har vi redan en säker och bekväm betalningshantering som vi använder i G5 Store. Vi förväntar oss att åtminstone några av de betalande användarna kommer att välja att direkt stödja sina favoritspel genom att göra sina köp genom G5:s

MAU, mn



MAGRPPU, USD



betalningshantering. Det skulle resultera i en effektiv sänkning av butiksavgiften på Apple App Store. Pressen ökar tydligt på appbutikerna att sänka de 30-procentiga butiksavgifterna på spel och om det händer skulle det vara ytterligare ett lyft för våra marginaler, men vi kan bara vänta och se. Av våra nettointäkter ligger 50% utanför Apples och Googles butiker. Vi är därför väldiversifierade över distributionskanalerna och också väl positionerade för att successivt nå lägre butiksavgifter.

Ser vi framåt är årets första och sista kvartal säsongsmässigt starka, och även om de traditionella säsongsvariationernas under förra året stördes av Covidpandemin, ser nu vi trenden tillbaka mot det normala. Vi är nu en god bit på väg i det fjärde kvartalet, ett kvartal då användarna spenderar mer tid inomhus och njuter av ledighet. Baserat på vår långa erfarenhet leder detta till nya högre nivåer av engagemang och intäktsgenerering. Utöver 30 tillgängliga spel i vår portfölj har vi för tillfället

nio spel i pipeline för 2021-2022, tre av dessa får en mjuklansering innan årets slut. Ett kommer att mjuklanseras först i februari 2022, försenat från 2021, och mjuklanseringsdatum för andra spel kommer under 2022. De spel som släpps under fjärde kvartalet kommer inte att påverka årets resultat, men de kan ha en påverkan på kommande kvartal.

I oktober firade vi stolt en milstolpe, nämligen att det då var 20 år sedan G5:s informella start som en av världens första utvecklingsstudior för mobilspel. I oktober var det också 15 år sedan vår börsintroduktion i Stockholm 2006, då vi noterade våra aktier till ett pris av tre kronor. 2014 flyttade vi in på Nasdaq Stockholms huvudlista med en aktiekurs runt 34 kronor. G5 har kommit långt och vi har så mycket mer planerat för framtiden.

Återigen, tack för att du följer G5.

San Francisco, 5 november 2021
Vlad Suglobov, VD och grundare



Juli–September

Intäkter och bruttoresultat

Koncernens intäkter uppgick till 327,6 (332,4) MSEK. Omsättningen minskade med 1 procent jämfört med samma period 2020, i dollar ökade omsättningen med 1 procent.

Direkta kostnader minskade till 119,5 (136,6) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen förutom Microsoft Store som från första augusti sänkt sina avgifter till 12% samt G5 Store som har ensiffriga avgifter för betalningslösningar från tredje part. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 7 procent jämfört med samma period 2020.

Koncernens bruttomarginal var 64 (59) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 6 procent jämfört med tredje kvartalet 2020 och uppgick till 208,1 (195,9) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 49,7 (39,2) MSEK. Ökningen av kostnader för forskning och utveckling drivs främst av högre avskrivningskostnader samt bonus till två utvecklingsteam uppgående till cirka 2,5 MSEK. Från föregående år har bolaget kraftigt utökat sin personalstyrka.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 79,5 (80,7) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 66,8 (70,0) MSEK. Kostnader för användarförvärv,

som andel av intäkterna, var 20 procent jämfört med 21 procent under samma period 2020. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, minskade till 12,7 (10,7) MSEK, jämfört med samma kvartal 2020.

Administrationskostnaderna uppgick till 21,0 (20,0) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till -1,1 (2,8) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0.4 (-5,0) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -1,5 (-2,2) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har ökat med en större portfölj av spel och uppgick till 33,3 (28,1) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 41,3 (32,3) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 11,5 (8,0) MSEK.

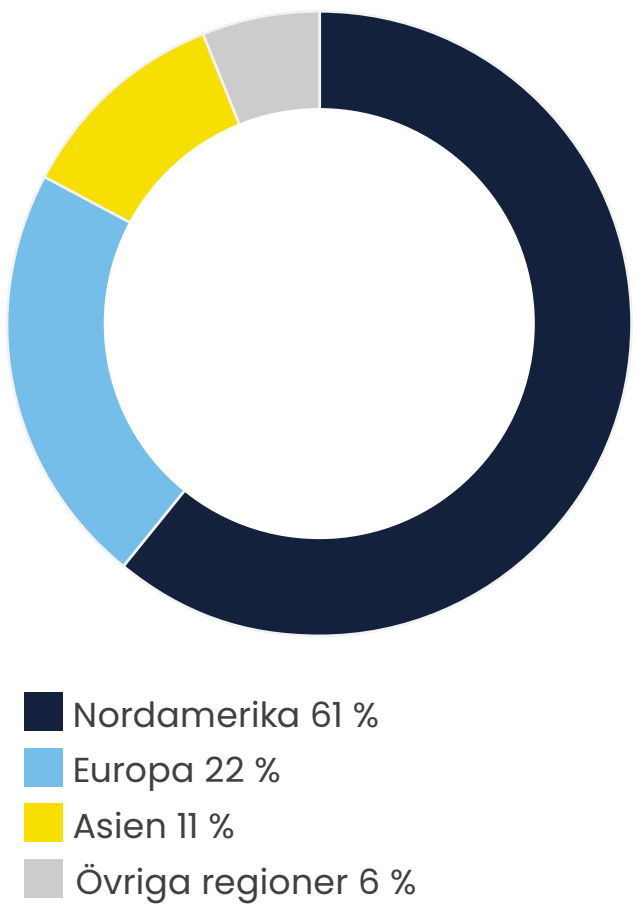
Rörelseresultatet uppgick till 56,5 (53,7) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 17,2 (16,1).

Resultat efter skatt

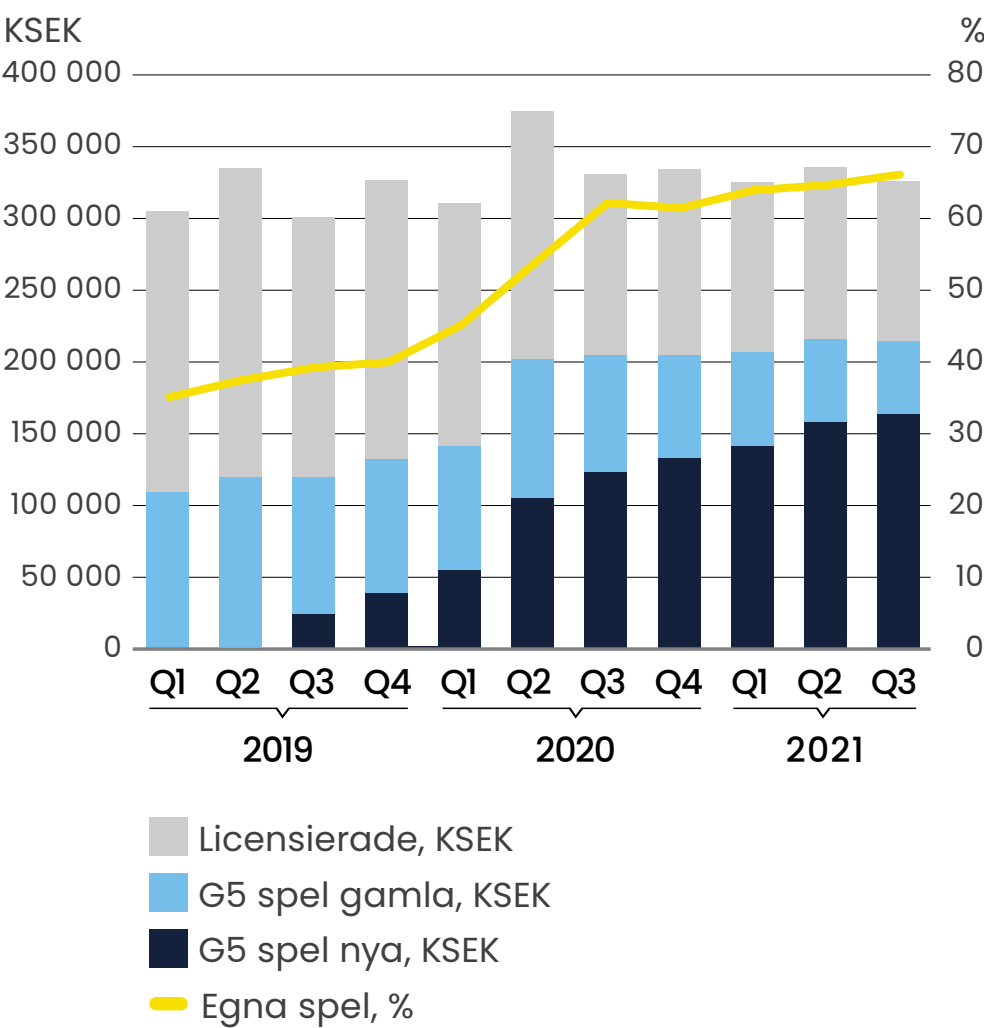
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -4,4 (-4,9) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 50,0 (48,5) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 5,82 (5,59) kronor.

Geografisk fördelning av intäkter tredje kvartalet 2021



Egna /licensierade spel (KSEK) andel egna spel (%)



Operationella mätetal

F2P	Q3 '21	Q3 '20	Var
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6.7	6.8	-2%
Genomsnittlig MUP (tusen)	197.7	212.4	-7%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	4.9	5.2	-6%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	68.1	60.2	13%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1.8	1.7	2%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Lanseringar under kvartalet

Inga nya spel har lanserats under kvartalet.

Januari–September

Intäkter och bruttoresultat

Ömsättningen minskade med 3 procent jämfört med samma period i föregående år, påverkat av svagare USD jämfört med rapporteringsvalutan. Tillväxten mätt i USD var 8% för interimsp perioden. Omsättningen uppgick till 991,1 MSEK (1020,7).

De direkta kostnaderna uppgick till -392,7 MSEK (-431,8). Bruttoresultatet uppgick till 598,4 MSEK (588,9), en ökning med 2 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 60 (58) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna minskade med 3 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv gick ner till 199,6 MSEK (220,7). Rörelsekostnader justerat för användförvärv uppgick 239,3 MSEK (231,0). Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 99,2 MSEK (91,8), samt nedskrivningar på 0,0 MSEK (0,4).

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med -3,3 (-1,6) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet uppgick till 159,5 (137,2) MSEK och rörelsemarginalen uppgick till 16,1 (13,4) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -12,9 (-15,3) MSEK, motsvarande en skattesats på 8 (11) procent. Resultat efter skatt uppgick till 144,0 (121,3) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före och efter utspädning uppgående till 16,76 (13,50) kronor.

Kassaflöde

Under tredje kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 83,2 MSEK (121,8). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med -9,6 MSEK (40,3). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -16,3 MSEK (-8,3). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -41,3 MSEK (-32,3).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 95,6 MSEK (48,2). Finansieringsverksamheten påverkades av återköp av egna aktier uppgående till -88,8 MSEK (-4,6), kofrtistiga investeringar om 3,9 (0,0) MSEK och IFRS 16 bokningar relaterade till uthyrning av lokaler -2,9 MSEK (-1,8).

Under delårsperioden januari-september uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 246,0 (216,3) MSEK. Kassaflödet för interimsp perioden uppgick till 59,2 (11,6) MSEK. Likvida medel per 30 september 2021 uppgick till 130,9 (160,8) 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. Vissa av dessa spel blir mycket framgångsrika och extremt lönsamma, en stor del av dessa spel blir inga stora framgångar men betalar för sig själva och är stabila intjänare under lång tid, medan några andra spel kan misslyckas på marknaden. Aktiverade utvecklingskostnader för misslyckade spel kommer då att behöva 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 249,9 (217,0) 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 sep 2021	30 sep 2020
Lanserade spel	227.3	141.7
Ej lanserade spel	22.6	75.3
Balanserat värde av spelportfölj	249.9	217.0

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar.

Eget kapital för koncernen uppgick till 425,8 (424,2) MSEK, vilket motsvarar 49,6 (48,9) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 75 (70) procent.

Likvida medel uppgick till 130,9 (160,8) MSEK. Övriga långfristiga och kortfrista skulder avser till fullo redovisning i enlighet med IFRS16 avseende leasing kontrakt.

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 vilket också är var ledningen som överser spelutvecklingen, HR etc. är baserad. 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

Framtidsutsikter

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

Valberedning

I enlighet med beslut vid årsstämman 2021, har en valberedning utsetts bestående av representanter för de fem största aktieägarna vid utgången av augusti 2021. Valberedningen består av följande ledamöter:

- Jeffrey Rose (representerar Wide Development Limited)
- Petter Nylander, Styrelsens Ordförande (representerar Purple Wolf Limited)
- Jan Andersson (representerar Swedbank Robur)
- Tommy Svensk (representerar Tommy Svensk)
- Sergey Shults (representerar Proxima Limited)

Aktieägare som önskar ge förslag till G5 Entertainments valberedning kan göra så per brev till G5 Entertainment AB (publ), Birger Jarlsgatan 18, 114 34 Stockholm, eller per e-mail till nomination@g5e.com. Notera att förslag måste mottagas av valberedningen senast den 1 februari 2022.

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

Bokslutskommuniké 2021	10 feb, 2022
Delårsrapport jan-mar 2022	5 maj, 2022
Årsstämma 2022	15 juni, 2022
Delårsrapport jan-jun 2022	11 aug, 2022
Delårsrapport jan-sep 2022	9 nov, 2022

Telekonferens

Den 5 november 2021 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal. För information gällande telefonnummer etc. besök: <https://corporate.g5e.com/sv/investerare/kalender>

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 Suglobov, VD	investor@g5e.com
Stefan Wikstrand, CFO	+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 november 2021

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Marcus Segal
Styrelseledamot

Vlad Suglovov
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 november 2021 klockan 07.30. Denna delårsrapport har 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.

Granskningsrapport

G5 Entertainment AB corp. reg. no. 556680-8878
Revisors rapport över översiktlig granskning av finansiell delårsinformation i sammandrag (delårsrapport) upprättad i enlighet med IAS 34 och 9 kap. årsredovisningslagen.

Inledning

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapport) för G5 Entertainment AB per 30 september 2020 och den niomånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna finansiella delårsinformation i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

Den översiktliga granskningens inriktning och omfattning

Vi har utfört vår översiktliga granskning i enlighet med International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företagets valda revisor. En översiktlig granskning består av att göra förfrågningar, i första hand till personer som är ansvariga för finansiella frågor och redovisningsfrågor, att utföra analytisk granskning och att vidta andra översiktliga granskningsåtgärder. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt ISA och god revisionssed i övrigt har. De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt

för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir medveten om alla viktiga omständigheter som skulle kunna ha blivit identifierade om en revision utförts. Den uttalade slutsatsen grundad på en översiktlig granskning har därför inte den säkerhet som en uttalad slutsats grundad på en revision har.

Slutsats

Grundat på vår översiktliga granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att delårsrapporten inte, i allt väsentligt, är upprättad för koncernens del i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen samt för moderbolagets del i enlighet med årsredovisningslagen.

Stockholm den 5 november, 2021
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Okt-sep 20/21	2020
Intäkter	327 557	332 437	991 127	1 020 716	1 326 458	1 356 048
Direkta kostnader	-119 476	-136 582	-392 699	-431 806	-530 620	-569 728
Bruttoresultat	208 081	195 854	598 428	588 910	795 838	786 320
Forskning & utveckling	-49 676	-39 243	-138 272	-139 325	-177 813	-178 866
Försäljning & marknadsföring	-79 459	-80 698	-236 143	-253 876	-321 236	-338 970
Administration	-21 039	-20 031	-61 221	-56 922	-79 023	-74 724
Övriga rörelseintäkter	-1 059	2 770	-2 115	4 705	17 106	23 925
Övriga rörelsekostnader	-392	-4 967	-1 153	-6 271	-23 025	-28 142
Rörelseresultat	56 455	53 684	159 524	137 221	211 847	189 544
Finansiella intäkter	27	27	80	259	101	280
Finansiella kostnader	-2 080	-329	-2 729	-850	-2 884	-1 005
Resultat efter finansiella poster	54 403	53 382	156 875	136 630	209 063	188 819
Inkomstskatt	-4 423	-4 851	-12 913	-15 320	-19 145	-21 552
Resultat efter skatt	49 980	48 531	143 962	121 310	189 919	167 267
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	49 980	48 531	143 962	121 310	189 919	167 267

KSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Okt-sep 20/21	2020
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 581	8 681	8 591	8 984	8 610	8 751
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 581	8 681	8 591	9 053	8 610	8 751
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	5,82	5,59	16,76	13,50	22,06	19,11
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	5,82	5,59	16,76	13,40	22,06	19,11

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Okt-sep 20/21	2020
Periodens resultat	49 980	48 531	143 962	121 310	189 919	167 267
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens	9 935	-3 922	22 615	-8 136	44 229	-29 919
Summa övrigt totalresultat	9 935	-3 922	22 615	-8 136	44 229	-29 919
Summa totalresultat	59 915	44 609	166 577	113 174	234 148	137 348
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	59 915	44 609	166 577	113 174	234 148	137 348

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	30 sep 2021	30 sep 2020	31 dec 2020
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	249 939	217 010	204 649
	249 939	217 010	204 649
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	27 826	19 775	15 506
	27 826	19 775	15 506
Uppskjuten skattefordran	1 305	51 603	57 672
Summa anläggningstillgångar	279 070	288 387	277 827
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	-	-	558
Aktuell skattefordran	8 746	6 109	3 799
Övriga fordringar (Not 3,4)	9 537	6 283	7 770
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	128 229	141 105	114 827
Kortfristiga investeringar	14 016	-	-
Likvida medel	130 880	160 830	188 411
Summa omsättningstillgångar	291 409	314 327	315 366
Summa tillgångar	570 479	602 715	593 192

KSEK	30 sep 2021	30 sep 2020	31 dec 2020
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	425 765	424 214	431 807
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	673	129	627
Långfristiga skulder	6 735	3 041	1 776
Summa långfristiga skulder	7 408	3 170	2 403
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	7 455	6 012	4 605
Leverantörsskulder	25 965	17 184	12 540
Övriga skulder	16 137	13 883	4 673
Aktuell skatteskuld	24 130	67 572	70 616
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	63 618	70 680	66 548
Summa kortfristiga skulder	137 306	175 331	158 983
Summa eget kapital och skulder	570 479	602 715	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				121 310	121 310
Övrigt totalresultat			-8 136		-8 136
Summa totalresultat			-8 136	121 310	113 174
Utdelning				-21 869	-21,869
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram		252			252
Återköp - Class C		-54 054			-54 054
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			1 104		1 104
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-53 802	1 104	-21 869	-74 567
Eget kapital 2020-09-30	928	-3 187	16 628	409 845	424214
Eget kapital 2021-01-01	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807
Årets resultat				143 962	143 962
Övrigt totalresultat			22 615		22 615
Summa totalresultat			22 615	143 962	166 577
Utdelning				-54 097	-54,097
Återköp av aktier		-121 900			-121 900
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			3 378		3 378
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-121 900	3 378	-54 097	-172 619
Eget kapital 2021-09-30	928	-137 516	16 686	545 667	425 765

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Okt-sep 20/21	2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	54 403	53 382	156 875	136 630	209 064	188 819
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	38 473	28 108	104 396	92 160	134 133	121 897
	92 876	81 490	261 271	228 790	343 197	310 716
Betald skatt	-9 640	40 267	-15 234	-12 487	-15 838	-13 091
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	83 236	121 757	246 037	216 303	327 359	297 625
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	10 921	7 240	-8 497	-34 847	11 391	-14 959
Förändring av rörelseskulder	5 384	-15 538	28 076	8 791	5 708	-13 577
Kassaflöde från den löpande verksamheten	99 541	113 459	265 616	190 247	344 458	269 089
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 843	-817	-7 558	-1 885	-8 008	-2 335
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-41 308	-32 301	-115 399	-93 270	-148 793	-126 664
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-43 151	-33 118	-122 957	-95 155	-156 801	-128 999

KSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Okt-sep 20/21	2020
Finansieringsverksamhet						
Leasebetalningar, IFRS16	-2 918	-1 839	-10 061	-7 817	-11 772	-9 528
Kortfristiga investeringar	-3 857	-	-15 789	-	-15 789	-
Kortfristiga lån	-	-41 800	-	-	-	-
Utdelning	-	-	-54 097	-21 869	-54 097	-21 869
Återköp	-88 811	-4 568	-121 900	-54 054	-134 329	-66 483
Premier optionsprogram	-	-	-	252	-	252
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-95 586	-48 207	-201 847	-83 488	-215 987	-97 628
Kassaflöde	-39 196	32 134	-59 188	11 604	-28 330	42 462
Likvida medel vid periodens ingång	169 379	131 289	188 411	152 268	160 830	152 268
Kassaflöde	-39 196	32 134	-59 188	11 604	-28 330	42 462
Valutakursdifferenser	697	-2 593	1 657	-3 042	-1 620	-6 319
Likvida medel vid periodens utgång	130 880	160 830	130 880	160 830	130 880	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.

Investeringar och andra finansiella tillgångar

- (i) Klassificering
- Koncernen klassificerar sina finansiella tillgångar i följande kategorier:
- de som därefter ska värderas till verkligt värde (antingen genom övrigt totalresultat eller via resultaträkningen), och
 - de som ska värderas till upplupet anskaffningsvärde.

Klassificeringen beror på företagets affärsmodell för att hantera de finansiella tillgångarna och de avtalsenliga villkoren för kassaflödena. För tillgångar värderade till verkligt värde kommer vinster och förluster antingen att redovisas i resultaträkningen eller övrigt totalresultat. För investeringar i finansiella tillgångar som inte innehas för handel kommer detta att bero på om koncernen vid tidpunkten för första redovisning har gjort ett oåterkalleligt val för att redovisa investeringen till verkligt värde via övrigt totalresultat (FVOCI).

- (ii) Erkännande och borttagande från redovisning
- Regelbundna köp och försäljningar av finansiella tillgångar redovisas på affärsdagen, vilket är det datum då koncernen förbinder sig att köpa eller sälja tillgången. Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att erhålla kassaflöden från de finansiella tillgångarna har löpt ut eller har överförts, och koncernen har överfört i stort sett alla risker och fördelar med ägandet.

- (iii) Mätning
- Vid första redovisningstillfället värderar koncernen en finansiell tillgång till dess verkliga värde plus, i fallet med en finansiell tillgång som inte värderas till verkligt värde via resultaträkningen (FVPL), transaktionskostnader som är direkt hänförliga till förvärvet av den finansiella tillgången.

Transaktionskostnader för finansiella tillgångar som redovisas vid FVPL kostnadsförs i resultaträkningen.

Aktieinstrument

Koncernen värderar alla aktieinvesteringar till verkligt värde. Om koncernens ledning har valt att presentera vinster och förluster baserat på verkligt värde på aktieinvesteringar i övrigt totalresultat, sker ingen efterföljande omklassificering av vinster och förluster till verkligt värde till resultaträkningen efter att

Not 2

Balanserade utvecklingsutgifter

KSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Okt-sep 20/21	2020
Vid periodens början	230 608	217 317	204 649	211 419	217 010	211 419
Investeringar	41 308	32 301	115 399	93 270	148 793	126 664
Nedskrivning	-	-	-	-409	-	-409
Avskrivning	-29 776	-24 342	-86 193	-79 570	-112 288	-105 664
Nettoförändring under perioden	11 532	7 959	29 206	13 292	36 504	20 590
Kursdifferenser	7 799	-8 266	16 084	-7 701	-3 575	-27 361
Vid periodens slut	249 939	217 010	249 939	217 010	249 939	204 649

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 4,3 (1,8) 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.

investeringen tagits bort från balansräkningen. Utdelningar från sådana investeringar fortsätter att redovisas i resultaträkningen som övrig intäkt när koncernens rätt att erhålla betalningar fastställs. Förändringar i verkligt värde på finansiella tillgångar vid FVPL redovisas i övriga vinster/(förluster) i resultaträkningen i tillämpliga fall. Nedskrivningar (och återföring av nedskrivningar) av aktieinvesteringar värderade till FVOCI redovisas inte separat från andra förändringar i verkligt värde.

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

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	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Okt-sep 20/21	2020
Intäkter	327 557	332 437	991 127	1 020 716	1 326 458	1 356 048
Direkta kostnader	-254 841	-251 914	-770 299	-765 002	-1 009 097	-1 003 800
Bruttoresultat	72 716	80 522	220 828	255 714	317 362	352 248
Forskning och utveckling	-27	-28	-80	-87	-105	-112
Försäljning och marknadsföring	-69 546	-9 699	-168 531	-20 800	-204 486	-56 756
Administration	-6 721	-72 723	-64 001	-237 428	-115 860	-289 286
Övriga rörelseintäkter	4 522	-1 613	11 503	0	11 503	0
Övriga rörelsekostnader	-5 669	-1 111	-13 809	-2 843	-16 189	-5 223
Rörelseresultat	-4 725	-4 653	-14 091	-5 444	-7 776	871
Finansiella intäkter	117 436	11	177 462	4 993	177 473	5 004
Finansiella kostnader	-1 809	-139	-1 809	-139	-1 809	-140
Resultat efter finansiella poster	110 902	-4 781	161 562	-591	167 888	5 736
Inkomstskatt	971	1 022	2 895	956	1 540	-399
Resultat efter skatt	111 874	-3 760	164 457	365	169 428	5 337

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Jan-sep 2021	Jan-sep 2020	Okt-sep 20/21	2020
Periodens resultat	111 874	-3 760	164 457	365	169 428	5 337
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens						
Summa totalresultat	111 874	-3 760	164 457	365	169 428	5 337

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 sep 2021	30 sep 2020	31 dec 2020
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	26	37	39
Materiella anläggningstillgångar	26	37	39
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Skattefordringar	0	0	0
Summa anläggningstillgångar	96	107	108
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	0	0	558
Fordringar hos koncernföretag	167 771	1	1
Skatteordringar	7 705	4 835	2 559
Övriga fordringar	2 333	225	321
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	122 479	137 497	110 468
Kortfristga placeringar	14 016	0	0
Kassa och bank	97 213	131 791	171 054
Summa omsättningstillgångar	411 517	274 350	284 960
Summa tillgångar	411 638	274 494	285 107

KSEK	30 sep 2021	30 sep 2020	31 dec 2020
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			0
Överkursfond	50 996	50 554	50 996
Balanserat resultat	-141 464	41 650	29 080
Årets resultat	164 457	365	5 337
Summa eget kapital	74 917	93 497	86 341
Kortfristiga skulder			
Kortfristiga skulder	0	139	0
Leverantörsskulder	22 701	341	617
Skatteskulder	0	0	0
Skuld till koncernföretag	310 121	169 989	184 408
Övriga skulder	825	1 608	2 218
Upplupna kostnader	3 050	8 883	11 485
Summa kortfristiga skulder	336 696	180 960	198 727
Summa skulder och eget kapital	353 514	254 398	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 ESMA:s (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 G5 Store, 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™, Jewels of the Wild West®, Hidden City®, Mahjong Journey®, The Secret Society® och Wordplay: Search Word Puzzle™. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.

G5 Entertainment AB (publ)

BIRGER JARLSGATAN 18
114 34 STOCKHOLM | SWEDEN

PHONE: +46 84 1111 5

E-MAIL: CONTACT@G5E.COM

Org.nr. 556680-8878

WWW.G5E.COM

