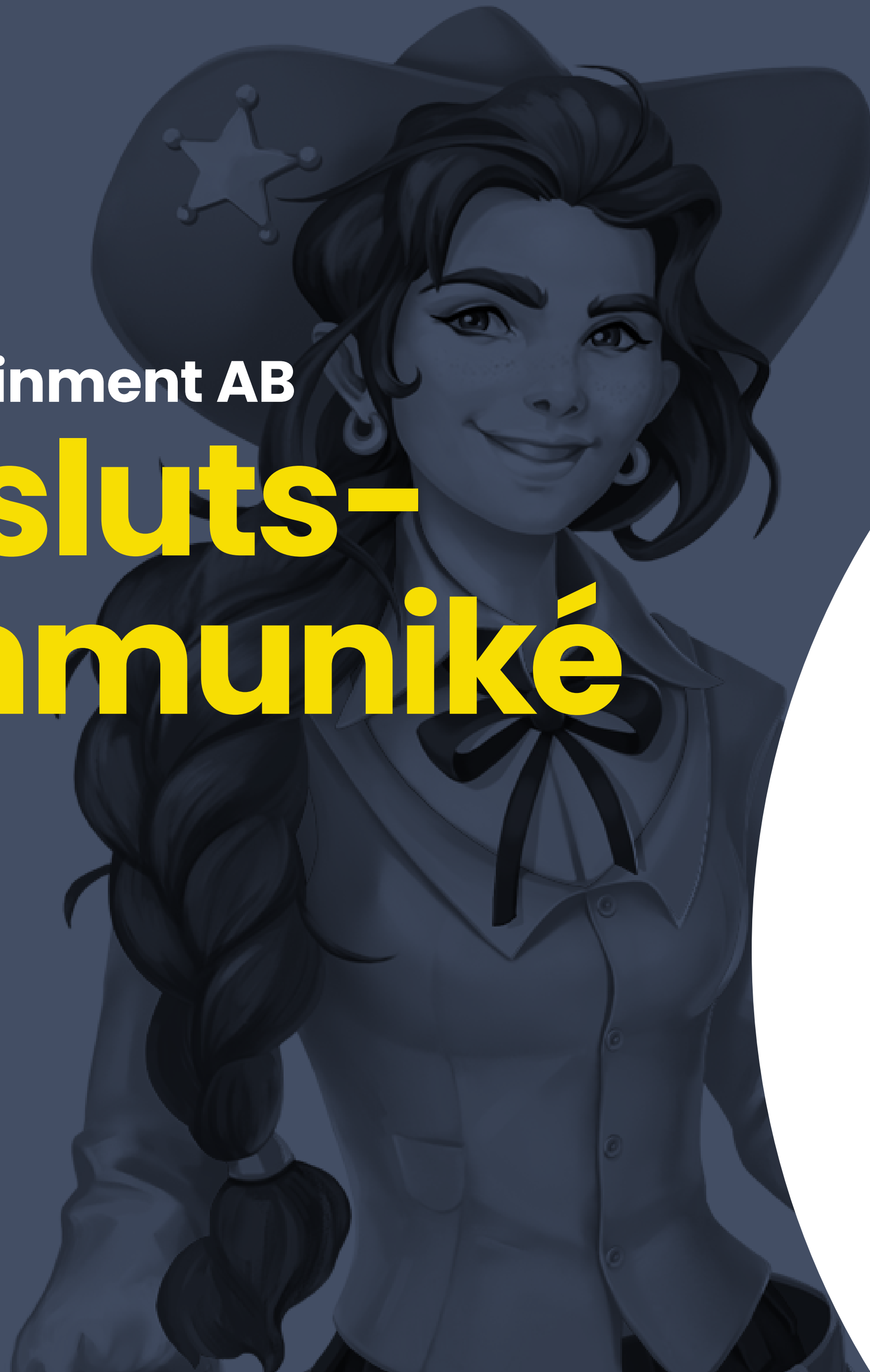


G5 Entertainment AB

Boksluts- kommuniké 2021



BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2021

Oktober – december 2021

- Intäkter för perioden var 324,6 (335,3) MSEK, en minskning med 3 procent jämfört med samma period 2020. Mätt i USD minskade omsättningen 6 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 65 (59) procent då en större andel av intäkterna kommer från egna spel tillsammans med lägre avgifter på Microsoft Store som gick från 30 procent till 12 procent från den första augusti.
- Rörelseresultatet för perioden var 56,6 (52,3) MSEK en ökning med 8 procent.
- Resultat efter skatt uppgick till 54,2 (46,0) MSEK, en ökning med 18 procent.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 6,42 (5,30) SEK en ökning med 21 procent.
- Kassaflödet uppgick till 19,0 (30,9) MSEK, påverkat av kort- och långfristiga finansiella investeringar om -20,5 (0,0) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 6,5 miljoner, en minskning med 12 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, en minskning med 1 procent jämfört med samma period 2020. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 189,7 tusen, en minskning med 13 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 63,3 USD, en ökning med 5 procent jämfört med samma period föregående år.
- Ett fel har upptäckts i det system som genererar de KPI:er som publiceras i rapporten. Felet var relaterat till beräkningen av MAGRPUU och bolaget har därför infogat uppdaterade siffror för varje kvartal under 2021 på sidan 7 i rapporten.

Helår 2021

- Intäkter för året var 1 315,7 (1 356,0) MSEK, en minskning med 3 procent jämfört med samma period 2020. Mätt i USD var tillväxten 4 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 62 procent (58 procent) på en större andel av intäkterna kommer från egna spel samt lägre avgifter på Microsoft Store.
- Rörelseresultatet för perioden var 216,1 (189,5) MSEK, en ökning med 14 procent
- Resultat per aktie, före utspädning, uppgick till 23,32 (19,11) kronor, en ökning med 22 procent.
- Styrelsen avser att föreslå en aktieutdelning om 7,0 (6,25) kronor per aktie, vilket motsvarar ca 59,1 (54,1) MSEK.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Förän- dring %	2021	2020	Förän- dring %
Intäkter	324 576	335 331	-3%	1 315 703	1 356 048	-3%
Avgift till distributörer ¹	-75 061	-96 766	-22%	-349 183	-395 875	-12%
Royalties till externa utvecklare ²	-37 497	-41 156	-9%	-156 073	-173 853	-10%
Bruttoresultat	212 019	197 410	7%	810 447	786 320	3%
Bruttomarginal	65%	59%		62%	58%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-90 418	-72 175	25%	-329 755	-303 157	9%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	121 601	125 235	-3%	480 691	483 163	-1%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	37%	37%		37%	36%	
Kostnader för användarförvärv ³	-65 004	-72 912	-11%	-264 571	-293 619	-10%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-20%	-22%		-20%	-22%	
Rörelseresultat	56 596	52 323	8%	216 121	189 544	14%
Rörelsemarginal %	17,4%	15,6%		16,4%	14,0%	
Resultat per aktie före utspädning	6,42	5,30	21%	23,32	19,11	22%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	25 236	44 998		152 106	140 090	
Likvida medel	149 964	188 411		149 964	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: REKORDVINST OCH FUNDAMENTAL STYRKA



2021 firade vi 20-årsjubiléet av bildandet av det som skulle komma att bli G5 Entertainment. Jag är mycket glad att kunna rapportera att teamet under året fortsatte att leverera enligt vår strategi, vilket resulterade i en rekordvinst, en rekordvinst per aktie och den hittills bästa vinstmarginalen i koncernens historia. Detta visar på de framsteg vi har gjort och den bas vi har byggt för vår fortsatta framgång.

För några år sedan sedan fokuserade G5 på att utveckla egna spel, något som fått en enorm effekt på hur koncernens intäkter genereras och, i slutändan, också på det finansiella resultatet. Jewels of Rome och den efterföljande Jewels-familjen av spel som började lanseras 2019, stod för 30 procent av koncernens totala intäkter under fjärde kvartalet. Den senaste succén från våra egna studior är spelet Sherlock. Spelet släpptes för ett år sedan och redan under fjärde kvartalet 2021 svarade det för 13 procent av koncernens intäkter.

Den snabba tillväxten och höga lönsamheten för våra egenutvecklade spel har drivit på förändringen i intäktsmixen mellan de spel vi äger och de som är licensierade - och har även hjälpt till att öka marginalerna. Trenden var uppenbar

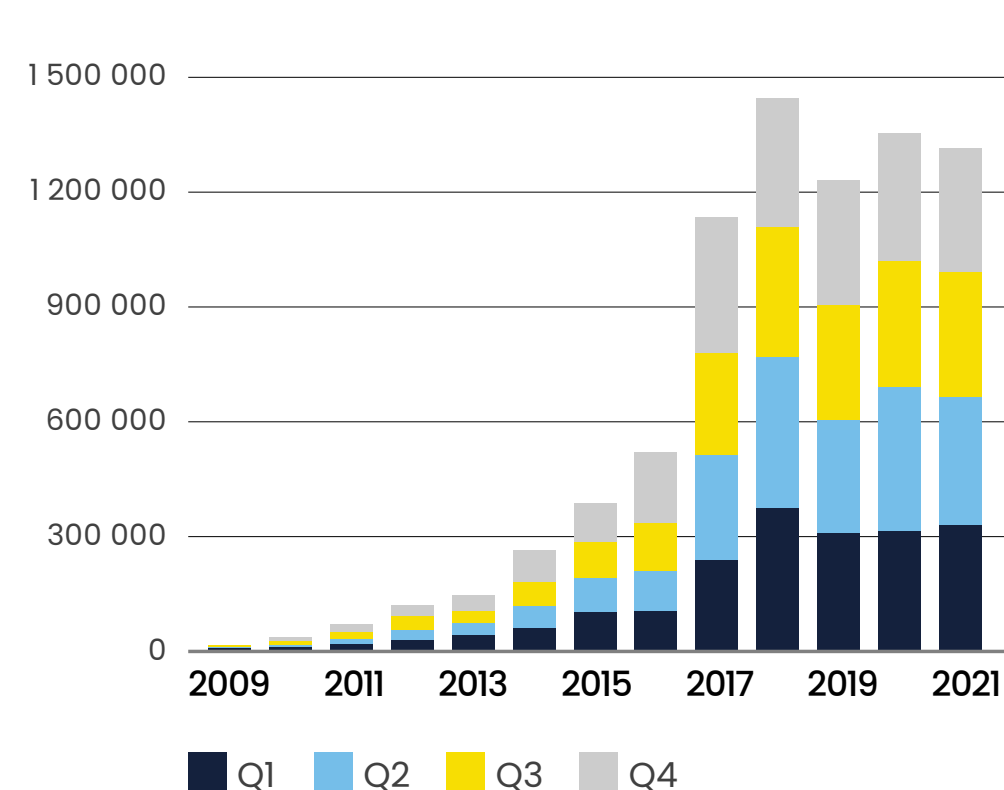
Mer än 3% av våra nettointäkter kom från G5 Store, ytterligare 1 % kom från annonsintäkter

2021 när G5:s egna spel svarade för 67 procent av intäkterna under fjärde kvartalet jämfört med 61 procent under samma kvartal föregående år. Samtidigt stod vår nya generation av spel, alltså de spel som släppts sedan 2019, för 52 procent av kvartalets intäkter, jämfört med 40 procent föregående år – en ökning med 23 procent på årsbasis, räknat i USD. Viktigast av allt, framgången för Jewels-spelen och för Sherlock bevisar det att våra egna utvecklingsstudior har förmågan att, gång efter gång, leverera såväl enastående som mycket lönsamma spel.

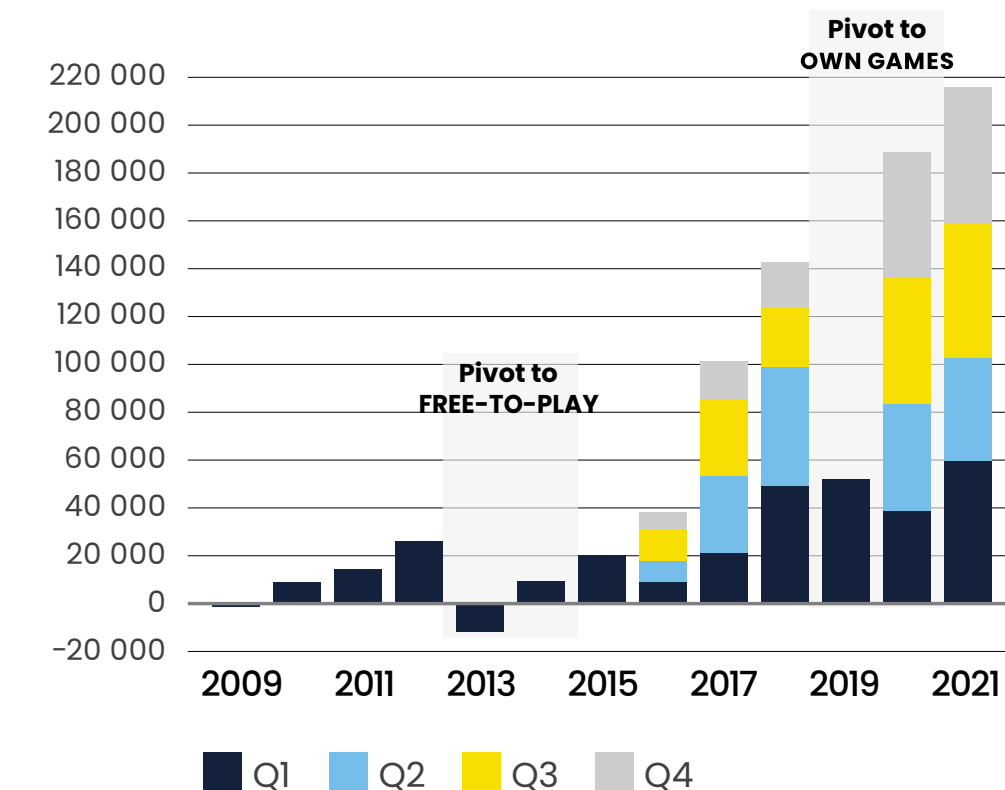
Det fjärde kvartalet visade en tillfällig, men tydlig, nedgång i antalet aktiva dagliga spelare runt helgerna, detta till skillnad mot vad vi har mött tidigare år. Spel med en svagare dynamik, som Hidden City, och spel med stabil intäktsutveckling, som de flesta av Jewels-spelen, presterade under en kort tid under förväntningarna. Antalet aktiva spelare har återhämtat sig och är nu tillbaka på normala nivåer. Vår slutsats är att den tillfälliga nedgången var en anomali som berodde på att fler valde att tillbringa ledigheterna med sina familjer. Trots detta såg vi en starkt positiv intäktstillväxt för nyare mer dynamiska spel, som Sherlock. Den övergripande mixen av intäkter fortsatte att utvecklas positivt mot G5:s egna spel.

Jag vill passa på att ta tillfället och säga lite om butiksdiversifiering. Under de senaste åren har G5 tagit viktiga steg för att sprida våra intäktsströmmar över fler distributionskanaler. Under fjärde kvartalet kom över 50 procent av intäkterna från butiker som inte drivs av Apple och Google, alltså en helt annan situation än för bara några år sedan, när den övervägande delen av våra intäkter kom via dessa två jättar. I december 2021 kom över tre procent av

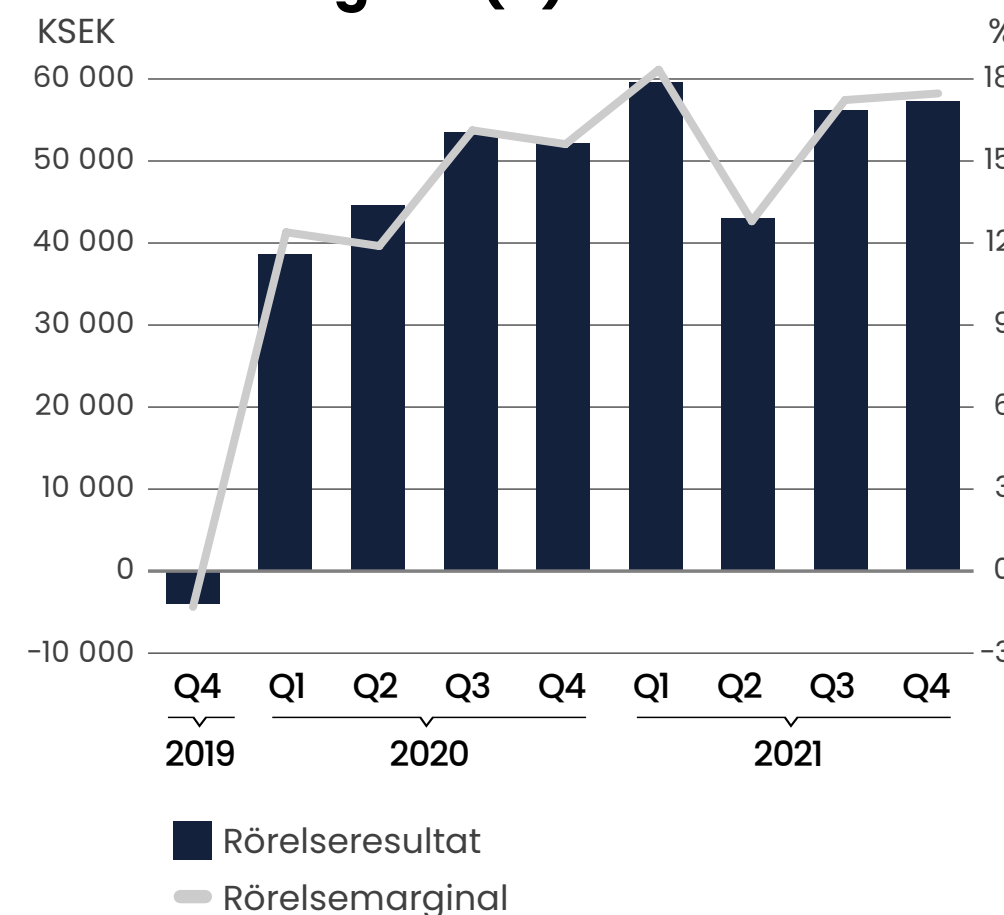
Intäkter KSEK



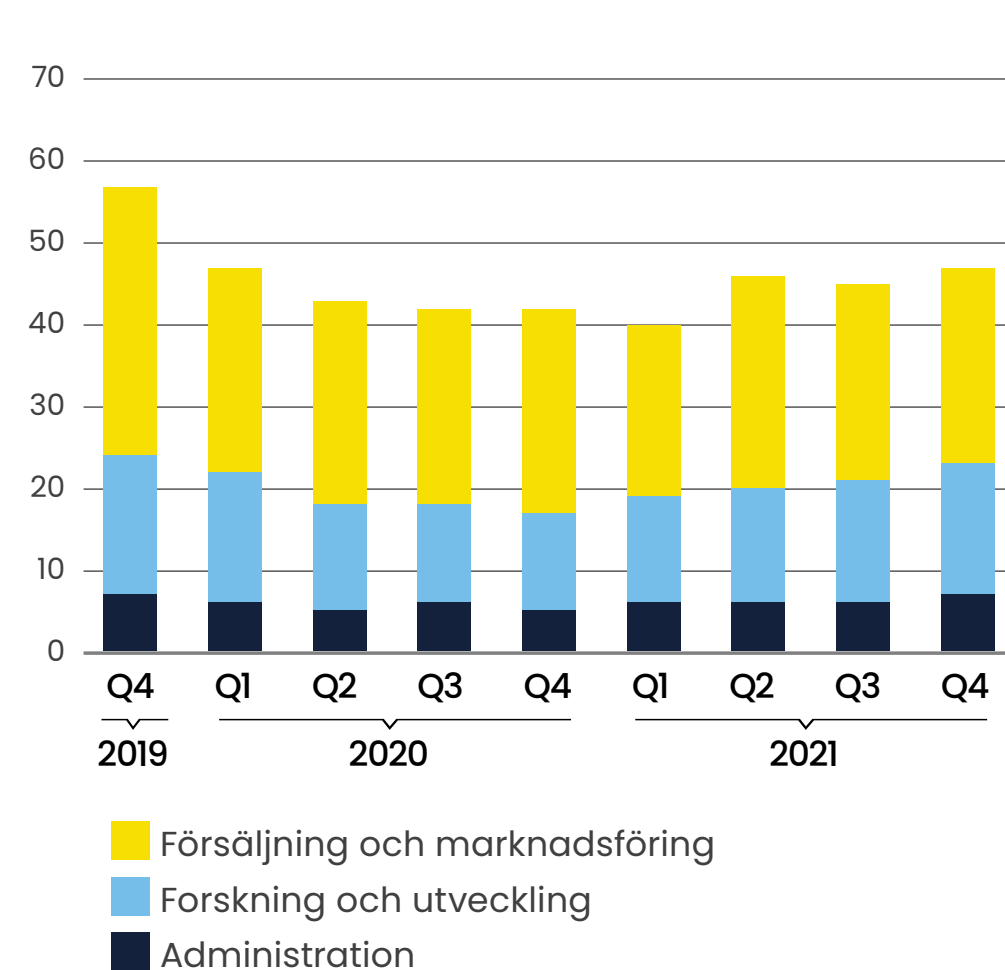
Rörelseresultat KSEK



Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



Kostnader i % av omsättning



våra nettointäkter från vår egen G5 Store och ytterligare en procent från annonsintäkter. Att vi diversifierade våra intäktsströmmar ledde till minskade butiksavgifter. De sjönk till 23 procent under fjärde kvartalet, jämfört med 29 procent samma period föregående år.

Detta är en viktig del av vår strategi. Vi förväntar oss att trenden kommer att fortsätta genom fortsatt diversifiering, en sannolik sänkning av applikationsbutikernas avgifter pådriven av en ökad konkurrens mellan butikerna, tillsammans med det regulatoriska trycket och ett ökat intresse från spelarna för att ladda ner spel direkt från utvecklarna.

G5 fortsätter att ha hög lönsamhet och konvertering till kassaflöde. I kombination med noll i skulder, gör det att vi kan använda vårt kapital till utdelningar och aktieåterköp. G5:s aktieåterköp förra året minskade antalet utestående aktier med 2,4 procent. Läger vi sedan till till de 54 MSEK i utdelning som delades ut till aktieägarna för helåret 2020, delade G5 ut totalt 180 MSEK sina aktieägare under 2021. För 2021 rekommenderar styrelsen en utdelning på 7,0 SEK per aktie, en ökning med 12 procent jämfört med föregående år.

G5 arbetar ständigt för att utveckla sin egen spelportfölj, sin publiceringsplattform och för att skärpa både marknadsföringsverktyg och aktiviteter. Vi letar också efter företagsförvärv som passar strategiskt inom expertområden som gränsar till G5:s egna.

Utanför G5:s nuvarande områden är vi öppna för att förvärva minoritetsandelar för att öka vår kunskap och utöka vårt nätverk. Som en följd av detta förvärvade G5

Under 2021 delade G5 ut 180 MSEK till ägarna genom utdelning och återköp

under 2021 0,7 procent av aktierna i Upland, Inc. för cirka två miljoner USD (18,1 MSEK) och 4,8 procent av aktierna i Artifex Mundi SA för cirka två miljoner USD (18,2 MSEK).

När det gäller investeringen i Upland blev vi imponerade av deras visionära nytänkande, innovativa förhållningssätt och snabba tillväxt. I Artifex uppskattade vi den vändning som den nya ledningen hade uppnått och deras nya F2P-produkter.

Vi tänker fortsätta att, över tid, göra små investeringar i andra lovande företag. Målet att ständigt förbättra och utöka koncernens kunskap och nätverk och att hjälpa nya lovande företag att nå sina mål.

Utsikter för 2022

G5:s bild av 2022 återspeglar en fortsatt tilltro till styrkan i vår strategi. Vi förväntar oss att andelen intäkter från våra egna spel fortsätter att öka. G5 Store och annonsintäkter kommer också att fortsätta att öka som andel av försäljningen, samtidigt som de effektiva butiksavgifterna gradvis bör sjunka. Vi förväntar oss också att vi bli alltmer effektiva vad gäller våra kostnader för användarförvärv. Detta kommer att ytterligare förbättra vår lönsamhet och, i kombination med effekten från eventuella aktieåterköp, bör det ge oss en ökad vinst per aktie.

Vår intäktsutveckling kommer att drivas på av den stabila utvecklingen för Jewels-spelfamiljen, med en förväntad gradvis ökning av intäkterna, av en stabil och stegvis tillväxt av intäkterna från Sherlock och dessutom, mot andra halvan av året, av en potentiell uppsida från de nya spel som släpptes 2021, tillsammans med dem som släpps under 2022.

Utvecklingen för det licensierade spelet Hidden City,

som svarade för 33 procent av koncernens intäkter under fjärde kvartalet 2021, kommer sannolikt att bromsa intäktsutvecklingen under ytterligare några kvartal. Med tanke på den utveckling som spelet Sherlock hittills visat, ser vi det som nästa stora spel i koncernens portfölj och som nästa kronjuvel. Det är ett spel som, över tid, kan nå samma försäljningsnivåer som våra största framgångar inom Hidden Objectgenren.

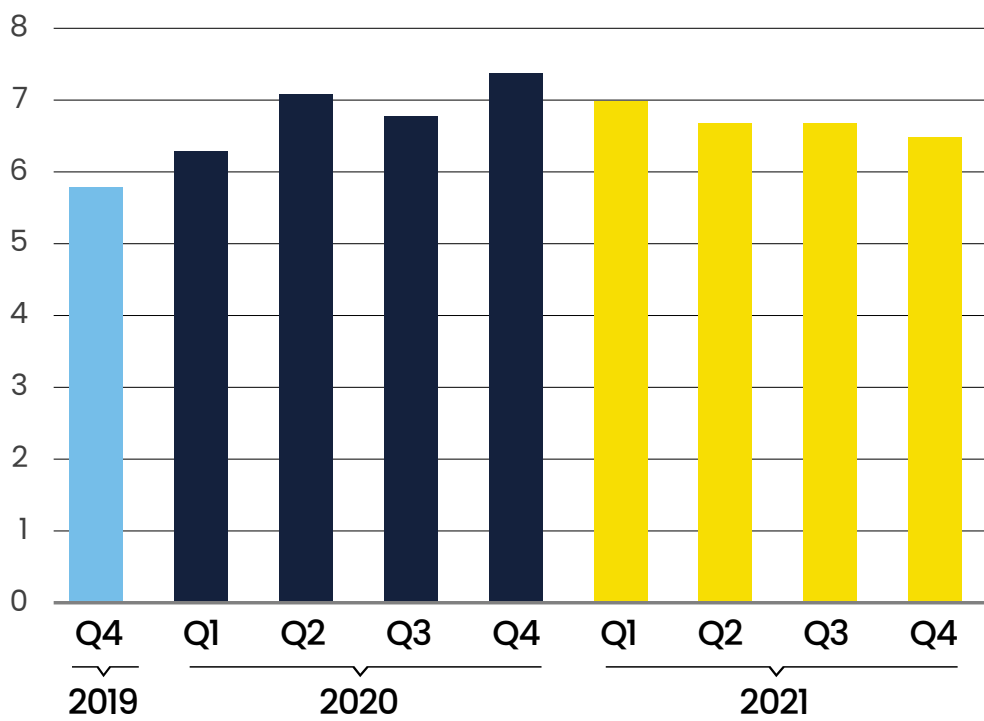
Våra utgifter för användarförvärv ska generellt ligga inom det tidigare kommunicerade intervallet om 17-22 procent.

Vi har nya spännande spel i vår pipeline för 2022. G5 Store kommer inom kort att få en uppgradering med en fristående portal och en webbinloggning för G5 Friends som möjliggör direktköp för spelare, oavsett plattform. Koncernen fortsätter också det pågående arbetet med att finjustera verktygen för användarförvärv på alla plattformar, inklusive webb, något som driver tillväxten för G5 Store. Vi håller fast vid vårt mål om att släppa sex nya spel under 2022.

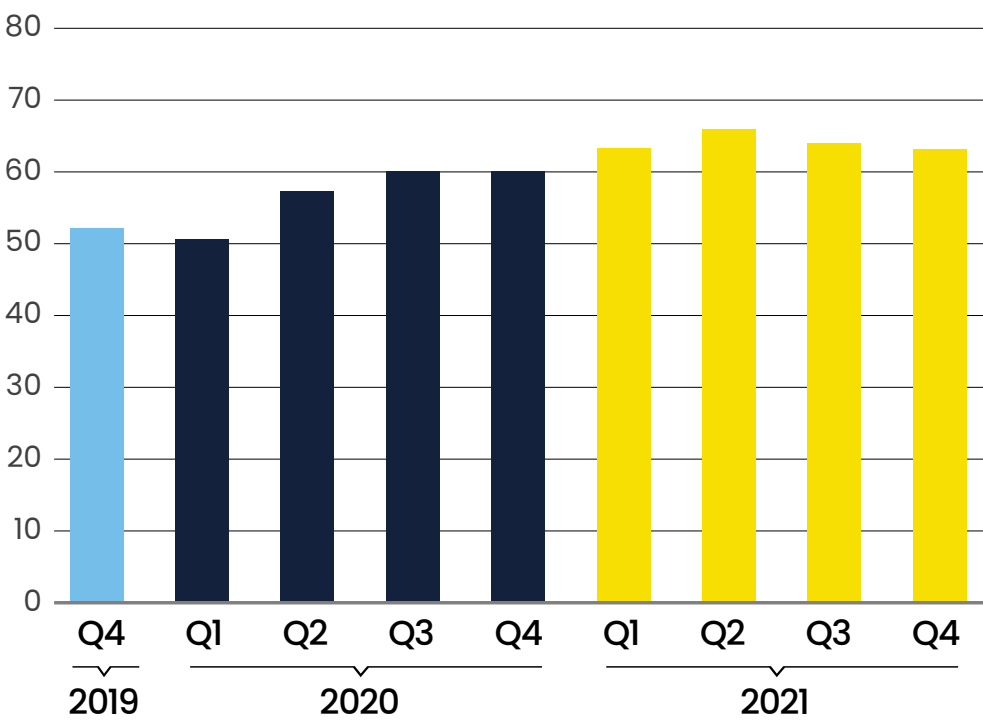
Koncernen har aldrig tidigare varit i så god form. Nu ser vi fram emot ännu ett fantastiskt år.
Återigen, tack för att du följer G5.

San Francisco, 10 februari 2022
Vlad Suglovov, VD och grundare

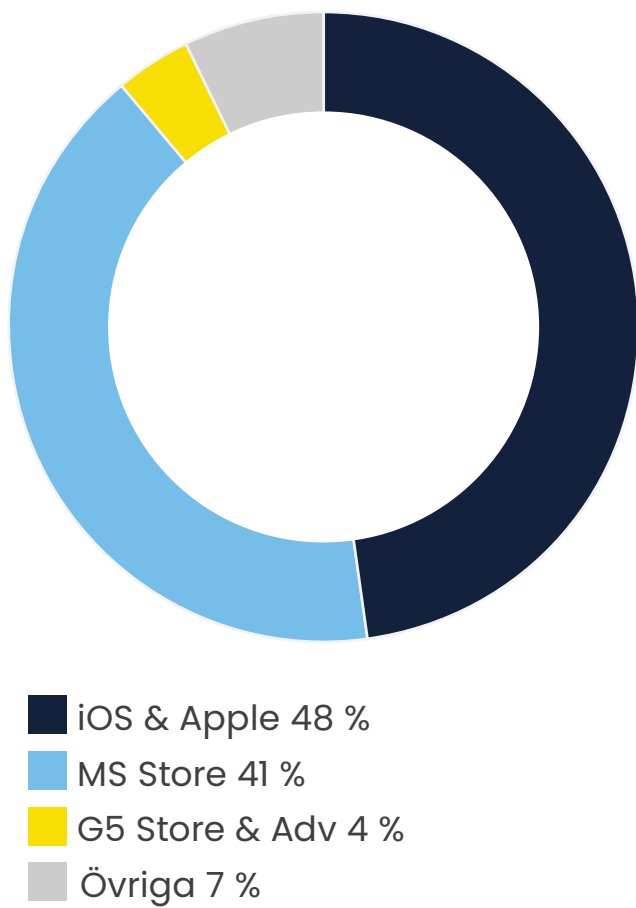
MAU, mn



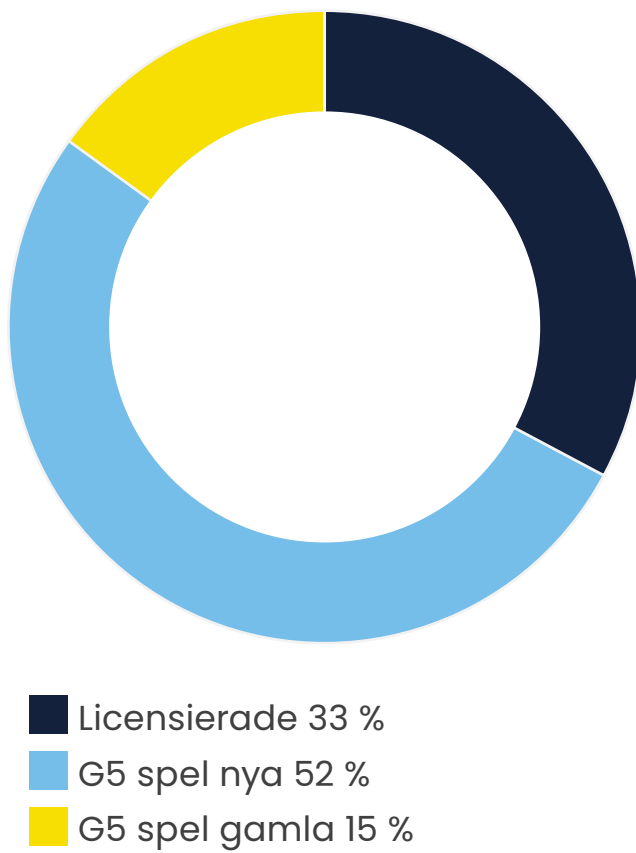
MAGRPPU, USD



Q4 Nettointäkt per plattform



Q4 Intäkt per kategori



Oktober–december

Intäkter och bruttoresultat

Koncernens intäkter uppgick till 324,6 (335,3) MSEK. Omsättningen minskade med 3 procent jämfört med samma period 2020, i dollar minskade omsättningen med 6 procent.

Direkta kostnader minskade till 112,6 (137,9) 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 9 procent jämfört med samma period 2020.

Koncernens bruttomarginal var 65 (59) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 7 procent jämfört med tredje kvartalet 2020 och uppgick till 212,0 (197,4) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 50,9 (39,5) MSEK. Ökningen av kostnader för forskning och utveckling drivs främst av högre avskrivningskostnader, bonus utvecklare samt en utökad personalstyrka.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 79,2 (85,1) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 65,0 (72,9) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 20 procent jämfört med 22 procent under samma period 2020.

Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 14,2 (12,2) MSEK, jämfört med samma kvartal 2020.

Administrationskostnaderna uppgick till 23,6 (17,8) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till -1,2 (19,2) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0.5 (-21,9) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -1,7 (-2,7) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har ökat med en större portfölj av spel och uppgick till 34,0 (29,7) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 47,1 (33,4) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 17,3 (7,3) MSEK.

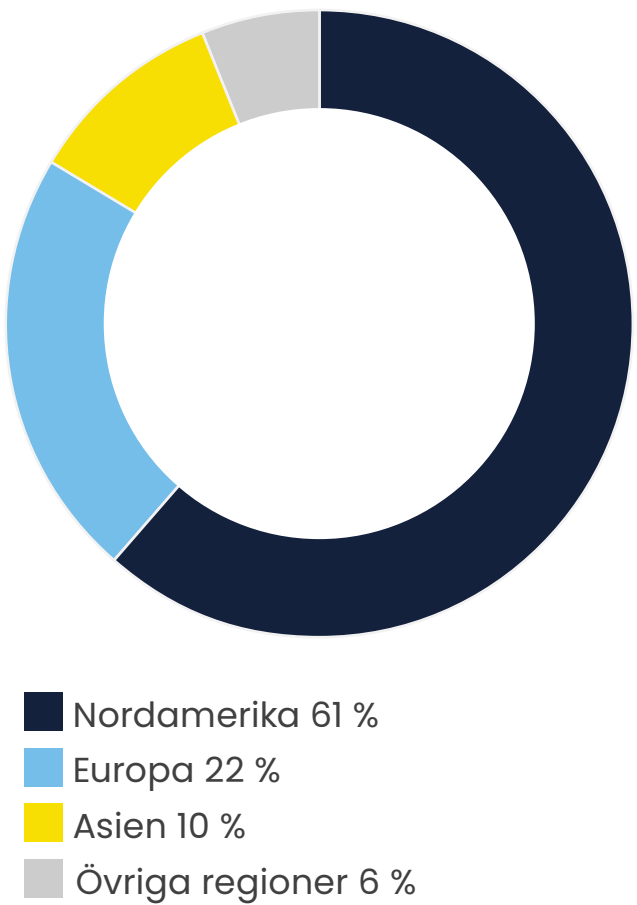
Rörelseresultatet uppgick till 56,6 (52,3) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 17,4 (15,6).

Resultat efter skatt

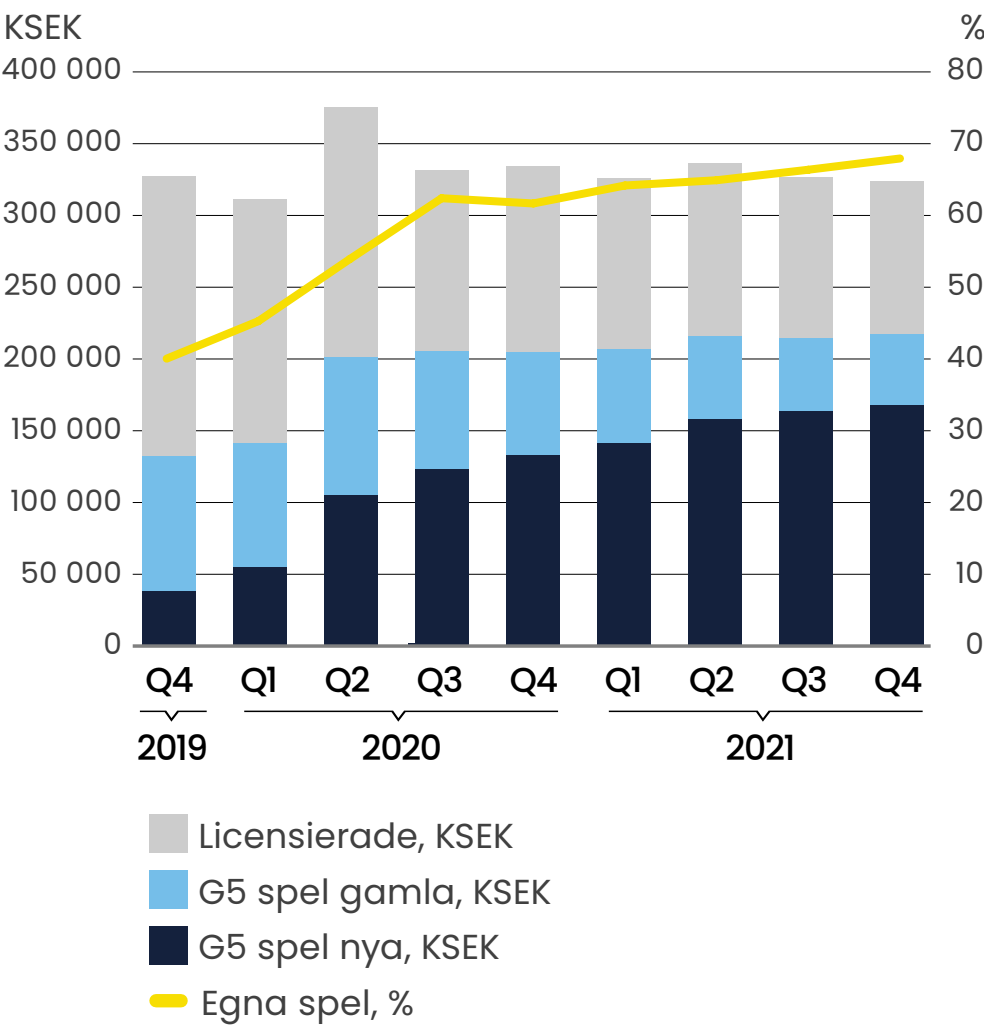
Finansnettot påverkade resultatet med -4,4 (-0,1) MSEK primärt relaterat till omvärdering av kortfristiga placeringar. Skatt påverkade resultatet med 2,0 (-6,2) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 54,2 (46,0) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 6,42 (5,30) kronor.

Geografisk fördelning av intäkter fjärde kvartalet 2021



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



Operationella mätetal

F2P	Q4 '21	Q4 '20	Var
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6,5	7,4	-12%
Genomsnittlig MUP (tusen)	189,7	217,8	-13%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	4,8	5,5	-14%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	63,3	60,3	5%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,8	1,8	-1%

Korrigerad MAGRPPU	\$
Q1 2021	63,4
Q2 2021	66,1
Q3 2021	64,2
Q4 2021	63,3

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 17.

Lanseringar under kvartalet

Företaget lanserade Unexposed, Jewels of Orient och Mary's Mahjong under kvartalet

Januari–december

Intäkter och bruttoreultat

Ömsättningen minskade med 3 procent jämfört med föregående år, påverkat av svagare USD jämfört med rapporteringsvalutan. Tillväxten mätt i USD var 4% för helåret. Omsättningen uppgick till 1 315,7 MSEK (1 356,0).

De direkta kostnaderna uppgick till -505,3 MSEK (-569,7). Bruttoresultatet uppgick till 810,4 MSEK (786,3), en ökning med 3 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 62 (58) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna var oförändrade jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv gick ner till 264,6 MSEK (293,6). Rörelsekostnader justerat för användförvärv uppgick 329,8 MSEK (303,2). Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 133,2 MSEK (121,5), samt nedskrivningar på 0,0 MSEK (0,4). Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med -5,0 (-4,2) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet uppgick till 216,1 (189,5) MSEK och rörelsemarginalen uppgick till 16,4 (14,0) procent för helåret.

Resultat efter skatt

Finansnettot uppgick till -7,0 (0,7). Skatt påverkade resultatet med -10,9 (-21,6) MSEK, motsvarande en skattesats på 5 (11) procent. Resultat efter skatt uppgick till 198,2 (167,3) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före och efter utspädning uppgående till 23,32 (19,11) kronor.

Kassaflöde

Under fjärde kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 100,2 MSEK (81,3). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet positivt med 8,0 MSEK (-0,6). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -5,2 MSEK (-2,5). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -47,1 MSEK (-33,4) samt finansiella investeringar uppgående till SEK 20.5 M (0.0).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 25,2 MSEK (45,0). Finansieringsverksamheten påverkades av återköp av egna aktier uppgående till -4,1 MSEK (-12,4), och IFRS 16 bokningar

relaterade till uthyrning av lokaler -2,2 MSEK (-1,7).

För helåret uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 346,2 (297,6) MSEK. Kassaflödet för helåret uppgick till -40,2 (42,5) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2021 uppgick till 150,0 (188,4) 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 274,8 (204,6) 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 dec 2021	30 dec 2020
Lanserade spel	247,5	156,1
Ej lanserade spel	27,3	48,5
Balanserat värde av spelportfölj	274,8	204,6

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 492,4 (431,8) MSEK, vilket motsvarar 58,3 (49,8) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 79 (73) procent.

Likvida medel uppgick till 150,0 (188,4) MSEK.

Övriga långfristiga och kortfrista skulder avser till fullo redovisning i enlighet med IFRS16 avseende leasing kontrakt.

Moderbolaget

Moderbolagets intäkter minskade i linje med koncernens. Moderbolaget är motpart till de applikationsbutiker som står 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 är verksamt på 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 marknadsförning. Med det i beaktande avser styrlesen att föreslå en utdelning om 7,0 per aktie (6,25) för räkenskapsåret 2021, vilket motsvarar cirka 30 (33) 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

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 10 februari 2022 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, 10 februari 2022

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 10 februari 2022 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	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	2021	2020
Intäkter	324 576	335 331	1 315 703	1 356 048
Direkta kostnader	-112 557	-137 921	-505 256	-569 728
Bruttoresultat	212 019	197 410	810 447	786 320
Forskning & utveckling	-50 908	-39 541	-189 180	-178 866
Försäljning & marknadsföring	-79 200	-85 093	-315 343	-338 970
Administration	-23 578	-17 802	-84 800	-74 724
Övriga rörelseintäkter	-1 244	19 220	-3 358	23 925
Övriga rörelsekostnader	-493	-21 872	-1 646	-28 142
Rörelseresultat	56 596	52 323	216 121	189 544
Finansiella intäkter	95	21	175	280
Finansiella kostnader	-4 480	-155	-7 209	-1 005
Resultat efter finansiella poster	52 212	52 189	209 086	188 819
Inkomstskatt	2 035	-6 232	-10 878	-21 552
Resultat efter skatt	54 246	45 957	198 208	167 267
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	54 246	45 957	198 208	167 267

KSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	2021	2020
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 444	8 670	8 498	8 751
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 444	8 670	8 498	8 751
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	6,42	5,30	23,32	19,11
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	6,42	5,30	23,32	19,11

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	2021	2020
Periodens resultat	54 246	45 957	198 208	167 267
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens	14 728	-27 879	37 343	-36 015
Summa övrigt totalresultat	14 728	-27 879	37 343	-36 015
Summa totalresultat	68 974	18 078	235 551	131 252
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	68 974	18 078	235 551	131 252

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 dec 2021	31 dec 2020
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	274 757	204 649
	274 757	204 649
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier verktyg och installationer	26 013	15 506
	26 013	15 506
Långfristiga investeringar	18 088	–
Uppskjuten skattefordran	–	57 672
Summa anläggningstillgångar	318 858	277 827
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	3	558
Aktuell skattefordran	3 880	3 799
Övriga fordringar (Not 4,6)	11 575	7 770
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	129 316	114 827
Kortfristiga investeringar	12 195	0
Likvida medel	149 964	188 411
Summa omsättningstillgångar	306 933	315 366
Summa tillgångar	625 791	593 192

KSEK	31 dec 2021	31 dec 2020
Eget kapital		
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	492 410	431 807
Långfristiga skulder		
Uppskjuten skatteskuld	466	627
Långfristiga skulder	4 841	1 776
Summa långfristiga skulder	5 307	2 403
Kortfristiga skulder (Not 5)		
Kortfristig upplåning	7 450	4 605
Leverantörsskulder	24 253	12 540
Övriga skulder	6 965	4 673
Aktuell skatteskuld	24 040	70 616
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	65 367	66 548
Summa kortfristiga skulder	128 075	158 983
Summa eget kapital och skulder	625 791	593 192

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				167 267	167 267
Övrigt totalresultat			-36 015		-36 015
Summa totalresultat			-36 015	167 267	131 252
Utdelning				-21 869	-21 869
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram		252			252
Återköp - Class C		-66 483			-66 483
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			3 048		3 048
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-66 231	3 048	-21 869	-85 052
Eget kapital 2020-12-30	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807
Eget kapital 2021-01-01	928	-15,616	-9,307	455,802	431,807
Årets resultat				198 208	198 208
Övrigt totalresultat			37 343		37 343
Summa totalresultat			37 343	198 208	235 551
Utdelning				-54 097	-54 097
Återköp av aktier		-126 022			-126 022
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			5 171		5 171
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-126 022	5 171	-54 097	-174 948
Eget kapital 2021-12-30	928	-141 638	33 207	599 913	492 410

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	2021	2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	52 211	52 189	209 086	188 819
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	39 997	29 737	144 393	121 897
	92 208	81 926	353 479	310 716
Betald skatt	7 993	-604	-7 241	-13 091
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	100 201	81 322	346 238	297 625
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	413	19 888	-8 084	-14 959
Förändring av rörelseskulder	-5 599	-22 368	22 477	-13 577
Kassaflöde från den löpande verksamheten	95 015	78 842	360 631	269 089
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-2 143	-450	-9 701	-2 335
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-47 124	-33 394	-162 523	-126 664
Kortfristiga investeringar	-2 424	-	-18 213	-
Långfristiga investeringar	-18 088	-	-18 088	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-69 779	-33 844	-208 525	-128 999

KSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	2021	2020
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-2 158	-1 711	-12 219	-9 528
Utdelning	-	-	-54 097	-21 869
Återköp	-4 122	-12 429	-126 022	-66 483
Premier optionsprogram	-	-	-	252
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-6 280	-14 140	-192 338	-97 628
Kassaflöde	18 956	30 858	-40 232	42 462
Likvida medel vid periodens ingång	130 880	160 830	188 411	152 268
Kassaflöde	18 956	30 858	-40 232	42 462
Valutakursdifferenser	128	-3 277	1 785	-6 319
Likvida medel vid periodens utgång	149 964	188 411	149 964	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	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	2021	2020
Vid periodens början	249 939	217 010	204 649	211 419
Investeringar	47 124	33 393	162 523	126 664
Nedskrivning	-	-	-	-409
Avskrivning	-29 838	-26 095	-116 031	-105 664
Nettoförändring under perioden	17 286	7 298	46 492	20 590
Kursdifferenser	7 533	-19 659	23 617	-27 361
Vid periodens slut	274 757	204 649	274 757	204 649

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 5,3 (2,4) 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 finansiella instrument under långfristiga såväl som kortfristiga investeringar som värderas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten överensstämmer med verkliga värden.

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	2021	2020
Intäkter	324 576	335 331	1 315 703	1 356 048
Direkta kostnader	-241 748	-238 798	-1 012 047	-1 003 800
Bruttoresultat	82 828	96 533	303 656	352 248
Forskning och utveckling	-26	-25	-107	-112
Försäljning och marknadsföring	-67 648	-35 955	-236 178	-56 756
Administration	-7 314	-51 859	-71 316	-289 286
Övriga rörelseintäkter	2 413	0	13 915	0
Övriga rörelsekostnader	-3 896	-2 379	-17 705	-5 223
Rörelseresultat	6 357	6 315	-7 734	871
Finansiella intäkter	170 931	11	348 393	5 004
Finansiella kostnader	-4 219	0	-6 028	-140
Resultat efter finansiella poster	173 069	6 326	334 631	5 736
Inkomstskatt	-2 895	-1 355	0	-399
Resultat efter skatt	170 174	4 972	334 631	5 337

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	2021	2020
Periodens resultat	170 174	4 972	334 631	5 337
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens				
Summa totalresultat	170 174	4 972	334 631	5 337

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 dec 2021	31 dec 2020
Anläggningstillgångar		
Materiella anläggningstillgångar		
Materiella anläggningstillgångar	22	39
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	70	70
Långfristiga investeringar	18 088	-
Summa anläggningstillgångar	18 179	108
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	3	558
Fordringar hos koncernföretag	170 023	1
Skattefordringar	2 751	2 559
Övriga fordringar	3 847	321
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	122 901	110 468
Kortfristga placeringar	12 195	-
Kassa och bank	127 096	171 054
Summa omsättningstillgångar	438 816	284 960
Summa tillgångar	456 995	285 069

KSEK	30 dec 2021	31 dec 2020
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	928	928
Fritt eget kapital		
Överkursfond	51 415	50 996
Balanserat resultat	-145 673	29 080
Årets resultat	334 631	5 337
Summa eget kapital	241 302	86 341
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	21 487	617
Skatteskulder	-	-
Skuld till koncernföretag	189 566	184 408
Övriga skulder	1 575	2 218
Upplupna kostnader	3 065	11 485
Summa kortfristiga skulder	215 694	198 727
Summa skulder och eget kapital	456 995	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

