



G5 Entertainment AB

Delårs- rapport Q1 2022

JANUARI – MARCH 2022

DELÅRSRAPPORT JANUARI – MARS 2022

januari – mars 2022

- Intäkter för perioden var 333,1 (326,6) MSEK, en ökning med 2 procent jämfört med samma period 2021. Mätt i USD minskade intäkterna med 8 procent jämfört med föregående år.
- Bruttomarginalen ökade till 67 (59) procent eftersom en större andel av intäkterna kommer från egna spel och lägre butiksavgifter, främst från Microsoft.
- Kostnaderna har påverkats av extraordinära kostnader relaterade till kriget i Ukraina uppgående till 15 Mkr (0). För ytterligare information om hur de extraordinära kostnaderna har påverkat perioden, se sidan sex.
- Rörelseresultatet för perioden var 53,6 (59,9) MSEK justerat för extraordinära kostnader uppgick EBIT till 67,9 MSEK (59,9), en ökning med 15% och motsvarande en EBIT-marginal på 20,5% (18,3).
- Resultat efter skatt uppgick till 49,9 (53,8) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 5,91 (6,26) SEK. Justerat för extraordinära poster uppgick resultat per aktie till 7,48 (6,26) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 36,5 (62,2) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 6,2 miljoner, en minskning med 11 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, var detsamma jämfört med samma period 2021. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 188,6 tusen, en minskning med 8 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 62,1 USD, en minskning med 2 procent jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jan-mar 2022	EO poster Ukraina	Jan-mar 2022 adj	Jan-Mar 2021	Förän- dring %	Förän- dring %	Apr-mar 21/22	2021	Förän- dring %
Intäkter	333 065	-1 100	331 965	326 572	2%	2%	1 322 196	1 315 703	0%
Avgift till distributörer ¹	-75 443	367	-75 077	-95 119	-21%	-21%	-329 508	-349 183	-6%
Royalties till externa utvecklare ²	-35 620		-35 620	-39 697	-10%	-10%	-151 996	-156 073	-3%
Bruttoresultat	222 002	-733	221 268	191 757	16%	15%	840 692	810 447	4%
Bruttomarginal	67%		67%	59%			64%	62%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-102 186	15 000	-87 186	-75 531	35%	15%	-356 410	-329 755	8%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	119 815	14 267	134 082	116 225	3%	15%	484 282	480 691	1%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	36%		40%	36%			37%	37%	
Kostnader för användarförvärv ³	-66 178		-66 178	-56 329	17%	17%	-274 420	-264 571	4%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-20%		-20%	-17%			-21%	-20%	
Rörelseresultat	53 637	14 267	67 904	59 896	-10%	13%	209 861	216 121	-3%
Rörelsemarginal %	16,1%		20,5%	18,3%			15,9%	16,4%	
Resultat per aktie före utspädning	5,91	1,57	7,48	6,26	-6%	19%	22,57	23,32	-3%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	36 488		36 488	62 164			126 430	152 106	
Likvida medel	187 260		187 260	214 732			187 260	149 964	

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: Starkt kvartal i oroliga tider



Det känns närmast överflödigt att konstatera att det första kvartalet var en extremt hektisk och stressig period för bolaget och för många av våra anställda, som ju huvudsakligen bor i Ukraina och i Ryssland. Kriget i Ukraina kom ända fram till vår egen tröskel med en nivå på konflikt och förstörelse som vi inte sett på decennier. Vi har tidigare beskrivit de åtgärder som vi, direkt efter invasionen, vidtog för att stödja våra medarbetare i Ukraina. Det är nu viktigt för G5 att ge er en uppdatering om verksamheten och en bild av hur vi ser på kommande kvartal.

En speciell hyllning går till vårt otroliga team för det fantastiska arbete som utförts för att hålla verksamheten i gång under svåra och hjärtskärande omständigheter. Det gäller särskilt våra medarbetare i Ukraina. Tack vare deras hårda arbete fick kriget en relativt liten påverkan på vår verksamhet. Jag återkommer strax till det.

G5:s framgångar genom åren bygger på våra fantastiska medarbetare och bolaget är fast beslutet att stödja teamet som nu påverkas av kriget. G5 har, som en följd av kriget, drabbats av ytterligare utgifter under kvartalet. För det första kvartalet redovisar vi därför en extraordinär engångskostnad på 15 MSEK bestående av utgifter hänförliga till kriget, där vi

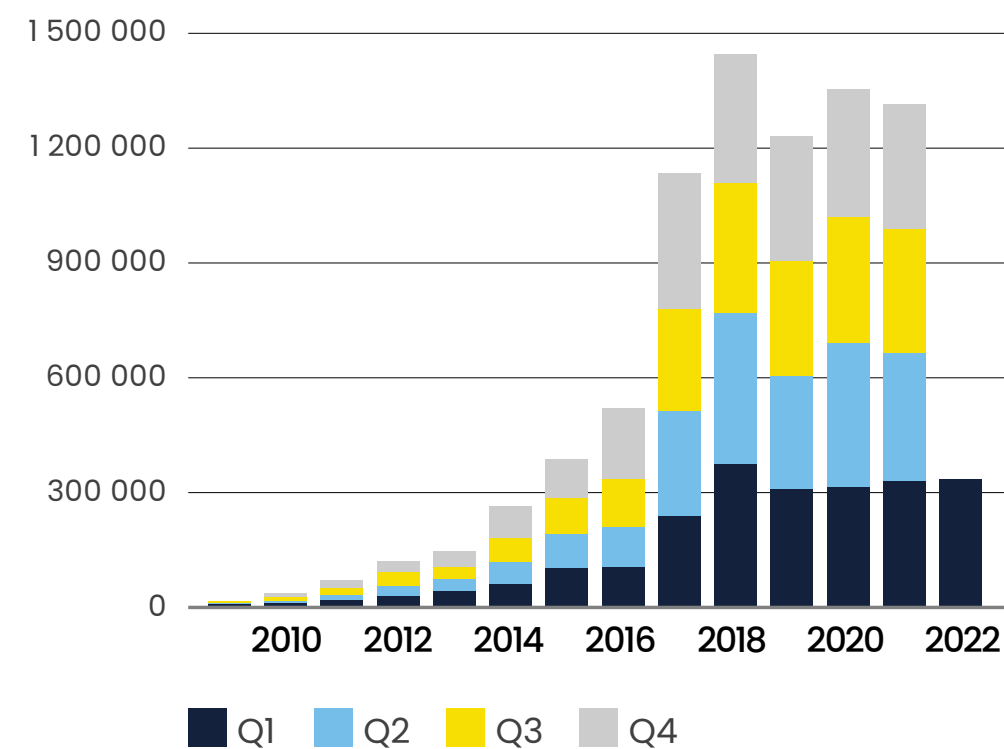
För det första kvartalet redovisar vi därför en extraordinär engångskostnad på 15 MSEK bestående av utgifter hänförliga till kriget

även inkluderat utgifter som vi, genom de åtaganden vi gjort, kommer att uppstå under återstoden av 2022.

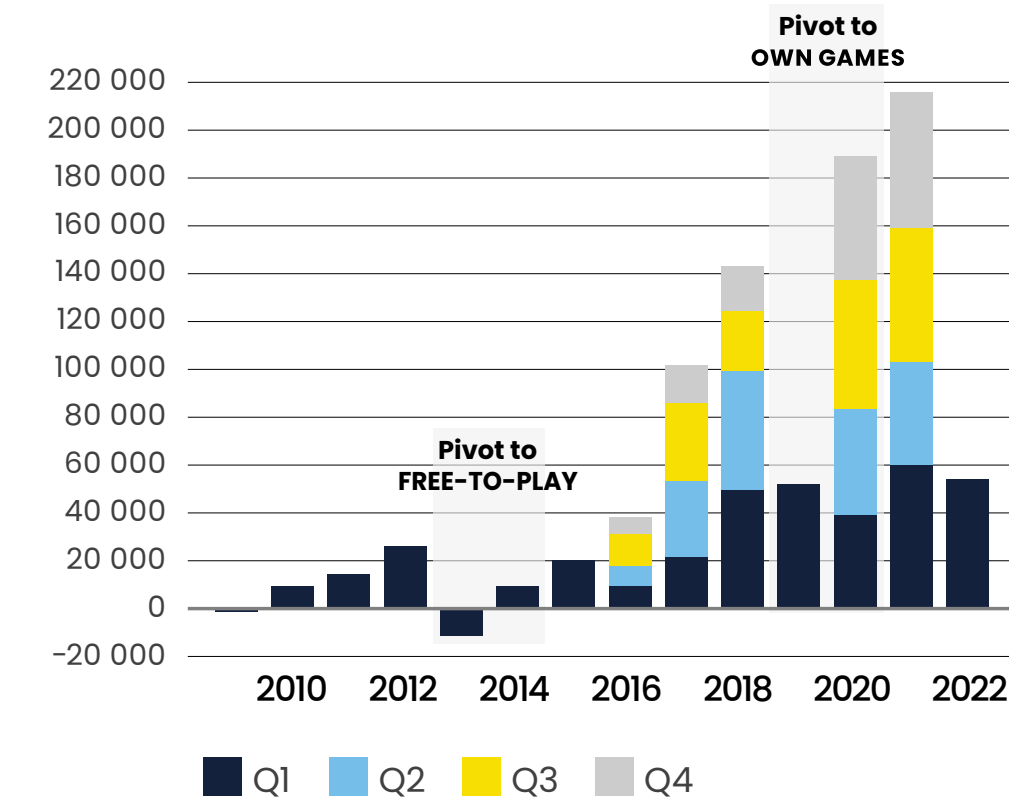
Under kvartalet har vi också drivit kampanjer för stöd till Ukraina i våra spel, genom bidrag via oss, eller direkt till humanitärt bistånd. Vi är alla tacksamma för spelarnas bidrag till hjälpinsatserna. Under perioden uppgick inkomna medel för hjälparbetet till cirka 1,1 MSEK. Vi kommer att fortsätta att stödja de av våra medarbetare som kommer att påverkas under de kommande kvartalen. För att ge en kort sammanfattning har G5 fokuserat sina hjälpinsatser på följande områden, inklusive de utgifter som uppstått under kvartalet:

1. Att ge ekonomiskt stöd till alla våra ukrainska medarbetare i form av extra löneutbetalningar på 4,5 MSEK, samt förskott.
2. Att kompensera våra ukrainska medarbetare för flyttkostnader och bostäder i minst en månad, och ge ytterligare stöd till dem under en viss lönenivå, totalt 1,9 MSEK.
3. Att, inom våra spel, driva kampanjer till förmån för humanitärt bistånd till Ukraina. Utvecklingen gick fort, det är ännu svårt att kvantifiera värdet, men de banners som togs fram visades 1,4 miljoner gånger och en länk till en sida där spelarna kan skänka pengar klickades 200,000 gånger.
4. Uppmuntrat våra anställda till att arbeta som volontärer och finansierat vårt ukrainska teams insatser för lokal hjälp i Charkiv, genom logistik för humanitärt bistånd, logistik för mat och sjukvårdsutrustning, assisterat lokal räddningstjänst med inköp av nödvändig utrustning, ekonomiskt stöd till djurskydd. Donationer från medarbetarna på våra kontor gav 0,7 MSEK, ett belopp som G5 dubblerat, totalt 0,7 MSEK.

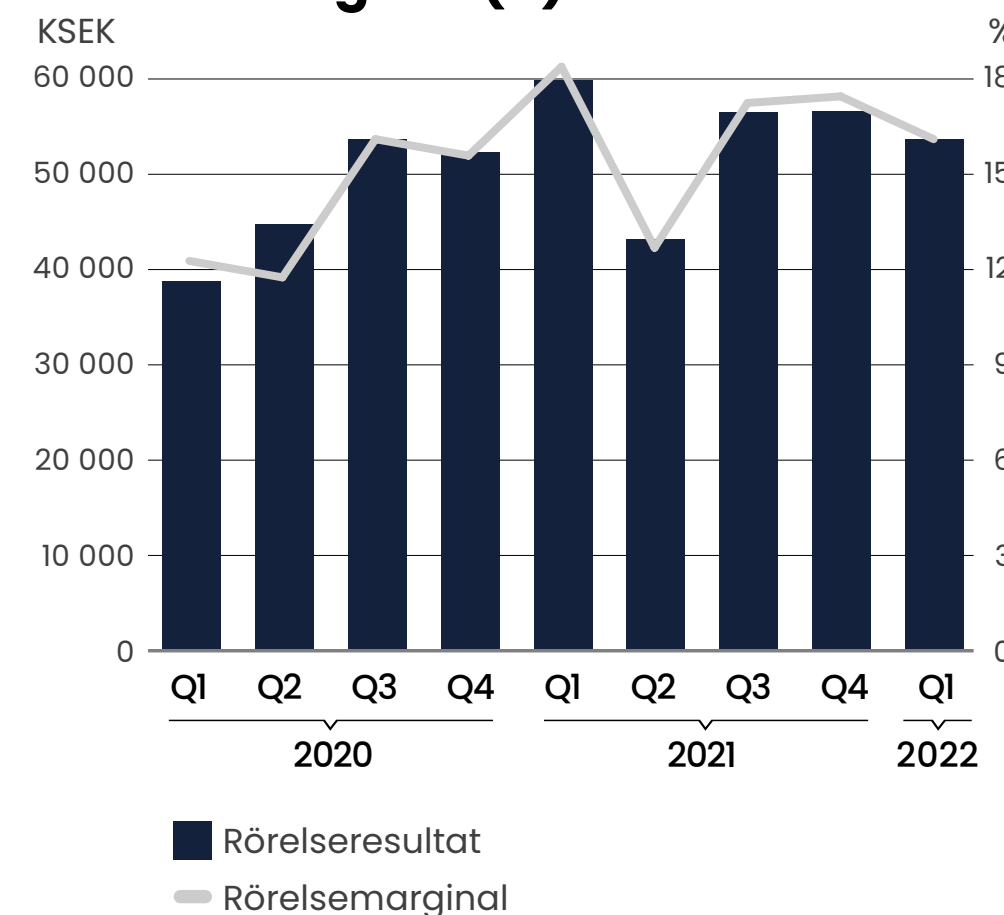
Intäkter KSEK



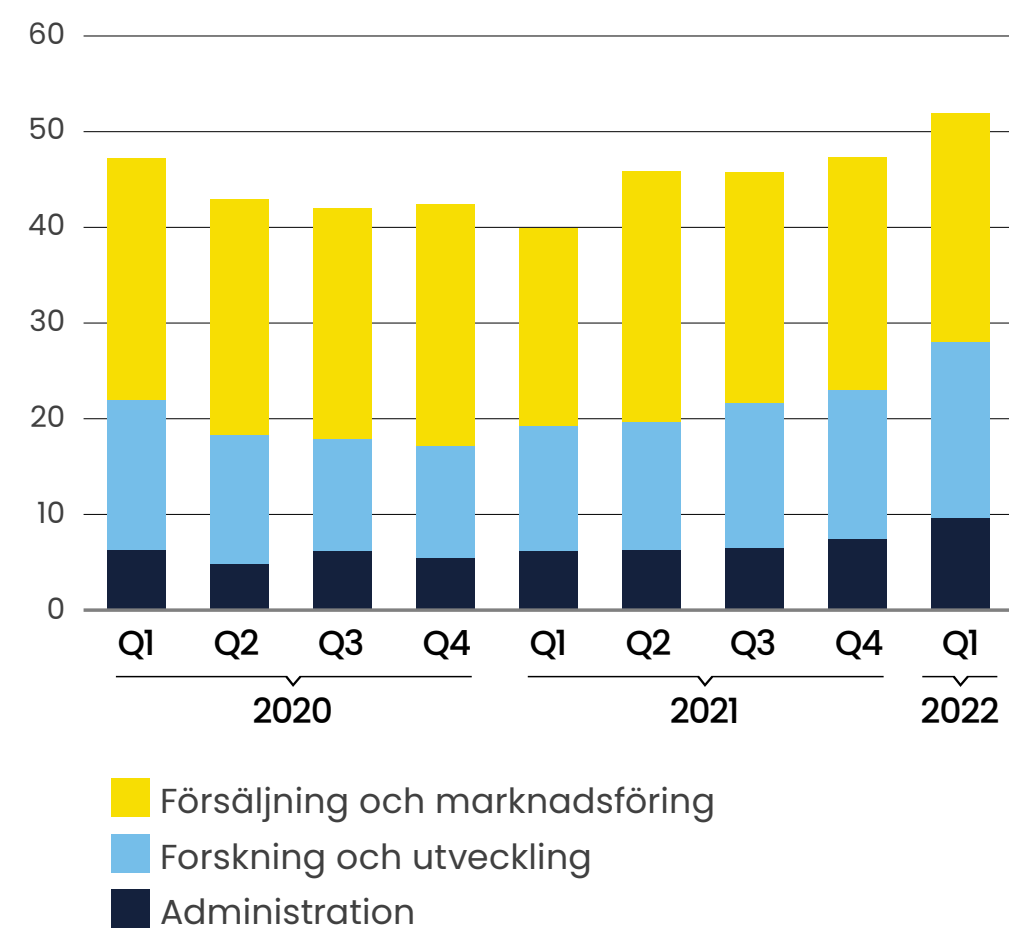
Rörelseresultat KSEK



Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



Kostnader i % av omsättning



5. Att ge stöd för omlokalisering, juridisk rådgivning och liknande tjänster för medarbetare som beslutat sig att, åtminstone för en tid, lämna landet. Totalt 1,1 MSEK.

I rapporten, på sidan sex, har vi beskrivit den totala påverkan på vår resultaträkning, inklusive periodiseringar för framtida utgifter.

När invasionen inleddes, var, som många är medvetna om, en stor del av vår personalstyrka fördelad nästan lika mellan våra kontor i Ukraina och Ryssland. G5:s medarbetare har alltid varit ett sammansvetsat team som, inom nästan alla funktioner, arbetat över gränserna. Detta har alltid varit en viktig styrka. Kriget har förändrat vår syn på att ha en bas för utveckling i Ryssland, och vi har, av naturliga skäl, ingen avsikt att öka antalet medarbetare där. G5 hjälper till med omlokalisering av de medarbetare som väljer att lämna landet och ansluta sig till våra team i andra länder.

Vi har redan bolag i Montenegro, Polen, Armenien och Georgien och håller, för tillfället, på att etablera kontor i Bulgarien och Turkiet. Målet är att ge G5 tillgång till nya grupper av talanger inom utvecklingsarbetet, och att erbjuda alternativ för dem som är villiga att flytta. Vi förväntar oss att vårt kontor i Ryssland kommer att krympa avsevärt över tid. Redan nu har över 100 medarbetare skrivit upp sig för omplacering till ett annat land, och vi förväntar oss att de snart kommer att anställas vid andra enheter i andra länder. Vi strävar efter att bibehålla samma kostnadsnivå för företaget när, vi flyttar medarbetare till nya kontor, men det kan bli en mindre ökning över tid, detta som en följd av levnadskostnader och skattejusteringar. Med tanke på den betydande omflyttning av medarbetarna som förväntas, kommer vi att fortsätta att rapportera om utvecklingen.

We already have entities in Montenegro, Poland, Armenia and Georgia

Den underliggande verksamheten är fortsatt stark

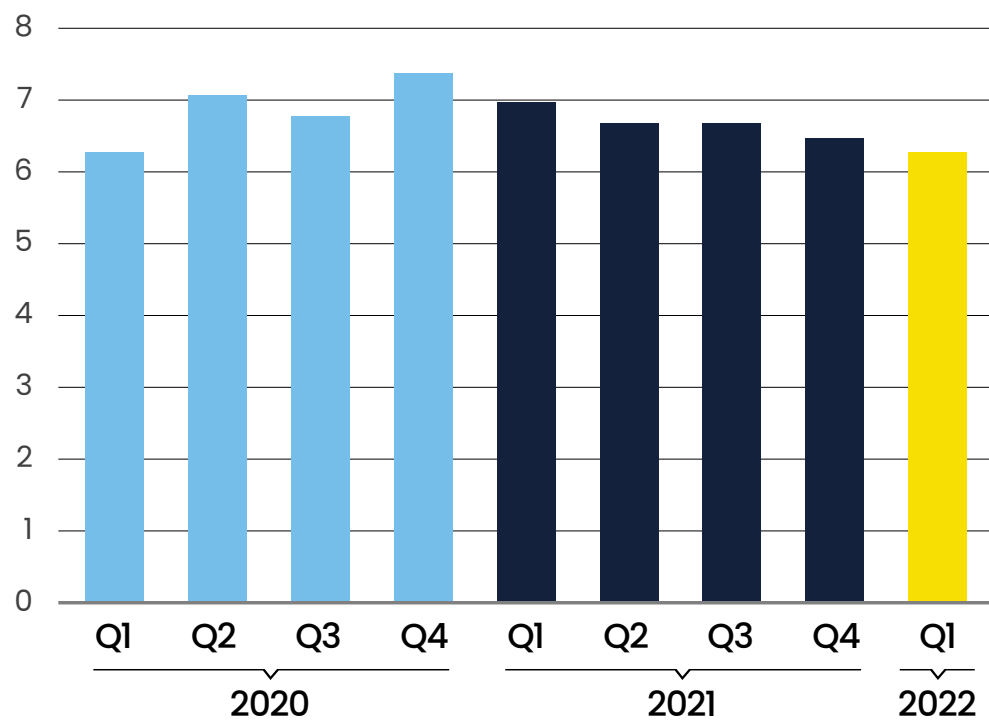
Som nämnts tidigare påverkades verksamheten, trots kriget och tack vare vårt fantastiska team, relativt lite under första kvartalet. Faktum är att vi skulle ha uppnått den högsta rörelsemarginalen och den högsta vinsten per aktie någonsin, om vi inte haft de extraordinära kostnaderna relaterade till kriget. G5 tackar alla medarbetare för deras hårda arbete under extraordinära

omständigheter.

G5:s intäktsutveckling var, enligt tillgängliga uppskattningar, specifikt Sensor Towers Q1-data, i linje med dem den övergripande marknaden. I USD-termer sjönk intäkterna med 8 procent jämfört med föregående år och med 3 procent kvartal för kvartal, jämfört med föregående år, medan en starkare USD och EUR påverkade våra rapporterade intäkter positivt. De underliggande trenderna från 2021 fortsatte under årets första tre månader. Den nya generationen spel, särskilt Sherlock och ”spelfamiljen” The Jewels, fortsatte, tack vare sin växande popularitet, att öka sin intäkter. G5 lanserade Hidden Epee globalt under kvartalet, och det tar nu fart från en låg nivå. Intäkterna stärktes också av tillväxten i G5 Store, vars nettoomsättning växte sekventiellt med 10 procent, medan annonsintäkterna minskade sekventiellt. Hidden City fortsatte att krympa, liksom våra royalties.

Tillväxten och den högre lönsamheten för egenutvecklade spel driver på en förändring i intäktsmixen mellan de spel vi äger och de som är licensierade, vilket bidrog till att öka marginalerna. Trenden fortsatte under Q1 med G5:s egna spel, som svarade för 70,5 procent av intäkterna, jämfört med 63,5 procent ett år tidigare, och vår nya generation av spel, de som släppts sedan 2019, svarade för för 55,9

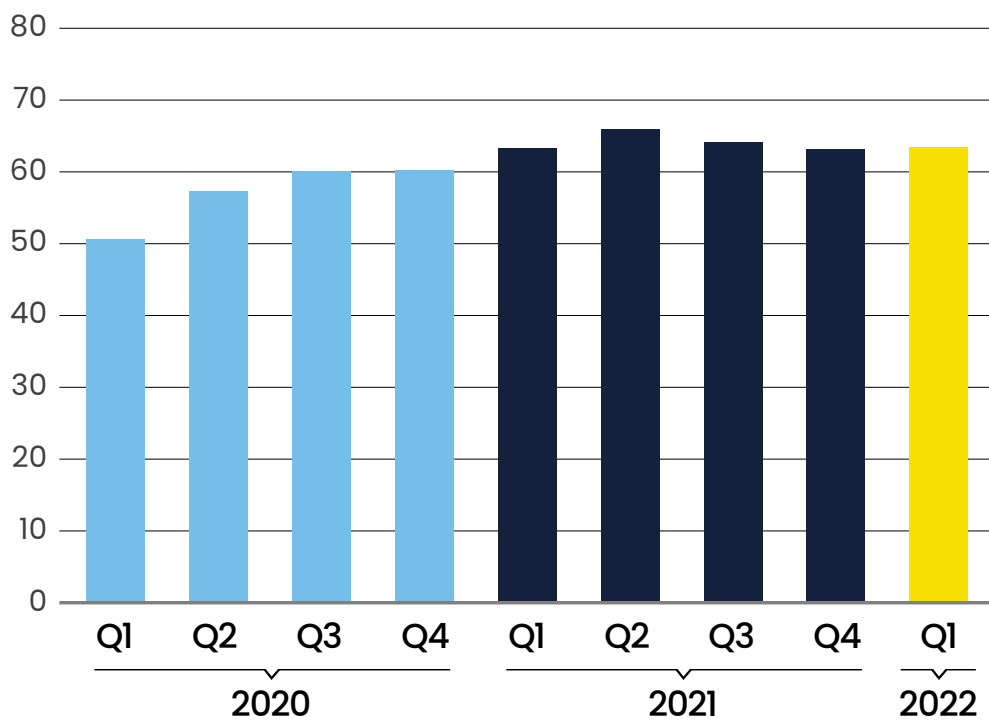
MAU, mn



procent av intäkterna för första kvartalet 2022, jämfört med 43,3 procent föregående år. Det sistnämnda innebar ett språng uppåt med 19 procent på årsbasis, räknat i USD.

Utgifterna för användarförvärv, UA, låg inom bolagets tidigare kommunicerade intervall på 17-22 procent av intäkterna. Totalt sett var lönsamheten därför stark. Vi ser en effekt från de svaga RUB och UAH, men kvartalet var fortfarande vårt hittills mest lönsamma, något som kompenserar för de extraordinära utgifterna relaterade till kriget. Rapporterat rörelseresultat uppgick till 53,6 miljoner kronor, motsvarande en rörelsemarginal på 16,1 procent. Justerat för merkostnaderna skulle rörelsemarginalen uppgått till 20,5 procent.

MAGRPPU, USD



Utsikter för 2022

G5:s strategi att utveckla egna spel fungerar och är framgångsrik. Intäkterna från dessa spel förväntas fortsätta att öka. G5 Stores intäkter och reklamintäkter beräknas fortsätta att öka som andel av försäljningen och samtidigt bör butiksavgifterna gradvis minska.

Vi har sett några av våra spel prestera så bra under de senaste kvartalen att G5 planerar att öka UA-utgifterna för att ytterligare öka deras tillväxt. Ökningen bör resultera i en snabbare intäktstillväxt, både för spelen och för bolaget i helhet. Vi är övertygade om att planen är strategiskt sund och att de potentiella fördelarna överväger kostnaderna. Vi kommer att avvika från det vanliga utgiftsintervallet

för användarförvärv på 17-22 procent och tillfälligt gå så högt som 35 procent under andra kvartalet. Vi kommer även att fortsätta att behålla den högre utgiftsnivån in i juli, vilket i viss utsträckning påverkar tredje kvartalet. De intäkter och den vinst per aktie som alltså inte kommer under andra och tredje kvartalet, förväntas vi ska vara fullt återhämtat under de följande tolv månaderna - eller tidigare än så - samtidigt som bolagets intäktstillväxt fortsätter att accelerera. Målet är att öka koncernens intäkter till en ny högre plattform där vi kan leverera ännu högre vinstmarginaler tack vare vår affärsmodells inneboende hävstång.

Sammantaget, och med tanke på omständigheterna, levererade G5: s team, särskilt i Ukraina, ett fantastiskt resultat för kvartalet och förtjänar allt beröm. Med ett team som detta är jag säker på att vi kan ta oss igenom de svåra tiderna tillsammans och komma ut ännu starkare, samtidigt som vi levererar på företagets strategi.

Tack för att du följer G5.

5 maj 2021

Vlad Suglovov, VD och grundare

januari–mars

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 333,1 (326,6) MSEK. Omsättningen ökade med 2 procent jämfört med samma period 2021, i dollar minskade omsättningen med 8 procent.

Direkta kostnader minskade till 111,1 (134,8) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen förutom Microsoft Store som från augusti 2021 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 10 procent jämfört med samma period 2021.

Koncernens bruttomarginal var 67 (59) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 16 procent jämfört med första kvartalet 2021 och uppgick till 222,0 (191,8) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 61,8 (43,0) MSEK. Forskning och utveckling påverkades med 9,3 MSEK (0,0) för extraordinära kostnader relaterade till kriget i Ukraina. Justerat för extraordinära kostnader är kostnadsökningen främst driven av högre avskrivningar.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 80,4 (67,8) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 66,2 (56,3) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 20 procent jämfört med

17 procent under samma period 2020. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 14,2 (11,5) MSEK, påverkat av extraordinära utgifter uppgående till 1,3 (0,0) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 31,5 (19,6) MSEK, påverkat av extraordinära utgifter uppgående till 4,4 (0,0) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 3,7 (-1,3) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till 1,6 (-0,3) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 5,3 (-1,5) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har ökat med en större portfölj av spel och uppgick till 35,7 (32,1) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 43,2 (35,0) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 9,9 (7,9) MSEK.

Rörelseresultatet uppgick till 53,6 (59,9) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 16,1 (18,3), justerat för extraordinära kostnader relaterade till kriget uppgick EBIT till 67,9 MSEK (59,9), vilket motsvarar en EBIT-marginal på 20,5 procent (18,3).

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -3,7 (-5,8) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 49,9 (53,8) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 5,91 (6,26) kronor, justerat för

extraordinära kostnader uppgick nettovinsten till 63,1 Mkr (53,8) och vinsten per aktie till 7,56 kr (6,26). Extraordinära utgifter

Extraordinära utgifter

Justeringskolumnen avser de extraordinära utgifter som uppstått på grund av kriget i Ukraina.

Kostnaderna inkluderar bonusar till ukrainsk personal, kostnader för omlokalisering, välgörenhet osv.

Skatter justeras utifrån koncernskattesatsen enligt redovisade skatter under första kvartalet.

Skatter justeras utifrån koncernskattesatsen enligt redovisade skatter under första kvartalet.

KSEK	Jan–mar 2022	EO poster	Jan–mar 2022 exkl. EO	Jan–mar 2021	Förän- dring %
Intäkter	333 065	-1 100	331 965	326 572	2%
Direkta kostnader	-111 063	367	-110 697	-134 815	-18%
Bruttoresultat	222 002	-733	221 268	191 757	15%
Forskning & utveckling	-61 775	9 326	-52 449	-43 000	22%
Försäljning & marknadsföring	-80 386	1 295	-79 091	-67 787	17%
Administration	-31 482	4 379	-27 103	-19 557	39%
Övriga rörelseintäkter	3 664		3 664	-1 251	-393%
Övriga rörelsekostnader	1 614		1 614	-266	-707%
Rörelseresultat	53 637	14 267	67 904	59 896	13%
Finansiella intäkter	152		152	21	619%
Finansiella kostnader	-197		-197	-344	-43%
Resultat efter finansiella poster	53 592	14 267	67 859	59 573	14%
Inkomstskatt	-3 731	-993	-4 724	-5 802	-19%
Resultat efter skatt	49 861	13 274	63 134	53 771	17%
Resultat per aktie	5.91	1.57	7.48	6.26	19%

Operationella mätetal

F2P	Q1 '22	Q1 '21	Var
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6,2	7,0	-11%
Genomsnittlig MUP (tusen)	188,6	205,6	-8%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	4,5	5,2	-12%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	62,1	63,4	-2%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,8	1,8	0%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 17.

Lanseringar under kvartalet

Inga nya spel har lanserats under kvartalet.

Kassaflöde

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 74,9 MSEK (90,6). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med -11,2 MSEK (1,1), som beskrivs i rapporten för fjärde kvartalet skulle en återföring av de positiva skattebetalningarna ske under första kvartalet 2022. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 6,6 MSEK (10,6). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -43,2 MSEK (-35,0).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 36,5 MSEK (62,2). Finansieringsverksamheten påverkades av IFRS 16 bokningar relaterade till uthyrning av lokaler 1,0 MSEK (-2,9). Periodens kassaflöde uppgick till 35,5 SEK (25,1).

Likvida medel per 31 mars 2022 uppgick till 187,3 (214,7) 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. 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 291,4 (226,3) 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	31 mar 2022	31 mar 2021
Lanserade spel	255,2	212.8
Ej lanserade spel	36,2	13.5
Balanserat värde av spelportfölj	291,4	226.3

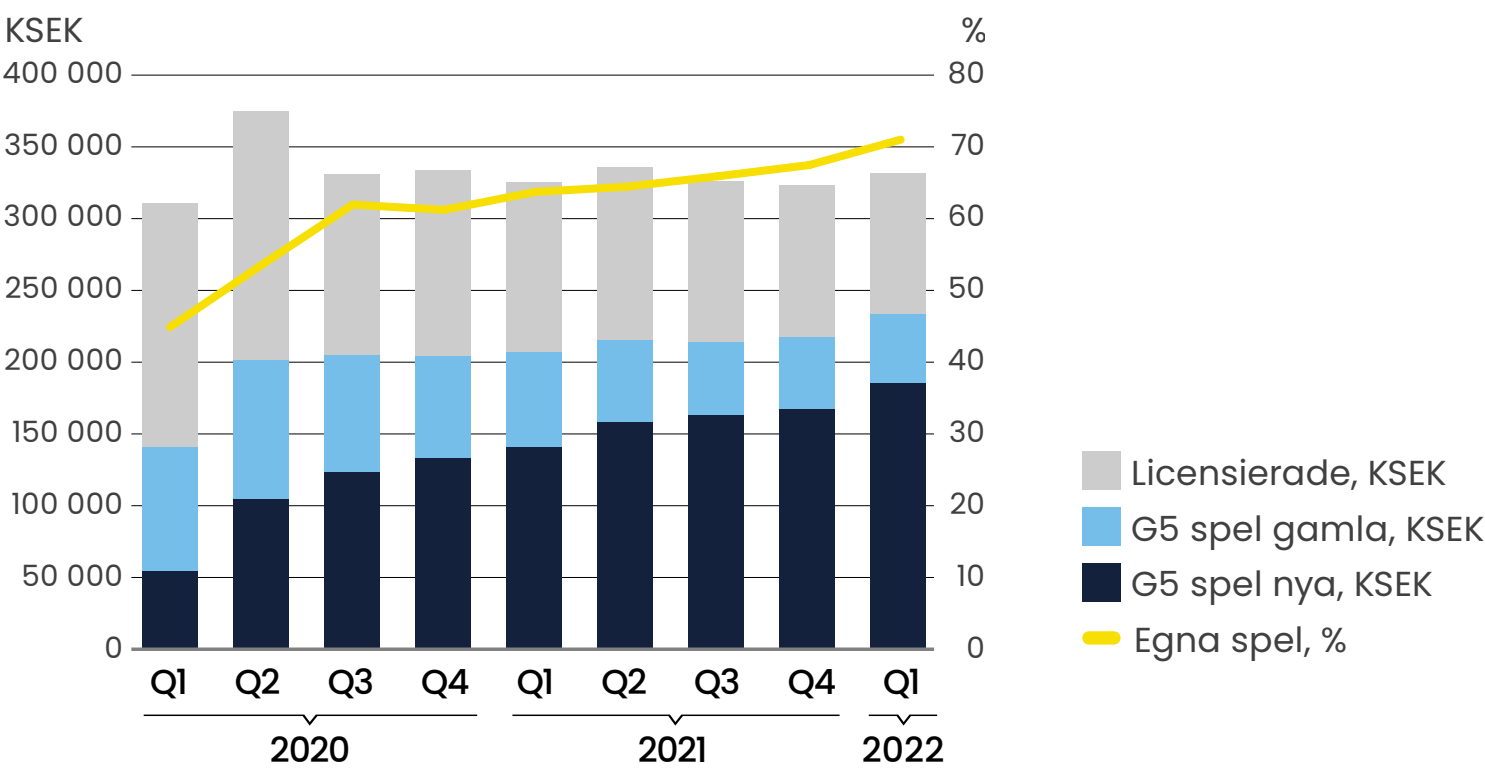
Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar.

Eget kapital för koncernen uppgick till 544,6 (472,5) MSEK, vilket motsvarar 64,5 (55,0) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 80 (67) procent.

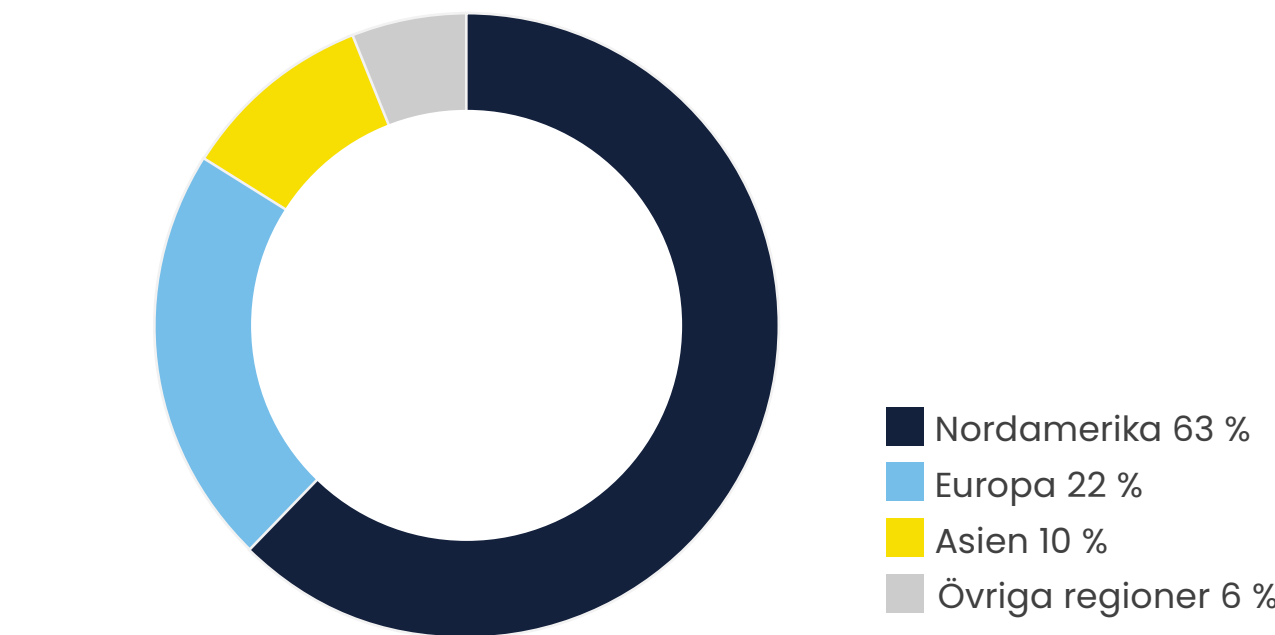
Likvida medel uppgick till 187,3 (214,7) MSEK.

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

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



Geografisk fördelning av intäkter första kvartalet 2022



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.

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 2021.

Kommande rapportdatum

Årsstämma 2022	15 juni, 2022
Delårsrapport jan-jun 2022	11 aug, 2022
Delårsrapport jan-sep 2022	9 nov, 2022

Telekonferens

Den 5 maj 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, 5 maj 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 5 maj 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	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 21/22	2021
Intäkter	333 065	326 572	1 322 196	1 315 703
Direkta kostnader	-111 063	-134 815	-481 504	-505 256
Bruttoresultat	222 002	191 757	840 692	810 447
Forskning & utveckling	-61 775	-43 000	-207 956	-189 180
Försäljning & marknadsföring	-80 386	-67 787	-327 942	-315 343
Administration	-31,482	-19 557	-96 724	-84 800
Övriga rörelseintäkter	3,664	-1 251	1 557	-3 358
Övriga rörelsekostnader	1,614	-266	234	-1 646
Rörelseresultat	53,637	59 896	209 861	216 121
Finansiella intäkter	152	21	306	175
Finansiella kostnader	-197	-344	-7 063	-7 209
Resultat efter finansiella poster	53,592	59 573	203 105	209 086
Inkomstskatt	-3,731	-5 802	-8 807	-10 878
Resultat efter skatt	49,861	53 771	194 298	198 208
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	49,861	53 771	194 298	198 208

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 21/22	2021
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 440	8 585	8 610	8 498
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 440	8 585	8 610	8 498
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	5,91	6,26	22,57	23,32
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	5,91	6,26	22,57	23,32

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 21/22	2021
Periodens resultat	49 861	53 771	194 298	198 208
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens	204	22 139	15 408	37 343
Summa övrigt totalresultat	204	22 139	15 408	37 343
Summa totalresultat	50 065	75 910	209 706	235 551
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	50 065	75 910	209 706	235 551

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 mar 2022	31 mar 2021	31 dec 2021
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	291 351	226 257	274 757
	291 351	226 257	274 757
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	14 759	32 215	26 013
	14 759	32 215	26 013
Finansiella tillgångar	18 088	-	18 088
Uppskjuten skattefordran	-	74 721	-
Summa anläggningstillgångar	324 101	333 193	318 858
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	0	0	3
Aktuell skattefordran	4 241	5 639	3 880
Övriga fordringar (Not 3,4)	14 294	7 669	11 575
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	134 108	143 898	129 316
Finansiella tillgångar	13 200	1 748	12 195
Likvida medel	187 260	214 732	149 964
Summa omsättningstillgångar	353 103	373 686	306 933
Summa tillgångar	677 301	706 879	625 791

KSEK	31 mar 2022	31 mar 2021	31 dec 2021
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	544,560	472,549	492,410
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	589	668	466
Långfristiga skulder	1 881	14 866	4 841
Summa långfristiga skulder	2 470	15 534	5 307
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	806	4 603	7 450
Leverantörsskulder	25 437	14 207	24 253
Övriga skulder	17 935	23 331	6 965
Aktuell skatteskuld	17 860	99 668	24 040
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	68 234	76 988	65 367
Summa kortfristiga skulder	130 271	218 796	128 075
Summa eget kapital och skulder	677 301	706 879	625 791

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2021-01-01	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807
Årets resultat				53 771	53 771
Övrigt totalresultat			27 752		27 752
Summa totalresultat			27 752	53 771	81 523
Återköp av aktier		-34 313			-34 313
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			855		855
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	0	-34 313	855	0	-33 458
Eget kapital 2021-03-31	928	-49 929	19 300	509 573	479 872
Eget kapital 2022-01-01	928	-141 638	33 207	599 913	492 410
Årets resultat				49 861	49 861
Övrigt totalresultat			204		204
Summa totalresultat			204	49 861	50 065
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			2 085		2 085
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		0	2 085	0	2 085
Eget kapital 2022-03-31	928	-141 638	35 496	649 774	544 560

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 21/22	2021
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	53 592	59 573	203 106	209 086
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	32 512	32 057	144 847	144 393
	86 104	91 630	347 953	353 479
Betald skatt	-11 165	-1 064	-17 342	-7 241
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	74 939	90 566	330 611	346 238
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-11 158	-25 139	5 897	-8 084
Förändring av rörelseskulder	17 725	35 784	4 418	22 477
Kassaflöde från den löpande verksamheten	81 506	101 211	340 926	360 631
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 808	-4 011	-7 498	-9 701
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-43 210	-35 036	-170 697	-162 523
Kortsiktiga investeringar	-	-	-18 213	-18 213
Långfristiga investeringar	-	-	-18 088	-18 088
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-45 018	-39 047	-214 496	-208 525

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 21/22	2021
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-978	-2 883	-10 314	-12 219
Utdelning	-	-	-54 097	-54 097
Återköp aktier	-	-34 139	-91 883	-126 022
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-978	-37 022	-156 294	-192 338
Kassaflöde	35 510	25 142	-29 864	-40 232
Likvida medel vid periodens ingång	149 964	188 411	214 732	188 411
Kassaflöde	35 510	25 142	-29 864	-40 232
Valutakursdifferenser	1 786	1 179	2 392	1 785
Likvida medel vid periodens utgång	187 260	214 732	187 260	149 964

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 2021.

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 2022	Jan–mar 2021	Apr–mar 21/22	2021
Vid periodens början	274 757	204 649	226 257	204 649
Investeringar	43 210	35 036	170 697	162 523
Nedskrivning	0	0	0	0
Avskrivning	–33 349	–27 131	–122 250	–116 031
Nettoförändring under perioden	9 860	7 905	48 447	46 492
Kursdifferenser	6 734	13 704	16 647	23 617
Vid periodens slut	291 351	226 257	291 351	274 757

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 5,8 (2,7) 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 eventualförpliktelser

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

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 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 21/22	2021
Intäkter	333 065	326 572	1 322 196	1 315 703
Direkta kostnader	-261 283	-261 648	-1 011 682	-1 012 047
Bruttoresultat	71 782	64 924	310 514	303 656
Forskning och utveckling	-26	-27	-106	-107
Försäljning och marknadsföring	-68 438	-32 764	-271 853	-236 178
Administration	-7 664	-34 767	-44 212	-71 316
Övriga rörelseintäkter	1 861	12 576	3 201	13 915
Övriga rörelsekostnader	641	-13 855	-3 209	-17 705
Rörelseresultat	-1 843	-3 913	-5 665	-7 734
Finansiella intäkter	8	13	348 388	348 393
Finansiella kostnader	-57	0	-6 085	-6 028
Resultat efter finansiella poster	-1 893	-3 900	336 638	334 631
Inkomstskatt	0	803	-803	0
Resultat efter skatt	-1 893	-3 097	335 835	334 631

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 21/22	2021
Periodens resultat	-1 893	-3 097	335 835	334 631
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens				
Summa totalresultat	-1 893	-3 097	335 835	334 631

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 mar 2022	30 mar 2021	31 dec 2021
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	18	34	22
Materiella anläggningstillgångar	18	34	22
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	71	70	70
Långfristga investeringar	18 088	–	18 088
Summa anläggningstillgångar	18 176	104	18 179
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	0	0	3
Fordringar hos koncernföretag	174 624	1	170 023
Skatteordringar	3 502	4 113	2 751
Övriga fordringar	4 398	2 653	3 847
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	123 982	138 755	122 901
Kortfristga placeringar	13 200	–	12 195
Kassa och bank	141 592	186 912	127 096
Summa omsättningstillgångar	461 299	332 434	438 816
Summa tillgångar	479 475	332 538	456 995

KSEK	30 mar 2022	30 mar 2021	31 dec 2021
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	51 415	50 996	51 415
Balanserat resultat	–148 568	–331 444	–145 673
Årets resultat	335 835	335 835	334 631
Summa eget kapital	239 610	56 316	241 302
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	21 504	428	21 487
Skatteskulder	0	0	0
Skuld till koncernföretag	211 517	258 618	189 566
Övriga skulder	3 712	3 412	1 575
Upplupna kostnader	3 132	15 512	3 065
Summa kortfristiga skulder	239 865	277 970	215 694
Summa skulder och eget kapital	480 225	334 285	456 995

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

