



G5 Entertainment AB

Boksluts- kommuniké 2024



BOKSLUTKOMMUNIKÉ 2024

Oktober – december 2024

- Intäkter för perioden var 279,3 (316,7) MSEK, en minskning med 12 procent jämfört med samma period 2023. Mätt i USD minskade omsättningen med 12 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 69,1 (67,6) procent då en större andel av intäkterna kommer från G5:s egen plattform för försäljning direkt till konsument.
- Rörelseresultatet för perioden var 32,8 (10,5) MSEK en ökning med 214%, vilket motsvarar en rörelsemarginal om 11,8% (3,3). Rörelseresultatet påverkades positivt av omvärderingar relaterade till valutaförändringar, primärt från förändringar av USD, redovisade i övriga intäkter och kostnader och uppgick till 5,9 (14,1) MSEK. Nedskrivningar påverkade kvartalet med 2,2 MSEK (0). Justerat för omvärderingar och nedskrivningar skulle rörelsemarginalen varit 10,4 (7,8) procent.
- Resultat efter skatt uppgick till 33,5 (8,9) MSEK. Finansnettot påverkade resultatet positivt med 2,0 (-0,2) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 4,29 (1,12) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 19,0 (4,3) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 4,3 miljoner, en minskning med 11 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,3 miljoner, en minskning med 12 procent jämfört med samma period 2023. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 128,2 tusen, en minskning med 16 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 65,7 USD, en ökning med 4% jämfört med samma period föregående år.

Helår 2023

- Intäkter för året var 1 134,5 (1 319,9) MSEK, en minskning med 14 procent jämfört med 2023. Mätt i USD minskade omsättningen 13 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 68,4 (67,6) procent då en större andel av intäkterna kommer från bolagets plattform för försäljning direkt till konsument.
- Rörelseresultatet för perioden var 116,8 (111,5) MSEK, en ökning med 5 procent.
- Resultat per aktie för året var 15.22 (15,84) SEK, en minskning med 4 procent.
- Styrelsen avser att föreslå en aktieutdelning om 8,0 (8,0) kronor per aktie, vilket motsvarar ca 62,4 (62,4) MSEK.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Okt-dec 2024	Okt-dec 2023	Förän- dring %	2024	2023	Förän- dring %
Intäkter	279 337	316 675	-12%	1 134 529	1 319 921	-14%
Avgift till distributörer ¹	-59 110	-70 464	-16%	-245 935	-294 850	-17%
Royalties till externa utvecklare ²	-27 251	-32 279	-16%	-112 497	-132 700	-15%
Bruttoresultat	192 977	213 932	-10%	776 097	892 372	-13%
Bruttomarginal	69,1%	67,6%		68,4%	67,6%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-113 112	-143 122	-21%	-461 085	-534 885	-14%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	79 865	70,810	13%	315 012	357 487	-12%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	29%	22%		28%	27%	
Kostnader för användarförvärv ³	-47 016	-60,342	-22%	-198 235	-246 035	-19%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-17%	-19%		-17%	-19%	
Rörelseresultat	32 849	10 468	214%	116 778	111 452	5%
Rörelsemarginal %	11,8%	3,3%		10,3%	8,4%	
Resultat per aktie före utspädning	4,29	1,12	282%	15,22	15,84	-4%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	19 590	16 226		164 009	127 919	
Likvida medel	275 539	182 332		275 539	182 332	

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: Stark avslutning på ett utmanande år



Det fjärde kvartalet 2024 var en viktig period för G5 Entertainment, då vi fokuserade på att balansera intäkter och lönsamhet mitt i en utmanande marknadsmiljö och med en mogen spelportfölj i bagaget. Intäkterna för kvartalet uppgick till 279,3 Mkr, vilket motsvarar en minskning med 12 procent jämfört med föregående år räknat i såväl SEK, som i USD. Glädjande nog ökade fjärde kvartalets intäkter sekventiellt med 1 procent i USD och med över 3 procent i SEK. Det var första gången sedan det andra kvartalet 2021 som vi kunde notera en tillväxt från kvartal till kvartal. Vår bruttomarginal ökade till 69,1 procent, ett bevis på det växande bidraget från vår direktförsäljningskanal G5 Store, som fortsätter att förbättra vår intäktsmix och lönsamhet. G5 Store står nu för 19 procent (13) av omsättningen efter avgifter till butiker, detta efter att ha ökat med 35 procent jämfört med föregående år, och med 13 procent från kvartal till kvartal räknat i USD. G5 Store är vår tredje största plattform och med tanke på hur trenden utvecklas, skulle jag inte bli förvånad om den blir vår största distributionsplattform i framtiden.

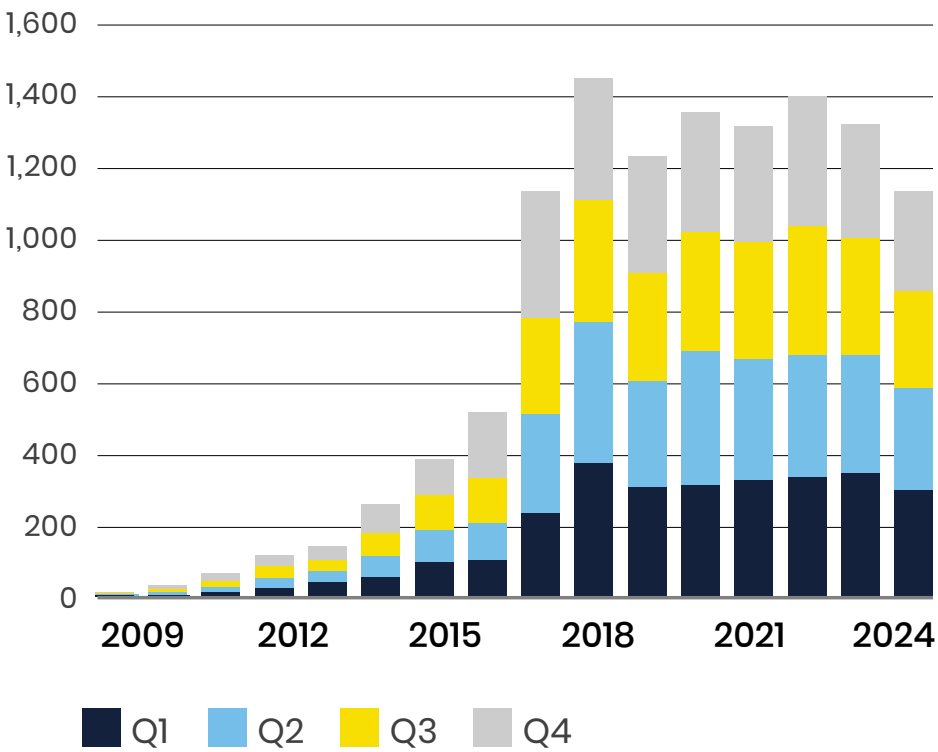
Intäkterna växte 1 % sekventiellt mätt i USD under fjärde kvartalet. Det är den första kvartalsvisa tillväxten sedan andra kvartalet 2021. Under kvartalet levererade också Sherlock och Jewels of Rome en sekventiell tillväxt.

Vårt rörelseresultat för kvartalet ökade markant och nådde 32,8 MSEK jämfört med 10,5 MSEK samma period förra året, vilket motsvarar en rörelsemarginal på 11,8% (3,3). Denna förbättring återspeglar motståndskraften i vår affärsmodell och den operativa effektiviteten vi har uppnått. Justerat för valutaeffekter och nedskrivningar uppgick rörelsemarginalen till 10,4% (7,8), vilket understryker verksamhetens starka underliggande finansiella styrka. Under kvartalet hade vi 4,9 MSEK i extraordinära engångskostnader för jurister som påverkade lönsamheten negativt, som annars skulle ha varit ännu starkare med 13,5% ojusterat eller 12,2% justerat för fx och nedskrivningar. De uppkomna kostnaderna är relaterade till en förvärvsprocess där vi deltog på förvärvssidan och som har pågått under andra halvåret 2024 och in i det första kvartalet 2025. I slutändan blev dock affären inte av.

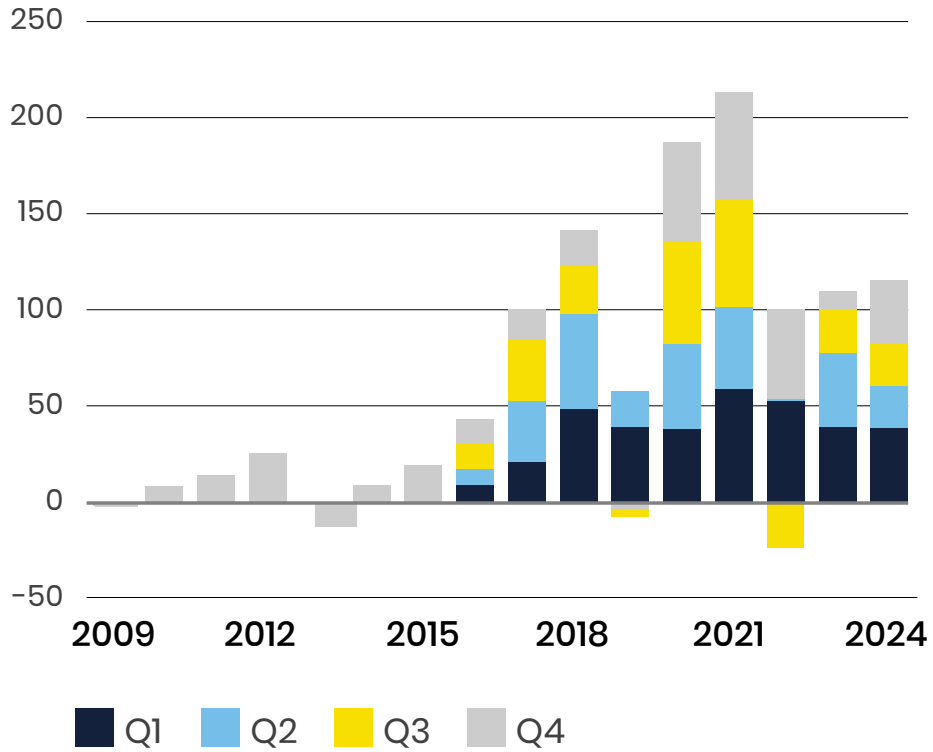
Sett till våra spelare minskade genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) och genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) med 9 procent, respektive 10 procent, jämfört med föregående år, medan våra genomsnittliga månatliga unika betalare (MUP) sjönk med 15 procent. Samtidigt ökade den genomsnittliga månatliga bruttointäkten per betalande användare (MAGRPPU) med 6 procent till 65,7 USD, vilket visar både på lojaliteten hos vår bas av spelare och på värdet av G5 Store, där spelarstatistiken generellt visar högre resultat.

Under kvartalet gjorde vi stora framsteg inom vår spelutveckling. Nya funktioner, som mini-event,

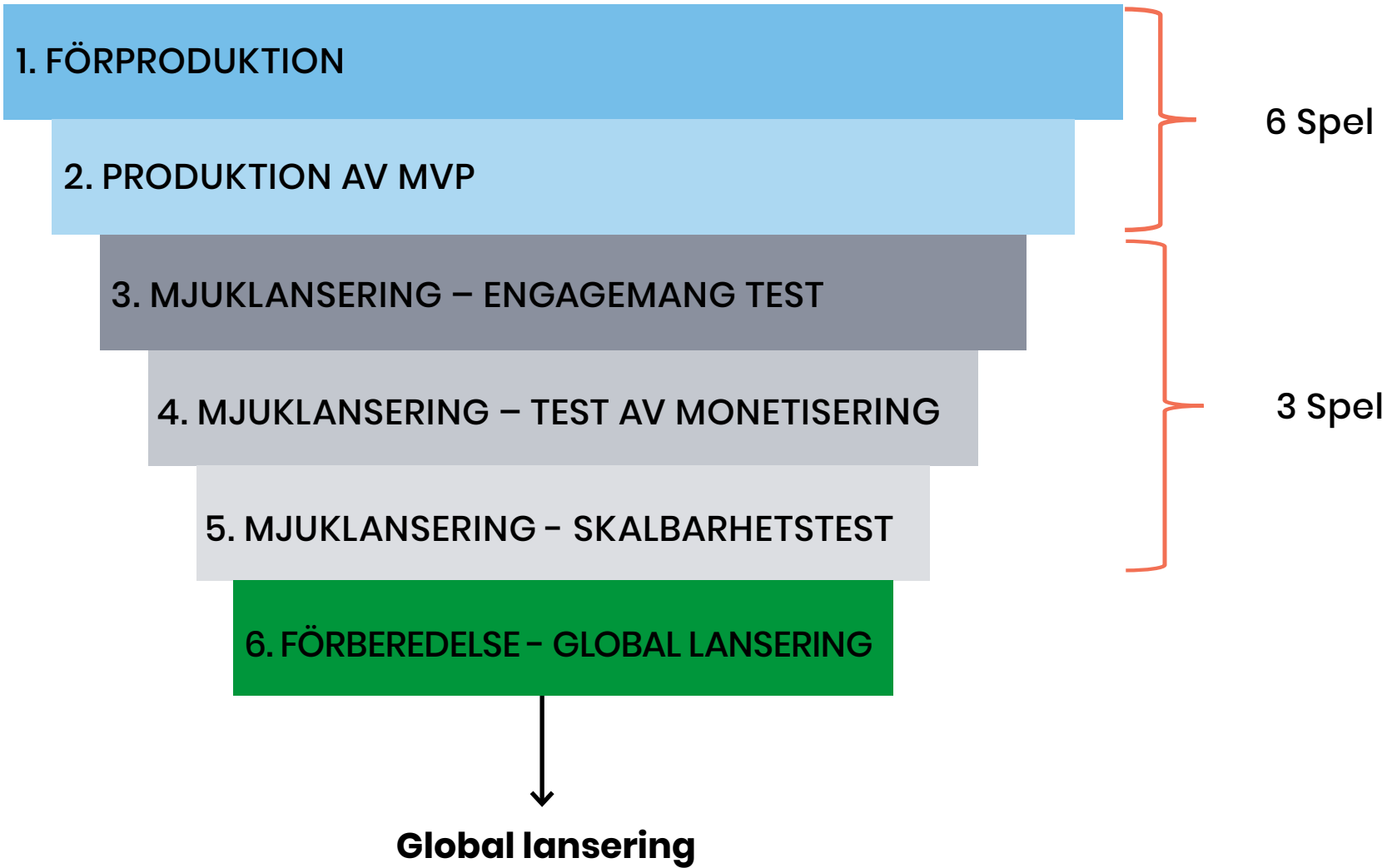
Intäkter (MSEK)



Rörelseresultat (MSEK)



Development funnel



introducerades i Sherlock och Jewels of Rome, vilket ledde till sekventiell intäktsökning i Sherlock för första gången på åtta kvartal. Framgången stödjer vår strategi att stärka spelupplevelsen med hjälp av väsentliga uppdateringar. Vårt arbete är långt ifrån över, under 2025 kommer vi att se en utrullning av än fler funktioner och event över vår portfölj av spel, något som vi tror kommer att driva på en långsiktig förbättring av våra spels prestanda.

Utvecklingsteamet arbetar hårt och ett flertal spel är på väg genom det vi kallar vår spelutvecklingstratt varav några, såsom Twilight Land, visar tecken på skalbarhet. Efter en rad förbättringar och uppdateringar av spelet ser det lovande ut att detta blir ett skalbart spel. Vi är som vanligt försiktiga och kommer bekräfta dessa resultat med fler experiment, men det ser ut som en stark kandidat för att lanseras globalt 2025.

För helåret 2024 uppgick intäkterna till 1 134,5 Mkr, en minskning med 14 procent. Bruttomarginalen förbättrades till 68,4 procent och rörelseresultatet ökade något till 116,8 Mkr. Vi fortsatte att hålla en stark finansiell disciplin och uppnådde ett solitt kassaflöde, vilket säkerställer en robust finansiell grund när vi nu går in i 2025.

När vi nu blickar framåt ligger vårt fokus fortfarande på att bygga en hållbar och uthållig tillväxt genom fortsatt innovation som levererar enastående spelupplevelser, och genom att utnyttja de möjligheter som vår direkt till konsumentkanal, G5 Store, erbjuder. Vi är optimistiska, både när det gäller potentialen i vår spelutvecklingstratt och våra möjligheter att lansera nya succéer som kommer att fånga spelare över hela världen.

G5 Store står nu för 19 % av nettoomsättningen efter att ha ökat med 35 % från år till år och 13 % sekventiellt mätt i USD.

Jag vill tacka vårt team för deras hårda arbete och engagemang, liksom våra spelare och aktieägare för deras fortsatta förtroende och stöd. Tillsammans är vi väl positionerade för att navigera runt de olika utmaningar som finns i marknaden och att kunna leverera värde under kommande år.

Tack för att du följer G5 Entertainment.

13 februari 2025
Vlad Suglobov, VD och grundare

Oktober – december

Intäkter och bruttoresultat

Koncernens intäkter uppgick till 279,3 (316,7) MSEK. Omsättningen minskade med 12 procent jämfört med samma period 2023, i USD minskade omsättningen med 12 procent.

Direkta kostnader minskade till 86,4 (102,7) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen förutom Microsoft Store med en avgift på 12 procent samt G5 Store som har ensiffriga avgifter för betalningslösningar från tredje part. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 16 procent jämfört med föregående år.

Koncernens bruttomarginal var 69,1 (67,6) procent. Bruttoresultat för kvartalet minskade med 10 procent jämfört med fjärde kvartalet 2023 och uppgick till 193,0 (213,9) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 75,9 (88,0) MSEK. Nettoeffekten av avskrivningar och kapitaliseringar var -3,6 MSEK (-11,9). Nedskrivningar påverkade kvartalet med -2,2 MSEK (0). Justerat för nettoeffekt av avskrivningar, kapitaliseringar och nedskrivningar så minskade kostnaderna för forskning och utveckling med 7 procent jämfört med samma period föregående år.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 60,2 (76,0) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 47,0 (60,3) MSEK.

Kostnader för användarförvärv, som andel av

intäkterna, var 17 procent jämfört med 19 procent under samma period 2023. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, minskade till 13,2 (15,6) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 29,9 (25,4) MSEK påverkat negativt av engångskostnader uppgående till 4,9 (0,0) MSEK. Engångskostnader är relaterade till en förvärvsprocess där G5 var förvärvare, affären avbröts under det första kvartalet. Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader uppgick tillsammans till 5,9 (-14,1) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har minskat då bolaget ej längre kapitaliserar på ej lanserade spel. Avskrivningar uppgick till 30,1 (38,9) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 25,5 (25,6) MSEK. Under kvartalet uppgick nedskrivningar till -2,2 (0,0) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till -3,6 (-11,9) MSEK.

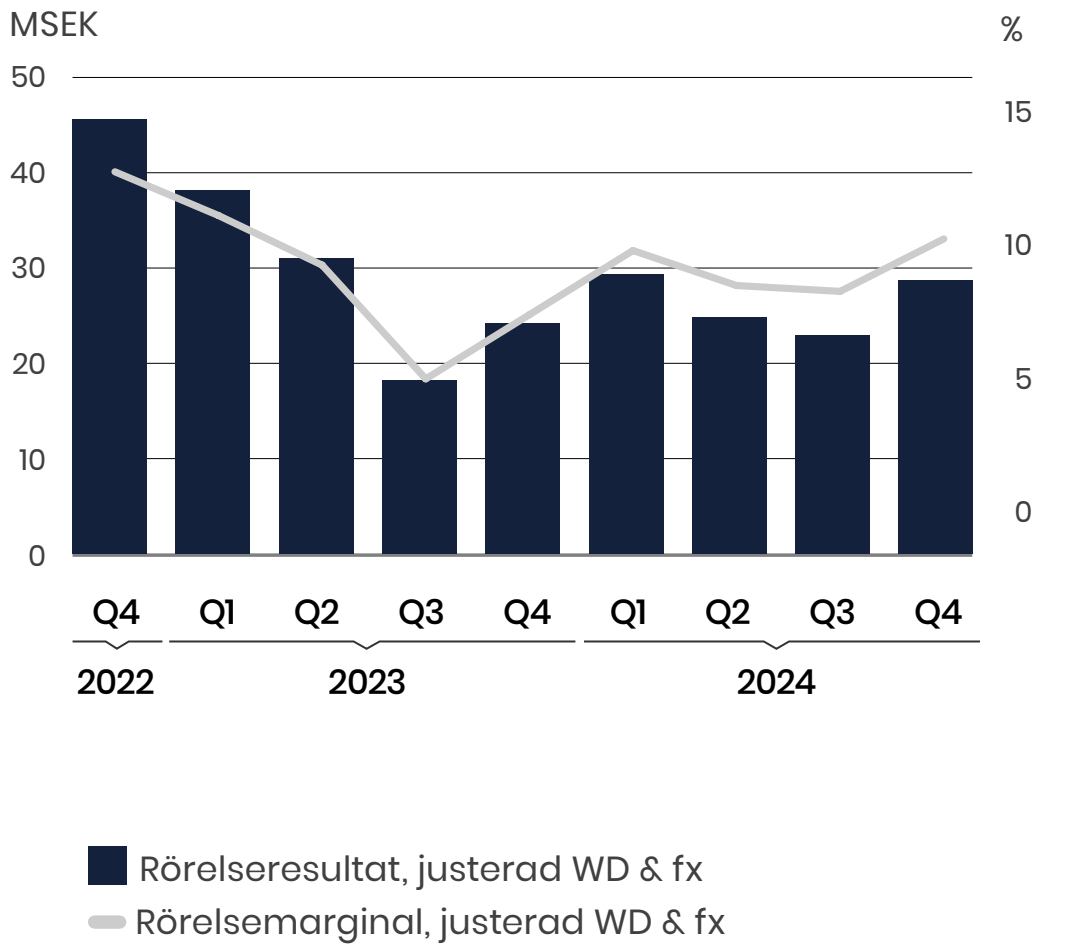
Rörelseresultatet uppgick till 32,8 (10,5) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 11,8 (3,3).

Resultat efter skatt

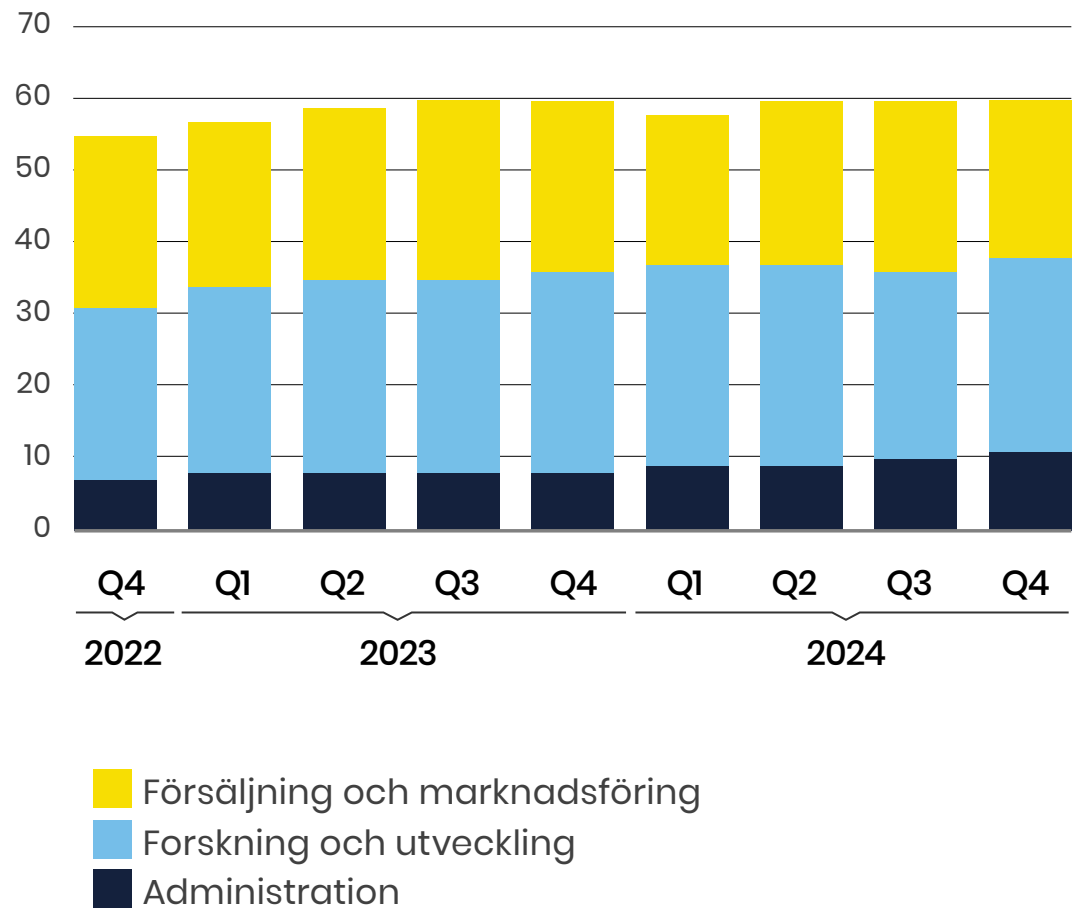
Finansnettot påverkade resultatet med 2,0 (-0,2) MSEK. Finansnettot påverkades av ränteintäkter uppgående till 2,2 (0,3) MSEK. Skatt påverkade resultatet med -1,4 (-1,4) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 33,5 (8,9) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning om 4,29 (1,12) kronor.

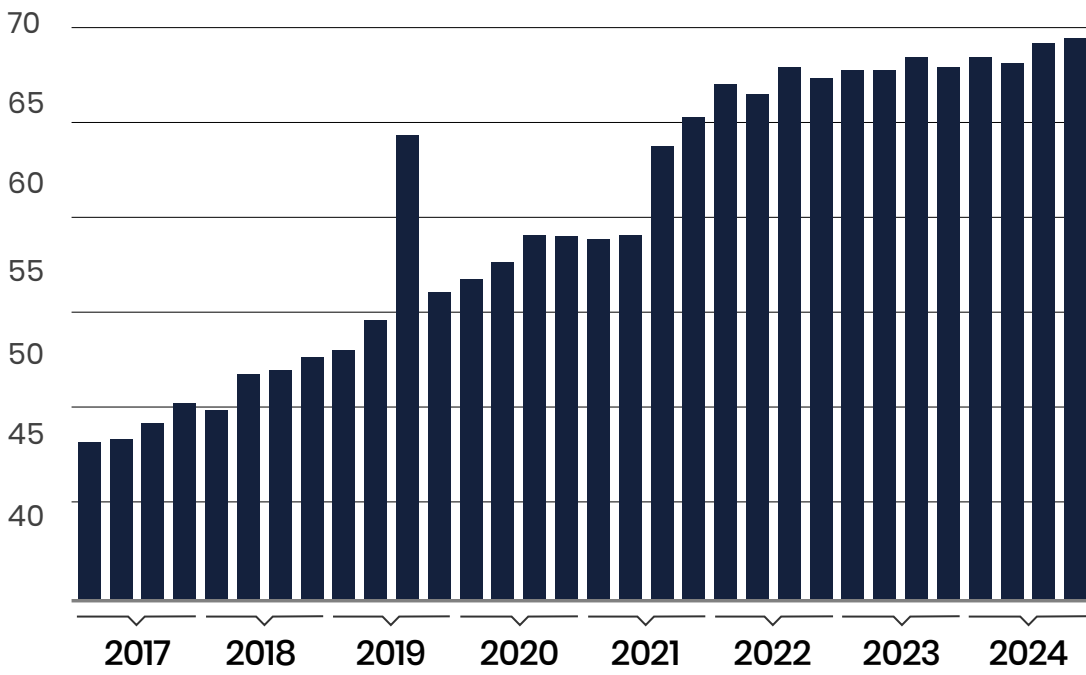
Rörelseresultat (MSEK) | Rörelsemarginal (%)



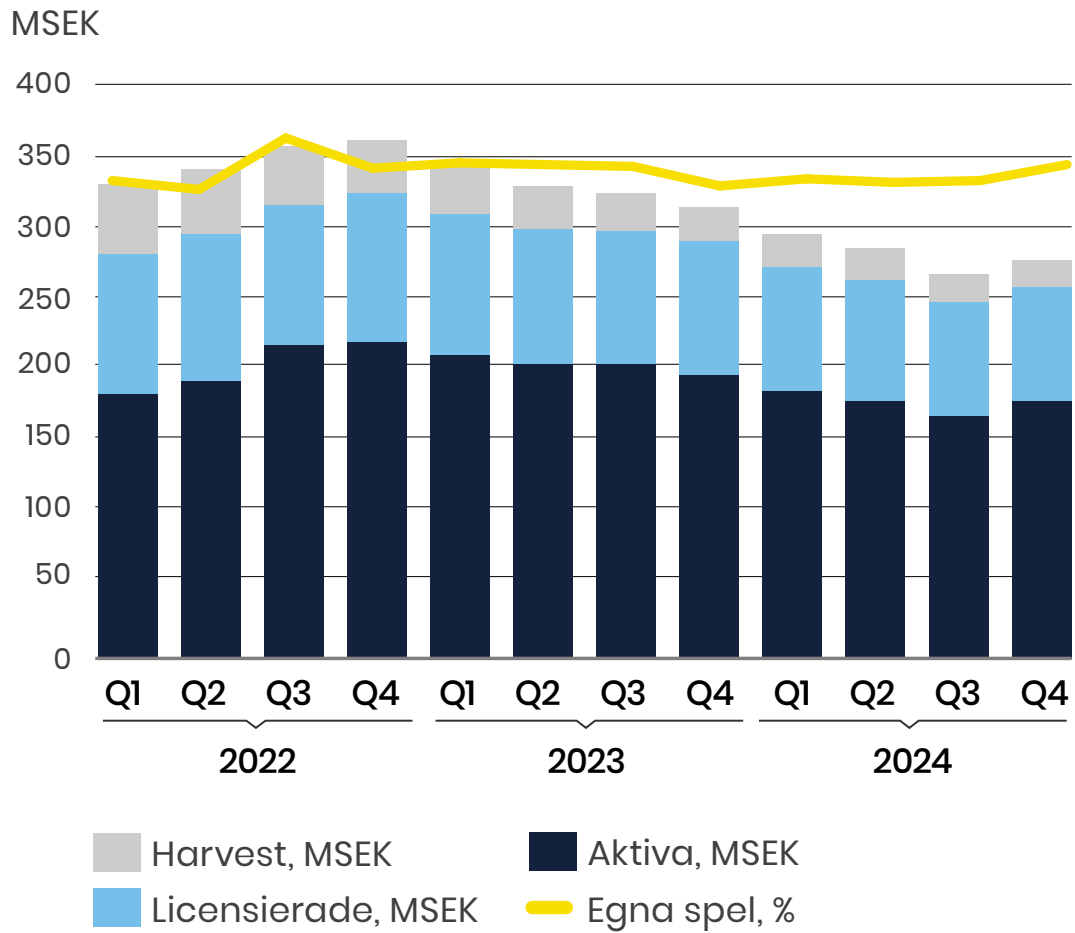
Kostnader i % av omsättning



Bruttomarginal (%)



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



Operationella mätetal

F2P	Q4 ’24	Q4 ’23	Var
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,3	1,5	-12%
Genomsnittlig MAU (miljoner)	4,3	4,8	-11%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	3,1	3,5	-11%
Genomsnittlig MUP (tusen)	128,2	152,4	-16%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	65,7	63,2	4%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Januari–december

Intäkter och bruttoresultat

Intäkterna minskade med 14 procent jämfört med 2023. Tillväxt i USD för året var -13 procent. Omsättningen uppgick till 1 134,5 (1 319,9) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 358,4 (427,5) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 776,1 MSEK (892,4), en minskning med 13 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 68,4 (67,6) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna minskade med 16 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv minskade till 198,2 (246,0) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användförvärv uppgick 461,1 (534,9) MSEK. Operativa kostnader påverkades av kapitaliseringar 103,8 (103,7) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till -135,7 (-156,7) MSEK, samt nedskrivningar på -2,2 (-10,7) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden positivt med -11,6 (-1,7) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar å rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 116,8 (111,5) MSEK och rörelsemarginalen var 10,3 (8,4) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Nettoresultatet har påverkats av finansiella poster med 9,2 Mkr (25,2). Finansnettot påverkades av ränteintäkter uppgående till 9,5 (5,7) MSEK, föregående år påverkades även av omvärdering av kortfristiga placeringar på 22,3 MSEK. Skatt påverkade resultatet med -7,0 (-9,1) MSEK motsvarande en effektiv skattesats på 6 (7) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 119,0 (127,6) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 15,22 (15,84) kronor.

Kassaflöde

Under fjärde kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 67,3 MSEK (53,0). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med -1,7 MSEK (-0,3).

Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -21,5 MSEK (-9,5). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -25,5 MSEK (-25.6).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 19,6 (16,2) MSEK. Finansieringsverksamheten påverkades av IFRS16 bokningar relaterade till hyrning av lokaler -0,6 MSEK (-0,6).

Kassaflödet för perioden uppgick till 19,0 (4,3) MSEK.

För helåret uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 264,7 (277,7) MSEK. Återköp av egna aktier påverkade kassaflödet med -12,9 (-54,0) MSEK.

Kassaflödet för helåret uppgick till 87,4 (8,4) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2024 uppgick till 275,5 (182,3) MSEK.

Finansiell ställning

Under det tredje kvartalet 2022 ändrade företaget sin publiceringsstrategi. Grunden är fortfarande att ha en portfölj av olika spel i portföljen för att maximera potentialen och minska risken. Flera spel utvecklas vid varje given tidpunkt, vissa av dessa spel blir mycket framgångsrika och extremt lönsamma, vissa av dessa spel blir inga stora genombrott utan betalar för sig själva och är stabila inkomsttagare under lång tid, medan majoriteten av spel som går i produktion kommer att stängas ner i ett tidigt skede då marknadspotentialen inte är tillräckligt stor.

Eftersom majoriteten av spelen som produceras kommer att stängas ner under mjuklanseringen, kommer företaget inte att kapitalisera utvecklingskostnader på spel förrän de lanserats globalt. Kapitalisering efter global lansering minskar risken för nedskrivningar i portföljen.

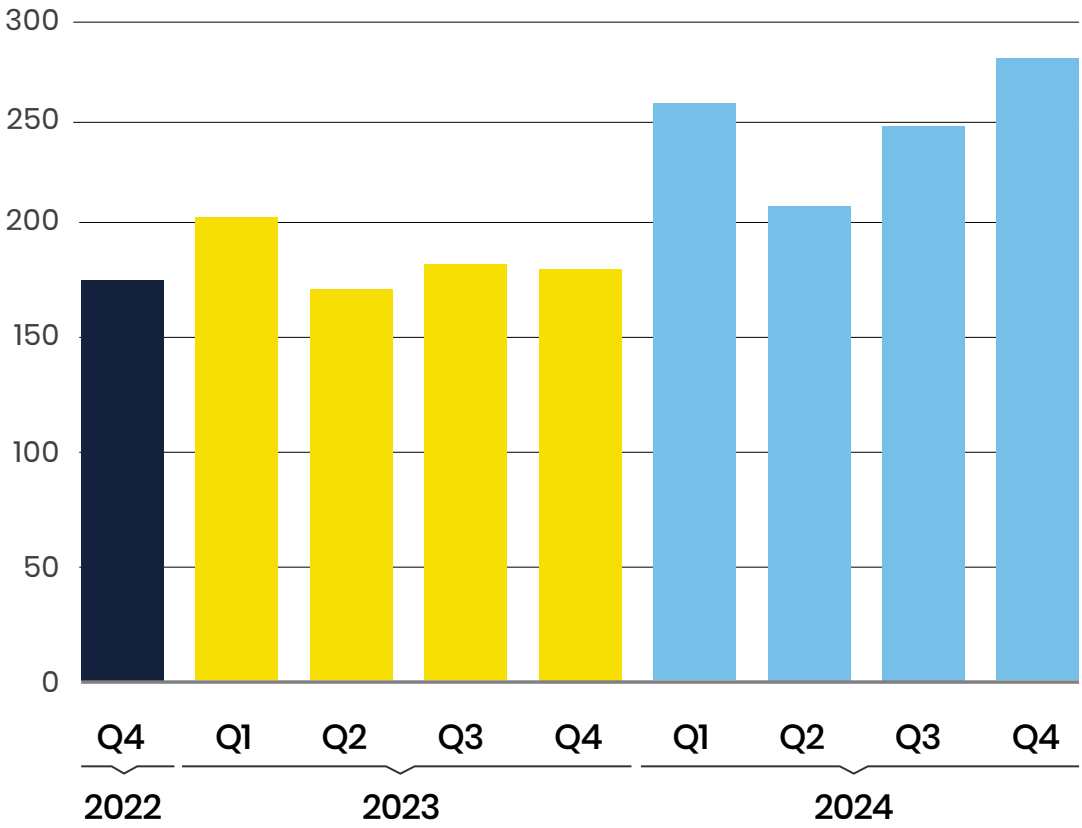
Aktiverade utvecklingskostnader för spel som stängs ner kommer att skrivas ned. Utvecklingskostnader för spel som endast släpps i mjuklansering kommer att kostnadsföras i takt med att de uppstår. Över tiden förväntar sig företaget att sådana nedskrivningar och kostnadsföringar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Aktiverade utvecklingskostnader uppgick till 210,4 (220,4) MSEK. Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 2,2 (0,0) MSEK. Eget kapital för koncernen uppgick till 554,3 (491,4) MSEK, vilket motsvarar 71,1 (62,2) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 83 (81) procent.

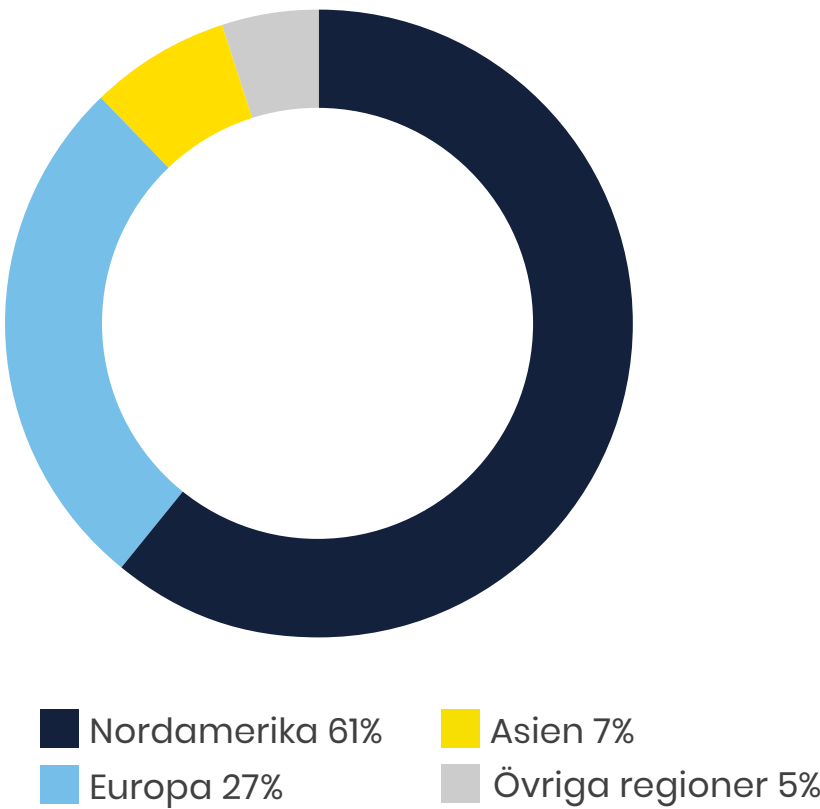
Likvida medel uppgick till 275,5 (182,3) MSEK.

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

Kassaställning (MSEK)



Geografisk fördelning av intäkter fjärde kvartalet 2024



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

Styrelsens föreslagna utdelning

G5 Entertainment är verksamt på en snabbväxande marknad i tillväxt. För att dra nytta av denna tillväxt, avser bolaget att fortsätta återinvestera vinster i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Med beaktande av detta föreslår styrelsen en utdelning uppgående till 8,0 (8,0) sek per aktie, vilket motsvarar 53 (51) procent av årets resultat efter skatt.

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 2023.

Kommande rapportdatum

Årsredovisning 2024	28 april, 2025
Delårsrapport jan-mar 2025	7 maj, 2025
Årsstämma 2025	17 juni, 2025
Delårsrapport jan-jun 2025	7 aug, 2025
Delårsrapport jan-sep 2025	5 nov, 2025

Telekonferens

Den 13 februari 2025 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.g5.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@g5.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, 13 februari 2025

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Sara Börsvik
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 13 februari 2025 klockan 07.00. 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 2024	Okt-dec 2023	2024	2023
Intäkter	279 337	316 675	1 134 529	1 319 921
Direkta kostnader	-86 360	-102 743	-358 432	-427 549
Bruttoresultat	192 977	213 932	776 097	892 372
Forskning & utveckling	-75 915	-88 006	-311 993	-363 702
Försäljning & marknadsföring	-60 240	-75 979	-254 786	-313 450
Administration	-29 879	-25 372	-104 109	-102 115
Övriga rörelseintäkter	6 994	-12 453	12 656	0
Övriga rörelsekostnader	-1 088	-1 654	-1 088	-1 654
Rörelseresultat	32 849	10 468	116 778	111 452
Finansiella intäkter	2 193	246	9 544	26 423
Finansiella kostnader	-150	-428	-354	-1 178
Resultat efter finansiella poster	34 892	10 286	125 967	136 696
Inkomstskatt	-1 424	-1 359	-6 993	-9 122
Resultat efter skatt	33 468	8 927	118 974	127 574
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	33 468	8 927	118 974	127 574

KSEK	Okt-dec 2024	Okt-dec 2023	2024	2023
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	7 799	7 937	7 815	8 052
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	7 799	7 937	7 815	8 052
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	4,29	1,12	15,22	15,84
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	4,29	1,12	15,22	15,84

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2024	Okt-dec 2023	2024	2023
Periodens resultat	33 468	8 927	118 974	127 574
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	-20 647	-9 583	-10 824	-14 086
Omräkningsdifferens	26 484	-28 645	21 049	-4 004
Summa övrigt totalresultat	5 837	-38 228	10 225	-18 090
Summa totalresultat	39 305	-29 301	129 199	109 484
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	89 894	134 633	60 593	109 484

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 dec 2024	31 dec 2023
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	210 386	220 411
Immateriella tillgångar	2 613	2 613
	212 998	223 024
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier verktyg och installationer	9 154	12 883
	9 154	12 883
Långfristiga tillgångar	37 475	34 134
Uppskjuten skattefordran	150	25
Summa anläggningstillgångar	259 777	270 066
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	18 835	25 936
Aktuell skattefordran	1 659	3 773
Övriga fordringar (Not 3, 4)	1 756	2 846
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	109 142	125 196
Kortfristiga investeringar	0	0
Likvida medel	275 539	182 332
Summa omsättningstillgångar	406 930	340 083
Summa tillgångar	666 707	610 149

KSEK	31 dec 2024	31 dec 2023
Eget kapital		
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	554 322	491 401
Långfristiga skulder		
Uppskjuten skatteskuld	1 475	3 618
Långfristiga skulder	1 118	1 261
Summa långfristiga skulder	2 593	4 879
Kortfristiga skulder (Not 5)		
Kortfristig upplåning	685	612
Leverantörsskulder	44 254	39 441
Övriga skulder	6 267	11 291
Aktuell skatteskuld	9 213	7 789
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	49 372	54 736
Summa kortfristiga skulder	109 792	113 869
Summa eget kapital och skulder	666 707	610 149

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2023-01-01	928	-189 704	69 746	607 780	488 750
Årets resultat				127 574	127 574
Långsiktig omvärdering av investeringar			-14 086		-14 086
Övrigt totalresultat			-4 004		-4 004
Summa totalresultat			-18 090	127 574	109 484
Utdelning				-64 505	-64 505
Återköp av aktier		-54 029			-54 029
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			11 702		11 702
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-54 029	11 702	-64 505	-106 832
Eget kapital 2023-12-31	928	-243 733	63 358	670 848	491 401
Eget kapital 2024-01-01	928	-243 733	63 358	670 849	491 402
Årets resultat				118 974	118 974
Omvärdering av långsiktiga investeringar			-10 824		-10 824
Övrigt totalresultat			21 049		21 049
Summa totalresultat			10 225	118 974	129 199
Utdelning				-62 392	-62 392
Återköp av aktier		-12 941			-12 941
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			9 054		9 054
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-12 941	9 054	-62 392	-66 279
Eget kapital 2024-12-31	928	-256 674	82 637	727 431	554 322

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2024	Okt-dec 2023	2024	2023
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	34 892	10 285	125 967	136 696
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	34 102	42 932	147 024	158 676
	68 994	53 217	272 991	295 372
Betald skatt	-1 717	-261	-8 332	-17 681
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	67 276	52 956	264 659	277 691
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-8 398	7 379	24 245	3 362
Förändring av rörelseskulder	-13 130	-16 897	-5,575	-39 889
Kassaflöde från den löpande verksamheten	45 748	43 438	283 329	241 164
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-586	-1 102	-1 355	-4 029
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-25 541	-25 575	-103 800	-106 283
Kortsiktiga investeringar	0	-535	0	-2 933
Långsiktiga investeringar	-31	0	-14 165	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-26 158	-27 212	-119 320	-113 245

KSEK	Okt-dec 2024	Okt-dec 2023	2024	2023
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-597	-561	-1 307	-944
Utdelning	0	0	-62 392	-64 505
Återköp aktier	0	-11 354	-12 941	-54 029
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-597	-11 915	-76 640	-119 478
Kassaflöde	18 993	4 311	87 369	8 441
Likvida medel vid periodens ingång	245 552	184 380	182 332	177 469
Kassaflöde	18 993	4 311	87 369	8 441
Valutakursdifferenser	10 994	-6 359	5 838	-3 578
Likvida medel vid periodens utgång	275 539	182 332	275 539	182 332

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.

Redovisnings- och beräkningsprinciperna som används i rapporten för koncernen är identiska med de som används i Årsredovisningen 2023.

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

Not 2

Balanserade utvecklingsutgifter

KSEK	Okt-dec 2024	Okt-dec 2023	2024	2023
Vid periodens början	197 896	251 039	220 411	273 073
Investeringar	25 541	25 575	103 800	103 670
Avskrivning	-2 196	0	-2 196	0
Nettoförändring under perioden	-29 118	-37 502	-131 955	-150 108
Kursdifferenser	-5 773	-11 928	-30 350	-46 438
Vid periodens slut	18 262	-18 700	20 325	-6 224
	210 386	220 411	210 386	220 411

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 0,0 (0,8) 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.

Not 4

Ställda säkerheter och eventalförpliktelser

G5 Entertainment har inga (0) ställda säkerheter. Bolaget har inga eventalförpliktelser.

Not 5

Verkliga värden

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

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2024	Okt-dec 2023	2024	2023
Intäkter	279 337	316 675	1 134 529	1 319 921
Direkta kostnader	-222 290	-240 037	-909 910	-1 038 919
Bruttoresultat	57 047	76 638	224 619	281 003
Forskning och utveckling	-167	-8	-594	-75
Försäljning och marknadsföring	-48 098	-71 688	-202 884	-264 513
Administration	-10 491	-6 091	-27 657	-22 083
Övriga rörelseintäkter	2 417	0	6 086	0
Övriga rörelsekostnader	0	-11 791	0	-4 455
Rörelseresultat	708	-12 942	-429	-10 123
Finansiella intäkter	1 924	-562	9 619	24 432
Finansiella kostnader	0	0	-2	0
Resultat efter finansiella poster	2 632	-13 504	9 188	14 309
Inkomstskatt	-268	1 140	-1 191	0
Resultat efter skatt	2 364	-12 364	7 997	14 309

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2024	Okt-dec 2023	2024	2023
Periodens resultat	2 364	-12 364	7 997	14 309
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	-20 647	-9 583	-10 824	-14 086
Summa övrigt totalresultat	-20 647	-9 583	-10 824	-14 086
Summa totalresultat	-18 283	-21 947	-2 827	223

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	31 dec 2024	31 dec 2023
Anläggningstillgångar		
Imateriella anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar	2 613	2 613
Materiella anläggningstillgångar		
Materiella anläggningstillgångar	0	0
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	130	105
Långfristiga investeringar	37 475	34 134
Summa anläggningstillgångar	40 217	36 852
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	18 835	25 936
Fordringar hos koncernföretag	204 318	87 381
Skatteordringar	1 561	2 751
Övriga fordringar	325	410
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	100 819	112 284
Kassa och bank	47 325	53 722
Summa omsättningstillgångar	373 183	282 484
Summa tillgångar	413 400	319 336

KSEK	31 dec 2024	31 dec 2023
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	928	928
Fritt eget kapital		
Överkursfond	54 530	53 578
Balanserat resultat	80 961	152 810
Årets resultat	7 997	14 309
Summa eget kapital	144 417	221 625
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	32 117	36 357
Skatteskulder	0	0
Skuld till koncernföretag	226 165	54 226
Övriga skulder	5 244	5 130
Upplupna kostnader	5 458	1 999
Summa kortfristiga skulder	268 984	97 711
Summa skulder och eget kapital	413 400	319 336

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 13 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

Portföljdefinition

Aktiva spel är spel som G5 äger och aktivt stödjer genom sin utvecklings- och marknadsföringskapacitet.

Licensierade spel är spel som G5 licensierar från tredjepartsutvecklare och G5 fungerar därmed som en förläggare. Licensierade spel är inte uppdelade i aktiva spel och harvest-spel.

Harvest spel är spel som G5 äger men som inte är lönsamma att driva som aktiva spel. Spelen har tekniskt stöd av ett centralt team.

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)

NYBROGATAN 6, 5TR
114 34 STOCKHOLM | SVERIGE

TEL: +46 84 1111 5

E-POST: CONTACT@G5.COM

Org.nr. 556680-8878

WWW.G5.COM

