



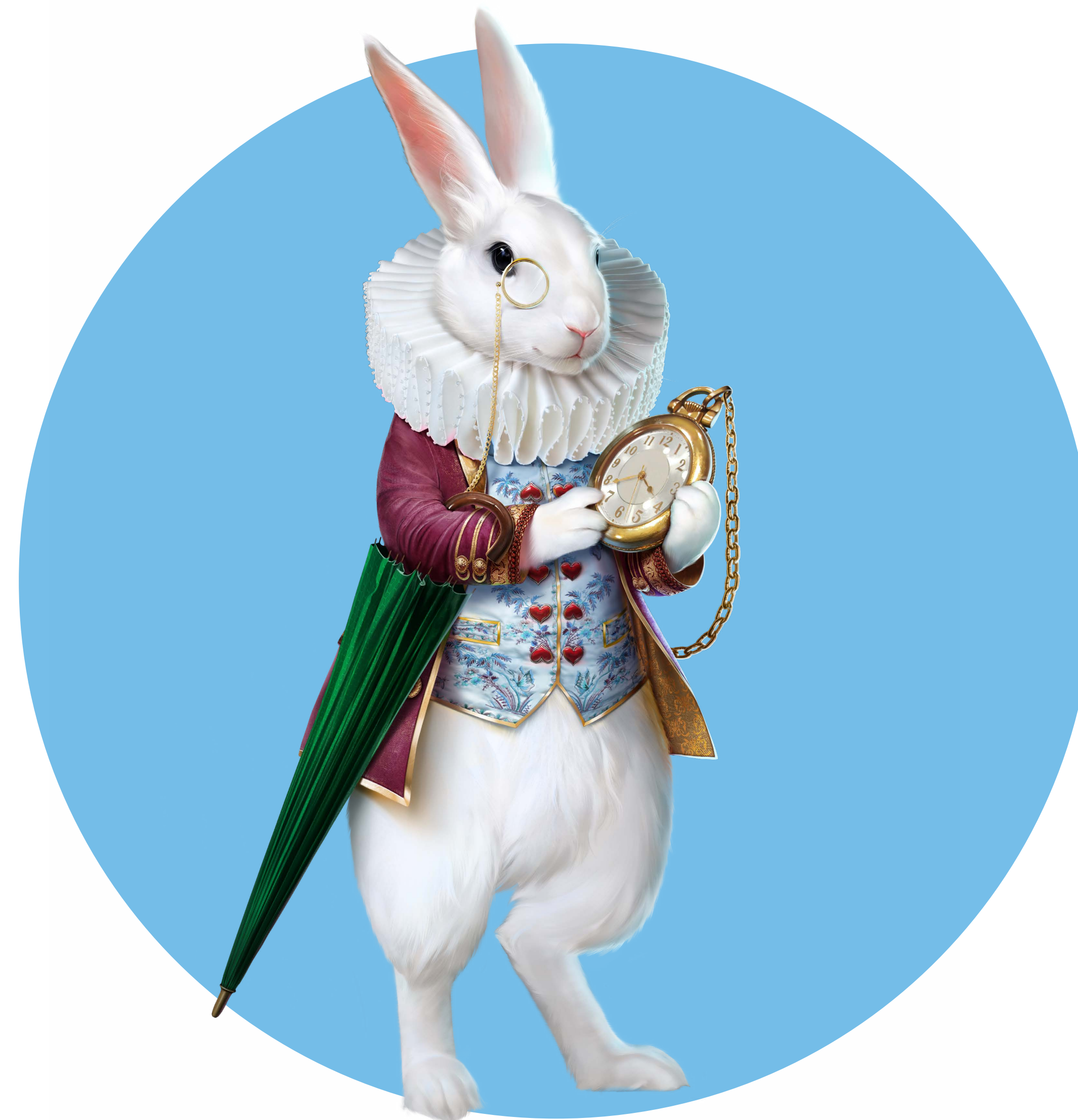
G5 Entertainment AB

2020

Årsredovisning

Innehåll

Detta är G5 Entertainment	03
Året i korthet	04
VD har ordet	05
Vision och strategi	07
Värdekedja	09
Marknad	12
Verksamhet	14
Finansiella rapporter	
Förvaltningsberättelse	16
Koncernens finansiella rapporter	26
Koncernens noter	30
Moderbolagets finansiella rapporter	44
Moderbolagets noter	48
Årsredovisningens undertecknande	51
Revisionsberättelse	52
Bolagsstyrningsrapport	56
G5 aktien	64
Ordlista	65



Detta är G5 Entertainment: Global marknad och närvaro

G5 Entertainment AB, G5, är en av de ledande utvecklarna och förläggarna av Free-to-playspel, F2P, som spelas på smartphones, surfplattor och datorer. Bolaget hade 2020 en omsättning på 1 356 miljoner svenska kronor och ett rörelseresultat om 189 miljoner kronor. G5:s geografiskt viktigaste marknad är USA som svarade för 57 procent av intäkterna 2020.

Bolaget, som är noterat på Nasdaq OMX sedan juni 2014, har sitt huvudkontor i Stockholm och hade vid utgången av 2020 718 medarbetare. Enheten för immateriella rättigheter, kreativa processer och licensiering av spel är placerad på Malta, medan utvecklingskontor och studior finns i Moskva och Kaliningrad i Ryssland, samt i Kharkov och Lvov i Ukraina. G5 har också ett marknadsföringskontor i San Francisco, USA.

Mobilspel är den snabbast växande enskilda marknaden i spelvärlden. Enligt analysföretaget NEWZOO förväntas marknaden att växa med cirka 10 procent årligen, från 86 miljarder dollar 2020 till över 114 miljarder dollar 2023.

G5 vänder sig främst till gruppen vardagsspelare, som är en snabbt växande marknad och har en målgrupp som huvudsakligen består av kvinnliga spelare över 35 års ålder. I bolagets mobilspelsportfölj finns 30 F2P-spel. F2P-spelen dominerar mobilspelsmarknaden.

G5 erbjuder främst egenutvecklade spel och är också förläggare för spel som licensierats från andra utvecklare. Spelen är tillgängliga för iOS, Android, Kindle Fire, Windows, Mac samt till viss del Facebook. De distribueras till kunderna via Apple App Store, Google Play, Microsoft Store Amazon Appstore och G5:s egna butik.



Året i korthet: Rekordresultat under året

1,4
miljarder

Intäkter för året
(SEK)

- Koncernens intäkter uppgick till SEK **1 356 M** (1 233), en ökning med **10** procent jämfört med **2019**, i USD var ökningen **15** procent
- Rörelseresultatet SEK **189,5 M** (51,8), en ökning med **266** procent jämfört med **2019**
- Resultat efter skatt uppgick till SEK **167,3 M** (45,0)
- Resultat per aktie före utspädning var SEK **19,11** (5,01) och efter utspädning SEK **19,11** (4,97)
- Kassaflöde före finansieringsverksamheten uppgick till SEK **140,1 M** (44,2)

190
miljoner

Rörelseresultat för
året (SEK)

Finansiell sammanfattning

FINANSIELLA NYCKELTAL, KSEK	2020	2019	Förändring, %
Intäkter	1 356 048	1 233 039	10 %
Avgift till distributörer	-395 875	-375 304	5 %
Royalties till externa utvecklare	-173 853	-157 740	10 %
Bruttoresultat	786 320	699 995	12 %
Bruttomarginal	58 %	57 %	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för förvärv av användare	-303 157	-292 216	4 %
Rörelseresultat exklusive kostnader för förvärv av användare	483 163	407 779	18 %
Rörelsemarginal exklusive kostnader för förvärv av användare	36 %	33 %	
Kostnader för användarförvärv	-293 619	-355 962	-18 %
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-22 %	-29 %	
Rörelseresultat	189 544	51 817	266 %
Rörelsemarginal	14,0 %	4,2 %	
Resultat per aktie före utspädning	19,11	5,01	282 %
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	140 090	44 222	
Likvida medel	188 411	152 268	

Operationella KPI:er

F2P	2020				2019			
	Q4	Q3	Q2	Q1	Q4	Q3	Q2	Q1
DAU (miljoner) ¹	1,8	1,7	1,8	1,7	1,6	1,6	1,7	1,8
MAU (miljoner) ¹	7,4	6,8	7,1	6,3	5,8	6,2	6,3	6,9
MUP (tusental) ¹	217,8	212,4	227,6	213,3	215,7	222,7	221,7	248,8
MAGRPPU (USD) ¹	60,3	60,2	57,4	50,7	52,3	45,8	46,5	44,3

¹För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 65.

“En bred användarbas är dessutom en tillgång som bolaget kan dra nytta av inför kommande lanseringar för att locka befintliga spelare att testa nya spel.”

VD har ordet: Laddade för tillväxt



På många sätt har 2020 varit annorlunda än vad vi förväntade oss, men när vi gick in i året kände vi starkt att vi byggde en konkurrenskraftig portfölj av attraktiva spel som skulle ge oss en stark position när vi går in i 2021 och framåt.

I början av 2020 meddelade vi att vi inte förväntar oss att sätta nya rekord under första halvåret 2020, men att vi borde kunna uppnå rekordvinster under andra halvåret i takt med att andelen intäkter från våra egna spel ökar. De pågående förbättringarna i våra insatser för användarförvärv, UA, gick snabbare än väntat. Redan under första halvåret uppnådde vi en stabil lönsamhet och under andra halvåret levererade vi de två hittills mest lönsamma kvartalen i bolagets historia, vilket gör 2020 till ett rekordår. Det var möjligt tack vare två grundläggande faktorer: snabb tillväxt i den nya generationen spel och förbättrad effektivitet i UA-arbetet.

Under första kvartalet såg vi COVID-19-viruset utvecklas till en global pandemi, vilket i kombination med nedstängningar fick många att vara hemma där de spenderade mer tid och pengar på mobilspel än de förmodligen annars skulle gjort. Ökningen var dock tillfällig och effekten avtog under sommaren. Effekterna av restriktionerna under hösten och vintern kunde inte särskiljas från den vanliga säsongseffekten. Även om pandemin utan tvekan hade en positiv inverkan på vår verksamhet under 2020, skyndade den bara på det

som låg i korten och tryckte marknaden och G5 fram längs tillväxtkurvan ännu lite snabbare än förväntat.

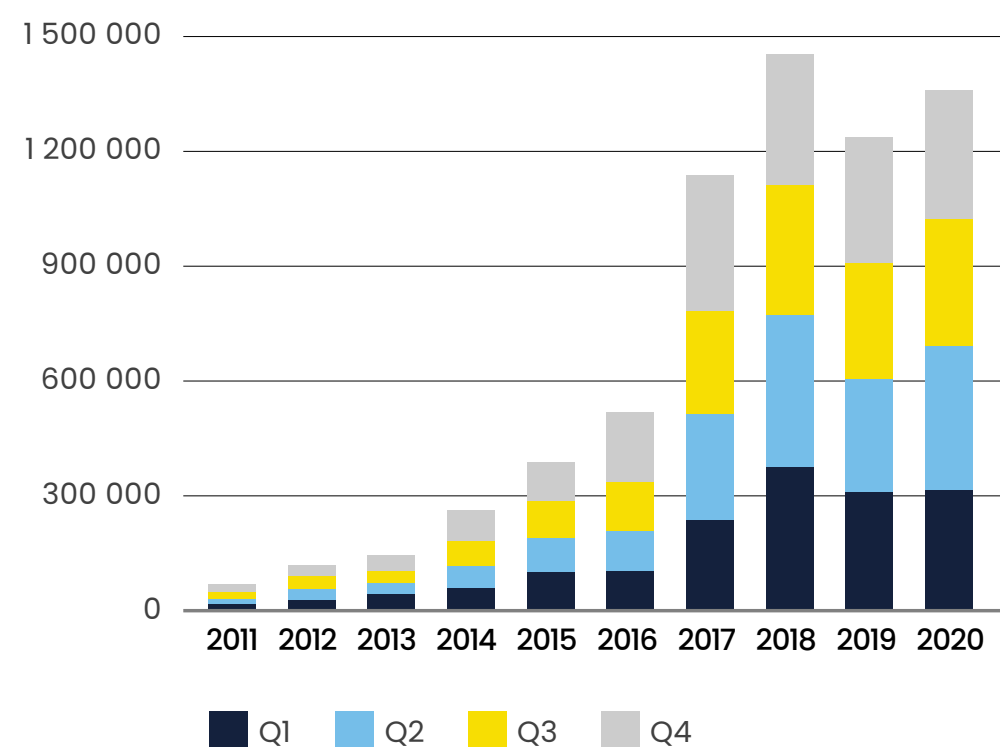
Sedan virusets spridning tog fart i mars har G5:s medarbetare främst arbetat hemifrån. Den framgång som vi har haft beror till stor del på våra medarbetares engagemang under dessa svåra tider. Jag vill uttrycka min tacksamhet till vår personal för deras prestationer.

Den starka utvecklingen under året baseras på vår portfölj med den nya generationen spel, spel som skapats från grunden under de senaste ett och ett halvt åren. Dessa spel omsatte endast 1 MSEK under andra kvartalet 2019 och växte organiskt till 133 MSEK under fjärde kvartalet 2020. Denna framgång är baserat på de investeringar vi gjort under åren i våra utvecklingsteam. Vi började året med *Jewels of Rome* som drev tillväxten i egna spel, under året lade vi sedan till åtta nya spel i vår portfölj. Den nya generationen består nu av 13 spel av totalt 30 och andelen egna spelintäkter uppgick till 61 procent i slutet av 2020, jämfört med 40 procent i slutet av 2019.

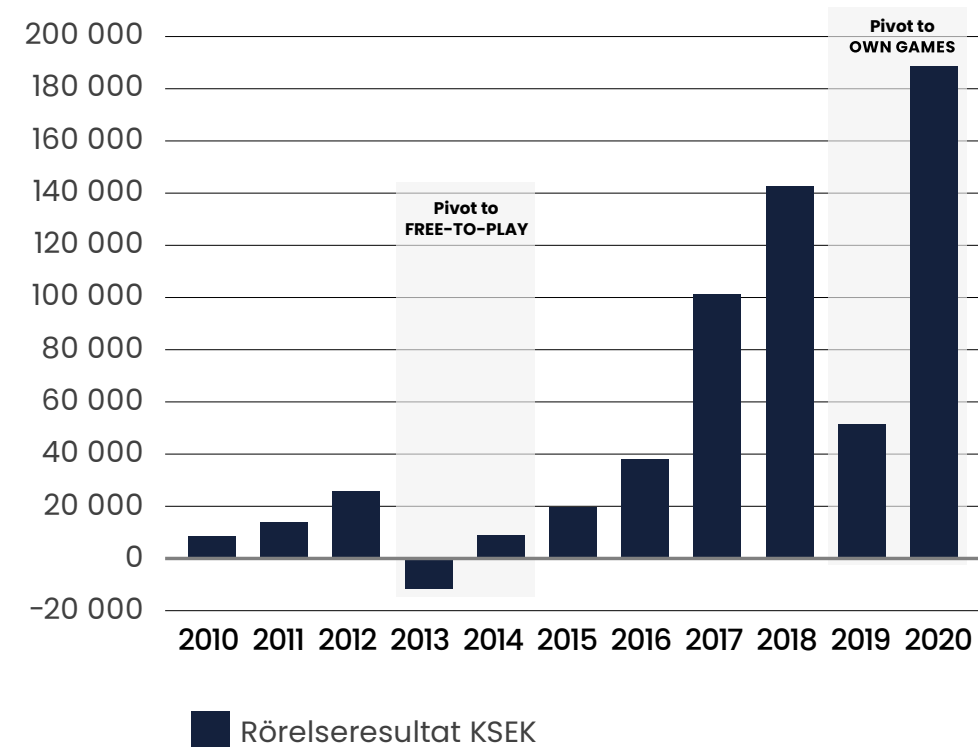
Antalet användare per månad och intjäningen per betalande användare är grundläggande för att följa våra framsteg. Vi ser tydligt att båda talen har vuxit under de senaste kvartalen - under 2020 ökade vi både antalet spelare och intjäning - vilket bekräftar vår strategi och ger oss självförtroende nog att säga att G5 nu har lagt i en högre växel och byggt en stabil grund för 2021.

Under 2020 laddades våra spel ner 31,0 miljoner gånger, en ökning med 41 procent jämfört med 2019 då 22,1 miljoner nedladdningar ägde rum samtidigt som vi spenderade 18 procent mindre på UA. Tillväxten från 2019 till 2020 är dramatisk och visar på stora förbättringar i vår marknadsföring,

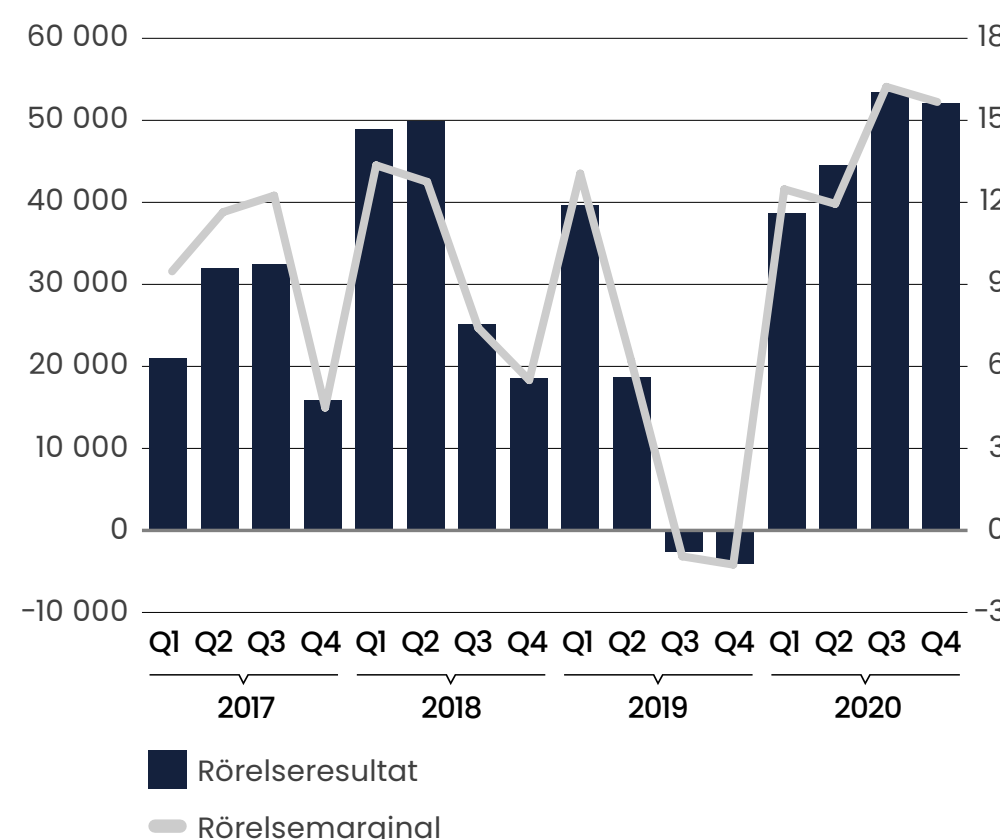
Intäkter KSEK



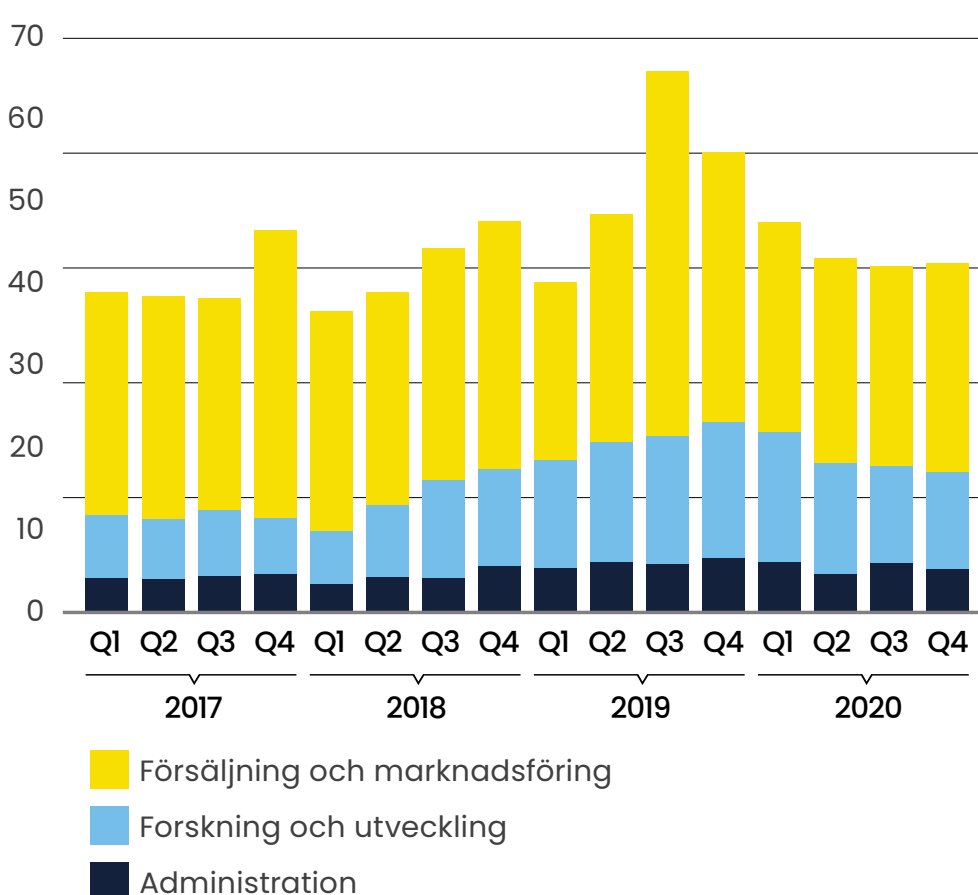
Rörelseresultat KSEK



Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



Kostnader i % av omsättning



samt ett under året starkare intresse för mobilspel. Trots detta är det absoluta antalet nedladdningar inte särskilt högt jämfört med marknadens storlek och i förhållande till våra intäkter för 2020. Ökningen belyser vår förmåga att hålla kvar våra spelare och skapa ökad intjäning för våra spel, och samtidigt den kraftiga effekt som ett ökat antal nedladdningar kan ha på företagets intäkter och resultat.

Intäkterna 2020 ökade med 10 procent jämfört med 2019. När man analyserar vårt resultat är det viktigt att komma ihåg att över 99 procent av våra intäkter kommer från andra länder än Sverige, medan vi är skyldiga att rapportera våra siffror i SEK. Detta innebär det att de påverkas av valutakursförändringar. Räknat i USD växte intäkterna 2020 med 15 procent jämfört med 2019.

Vår EBIT och vår EBIT-marginal för helåret 2020 satte båda nya rekord. Tack vare skalbarheten i vår affär, i kombination med den nya ledningen inom marknadsföring och det efterföljande arbetet med att förbättra våra processer inom användarförvärv, noterades en ökning av bruttomarginalen till 58 procent och en EBIT-marginal till 14 procent för helåret. Vidare levererade G5 en branschledande avkastning på totala tillgångar (ROTA) på 33 procent och avkastning på eget kapital (ROE) på 41 procent.

Vi är fortsatt kassaflödespositiva med en hög kontantomvandling och har en stark balansräkning utan skulder. Under 2020 delade vi ut 22 MSEK till aktieägarna i form av utdelning och lade också 66 MSEK på återköp av aktier. Det minskade antalet aktier på marknaden med 4,2 procent, samtidigt som vi uppnådde en rekordhög kontantposition vid slutet av året. Tack vare vår starka kassa har vi under 2021 redan köpt tillbaka aktier för 34 MSEK. Styrelsen har också

“Tack vare lanseringen av våra nya spel är vi väl positionerade för framtida tillväxt.”

föreslagit en utdelning på 6,25 MSEK för 2020, en ökning med 150 procent från 2,5 SEK under 2019.

Med så mycket framgångar under senare tid har vi förtroende för vår strategi. Vi kommer att fortsätta utveckla en konkurrenskraftig portfölj av attraktiva spel baserade på G5:s Talisman-plattform, sammankopplade med G5 Friends-nätverket, och marknadsföra dem med vår M.A.R.S UA-svit, för att nå ut till fler spelare, så kallade casual players. Vi kommer att släppa minst sex nya spel i befintliga och

nya genrer under 2021. Vi förväntar oss att vår nya generation av spel fortsätter att vara populära, vilket ytterligare kommer att driva bruttomarginal och rörelsemarginal.

Samtidigt som vi visar stor organisk tillväxt när vi går in i det nya året söker vi också aktivt efter förvärvsmöjligheter som kan främja vår strategi, eller öka vår räckvidd inom nya genrer. Vi har en hög tröskel när det gäller kvaliteten på en sådan affär och vi tillämpar strikta kriterier när vi bedömer potentiella kandidater.

Vi går in i 2021 med ett starkt tillväxtmomentum, parat med en bevisad kostnadskontroll, trender som jag förväntar mig ska hålla i sig under året. Vår spelportfölj är välbalanserad och mer diversifierad än någonsin tidigare. Jag förväntar mig att vi fortsätter att sätta rekord, både vad gäller intäkter och lönsamhet, under 2021. Historien har lärt oss att tillväxt inte alltid sker i en rak linje, men det grundläggande fundamentet för att vår utveckling ska fortsätta finns på plats.

Tack för att du följer oss på G5.

Vlad Suglobov
Vd och medgrundare

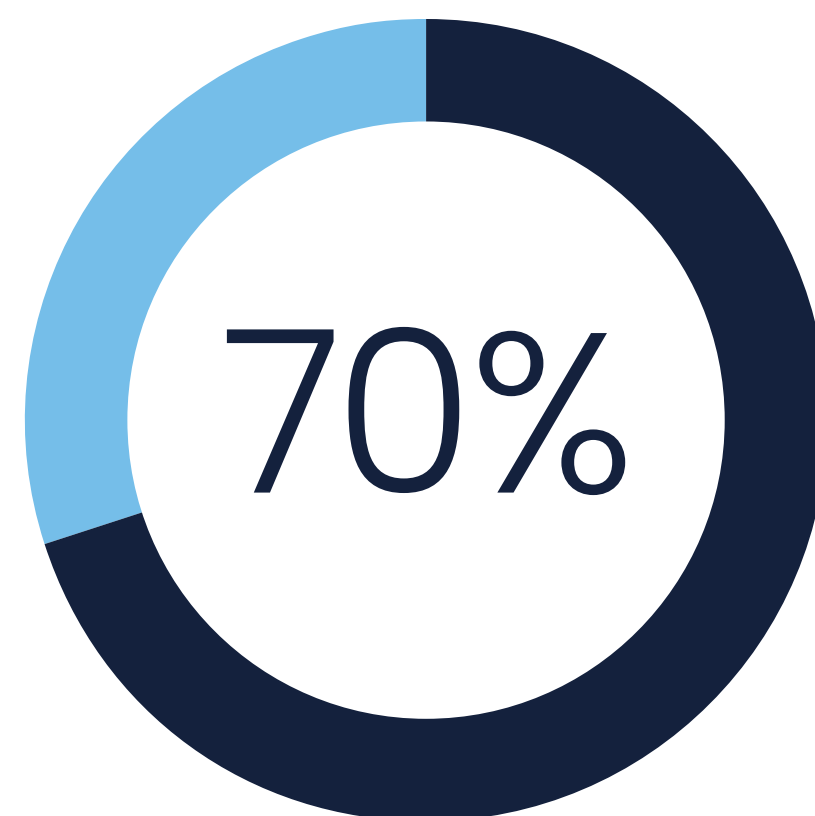
Vision och Strategi: Från en av många till en av få

G5 strävar efter gå från att vara "en av många" utvecklare och förläggare av Free-to-playspel för smarta telefoner, surfplattor och PC:s till "en av få". För att uppnå detta ska bolaget uppnå en tillväxt som överstiger marknadens genom att följa fyra fastställda strategiska riktlinjer;

- G5 ska fortsätta att fokusera på sina kärnanvändare bestående av kvinnor över 35 år, maximera kunskapen om målgruppen och använda kunskapen för att ta nya produkter till marknaden.
- G5:s kunder, det vill säga spelarna, ska erbjudas innehåll av högsta kvalitet i G5:s spel, existerande och nya.
- G5 ska överträffa marknadstillväxten med smart marknadsföring, genom att bibehålla befintliga användares engagemang samt vinna nya användare.
- G5 ska, på ett säkert sätt, utöka bolagets erbjudande till andra genrer och målgrupper.

G5: S målgrupper och genrer

G5:s huvudmålgrupp är kvinnor över 35 år. I G5:s mer populära spel består användarna av cirka 70 procent kvinnor. G5 Entertainment har ett tydligt fokus vad gäller spelgenrer och målgrupper. De spel som bolaget erbjuder kan generellt beskrivas som pusselspel. G5:s spel finns inom de fyra genrerna Hidden Object, Match-3, Solitaire/Match-2 och Ordspel. De är äventyrs- eller vardagsspel, där det gäller att ta sig fram i spelet genom att lösa pussel och hitta ledtrådar.



■ I G5:s spel står kvinnor för ca 70 procent av de aktiva spelarna.

Fokus på F2P-spel

G5 utvecklar och publicerar uteslutande F2P-spel. Denna typ av spel kan uppdateras löpande över spelets hela livscykel. Det ökar möjligheterna för G5 att behålla spelarna i bolagets spel under en längre tidsperiod, vilket ger spelen en avsevärt högre intjäningsförmåga jämfört med andra speltyper.

Användarförvärv

G5 förvärvar aktivt nya spelare genom marknadsföring, så kallat användarförvärv, User Acquisition (UA). UA är en väsentlig del i affärsmodellen för F2P-spel och bolaget investerar en väsentlig del av intäkterna i användarförvärv. G5 har byggt upp en djup kunskap om sina speltyper, sin målgrupp och hur dessa skall nås, samt använder sig av avancerade analysprogram för att säkerställa marknadsföringsaktiviteternas återbetalningstid och avkastning.

Syftet är att skapa en större användarbas som ger långsiktig högre intjäning, om inte direkt under nästkommande kvartal, så ytterligare ett eller ett par kvartal bort när lönsamheten vuxit ikapp utgifterna. Genom sina analysverktyg kan bolaget spåra utgifterna med god precision och säkerställa att rätt typ av spelare attraheras.

Eftersom användarna spelar länge i spelen och betalar löpande över tid, påverkas vinstmarginalen på kort sikt när bolaget bestämmer sig för att väsentligt öka UA-utgifterna och sedan bibehålla utgifterna på den nya nivån, medan intäkterna gradvis ökar. Över tid växer sedan lönsamheten i följande kvartal, men då i relation till en högre intäkt.

En bred användarbas är dessutom en tillgång som bolaget kan dra nytta av inför kommande lanseringar för att locka befintliga spelare att testa nya spel.

Engagemang och intjäningsförmåga

G5 har en av de största mobilspelsportföljerna inom sin nisch och sin målgrupp. Bara ett fåtal etablerade aktörer riktar sig konsekvent mot G5:s huvudsakliga målgrupp och skapar spel med liknande struktur som de mest framgångsrika hos G5. Bolagets fortsatta framgång kommer att bero på dess förmåga att fortsätta erbjuda befintliga och nya kunder de bästa och mest engagerande spelupplevelserna. Samtidigt måste de spel som lanseras ha en tillräcklig intjäning. Det innebär att bolaget måste fortsätta att producera och/eller licensiera framgångsrika spel, och bolagets utveckling över tid kommer bero på förmåga att göra detta.

“En bred användarbas är dessutom en tillgång som bolaget kan dra nytta av inför kommande lanseringar för att locka befintliga spelare att testa nya spel.”

G5:S Framgångsfaktorer

1.



Spelare

- Huvudmålgrupp kvinnor 35+
- Lojala och återkommande betalare
- Växande demografi

Tydlig målgrupp G5 fokuserar på spel för kvinnor över 35 år. Det är en globalt växande och ekonomiskt stark målgrupp som också är lojal mot sina spel och där G5 är en av de ledande aktörerna inom sin nisch. Mobila spelplattformar har öppnat upp spelandet för bolagets målgrupp och kvinnor står för en växande andel av de aktiva spelarna på mobila spelplattformar, fler och fler rapporter visar att kvinnor står för närmare 50 procent av antalet spelare. I G5:s mer framgångsrika spel utgör kvinnor för cirka 70 procent av de aktiva spelarna.

2.



Expertis inom genres

- Hidden object
- Solitaire/Match-2
- Match 3
- Ordspel
- Gradvis breddning av genres

Bred portfölj G5 har ett antal F2P-spel som är attraktiva för ett stort antal spelare inom målgruppen. Bolaget fokuserar på spel i genrerna "Hidden Object", Mahjong Solitaire", "Match-3" och Ordspel, genrer som är populära i G5:s målgrupp.

Fokuserad verksamhet G5 fokuserar på F2P-spel som är tillgängliga, inte kräver förskotts betalning och ger en längre spelupplevelse. Det gör att spelarna blir engagerade och fortsätter spela över längre tid, vilket ökar intjäningsförmågan.

3.



Utveckling

- Analysverktyg och analytisk approach
- Talang i världsklass

Egen utgivningsplattform G5 har kapacitet för kvalitetssäkring, kundsupport, försäljning, marknadsföring och användarförvärv, inklusive korsförsäljning mellan spelen.

Eget UA-team och system G5 har byggt upp en egen organisation för användarförvärv som arbetar fokuserat med olika typer av kampanjer för att öka antalet användare och därmed på sikt även intjäningen. Bolaget har också utvecklat M.A.R.S familjen av verktyg för att ytterligare förbättra konkurrenskraften inom user acquisition.

Effektiva kanaler G5:s spel når slutanvändaren via globala distributörer som Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, Microsoft Windows Store, Mac App Store samt G5:s egna butik.

4.



Marknadsföring

- G5 varumärket
- Användarförvärv
- Distribution

Egen utveckling G5:s spelportfölj bygger på egenutvecklade och licensierade spel. Under ett antal år har G5 strävat efter att öka andelen egna spel. Under det fjärde kvartalet 2020 uppgick andelen intäkter från egna spel till 61 procent (40 procent i det fjärde kvartalet 2019)

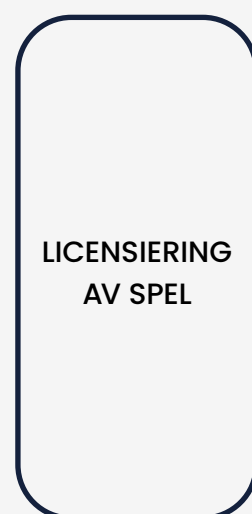
Egna studior G5 har byggt upp och expanderat utvecklingsstudior i Ryssland och Ukraina under ett flertal år. Båda är starka regioner för spelutveckling och outsourcing av utvecklingstjänster.

Egna analysverktyg G5 har en dator driven analysplattform som i realtid skapar insikt om spelarnas beteende och om hur intjäningen kan förbättras.

Värdekedjan

Spelutveckling

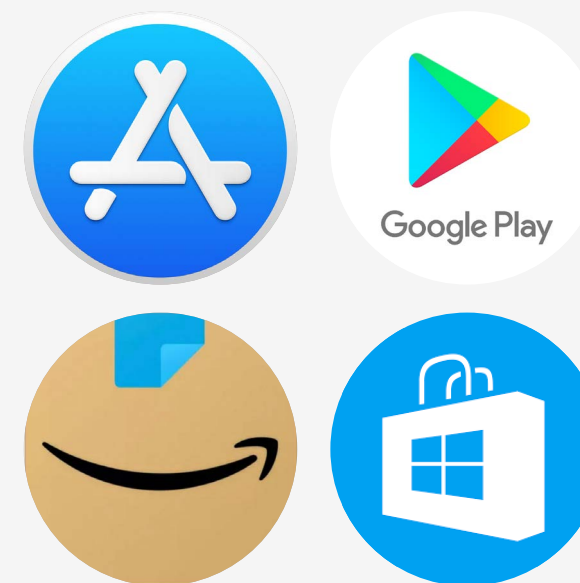
1.



- G5 utvecklar egna mobilspel med egen teknik
- G5 licensierar även ibland spel från oberoende spelutvecklare, vilket minskar den ekonomiska risken och ökar utbudet av spel för olika målgrupper och nya experimentella genrer

Distribution

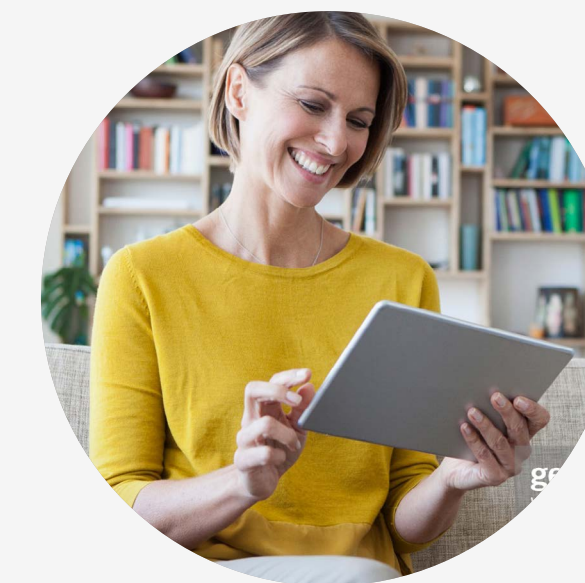
2.



- G5 använder starka distributörer, Apple, Google, Microsoft och Amazon, under året har G5 även lanserat en egen butik
- Externa distributörer behåller cirka 30 procent av intäkterna från varje spel. För detta når G5 en global marknad, vilket då sker utan egna distributions- och betalvägar. För G5:s egna butik har bolaget egen distribution och betalningslösning

Engagemang & Marknadsföring

3.



- Spelarna erbjuds kontinuerligt nya uppdateringar för befintliga spel och nya spel att testa
- Eget analysverktyg säkerställer en effektiv marknadsföring
- G5 bygger kontaktytor till kunderna genom e-post, sociala medier, G5 Friends samt andra kanaler

Värdekedjan: Från idé till spelare

1. Utveckling

G5 strävar efter att producera de bästa spelen i de genrer där bolaget valt att finnas. G5 utvecklar och förnyar sin spelportfölj i första hand genom egen spelutveckling, men också, vid noggrant valda tillfällen, genom licensiering från oberoende spelutvecklare. I det egna spelutvecklingsarbetet söker bolaget efter de mest begåvade utvecklarna och lägger fokus på kvalitet och detaljer i spelen.

Kombinationen av egenutveckling, där marginalerna är högre, och licensiering, där G5 med begränsad risk kan testa nya spel och snabbt bredda sitt utbud, gör att bolaget får en bra balans i portföljen. Modellen minskar också G5:s beroende av enskilda spel.

Vid licensiering varierar avtalens utformning, men i utgångsläget fördelas normalt intäkterna från respektive spel lika mellan spelutvecklare och G5.

2. Distribution och spelplattformar

G5 distribuerar både sina egna och licensierade spel via ett fåtal starka och etablerade butiker som Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, Microsoft Windows Store och Mac App Store. Under året har G5 också lanserat sin egen butik vilken är tillgänglig genom bolagets hemsida www.g5e.com. Genom butikerna gör G5 spelen tillgängliga på en global marknad, samtidigt som bolaget inte behöver bygga upp egna distributionskanaler och betalssystem för att driva verksamheten. G5 betalar vanligen cirka 30 procent av intäkterna för varje köp i spel till de app-butiker som svarar för distribution och betalningslösningar. I tillägg

tillhandahåller butikerna en källa till organisk trafik genom sina topplistor, sökverktyg och tillfälliga kampanjer.

G5 strävar efter att anpassa sina spel till smarta telefoner, surfplattor och persondatorer i alla skärmstorlekar. De allt större skärmarna på de smarta telefonerna gynnar G5 eftersom spelupplevelsen i G5:s huvudgenrer normalt sett är bättre på en större skärm. Trenden har bidragit positivt till G5:s framgångar under senare år, då den är tydligt kopplad till en högre betalningsvilja i spelen.

3. Analys och engagemang

G5:s kunder kräver ständigt nya spelutmaningar och G5 analyserar därför noggrant spelarnas beteende genom en omfattande datordriven analys, både via den egna analysplattformen och med den data som kommer in via distributionskanalerna. Resultaten används för att vidareutveckla existerande F2P-spel genom löpande uppdateringar som på olika sätt förbättrar spelen. Sådana uppdateringar genomförs ofta varje månad. Målet är att maximera engagemanget från spelarna så att de fortsätter att spela under en längre tid och blir positivt inställda till de nya produkter som G5 lanserar.

Det analytiska förhållningssättet bidrar också till att säkra avkastningen från de användarförvärv som genomförs samt optimerar spelens intjäningsförmåga.

Spelarna i G5:s spel motiveras också att interagera med G5 och dess spel genom e-postutskick och sociala medier, vilket skapar viktiga kontaktpunkter till spelarna.

“De allt större skärmarna på de smarta telefonerna gynnar G5, eftersom spelupplevelsen i G5:s huvudgenrer normalt sett är bättre på en större skärm.”



Värdekedjan: Kretslopp för spel och spelare

Spelets kretslopp

Under spelets livslängd, förvärvar G5 spelare genom marknadsföring, vilket tillsammans med organisk trafik och korsförsäljning skapar den användarbas som spelar det specifika spelet. G5 följer och analyserar därefter hur spelarna agerar i spelet. Baserat på analysen utvecklar G5 spelet genom att anpassa svårighetsgraden och genom att tillföra nya spelmöjligheter. Målet är att behålla spelarna i spelet så länge som möjligt och att stärka spelets intjäningsförmåga.



Den optimala livscykeln

När G5 lanserar ett nytt spel sker det genom en så kallad mjuklansering där spelet testas mot marknaden, i endast ett eller två utvalda länder. Mjuklanseringen kan klaras av på ett par månader, men är normalt sett åtminstone sex månader.

Under mjuklanseringen, såväl som under spelets hela livslängd, analyseras ett större antal nyckeltal inom spelet. Samtliga dessa nyckeltal bidrar till att förbättra spelets intjäningsförmåga och därefter kan den beräknade intjäningsförmågan ställas mot de investeringar som görs i användarförvärv, UA, och om UA är lönsamt inom bolagets uppsatta avkastningskrav.

Under mjuklanseringen utökas också innehållet i spelet. Dessa steg upprepas sedan efter mjuklanseringen och G5 gör löpande anpassningar av spelet för att uppnå en optimal livscykel för spelet och spelarna. Ett spel som är för lätt, eller som inte har en tillräckligt spännande intrig, når normalt sett inte upp till intjäningskraven. Samtidigt leder ett spel som upplevs alltför svårt till att spelarna lämnar spelet, vilket i sin tur måste justeras.

Dessa processer pågår sedan löpande under hela spelets livscykel som kan vara under många år. Målet är att utöka spelets livslängd så långt som möjligt och när spelaren är på väg att lämna spelet ska spelarna ha fått en så positiv upplevelse att de går vidare till ett nytt G5-spel.

Marknad: Trender stöder G5:s tillväxt

Både G5 som bolag och G5:s marknad, har expanderat kraftigt under de senaste åren. Bakom expansionen finns ett antal starka drivkrafter i form av teknisk utveckling, och globala trender, både vad gäller demografi och växande välfärd. Det finns både en teknik som tillåter avancerade spel på mobila plattformar och en stor och växande grupp människor som har intresse, tid och pengar att spendera på mobilspele.

Teknik

Den största pådrivande faktorn för tillväxt har varit den globala spridningen av mobiltelefoner. Samtidigt har efterfrågan på vardagsspel ökat, både på mobila enheter såväl som persondatorer. Den snabba utvecklingen inom både mjuk- och hårdvara har möjliggjort användning av avancerad grafik och hantering av stora informationsmängder även på mobila enheter, något som har gjort spelen allt mer avancerade och högkvalitativa. Allt större skärmar med allt bättre upplösning höjer spelupplevelsen och bidrar i sig ökat spelande.

I takt med att allt fler använder smarta telefoner, surfplattor och persondatorer ökar och breddas G5 möjliga användarbas konstant. Idag är spel den mest populära aktiviteten kopplad till smarta telefoner, och det är också just mobilspele som utgör det för närvarande snabbast växande segmentet på spelmarknaden.

Tid för spel

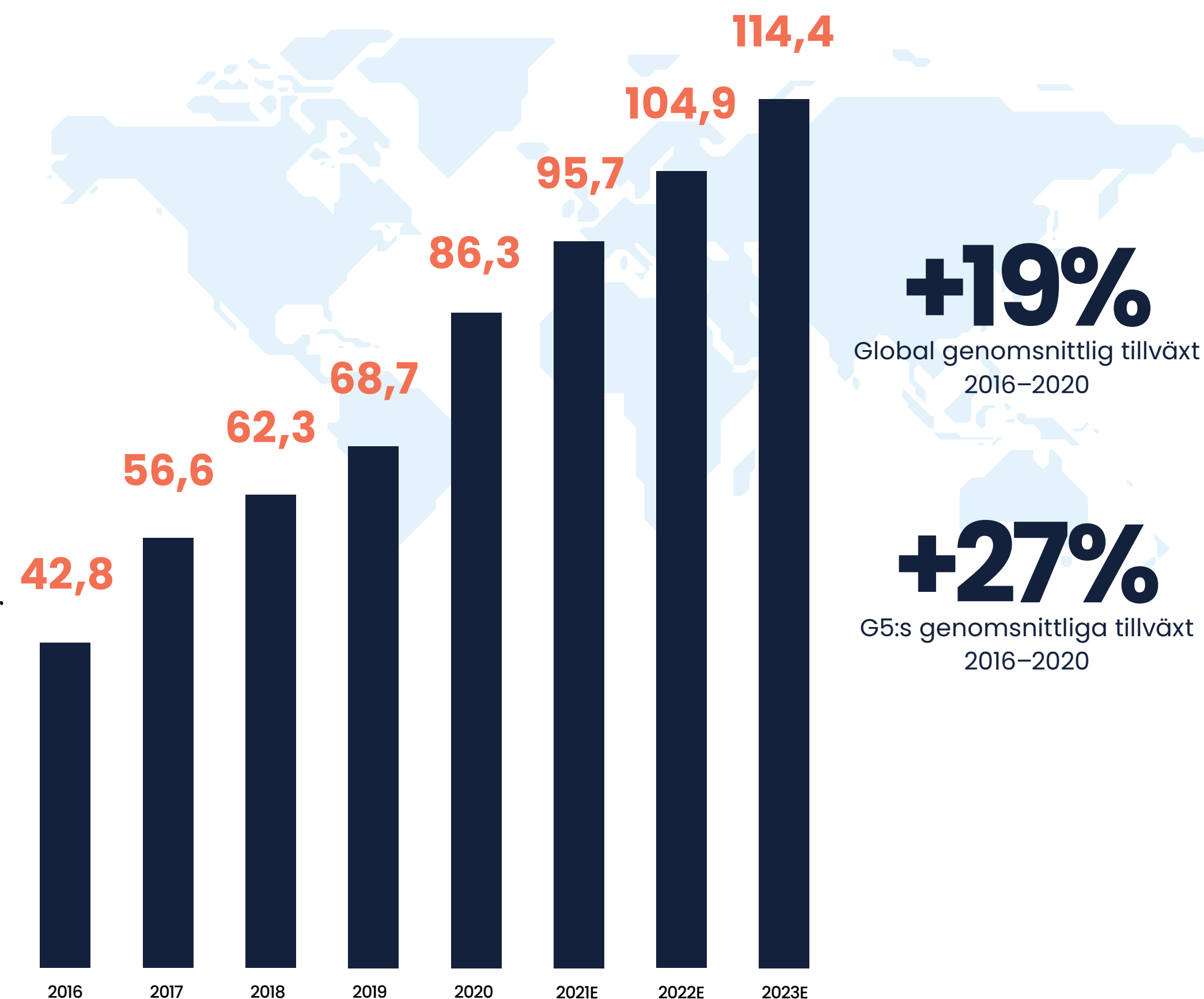
I takt med att antalet smarta telefoner och surfplattor ökar har en ständigt förbättrad spelupplevelse, tillsammans med möjligheterna att kunna spela var som helst, när som helst, gjort att användarna ofta bara spelar på mobila enheter eller i tillägg till traditionella spelplattformar. Vardagsspel av den typ som G5 erbjuder bidrar till att öka spelarbasen, eftersom det är spel som är lätta att börja spela och som passar en bred målgrupp, både i kön och i ålder.

Den tid varje spelare i genomsnitt lägger på att spela spel fortsätter att öka. Över 40 procent av den totala tid som användarna av iOS- och Androidenheter lägger på sina mobiler eller surfplattor ägnas enligt analysbolaget comScore åt spel. Intäkterna från olika typer av mobilspele förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 86 miljarder dollar 2020 till över 114 miljarder dollar fram till år 2023.

Demografi

G5:s spel vänder sig till ett brett spektrum av spelare, men är populära bland kvinnliga spelare i åldrar över 35 år. Redan 2009 såg G5 att detta marknadssegment inte bearbetades av den övriga spelindustrin och började därför utveckla och publicera spel med särskild inriktning på målgruppen. Bara ett fåtal etablerade marknadsaktörer producerar idag spel som vänder sig mot G5:s målgrupp. Konkurrensen inom segmentet är lägre än för andra delar av marknaden och kräver djup förståelse för behoven hos publiken som är annorlunda än andra segment i den traditionella spelmarknaden.

Globala intäkter från mobilspele, mdr USD



*NEWZOO market data

Målgruppen har över tid visat sig vara lojala spelare som använder och spelar bolagets spel under lång tid, ofta ett år eller längre. De kvinnliga spelarna har både tid att spela och en finansiell styrka som tillåter inköp i spelen. De föredrar också att använda surfplattor och smarta telefoner med större skärmar, något som gynnar G5:s spel som är optimerade för större skärmar och som har ett innehåll med hög kvalitet.

Global affär - marknaden växer

Mobilspel i olika former blir alltmer en global affär. Asien är idag den totalt sett störst marknaden och svarar för hälften av omsättningen för mobilspelsindustrin. Utvecklingen drivs av Kina och Japan, och de japanska spelarna är de som spenderar mest av alla i sitt mobilspelande. Japan är G5:s största asiatiska marknad medan G5:s huvudmarknad är Nordamerika. 2020 svarade Nordamerika för 57 procent av bolagets intäkter.

Genom G5:s distributionskanaler finns spelen tillgängliga på en global marknad omedelbart efter lanseringen av ett nytt spel. Bolagets spel publiceras dessutom initialt i minst elva olika språkutgåvor för att passa samtliga marknader.

Företagets huvudmarknader, Nordamerika och Asien, passar väl ihop med företagets strategi, då G5:s målgrupp är stor och finansiellt stark på dessa marknader.

G5 och konkurrenterna

G5 är verksamt i en mycket konkurrensutsatt miljö, där inte bara mobilspelsutvecklarna, utan hela den bredare underhållningsindustrin försöker fånga publikens intresse. Det innebär emellertid inte att G5 konkurrerar med samtliga mobilspel på marknaden. Det finns till exempel i princip ingen konkurrens mellan G5:s spel, som riktar sig till kvinnor i åldrar över 35 år och de spel som företag med inriktning mot en yngre manlig målgrupp i åldern 13–35 erbjuder. G5:s spel konkurrerar inte med krigsspel, strategispel eller rollspel, även om de kan sägas verka på samma marknad.

Målgrupp

- Fokus på kvinnliga spelare i åldern 35+
- Lojala spelare
- En växande demografi
- Låg piratism

G5:s intäktsfördelning per region (2020)

6 %

Resten av världen

17 %

Asien

20 %

Europa

57 %

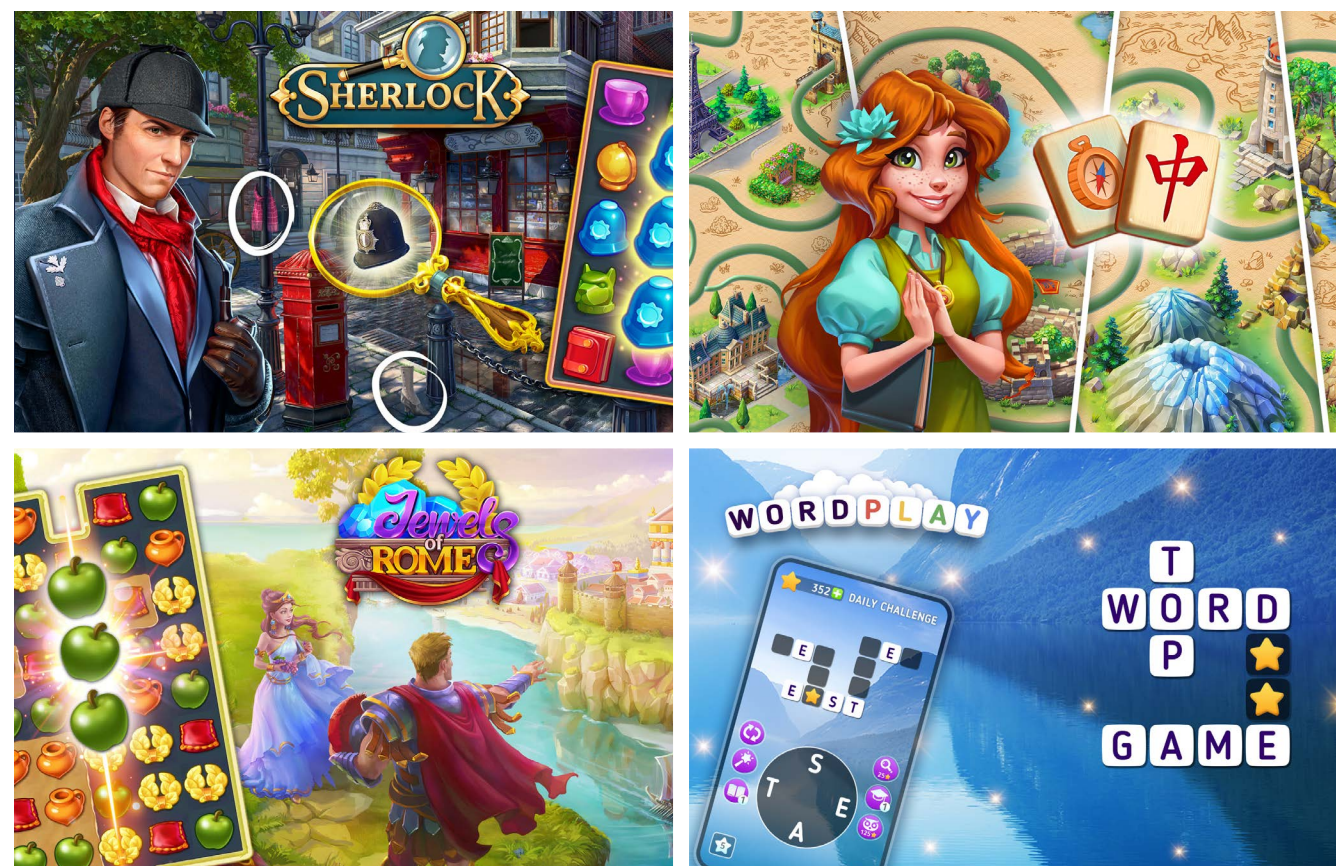
Nordamerika

Verksamheten: Fyra genrer, en målgrupp

G5 har valt att fokusera sin verksamhet till fyra olika "evergreen" genrer av pusselspel, Hidden Object som för närvarande är bolagets omsättningsmässigt största genre, Match-3 som är en snabbt växande genre för bolaget, Solitaire/Match-2 vilket var en av bolagets första genrer, och ordspel som är en ny genre för bolaget som tilltalar samma publik.

De fyra genrernas egenskaper är olika, men gemensamt är att de är äventyrs och/eller pusselspel, där spelaren ska leta efter ledtrådar och lösa gåtor för att komma vidare. Speltyperna har funnits under många år vilket är varför bolaget kallar dessa spel "evergreen". I tillägg har de också gemensamt är att de är anpassade efter G5:s huvudmålgrupp, kvinnor över 35 år, en målgrupp som är lojal, har tid att spela, god betalningsförmåga och är växande i storlek.

Idag är nästan hälften av de 2,3 miljarder människor som regelbundet spelar mobilspel kvinnor, medelåldern är 37 år och de beskriver sig själva som finansiellt oberoende. 64 procent av samma målgrupp säger sig föredra att spela spel på mobilen istället för på en dator, vilket är betydligt fler än deras manliga kollegor, där bara 38 procent föredrar telefonen. 60 procent av G5:s målgrupp spelar varje dag, de är vanespelare och villiga att spendera pengar i spelen. Det reellt sett ökande välbästandet i världen, där inkomsterna blir högre, människor lever längre och där det finns allt mer tid för fritid gör att G5:s huvudmålgrupp växer över tid.



Hidden Object

G5:s Hidden Objectspel, där Hidden City är det ledande, är utformade för att vara uppslukande och engagera sina spelare över lång tid. De har en avancerad grafik, något som är avgörande för spelens framgång och G5 arbetar därför hela tiden för att vidareutveckla spelen. I spelen finns G5:s sociala nätverk "G5 Friends" inbyggt, liksom tillfälligt innehåll och möjligheten att direkt i spelet köpa ledtrådar och objekt som behövs. Spelen har lång livslängd och hög intjäningsförmåga. Ett av G5:s Hidden objectspel har hittills tjänat in över 150 miljoner dollar under sin livstid och bolagets mest framgångsrika spel inom genren har tjänat in över 300 miljoner dollar. G5 har lanserat ett hidden objectspel under året.

Solitaire/Match-2

G5:s största spel i genren är Mahjong Solitaire vilket är ett Match-2-spel där spelare matchar mahjongbrickor i olika kombinationer till ett stort och komplext pussel. Genren är omtyckt i G5:s huvudmålgrupp. Under året har portföljen utökats med fler mahjong-spel som kombinerar mahjong med en mer komplex berättelse på ett sätt som inte återfunnits i existerande Mahjong-spel på marknaden.

Match-3

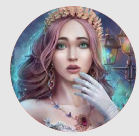
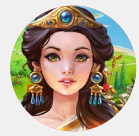


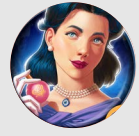
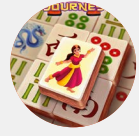
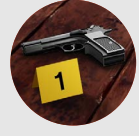
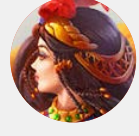

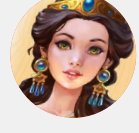
Match-3 är idag en av mobilspelens största genrer och G5 uppskattar genren att generera över sju miljarder dollar i årliga intäkter. Match-3-spelen är något lättare att lära sig spela än Hidden Object och Solitaire. De bygger på att spelaren ska matcha tre objekt i rad för att komma vidare och det gör att de kan spelas närhelst spelaren har tid över. Speltypen är mycket populär hos G5:s huvudmålgrupp, men också i bredare grupper. G5 har lanserat ett flertal Match-3 spel under året och kommer fortsätta investera i genren.

Ordspel

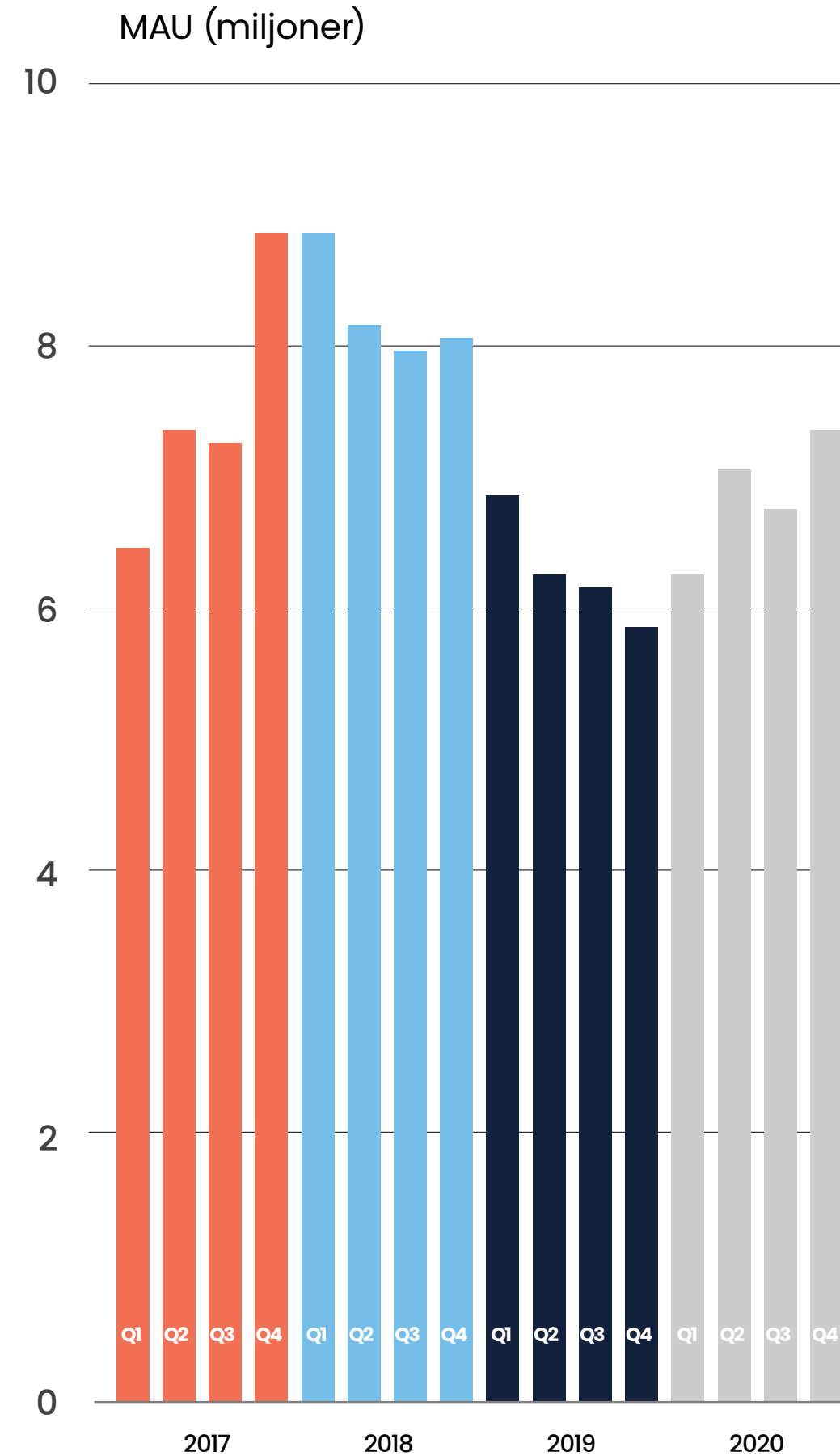
Ordspel är det nyaste tillskottet till G5:s portfölj av spel. Wordplay: Exercise your Brain släpptes under det fjärde kvartalet. Wordplay är ett free-to-playspel med en kombination av flera olika spel där spelaren söker efter ord, löser korsord och testar sitt ordförråd i olika pussel. När G5 tog beslutet att gå in i genren visste bolaget att ordspel är populära hos G5:s målgrupp.

"G5 har ett flertal genrer vilka alla är populära av företagets målgrupp. De pusselspel som bolaget arbetar med tillfredsställer olika smaker i typ och genre"

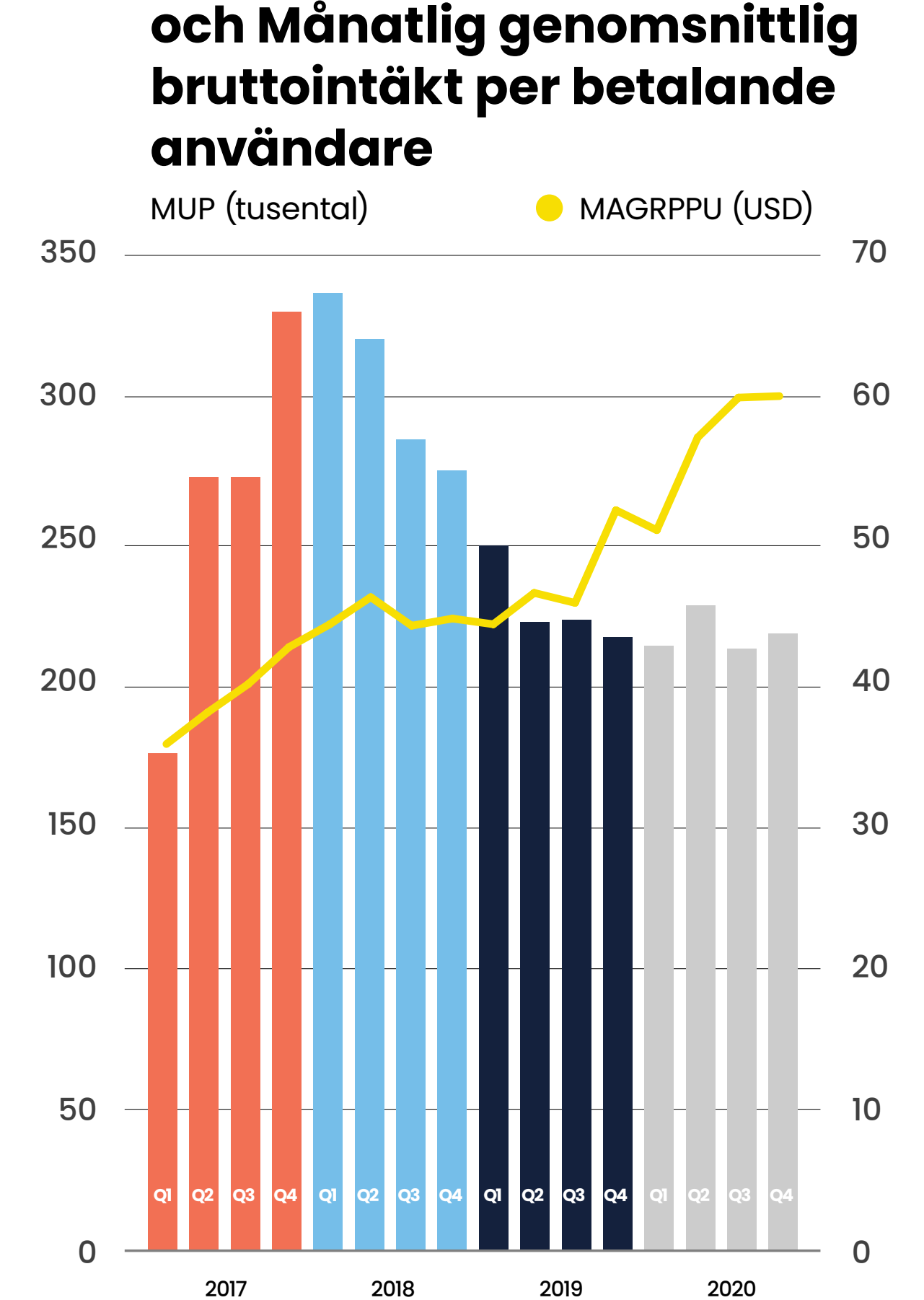
Spel i storleksordning – mars 2021

#1		Hidden City®: Mystery of Shadows	Licensierat	Lanserat: februari 2014
#2		Jewels of Rome™	Eget	Lanserat: maj 2019
#3		Jewels of the Wild West	Eget	Lanserat: april 2020
#4		Sherlock	Eget	Lanserat: augusti 2020
#5		The Secret Society® – Hidden Objects Mystery	Eget	Lanserat: november 2012
#6		Mahjong Journey	Eget	Lanserat: december 2014
#7		Homicide Squad™ – Hidden crimes	Eget	Lanserat: januari 2017
#8		Jewels of Egypt	Eget	Lanserat: juni 2020
#9		Sheriff of Mahjong	Eget	Lanserat: oktober 2020
#10		Emperor of Mahjong	Eget	Lanserat: december 2019

Månatligt aktiva spelare (genomsnitt under kvartalet)¹



Månatliga betalare (genomsnitt under kvartalet)¹ och Månatlig genomsnittlig bruttointäkt per betalande användare



¹ För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 65.

Förvaltningsberättelse

Styrelsen och verkställande direktören för G5 Entertainment AB (publ) med organisationsnummer 556680-8878 avger härmed årsredovisning och koncernredovisning för moderbolagets och koncernens verksamhet under räkenskapsåret 1 januari 2020 till 31 december 2020. Alla belopp anges om inget annat sägs i tusental kronor (KSEK). Information inom parentes refererar till föregående räkenskapsår, det vill säga 2019. Benämningar som ”G5”, ”företaget”, ”gruppen” och liknande betecknar i samtliga fall moderbolaget, G5 Entertainment AB, och dess dotterföretag.

Verksamhet

G5 är en utvecklare och förläggare av free-to-play spel för surfplattor, mobiltelefoner och datorer. G5 är verksamt på en marknad som vuxit kraftigt i takt med penetrationen av smarta telefoner och surfplattor samt att spelarna vant sig vid free-to-play spel. Mer nyligen beror tillväxten på en växande publik och att populariteten ytterligare vuxit för free-to-play-spel inom företagets målgrupp.

Tack vare den snabba tekniska utvecklingen och utvecklingen av hårdvaran har även spel som är anpassade för mobila enheter blivit mer och mer avancerade och högkvalitativa, både i innehåll och spelets funktioner såväl som möjlighet att processa stora informationsmängder och utnyttja avancerad grafik. I takt med den tekniska utvecklingen och marknadspenetrationen har användarbasen ökat kraftigt men också

breddats. Den ständigt förbättrade upplevelsen gör att användarna i ökande takt lämnar sina traditionella spelplattformar och blir mobila, eller de spelare som aldrig spelat, eller spelat sporadiskt, blir regelbundna spelare på sina mobila enheter. De vardagsspel som passar bra för mobilt spelande och som blir allt mer populära bidrar också till att öka spelarbasen, detta eftersom de ofta är spel som är lätta att börja spela och som också tilltalar en bredare målgrupp, både i kön och i ålder. Förutom att antalet mobila enheter ökar, så ökar även den tid som varje spelare använder till att spela spel samt hur mycket pengar som de i genomsnitt spenderar.

Idag är spel den mest populära aktiviteten kopplad till smarta mobiltelefoner, och det är också mobilspel som är det snabbast växande segmentet inom hela spelmarknaden. Intäkterna från olika typer av mobilspel förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 86 miljarder dollar 2020 till över 114 miljarder dollar fram till år 2023.

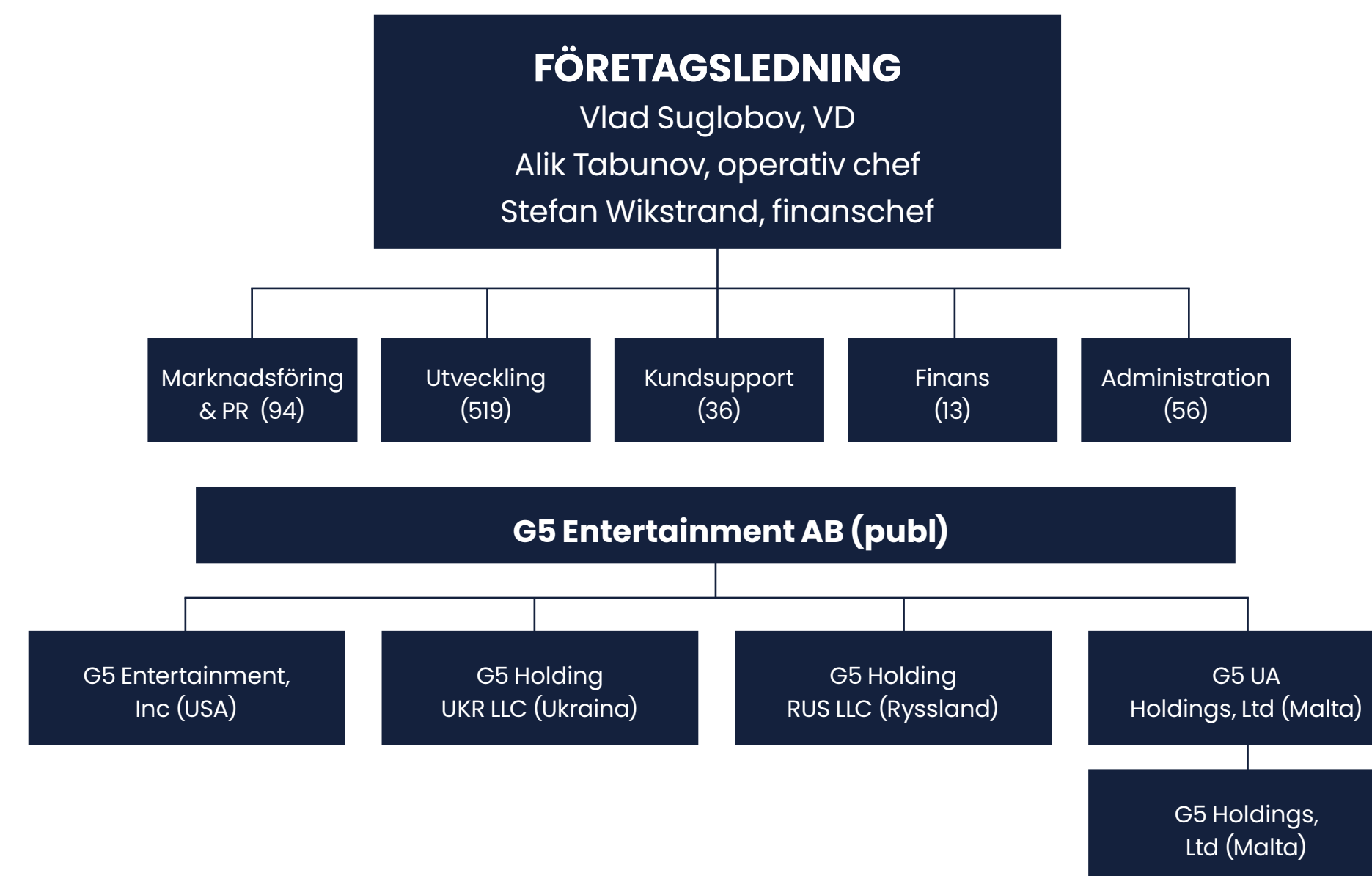
G5 2021 och framåt

G5 verkar på den snabbast växande delen av gamingmarknaden, där intäkterna för spel som används på smartphones och tablets förväntas fortsätta växa kommande år med 10 procent. Bolaget har en bred spelportfölj med ett växande antal egenutvecklade free-to-play spel, har fokuserat på en ekonomiskt stark och lojal målgrupp och har en stor erfarenhet av att

utveckla attraktiva spel i olika genrer. Affärsmodellen är enkel och skalbar, antalet spelare kan växa kraftigt utan att detta samtidigt kräver en större organisation och bolaget har dessutom visat mycket hög tillväxt under den senaste femårsperioden.

För de kommande åren kommer G5 att fortsätta att utveckla egna free-to-playspel och förbättra befintliga spel i portföljen, och därigenom förbättra lönsamhe-

ten för bolaget och samtidigt upprätthålla tillväxten. G5 strävar efter att uppnå högsta kvalitet i sina spel och flytta gränserna för kvalitet inom de genrer där bolaget är aktivt. Med ett större bolag och mer resurser är företaget dedikerat till att producera några av de bästa spelen i världen inom sina genrer. Bolaget planerar lansera sex nya free-to-playspel under 2021, och i linje med bolagets fokusering på egna spel kommer



alla vara egenutvecklade. Användningen av användarförvärv ska balanseras mot en målsättning om ökad lönsamhet, samtidigt ska bolaget öka sitt fokus på att behålla befintliga kunder och anskaffa användare organiskt genom butikerna och interna verktyg.

Organisationsstruktur

G5 Entertainment AB (publ) med huvudkontor i Stockholm är moderbolag i G5-koncernen.

Gruppen består av sex olika funktioner, varav utveckling och kvalitetssäkring är den största i termer av antal anställda. Verkställande direktören är baserad i San Francisco sedan 2011, där koncernen har ett marknadsföringskontor, men tillbringar flera månader varje år i Moskva, där koncernen har en utvecklingsstudio med en stor del av sina seniora utvecklare. Kontoret i Moskva har fortsatt expanderat under året för att dra nytta av den starka marknaden för utvecklare och har nu 172 anställda. Hanteringen av koncernens immateriella rättigheter (Intellectual Property Rights) sköts från Malta, där också den operativa chefen är stationerad, tillsammans med den andra delen av bolagets seniora utvecklare samt licensavdelningen. Finanschefen är stationerad i Stockholm. Det ukrainska kontoret i Kharkov är det största i termer av antalet anställda med cirka 393 personer, där befinner sig den stora majoriteten av bolaget avdelning för kvalitetssäkring. Utvecklingskontoret i Kaliningrad har 98 anställda. Bolaget har även mindre kontor i Lvov (Ukraina) och Tjeboksary (Ryssland) samt distansanställda i andra städer och geografier.

Aktiviteter under 2020

Som beskrivet i föregående års årsredovisning var 2019 ett övergångsår för bolaget och under 2020 har övergången närmast slutförts. Under 2019 började bolaget lansera egna spel som följd av investeringar i utveckling tidigare år. Under 2019 lanserade bolaget 5 spel, och under 2020 lanserades ytterligare 8 spel. Bolaget delar nu in portföljen i tre kategorier: ”egna spel - Nya”, ”egna spel - Gamla” och ”Licensierade spel”. Vid slutet av året hade bolaget 13 ”egna spel - Nya”, 14 ”egna spel - Gamla” och 3 ”Licensierade” spel.

De ”egna spelen - Nya” som lanserades 2019 visade snabb tillväxt och representerade 12% av intäkterna för det fjärde kvartalet 2019. En fortsatt tillväxt för dessa spel, tillsammans med de åtta lanserade spelen 2020, medförde att andelen intäkter från ”egna spel - Nya” uppgick till 40 procent för det fjärde kvartalet 2020 och total andel av intäkter för egna spel var 61 (40) procent i det fjärde kvartalet.

Utöver de nya lanseringarna så uppdateras regelbundet existerande spel med nytt innehåll och funktioner. Uppdateringarna innehåller optimeringar för att förbättra lönsamheten samtidigt som det ger en utökad och förbättrad upplevelse för spelaren.

Under året har det skett betydande förändringar inom marknadsavdelningen. I början av året skedde ledarskapsförändringar och under året har investeringar gjorts i medarbetare, system, verktyg och i de ramverk som marknadsavdelningen arbetar med. En konsekvens av dessa förändringar har varit att investeringar i användarförvärv har minskat med 18 procent jämfört med 2019, samtidigt som tillväxten har

ökat med 10 procent i rapporterad valuta (SEK) och 15 procent i bolagets huvudsakliga valuta (USD).

Ledningen har förutom spelutveckling fokuserat på de stora nyrekryteringar som gjorts under året och fortsatta förbättringar inom bolagets interna processer för att mer effektivt kunna uppdatera, förbättra och analysera portföljen av F2P spel samt lägga grunden för en fortsatt tillväxt för bolaget.

Styrelsen bedömer att G5 är rustat för en långsiktig fortsatt stark tillväxt, med en konkurrenskraftig och växande portfölj av free-to-play-spel, arbetsprocesser för att kontinuerligt förbättra spelen, samt en effektiv marknadsorganisation.

Väsentliga händelser efter årets slut

Bolaget har inte haft några väsentliga händelser efter årets slut.

COVID-19 fortsatte att vara en global pandemi och bolaget kan inte utesluta att händelser kan uppstå i relation till viruset som kan påverka bolaget. G5 är inte isolerat från världsekonomin, men spelmarknaden i allmänhet, och spelmarknaden med elektronisk distribution i synnerhet, kan se ökat engagemang då människor har större tid för spelande. Dessutom är spelande en billig form av underhållning relativt andra former av underhållning, G5:s spel är gratis att ladda ner och spela och betalningar är valfria. G5 kommer försätta ha åtgärder på plats för att skydda sina medarbetare.

För mer information gällande COVID-19, se riskavsnittet på sida 21.

Resultatutveckling

Intäkter och bruttoreultat

Omsättningen uppgick till 1 356 (1 233) MSEK, en ökning med 10 procent jämfört med 2019. I USD var ökningen 15 procent.

De direkta kostnaderna uppgick till 570 (533) MSEK. Bruttoreultatet uppgick till 786 (700) MSEK, en ökning med 12 procent jämfört med 2019. Bruttomarginal var 58 procent (57).

Rörelsekostnader

Forskning och utveckling

Kostnader för forskning och utveckling minskade med 3 procent jämfört med 2019. Forskning och utvecklingskostnader påverkas av avskrivningar och nedskrivningar av bolagets spelportfölj vilka uppgick till 106 (103) MSEK respektive 0 (7) MSEK. Justerat för avskrivningar och nedskrivningar uppgick kostnaderna för forskning och utveckling till 73 (74) MSEK, en liten minskning jämfört med föregående år. Året har påverkats positivt av valutakursförändringar i Ryssland och Ukraina, lägre sociala avgifter i Ryssland samt lägre kostnader till följd av COVID-19, men negativt från fortsatta investeringar i medarbetare.

Försäljning och marknadsföring

Kostnaderna för försäljning och marknadsföring består i huvudsak av kostnader för användarförvärv. Förbättringar inom användarförvärv har medfört att kostnaderna har gått ned medan intäkterna fortsatt växa. Kostnader för användarförvärv har minskat med 18 procent, användarförvärv som andel av omsätt-

ningen uppgick till 22 procent (29 procent).

Exklusive användarförvärv har kostnaderna för försäljning och marknadsföring ökat med 35 procent, en följd av en utökad personalstyrka samt förbättrade verktyg för användarförvärv.

Administration

Administrationskostnader uppgick till 75 (74) MSEK, en ökning med 1 procent. Inom administration ligger också kostnader relaterade till utbildning, företagsevenemang och andra satsningar på personalen som inte materialiserades under året på grund av lockdowns, minskade resor etc. Vissa av dessa aktiviteter har utförts digitalt och nya format har utvecklats för att mildra negativa effekter från inställda aktiviteter.

Övriga rörelseintäkter och rörelsekostnader

Valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder har påverkat året med -4,2 (-0,5) MSEK.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 190 (52) MSEK och rörelsemarginalen var 14 (4) procent. Rörelseresultatet ökade med 266 procent år över år.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -22 (-7) MSEK, motsvarande en skattesats på 11 (13) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 167 (45) MSEK, motsvarande ett resultat per aktie före utspädning uppgående till 19,11 (5,01) kronor.

Finansiell ställning

Under året balanserade koncernen utvecklingsutgifter om 127 (116) MSEK. Bolaget särskiljer 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 då heller inga avskrivningar. Avskrivningar görs över 24 månader. Avskrivningar uppgick till 106 (103) MSEK. Nedskrivningar som är en naturlig del i att ha en bredare spelportfölj uppgick till 0 (7) MSEK. Balanserade utvecklingskostnader påverkades också av kursdifferenser om -27 (8) MSEK, då de aktiveras i ett av koncernens dotterbolag som har USD som funktionell valuta. Totala balanserade utvecklingsutgifter uppgick vid årets slut till 205 (211) MSEK.

Bolaget har kundfordringar och förutbetalda kostnader vilka primärt är relaterade till bolagets spelintäkter.

Upplupna kostnader och leverantörsskulder består primärt av royalty och skulder till externa utvecklare samt kostnader för användarförvärv.

Eget kapital uppgick till 432 (386) MSEK, motsvarande en soliditet på 73 (70) procent.

Nyckeltal	2020	2019	2018
Soliditet	73 %	70 %	65 %
Avkastning på eget kapital	41 %	12 %	45 %
Avkastning på totalt kapital	33 %	10 %	30 %
Balanslikviditet	2,0	1,7	1,4

Kassaflöde

Under året har koncernen haft ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 298 (184) MSEK, kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 269 (169) MSEK.

Investeringar har belastat kassaflödet med -129 (-124) MSEK. Investeringar påverkas primärt av balanserade utvecklingsutgifter som uppgick till -127 (-114) MSEK.

Finansieringsaktiviteter belastade kassaflödet med -98 (-31) MSEK. Utdelning belastade kassaflödet med -22 (-22) MSEK och återköp av aktier belastade kassaflödet med -66 (0) MSEK.

Kassaflödet uppgick till 42 (13) MSEK. Tillgängliga likvida medel per den 31 december 2020 uppgick till 188 (152) MSEK.

Säsongsvariationer

G5:s försäljning påverkas till viss del av säsongsvariationer där det fjärde och det första kvartalet normalt sett är bolagets starkaste och det andra och tredje kvartalet säsongsmässigt är svagare. Fjärde kvartalet påverkas positivt av de många helgdagarna som förekommer och det första kvartalet påverkas positivt av ett större antal nya enheter på marknaden.

Medarbetare

Per den 31 december 2020, hade G5 718 anställda på åtta orter, Stockholm (5), San Francisco (8), Malta (8), Moskva (172), Kharkov (393), Kaliningrad (98) Lvov (19) and Tjeboksary (5). G5 hade också 10 medarbetare som arbetar på distans. G5 strävar ständigt efter att attrahera medarbetare vilket är en fundamental

del i bolagets utveckling. Företagets HR-avdelning samarbetar med lokala universitet för att identifiera kandidater. G5 arbetar proaktivt med rekryteringsprocessen, identifierar studenter genom utmanande tester och fallstudier, i syfte att attrahera sig dem. G5 har ett utbildningsprogram där nya ingenjörer och designers initialt börjar som juniora medarbetare och i allt högre grad engagerar sig i bolagets projekt under handledning och coaching av flera äldre kollegor. Detsamma gäller för företagets administrativa funktioner. Med den ökande lönsamheten söker G5 aktivt efter de bästa talangerna med syftet att hålla en hög kvalitetsnivå och förflytta gränserna för de genrer som G5 är aktiv inom. Företaget erbjuder ett konkurrenskraftigt ersättningspaket för sina medarbetare vilket är i linje med, eller över, de lokala normerna.

Forskning och utveckling

G5 har utvecklat och äger tekniken Talisman™ för att kunna publicera spelen effektivt på flera plattformar samt utvecklingsverktyg som gör det möjligt både att producera spel av högsta kvalitet och optimera utvecklingsprocessen på många olika tekniska plattformar. Arbete pågår kontinuerligt för att förbättra Talisman™-tekniken i syfte att följa med i den snabba tekniska utvecklingen. Bolaget har dessutom plattformar för analys och publicering.

Den största delen av bolagets utvecklingsutgifter läggs på att ta fram och uppdatera spelportföljen. En stor del av det arbetet är specifikt för respektive spel men viss del av utvecklingen avser mekanik och funktioner i spelen som kan återanvändas och förädlas till framtida spel.

Aktien

Den 31 december 2020 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertainment till 928 135 kronor fördelat på 8 845 850 stamaktier och 260 000 c-aktier, var och en med ett kvotvärde på 0.102 kronor per aktie. Det genomsnittliga antalet utestående aktier under året var 8 750 813 aktier. Varje aktie ger lika stor rätt att ta del av G5:s tillgångar och vinster. En stamaktie ger innehavaren en röst, c-aktien ger 1/10 röst. Samtliga c-aktier ägs av bolaget för leverans inom bolagets långsiktiga aktieprogram för personalen. Ingen aktieägare äger mer än 10 procent av de utestående aktierna i bolaget.

Årsstämman 2020 bemyndigade styrelsen att fatta beslut om nyemission upp till tio procent av bolagets utestående aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt. Ingen nyemission av aktier gjordes under året. Vid årsstämman beslutades att likvidera 178 000 aktier i bolagets förvar efter återköp. 2 500 aktier emitterades relaterade till äldre optionsprogram.

För mer information gällande aktien, se sida 64.

Hållbarhetsrapport 2020

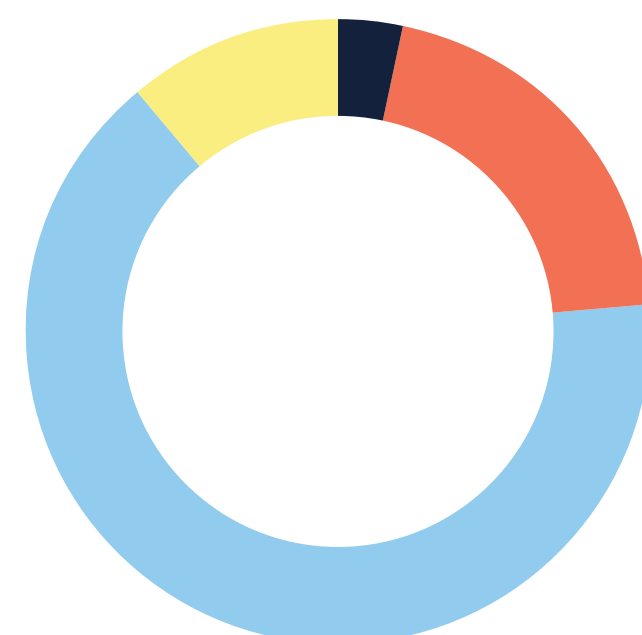
Som ett snabbt växande bolag inom sin bransch, och med 718 medarbetare i Ryssland, Ukraina, Sverige, USA och Malta, har G5 ett ansvar för att bidra till en hållbar utveckling, ekonomiskt, miljömässigt och socialt i de länder där bolaget är verksamt. G5 strävar nu efter att utveckla lämpliga policyer och styrmodeller för att utveckla sitt arbete på dessa områden. I den pågående processen fokuserar bolaget för närvaran-

Könsfördelning anställda



■ Män – 56 %
■ Kvinnor – 44 %

Åldersfördelning anställda



■ > 45 – 24/3 %
■ 35-45 – 147/21 %
■ 25-34 – 466/65 %
■ < 25 – 79/11 %

de främst på de frågor som rör bolagets medarbetare, miljöfrågor och etiska frågor.

G5:s affärsmodell

G5 verkar på en marknad där intäkterna från spel som används på surfplattor och smarta telefoner växer snabbt. Bolaget har under de senaste åren helt inriktat sin verksamhet på så kallade free-to-play-spel, F2P-spelen är gratis att ladda ner och använda och under spelets gång kan användaren köpa virtuella varor och verktyg som gör det lättare att ta sig fram. Det är dessa betalningar som utgör G5:s huvudsakliga intäktström. Företaget genomför en succesiv uttunning av reklam i spelen för att skapa ytterligare en intäktström. En avgörande fördel med F2P-spel är att de kan uppdateras och utvecklas och därmed kan leva under en lång tid, med högre intjäning som resultat.

Bolaget har valt att bygga en bred spelportfölj bestående av både egenutvecklade och licensierade spel, attraktiva för en stor grupp spelare. G5 fokuserar på speltyper som delas in i genrerna "Hidden Object", "Puzzle", "Match-3" och "Wordgames" och huvudmålgruppen är kvinnor i åldrarna över 35 år. Gruppen är stor, ekonomiskt stark och lojal, det vill säga gärna spelar varje spel över längre tidsperioder jämfört med andra användare.

G5 har vidare byggt upp en egen utvecklingsplattform och en egen publiceringsplattform som båda är attraktiva för tredjepartsutvecklare som vill ta sina egna spel till marknaden. G5:s spel distribueras sedan till kunderna via ett fåtal globala distributörer; primärt Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsofts Windows Store. G5 har under året ock-

så lanserat sin egen distributionskanal. Distributörerna, G5:s egen butik undantagen, svarar mot en avgift på normalt 30 procent av intäkterna, för global distribution, drift och betalströmmar.

Huvudmarknaden finns i Nordamerika och Asien. För att öka antalet användare arbetar G5 systematiskt med så kallad User Acquisition, UA. Bolaget har dedikerade UA-team som kontinuerligt arbetar med olika kampanjer för att öka antalet användare och därmed också intjäningen i varje spel. I praktiken betyder detta att G5 investerar en väsentlig del av intäkterna i UA, vilket resulterar i ett ökat antal användare och högre intjäning längre fram. På detta sätt lyfter G5 successivt såväl antalet användare som intäkter över tid.

G5:s affärsmodell är enkel och skalbar. Kombinationen av egenutvecklade och licensierade spel gör att G5 kan låta spelportföljen växa med nya spel, utan att samtidigt bära hela utvecklingskostnaden. Samtidigt kan antalet användare öka kraftigt utan att detta samtidigt kräver en större och mer komplex organisation, detta eftersom G5 inte behöver investera i egen drift, distribution och betalkanaler.

Ekonomisk hållbarhet

G5 bidrar, genom att skapa direkta och indirekta arbetstillfällen, samt genom att betala skatter och avgifter där verksamheten bedrivs, till den lokala, regionala och nationella ekonomiska utvecklingen. Detta är särskilt viktigt i Ukraina där många konkurrenter använder kontraktsanställda för att undvika dessa skatter.

G5 anordnar vanligtvis två företagsevenemang per år, som även det bidrar till den lokala ekonomin. I och med osäkerheten till följd av COVID-19 pandemin kommer

bolaget hålla högst ett event under 2021. Ett långsiktigt lönsamt och växande G5 är bra för både samhälle och medarbetare. G5 ska samtidigt vara ett långsiktigt och ansvarstagande bolag som alltid agerar enligt befintlig lagstiftning på nationell, regional och lokal nivå.

Miljöhänsyn

G5: s kärnverksamhet, utveckling av programvara som, genom hela värdekedjan, distribueras via digitala kanaler, innebär mycket begränsad miljöpåverkan. Bolaget äger inga egna fastigheter, utan hyr sina lokaler och hyresvärdarna ansvarar då, enligt hyreskontrakten, för exempelvis elleveranser, sophantering och i vissa fall återvinning. G5 förutsätter att detta hanteras på ett lagenligt sätt och att hållbara energikällor eftersträvas. På samma sätt utnyttjar G5 externa leverantörers serverhallar och motsvarande utrustning som behövs för verksamheten. Där G5 har möjlighet att välja elleverantör väljer bolaget större, erkända, partners. Detta av två skäl, dels för att verksamheten är helt beroende av pålitliga elleveranser, dels för att stora leverantörer i större omfattning redan bedriver ett eget hållbarhetsarbete.

G5 påverkar främst miljön genom de resor som medarbetarna gör i tjänsten och genom nedmontering av uttjänt hårdvara, främst i form av datorer. G5 är ett geografiskt mycket utspritt bolag och bolaget strävar efter att, både med tanke på effekterna på miljön och ur ett kostnadsperspektiv, så långt som möjligt ersätta fysiskt resande med internetbaserad kommunikation, som exempelvis videokonferenser. Där så är möjligt ska transportslag med minsta möjliga miljöpåverkan användas.

G5 strävar, i så hög grad som möjligt, efter att uttjänt och föråldrad utrustning ska skickas för korrekt

återvinning. De största volymerna i detta avseende skapas vid bolagets kontor i Ukraina, där flertalet medarbetare finns. Då G5:s enheter är små och relativt autonoma när det gäller administrativa frågor, anpassas återvinningen efter lokala förutsättningar och krav. Från bolagsledningsnivån finns minimikrav och riktlinjer utfärdade för arbetet.

Socialt ansvar Jämställdhet

För verksamheten i USA har G5 utfärdat en särskild policy, Management Rules for the USA Office, som följer amerikanska bestämmelser och praxis vad gäller exempelvis jämställdhet, likabehandling och integritet. För verksamheten i Ryssland och Ukraina, de länder där G5 har majoriteten av sina medarbetare, följer G5 strikt dessa länders respektive koder för arbetsrätt. Koderna reglerar samtliga frågor som berör exempelvis mångfald, jämställdhet och medarbetarnas rättigheter och skyldigheter. De arbetsrättsliga koderna utgör därmed en viktig regulator för både bolag och medarbetare i denna typ av frågor. Företaget tar icke-diskriminering på allvar. Då företaget verkar i en mycket konkurrenskraftig industri tas beslut gällande anställningar och befordran endast på den utvärdering som görs av personal. Genom sitt arbetssätt har G5 bevisat att en sund könsbalans kan uppnås i ett teknikföretag.

Datasäkerhet

G5 följer noggrant regler och föreskrifter gällande datasäkerhet. GDPR specifikt, och andra lokala regler och föreskrifter i allmänhet, är en viktig fråga för orga-

nisationen och underhåll och övervakning av etablerade regler och rutiner är integrerat i det dagliga arbetet inom företaget.

Generellt kan G5 besitta data som kan rikta in sig på specifika enheter. För affärsverksamheten är denna data av mindre intresse då bolaget främst är intresserade av större användargrupper.

G5 har sitt eget sociala nätverk inbyggt i spelen som kallas G5 Friends-nätverket. Vissa allmänna personuppgifter samlas in som ger användaren möjlighet att spela spelen på flera enheter och lagra deras framsteg. Ur G5: s perspektiv används data för korsförsäljning mellan spel och för interaktion mellan användare som också i detta fall främst används på större användargrupper.

Uppförandekod

G5 har en gemensam uppförandekod för bolaget i sin helhet. Kontoren kan också ha egna policyer som inte utgör regler, utan är tydliga rekommendationer för hur medarbetarna ska bemöta varandra, underlätta en effektiv kommunikation och arbeta för att utveckla en bra kultur på arbetsplatsen. Grundprinciperna för varje medarbetares uppförande gentemot kollegor och bolag, liksom bolagets ansvar och uppförande, finns med som en del i varje anställningskontrakt.

Arbetsmiljö

G5 utvecklar programvara och har därför ingen direkt fysiskt påfrestande arbetsmiljö. När det gäller den psykiska och sociala arbetsmiljön är den reglerad, dels i de tidigare nämnda arbetsrättsliga koderna, dels i den policy som finns för varje enskilt kontor.

COVID-19

Under året har alla länder påverkats av pandemin. G5 har under året bidragit till de lokala samhällena genom att ge bort teknisk utrustning för att bekämpa pandemin, deltagit i projekt genom att till exempel köpa EKG:er och defibrilatorer till barnsjukhus och donera pengar till lokala välgörenhetsorganisationer.

Mål och måluppföljning

För den del av verksamheten som inte arbetar med spelutveckling utvärderas varje medarbetare årligen vad gäller uppnått resultat, kompetensutveckling och eventuella förändringar i ansvarsområden. Utvärderingen genomförs av respektive avdelningsledning som också beslutar om arbetsuppgifter för den kommande perioden, samt tar eventuella beslut om befordran eller andra förändringar. Från och med december 2019 ska avdelningsledningen enligt beslut ge varje medarbetare en regelbunden återkoppling som ska beaktas vid utvärderingen.

Inom utvecklingsavdelningen utvärderas varje medarbetare årligen på samma sätt, baserat på uppnått resultat, kompetensutveckling och ansvarsområde. Här utförs dock utvärderingen av det enskilda projektets producent samt projektledaren, även om avdelningschefen också deltar i utvärderingsprocessen. Detta gör det möjligt att korrekt utvärdera såväl medarbetarens egna kompetens som uppnått resultat i rollen som medlem i ett projektteam.

Ledningsgruppen för utvecklingsavdelningen utvärderas vad gäller både projektens utveckling och egna personliga mål. Denna utvärdering genomförs rullande med sex månaders mellanrum.

Medarbetarundersökning

Medarbetarundersökningen 2020 visade högre resultat än 2019. Distansarbete, som varit regel under året, påverkade inte undersökningen negativt. Företaget introducerade nya format för aktiviteter och utbildning. Nya positiva utmaningar tillsammans med företagets och spelens tillväxt har också påverkat siffrorna positivt. Medarbetarnas Net promotor Score var 58,5%, index över medarbetarnas nöjdhet var också högt med 82,1%. Det finns fortfarande områden för förbättringar som anställda påpekat, såsom utbildning, karriärväg och djupare individuella utvecklingsplaner.

Personalomsättning

G5 följer regelbundet utvecklingen för bolagets personalomsättning eftersom detta är en viktig indikator för stämningen på bolaget och för hur väl arbetsprocesserna fungerar.

2020 uppgick personalomsättningen till 13,5 (21,8) procent. Under de senaste åren har G5 utökat personalstyrkan i en rask takt. En stor del av bolagets anställda är unga och det är inte ovanligt att det är deras första jobb. Dessa faktorer påverkar personalomsättningen negativt, särskilt bland de medarbetare som arbetat sitt första år. G5 utvärderar och jämför sin personalomsättning med den övergripande marknaden såväl som IT-bolag specifikt, vid dom jämförelserna står sig G5 mycket väl.

Antikorruption

G5:s verksamhet ska präglas av ett ansvarstagande förhållningssätt ur alla aspekter av bolagets affär.

G5:s styrelse har utfärdat en särskild policy som

behandlar arbetet mot korruption och mutor, G5 Entertainment AB Anti-Corruption and Bribery Policy. Policyn ska säkerställa regelefterlevnad avseende principer mot mutor och korruption. Den gäller för samtliga medarbetare och leverantörer på alla marknader och även i relationerna med kunder och samarbetspartners. Om det finns misstankar om brott mot policyn genomförs omedelbart en intern undersökning, som vid behov kan kompletteras med en extern granskning, utförd av en oberoende aktör. Samtliga händelser rapporteras till bolagsledning och styrelse. G5:s CFO ansvarar för antikorrupsionsarbetet.

Risker och riskhantering

G5 är utsatt för ett antal risker som kan påverka koncernens resultat och finansiella ställning. G5 utvärderar, identifierar och hanterar kontinuerligt bolagets risker. Riskerna som bedöms vara mest betydande för bolaget klassificeras nedan som marknadsrisker, operativa och finansiella risker.

Marknadsrisker och operativa risker Marknadsförhållanden

Bolaget bedriver verksamhet i en ny och snabbt föränderlig bransch, vilket gör det svårt att utvärdera verksamheten och dess framtidsutsikter. Den mobila spelmarknaden, varifrån i stort sett hela G5:s vinst härrör, är en marknad i mognad men är fortfarande en snabbt föränderlig bransch. Tillväxten på den mobila spelmarknaden samt efterfrågenivån och marknadsacceptansen vad gäller G5:s spel är osäkra faktorer. Bolagets framtida rörelseresultat kommer att bero på ett stort antal faktorer som påverkar den

mobila spelbranschen, varav många ligger utanför bolagets kontroll. Bland dessa faktorer finns förändringar i kunddemografi samt allmänhetens tycke och smak, tillgången till och populariteten hos andra former av underhållning, den globala tillväxten för smarta telefoner, surfplattor och övriga uppkopplingsbara, mobila enheter, samt nivån på en sådan tillväxt och allmänna ekonomiska villkor, i synnerhet de ekonomiska villkor som har en negativ påverkan på icke nödvändig konsumtion.

Bolagets förmåga att planera för spelutveckling, leverans och marknadsföringsaktiviteter påverkas i betydande grad i sin tur av G5:s förmåga att förutse och anpassa sig till relativt snabba förändringar i tycke och smak hos befintliga och potentiella spelare. Nya och annorlunda typer av underhållning kan växa i popularitet på bekostnad av mobila spel. En minskning av mobilspelens popularitet i allmänhet, eller bolagets spel i synnerhet, skulle skada bolagets verksamhet och framtidsutsikter.

COVID-19

COVID-19 fortsatte att vara en global pandemi och bolaget kan inte utesluta att händelser kan uppstå i relation till viruset som kan påverka bolaget. G5 är inte isolerat från världsekonomin, men spelmarknaden i allmänhet, och spelmarknaden med elektronisk distribution i synnerhet, kan se ökat engagemang då människor har större tid för spelande. Dessutom är spelande en billig form av underhållning relativt mot andra former av underhållning, G5:s spel är också gratis att ladda ner och spela och betalningar är valfria. G5 kommer försätta ha åtgärder på plats för att skydda sina medarbetare.

Politisk risk

G5 står inför politiska, rättsliga och ekonomiska risker som en följd av sin internationella verksamhet och spelutveckling, något som kan ha negativ inverkan på verksamheten i G5. Politisk, ekonomisk och social instabilitet skulle kunna inverka negativt på företaget. Det är koncernens policy att hålla backuper av kritisk källkod och annat material utanför Ukraina och Ryssland, hålla immateriella rättigheter i EU-baserade enheter, och överföra pengar till dotterbolag endast vid behov.

Konkurrens

G5:s framgång beror på bolagets förmåga att utveckla och/eller få licens på nya och innovativa spel. Konkurrensen inom den bredare underhållningsbranschen är intensiv och G5:s befintliga och potentiella användare kan lockas av konkurrerande former av underhållning, som offlinespel och traditionella onlinespel, teve, filmer och sport, liksom andra underhållningsalternativ på internet.

Om G5 inte kan upprätthålla ett tillräckligt intresse för sina mobilspel jämfört med andra former av underhållning, inklusive nya former av underhållning, kanske affärsmodellen inte förblir livskraftig.

Ingångströsklarna till mobilspelsbranschen är relativt låga jämfört med övriga spelmarknader men stiger dock med det ökade utbudet då ett visst kapital krävs för att kunna marknadsföra sig i en så pass konkurren utsatt miljö. G5 förväntar sig att fler företag går in på detta område och att utbudet av spel breddas. De av bolagets konkurrenter som utvecklar spel för mobila enheter varierar i storlek. Det finns större väletablerade börsnoterade videospelföretag som är aktiva

på olika plattformar som Activision (äger King) samt Electronic Arts och Ubisoft som har egna segment inom mobilspel, vilka skapats genom förvärv som gjorts över tid såväl som egen utveckling. Det finns också börsnoterade företag som är primärt fokuserade på mobila plattformar såsom Zynga, Glu och Rovio vilka är närmast jämförbara med G5. I tillägg finns också många onoterade företag som framgångsrikt utvecklar och driver vardagsspel. Bland de företag som är aktiva och framträdande i de genrer där G5 opererar kan nämnas Wooga, MyTona, Vizor Interactive och Playrix. Det finns också många andra onoterade företag som är verksamma i den del av marknaden där G5 verkar. Vidare kan traditionella utvecklare och leverantörer av onlinespel som för närvarande är fokuserade på specifika internationella marknadssegment eller segment på TV-spelsmarknaden bestämma sig för att börja utveckla spel. Dessa befintliga eller potentiella konkurrenter har resurser för att utveckla och/eller förvärva rättigheter till ytterligare mobilspel. De kan även introducera befintliga varumärken och tillgångar i mobilspel, de har fler intäktskällor än G5 och kan komma att påverkas mindre av förändringar i konsumentpreferenser, nya regleringar och övrig utveckling som omfattar mobilspelsbranschen. G5 förväntar sig att nya mobilspelskonkurrenter kommer in på marknaden och att befintliga konkurrenter kommer att avsätta mer resurser för att utveckla och marknadsföra konkurrerande spel och applikationer.

Risker relaterade till distributionskanaler

G5 är beroende av samarbetet med bolagets distributörer Apple, Google, Amazon samt Microsoft, som äger G5:s primära distributionsplattformar. Huvuddelen av all vinst och majoriteten av bolagets användare kommer via dessa distributionskanaler och detta förväntas fortsätta vara fallet under en överskådlig tid framöver. En försämring av G5:s relation till dessa företag kan skada bolagets verksamhet.

G5 är underkastat Apples, Googles, Amazons samt Microsofts standardvillkor för applikationsutvecklare. Dessa villkor styr marknadsföring, leverans och hantering av spel i följande appbutiker: Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore samt Windows Store.

G5:s verksamhet skulle ta skada om någon av de ovannämnda distributörerna avbryter eller begränsar tillgången till sina respektive plattformar för G5 eller övriga spelleverantörer. Liksom om de modifierar sina tjänstevillkor, inklusive avtal om intäktsdelning och hur användarnas personliga information görs tillgänglig för applikationsleverantörerna, etablerar mer gynnsamma relationer med en eller flera av G5:s konkurrenter, eller utvecklar egna, konkurrerande mobilspelserbjudanden. Distributörerna har stort handlingsutrymme i fråga om att förändra tjänstevillkoren och övriga policyer avseende G5 och övriga spelleverantörer. Sådana förändringar kan bli ogynnsamma för bolaget.

G5 och övriga spelleverantörer har dragit nytta av distributörernas starka varumärkesigenkänning och stora användarbaser. Om ett eller flera av distributionsföretagen tappar marknadsandelar eller om efterfrågan på annat sätt minskar från användarbasen

kommer G5 att tvingas hitta alternativa kanaler för att marknadsföra, sälja och distribuera sina spel, vilket kan kräva betydande resurser och investeringar utan någon garanti för att detta får önskad effekt. G5 har också haft nytta av gratis marknadsföring av bolagets spel i distributörernas butiker, vilket har möjliggjorts genom beslut av distributörerna och helt enligt deras gottfinnande. Om G5 i framtiden inte längre uppmärksammas på detta sätt av distributörerna kan bolaget tvingas lägga ytterligare resurser på marknadsföringsaktiviteter, utan någon garanti för att detta är lika effektivt.

Risk relaterad till användarpreferenser

Det är svårt att löpande förutse spelarnas efterfrågan i stort, i synnerhet som G5 utvecklar nya spel inom en ny genre på nya marknader. Om G5 inte lanserar spel som på ett framgångsrikt sätt lockar till sig och behåller ett antal spelare och om inte bolaget ökar livslängden på befintliga spel kommer det att skada bolagets marknadsandel, rykte och finansiella resultat.

Risk för försening vid lansering av spel och uppdateringar

Försenade och/eller oregelbundna lanseringar av nya spel och uppdateringar av existerande spel kan påverka företagets intäkter och rörelsemarginaler negativt. Förseningar kan bero på att någon fas i utvecklingen drar ut på tiden, t ex genom att externa utvecklare inte levererar som planerat, eller att det krävs längre tid för att få certifiering och godkännande från spelrecensenter, plattformägare och distributionskanaler som exempelvis nätbutiker.

Risker förknippade med teknisk utveckling

Som alla spelförlag är G5 beroende av teknisk utveckling. G5 måste kontinuerligt anpassa sig till ny teknik för spelutveckling, nya distributionsmodeller baserade på ny teknik, osv. Underlåtenhet att göra detta kan få negativa effekter på verksamheten.

Även om G5 genomför en grundlig kvalitetssäkring av sina produkter är inga programvaror helt felfria, vilket även gäller G5:s spel och speluppdateringar som kan innehålla fel, buggar, svagheter eller skadad data, och sådana felaktigheter kanske inte märks förrän spelet har släppts, i synnerhet som G5 arbetar under hård tidspress för att lansera nya spel och snabbt släppa uppdateringar till befintliga spel. Oupptäckta fel i programkoden, fel i spelen eller skadade data kan störa G5:s verksamhet, ha en negativ inverkan på spelarnas upplevelse av spelen, skada bolagets rykte och anseende, få G5:s spelare att sluta spela bolagets spel, ta resurser i anspråk som kunde använts till annat samt fördröja marknadsacceptansen av bolagets spel. Alla dessa faktorer skulle kunna skada G5:s verksamhetsresultat.

Förlust av nyckelpersoner

Bolagets framgångar är i hög grad beroende av den fortsatta förmågan att hitta, anställa, utbilda och behålla kvalificerade och/eller erfarna chefer, spelutvecklare, produktchefer, tekniker och övriga nyckelpersoner. G5:s förmåga att anställa och behålla kvalificerade medarbetare beror på en rad faktorer, varav vissa ligger utanför G5:s kontroll, inklusive konkurrensen på den lokala arbetsmarknaden där koncernen bedriver verksamhet. Förlust av en högre chef, en erfa-

ren spelutvecklare, produktchef, tekniker eller annan nyckelperson, exempelvis på grund av att en sådan person går till en konkurrent, kan få till följd att bolaget förlorar viktigt kunnande och kan resultera i betydande förseningar eller förhindra att bolaget kan fullfölja sina utvecklingsmål eller sin affärsstrategi. Om bolagen inom koncernen inte kan anställa eller behålla kvalificerade och erfarna högre chefer, spelutvecklare, produktchefer, tekniker eller övriga nyckelpersoner kan det i framtiden ha en negativ påverkan på bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Aktiverade utvecklingsutgifter

G5 aktiverar utvecklingsutgifter. Dessa utgifter redovisas som tillgångar i balansräkningen, om utgifterna förväntas leda till identifierbara troliga framtida ekonomiska fördelar som är under kontroll av koncernen, och det är tekniskt och ekonomiskt möjligt att färdigställa tillgången. Värdet avseende utgifter för pågående utvecklingsprojekt, där avskrivningar inte har startat, prövas åtminstone årligen. I händelse av att sådana tester avseende minskningar i värdet av aktiverade utvecklingsutgifter bör leda till nedskrivningar kan detta ha en negativ inverkan på G5:s finansiella ställning och resultat i framtiden.

Skatterisk

G5 bedriver verksamhet genom bolag i ett antal länder. Verksamheten, inklusive transaktioner mellan bolagen och hur koncernen är strukturerad, bedrivs i enlighet med G5:s uppfattning om eller tolkning av aktuella skattelagar, skatteavtal och övriga bestä-

melser enligt skattelagarna, samt i enlighet med G5:s uppfattning om och tolkning av kraven från berörda skattemyndigheter. Det kan emellertid inte uteslutas att G5:s uppfattning om eller tolkning av ovannämnda lagar, avtal och bestämmelser kan vara inkorrekt i något hänseende. Inte heller kan det uteslutas att skattemyndigheterna i de berörda länderna kan komma att göra bedömningar och fatta beslut som avviker från G5:s uppfattning om eller tolkning av ovannämnda lagar, avtal eller övriga bestämmelser. Den skattemässiga ställningen för G5-koncernen, både för föregående år och för det innevarande året, kan förändras som ett resultat av beslut som fattas av berörda skattemyndigheter eller som ett resultat av ändrade lagar, avtal eller övriga bestämmelser. Sådana bestämmelser eller förändringar, som kan vara retroaktiva, kan i framtiden få en negativ inverkan på G5:s verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Försäkringsrisk

Försäkringsmarknaden är fortfarande underutvecklad både i Ukraina och i Ryssland. Många risker som man i andra länder kan försäkra sig mot kan inte försäkras i Ryssland och Ukraina, där företaget bedriver verksamhet. Därför kan kostnaderna för oförutsedda risker stiga.

Finansiella risker **Valutaexponering**

Bolaget mottager större delen av sina intäkter i USD, EUR och SEK, medan kostnader för ersättning till medarbetare och övriga rörelsekostnader på

icke-svenska orter är i RUR, UAH, och USD. Bolagets underleverantörer och licensgivare är i första hand betalade i USD.

Bolaget säkrar inte dessa risker i dag.

Ränterisk

Ränteriskerna anses vara marginella, eftersom G5 för närvarande inte har någon extern finansiering.

Kreditrisk

Kreditrisken avseende kundfordringar anses oväsentlig, eftersom nästan alla intäkter genereras genom stora telekom- och medieföretag, med genomgående hög kreditvärdighet. Dessa distributörer betalar företaget varje månad baserat på försäljning till slutanvändarna. Betalningar till G5 sker 1-2 månader efter försäljningen till slutanvändare. Distributörerna tar fullt ansvar för uppföljning och redovisning av försäljning till slutanvändare, och skickar G5 rapporter månadsvis som visar de belopp som skall betalas.

För utvecklingsprojekt (utveckling av spel), använder G5 delvis externa utvecklare. Överenskomna ersättningar är en kombination av direkta och royaltybaserade betalningar. Inför utvecklingen av nya spel finns det ibland avtal att betala förskott till utvecklarna. Dessa redovisas som övriga tillgångar i balansräkningen.

Om ett projekt inte utvecklas som förväntat, så måste de förskott som betalats för projektet i vissa fall skrivas av.

Likviditetsrisk

För företag som gör affärer på snabbväxande marknader är det nästan omöjligt att fastställa exakta likviditetsprognoser på medellång till lång sikt. G5:s finansiella ställning är stark vilket dock inte undantar risken från att snabba skiften på grund av konkurrens eller strategiska förändringar kan innebära att företaget på sikt kan komma att ta in mer rörelsekapital. Företaget kan därför vända sig till finansmarknaderna för att skaffa kapital framöver. Om G5 inte kan samla in pengar, i tid, alls, eller på godtagbara villkor, eller om bolaget inte uppfyller sina skyldigheter enligt bolagets kreditarrangemang, kan det ha en negativ inverkan på G5:s verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare

Styrelsen föreslår att årsstämman 2021 beslutar om följande riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare. Riktlinjerna gäller för G5 Entertainments verkställande direktör samt övriga medlemmar av koncernledningen i bolaget. Riktlinjerna omfattar ej ersättning beslutade av bolagsstämma, såsom långsiktiga incitamentsprogram.

Riktlinjerna ska gälla för beslutade ersättningar, och ändringar till redan beslutade ersättningar, efter att riktlinjerna antagits av Årsstämman 2021.

Riktlinjerna skall styra beslut fattade av Styrelsens ersättningskommitté samt VD gällande ersättning till ledande befattningshavare och beslut fattade av Styrelsen gällande ersättning till VD.

Riktlinjernas främjande av G5 Entertainments strategi, långsiktiga mål och hållbarhet

G5:s vision innebär att bolaget skall vara ”en av få” bland mobilspelsutvecklare. För att nå detta fokuserar G5 på att utveckla konkurrenskraftiga spel för sin målgrupp och att effektivt marknadsföra dessa till målgruppen. Då bolagets viktigaste resurs är dess medarbetare är ett starkt medarbetarfokus grunden för att nå bolagets vision. För att nå visionen måste G5 Entertainment erbjuda konkurrenskraftiga ersättningar. Riktlinjerna säkerställer att ledande befattningshavare kan erbjudas ett konkurrenskraftigt ersättningspaket.

G5 Entertainment har även långsiktiga incitamentsprogram. Programmen är beslutade på Årsstämman. Programmen omfattar Verkställande Direktör (VD), övriga ledande befattningshavare samt nyckelpersoner i organisationen. Prestationskriteriet utgörs av bolagets aktiepris, vilket på lång sikt har en direkt relation till det bolagets långsiktiga värdeskapande. För mer information kring programmen, se not K13 i årsredovisningen eller på g5e.com/corporate.

De rörliga ersättningarna som omfattas av dessa riktlinjer skall sträva efter att främja G5 Entertainments strategi och långsiktiga mål.

Ersättningsens delar

G5 Entertainment ska erbjuda ersättning som är i linje med marknaden och baseras på faktorer såsom betydelsen av arbetsuppgifterna och befattningshavarens expertis, erfarenhet och prestation, och kan bestå av fast lön, kortsiktig rörlig ersättning, pensionsförmåner, försäkringar och övriga ersättningar. Dessutom

kan bolagsstämman besluta om aktiebaserad ersättning som ej omfattas av dessa riktlinjer.

Fast lön

Fast lön utgör ersättning av arbetet på en hög professionell nivå som syftar till att skapa värde för G5 Entertainments samtliga intressenter, inklusive men inte uteslutande våra användare, aktieägare samt anställda. Fast lön ska vara marknadsmässig och baserad på expertis, erfarenhet och prestation. Lön revideras årligen.

Rörlig ersättning

Utöver fast lön kan rörlig ersättning utgå. Rörlig ersättning ska främst baseras på bolagets finansiella utveckling, mätt på koncernens tillväxt och rörelsemarginal. Ett målintervall och en summa av normaliserade resultat definieras för båda parametrarna. Detta definierar i sin tur resultatet av den rörliga ersättningen. Målintervallen skall antas årligen av Ersättningskommittén samt av Styrelsen. Den rörliga ersättningen betalas ut baserat på kvartalsresultat men den fullständiga mätperioden är räkenskapsåret. En del av den rörliga ersättningen kan baseras på diskretionära mål som Styrelsen bedömer viktiga för att nå bolagets långsiktiga mål. Den rörliga ersättningen fördelas enligt följande:

VD: s rörliga ersättning för året får inte överstiga 80 procent av den fasta lönen uppdelat så att 60 procent av den rörliga ersättningen ska vara baserad på Bolagets finansiella utveckling och 20 procent baserad på mål satta av styrelsen.

COO:s rörliga ersättning för året får inte överstiga 70 procent av den fasta lönen uppdelat så att 60 pro-

cent av den rörliga ersättningen ska vara baserad på Bolagets finansiella utveckling och 10 procent baserad på mål satta av styrelsen.

Övriga ledande befattningshavares rörliga ersättning för året får inte överstiga 60 procent av den fasta lönen och ska vara baserad på bolagets finansiella utveckling.

Pension and övriga ersättningar

Pensionsplanen ska vara marknadsmässig och densamma för ledande befattningshavare som för övriga anställda. Pensionspremien ska vara avgiftsbestämd.

Övriga ersättningar ska vara begränsad i sin omfattning och kan bestå av till exempel sjuk, olycksfall och livförsäkringar, bilförmån och övriga reseförmåner.

Anställningens upphörande

Anställningsavtal med ledande befattningshavare ska innehålla en uppsägningstid om minst tre månader från den ledande befattningshavarens sida och högst tolv månader från Bolagets sida. Vid uppsägning från Bolagets sida får eventuellt avgångsvederlag högst motsvara den fasta månadslönen under tolv månader.

Ytterligare ersättning kan utgå för eventuella konkurrensklausuler. Sådan ersättning ska kompensera befattningshavaren för eventuell utebliven inkomst och ska endast utgå för den period som befattningshavaren saknar rätt till avgångsvederlag. Den månatliga ersättningen får motsvara högst 100 procent av befattningshavarens månatliga inkomst. Ersättningen skall utgå under tiden som konkurrensklausulen gäller, vilket maximalt kan uppgå till nio månader efter anställningens avslutande.

Granskning, implementering och beslut om riktlinjer

Styrelsen har etablerat en Ersättningskommitté. Kommitténs arbetsuppgifter inkluderar att förbereda underlag för Styrelsens beslut om föreslagna riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare, ersättning och övriga villkor för anställning inom bolaget. Styrelsen ska granska riktlinjerna årligen och föreslå uppdaterade riktlinjer för beslut av Årsstämman.

Riktlinjerna ska gälla till dess att nya riktlinjer har antagits av bolagsstämman. Ersättningskommittén ska även kontrollera och utvärdera pågående program och under året avslutade program för rörlig ersättning tillhörande medlemmar av koncernledningen, tillämpningen av riktlinjerna för ersättning till övriga befattningshavare och tillämplig ersättningsstruktur och ersättningsnivå i G5 Entertainment. Ersättningskommittén är oberoende i förhållande till bolaget och de ledande befattningshavarna. Bolagets VD och medlemmar av ersättningskommittén närvarar ej vid Styrelsens arbete med och beslutande om ersättningsrelaterade frågor.

Avsteg från riktlinjerna

Styrelsen får besluta om tillfälliga avsteg från riktlinjerna, till fullo eller delvis, om det föreligger specifika skäl detta och om avsteg är nödvändiga för att säkerställa G5 Entertainments långsiktiga mål, eller för att säkerställa Bolagets finansiella situation.

För ersättning till ledande befattningshavare 2020, se not K7.

Utdelningspolicy, finansiella mål

G5 Entertainment är verksamt på en marknad som växer snabbt, och för att dra nytta av denna tillväxt, avser bolaget att fortsätta återinvestera vinster i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Framtida utdelningar kommer att avgöras av G5 Entertainments framtida resultat, kassaflöden, rörelsekapitalbehov, och allmänna finansiella ställning. Dessutom kan investeringar i förvärv som en del av bolagets tillväxtstrategi påverka nivån på framtida utdelningar.

Då marknaden för närvarande genomgår en fas av snabb försäljningstillväxt anser styrelsen att ledningen bör fokusera på en fortsatt kraftig organisk tillväxt. Detta kommer kräva investeringar i marknadsföring och användarförvärv, vilket på kort sikt kan sätta press på lönsamheten.

Styrelsen har därför beslutat att inte kommunicera några finansiella mål avseende bolagets framtida lönsamhet i detta skede.

Bolagsstyrningsrapport

Bolagsstyrningsrapporten lämnas på sidan 56 med ett separat revisorsyttrande.

Moderbolaget

Moderbolaget ansvarar främst för koncerngemensamma funktioner såsom juridiska och finansiella frågor, samt investerrelationer. De flesta distributionsavtal ägs också av moderbolaget.

Vid slutet av året hade moderbolaget 5 (3) anställda. Medelantalet anställda under året uppgick till 4 (3).

- Försäljningen uppgick till 1 356 (1 233) MSEK
- Rörelseresultatet uppgick till 0,9 (5) MSEK
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till 6 (71) MSEK
- Moderbolagets kassa och bank per den 31 december 2020 uppgick till 171 (98) MSEK

Moderbolagets omsättning ökade till följd av ökade intäkter från bolagets egna spel lanserade 2019 och 2020.

Framtidsutsikter

Bolagets intäkter täcker kostnaderna, och överskott i kassaflödet används för att investera för framtida tillväxt, till exempel genom att finansiera produktutveckling och investera i en växande användarbas. Framöver kommer bolagets ledning att bibehålla balansen mellan att återinvestera i framtida tillväxt och att upprätthålla en tillräcklig likviditet.

Förslag till vinstdisposition

Till årsstämmans förfogande står följande fritt eget kapital i moderbolaget (KSEK):

Överkursfond	50 996
Balanserat resultat	29 080
Årets resultat	5 336
Summa	85 413

Styrelsen föreslår årsstämman att en utdelning om 6,25 (2,50) kronor per aktie lämnas för räkenskapsåret 2020.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

Till aktieägarna utdelas	53 531
Till nästa år balanseras	31 882
Summa	85 413

Styrelsens motiverade yttrande enligt 18 kap. 4 § aktiebolagslagen

Styrelsen i G5 Entertainment AB (publ.), org.nr 556680-8878, har föreslagit att årsstämman den 15 juni 2021 beslutar om utdelning om 6,25 kronor per stamaktie. Som avstämningsdag för utdelning på stamaktie föreslås onsdag 16 juni 2021.

Styrelsen lämnar härmed följande yttrande enligt 18 kap. 4 § aktiebolagslagen.

Bolagets resultat och ställning är god, vilket framgår av balans- och resultaträkningen för räkenskapsåret 2020. Styrelsen bedömer att föreslagen utdelning har täckning i det fria egna kapitalet. Soliditet och likviditet kommer även efter föreslagen utdelning att vara betryggande och bolaget antas kunna fullgöra sina förpliktelser på kort och lång sikt.

Styrelsen anser sammantaget att den föreslagna utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som verksamhetens art, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets egna kapital och bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt. Vid styrelsens bedömning har hänsyn tagits till de krav som koncernverksamhetens art, omfattning och risker ställer på koncernens egna kapital samt till koncernens

konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Någon värdering till verkligt värde av tillgångar eller skulder i moderbolaget, i enlighet med 4 kap 14a § årsredovisningslagen (1995:1554), har inte ägt rum.

Styrelsen har sedan årsstämman den 8 juni 2020 ett bemyndigande att emittera stamaktier. Om styrelsen väljer att utnyttja bemyndigandet före årsstämman 2021 gör styrelsen motsvarande bedömning som ovan avseende den eventuellt tillkommande utdelningen.

Koncernens räkningar

RESULTATRÄKNING

KSEK	Not	2020	2019
Intäkter	K3	1 356 048	1 233 039
Direkta kostnader		-569 728	-533 044
Bruttoresultat		786 320	699 995
Forskning & utveckling		-178 866	-184 147
Försäljning & marknadsföring		-338 970	-389 471
Administration		-74 724	-74 108
Övriga rörelseintäkter		23 925	827
Övriga rörelsekostnader		-28 142	-1 280
Rörelseresultat	K4, K5, K6, K7, K8, K17	189 544	51 817
Finansiella intäkter		280	1 103
Finansiella kostnader		-1 005	-1 212
Resultat efter finansiella poster	K9	188 819	51 707
Inkomstskatt (Not 3)	K10	-21 552	-6 679
Resultat efter skatt		167 267	45 028
Periodens resultat fördelas på:			
Moderbolagets aktieägare		167 267	45 028

KSEK	Not	2020	2019
Resultat per aktie	K14		
Genomsnittligt antal aktier, viktat		8 751	8 993
Genomsnittligt antal aktier, efter utspädning		8 751	9 062
Resultat per aktie (SEK) före utspädning		19,11	5,01
Resultat per aktie (SEK) efter utspädning		19,11	4,97

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

KSEK	2020	2019
Periodens resultat	167 267	45 028
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen		
Omräkningsdifferens	-29 919	15 551
Summa övrigt totalresultat	-29 919	15 551
Summa totalresultat	137 348	60 579
Periodens totalresultat fördelas på:		
Moderbolagets aktieägare	137 348	60 579

BALANSRÄKNING

KSEK	Not	31 Dec 2020	31 Dec 2019
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter	K11	204 649	211 419
		204 649	211 419
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	K12	15 506	31 412
		15 506	31 412
Uppskjuten skattefordran	K10	57 672	37 526
Summa anläggningstillgångar		277 827	280 357
Omsättningstillgångar	K15, K21		
Kundfordringar		558	1 463
Aktuell skattefordran	K10	3 799	2 548
Övriga fordringar		7 770	9 684
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	K17	114 827	101 983
Likvida medel		188 411	152 268
Summa omsättningstillgångar		315 366	267 946
Summa tillgångar		593 192	548 303

KSEK	Not	31 Dec 2020	31 Dec 2019
Eget kapital	K13		
Aktiekapital		928	928
Övrigt tillskjutet kapital		-15 616	50 615
Övriga reserver		-9 307	23 660
Balanserat resultat		455 802	310 404
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare		431 807	385 607
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	K10	627	12
Långfristiga skulder		1 776	4 150
Summa långfristiga skulder		2 403	4 162
Kortfristiga skulder	K21		
Kortfristig upplåning		4 605	10 490
Leverantörsskulder	K19	12 540	26 546
Övriga skulder		4 673	1 026
Aktuell skatteskuld	K10	70 616	55 524
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	K17	66 548	64 947
Summa kortfristiga skulder		158 983	158 534
Summa eget kapital och skulder		593 192	548 303

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, 2019

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskju- tet ka- pital	Övriga reserver	Balan- serat resultat	Eget kapital hän- förligt till mo- derbo- lagets aktieä- gare
Eget kapital 2019-01-01	898	48 448	10 312	287 836	347 494
Årets resultat				45 028	45 028
Övrigt totalresultat			15 533		15 533
Summa totalresultat			15 533	45 028	60 561
Övergångseffekt IFRS16			-466		-466
Utdelning				-22 460	-22 460
Emission, C-aktier	26				26
Återköp, C-aktier			-26		-26
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram	4	3 769			3 773
Återköp av optioner		-1 602			-1 602
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			-1 693		-1 693
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	30	2 167	-2 185	-22 460	-22 448
Eget kapital 2019-12-31	928	50 615	23 660	310 404	385 607

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, 2020

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskju- tet ka- pital	Övriga reserver	Balan- serat resultat	Eget kapital hän- förligt till mo- derbo- lagets aktieä- gare
Eget kapital 2020-01-01	928	50 615	23 660	310 404	385 607
Årets resultat				167 267	167 267
Övrigt totalresultat			-29 919		-29 919
Summa totalresultat			-29 919	167 267	137 348
Utdelning				-21 869	-21 869
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram		252			252
Återköp av aktier		-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	-3 048	-21 869	-91 148
Eget kapital 2020-12-31	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807

KASSAFLÖDE

KSEK	Not	2020	2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		188 819	51 707
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	K22	121 897	125 911
Betald skatt		-13 091	6 579
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet		297 625	184 197
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet			
Förändring av rörelsefordringar		-14 959	-421
Förändring av rörelseskulder		-13 577	-15 097
Kassaflöde från den löpande verksamheten		269 089	168 679
Investeringsverksamheten			
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	K12	-2 335	-8 410
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	K11	-	-1 881
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	K11	-126 664	-114 166
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-128 999	-124 457

KSEK	Not	2020	2019
Finansieringsverksamheten			
Leasebetalningar, IFRS16		-9 528	-10 460
Utdelning		-21 869	-22 460
Emission, C-aktier		-	26
Återköp, C-aktier		-	-26
Återköp, stamaktier		-66 483	-
Premier för optionsprogram		252	3 773
Återköp optioner		-	-1 602
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-97 628	-30 749
Kassaflöde		42 462	13 473
Likvida medel vid periodens ingång		152 268	138 531
Kassaflöde		42 462	13 473
Valutakursdifferenser		-6 319	264
Likvida medel vid periodens utgång		188 411	152 268

Koncernens noter

NOT K1 Redovisningsprinciper

Allmän information

G5 Entertainment AB (publ) är moderbolag i en koncern med följande rörelsedrivande bolag: G5 Holdings Limited (Malta), G5 Holding RUS LLC (Ryssland), G5 Entertainment, Inc. (USA) och G5 Holdings UKR LLC (Ukraina).

G5 Entertainment AB (publ), organisationsnummer 556680-8878, är noterat på Nasdaq Stockholm sedan den 10 juni 2014.

Årsredovisningen och koncernredovisningen har den 28 april 2021 godkänts av styrelsen för offentliggörande. Koncernens respektive moderbolagets balansräkningar och resultaträkningar kommer att behandlas av årsstämman för fastställande.

Grund för rapporternas upprättande

G5:s koncernredovisning har upprättats i enlighet med IFRS (International Financial Reporting Standards) utgivna av International Accounting Standards Board (IASB) samt tolkningsuttalande från International Financial Reporting Interpretation Committee (IFRIC) så som de har godkänts av Europeiska kommissionen för tillämpning inom EU. Vidare har årsredovisningslagen samt Rådet för finansiell rapportering RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner tillämpats.

Tillgångar och skulder är redovisade till historiska anskaffningsvärden. Inga tillgångar eller skulder har

värderats till verkliga värden.

Att upprätta rapporter i överensstämmelse med IFRS kräver användning av en del viktiga uppskattningar för redovisningsändamål. Vidare krävs att ledningen gör vissa bedömningar vid tillämpningen av koncernens redovisningsprinciper. De områden som innefattar en hög grad av bedömning, som är komplexa eller sådana områden där antaganden och uppskattningar är av väsentlig betydelse för koncernredovisningen anges i avsnittet ”Bedömningar och uppskattningar i de finansiella rapporterna”.

För moderbolagets redovisningsprinciper, se not M1.

Information om räkenskapsåret

Räkenskapsåret 2020 avser tiden från den 1 januari till den 31 december 2020.

Funktionell valuta och rapportvaluta

Moderbolagets funktionella valuta är svenska kronor, vilket även är moderbolagets och koncernens rapportvaluta. De finansiella rapporterna publiceras därför i svenska kronor. Alla belopp har avrundats till närmaste tusental svenska kronor (KSEK) om inte annat anges.

Bedömningar och uppskattningar i de finansiella rapporterna

G5 granskar regelbundet bedömningar och antaganden. Ändringar av uppskattningar redovisas den period ändringen görs om ändringen endast påverkat

denna period. Om ändringen påverkar nuvarande och framtida perioder, redovisas den i den period ändringen görs och i framtida perioder.

De bedömningar företagsledningen gjort vid tillämpningen av IFRS som har en betydande inverkan på de finansiella rapporterna, samt gjorda uppskattningar som kan medföra väsentliga justeringar i påföljande års finansiella rapporter kan läsas i not K2 - Kritiska uppskattningar och bedömningar.

Ändringar i redovisningsprinciper och upplysningar

Det finns inga nya standarder som trätt i kraft från och med 1 januari 2020.

Det finns ändringar av standarder och tolkningar som trätt i kraft för räkenskapsår med början från och med 1 januari 2020. Ingen av dessa har någon väsentlig inverkan på koncernen.

Klassificeringar

Anläggningstillgångar och långfristiga skulder omfattar i allt väsentligt enbart belopp som förväntas återfås eller betalas mer än 12 månader efter årets utgång. Omsättningstillgångar och kortfristiga skulder omfattar i allt väsentligt enbart belopp som förväntas återfås eller betalas inom 12 månader efter årets slut.

Konsolideringsprinciper

Dotterföretag

Dotterföretag är alla företag över vilka koncernen har

bestämmande inflytande. Koncernen kontrollerar ett företag när den exponeras för eller har rätt till rörlig avkastning från sitt innehav i företaget och har möjlighet att påverka avkastningen genom sitt inflytande i företaget. Dotterföretag inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen. De exkluderas ur koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet upphör.

Förvärvsmetoden används för redovisning av koncernens rörelseförvärv. Metoden innebär att förvärv av ett dotterföretag betraktas som en transaktion varigenom koncernen indirekt förvärvar dotterföretagets tillgångar och övertar dess skulder. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet på förvärvsdagen av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt eventuella innehav utan bestämmande inflytande. Transaktionsutgifter som uppkommer, med undantag av transaktionsutgifter som är hänförliga till emission av eget kapitalinstrument eller skuldinstrument, redovisas direkt i årets resultat.

Vid rörelseförvärv där överförd ersättning, eventuellt innehav utan bestämmande inflytande och verkligt värde på tidigare ägd andel (vid stegvisa förvärv) överstiger det verkliga värdet av förvärvade tillgångar och övertagna skulder som redovisas separat, redovisas skillnaden som goodwill. När skillnaden är negativ redovisas denna direkt i årets resultat. Villkorade köpeskillningar redovisas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. I de fall den villkorade köpeskillningen är

klassificerad som egetkapitalinstrument, görs ingen omvärdering och reglering görs inom eget kapital. För övriga villkorade köpeskillningar omvärderas dessa vid varje rapporttidpunkt och förändringen redovisas i årets resultat.

Vid förvärv som sker successivt, det vill säga i flera steg fastställs goodwillen den dag då bestämmande inflytande uppkommer. Tidigare innehav värderas till verkligt värde och värdeförändringen redovisas i årets resultat. Vid avyttringar som leder till att bestämmande inflytande förloras men där det finns ett kvarstående innehav värderas detta innehav till verkligt värde och värdeförändringen redovisas i årets resultat.

Dotterföretags finansiella rapporter ingår i koncernredovisningen från förvärvstidpunkten till det datum då det bestämmande inflytandet upphör.

Transaktioner som elimineras vid konsolidering

Koncerninterna fordringar och skulder, intäkter eller kostnader och orealiserade vinster eller förluster som uppkommer från koncerninterna transaktioner mellan koncernbolag elimineras vid upprättande av koncernredovisningen.

Valutaomräkning Transaktioner och balansposter

Transaktion i utländsk valuta räknas om till funktionell valuta till den valutakurs som rådde på transaktionsdagen. Valutakursvinster och- förluster som uppkommer vid regleringen av sådana transaktioner och vid omräkningen till valutakurserna vid årets slut redovisas i

resultaträkningen. Kursdifferenser på rörelsefordringar och rörelseskulder finns upptagna i rörelseresultatet som övriga rörelseintäkter respektive övriga rörelsekostnader. Kursdifferenser i finansiella fordringar och skulder redovisas som finansiella poster.

Koncernföretag

Resultat och ekonomisk ställning för de koncernföretag som har en annan funktionell valuta än redovisningsvalutan räknas om enligt följande:

- Tillgångar och skulder för var och en av balansräkningarna räknas om till balansdagens kurs
- Intäkter och kostnader för var och en av resultaträkningarna räknas om till genomsnittliga valutakurser
- Alla kursdifferenser som uppstår redovisas som en separat del av eget kapital

Goodwill och justeringar av verkligt värde som uppkommer vid förvärv av verksamhet i utlandet behandlas som tillgångar och skulder hos denna verksamhet och omräknas till balansdagens kurs.

Redovisning av intäkter

Huvuddelen av intäkterna (not K3) i G5-koncernen genereras genom utnyttjande av koncernens spel vilka distribueras genom ett antal digitala nedladdningsbutiker såsom iTunes App Store, Google Play, Amazon Appstore och Windows Store. G5 har avtal med dessa nedladdningsbutiker.

Koncernens intäkter består av försäljning av virtuella produkter som erbjuds i spelen. Dessa kategoriseras som förbrukningsvaror och att inget ytterligare prestationsåtagande föreligger efter att varan över-

förts till kunden.

För G5-gruppen innebär detta att intäkter redovisas när köp görs inuti någon av gruppens spel/appar.

Intäkter redovisas inklusive avgifter till distributörer, vilka vanligtvis är 30 procent av det pris slutanvändarna betalar.

Ränteintäkter redovisas enligt effektivräntemetoden och mottagna utdelningar redovisas när rätten till utdelningen bedöms som säker.

I koncernredovisningen elimineras koncernintern försäljning.

Direkta kostnader

Består av kostnader som har en direkt koppling till storleken på bolagets intäktsmassa. Detta inkluderar huvudsakligen avgifter till distributörer samt royalties till externa utvecklare.

Forskning & 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 samt kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet. Utvecklingsutgifter som är direkt hänförliga till utveckling och test av bolagets spel balanseras som immateriella tillgångar, och skrivs av under en 24-månadersperiod. Dessa avskrivningar samt nedskrivningar av immateriella anläggningstillgångar relaterade till bolaget spel, 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 & 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, viss 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.

Leasing

Koncernen hyr kontor. Hyreskontrakt tecknas normalt på en fast period mellan ett och fem år, men förlängningsoptioner kan förekomma. Kontrakt kan innehålla både leasing och icke-leasingkomponenter. Allokering av kontrakten till leasing och icke-leasingkomponenter baseras på deras relativa fristående belopp. För leasing av fastigheter, där koncernen är hyresgäst, har koncernen valt att inte separera leasing och icke-leasingkomponenter utan redovisar dessa som en enda leasingkomponent. Hyresavtal förhandlas enskilt och kan innehålla en mängd olika villkor. Leasingavtalen

innehåller inga covenant förutom de säkerheter som finns i den leasade tillgången som hålls av leasegivare. Leasade tillgångar kan ej användas som säkerhet för lån.

Tillgångar och skulder hänförliga till leasing värderas initialt till nuvärde. Leasingskulden inkluderar nuvärdet av följande utgifter:

- fasta avgifter (inklusive till sin substans fasta avgifter), minskat med leasingrabatter
- variabla leasingbetalningar kopplade till index eller ränta, initialt värderade med hjälp av det index eller ränta som förelåg på inledningsdagen
- eventuella restvärdesgarantier som förväntas betalas
- lösenpris för en köpoption, om koncernen är rimligt säker att nyttja optionen
- straffavgifter som utgår vid uppsägning av leasingavtalet om bedömd leasingperiod återspeglar att sådan uppsägning kommer att ske

Framtida leasingavgifter för rimligt säkra förlängningsoptioner inkluderas i beräkningen av skulden. Dessa leasingavgifter diskonteras genom att använda hyresgästen inkrementella låneränta.

Koncernen är exponerad mot potentiella framtida ökning av rörliga leasingkostnader baserade på index eller ränta som ej är inkluderade i leasingskulden innan dessa är aktualiserade. När justering av leasingavgifter baserade på index eller ränta sker omvärderas och justeras leasingskulden mot nyttjanderättstillgången. Finansieringskostnaden redovisas i resultaträkningen över leasingperioden med konstant belopp över kvarvarande löptid.

Nyttjanderättstillgång värderas initialt till anskaff-

ningsvärde bestående av följande:

- intital värdering av leasingskuld
- leasingavgifter betalade vid eller före inledningsdatumet minskat med erhållen leasingrabatt
- initiala direkta utgifter
- återställningskostnader

Avskrivning av nyttjanderättstillgångar sker vanligtvis till det tidigare av tillgångens nyttjandeperiod eller leasingperiodens slut enligt linjär metod. Om koncernen är rimligt säker på att nyttja en köpoption sker avskrivning över den underliggande tillgångens nyttjandeperiod.

Avgifter kopplade till kortfristiga avtal och avtal av mindre värde redovisas linjärt som en kostnad i resultaträkningen. Kortfristiga avtal är avtal med en löptid på 12 månader eller mindre. Förlängnings och avslutsoptioner är inkluderade i flera av koncernens fastighetsleasor. Dessa ämnar till att maximera operationell flexibilitet rörande hantering av de tillgångar som används inom koncernen. Förlängnings och avslutsoptionerna kan endast nyttjas av koncernen och inte av respektive hyresvärd.

Vid fastställande av leasingvillkoren överväger ledningen samtlig ekonomisk information och omständigheter huruvida man ska nyttja en förlängnings eller avslutsoption eller ej. Förlängningsoptioner (eller perioder efter avslutsoptioner) inkluderas endast i leasingvillkoren om det är rimligt säkert att leasingavtalet kommer att förlängas (eller inte avslutas). De flesta förlängningsoptionerna av kontorshyror har inte blivit inkluderade i leasingskulden, då koncernen, utan större kostnad eller störning i verksamheten, kan ersätta dessa.

Finansiella intäkter och kostnader

Finansiella intäkter och kostnader omfattar ränteintäkter på banktillgodohavanden och fordringar, bankavgifter, ränteutgifter på skulder samt valutakursdifferenser.

Immateriella anläggningstillgångar Balanserade utvecklingsutgifter

Utvecklingsutgifter balanseras endast om utgifterna förväntas resultera i identifierbara framtida finansiella fördelar som är under koncernens kontroll, det är tekniskt och finansiellt möjligt att färdigställa tillgången, företagsledningen kommer färdigställa tillgången, bolaget har en förmåga att använda och sälja tillgången samt nedlagda resurser kan tillförlitligt beräknas. De utgifter som kan balanseras är utgifter som faktureras externt, direkta kostnader för arbetskraft och en skälig del av de indirekta kostnaderna. Övriga utvecklingsutgifter kostnadsförs i resultaträkningen när de uppstår. Balanserade utvecklingsutgifter redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar.

Avskrivning av balanserade utvecklingsutgifter inleds när tillgången varit aktiv under sex månader. De första sex månaderna används för att färdigställa och kalibrera produkten, ingen avskrivning sker därför direkt efter lansering. Pågående balanserade utvecklingsutgifter, d v s där avskrivningar ännu ej påbörjats, testas löpande för nedskrivningsbehov enligt den princip som beskrivs under avsnittet "Nedskrivningar".

Tillkommande utgifter för balanserade utvecklingsutgifter redovisas bara som tillgångar om de ökar de

framtida finansiella fördelarna för den specifika tillgång som de är hänförliga till. Tillgångens bokförda värde tas bort från balansräkningen vid avyttring eller utträngning, eller när inga framtida finansiella fördelar förväntas från användningen eller avyttringen av tillgången. Den vinst eller förlust som följer av att en immateriell anläggningstillgång tas bort från balansräkningen redovisas i resultaträkningen. Vinsten eller förlusten beräknas som skillnaden mellan den beräknade nettointäkten från avyttringen och tillgångens bokförda värde

Materiella anläggningstillgångar

Utgifter för materiella anläggningstillgångar redovisas i balansräkningen när de framtida ekonomiska fördelar som hör samman med tillgången beräknas uppstå för koncernen och tillgångens anskaffningsvärde kan beräknas på ett tillförlitligt sätt. Materiella anläggningstillgångar redovisas till sitt anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar. Anskaffningsvärdet omfattar det inköpspris som är direkt hänförligt till tillgången. Det bokförda värdet för tillgången tas bort från balansräkningen vid avyttring eller avveckling, eller när inga framtida ekonomiska fördelar förväntas vid användning eller avyttring/avveckling av tillgången.

Den vinst eller förlust som uppstår till följd av att en materiell anläggningstillgång tas bort från balansräkningen redovisas i resultaträkningen. Vinsten eller förlusten beräknas som skillnaden mellan en beräknad nettointäkt från avveckling och tillgångens bokförda värde.

Avskrivningar Immateriella tillgångar

För immateriella tillgångar med begränsad nyttjandeperiod beräknas avskrivningen enligt en linjär metod för att fördela utgiften, efter beräknat restvärde, över beräknad nyttjandeperiod. Immateriella tillgångar med obegränsad nyttjandeperiod skrivs inte av. I stället utförs nedskrivningsprövning i enlighet med IAS 36 genom att tillgångens återvinningsvärde jämförs med dess redovisade värde. Detta test görs varje år, eller när som helst när det finns tecken på värdenedgång för den immateriella tillgången. Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas vid varje rapportperiods slut och justeras vid behov.

Följande avskrivningstid används:

Avskrivningsbara balansposter	Avskrivningstid
Balanserade utvecklingsutgifter	2 år

Materiella anläggningstillgångar

Avskrivningarna beräknas enligt en linjär metod för att fördela utgiften, efter beräknat restvärde, över beräknad ekonomisk nyttjandeperiod. Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas vid varje rapportperiods slut och justeras vid behov.

Följande avskrivningstider används:

Avskrivningsbara balansposter	Avskrivningstid
Kontorsinredning	10 år
Datorutrustning	5 år

Nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar

Redovisade värden för koncernens tillgångar bedöms vid årets slut för att fastställa om det finns några tecken på att tillgångens värde kan ha minskat. Om så är fallet beräknas tillgångens återvinningsbara värde, definierat som det högre av det verkliga värdet minus försäljningskostnader och nyttjandevärdet. Vid beräkningen av nyttjandevärdet diskonteras framtida kassaflöden som tillgången förväntas generera till en procentsats som motsvarar en riskfri investering och den risk som är förknippad med den specifika tillgången. Det återvinningsbara värdet på den kassagenererande enhet som tillgången tillhör beräknas för tillgångar som inte genererar kassaflöde självständigt från andra tillgångar. Om det återvinningsbara värdet på tillgången är lägre än det redovisade värdet genomförs en nedskrivning. Nedskrivningar redovisas i resultaträkningen.

Aktiekapital

Stamaktier klassificeras som eget kapital. Transaktionskostnader som direkt kan hänföras till emission av nya stamaktier eller optioner redovisas, netto efter skatt, i eget kapital som ett avdrag från emissionslikviden.

Aktuell och uppskjuten inkomstskatt

Periodens skattekostnad omfattar aktuell och uppskjuten skatt. Skatt redovisas i resultaträkningen, utom när skatten avser poster som redovisas i övrigt totalresultat eller direkt i eget kapital. I sådana fall redovisas även skatten i övrigt totalresultat respektive eget kapital.

Den aktuella skattekostnaden beräknas på basis av de skatteregler som på balansdagen är beslutade eller i praktiken beslutade i de länder där moderföretaget och dess dotterföretag är verksamma och genererar skattepliktiga intäkter. Ledningen utvärderar regelbundet de yrkanden som gjorts i självdeklarationer avseende situationer där tillämpliga skatteregler är föremål för tolkning. Den gör, när så bedöms lämpligt, avsättningar för belopp som troligen ska betalas till skattemyndigheten. Aktuell skatt påverkas också av justering av aktuell skatt från tidigare perioder.

Uppskjuten skatt beräknas enligt balansräkningsmetoden och redovisas på alla temporära skillnader som uppkommer mellan det skattemässiga värdet på tillgångar och skulder och dessas redovisade värden i koncernredovisningen. Följande temporära skillnader beaktas inte; för temporär skillnad som uppstår till följd av första redovisningen av goodwill, första redovisningen av en tillgång eller skuld som inte är ett rörelseförvärv och vid tidpunkten för transaktionen varken påverkar redovisat eller skattemässigt resultat. Vidare beaktas inte heller temporära skillnader hänförliga till andelar i dotter- och intressebolag som inte förväntas bli återförda inom överskådlig framtid. Uppskjuten skatt beräknas med tillämpning av skattesatser och skatteregler som har beslutats eller aviserats per balansdagen och som förväntas gälla när den berörda uppskjutna skattefordran realiserar eller den uppskjutna skatteskulden regleras.

Uppskjutna skatteskulder och tillgångar redovisas inte för temporära skillnader mellan redovisat värde och skattemässigt värde för investeringar i utländska verksamheter där bolaget kan styra tidpunkten för åter-

föringen av de temporära skillnaderna och det är sannolikt att skillnaderna inte kommer att vändas inom en överskådlig framtid. Uppskjutna skattefordringar avseende avdragsgilla temporära skillnader redovisas i den omfattning det är troligt att framtida skattemässiga överskott kommer att finnas tillgängliga, mot vilka de temporära skillnaderna kan utnyttjas.

Ersättningar till anställda

Skulder för löner, inklusive icke-monetära förmåner och ackumulerad sjukersättning som förväntas regleras inom tolv månader efter utgången av den period då de anställda utför den relaterade tjänsten redovisas med avseende på anställdas tjänster upp till rapportperiodens slut och tas upp till det belopp som förväntas betalas när skulderna avvecklas. Skulderna redovisas som kortfristig förpliktelse för personalförmåner i balansräkningen.

Koncernens pensionsplaner utgörs endast av avgiftsbestämda pensionsplaner. Koncernen har inte några förmånsbestämda planer. En avgiftsbestämd pensionsplan är en pensionsplan enligt vilken koncernen betalar fasta avgifter till en separat juridisk enhet. Koncernen har inte några rättsliga eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter om denna juridiska enhet inte har tillräckliga tillgångar för att betala alla ersättningar till anställda som hänger samman med de anställdas tjänstgöring under innevarande eller tidigare perioder.

Finansiella instrument Redovisning och värdering

Köp och försäljningar av finansiella tillgångar redovisas på affärsdagen – det datum då koncernen för-

binder sig att köpa eller sälja tillgången. Finansiella instrument redovisas första gången till verkligt värde plus transaktionskostnader, vilket gäller alla finansiella tillgångar som inte redovisas till verkligt värde via resultaträkningen. Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att erhålla kassaflöden från instrumentet har löpt ut eller överförts och koncernen har överfört i stort sett alla risker och förmåner som är förknippade med äganderätten. Lånefordringar och kundfordringar redovisas efter anskaffningstidpunkten till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Finansiella skulder inom G5-koncernen redovisas inledningsvis till verkligt värde och därefter till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Effektivräntan är den ränta som exakt diskonterar de uppskattade framtida in- och utbetalningarna under det finansiella instrumentets förväntade löptid, eller i tillämpliga fall, en kortare period, till den finansiella tillgången eller finansiella skuldens nettovärde.

Kvittning av finansiella instrument

Finansiella tillgångar och skulder kvittas och redovisas med ett nettobelopp i balansräkningen, endast när det finns en legal rätt att kvitta de redovisade beloppen och en avsikt att reglera dem med ett nettobelopp eller att samtidigt realisera tillgången och reglera skulden.

Klassificering

G5 koncernen klassificerar sina finansiella tillgångar och skulder för räkenskapsåren 2019 och 2020 i följande kategorier:

Lånefordringar och kundfordringar samt finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde.

Klassificeringen är beroende av för vilket syfte den finansiella tillgången förvärvades. Ledningen fastställer klassificeringen av de finansiella tillgångarna vid det första redovisningstillfället.

Lånefordringar och kundfordringar

Lånefordringar och kundfordringar är finansiella tillgångar som inte är derivat, som har fastställda eller fastställbara betalningar och som inte är noterade på en aktiv marknad. De ingår i omsättningstillgångar med undantag för poster med förfallodag mer än 12 månader efter rapportperiodens slut, vilka klassificeras som anläggningstillgångar.

Koncernens lånefordringar och kundfordringar utgörs av kundfordringar, övriga fordringar, upplupna intäkter samt likvida medel.

Lånefordringar och kundfordringar redovisas till de belopp som de förväntas inkomma, med avdrag för osäkra fordringar vilka bedöms individuellt. Löptiden för lånefordringar och kundfordringar i koncernen förväntas vara kort, varför beloppet redovisas till nominellt värde utan diskontering. Eventuella nedskrivningar redovisas som rörelsekostnader.

Leverantörsskulder

Dessa belopp utgör skulder för varor och tjänster som lämnats till koncernen före räkenskapsårets slut. Beloppen är inte säkrade och betalas vanligtvis inom 30 dagar efter att de tagits upp i balansräkningen.

Leverantörsskulder och andra skulder presenteras som kortfristiga skulder om de förfaller inom 12 må-

nader efter rapportperioden. De redovisas initialt till verkligt värde och därefter värderas till upplupet anskaffningsvärde med hjälp av effektivräntemetoden.

Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde

Koncernens finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde utgörs av leverantörsskulder, övriga skulder samt merparten av upplupna skulder.

De finansiella skulderna redovisas först till verkligt värde, netto efter transaktionskostnaderna och redovisas därefter till upplupet anskaffningsvärde enligt effektivräntemetoden.

Löptiden för de finansiella skulderna i koncernen är kort, varför beloppet redovisas till nominellt värde utan diskontering.

Nedskrivning av finansiella tillgångar Lånefordringar och kundfordringar

Koncernen bedömer vid varje rapportperiods slut om det finns objektiva bevis för att nedskrivningsbehov föreligger för en finansiell tillgång eller en grupp av finansiella tillgångar. En finansiell tillgång eller grupp av finansiella tillgångar har ett nedskrivningsbehov och skrivs ned endast om det finns objektiva bevis för ett nedskrivningsbehov till följd av att en eller flera händelser inträffat.

Objektiva bevis för att nedskrivningsbehov föreligger innefattar bland annat indikationer på att en gäldenär eller grupp av gäldenärer har betydande finansiella svårigheter, att betalningar av räntor eller kapitalbelopp har uteblivit eller är försenade.

Resultat per aktie

Resultat per aktie har beräknats i enlighet med IAS 33. Resultatet per aktie beräknas genom att resultat som är hänförlig till innehavare av stamaktier i moderbolaget divideras med genomsnittligt antal aktier under året.

För beräkning av resultat per aktie efter utspädning justeras det vägda genomsnittliga antalet utestående aktier för utspädningseffekten av samtliga potentiella aktier. För optioner görs en beräkning av det antal aktier som kunde ha köpts till verkligt värde (beräknat på det antal dagar bolagets aktiekurs överstigit lösenpris för respektive optionsprogram), för ett belopp motsvarande det monetära värdet av de teckningsrätter som är knutna till utestående optioner. Det antal aktier som beräknas enligt ovan jämförs med det antal aktier som skulle ha utfärdats under antagande att optionerna utnyttjas.

Eventualförpliktelser

Eventualförpliktelser är möjliga åtaganden som härrör från händelser som har inträffat och vars inträffande bara kan bekräftas genom att en eller flera framtida händelser inträffar eller inte inträffar, vilket inte endast ligger inom koncernens kontroll. Eventualförpliktelser kan även vara befintliga åtaganden som hämtas från händelser som har inträffat men som inte redovisas som en skuld eller avsättning eftersom det är osannolikt att ett utflöde av resurser kommer att behövas för att lösa åtagandet, eller åtagandets storlek inte kan beräknas med tillräckligt stor tillförlitlighet.

Kassaflödesanalys

Kassaflödesanalysen har upprättats i enlighet med den indirekta metoden. Kassaflödet från den löpande verksamheten beräknas med utgångspunkt från resultat efter finansiella poser. Resultatet justeras för transaktioner som inte innefattar betalningar som görs eller tas emot, förändringar i handelsrelaterade fordringar och skulder, och för poster som är hänförliga till investerings- eller finansieringsverksamhet.

Likvida medel

Likvida medel omfattar kontanter och banktillgodohavanden. För närvarande har koncernen inga kortfristiga placeringar.

Segmentsredovisning

G5:s verksamhet, utveckling och försäljning av vardagsspel för mobila plattformar, är global, och både spelen och försäljningskanalerna är desamma oberoende av var spelarna befinner sig. Bolaget mäter intäkterna för varje spel, men fördelar inte samtliga kostnader eller tillgångar och skulder per spel. Verksamheten och bolagets finansiella utveckling och ställning kan inte indelas i olika segment på ett sådant sätt att det förbättrar möjligheterna att analysera och styra bolaget. Den verkställande direktören är bolagets högsta verkställande beslutsfattare och av ovanstående anledning analyserar den verkställande direktören koncernens finansiella ställning för koncernens som helhet, det vill säga som ett segment.

NOT K2 Kritiska uppskattningar och bedömningar

Upprättandet av bokslut och tillämpningen av redovisningsprinciper baseras till viss del på ledningens och styrelsens bedömningar och på uppskattningar och antaganden. Med andra bedömningar, antaganden och uppskattningar kan utfallet bli ett annat och framtida händelser kan kräva en justering av redovisade värden för den berörda tillgången eller skulden.

Nedan anges de poster vars värdering baseras på sådana bedömningar samt de viktigaste källorna till osäkerhet och uppskattningar.

Denna not berör de områden med störst risk för framtida justeringar.

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

Beräkningsgrunden för det framtida värdet av aktiverade utgifter för utvecklingsarbeten baseras på framtida intäkter. För aktiverade utvecklingsutgifter som ännu inte är tagna i bruk används historiska data för jämförbara spel.

Aktiverade utvecklingsutgifter prövas kvartalsvis för behov av nedskrivning genom en beräkning av framtida intäkter vilket i vissa fall innehåller bedömningar och antaganden om framtida händelser som kan påverka värdet. För mer information, se not K11.

Uppskjutna skattefordringar

För att bestämma aktuella skatteskulder och aktuella skattefordringar liksom avsättningar för uppskjutna

skatteskulder och uppskjutna skattefordringar krävs bedömningar av ledningen, i synnerhet vid värdering av uppskjutna skattefordringar. I denna process ingår att skatteutfallet i vart och ett av de länder i vilka koncernen bedriver verksamhet måste bedömas. Processen omfattar bland annat att bedöma exponering för aktuell skatt samt att fastställa de temporära skillnader som uppstår genom att vissa tillgångar och skulder värderas olika i räkenskaperna och i inkomstskattedeclarationerna. Ledningen måste också bedöma sannolikheten av att uppskjutna skattefordringar kan realiseras genom framtida beskattningsbara inkomster. För ytterligare information om uppskjutna skattefordringar och uppskjutna skatteskulder, se not K10.

NOT K3 Klassificering av intäkter och anläggningstillgångar

Fördelning av omsättning per land	2020	2019
Sverige	1 356 048	1 233 039
Andra länder	0	0
Totalt	1 356 048	1 233 039

Distributörerna administrerar och hanterar bolagets intäkter i förhållande till slutkund. Bolaget har ingen kund som genererar mer än 10% av bolagets intäkter.

Av bolagets intäkter är 99% (99%) relaterade till free-to-play spel.

Fördelning av anläggningstillgångar (materiella och immateriella) på länder

	2020	2019
Malta	204 993	212 384
Andra länder	15 162	30 447
Totalt	220 155	242 831

Fördelning av intäkter och anläggningstillgångar sker med utgångspunkt i de länder där koncernföretagen har sitt säte.

NOT K4 Kostnader fördelat på kostnadslag

	2020	2019
Avgifter till distributörer	395 875	375 304
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	173 853	157 740
Forskning & utveckling	62 380	70 457
Försäljning & marknadsföring	310 601	369 540
Personalkostnader	201 922	179 149
Avskrivningar/ nedskrivningar på aktiverade utvecklingsutgifter	106 074	110 417
Aktiverade utgifter	-126 664	-116 047
Övriga kostnader	42 466	34 663
Totalt	1 166 505	1 181 223

NOT K5 Revisionsarvode

	2020	2019
Revisionsuppdrag		
PWC	963	912
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
PWC	176	155
Totalt	1139	1066

Med revisionsuppdrag avses granskning av årsredovisningen och bokföringen, inklusive styrelsens och verkställande direktörens förvaltning, och övriga arbetsuppgifter som det ankommer på bolagets revisor att utföra, samt rådgivning eller annat biträde som föranletts av anmärkningar vid revisionen eller handläggning av liknande uppgifter. Allt annat arbete anses vara revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget. Av det totala arvudet för revisionsuppdrag om 1 139 KSEK avser 837 KSEK belopp fakturerade av PricewaterhouseCoopers (PwC) i Sverige för den lagstadgade revisionen. Det övriga arvudet är fakturerat av PWC i Sverige, Malta och Japan och avser skattefrågor (inklusive moms) samt redovisningsrelaterad rådgivning.

NOT K6 Medarbetare

Personalen består av anställda i de rörelsedrivande bolagen.

Könsfördelning, genomsnitt under året	2020	2019
Män	385	350
Kvinnor	286	244
Totalt	671	594

Genomsnittligt antal anställda per land	2020	2019
Sverige	4 (2)	3 (2)
Malta	8 (4)	7 (4)
Malta (Underleverantörer)	5 (3)	-
Ryssland	244 (92)	199 (70)
Ukraina	402 (181)	378 (165)
USA	8 (4)	7 (3)
Totalt	671 (286)	594 (244)

Ledningsgrupp	2020	2019
Män	3	3
Kvinnor	-	-
Totalt	3	3

Styrelseledamöter	2020	2019
Män	5	5
Kvinnor	1	1
Totalt	6	6

NOT K7 Ersättning till medarbetare, ledande befattningshavare och styrelse

Total ersättning till personal i koncernen	2020	2019
Lön	176 246	149 208
varav VD och ledande befattningshavare	7 148	7 218
Sociala avgifter	25 676	29 941
varav VD och ledande befattningshavare	1 342	1 061
Totalt	201 922	179 149

*Varav pensionskostnader 619 (773) KSEK, varav till VD och ledande befattningshavare 310 (266) KSEK

VD och övriga ledande befattningshavare ska ersättas dels genom fast månadslön och dels genom resultatbaserad rörlig ersättning. Ersättningsnivåerna ska vara marknadsmässiga och förhandlas årsvis.

VD:s rörliga ersättning för året får inte överstiga 80 procent av den fasta lönen uppdelat så att 60 procent

ska vara baserad på bolagets finansiella utveckling och 20 procent baserad på mål satta av styrelsen. Rörlig ersättning till operativ chef för året får inte överstiga 70 procent av den fasta lönen uppdelat så att 60 procent ska vara baserad på bolagets finansiella utveckling och 10 procent baserad på mål satta av styrelsen. Övriga ledande befattningshavares rörliga ersättning för året får inte överstiga 60 procent av den fasta lönen och ska vara baserade på bolagets finansiella utveckling.

Rörlig ersättning baserat på bolagets finansiella utveckling ska beräknas kvartalsvis och baseras på intäktstillväxt och rörelsemarginal. För båda parametrarna definieras ett målintervall och en summa av normaliserade resultat från båda parametrarna definierar resultatet. Målintervallet antas årligen av ersättningsutskottet och styrelsen. Den rörliga ersättningen betalas ut baserat på kvartalsresultat men mätperioden är helår. En del av den rörliga ersättningen kan baseras på diskretionära mål som styrelsen bedömer är relevanta för att uppnå bolagets långsiktiga mål. Den rörliga ersättningen är ej pensionsgrundande.

Pensionsplanen ska vara marknadsmässig och densamma för ledande befattningshavare som för övriga anställda. Pensionspremien ska vara avgiftsbestämd. Övriga förmåner för ledande befattningshavare ska vara marknadsmässiga och i allt väsentligt de samma som för övriga anställda. Verkställande direktören och medlemmarna i ledningsgruppen ges också möjlighet att delta i koncernens optionsprogram, om fastställt av bolaget.

Vidare kan ersättning utgå för potentiell icke konkurrensklausul. Sådan ersättning ska kompensera den ledande befattningshavaren för förlorad inkomst och skall

endast utgå under perioden som den ledande befattningshavaren saknar rätt till avgångsvederlag. Den månatliga ersättningeng får högst uppgå till 100% av den ledande befattningshavarens månadslön. Ersättningen skall utgå under den period som icke konkurrensklausulen gäller, vilket maximalt kan uppgå till nio månader efter anställningens avslut.

På årsstämman 2020 beslutades att den årliga ersättningen till styrelseordföranden ska uppgå till 450 000 kr och till övriga styrelseledamöter 250 000 kr. Därutöver utgår en årlig ersättning till ledamöterna i revisionsutskottet med 80 000 kr till ordföranden, och 50 000 kr till övriga ledamöter samt en årlig ersättning till ledamöterna i ersättningsutskottet med 50 000 kr till ordföranden, och 30 000 till övriga ledamöter.

Nedanstående tabeller sammanfattar ersättning till styrelsen och ledande befattningshavare:

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2020	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersätt- ning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (ordförande)	560			
Marcus Segal (ledamot)	163			
Johanna Fagrell Köhler (ledamot)	300			
Stefan Lundborg (ledamot)	315			
Jeffrey Rose (ledamot)	250			1 000
Vlad Suglobov (VD, ledamot)	4 090	175	1 442	266
Ledningsgrupp (2 personer)	3 058	135	932	2
Total	8 736	310	2 374	1 268

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2019	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersätt- ning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (ordförande)	560			
Chris Carvalho (ledamot)	204			229
Johanna Fagrell Köhler (ledamot)	300			
Stefan Lundborg (ledamot)	301			
Jeffrey Rose (ledamot)	250			747
Vlad Suglobov (VD, ledamot)	4 249	131	-	255
Ledningsgrupp (2 personer)	3 075	135	-	2
Total	8 939	266	0	1 233

NOT K8 Övriga rörelseintäkter och kostnader

	2020	2019
Valutakursvinster	23 925	827
Övriga rörelseintäkter	23 925	827
Valutakursförluster	-28 142	-1 280
Övriga rörelsekostnader	-28 142	-1 280
Summa övriga rörelseintäkter och kostnader	-4 217	-453

NOT K9 Finansiella intäkter och kostnader

	2020	2019
Ränteintäkter	280	1 103
Finansiella intäkter	280	1 103
Övrigt	-1 005	-1 212
Finansiella kostnader	-1 005	-1 212
Summa finansiella intäkter och kostnader	-725	-109

NOT K10 Skatter

Inkomstskatt	2020	2019
Aktuell skatt	-68 173	-9 031
Uppskjuten skatt	46 620	2 352
Summa inkomstskatt	-21 552	-6 679

Skatten på koncernens vinst före skatt skiljer sig från de teoretiska belopp som skulle uppstå med viktad genomsnittlig skattesats på resultatet hos koncernföretagen enligt följande:

Skattekostnad	2020	2019
Resultat före skatt	188 819	51 707
Skatt enligt aktuell skattesats 21,4 % (22%)	-40 407	-11 065
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	93	319
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-809	-918
Återvinningsbar skatt*	50 433	10 767
Justering för skattesatser i utländska dotterföretag	-26 619	-4 388
Övrigt	-4 243	-1 394
Skattekostnad	-21 552	-6 679

*Återvinningsbar skatt avser skatt hänförlig till koncernens dotterbolag på Malta. I Malta beskattas bolaget med 35% på skattemässigt resultat. Vid utdelning från maltesiska bolag återfås dock skatt vilket gör att den långsiktiga skattesatsen är 5%. En uppskjuten skattefordran är redovisad, baserad på dotterbolagens balanserade vinstmedel.

Ej redovisade uppskjutna skattefordringar

Bolaget har inga väsentliga temporära skillnader och skattemässiga underskottsavdrag för vilka uppskjutna skattefordringar inte har redovisats i resultat- och balansräkning:

Avstämning uppskjuten skatt	2020		2019	
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld
Immateriella tillgångar	-	-627	-	-6 783
Återvinningsbar skatt	57 406	-	44 309	-
Upplupna kostnader	-	-	-	-
Övriga poster	266	-	-	-12
Summa	57 672	-627	44 309	-6 795
Nettoredovisning	-	-	-6 783	6 783
Netto uppskjuten skattefordran	57 672	-627	37 526	-12

	Belopp vid årets ingång	Resultaträkningen	Omklassificering över balansräkning	Omräkningsdifferenser	Belopp vid årets utgång
Immateriella tillgångar	-6 783	-4 090	10 085	161	-627
Återvinningsbar skatt	44 309	50 433	-36 990	-346	57 406
Övriga poster	-12	277	-	1	266
Summa	37 514	46 620	-26 905	-184	57 045

NOT K11 Immateriella tillgångar

Årets förändring av utvecklingsutgifter	2020	2019
Vid årets början	211 419	198 084
Investeringar	126 664	116 047
Nedskrivning	-409	-7 455
Avskrivning	-105 664	-102 962
Kursdifferenser	-27 361	7 705
Vid årets slut	204 649	211 419

Akkumulerade utvecklingsutgifter	2020	2019
Akkumulerade anskaffningsvärden	728 124	628 821
Akkumulerade avskrivningar	-476 743	-371 079
Akkumulerade nedskrivningar	-46 731	-46 322
Bokfört värde	204 649	211 419

Utvecklingsutgifter fördelar sig i enlighet med nedanstående tabell. 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. Utvecklingstiden ligger normalt mellan ca 6-12 månader, vilket innebär att avskrivning på dessa spel sannolikt kommer att påbörjas under 2021 eller 2022.

	2020	2019
Lanserade spel	156 144	134 134
Ej lanserade spel	48 505	77 285
Balanserat värde av spelportfölj	204 649	211 419

Nedskrivningsprövning av balanserade utvecklingsutgifter

En nedskrivningsprövning görs regelbundet av hela spelportföljen, både publicerade spel och spel som fortfarande är under utveckling. Varje spel utgör i detta sammanhang en kassagenererande enhet. För ej lanserade spel är intäkterna prognosticerade intäkter för en period av 36 månader efter ett spels publicering. Prognosen baseras normalt på historiska jämförelsemönster på jämförbara spel. För lanserade spel som uppvisar ett potentiellt nedskrivningsbehov används en diskonterad kassaflödesmodell vilket ställs mot det bokförda värdet. Modellen räknar fram fritt kassaflöde under maximalt 48 månader. I modellen används en diskonteringsfaktor (WACC) på 13% (13%).

Baserat på ledningens bedömning av intäktpotentialen i främst den upplåsbare spel- och utvecklingsportföljen, har nedskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter gjorts under året. Av nedskrivningsbeloppet var ingenting hänförligt till spel som fortfarande var under utveckling.

NOT K12 Materiella anläggningstillgångar

Årets förändring av inventarier, verktyg och installationer	2020	2019
Vid periodens början	31 412	11 268
Investeringar	5 615	11 690
Leasade tillgångar	21 780	24 479
Avskrivningar/nedskrivningar	-6 429	-5 165
Avskrivningar på leasade tillgångar	-9 395	-10 328
Kursdifferenser	-27 478	-533
Vid periodens slut	15 506	31 412

Akkumulerade värden, inventarier, verktyg och installationer	2020	2019
Akkumulerade anskaffningsvärden	60 767	60 849
Akkumulerade avskrivningar	-45 260	-29 436
Bokfört värde	15 506	31 412

NOT K13 Eget kapital

I G5 Entertainment AB (publ) finns två aktieslag, stamaktier och c-aktier. Årsstämman 2020 beslutade att likvidera 178 000 aktier hållda av bolaget. Under året

har 2 500 aktier emitterats relaterat till utestående optioner. Vid utgången av 2020 fanns 8 845 850 stamaktier och 260 000 c-aktier, vardera med ett nominellt värde på 0.102 SEK.

Utestående aktier	2020	2019
Antal aktier vid årets slut*	8 845 850	9 021 350
Viktat genomsnittligt antal aktier	8 750 813	9 062 374

*Vid årets slut finns även 260 000 c-aktier som hålls av bolaget.

Under året återköptes 376 850 aktier, 178 000 aktier likviderades. Per den 31 december 2020 håller bolaget 198 850 aktier.

Vid årsstämman 2018 presenterades inget långsiktigt incitamentsprogram, istället hölls en extra bolagsstämma i november 2018 som beslutade om ett nytt incitamentsprogram. Det nya programmet var ett prestationsaktieprogram som omfattade som mest 120 000 prestationsaktier. På årsstämmorna 2019 och 2020 beslutades om identiska program med respektive som mest 140 000 och 160 000 prestationsaktier. Tilldelning av aktier baseras på utvecklingen av totalavkastningen på bolagets stamaktier ("TSR"). Programmet kan som mest ge deltagarna en ordinarie aktie per prestationsaktie, den slutliga tilldelningen av ordinarie aktier görs i enlighet med en glidande skala vilket motsvarar en ökning på respektive 95 och 205 procent från mätperioden efter den extra bolagsstämman.

Om anställda som deltar i något optionsprogram avslutar sin anställning förfaller prestationsaktierna.

Datum för utfärdande	Antal prestationsaktier	Vägt pris vid utfärdande	Pris för minitilldelning	Pris för max tilldelning	Lösenperiod
15 november 2018	88 800	179,7	350,4	548,0	maj 2021
15 maj 2019	119 650	95,4	186,0	291,0	maj 2022
15 juni 2020	116 250	211,2	411,8	644,2	maj 2023

Utdelning

Styrelsen har föreslagit årsstämman att en utdelning om 6,25 (2,50) SEK per aktie delas ut till aktieägarna.

Övriga reserver

Övriga reserver avser omräkningsdifferenser vid omräkning av rapporterade företags (dotterföretag) nettoinvestering samt omräkningsdifferens vid omräkning av fordringar som anses utgöra en del av rapporterade företags nettoinvestering.

NOT K14 Resultat per aktie

	2020	2019
Årets resultat (KSEK)	167 267	45 028
Vägt genomsnittligt antal aktier som används som nämnare		
Utfärdade aktier	9 021 350	8 993 225
Justering för beräkning av resultat per aktie efter utspädning		
Optioner	2 500	69 149
Återköp*	-273 037	-
Vägt genomsnittligt antal aktier under året efter utspädning	8 750 813	9 062 374
Resultat per aktie före utspädning	19,11	5,01
Resultat per aktie efter utspädning	19,11	4,97

*likviderade aktier (178 000) har eliminerats från återköpta aktier.

NOT K15 Kundfordringar och övriga fordringar

Kundfordringar

Under 2020 har inga (inga) nedskrivningar av kundfordringar skett. Per den 31 december 2020 fanns det inga väsentliga kundfordringar som hade förfallit till betalning. Alla G5:s kundfordringar har en löptid på mindre än tre månader.

Kundfordringar	2020	2019
0-3 månader	558	1 463
Mer än 3 månader	-	-

Övriga fordringar

För utvecklingsprojekten (utveckling av spel) anlitas delvis externa utvecklingsbolag både som underkonsulter såväl som vid licensiering. Ersättning till dessa bolag är en kombination av engångsersättning samt royalty. Inför utveckling av nya spel avtalas ibland om utbetalning av förskott. Fordringar avseende dessa förskott ingår i balansräkningen under Övriga fordringar. På balansdagen uppgick totala förskott till externa utvecklare till 2 721 000 (468 000) SEK.

Övriga fordringar	2020	2019
0-3 månader	7 770	9 684
Mer än 3 månader	0	0

Samtliga utvecklingsprojekt utvärderas kontinuerligt för att säkerställa deras vinstpotential, genom att jämföra prognostiserade intäkter med totala utvecklingskostnader.

I avtalen med de externa utvecklarna ingår normalt en möjlighet för G5 att återkräva förskott om ett utvecklingsprojekt inte går som planerat. Dessa utvecklingsbolag är dock ofta små, och saknar inte sällan finansiella resurser att återbetala förskott. G5:s primära kredithanteringsmekanism är därför att noga utvärdera potentialen i alla utvecklingsprojekt innan de påbörjas.

Under 2020 skedde inga (inga) nedskrivningar av förskott till externa utvecklare.

NOT K16 Närstående parter

Transaktioner med närstående parter består av transaktioner inom koncernen, ersättning till styrelse, VD och andra ledande befattningshavare, prestationsaktieprogram, arvode utbetalt till styrelseledamoten Jeffrey Rose för legal rådgivning i USA (se NOT K7). VD Vlad Suglobovs fru har arbetat som konsult i koncernen under året och har uppburit ersättning uppgående till 368 (378) KSEK, all ersättning är godkänd av styrelsen.

NOT K17 Interimsfordringar och skulder

	2020	2019
Upplupna intäkter	109 293	96 118
Övrigt	5 534	5 865
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	114 827	101 983
Royalty	-48 048	-49 682
Marknadsföringskostnader	-8 156	-6 855
Övrigt	-10 155	-8 410
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	-66 548	-64 947
Summa	48 279	37 036

NOT K18 Leasing

Leasing av lokaler

Koncernen leasar endast lokaler. G5 Entertainment leasar endast kontorslokaler vilka normalt sett har en kontraktuell löptid på ett till fem år.

Förlängnings och uppsägningsoptioner

Vissa leasingavtal innehåller förlängningsoptioner respektive uppsägningsoptioner som koncernen kan utnyttja respektive inte utnyttja upp till ett år innan utgången av den icke-uppsägningsbara leasingperioden. Huruvida det är rimligt säkert att en option kommer att utnyttjas fastställs på leasingavtalets inledningsdatum. Koncernen omprövar huruvida det är rimligt säkert att en option kommer att utnyttjas om det sker en viktig händelse eller betydande förändringar i omständigheter som ligger inom koncernens kontroll. Som senast sker förlängning av leasingavtalet vid optionens förfall.

Belopp redovisade i koncernens resultaträkning

	2020	2019
Avskrivning på nyttjanderätts-tillgångar	-9 395	-10 328
Ränta på leasningskulder	-865	-1 212
Kostnader för kortfristiga leasar	-464	-360

Koncernen har ett kortfristigt leasingavtal där kontraktet kan avslutas inom tre månader.

Belopp redovisade i koncernens kassaflödesanalys

	2020	2019
Summa kassaflöden hänförliga till leasingavtal	-9 528	-10 820

Ovanstående kassaflöde inkluderar belopp för leasingavtal som redovisas som leasingskulder.

Förändring av leasing av lokaler

	2020	2019
Ingående balans	24 479	19 233
Investeringar	3 535	2 385
Valutakursförändringar	-6 234	2 861
Utgående anskaffningsvärde	21 780	24 479
Ingående ackumulerade avskrivningar	-10 675	-467
Årets avskrivningar	-9 395	-10 328
Valutakursförändringar	3 757	-121
Utgående ackumulerade avskrivningar	-16 313	-10 675
Utgående bokfört värde	5 467	13 804

Förfallostruktur finansiella skulder

	2020	2019
Inom ett år	4 602	10 490
Mellan 1 och 5 år	1 776	4 150
Mer än 5 år	-	-
Totalt	6 378	14 640

För ytterligare information se även not K12.

NOT K19 Leverantörsskulder

Leverantörsskulder består primärt av skulder relaterade till marknadsföringskostnader och hyra.

NOT K20 Ställda säkerheter

Bolaget har ställda säkerheter om 3 (0) MSEK.

NOT K21 Finansiella instrument och finansiella risker

Koncernen utsätts genom sin verksamhet för en mängd olika finansiella risker. Med finansiella risker avses fluktuationer i företagets resultaträkning, balansräkning och kassaflöde till följd av förändringar i valutakurser, räntenivåer, refinansierings- och kreditrisker. Koncernens finanspolicy för hantering av finansiella risker har utformats av styrelsen och bildar ett ramverk av riktlinjer och regler i form av riskman-

dat och limiter för finansverksamheten.

Styrelsen har det övergripande ansvaret för de finansiella riskerna. Den dagliga hanteringen är delegerad till den verkställande direktören, samt finansdirektören (CFO).

G5 har en centraliserad finanshantering, vilket innebär att ansvaret för koncernens finansiella transaktioner hanteras centralt inom moderbolaget.

Riskhanteringen hanteras av finansfunktionen enligt regelverk som godkänts av styrelsen.

Koncernens finansiella risker utgörs främst av valutarisk, kreditrisk och likviditetsrisk. Ränterisken bedöms marginell, eftersom G5 för närvarande inte har någon extern finansiering.

Valutarisk

Exponering för valutakursförändringar uppstår eftersom koncernen genomför ett stort antal affärstransaktioner i utländsk valuta i samband med sin affärsverksamhet (transaktionsrisk). Sådan exponering härrör bland annat från affärstransaktioner mellan operativa enheter inom koncernen som har olika valutor som funktionell valuta samt från försäljning i andra än de enskilda företagens funktionella valuta. G5 är utsatt för valutarisker som uppstår från olika valutaexponeringar i första hand i förhållande till den amerikanska dollarn, euron, den ryska rubeln och den ukrainska hryvnian. Utöver transaktionsrisk är bolaget exponerad mot omräkningsrisk, d.v.s. omräkningen av koncernföretagens nettotillgångar, inklusive resultaträkningar till SEK.

Bolaget säkrar inte dessa risker i dag.

Känslighetsanalys utländska valuta

Koncernens valutarisk avser främst USD och EUR. Om US-dollar hade förstärkts med 10% per balansdagen med alla andra variabler konstanta, skulle årsresultatet per den 31 december 2020 påverkats positivt med 0,8 MSEK. Om Euron hade förstärkts med 10% per balansdagen i förhållande till den svenska kronan med alla andra variabler konstanta skulle årsresultatet per den 31 december 2020 påverkas med 3,7 MSEK.

Belopp redovisade i resultaträkningen

	2020	2019
Netto valutakursförändringar redovisade i övriga rörelseintäkter/kostnader	4,2	0,5

Kreditrisk Kundfordringar

Kreditrisken avseende kundfordringar anses oväsentlig, eftersom nästan all omsättning genereras genom de största internetföretagen med genomgående hög kreditvärdighet. Dessa distributörer betalar G5 varje månad baserat på försäljningen till slutanvändarna. Betalningar till G5 sker 1-2 månader efter försäljningen till slutkund. Distributörerna tar fullt ansvar för uppföljning och redovisning av slutkundsförsäljning, och skickar G5 månatliga royaltyrapporter som visar belopp som skall betalas.

G5 har inga väsentliga förfallna eller nedskrivna kundfordringar, och kreditrisker förknippade med kundfordringar som varken är förfallna eller nedskrivna bedöms som liten.

Banker

G5 strävar efter att hålla bolagets likvida medel hos banker med god kreditvärdighet. Majoriteten av bolagets likvida medel hålls i Sverige och USA där bolaget primärt arbetar med Handelsbanken och Swedbank.

Förskott till externa utvecklare

För utvecklingsprojekt (utveckling av spel), använder G5 delvis externa utvecklare. Överenskomna ersättningar är en kombination av direkta och royaltybaserade betalningar. Inför utvecklingen av nya spel finns det ibland avtal att betala förskott till utvecklarna. Dessa redovisas under övriga fordringar i balansräkningen. Då försäljningen av ett spel påbörjas, avräknas förskotten mot de royalties som ska tillfalla utvecklaren.

Löptiden för förskotten beror på publiceringsdatum för de spel till vilka förskotten hör. Detta innebär att den varierar från noll (för spel som är redo för publicering) till 6-12 månader (för spel där utvecklingsarbetet just påbörjats).

Om ett projekt inte utvecklas som förväntat, så måste de förskott som betalats för projektet i vissa fall skrivas av. Samtliga utvecklingsprojekt utvärderas kontinuerligt för att säkerställa deras vinstpotential, genom att prognosticerade intäkter jämförs med totala utvecklingsutgifter för varje spel.

Likviditetsrisk

Koncernen hanterar likviditetsrisken genom att bibehålla tillräcklig likviditet för att kunna säkerställa att verksamhetens behov kan tillgodoses. Processen övervakas via koncernens kassaflödesprognoser.

Koncernens exponering mot utländsk valuta	2020-12-31		2019-12-31	
	USD	EUR	USD	EUR
Kundfordringar	68 144	-	157 072	-
Övriga kortfristiga fordringar	11 233 291	560 346	8 451 273	405 279
Likvida medel	19 045 231	3 209 240	12 038 586	1 056 722
Leverantörsskulder	2 877 765	-	2 826 527	-
Övriga kortfristiga skulder	6 087 383	48 158	6 188 533	48 158

Koncentration av risk

Bolaget är beroende av fortsatt samarbete med sina distributörer. Apple, Google, Amazon och Microsoft driver primära distributionsplattformar för G5:s spel, med Apple och Google som de viktigaste. G5 genererar väsentligen alla sina inkomster och en majoritet av användarna genom dessa distributionskanaler och räknar med att fortsätta att göra detta under överskådlig framtid. En försämring i G5:s relation med dessa företag kan skada bolagets verksamhet. Konkurrensen mellan dessa återförsäljare är intensiv, och alla försöker att locka till sig de mest attraktiva spelen till sina elektroniska butiker. Baserat på en stark spelportfölj, anser inte G5 att risken i dessa affärsrelationer är hög.

Verkliga värden

Koncernen har inte några finansiella instrument som redovisas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten (såsom de redovisas i tabellen nedan) överensstämmer med verkliga värden.

Finansiella instrument indelade efter kategori:

Finansiella tillgångar	2020	2019
Upplupna intäkter	109 293	96 118
Kundfordringar	558	1 463
Övriga fordringar	7 770	9 684
Likvida medel	188 411	152 268
Totalt	306 032	259 533

Finansiella skulder	2020	2019
Leverantörsskulder	12 540	26 546
Övriga skulder	4 673	1 026
Upplupna kostnader	66 548	64 947
Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	83 761	92 519

Löptid för finansiella skulder	2020	2019
0-3 månader	83 761	92 519
Mer än 3 månader	-	-

Resultat från de finansiella instrumenten i kategorierna lån och kundfordringar samt skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde redovisas, sammantaget för de två kategorierna, i noterna K8, K9 and K15.

Hantering av koncernens kapital

Målet för kapitalhanteringen är att säkra koncernens förmåga att fortsätta med sin verksamhet, för att kunna ge avkastning till aktieägarna och för att bibehålla

en optimal kapitalstruktur med minskade kapitalkostnader. För en bibehållen eller anpassad kapitalstruktur kan koncernen behöva justera utdelningar och den avkastning som betalas ut till aktieägarna, genomföra nyemission av aktier eller sälja tillgångar för att minska skulderna.

Kapital definieras inom G5-koncernen som Eget kapital. I förvaltningsberättelsen på sidan 25 beskrivs G5:s utdelningspolicy. G5 har ingen lånefinansiering.

NOT K22 Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet

	2020	2019
Avskrivning av anläggnings-tillgångar	121 488	118 455
Nedskrivning av anläggnings-tillgångar	409	7 455
Övrigt	-	-
Totalt	121 897	125 910

NOT K23 Händelser efter balansdagens slut

Bolaget har inte haft några väsentliga händelser efter balansdagens slut.

Moderbolagets räkningar

RESULTATRÄKNING

KSEK	NOT	2020	2019
Intäkter		1 356 048	1 233 039
Direkta kostnader		-1 003 800	-826 986
Bruttoresultat		352 248	406 053
Forskning & utveckling		-112	-112
Försäljning & marknadsföring		-56 756	-54 796
Administration		-289 286	-346 146
Övriga rörelseintäkter		0	1 010
Övriga rörelsekostnader		-5 223	-764
Rörelseresultat	M2, M3, M4, M5	871	5 246
Ränteintäkter och liknande resultatposter	M6	5 004	65 644
Räntekostnader och liknande resultatposter	M6	-140	0
Resultat efter finansiella poster		5 735	70 891
Inkomstskatt	M7	-399	-1 367
PERIODENS RESULTAT		5 336	69 524

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

KSEK	2020	2019
Periodens resultat	5 336	69 524
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen	-	-
Omräkningsdifferens	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-
Summa totalresultat	5 336	69 524

BALANSRÄKNING

KSEK	NOT	31 dec, 2020	31 dec, 2019
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar		39	-
		39	-
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	M9	70	70
Fordringar koncernföretag		-	-
		70	70
Omsättningstillgångar	M10		
Kundfordringar		558	1 463
Fordringar hos koncernföretag		1	76 647
Skattefordringar		2 559	1 385
Övriga fordringar		321	5 635
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	M12	110 468	96 750
Kassa och bank		171 054	98 203
		284 961	280 083
SUMMA TILLGÅNGAR		285 070	280 153

KSEK	NOT	31 dec, 2020	31 dec, 2019
Bundet eget kapital			
Aktiekapital		928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond		50 996	50 554
Balanserat resultat		29 080	47 909
Årets resultat		5 336	69 524
Summa eget kapital	M11	86 341	168 915
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		618	211
Skuld till koncernföretag		184 408	102 295
Övriga skulder		2 218	300
Upplupna kostnader	M12	11 485	8 432
Summa kortfristiga skulder		198 729	111 238
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		285 070	280 153

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

KSEK	Aktieka- pital	Överkurs- fond	Balanse- rat resul- tat	Summa eget kapi- tal
Eget kapital 2019-01-01	898	48 387	70 394	119 679
Årets resultat			69 524	69 524
Summa totalresultat			69 524	69 524
Utdelning			-22 460	-22 460
Emission, C-aktier	26			26
Återköp, C-aktier			-26	-26
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram	4	3 769		3 773
Återköp av optioner		-1 602		-1 602
Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	30	2 167	-22 486	-20 289
Eget kapital 2019-12-31	928	50 554	117 434	168 915
Eget kapital 2020-01-01	928	50 554	117 434	168 915
Årets resultat			5 336	5 336
Summa totalresultat			5 336	5 336
Utdelning			-21 869	-21 869
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram		252		252
Återköp aktier			-66 483	-66 483
IFRS2 - kostnader för aktieprogram		190		190
Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		442	-88 352	-87 910
Eget kapital 2020-12-31	928	50 996	34 420	86 341

KASSAFLÖDE

KSEK	NOT	2020	2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten	M16		
Resultat efter finansiella poster		5 735	70 891
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet		12	-
Betald skatt		-1 397	-3 001
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		4 351	67 890
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet			
Förändring av rörelsefordringar		69 163	-66 385
Förändring av rörelseskulder		87 489	-11 324
Kassaflöde från den löpande verksamheten		161 002	-9 818
Investeringsverksamheten			
Materiella anläggningstillgångar		-51	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-51	-

KSEK	NOT	2020	2019
Finansieringsverksamhet			
Utdelning		-21 869	-22 460
Premier för optionsprogram		252	3 773
Återköp av utfärdade optioner		-	-1 602
Återköp av ordinarie aktier		-66 483	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-88 100	-20 289
KASSAFLÖDE		72 851	-30 107
Kassa och bank vid årets ingång		98 203	128 311
Kassaflöde		72 851	-30 107
KASSA OCH BANK VID ÅRETS UTGÅNG		171 054	98 203

Moderbolagets noter

NOT M1 Redovisningsprinciper

Moderbolaget upprättar sin årsredovisning i enlighet med årsredovisningslagen (1995:1554) och Rådet för finansiell rapportering, RFR 2, Redovisning för juridiska personer. RFR 2 är utformad för juridiska personer vars värdepapper är noterade på reglerad marknad, vars allmänna regel är att tillämpa den IFRS/IAS som tillämpas i koncernredovisningen. Därför tillämpar moderbolaget i sin årsredovisning för den juridiska personen de IFRS/IAS och uttalanden som har godkänts av EU när det är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen och med hänsyn till koppling mellan redovisning och skatt i Sverige. RFR 2 anger de undantag och tillägg som ska göras med utgångspunkt från IFRS. Skillnaden mellan koncernens och moderbolagets redovisningsprinciper anges nedan. De angivna redovisningsprinciperna för moderbolaget har tillämpats konsekvent för alla tidsperioder som anges i moderbolagets årsredovisning.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag redovisas i moderbolaget enligt anskaffningsvärdemetoden med avdrag för eventuella nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förvärvsrelaterade kostnader och eventuella tilläggsköpeskillningar.

Klassificering och presentation

Moderbolagets resultaträkning och balansräkning presenteras i den form som föreskrivs i årsredovisningslagen. Den främsta skillnaden jämfört med IAS 1 avser redovisningen av eget kapital och förekomsten av avsättningar som självständig rubrik i balansräkningen.

NOT M2 Kostnader fördelat på kostnadsslag

	2020	2019
Avgifter till distributörer	395 875	375 304
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	607 925	451 682
Försäljning & marknadsföring	55 953	54 796
Personalkostnader	5 827	3 485
Övriga kostnader ¹	284 362	342 527
Totalt	1 349 942	1 227 794

¹ Övriga kostnader avser i huvudsak kostnader för användarförvärv som är fakturerade till moderbolaget från koncernens dotterbolag. Dessa redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen.

NOT M3 Medarbetare

Moderbolaget har haft 4 (3) anställda under året. Ersättning till anställda i moderbolaget uppgår till 3 434 (2 396) KSEK samt sociala avgifter 1 129 (733) KSEK och pensionskostnader 456 (355) KSEK.

NOT M4 Revisionsarvoden

	2020	2019
Revisionsuppdrag		
PWC	837	767
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
PWC	160	140
Totalt	997	907

NOT M5 Övriga rörelseintäkter och kostnader

	2020	2019
Valutakursvinster	0	1 010
Övriga rörelseintäkter	0	1 010
Valutakursförluster	-5 223	-764
Övriga rörelsekostnader	-5 223	-764
Summa övriga rörelseintäkter och kostnader	-5 223	246

NOT M6 Ränteintäkter, räntekostnader och liknande poster

	2020	2019
Ränteintäkter	133	905
Ränteintäkter från dotterföretag	0	0
Utdelning från dotterföretag	4 871	64 739
Finansiella intäkter	5 004	65 644
Räntekostnader	-140	0
Övrigt	0	0
Finansiella kostnader	-140	0
Summa finansiella intäkter och kostnader	4 864	65 644

NOT M7 Skatter

	2020	2019
Aktuell skatt	-399	-1 367
Uppskjuten skatt	-	-
Summa inkomstskatt	-399	-1 367

Avstämning effektiv skatt	2020	2019
Resultat före skatt	5 736	70 891
Skatt enligt aktuell skattesats, 21,4 % (22%)	-1 228	-15 171
Ej skattepliktiga intäkter	1 042	13 854
Ej avdragsgilla kostnader	-8	-13
Övrigt	-206	-37
Skattekostnad	-399	-1 367

NOT M8 Närstående parter

Transaktioner mellan koncernföretagen sker till marknadspris i enlighet med koncernens transfer pricing modell. Den 31 december 2020 hade moderbolaget fordringar på 1 (76 647) KSEK hos koncernföretag. Moderbolagets skulder uppgick till 184 408 (102 295). Moderbolagets försäljning till dotterföretag uppgår till 0 (0) KSEK. Moderbolagets inköp från dotterföretag uppgår till 881 731 (785 696) KSEK.

Fordringar och skulder mot koncernbolag löper på maknadsmässiga villkor.

NOT M9 Andelar i koncernföretag

Aktier i dotterföretag	2020	2019
Akkumulerat värde, ingående balans	70	70
Likvidering av dotterbolag	-	-
Redovisat värde vid årets slut	70	70

Nedan anges koncernens dotterföretag per den 31 december 2020. Om inte annat anges består dotterföretagens aktiekapital enbart av stamaktier vilka ägs direkt av koncernen och proportionen av ägandet är likvärdigt med koncernens innehav av röster. Länderna där dotterföretagen är registrerade är också de där dess huvudsakliga verksamhet bedrivs.

Företagets namn	Registrerat säte	% ägande som innehas av koncernen	Bokfört värde	Huvudsaklig verksamhet
G5 UA Holdings Ltd	Malta	100 %	11	Holdingbolag
G5 Holdings Ltd*	Malta	100 %		Upphandling och licensiering av spel
G5 Entertainment Inc	USA	100 %	7	Marknadsföring
G5 Holding UKR LLC	Ukraina	100 %	50	Spelutveckling
G5 Holding RUS LLC	Ryssland	100 %	2	Spelutveckling

*G5 Holdings Ltd är dotterbolag till G5 UA Holdings Ltd

NOT M10 Kundfordringar och övriga fordringar

Kundfordringar	2020	2019
0-3 månader	558	1,463
Mer än 3 månader	-	-

Övriga fordringar	2020	2019
0-3 månader	2 880	7 020
Mer än 3 månader	-	-

NOT M11 Eget kapital**Förslag till vinstdisposition**

Till årsstämman förfogande står följande fritt eget kapital i moderbolaget (KSEK):

	2020	2019
Överkursfond	50 996	50 554
Balanserat resultat	29 080	47 909
Årets resultat	5 336	69 524
Summa	85 413	167 986

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att en utdelning om 6,25 (2,50) SEK per aktie lämnas för räkenskapsåret 2020.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

	2020	2019
Till aktieägarna utdelas	53 531	22 554
Till nästa år balanseras	31 882	145 432
Totalt	85 413	167 986

NOT M12 Interimsfordringar och skulder

	2020	2019
Upplupna intäkter	109 293	96 118
Övrigt	1 175	632
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	110 468	96 750
Royalty	0	0
Marknadsföringskostnader	8 156	6 855
Övrigt	3 329	1 577
Upplupna kostnader	11 485	8 432
Summa	98 983	88 318

NOT M13 Leasing

Moderbolaget har inga finansiella leasingavtal. Operationella leasingavtal består av avtal om kontorshyra.

Kontorshyra	2020	2019
Hyra	464	360

Framtida minimileaseavgifter som hänför sig till icke uppsägningsbara operationella leasingavtal förfaller alla till betalning inom tre månader (2021) och uppgår totalt till 129 KSEK.

NOT M14 Ställda säkerheter

G5 har ställda säkerheter om 3 (0) MSEK.

NOT M15 Finansiella risker och riskhantering

G5:s finansiella riskhantering sker och övervakas på koncernnivå. För mer information gällande de finansiella riskerna se not K21 Finansiella risker till koncernens bokslut.

Finansiella instrument indelade efter kategori

Finansiella tillgångar	2020	2019
Upplupna intäkter	110 468	96 750
Kundfordringar	558	1 463
Fordran koncernföretag (kortfristiga)	1	76 647
Övriga fordringar	321	5 635
Likvida medel	171 054	98 203
Lånefordringar och kundfordringar	282 401	278 699

Finansiella skulder	2020	2019
Leverantörsskulder	617	211
Skulder till koncernföretag	184 408	102 295
Övriga skulder	2 218	300
Upplupna kostnader	11 485	8 432
Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	198 727	111 238

Löptid för finansiella skulder	2020	2019
0-3 månader	198 727	111 238
mer än 3 månader	-	-

NOT M16 Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet

	2020	2019
Valutakursförändring koncerninterna poster	12	-
Övrigt	-	-
Summa	12	-

NOT M17 Händelser efter balansdagens slut

I not K23 beskrivs de väsentliga händelser som påverkat koncernen efter balansdagens slut. Inga händelser har inträffat som bedöms påverka moderbolagets finansiella ställning.

Försäkran

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att årsredovisningen har upprättats i enlighet med god redovisningssed i Sverige och koncernredovisningen har upprättats i enlighet med de internationella redovisningsstandarder som avses i Europaparlamentets och rådets förordning (Eg) nr 1606/2002 av den 19 juli 2002 om tillämpning av internationella redovisningsstandarder.

Årsredovisningen respektive koncernredovisningen ger en rättvisande bild av moderbolagets och koncernens ställning och resultat. Förvaltningsberättelsen för moderbolaget respektive koncernen ger en rättvisande översikt över utvecklingen 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, Sverige, 2021-04-29

Petter Nylander
Styrelsens ordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Marcus Segal
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
Verkställande direktör, styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats 2021-04-29
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

Revisionsberättelse

TILL BOLAGSSTÄMMAN I G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL), ORG.NR 556680-8878

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för G5 Entertainment AB (publ) för år 2020 med undantag för hållbarhetsrapporten på sidorna 19-21. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 16-51 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets finansiella ställning per den 31 december 2020 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av koncernens finansiella ställning per den 31 december 2020 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), såsom de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Våra uttalanden omfattar inte hållbarhetsrapporten på sidorna 19-21. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbola-

get och koncernen.

Våra uttalanden i denna rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen är förenliga med innehållet i den kompletterande rapport som har överlämnats till moderbolagets och koncernens styrelse i enlighet med revisorsförordningens (537/2014) artikel 11.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionsred i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorsred i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav. Detta innefattar att, baserat på vår bästa kunskap och övertygelse, inga förbjudna tjänster som avses i revisorsförordningens (537/2014) artikel 5.1 har tillhandahållits det granskade bolaget eller, i förekommande fall, dess moderföretag eller dess kontrollerade företag inom EU.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Vår revisionsansats

Översikt

Revisionens inriktning och omfattning

G5 Entertainment är en utvecklare och förläggare av free-to-playspel för smartphones och surfplattor. Försäljningen är global med USA och Asien som vik-

tigaste marknader. Bolaget når sina kunder via digitala affärer där appar finns. Ägandeskap och kreativa processer avseende utveckling och licensiering sker på Malta, teknisk utvecklingen sker primärt i Ukraina och i Ryssland och marknadsföringen från USA. I Sverige finns moderbolaget som också har den kontraktilla relationen med de digitala affärerna.

Vi utformade vår revision genom att fastställa väsentlighetsnivå och bedöma risken för väsentliga felaktigheter i de finansiella rapporterna. Vi beaktade särskilt de områden där verkställande direktören och styrelsen gjort subjektiva bedömningar, till exempel viktiga redovisningsmässiga uppskattningar som har gjorts med utgångspunkt från antaganden och prognoser om framtida händelser, vilka till sin natur är osäkra. Liksom vid alla revisioner har vi också beaktat risken för att styrelsen och verkställande direktören åsidosätter den interna kontrollen, och bland annat övervägt om det finns belägg för systematiska avvikelser som givit upphov till risk för väsentliga felaktigheter till följd av oegentligheter.

Vi anpassade vår revision för att utföra en ändamålsenlig granskning i syfte att kunna uttala oss om de finansiella rapporterna som helhet, med hänsyn tagen till koncernens struktur, redovisningsprocesser och kontroller samt den bransch i vilken koncernen verkar.

Primära fokusområden och risker som identifierats speglas av de ”särskild betydelsefulla områden” som lyfts fram ovan och specificeras ytterligare nedan. Vår granskning av G5 Entertainment består av dessa hu-

vudsakliga delar; planering av revisionen, granskning av intern kontroll över finansiell rapportering och relaterade rutiner och processer, översiktlig granskning av G5 Entertainments rapport för tredje kvartalet, bokslutsgranskning och slutliga revisionsinsatser för att avge denna revisionsberättelse avseende årsredovisningen för moderbolaget och koncernen. I anslutning till detta utförs också insatser för att avge vårt yttrande avseende efterlevnad av riktlinjer för ersättningar till ledande befattningshavare.

Inriktningen och omfattningen innebär att vi utfört en revision som inkluderar samtliga väsentliga enheter inom G5 Entertainment vilka tillsammans utgör en betydande del av intäkter, resultat respektive tillgångar. Våra insatser avrapporteras löpande till bolaget, Revisionskommittén och för helåret till Styrelsen.

Väsentlighet

Revisionens omfattning och inriktning påverkades av vår bedömning av väsentlighet. En revision utformas för att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida de finansiella rapporterna innehåller några väsentliga felaktigheter. Felaktigheter kan uppstå till följd av oegentligheter eller misstag. De betraktas som väsentliga om enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användarna fattar med grund i de finansiella rapporterna.

Baserat på professionellt omdöme fastställde vi vissa kvantitativa väsentlighetstal, däribland för den finansiella rapportering som helhet (se tabellen ned-

an). Med hjälp av dessa och kvalitativa överväganden fastställde vi revisionens inriktning och omfattning och våra granskningsåtgärders karaktär, tidpunkt och omfattning, samt att bedöma effekten av enskilda och sammantagna felaktigheter på de finansiella rapporterna som helhet.

Koncernens väsentlighetstal	2020: MSEK 13,0 (2019: MSEK 12,0)
Hur vi fastställde det	Intäkter
Motivering av valet av väsentlighetstal	Vi definierade vår väsentlighet till cirka 1% av intäkterna, vilket är ett acceptabelt intervall enligt ISA-tumregeln.

Vi kom överens med revisionskommittén om att vi skulle rapportera upptäckta felaktigheter som översteg MSEK 1,0 samt felaktigheter som understeg detta belopp men som enligt vår mening borde rapporteras av kvalitativa skäl.

Särskilt betydelsefulla områden

Särskilt betydelsefulla områden för revisionen är de områden som enligt vår professionella bedömning var de mest betydelsefulla för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen för den aktuella perioden. Dessa områden behandlades inom ramen för revisionen av, och i vårt ställningstagande till, årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet, men vi gör inga separata uttalanden om dessa områden.

Särskilt betydelsefullt område

Värdering av balanserade utvecklingskostnader

Den 31 december 2020 var det bokförda värdet av balanserade utvecklingskostnader 205 MSEK. Den avsåg spel som är gratis att spela, som koncernen har fortsatt att utveckla under 2020.

Ledningen genomför en granskning av det redovisade värdet av de balanserade utvecklingskostnaderna för nedskrivning. Nedskrivningsgranskning utförs kvartalsvis.

I syfte att bedöma nedskrivningen identifierar ledningen varje spel som en enda kassagenererande enhet. Nedskrivningsanalysen börjar med en beräkning av nedskrivningsindikatorer med en uppskattning av de totala intäkterna från spelet under återstoden av nedskrivningsperioden (baserat på faktisk försäljning under de tre senaste månaderna). Om denna första beräkning visar på en möjlighet till nedskrivning för ett visst spel, utförs ett mer detaljerat test med olika scenarier vad gäller förväntat resultat av spelen och sannolikheten för att varje scenario ska äga rum. Återvinningsvärdet representerar summan av det viktade genomsnittliga nettonuvärdet för diskonterade framtida kassaflöden i varje scenario multiplicerat med sannolikheten för att detta scenario ska äga rum.

Bedömningen innehåller ett antal väsentliga antaganden, både kvantitativa och kvalitativa, inklusive beräknade intäkter, kostnadsstrukturer, spelets livslängd, diskonteringsränta och sannolikheten för att olika scenarier ska äga rum. Förändringar av dessa antaganden kan leda till potentiella ändringar av nedskrivningen av det redovisade värdet av de balanserade utvecklingskostnaderna. Användningen av antaganden i bedömningen kräver också bedömningar och uppskattningar som kan påverkas av oväntade framtida marknadsrelaterade, ekonomiska eller rättsliga restriktioner i olika länder.

Vi fokuserade på detta område eftersom dessa tillgångar är väsentliga för koncernens verksamhet, och den utvärdering som gjordes av ledningen inbegrep väsentliga bedömningar och uppskattningar.

Hur vår revision beaktade det särskilt betydelsefulla området

- Vi erhöll beräkningen av nedskrivningsindikatorer och nedskrivningstest för spelen, vilket visade indikatorer för nedskrivning.
- Vi testade den matematiska noggrannheten i de bakomliggande beräkningarna i modellen.
- Vi jämförde historiska, faktiska resultat med budgeterade resultat för att bedöma kvaliteten på ledningens prognoser.
- Vi utvärderade centrala kvantitativa och kvalitativa antaganden som gjorts av ledningen i nedskrivningsmodellen. Kvantitativa faktorer utgjordes av prognoser vad gäller intäkter, värvning av användare och andra kostnader samt den diskonteringsränta som använts.
- Vid bedömning av dessa centrala antaganden diskuterade vi med ledningen för att förstå och utvärdera varför de har valt dessa antaganden. Där så var lämpligt jämfördes antaganden med diverse externa källor, inklusive oberoende forskningsrapporter. Vi har analyserat spelens historiska resultat och utfallet för de antaganden som tillämpats under föregående period.
- Vi bedömde rimligheten i den diskonteringsränta som använts genom att kontrollera dess variabler med oberoende forskningsrapporter, prognoser för ekonomisk tillväxt och offentligt tillgängliga branschuppgifter.
- Vi erhöll och testade ledningens känslighetsanalys av kvantitativa, centrala antaganden för att fastställa att de valda negativa förändringarna av de centrala antagandena, både individuellt och i samlad form, inte skulle resultera i att det redovisade värdet för spelet översteg det återvinningsbara värdet.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-15 och 56-65. Det finns även annan information i "G5 Entertainment Ersättningsrapport 2020" som publiceras på G5 Entertainment hemsida samtidigt med denna rapport. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredo-

visningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och, vad gäller koncernredovisningen, enligt IFRS, så som de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av

oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar. Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för G5 Entertainment AB (publ) för år 2020 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation, och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Den verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller

verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättnings-skyldighet mot bolaget
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebo-lagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dis-
positioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed
vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av sä-
kerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebo-
lagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men
ingen garanti för att en revision som utförs enligt god
revisionsssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åt-
gärder eller försummelser som kan föranleda ersätt-
ningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till
dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är för-
enligt med aktiebolagslagen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för re-
visionen av förvaltningen finns på Revisorsinspek-
tionens webbplats: www.revisorsinspektionen.se/
revisornsansvar. Denna beskrivning är en del av revi-
sionsberättelsen.

Revisorns yttrande avseende den lagstad- gade hållbarhetsrapporten

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrap-
porten på sidorna 19–21 och för att den är upprättad i
enlighet med årsredovisningslagen.

Vår granskning har skett enligt FAR:s uttalande
RevR 12 Revisorns yttrande om den lagstadgade håll-
barhetsrapporten. Detta innebär att vår granskning
av hållbarhetsrapporten har en annan inriktning och
en väsentligt mindre omfattning jämfört med den in-
riktning och omfattning som en revision enligt Inter-
national Standards on Auditing och god revisionsssed i
Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss till-
räcklig grund för vårt uttalande.

En hållbarhetsrapport har upprättats.

PricewaterhouseCoopers AB utsågs till G5 Entertain-
ment AB (publ)s revisor av bolagsstämman den 8 juni
2020 och har varit bolagets revisor sedan 2017.

Stockholm April 29, 2021
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

Bolagsstyrningsrapport

Inledning

G5 Entertainment AB (publ) grundades 2005. G5 Entertainment AB är moderbolag i G5 Entertainment-koncernen ("G5 Entertainment"). G5 Entertainment är ett publikt bolag vars aktier sedan 2014 är upptagna till handel hos Nasdaq Stockholm. Styrelsen för G5 Entertainment får härmed avge bolagsstyrningsrapport för 2020 enligt kraven i 6 kap 6 § Årsredovisningslagen och i punkten 10 i Svensk kod för bolagsstyrning.

Denna bolagsstyrningsrapport har antagits av styrelsen i april 2021 och är en redogörelse för hur bolagsstyrningen har bedrivits i G5 Entertainment under verksamhetsåret 2020. Bolagsstyrningsrapporten har granskats av bolagets revisorer. Bolagsstyrningsrapporten är inte en del av förvaltningsberättelsen.

Principer för bolagsstyrning

Utöver de principer för bolagsstyrning som följer av lag eller annan författning tillämpar G5 Entertainment Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden"), (se Kollegiet för svensk bolagsstyrnings webbplats www.bolagsstyrning.se). De interna regelverken för bolagets styrning utgörs av bolagsordningen, styrelsens arbetsordning (innefattande instruktioner för styrelsens utskott), instruktion för den verkställande direktören, instruktioner för den finansiella rapporteringen samt övriga policyer och riktlinjer.

Aktiägare

Per den 31 december 2020 hade bolaget cirka 12 400 aktieägare.

Större aktieinnehav

Ingen ägare har ett aktieinnehav som representerar mer än en tiondel av röstetalet för samtliga aktier i bolaget.

Rösträtt

G5 Entertainments bolagsordning innehåller inga begränsningar i fråga om hur många röster varje aktieägare kan representera och avge vid en bolagsstämma.

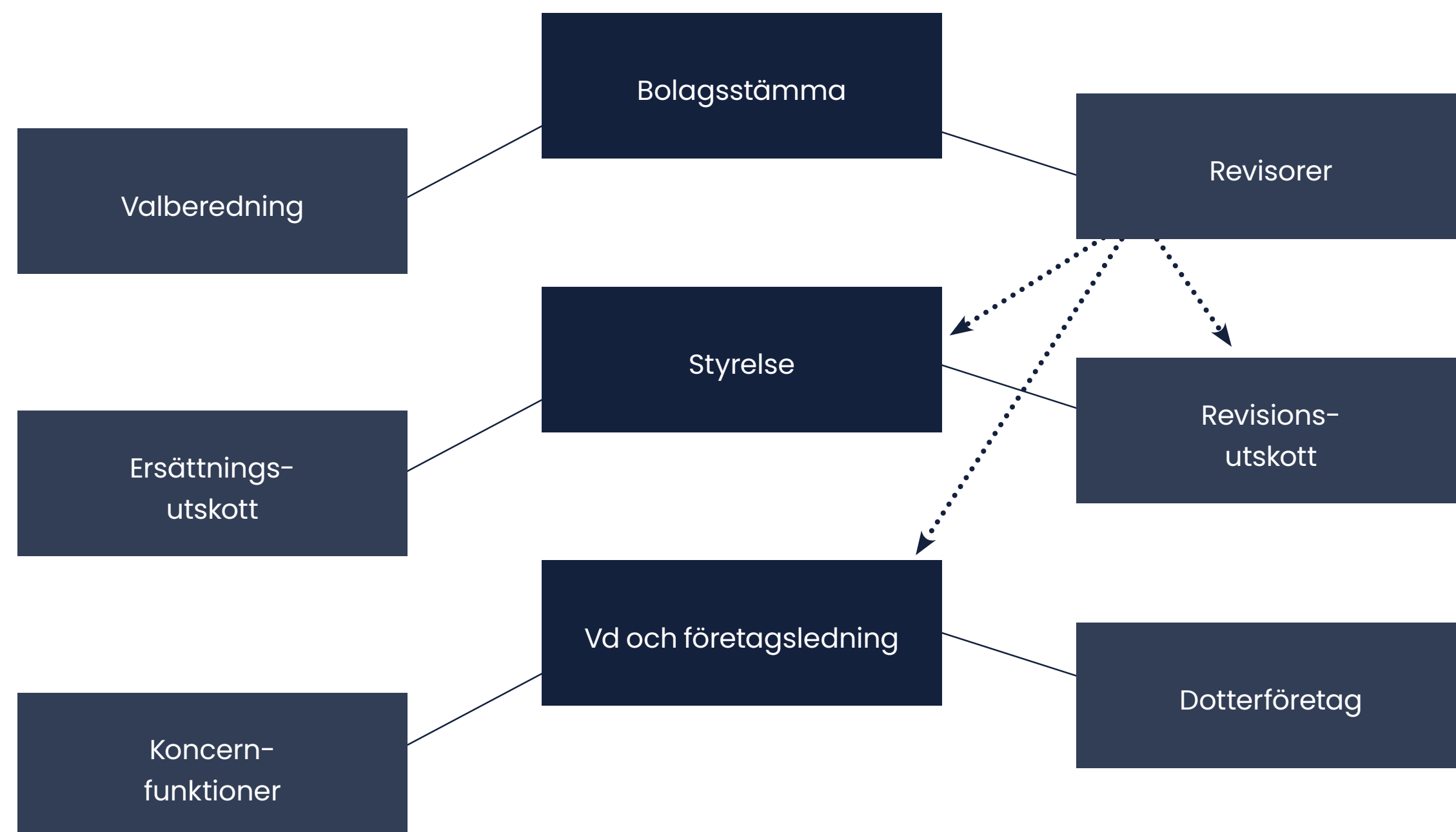
Bolagsordningen

Gällande bolagsordning (se bolagets webbplats www.g5e.se) antogs vid årsstämma den 8 juni 2020. Bolagsordningen innehåller inga särskilda bestämmelser om tillsättande och entledigande av styrelseledamöter eller om ändring av bolagsordningen.

Bolagsstämma

Bolagsstämman är bolagets högsta beslutande organ. Det är på bolagsstämman som aktieägarna har möjlighet att utöva sitt inflytande. En rad ärenden är enligt Aktiebolagslagen förbehållna bolagsstämman att besluta om, till exempel fastställande av resultat- och balansräkning, dispositioner beträffande bolagets re-



G5:s bolagsstyrningsmodell

Figuren visar G5 Entertainments bolagsstyrningsmodell och hur de centrala funktionerna utses och samverkar.

sultat, ansvarsfrihet, val av styrelseledamöter och val av revisorer.

Styrelsen har under året även möjlighet att kalla till extra bolagsstämma. Det sker till exempel om beslut måste fattas i ärende som endast kan beslutas av bolagsstämman och det inte är lämpligt att vänta till nästa årsstämma.

Aktieägare som vill delta i bolagsstämma ska dels vara upptagen som aktieägare i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels anmäla sitt deltagande till bolaget den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

Årsstämma 2020

G5 Entertainments årsstämma 2020 hölls den 8 juni på 7a konferenscenter, Strandvägen 7a, Stockholm. På grund av pandemin uppmuntrade bolaget till poströstning. 48 aktieägare, vilka representerade 32 procent av rösterna deltog vid stämman. På årsstämman närvarade majoriteten av G5 Entertainments koncernledning samt styrelsen och företagets revisor, antingen fysiskt eller digitalt, på sätt som föreskrivs i Koden. Årsstämman beslutade om fastställande av resultat- och balansräkning för 2019, vinstdisposition, samt om ansvarsfrihet för VD och styrelsen för det gångna verksamhetsåret. Årsstämman valde styrelseledamöter, fattade beslut om valberedningen samt ersättning till ledande befattningshavare. Stämman beslutade även om

ett långsiktigt incitamentsprogram för ledande befattningshavare. Till följd av lagändringar uppdaterades bolagsordningen i linje med dessa samt godkändes och 178 000 aktier likviderades efter återköp i början av 2020.

Årsstämma 2021

Årsstämman 2021 kommer att hållas på 7a konferenscenter, Strandvägen 7a, Stockholm, den 15 juni.

Bemyndiganden

Årsstämman 2020 bemyndigade styrelsen att intill nästa årsstämma, med eller utan avvikelser från aktieägares företrädesrätt, vid ett eller flera tillfällen, fatta beslut om nyemission av sammanlagt högst 10 procent av bolagets aktiekapital och totala röstetal. Syftet med bemyndigandet är att möjliggöra företagsförvärv och kapitalanskaffningar. Betalning ska kunna ske genom apport, genom kvittning eller annars förenas med villkor. Avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt ska äga ske i den situation då en riktad emission, på grund av tids-, affärs- eller motsvarande skäl, är mer fördelaktig för bolaget. Emissionskursen ska vid varje tillfälle sättas så nära marknadsvärdet som möjligt med den rabatt som krävs för att uppnå fullteckning. Giltigt beslut förutsätter att aktieägare som på stämman representerar minst 2/3 av antalet företrädda aktier och röster röstar för styrelsens förslag (Aktiebolagslagen kap. 13).

Årsstämman bemyndigade även styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen, besluta om förvärv och överlåtelse av bolagets egna stamakti-

er. Förvärv får ske av högst så många egna stamaktier att bolagets totala innehav av egna stamaktier av uppgår till högst tio (10) procent av samtliga registrerade aktier i bolaget. Förvärv får ske genom handel på den reglerade marknadsplatsen NASDAQ Stockholm. Betalning för de förvärvade aktierna ska erläggas kontant.

Valberedningen

Årsstämman beslutar om principer för valberedningens sammansättande, och beslutar vilka uppgifter valberedningen ska fullgöra inför nästkommande årsstämma. Valberedningen har i sitt arbete tillämpat regel 4.1 i Svensk kod för bolagsstyrning som policy för mångfald för styrelsen. Mångfald är dock en viktig faktor vid valberedningens nomineringsarbete. Valberedningen eftersträvar kontinuerligt en jämn könsfördelning och mångsidighet vad gäller kompetens, erfarenhet och bakgrund i styrelsen vilket också återspglas i nuvarande sammansättning.

Valberedningen inför 2021 års årsstämma består av representanter för G5 Entertainments fem största aktieägare per den sista bankdagen i augusti månad:

- Markus Lindqvist, Ordförande (utsedd av Aktia Fund Management Company Ltd)
- Jeffrey Rose (utsedd av Wide Development Limited)
- Petter Nylander, Styrelsens ordförande (utsedd av Purple Wolf Limited)
- Tommy Svensk (utsedd av Tommy Svensk)
- Sergey Shults (utsedd av Proxima Limited)

Styrelsen

Styrelsens sammansättning

Vid årsstämman 2020 omvaldes samtliga medlemmar i styrelsen, dessutom invaldes Marcus Segal. Styrelsen bestod därigenom av Petter Nylander, ordförande, Johanna Fagrell Köhler, Stefan Lundborg, Jeffrey Rose, Marcus Segal och Vladislav Suglobov.

Under december framkom det att Stefan Lundborg var under utredning för insiderbrott, tillsammans med ordföranden tog han därmed beslut att inte delta i styrelsearbetet tills vidare. I mars 2021 lämnade Stefan Lundborg frivilligt styrelsen då utredningen omöjliggjorde det att utföra sina uppgifter som styrelseledamot.

Styrelsens oberoende

Valberedningens bedömning, vilken delas av styrelsen, rörande ledamöternas beroendeställning i förhållande till bolaget, bolagsledningen och aktieägarna framgår av tabellen på föregående sida. Som framgår av tabellen uppfyller G5 Entertainment tillämpliga regler om sty-

Styrelsens sammansättning, oberoende, ersättning och närvaro 2020

Namn	Invald år	Oberoende	Befattning	Utskott	Närvaro styrelsemöte	Närvaro revisionsutskott	Närvaro ersättningsutskott	Arvode kSEK	Antal aktier/ instrument i aktieprogram ¹
Petter Nylander	2013	Ja	Styrelseordförande, ordförande i revisionsutskottet	Revisions-, ersättningsutskotten	14 (14)	6 (6)	3 (3)	560	24 500/0
Johanna Fagrell Köhler	2017	Ja	Ledamot	Revisionsutskott	14 (14)	6 (6)		300	800/0
Stefan Lundborg ³	2017	Ja	Ledamot	Revisions-, ersättningsutskotten	13 (14)	6 (6)	3 (3)	315	15 250/0
Jeffrey Rose	2011	Nej	Ledamot		14 (14)	-		250	2 000/0
Marcus Segal	2020	Ja	Ordförande i ersättningsutskottet	Ersättningsutskott	8 (8)	-	2 (2)	163	500/0
Vlad Suglobov ²	2006	Nej	Ledamot, VD		14 (14)	-	-	-	610 000/30 000 ²

¹ Uppgifterna gäller per den 31 Mars 2021.

² Äger 10 000 aktier och 30 000 prestationsaktier. Vlad Suglobov är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd. som äger 600 000 aktier i bolaget.

³ Stefan Lundborg avgick ur styrelsen i mars 2021.

relseledamöters oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen samt bolagets större aktieägare.

Styrelsens arbete

Styrelsens arbete bedrivs på sätt som Aktiebolagslagen, Koden och övriga för bolaget tillämpliga förordningar och regler föreskriver. Styrelsen arbetar efter en årligen fastställd arbetsordning och årsplan.

Vid styrelsemötena närvarar bolagets VD samt finanschef. Som protokollförare fungerar normalt bolagets finanschef. Andra personer ur koncernledningen och tjänstemän i koncernen deltar vid styrelsens möten som föredragande vid behov.

Arbete under året

Under 2020 har styrelsen, utöver det konstituerande mötet efter årsstämman, sammanträtt tio gånger. Fyra möten hölls per capsulam. Styrelsen har under året primärt fokuserat på arbete med strategi, affärsplan och budget.

Styrelsen har träffat revisorn utan närvaro av VD eller annan person från bolagsledningen.

Styrelsen följer ledningens arbete genom månadsvisa rapporter vilka bland annat redovisar det finansiella resultatet, viktiga nyckeltal, utvecklingen av prioriterade aktiviteter etcetera.

Styrelsens arbete

Styrelsen håller ordinarie styrelsemöten enligt nedanstående plan:

- Februari – Bokslutskommuniké
- April – Bolagsstyrningsmöte – agenda och kallelse

till årsstämman, bolagsstyrningsrapport, årsredovisning, översyn av försäkringar och pensioner

- Maj – Delårsrapport första kvartalet
- Juni – Konstituerande styrelsemöte, beslut om styrelsens arbetsordning, VD-instruktion och instruktion för den finansiella rapporteringen, styrelsens årsplan, firmateckning
- Juli-augusti – Delårsrapport andra kvartalet
- Augusti-september – Strategimöte, finansiella mål, instruktioner inför budgetarbetet
- Oktober – Delårsrapport tredje kvartalet
- December – Budgetmöte, affärsplan

På ordinarie styrelsemöte avger VD verksamhetsrapport. Styrelsen har genomgångar med revisorn då rapporter från revisorn behandlas.

Styrelsens arbete i utskott

Styrelsen har haft två utskott: revisionsutskottet och ersättningsutskottet. Utskottens arbete regleras i styrelsens arbetsordning.

Styrelsens utskott behandlar de frågor som faller inom deras respektive område, avger rapport och rekommendationer som ligger till grund för styrelsens beslut. Utskotten har viss beslutanderätt inom ramen för styrelsens direktiv. Protokoll från utskottens möten hålls tillgängliga för styrelsen.

Revisionsutskottet

I revisionsutskottet ingick Petter Nylander, ordförande, Stefan Lundborg och Johanna Fagrell Köhler.

Under 2020 har revisionsutskottet haft sex pro-

tokollförda möten. Vid mötena deltar bolagets finanschef, som också fungerar som revisionsutskottets sekreterare. Bolagets revisor deltog vid tre av revisionsutskottets möten.

Utskottet har granskat samtliga delårsrapporter och samtliga rapporter från bolagets revisor samt interna processer och kontroller.

Ersättningsutskottet

I ersättningsutskottet ingick Marcus Segal, ordförande, Petter Nylander och Stefan Lundborg.

Under 2020 har ersättningsutskottet haft tre protokollförda möten.

Styrelseledamöternas och utskottsledamöternas närvaro under året framgår av tabellen på sidan 58.

Revisorer

Revisionsbolag, valt på årsstämman 2020 för ett år, är PWC. Auktoriserade revisorn Aleksander Lyckow är huvudansvarig revisor.

Revisorerna har till uppgift att på aktieägarnas vägnar granska bolagets årsredovisning och bokföring samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning. Revisorerna rapporterar löpande till styrelsen. Revisionsarvodet framgår av not K5.

VD och övriga ledande befattningshavare

VD har regelbunden kontakt via e-post, Skype och telefon med alla medlemmar i ledningsgruppen för affärsuppdateringar, ta emot rapporter, sätta upp mål, och för allmänna affärsdiskussioner. Utöver detta

genomförs flera personliga möten med var och en i ledningsgruppen varje år för mer djupgående diskussioner och planering. Under 2020 var de personliga mötena begränsade på grund av COVID-19. G5:s kärnprocesser är starkt beroende av e-post, och G5 har en väl utvecklad kultur och processer för e-postkommunikation. E-post uppmuntras framför andra kommunikationsmedel, eftersom den tillåter automatiskt sparande och spårning av det dagliga beslutsfattandet i företagens processer. Med tanke på förekomsten av e-postkommunikation i företaget, och med hänsyn till den geografiskt spridda lokaliseringen av ledningsgruppen, med en väsentlig skillnad i tidszoner, har VD fattat beslutet att inte ha regelbundna fysiska möten med alla medlemmar i ledningsgruppen närvarande, eftersom dessa inte skulle ge operativt mervärde.

Ledningsgruppens styrning och uppföljning är baserad på den av styrelsen fastställda arbetsordningen, instruktion för verkställande direktören och rapporteringsinstruktioner. Ledningsgruppen och övriga ledningspersoner leder den dagliga verksamheten främst genom instrument som budgetar, resultatstyrning och belöningsystem, regelbunden rapportering och övervakning och personalmöten samt via en delegerad beslutsstruktur inom funktionella (utveckling, marknadsföring, support, finansiering, med mera) hierarkier, från moderbolaget till ledningen i dotterföretagen.

Under året har fokus legat på fortsatt utveckling av bolagets portfölj av free-to-play-spel, samt att öka intäkterna baserade på redan släppta free-to-play-spel. Processer och verktyg för att lönsamt och kostnadseffektivt kunna förvärva nya användare har introdu-

cerats och kontinuerligt förbättrats. Vissa nya tjänster har införts, och alla funktionella team har stärkts för att stödja spelportföljen.

Intern kontroll avseende den finansiella rapporteringen

Styrelsens ansvar för intern kontroll regleras i Aktiebolagslagen och i Koden. I enlighet med Årsredovisningslagen innehåller bolagsstyrningsrapporten en beskrivning av de viktigaste inslagen i bolagets system för intern kontroll och riskhantering. Intern kontroll avseende den finansiella rapporteringen syftar dels till att ge rimlig säkerhet avseende tillförlitligheten i den externa finansiella rapporteringen, dels till att säkerställa att den externa finansiella rapporteringen har upprättats enligt lag, tillämpliga redovisningsstandarder och övriga krav för börsnoterade bolag.

Kontrollmiljö

Styrelsen har det övergripande ansvaret för den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen. Kontrollmiljön avseende den finansiella rapporteringen bygger på en fördelning av roller och ansvar i organisationen, fastställda och kommunicerade beslutsvägar, instruktioner beträffande befogenhet och ansvar samt redovisnings- och rapporteringsinstruktioner. Styrelsen har inrättat ett revisionsutskott främst för fullgörande av de uppgifter som Aktiebolagslagen föreskriver ska fullgöras av detta utskott.

Den interna kontrollen är integrerad med bolagets finansfunktion. Styrelsen har övervägt behovet av att inrätta en särskild granskningsfunktion. Styrelsen har fortsättningsvis funnit att den interna kontrollen tills vidare kan fullgöras på ett erforderligt och tillfredsställande sätt inom finansfunktionen och att det inte finns behov av någon särskild granskningsfunktion i bolaget.

Styrelsen har antagit arbetsordning, VD-instruktion och instruktion för den finansiella rapporteringen, at-testregler, G5 Entertainment Group Accounting Principles, G5 Entertainment Group Financial Policy, G5 Entertainment Fraud and Anti-Bribery Policy samt G5 Entertainment IT Policy. Därutöver finns policyer och riktlinjer inom en rad områden för den operativa verksamheten.

Riskbedömning

Styrelsen och koncernledningen arbetar, som en integrerad del av ledningsarbetet, med riskbedömning i ett vitt perspektiv inkluderande men inte begränsat till finansiella risker och viktiga affärsrisker. Rapportering av risker har skett löpande till styrelsen. Styrelsen och revisionsutskottet har under året löpande diskuterat olika slags risker samt bolagets riskhanteringsprocess.

Kontrollaktivitet

Koncernens kontrollaktiviteter för till exempel attester utgår från koncernnivå men hanteras därefter primärt på regional nivå i Sverige och i dotterföretagen i respektive övriga länder.

Information

Information om interna styrdokument för den finansiella rapporteringen finns tillgängliga för berörda medarbetare på G5 Entertainments wiki. Information och utbildning avseende de interna styrdokumenterna sker även genom aktiviteter riktade direkt till ekonomiansvariga och controllers inom koncernen.

Uppföljning

Uppföljning för att säkerställa effektiviteten i den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen sker av styrelsen, revisionsutskottet, VD, koncernledningen och av koncernens bolag. Uppföljningen inbegriper bland annat genomgång av bolagets månatliga finansiella rapporter mot budget och mål.

MAR

Bolaget omfattas av bestämmelserna i EU:s marknadsmissbruksförordning nr 596/2014 (MAR) som ställer stora krav på hur Bolaget hanterar insiderinformation. I MAR regleras bl.a. hur insiderinformation ska offentliggöras till marknaden, under vilka förutsättningar offentliggörandet får skjutas upp samt på vilket sätt Bolaget är skyldigt att föra en förteckning över personer som arbetar för bolaget och som fått tillgång till insiderinformation (en s.k. loggbok).

Bolaget använder det digitala verktyget InsiderLog för att säkerställa att dess hantering av insiderinformation uppfyller kraven i MAR och Bolagets insiderpolicy; från beslutet att skjuta upp offentliggörandet av insiderinformation hela vägen till det meddelande som ska lämnas till Finansinspektionen när insiderhändelsen är över och informationen har offentliggjorts. Endast behöriga personer i Bolaget har åtkomst till InsiderLog.

Stockholm, April 29, 2021
Styrelsen i G5 Entertainment AB

Styrelse

PETTER NYLANDER (f. 1964)

Petter har en kandidatexamen i företagsekonomi från Stockholms universitet. 1994 kom Petter till MTG AB och innehade där ett flertal ledande befattningar inklusive VD för TV3 Sverige (Sveriges första kommersiellt finansierade tv-station), VD TV3 Skandinavien och vice VD MTG Broadcasting Channels. Under 2003–2005 var han VD för OMD Sweden AB (Omnicom Media Group), ett globalt kommunikationstjänstföretag. Under 2005–2010 var han VD för Unibet Group Plc, en av Europas ledande online-spelsajter. Annan erfarenhet från spelsektorn inkluderar: 2000–2003 styrelseledamot i Cherry Företagen AB (senare uppdelat i Betsson, Net Entertainment och Cherry), 2004–2005 styrelseledamot Ongame e-Solutions AB (uppköpt av Bwin), 2006–2011 styrelseledamot European Betting and Gaming Association (EGBA), samt 2010–2011 ledamot i Bingo.com. För närvarande är Petter Nylander styrelseordförande i GiG (Gaming Innovation Group), Ledamot i Talent Inc. och Universum Communications AB samt Global VD för Besedo Services AB.

Innehav: 24 500 aktier, 0 optioner

JOHANNA FAGRELL KÖHLER (f. 1966)

Johanna har en magisterexamen från Lunds Universitet. Johanna började sin karriär på Icon Medialab, en av Nordens ledande digitala byråer runt millennieskiftet. År 2002 grundade hon, och blev VD över, sin egna designbyrå Summer. Johanna blev sedan verkställande direktör för marknadsföringsbyrån ONE Media, noterad på

Aktietorget. Som aktieägare och tidigare VD för Mobien-to-koncernen, den ledande mobilmarknadsgruppen i Skandinavien, har hon spelat en nyckelroll i företagets framgång och vann ett flertal priser, Cannes Lions, MMA, Red Herring top 100 för att nämna några. Fram till Januari 2021 var Johanna VD för Creuna, Sveriges ledande digitalbyrå med kontor i Stockholm och Göteborg. Hon har även styrelseuppdrag i bland annat S-Group och FSport AB.

Innehav: 800 aktier, 0 optioner

JEFFREY W. ROSE (f. 1962)

Jeffrey är advokat och specialiserad på immateriell äganderätt, utveckling, publicering och strategiska frågor. I mer än 25 år har han bistått klienter med rådgivning i en rad olika framgångsrika projekt inom interaktiv underhållning, film, teve, nya medier och olika teknikbranscher. Hans kontor ligger i södra Kalifornien men klienterna finns över hela världen. Jeffrey W. Rose var medlem i styrelsen för Web Wise Kids, en ideell organisation som informerar barn, föräldrar och samhället i övrigt om hur man gör kloka och trygga val i den snabba teknologiska utvecklingen. Han har en fil.kand., magna cum laude, från Duke University 1984 och en doktorsexamen i juridik från UCLA School of Law 1987.

Innehav: 2 000 aktier, 0 optioner

MARCUS SEGAL (f. 1972)

Marcus är en strateg och verksamhetschef med över 18 års erfarenhet av att växa teknologiföretag. Segal tillbringade över 7 år med Zynga som SVP of Operations och COO för Game Studios. Innan Marcus började på Zynga var han grundare och CFO för Vindicia Inc., ett företag med fokus på att tillhandahålla avancerade fakturerings- och risklösningar (såldes till AMDocs). Innan Vindicia var Marcus SVP of Operations på eMusic (Nasdaq EMUS) genom förvärvet från Universal Music Group 2003. Idag är Marcus VD för ForeVR games, en start up inom VR-spel.

Marcus tog sin examen från University of California Santa Barbara och har också avslutat också en MBA vid Pepperdine University, George L. Graziadio School of Business and Management.

Innehav: 500 aktier, 0 optioner

VLAD SUGLOBOV (VD, MEDGRUNDARE) (f. 1977)

Vlad är en veteran inom spelbranschen inom vilken han arbetat i mer än 26 år. 1995 började han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd. (nu Nikita Online), Rysslands första spelutvecklingsföretag. År 2000 tog Vlad sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University och tillbringade det efterföljande året som mjukvaruingenjör på Moskvakontoret för "Voxster" som var ett bolaget finansierat från USA. Vlad tillsammans med sina medgrundare startade G5 2001 för att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var VD från

företagets start men fortsatte trots det att skriva kod för bolagets spelmotor fram till 2003, varefter han helt fokuserade på verksamheten. Under 2008 förändrades allting med lanseringen av den första iPhone. Medan G5 slutförde ett antal större licensieringskontrakt ville bolaget lansera sina egna spel till denna lovande plattform och i februari 2009 lanserades företagets första spel "Supermarket Mania", vilket snabbt blev företagets största finansiella framgång till dess. Genom att se den revolution som iPhone innebar för industrin startade Vlad G5:s förlagsoperation och licensierade populära hidden object spel för PC till den nya generationen mobilapplikationsbutiker på IOS, Android och Windows. Under 2011 flyttade Vlad från Moskva till San Francisco för att etablera G5:s marknadsföringsverksamhet i USA. Då Vlad noterade trenden med att free-to-play spel snabbt blev framträdande i marknaden har Vlad styrt G5 att fokusera på detta område, vilket till fullo startade 2013. Med en tonvikt på kvalitativa, internt utvecklade spel och ett minskat antal nya utgåvor. Idag fortsätter Vlad att vara djupt involverad i företagets strategi, marknadsföring och produktutveckling samt håller för närvarande på med 2021 LEAD certifiering från Stanford Graduate School of Business

Innehav: 10 000 aktier och 30 000 prestationsaktier. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd som äger 600 000 aktier.

Ledningsgrupp

STYRELSEN UTSER VD, VD, TILLIKA KONCERNCHEF, LEDER KONCERNLEDNINGENS ARBETE OCH FATTAR BESLUT I SAMRÅD MED ÖVRIGA PERSONER I KONCERNLEDNINGEN. PER DEN 31 DECEMBER 2020 BESTOD LEDNINGSGRUPPEN AV VD, OPERATIV CHEF OCH KONCERNFINANSIDIREKTÖR.

VLAD SUGLOBOV (vd, medgrundare) (f. 1977)

Vlad är en veteran inom spelbranschen inom vilken han arbetat i mer än 26 år. 1995 började han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd. (nu Nikita Online), Rysslands första spelutvecklingsföretag. År 2000 tog Vlad sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University och tillbringade det efterföljande året som mjukvaruingenjör på Moskvakontoret för "Voxster" som var ett bolaget finansierat från USA. Vlad tillsammans med sina medgrundare startade G5 2001 för att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var VD från företagets start men fortsatte trots det att skriva kod för bolagets spelmotor fram till 2003, varefter han helt fokuserade på verksamheten. Under 2008 förändrades allting med lanseringen av den första iPhone. Medan G5 slutförde ett antal större licensieringskontrakt ville bolaget lansera sina egna spel till denna lovande plattform och i februari 2009 lanserades företagets första spel "Supermarket Mania", vilket snabbt blev företagets största finansiella framgång till dess. Genom att se den revolution som iPhone innebar för industrin startade Vlad startade G5:s förlagsoperation och licensiera-

de populära hiden object spel för PC till den nya generationen mobilapplikationsbutiker på IOS, Android och Windows. Under 2011 flyttade Vlad från Moskva till San Francisco för att etablera G5:s marknadsföringsverksamhet i USA. Då Vlad noterade trenden med att free-to-play spel snabbt blev framträdande i marknaden har Vlad styrt G5 att fokusera på detta område, vilket till fullo startade 2013. Med en tonvikt på kvalitet internt utvecklade spel och ett minskat antal nya utgåvor. Idag fortsätter Vlad att vara djupt involverad i företagets strategi, marknadsföring och produktutveckling samt håller för närvarande på med 2021 LEAD certifiering från Stanford Graduate School of Business

Innehav: 10 000 aktier och 30 000 prestationsaktier.

Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd som äger 600 000 aktier.

ALEXANDER TABUNOV (operativ chef, medgrundare) (f. 1974)

Alexander är en erfaren it-chef med bakgrund inom programvaruteknik. Han var med och grundade G5 2001 och har sedan dess varit ansvarig för G5:s dagliga verksamhet i rollen som operativ chef. Bland annat har han byggt upp och format utvecklingsteamet med utgångspunkt i en rad olika plattformar och tekniker. Hans akademiska bakgrund är en magisterexamen i datavetenskap från Moskvas statliga institut för elektronik och matematik.

Innehav: 700 aktier samt 537 000 aktier genom bolaget Purple Wolf Ltd, 30 000 prestationsaktier.

STEFAN WIKSTRAND (finansdirektör, vVD) (f. 1980)

Efter studier vid Internationella Handelshögskolan i Jönköping arbetade han fem år inom revision på MGI Revideco AB och KPMG. 2010-2015 arbetade Stefan Wikstrand på TradeDoubler AB som Group Financial & Business Controller. Under sin tid på TradeDoubler har Stefan arbetat med alla aspekter av att leda ekonomifunktionen vid ett internationellt börsnoterat bolag. Stefan har haft positionen som koncernens finansdirektör och vVD sedan 1 juni 2015.

Innehav: 13 200 aktier och 9 900 prestationsaktier.

Revisors yttrande om bolagsstyrningsrapporten

TILL BOLAGSSTÄMMAN I G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL) ORG NR 556680-8878.

Uppdrag och ansvarsfördelning

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten för räkenskapsåret 2020-01-01–2020-12-31 på sidorna 56-62 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Granskningens inriktning och omfattning

Vår granskning har skett enligt FARs uttalande RevU 16 Revisorns granskning av bolagsstyrningsrapporten. Detta innebär att vår granskning av bolagsstyrningsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för våra uttalanden.

Uttalande

En bolagsstyrningsrapport har upprättats. Upplýsingar i enlighet med 6 kap. 6§ andra stycket punkterna 2–6 årsredovisningslagen samt 7 kap. 31 § andra stycket samma lag är förenliga med årsredovisningen och koncernredovisningen samt är i överensstämmelse med årsredovisningslagen.

Stockholm 2021-04-29
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

Aktien

Per den 31 december 2020 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertainment till 928 135 SEK fördelat på 8 845 850 stamaktier och 260 000 c-aktier, var och en med ett kvotvärde på 0,102 SEK per aktie. Det genomsnittliga antalet utestående aktier under året var 8 750 813 aktier. Varje aktie ger lika stor rätt att ta del av G5:s tillgångar och vinster och ger innehavaren en röst per stamaktie och 1/10 röst per c-aktie.

G5:s aktie listades på NGM Nordic MTF i Stockholm den 2 oktober 2006 under symbolen G5EN. Introduktionskursen var 3 kronor per aktie. Sedan den 10 juni 2014 är G5:s aktie noterad på Nasdaq Stockholm. Vid årsslutet 2020 var aktiekursen 405 kronor och det totala börsvärdet 3,5 Mdr SEK.

Optionsprogram

Vid en extra bolagsstämma i november 2018 beslutades att ändra de aktiebaserade programmen till ett prestationsbaserat aktieprogram. Första prestationsaktieprogrammet uppgår till högst 120 000 prestationsaktier. På årsstämmorna 2019 och 2020 beslutades om identiska program med respektive som mest 140 000 och 160 000 prestationsaktier. Styrelsens ledamöter, med undantag av företagets vd, var inte berättigade att delta i programmet.

För mer information om gällande optionsprogram se bolagets hemsida www.g5e.com/corporate.

Aktiekapitels historia

År	Händelse	Förändring antal aktier	Kapital mottaget (+)/återfört (-) (SEK)	Aktiekurs (SEK)	Totalt antal utestående aktier	Utspädning
2006	Börsintroduktion	1 000 000	3 000 000	3	6 000 000	
2008	Juli: Nyemission: Förvärv av studio inom enklare spel för PC	375 000		6	6 375 000	6,25%
	Oktober: Företrädesemission och placing med syfte att finansiera produktutveckling	1 044 574	4 073 839	3,90	7 419 574	16,39%
2012	Augusti: Emission med syfte att finansiera produktlicensiering	580 426	12 479 159	21,50	8 000 000	7,82%
2013	Februari: Emission med syfte att finansiera utveckling av free-to-play spel	800 000	37 600 000	47	8 000 000	10,00%
2017	Utdelning 2016		-6 600 000			
2018	Utdelning 2017		-22 224 000			
2018	2014 Optioner riktade till personal (127 500 optioner)	89 700		324	8 889 700	1,02%
	2015 Optioner riktade till personal (125 000 optioner)	94 150		306	8 983 850	1,06%
2019	Utdelning 2018		-22 486 000			
2019/2020	2016 Optioner riktade till personal (129 950 optioner)	40 000		148	9 023 850	0,42%
2020	Utdelning 2019		-21 869 000			
2020	Återköp av aktier	-376 850	-66 491 461	157,2	8 647 000	-4,18%
	Totalt		-82 517 463			

* Icke inkluderat 260 000 C aktier som är utfärdade under långsiktiga incitamentsprogram och innehas av bolaget

Största aktieägarna per den 31 december 2020

Aktieägare	Antal aktier	Innehav / röster
Wide Development Limited*	615 000	6,80 %
Purple Wolf Limited**	532 000	5,88 %
Försäkringsbolaget Avanza Pension	476 895	5,26 %
Swedbank Robur	471 879	5,21 %
Proxima Ltd	451 000	5,01 %
Aktia Asset Management	413 000	4,56 %
Tommy Svensk	403 290	4,45 %
Nordnet Pensionsförsäkring AB	341 262	3,77 %
Consensus Asset Management	150 000	1,66 %
Daniel Eriksson	140 085	1,55 %
Total	3 994 441	44,14 %

*Vlad Suglobov är styrelsesuppleant i företaget.

**Bolaget kontrolleras av Alexander Tabunov (operativ chef).

Kommande rapporttillfällen samt IR-kontakt

Delårsrapport, januari-mars 2021	5 Maj 2021
Årsstämma 2021	15 Juni 2021
Delårsrapport, januari-juni 2021	11 Augusti 2021
Delårsrapport, januari-september 2021	5 November 2021

**För frågor avseende denna rapport, vänligen kontakta Stefan Wikstrand, finansdirektör.
Mail: investors@g5e.se
Telefon: +46 8 411 11 15**

Ordlista

SOLIDITET

Eget kapital dividerat med totala tillgångar.

AVKASTNING PÅ EGET KAPITAL

Årets resultat dividerat med genomsnittligt eget kapital.

AVKASTNING PÅ TOTALT KAPITAL

Rörelseresultat med tillägg av ränteintäkter dividerat med genomsnittliga totala tillgångar.

BALANSLIKVIDITET

Omsättningstillgångar dividerat med kortfristiga skulder.

MONTHLY ACTIVE USERS (MAU)

Antalet individer som spelat ett av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU 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)

Antalet 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 AVERAGE GROSS REVENUE PER PAYING USER (MAGRPPU)

Genomsnittlig 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.