

The logo features the number '5' inside a blue circle, with the number 'G' positioned to its left. The entire logo is rendered in a 3D, metallic style with a blue-to-white gradient. A registered trademark symbol (®) is located to the upper right of the '5'.

G5[®]

GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB

DELÄRSRAPPORT

JANUARI – JUNI 2020

DELÅRSRAPPORT JANUARI - JUNI 2020

APRIL - JUNI 2020

- Intäkter för perioden var 376,3 [297,3] MSEK, en ökning med 27 procent jämfört med samma period 2019.
- Bruttomarginalen ökade till 57% [55%] primärt beroende på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel.
- Rörelseresultatet för perioden var 44,8 [18,7] MSEK, en ökning med 139 procent jämfört med samma period föregående år. Rörelseresultatet påverkades negativt med -9,3 [0,6] MSEK primärt på grund av omvärdering av operativa tillgångar och skulder i samband med försvagningen av USD. Justerat för dessa omvärderingar uppgick EBIT till 54,1 MSEK [18,0].
- Resultat efter skatt uppgick till 39,3 [16,9] MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 4,43 [1,88] SEK.
- Kassaflödet uppgick till -50,6 [-15,4] MSEK. Kassaflödet påverkades negativt av skattebetalningar på Malta uppgående till -52,1 [-29,2] MSEK, utdelning -21,9 [-22,5] MSEK och återköp av aktier -49,5 [0,0] MSEK. Kassaflödet påverkades positivt av det kortfristiga lånet 41,8 [0,0] MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 7,1 miljoner, en ökning med 13 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 227,6 tusen, en ökning med 3 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, en ökning med 7 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 57,4 USD, en ökning med 23 procent jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Apr-jun 2020	Apr-jun 2019	Förändring %	Jan-jun 2020	Jan-jun 2019	Förändring %	Jul-jun 19/20	2019	Förändring %
Intäkter	376 324	297 347	27%	688 280	603 404	14%	1 317 915	1 233 039	7%
Avgift till distributörer ¹	-111 072	-90 772	22%	-203 866	-183 986	11%	-395 183	-375 304	5%
Royalties till externa utvecklare ²	-48 872	-44 505	10%	-91 358	-95 150	-4%	-152 848	-157 740	-3%
Bruttoresultat	216 379	162 070	34%	393 056	324 268	21%	769 883	699 995	10%
Bruttomarginal	57%	55%		57%	54%		58%	57%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-89 351	-67 954	31%	-158 822	-130 560	22%	-321 578	-292 216	10%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	127 028	94 116	35%	234 234	193 708	21%	448 305	407 779	10%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	34%	32%		34%	32%		34%	33%	
Kostnader för användarförvärv ³	-82 264	-75 425	9%	-150 697	-135 155	11%	-371 504	-355 962	4%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-22%	-25%		-22%	-22%		-28%	-29%	
Rörelseresultat	44 764	18 692	139%	83 537	58 553	43%	76 801	51 817	48%
Rörelsemarginal, %	11,9%	6,3%		12,1%	9,7%		5,8%	4,2%	
Resultat per aktie före utspädning	4,43	1,88	136%	8,14	5,87	39%	7,25	5,01	45%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	-18 311	12 357		14 751	11 913		47 086	44 222	
Likvida medel	131 289	125 030		131 289	125 030		131 289	152 268	

¹Avgift till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore etc.), avser kostnader för distribution av spelen. Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen.

²Royalties till externa utvecklare är kostnader för spel där det finns ett kontraktsmässigt förhållande att royalty ska utgå.

³Kostnader för användarförvärv är en marknadsföringskostnad för att rekrytera nya användare. Kostnaderna är helt rörliga och spenderas på kampanjer som är inriktade på att anskaffa lojala spelare. Kampanjerna kan avslutas med mycket kort varsel.

VD HAR ORDET:

NY GENERATION SPEL DRIVER TILLVÄXT OCH REKORDINTÄKTER



Vilket kvartal!

När jag stannar upp och ser tillbaka på de framgångar som G5 nådde under andra kvartalet är jag stolt över att se hur vår nya generation av spel bidrog till snabbt växande intäkter och högre marginaler. Restriktionerna som följde på coronaviruset påverkade kvartalet, men skyndade bara på det oundvikliga. Vi har arbetat hårt under åren för att göra G5 till en spelutvecklare i toppklass, och nu med 55 procent av våra intäkter från våra egna titlar och med vår vinstmarginal på rekordnivå, har vi tydliga bevis som bekräftar vår strategi.

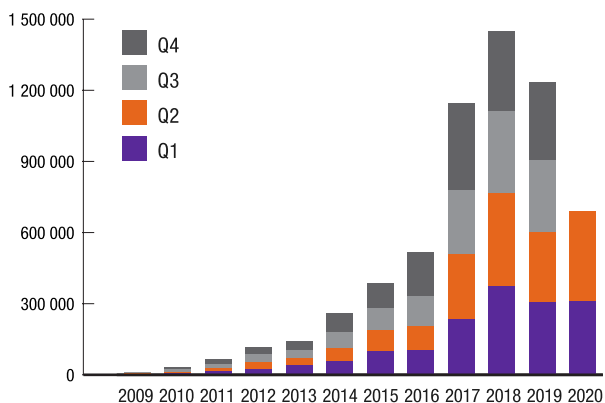
Våra egna spel fortsatte att öka tempo under kvartalet, något som förlängde den starka utvecklingen från årets tre första månader. Under andra kvartalet ökade våra

intäkter med 27 procent till 376 miljoner kronor jämfört med samma period förra året, den näst högsta nivån någonsin för G5. Intäkterna från vår portfölj av egna spel ökade med över 90 procent under andra kvartalet och med 43 procent jämfört med första kvartalet. Andelen intäkter från våra egna spel fortsatte att öka även i juli. Tillväxten, i kombination med en mer effektiv marknadsföring, hjälpte oss att öka vår EBIT-marginal under perioden.

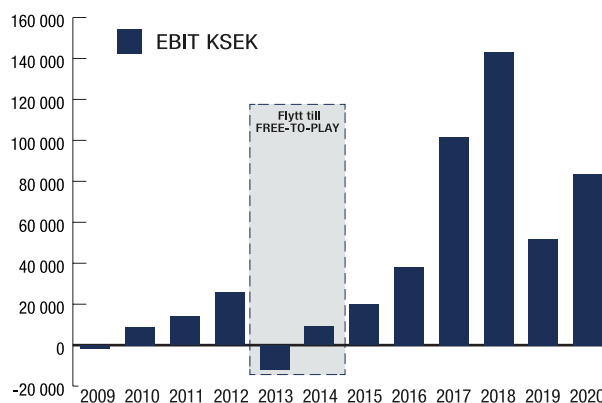
Vi släppte vårt spel *Jewels of Rome* för ett år sedan, det har vuxit stadigt sedan dess och svarade för nästan 20 procent av G5:s intäkter under det andra kvartalet. *Hidden City*, liksom andra äldre spel, som *Mahjong Journey* och *The Secret Society*, var fortsatt stabila under kvartalet och gynnades något av nedstängningarna och av ett större antal nedladdningar.

Under perioden har vi varit upptagna med att lansera spel. Vi släppte *Jewels of the Wild West*, *Jewels of Egypt* och *Match Town Makeover* globalt under kvartalet, och dessa titlar har redan presterat bra. De ökar från månad till månad och har bidragit till vår starka tillväxt under andra kvartalet. Dessutom har vi släppt två nya titlar under kvartalet, båda befinner sig fortfarande i "mjuklanseringsfasen". Vi ökade antalet tredjepartsannonser i våra spel, men annonsintäkterna svarar fortfarande för klart under 1 procent av bolagets totala intäkter. Annonser finns ännu inte tillgängliga i majoriteten våra spel, men intäkterna kommer att öka ytterligare framöver genom att annonserna steg för steg distribueras i allt fler spel och genom ytterligare finjustering av vår intäktsgenerering.

OMSÄTTNING KSEK



RÖRELSERESULTAT KSEK



G5 satte också en ny rekordnivå för lönsamhet under kvartalet. Justerat för valutakursomräkningar nådde vi en rekordhög EBIT på 54 miljoner kronor och en EBIT-marginal på 14,2 procent. Den rapporterade EBIT-marginalen ökade till 11,9 procent, jämfört med 6,3 procent året innan. Lönsamheten uppnåddes även fast vi, på ett effektivt sätt, utnyttjade mer kapital för marknadsföring varje månad under kvartalet, detta efter att ha optimerat våra marknadsföringsutgifter under det första kvartalet.

Vårt operativa kassaflöde uppgick till 36 miljoner kronor under andra kvartalet, trots att det påverkades av skattebetalningar på Malta om -51 miljoner kronor, varav en stor del förväntades återbetalas senare i år eller i början av 2021. För att minska den tillfälliga effekten på kassan, utnyttjade vi en tillfällig lånefacilitet. Det visade sig emellertid vara onödigt eftersom återbetalningen ägde rum redan i juli. Utdelningen på 21,9 miljoner kronor betalades också ut i juni och vi återköpte då 320 850 G5-aktier, motsvarande 3,56 procent av utestående aktier, från marknaden, vilket gav 49 miljoner extra till aktieägarna. Av aktierna kommer 178 000 att makuleras och 142 850 ligga i bolaget, vilket effektivt minskar antalet aktier tillgängliga på marknaden från över 9 miljoner i början av kvartalet till 8,7 miljoner vid kvartalets utgång. Återköpen fortsatte i juli.

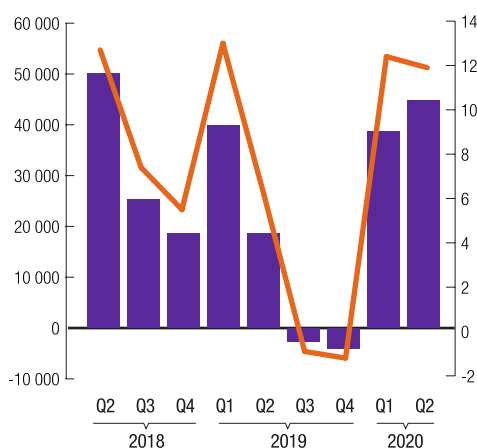
ANDRA HALVÅRET 2020

Jag vill också ta tillfället i akt att tala om andra halvåret 2020. Som ledande europeisk spelutvecklare med kontor i Ukraina och Ryssland, har vi tillgång till de bästa och mest konkurrenskraftiga talangerna i regionerna. Det ger oss en fantastisk position för att kunna dra nytta av tillväxten på mobilspelsmarknaden. Vårt team har gjort stora framsteg med att utvidga och diversifiera G5:s spelportfölj, en trend vi förväntar oss att fortsätta under resten av året. Detta gjordes dessutom medan alla började arbeta hemifrån på grund av coronaviruset. Jag vill tacka alla på G5 för att de samlat sig så snabbt och arbetat så hårt.

G5 har släppt fyra spel hittills i år och räknar med minst två till under de kommande månaderna. Vi förväntar oss att våra egna spel, särskilt den nya generationen av egna spel, det vill säga de som släpptes under 2019 och 2020, kommer att fortsätta växa både i absoluta tal och i procent sett av bolagets totala intäkter.

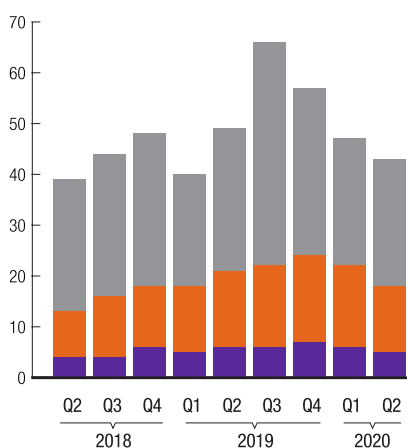
Vi har en stark historia när vi tittar bakåt på vår framgång med att skapa och publicera spel. The Secret Society har nått över 130 miljoner dollar i försäljning, med 30 miljoner nedladdningar och Hidden City 330 miljoner dollar och 70 miljoner nedladdningar. Med den nya generationen spel siktar vi på ännu större framgångar.

RÖRELSERESULTAT (KSEK) / RÖRELSEMARGINAL (%)



■ EBIT, KSEK
— Rörelsemarginal, %

RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN



■ Försäljning och marknadsföring
■ Forskning och utveckling
■ Administration

Vi har nu släppt tillräckligt med nya spel för att driva vår tillväxt under många kvartal framöver och samtidigt kompensera för en eventuell avmattning i den äldre delen av portföljen. Den ökande försäljningen av den nya generationen av egna spel, och det faktum att de utgör en växande andel av intäkterna, är två viktiga faktorer som kommer att lyfta våra marginaler till en ny nivå. En betydande andel av våra månatliga intäkter genereras av match-3-spelmarknaden, där vi fortfarande är en relativt liten aktör i ett stort segment. Det ger oss exceptionellt stora möjligheter.

Vi är idag mycket mer nöjda med vårt marknadsföringsarbete än vad vi var för ett år sedan, och det finns fortfarande gott om utrymme för fortsatta förbättringar. Framöver kan utgifterna för marknadsföring sekventiellt utökas eller minskas beroende på vilka tillväxtmöjligheter vi ser under ett visst kvartal. Till skillnad från tidigare år förväntar vi oss dock inte att kostnaderna för marknadsföringen kommer att variera dramatiskt mellan kvartalen.

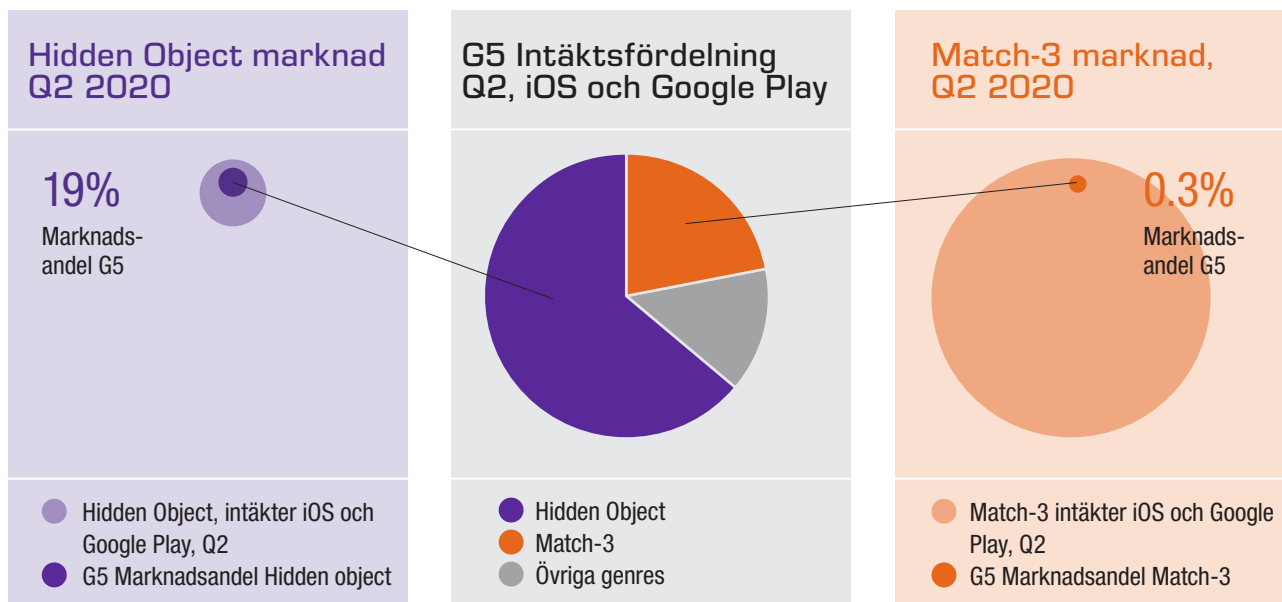
Vi står fast vid vår strategi för organisk tillväxt, baserad på utveckling av en portfölj av spel som är skräddarsydda för vår kärnpublic av tillfälliga spelare. Vi har konsekvent följt den genom åren, och vi är glada över att se de exceptionella resultat den nu börjar leverera. Organisk tillväxt är fortfarande hörnstenen i vår strategi och att ha en stark balansräkning ger oss en fördelaktig position att överväga förvärvsmöjligheter när lämpliga sådana dyker upp.

Detta är en spännande tid för G5.

13 augusti 2020

Vlad Suglobov,
VD och grundare

MARKNADSANDEL HIDDEN OBJECT / MATCH-3 (Q2 2020), IOS OCH GOOGLE PLAY



“Marknaden för Match-3 spel är stor, mycket större än den för hidden objects-spel, så den potentiella påverkan på bolaget kan bli enastående. En betydande andel av våra månatliga intäkter genereras redan inom match-3-spelmarknaden.”

Källa: Marknadsdata, Sensortower behandlat av G5. G5: s intäkter är baserade på faktiska intäkter.

APRIL-JUNI

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 376,3 (297,3) MSEK. Omsättningen ökade med 27 procent jämfört med samma period 2019.

Direkta kostnader ökade med 18 procent till 159,9 (135,3) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka ökade med 10 procent jämfört med samma period 2019 då kostnader som dras av innan beräkning av royalty minskat, främst kostnader för användarförvärv.

Koncernens bruttomarginal var 57 (55) procent. ökningen beror på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 34 procent och uppgick till 216,4 (162,1) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 50,7 (43,6) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2019, beror till största delen på en ökning av avskrivningar, utveckling på ej kapitaliserbara projekt samt ökad personalstyrka. Under Mars försvagades valutorna rubel och hryvnia kraftigt och varit på samma nivå under det andra kvartalet vilket påverkade utvecklingskostnaderna positivt under kvartalet.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 93,8 (82,3) MSEK. Försäljning och marknadsföring påver-

kas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 82,3 (75,4) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 22 procent jämfört med 25 procent under det första kvartalet 2019. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 11,5 (6,8) MSEK, jämfört med föregående år har kostnaderna påverkats av en omklassificering mellan användarförvärv och övrig försäljning och marknadsföring.

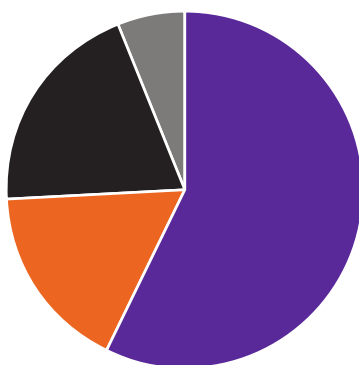
Administrationskostnaderna uppgick till 17,8 (18,2) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till -8,4 (0,9) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,9 (-0,2) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 9,3 (0,6) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna har ökat som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 31,2 (28,2) MSEK och nedskrivningar uppgick till 0,4 (0,4) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 30,0 (27,8) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 2,9 (3,2) MSEK.

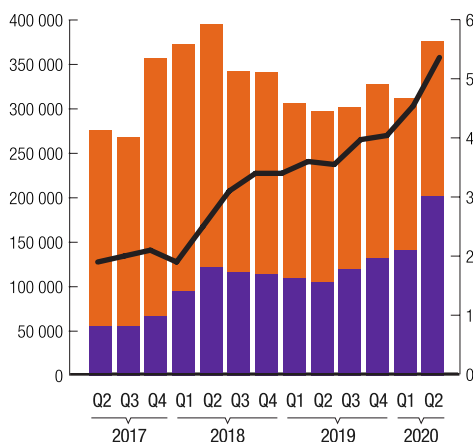
Rörelseresultatet uppgick till 44,8 (18,7) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 11,9 (6,3) procent. Justerat för valutakursförluster redovisade i övriga rörelseintäkter och kostnader uppgick rörelseresultatet till 54,1 MSEK (18,0), motsvarande en rörelsemarginal om 14,4 (6,1) procent, en ökning med 200% jämfört med samma period föregående år.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER ANDRA KVARTALET 2020



- Nordamerika 58 %
- Asien 17 %
- Europa 20 %
- Övriga regioner 6 %

EGNA/LICENSIERADE SPEL | ANDEL EGNA SPEL



- Egna spel, KSEK
- Licensierade spel, KSEK
- Egna spel, %

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,3 [-1,9] MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 39,3 [16,9] MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 4,43 [1,88] kronor.

OPERATIONELLA MÄTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 13 procent jämfört med samma kvartal 2019. DAU (Daily Active Users) ökade med 7 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) ökade med 3 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 3 procent jämfört med samma kvartal 2019. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 23 procent mot föregående år.

F2P	Q2 '20	Q2 '19	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	7.1	6.3	13%
Genomsnittlig MUP (tusen)	227.6	221.7	3%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	5.6	5.4	3%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	57.4	46.5	23%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1.8	1.7	7%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Företaget släppte Jewels of the Wild West, Jewels of Egypt och Match Town Makeover globalt. Dessutom släpptes Hawaii Match 3 Mania och Homicide Squad LA vilka är i mjuklansering.

JANUARI-JUNI

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Ömsättningen ökade med 14 procent jämfört med samma period i föregående år. Ömsättningen uppgick till 688,3 MSEK [603,4].

De direkta kostnaderna uppgick till 295,2 MSEK [279,1]. Bruttoresultatet uppgick till 393,1 MSEK [324,3], en ökning med 21 procent jämfört med föregående år. Brutomarginalen uppgick 57 [54] procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade 16 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv ökade till 150,7 MSEK [135,2]. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick 158,8 MSEK [130,6]. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 63,6 MSEK [56,0], samt nedskrivningar på 0,4 MSEK [1,8].

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden positivt med 0,6 [1,2] MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 83,5 [58,6] MSEK och rörelsemarginalen var 12 [10] procent för delårsperioden.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -10,5 [-5,8] MSEK, motsvarande en skattesats på 13 [10] procent.

Resultat efter skatt uppgick till 72,8 [52,8] MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före utspädning uppgående till 8,14 [5,87] kronor.

KASSAFLÖDE

Under andra kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 45,9 MSEK [20,4] varav skatteutbetalningar uppgick till -52,1 MSEK [-29,2]. Skatter som betalats på Malta uppgick till 50,3 MSEK [-28,4] under kvartalet, varav huvuddelen kommer återbetalas. Eftersom företaget förväntade att återbetalningen skulle ske i slutet av 2019 / början av 2020 tog bolaget ett kortfristigt lån med Swedbank för att täcka underskottet i kassan. Skatteåterbetalningen återbetalades dock redan i juli. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -10,1 MSEK [21,2]. Aktiverade utvecklingskostnader påverkade kassaflödet negativt med -53,5 MSEK [-25,9].

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till -18,3 MSEK [12,4]. Finansieringsverksamheten påverkades av det kortfristiga lån som tagits med Swedbank uppgående till 41,8 MSEK, utdelning -21,9 MSEK [-22,5] och återköp -49,5 MSEK [0,0]. Periodens kassaflöde uppgick till -50,6 MSEK [-15,4].

Under delårsperioden januari-juni uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 116,3 MSEK [88,2]. Kassaflödet uppgick till -20,5 MSEK [-15,9].

Likvida medel per 30 juni 2020 uppgick till 131,3 [125,0] MSEK.

FINANSIELL STÄLLNING

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen i syfte att maximera potential och minska risk. Vissa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, medan andra spel lyckas mindre bra. Balanserade utvecklingsutgifter för mindre framgångsrika spel måste skrivas ned. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 217,3 (211,6) MSEK. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	30 JUN 2020	30 JUN 2019
Lanserade spel	147.8	152.8
Ej lanserade spel	69.5	58.8
Balanserat värde av spelportfölj	217.3	211.6

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

Eget kapital för koncernen uppgick till 384,2 (387,2) MSEK, vilket motsvarar 43,4 (43,1) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 65 (66) procent.

Likvida medel uppgick till 131,3 (125,0) MSEK.

Under kvartalet tog företaget upp en kortfristig lånefacilitet uppgående till 41,8 (0,0) MSEK. Övriga långfristiga och kortfristiga skulder i balansräkningen är relaterade till redovisning av leasingkontrakt i enlighet med IFRS16.

MODERBOLAGET

Moderbolagets intäkter ökade i linje med koncernens. Moderbolaget är motpart till de applikationsbutiker som står för den absolut största delen av intäkterna i koncernen. Kostnaderna består primärt av betalningar till ett av dotterbolagen på Malta som äger de immateriella rättigheterna till spelen i portföljen. Över tid ska moderbolaget uppvisa ett positivt nettoresultat men under kortare perioder kan obalanser uppstå.

Moderbolagets finansiella ställning är mycket god och i linje med koncernens.

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

FRAMTIDSUTSIKTER

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

RISKBEDÖMNING

G5 Entertainment är, liksom alla företag, exponerat för olika slag av risker i sin verksamhet. Bland dessa kan nämnas risker relaterade till beroende av vissa strategiska partners, förseningar i lanseringen av nya spel, valutakursförändringar, tekniska förändringar, beroende av nyckelpersoner, samt skatterisker och politiska risker relaterade till den multinationella karaktären av koncernens verksamhet. Riskhantering är en integrerad del av G5 Entertainments ledning.

COVID-19

Den globala pandemin orsakad av COVID-19 kommer ha en stor påverkan på världsekonomin. Den fullständiga ekonomiska påverkan orsakad av viruset är inte känt vid denna rapportens publicering, men det är klart att de ekonomiska konsekvenserna kommer bli stora. Beroende på längden och omfattningen av pandemin kan G5 bli påverkade. G5 är inte isolerade från världsekonomin, men styrelsen spår att spelmarknaden i allmänhet, och spelmarknaden med elektronisk distribution i synnerhet, kan se ökat engagemang då människor har större tid för spelande. Detta har visats i inledningen av pandemin, där nedladdningen av G5:s spel har ökat. Den långsiktiga effekten av pandemin, positiv eller negativ, kan inte kvantifieras vid detta tillfälle.

Riskerna beskrivs i mer detalj i årsredovisningen 2019.

De risker som beskrivs för koncernen kan också ha en indirekt effekt på moderbolaget.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2019.

KOMMANDE RAPPORTDATUM

Delårsrapport jan-sep 2020	5 nov, 2020
Bokslutskommuniké 2020	11 feb, 2021

TELEKONFERENS

Den 13 augusti 2020 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal.

För information gällande telefonnummer etc. besök: <http://www.g5e.com/corporate/calendar>

FRAMÅTBlickANDE UttALANDEN

Denna rapport kan innehålla uttalanden om bland annat G5 Entertainments finansiella ställning och resultat samt uttalanden om marknadsmässiga villkor som kan vara framåtblickande. G5 Entertainment bedömer att förväntningarna som framgår av sådan framtidsinriktad information baseras på rimliga antaganden. Men framtidsinriktade uttalanden innefattar risker och osäkerheter och faktiska resultat kan skilja sig väsentligt från de uttalanden som uttrycks. Framåtriktade uttalanden avser endast det datum de görs och, utöver vad som krävs enligt tillämplig lag, åtar sig G5 Entertainment ingen skyldighet att uppdatera något av dem i ljuset av ny information eller framtida händelser.

KONTAKTUPPGIFTER

Vlad Suglobov, VD	investor@g5e.com
Stefan Wikstrand, Finanschef	+46 76 0011115



STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Styrelsen försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av moderbolagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm, 13 augusti 2020

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Stefan Lundborg
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Marcus Segal
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD, Styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 13 augusti 2020 klockan 07.30.

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

Denna rapport är publicerad på svenska och engelska.

Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2020	Apr-jun 2019	Jan-jun 2020	Jan-jun 2019	Jul-jun 19/20	2019
Intäkter	376 324	297 347	688 280	603 404	1 317 915	1 233 039
Direkta kostnader	-159 944	-135 277	-295 224	-279 136	-548 032	-533 044
Bruttoresultat	216 379	162 070	393 056	324 268	769 883	699 995
Forskning & utveckling	-50 710	-43 553	-100 082	-83 850	-201 479	-184 147
Försäljning & marknadsföring	-93 756	-82 272	-173 178	-148 391	-414 258	-389 471
Administration	-17 809	-18 200	-36 891	-34 669	-76 330	-74 108
Övriga rörelseintäkter	-8 435	876	1 936	1 684	1 079	827
Övriga rörelsekostnader	-906	-230	-1 303	-489	-2 095	-1 280
Rörelseresultat	44 764	18 692	83 537	58 553	76 801	51 817
Ränteintäkter och liknande resultatposter	45	349	233	632	704	1 103
Räntekostnader och liknande resultatposter	-239	-303	-521	-623	-1 111	-1 212
Resultat efter finansiella poster	44 571	18 737	83 248	58 562	76 394	51 707
Inkomstskatt	-5 310	-1 855	-10 469	-5 794	-11 354	-6 679
PERIODENS RESULTAT	39 261	16 882	72 779	52 767	65 040	45 028
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	39 261	16 882	72 779	52 767	65 040	45 028
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 858	8 984	8 940	8 984	8 972	8 993
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 858	9 019	8 940	9 065	8 972	9 062
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	4,43	1,88	8,14	5,87	7,25	5,01
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	4,43	1,87	8,14	5,82	7,25	4,97

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2020	Apr-jun 2019	Jan-jun 2020	Jan-jun 2019	Jul-jun 19/20	2019
Periodens resultat	39 261	16 882	72 779	52 767	65 040	45 028
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens	-12 875	1 435	-2 006	10 754	2 791	15 551
Summa övrigt totalresultat	-12 875	1 435	-2 006	10 754	2 791	15 551
Summa totalresultat	26 386	18 317	70 773	63 521	67 831	60 579
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	26 386	18 317	70 773	63 521	67 831	60 579

BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	30 jun 2020	30 jun 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	217 317	211 579	211 419
Goodwill	-	-	-
	217 317	211 579	211 419
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	24 905	32 124	31 412
	24 905	32 124	31 412
Uppskjuten skattefordran	54 275	48 026	37 526
Summa anläggningstillgångar	296 497	291 729	280 357
Omsättningstillgångar (not 3 5)			
Kundfordringar	32	0	1 463
Aktuell skattefordran	4 241	44 443	2 548
Övriga fordringar	4 495	8 704	9 684
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	150 376	118 027	101 983
Likvida medel	131 289	125 030	152 268
Summa omsättningstillgångar	290 433	296 204	267 946
Summa tillgångar	586 930	587 934	548 303
Eget kapital	384 173	387 195	385 607
Uppskjuten skatteskuld	12	12	12
Långfristig upplåning ¹	1 712	8 202	4 150
Summa långfristiga skulder	1 724	8 214	4 162
Kortfristiga skulder (not 5)			
Kortfristig upplåning ¹	52 271	8 195	10 490
Leverantörsskulder	33 749	39 990	26 546
Övriga skulder	15 330	6 603	1 026
Aktuell skatteskuld	31 607	69 423	55 524
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	68 076	68 320	64 947
Summa kortfristiga skulder	201 033	192 530	158 534
Summa eget kapital och skulder	586 930	587 939	548 304

¹Tillgångar med nyttjanderätt och motsvarande leasingskulder ingår från den 1 januari 2019 i materiella anläggningstillgångar samt långfristig och kortfristig skuld. Jämförelsetalen har inte räknats om.

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
Eget Kapital 2019-01-01	898	48,448	10,312	287,836	347,494
Årets resultat				52 767	52 767
Övrigt totalresultat			10 754		10 754
Summa totalresultat			10 754	52 767	63 521
Övergångseffekt IFRS16			-466		-466
Utdelning				-22 486	-22 486
Emission - C-aktier	26				26
Återköp - Class C			-26		-26
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram					0
Återköp av optioner		-47			-47
IFRS2 - Employee share schemes			-795		-795
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	26	-47	-1 287	-22 486	-23 794
Eget kapital 2019-06-30	924	48 401	19 779	318 117	387 221
Eget kapital 2020-01-01	928	50,615	23 660	310 404	385 607
Årets resultat				72 779	72 779
Övrigt totalresultat			-2 006		-2 006
Summa totalresultat			-2 006	72 779	70 773
Utdelning			-21 869		-21 869
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram			252		252
Återköp av optioner			-49 486		-49 486
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			-1 104		-1 104
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		0	-72 207	0	-72 207
Eget Kapital 2020-06-30	928	50 615	-50 553	383 183	384 173

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2020	Apr-jun 2019	Jan-jun 2020	Jan-jun 2019	Jul-jun 19/20	2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	44 571	18 738	83 248	58 562	76 393	51 707
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	53 360	30 871	85 775	60 030	151 656	125 911
	97 931	49 609	169 023	118 592	228 049	177 618
Betald skatt	-52 071	-29 236	-52 754	-30 396	-15 779	6 579
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	45 860	20 373	116 269	88 196	212 270	184 197
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	-10 559	11 358	-41 207	-17 509	-24 093	-421
Förändring av rörelseskulder	429	9 857	25 208	3 746	6 365	-15 097
Kassaflöde från den löpande verksamheten	35 730	41 588	100 270	74 433	194 542	168 679
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-520	-3 268	-1 067	-5 516	-3 961	-8 410
Investeringar i immateriella tillgångar	0	-27	0	-1 861	-20	-1 881
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-53 521	-25 936	-84 452	-55 143	-143 475	-114 166
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-54 041	-29 231	-85 519	-62 520	-147 456	-124 457
Finansieringsverksamhet						
Leasebetalningar, IFRS16	-2 989	-5 250	-5 978	-5 250	-11 188	-10 460
Kortfristiga lån från kreditinstitut	41 800	0	41 800	0	41 800	0
Utdelning	-21 869	-22 486	-21 869	-22 486	-21 869	-22 460
Emission, C-aktier	0	26	0	26	0	26
Återköp, C-aktier	-49 486	-26	-49 486	-26	-49 486	-26
Premier optionsprogram	252	0	252		4 025	3 773
Återköp av optioner	0	0		-47	-1 555	-1 602
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-32 292	-27 736	-35 281	-27 783	-38 273	-30 749
Kassaflöde	-50 603	-15 379	-20 530	-15 870	8 813	13 473
Likvida medel vid periodens ingång	185 746	138 437	152 268	138 531	125 030	138 531
Kassaflöde	-50 603	-15 379	-20 530	-15 870	8 813	13 473
Valutakursdifferenser	-3 854	1 972	-449	2 369	-2 554	264
Likvida medel vid periodens utgång	131 289	125 030	131 289	125 030	131 289	152 268

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2018 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2018.

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

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Apr-jun 2020	Apr-jun 2019	Jan-jun 2020	Jan-jun 2019	Jul-jun 19/20	2019
Vid periodens början	231 606	209 066	211 419	198 083	209 066	198 083
Investeringar ¹	30 039	27 797	84 452	57 004	117 771	116 047
Nedskrivning	-409	-423	-1 789	-1 789	-6 090	-7 455
Avskrivning	-27 144	-24 550	-75 571	-48 381	-107 214	-102 962
<i>Nettoförändring under perioden</i>	<i>2 486</i>	<i>2 824</i>	<i>7 092</i>	<i>6 834</i>	<i>4 467</i>	<i>5 630</i>
Kursdifferenser	-16 775	-311	-1 194	6 661	18 073	7 705
Vid periodens slut	217 317	211 579	217 317	211 579	231 606	211 419

NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,2 (0) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

NOT 4 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

G5 Entertainment har ställda säkerheter uppgående till 3 (0) MSEK. Bolaget har inga eventalförpliktelser.

NOT 5 – VERKLIGA VÄRDEN

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

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2020	Apr-jun 2019	Jan-jun 2020	Jan-jun 2019	Jul-jun 19/20	2019
Intäkter	376 324	297 347	688 280	603 404	1 317 915	1 233 039
Direkta kostnader	-292 044	-217 057	-513 088	-457 448	-882 626	-826 986
Bruttoresultat	84 280	80 290	175 192	145 956	435 289	406 053
Forskning och utveckling	-29	-28	-59	-55	-115	-112
Försäljning och marknadsföring	-3 023	-11 253	-11 101	-20 114	-45 783	-54 796
Administration	-92 161	-76 207	-164 704	-136 035	-374 816	-346 146
Övriga rörelseintäkter	-14 084	-769	1 613 003	2 922 860	-299	1 010
Övriga rörelsekostnader	5 553	1 595	-1 732	-1 506	-990	-764
Rörelseresultat	-19 465	-6 373	-791	-8 831	13 286	5 246
Ränteintäkter och liknande resultatposter	4 882	332	4 982	65 338	5 289	65 644
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	0	0	0	0	0
Resultat efter finansiella poster	-14 583	-6 042	4 191	56 507	18 575	70 891
Inkomstskatt	4 158	1 325	178	1 805	-2 994	-1 367
PERIODENS RESULTAT	-10 425	-4 717	4 368	58 311	15 581	69 524

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2020	Apr-jun 2019	Jan-jun 2020	Jan-jun 2019	Jul-jun 19/20	2019
Periodens resultat	-10 425	-4 717	4 368	58 311	15 581	69 524
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-	-	-
Summa totalresultat	-10 425	-4 717	4 368	58 311	15 581	69 524

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 jun 2020	30 jun 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	41	-	-
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-	
Fordringar koncernföretag	-	-	
	70	70	70
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	32	0	1 463
Fordringar hos koncernföretag	37 110	76 274	76 647
Skatteordringar	3 063	4 263	1 385
Övriga fordringar	454	6 389	5 635
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	146 674	115 003	96 750
Kassa och bank	108 754	102 472	98 203
	296 087	304 400	280 083
SUMMA TILLGÅNGAR	296 198	304 470	280 153
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	924	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	50 554	48 387	50 554
Balanserat resultat	60 760	47 857	47 909
Årets resultat	-10 425	58 311	69 524
Summa eget kapital	101 817	155 479	168 915
Kortfristiga skulder			
Kortfristiga lån från kreditinstitut (Not 4)	41 800	0	0
Leverantörsskulder	1 088	144	211
Skatteskulder	0	0	0
Skuld till koncernföretag	148 213	143 296	102 295
Övriga skulder	860	323	300
Upplupna kostnader	2 420	5 227	8 432
Summa kortfristiga skulder	152 581	148 991	111 238
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	254 398	304 470	280 153

ORDLISTA

RÅKENSKAPER

Direkta kostnader består av kostnader för att generera intäkter från bolagets spel. Detta inkluderar huvudsakligen avgifter till distributörer samt royalties till externa utvecklare.

Forskning och utveckling utgörs huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för bolagets utvecklare. Det inkluderar också externa tjänster, liksom lokaler och andra indirekta kostnader hänförliga till bolagets forsknings- och utvecklingsarbete. Kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet kostnadsförs. Utvecklingskostnader som är direkt hänförliga till utveckling och test av bolagets spel balanseras som immateriella tillgångar, och skrivs av under en 24-månadersperiod. Dessa avskrivningar ingår i Forskning & utveckling.

Försäljning och marknadsföring består huvudsakligen av kostnader för förvärv av användare. Det inkluderar också löner, bonusar och andra förmåner för personal inom försäljning och marknadsföring, liksom vissa konsultkostnader. Därutöver inkluderar Försäljning och marknadsföring allmän marknadsföring, varumärkesåtgärder, annonser och kostnader för PR.

Administration består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, bokföring, försäkringar samt lokalkostnader och andra indirekta kostnader som inte fördelas på andra funktioner. Därutöver inkluderas alla av- och nedskrivningar som inte är hänförliga till bolagets spel.

ANVÄNDANDE AV NYCKELTAL EJ DEFINIERADE I IFRS
G5-koncernens redovisning upprättas enligt IFRS. Se sid 12 för ytterligare information om redovisningsprinciper. I IFRS definieras endast ett fåtal nyckeltal. Från och med det andra kvartalet 2017 har G5s tillämpat ESMA's (European Securities and Markets Authority - Den Europeiska värdepappers och marknadsmyndigheten) nya riktlinjer för alternativa nyckeltal, Alternative Performance Measures). I korthet är ett alternativt nyckeltal ett finansiellt mått över historisk eller framtida resultatutveckling, finansiell ställning eller kassaflöde som inte är definierat eller specificerat i IFRS. För att stödja företagsledningens och andra intressenters analys av koncernens utveckling redovisar G5 vissa nyckeltal som inte definieras i IFRS. Företagsledningen anser att dessa uppgifter underlättar en analys av koncernens utveckling. Dessa tilläggsuppgifter är kompletterande information till IFRS och ersätter ej nyckeltal definierade i IFRS. G5:s definitioner av mått ej definierade i IFRS kan skilja sig från andra företags definitioner. Samtliga G5 definitioner inkluderas nedan.

Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv består av rapportat rörelseresultat justerat för kostnader för användarförvärv.

OPERATIONELLA TERMER

Monthly Active Users (MAU) är det antal spelare som G5:s spel genererat under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU visar den aggregerade publiken i G5:s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Daily Active Users (MAU) är det antal individer som spelat ett av våra spel under en dag. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två DAU. DAU visar den totala publik som spelar G5s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Unique Payers (MUP) är det antal individer som utfört ett köp minst en gång under en månad. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Unique Users (MUU) är det antal unika individer som spelat något av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som en MUU. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) är den genomsnittliga bruttointäkt från en Monthly Unique Payer. MAGRPPU är beräknat genom att dela bruttointäkter under en månad genom antalet Monthly Unique Payers. Detta beräknas månadsvis och det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

OM G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa Free-to-play spel för iOS, Android, Kindle Fire och enheter som drivs av Windows. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som Jewels of Rome®, Hidden City®, Mahjong Journey®, Homicide Squad®, Survivors: The Quest®, The Secret Society® och Pirates and Pearl (tm). G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.