

G5 Entertainment AB

Delårs- rapport

JANUARI – JUNI 2021



DELÅRSRAPPORT JANUARI – JUNI 2021

April – Juni 2021

- Intäkter för perioden var 337,0 (376,3) MSEK, en minskning med 10 procent jämfört med samma period 2020. Mätt i USD var tillväxten 3 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 59 (57) procent då en större andel av intäkterna kommer från egna spel.
- Rörelseresultatet för perioden var 43,2 (44,8) MSEK.
- Resultat efter skatt uppgick till 40,2 (39,3) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 4,67 (4,43) SEK.
- Kassaflödet uppgick till -45,1 (-50,6) MSEK, negativt påverkat av utdelning om -54,1 (-21,9) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 6,7 miljoner, en minskning med 6 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,7 miljoner, en minskning med 2 procent jämfört med samma period 2020. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 203,2 tusen, en minskning med 11 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 66,3 USD, en ökning med 15 procent jämfört med samma period föregående år. Förändringar jämfört med föregående år är påverkade av jämförelsekvartalet under vilket globala nedstängningar påverkade tillväxtkurvan. Förändringarna drivs även av sammansättningen av bolagets spelportfölj där Match-3-spel tagit en större andel av intäkterna i kombination med effektivare förvärv av användare.

Finansiella nyckeltal

KSEK	Apr-jun 2021	Apr-jun 2020	Föränd- ring %	Jan-jun 2021	Jan-jun 2020	Föränd- ring %	Jul-jun 20/21	2020	Föränd- ring %
Intäkter	336 998	376 324	-10%	663 570	688 280	-4%	1 331 338	1 356 048	-2%
Avgift till distributörer ¹	-98 137	-111 072	-12%	-193 256	-203 866	-5%	-385 265	-395 875	-3%
Royalties till externa utvecklare ²	-40 270	-48 872	-18%	-79 967	-91 358	-12%	-162 462	-173 853	-7%
Bruttoresultat	198 590	216 379	-8%	390 347	393 056	-1%	783 611	786 320	0%
Bruttomarginal	59%	57%		59%	57%		59%	58%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-78 964	-89 351	-12%	-154 495	-158 822	-3%	-298 830	-303 157	-1%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	119 626	127 028	-6%	235 851	234 234	1%	484 781	483 163	0%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	35%	34%		36%	34%		36%	36%	
Kostnader för användarförvärv ³	-76 453	-82 264	-7%	-132 782	-150 697	-12%	-275 704	-293 619	-6%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-23%	-22%		-20%	-22%		-21%	-22%	
Rörelseresultat	43 173	44 764	-4%	103 069	83 537	23%	209 076	189 544	10%
Rörelsemarginal %	12,8%	11,9%		15,5%	12,1%		15,7%	14,0%	
Resultat per aktie före utspädning	4,67	4,43	5%	10,93	8,14	32%	21,83	19,11	13%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	12 173	-18 311		74 337	14 751		199 676	140 090	
Likvida medel	169 379	131 289		169 379	131 289		169 379	188 941	

1 Avgift 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.

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

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



VD HAR ORDET

Tillväxt i USD jämfört med föregående års nedstängningskvartal

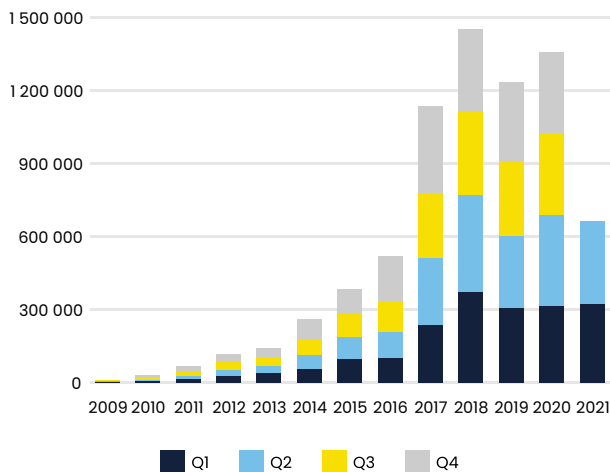
Under andra kvartalet såg vi ett fortsatt starkt engagemang för våra spel och också en förbättrad intjäningsförmåga i spelen. Det andra och tredje kvartalet, då vädret är varmt och många åker på semester, är vanligtvis säsongsmässigt svaga för G5. Vi såg samma säsongsmönster under detta kvartal, men påverkan var förvånansvärt nog mindre än innan pandemin och engagemanget är fortsatt högt. För oss speglar detta en ökad popularitet av våra spel, spelarnas vilja att betala mer medan de spelar och också de ständigt förbättrade produktionsvärdena för vår nya generation spel. Till skillnad från de flesta andra mobilspel kan våra spel också spelas off-line, vilket innebär att du kan spela medan du flyger, eller där du har dålig täckning. Det gör det lätt att fortsätta spela också när du är på semester.

Vår publik är övervägande kvinnor, över 35 år och till stor del 55+.

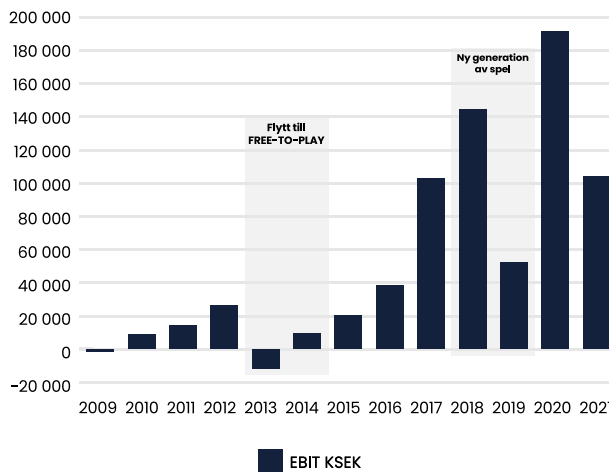
I amerikanska dollar uppnådde vi 3% tillväxt mot föregående år med nedstängningar

Pandemin har förändrat spelarnas beteendemönster, minskat tidsåtgången för pendling och har skickat en bredare publik till applikationsbutikerna på jakt efter underhållning. Sammantaget har detta gett industrin gratis marknadsföring och tillväxten för mobilspelsmarknaden har tidigare lagts.

Omsättning KSEK



Rörelseresultat KSEK



Våra egenutvecklade spel ökade, räknat i dollar, med 23 procent jämfört med samma period föregående år och med 5 procent från kvartal till kvartal. Den nya generationen spel, det vill säga de spel som vi släppt under de senaste två åren, lyfte med 74 procent i dollar, jämfört med samma period föregående år - och med 13 procent kvartal till kvartal. Den nya generationen spel representerade 47 procent av omsättningen under kvartalet och är nu vårt överlägset största portföljsegment. Om vi tittar på hela vår spelportfölj, så representerar de egna spelen 64 procent, jämfört med 53 procent för ett år sedan. Spelen i den licensierade delen av portföljen hade en stor, men tillfälligt positiv, effekt under andra kvartalet förra året. Sedan dess har de minskat och hade en svagare trend under andra halvåret 2020. Under första halvåret i år stabiliserades de och uppvisar i innevarande kvartal också en liten sekventiell tillväxt jämfört med första kvartalet i år.

När det gäller våra operationella nyckeltal återspeglar de situationen. Jämfört med föregående år ser vi en nedgång efter pandeminestängningarna under 2020. Den sekventiella utvecklingen är stabil från det säsongsmässigt starkare första kvartalet. Samtidigt fortsätter den långsiktiga trenden mot en ökande månadsgenomsnittlig bruttointäkt per betalande användare (MAGRPPU). Under kvartalet låg denna på 66,3 dollar.

Arbetet med våra nya spel fortsätter. Hittills i år har vi släppt två nya spel och vi räknar med totalt sex nya spel 2021. Det är vårt mål att upprätthålla en portfölj som har ett regelbundet inflöde av nya högkvalitativa spel.

Sammantaget hade vi ett rekordartat första halvår då vi levererade en EBIT på 103 miljoner kronor, vilket innebär en tillväxt med 23 procent jämfört med samma period förra året. I svenska kronor minskade intäkterna under de första sex månaderna med 4 procent jämfört med samma period förra

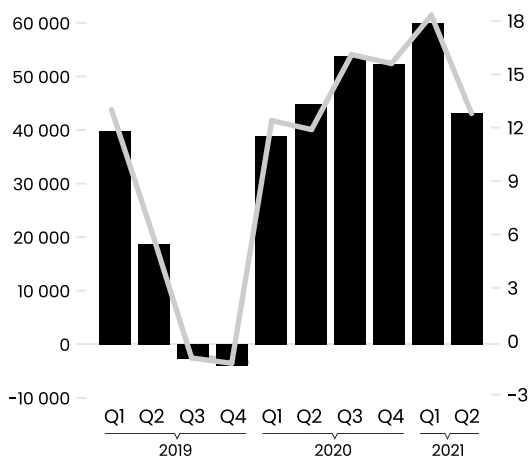
året. Det är dock viktigt att notera att kursrelationen mellan den svenska kronan och amerikanska dollarn har försämrats avsevärt och att vi, tack vare nedstängningarna, fick en gynnsam knuff andra kvartalet förra året. De första sex månaderna 2021 visade 11 procents tillväxt räknat i dollar, jämfört med samma period förra året

och under andra kvartalet ökade försäljningen med 3 procent jämfört mot föregående år och med 4 procent sekventiellt räknat i dollar.

Under kvartalet uppgick kostnaderna för användarförvärv till 23 procent av intäkterna, i den högre delen av det intervall vi tidigare kommunicerat då vi ville ge extra fart till det säsongsmässigt svaga kvartalet och när nu samhället öppnar upp. Vi ville också få in spelare till Windowsplattformen inför den sänkning av butiksvavgifterna från nuvarande 30 procent till 12 procent, som införs på plattformen från och med den 1 augusti. För tredje kvartalet siktar vi på utgifter för användarförvärv som ligger i intervallet 17-22 procent av intäkterna.

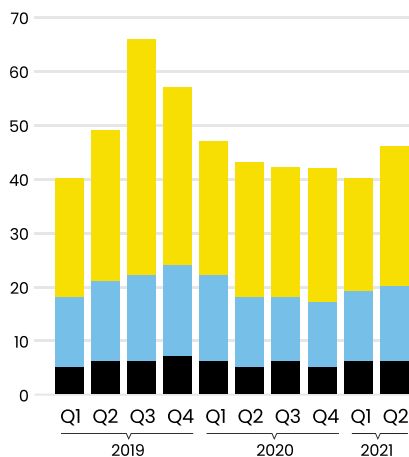
I slutet av april tillkännagav Microsoft att de sänker sina butiksvavgifter, vilket får en betydande effekt på våra intäkter, detta eftersom vi får en stor del av våra intäkter från Windows Store. För tredje kvartalet räknar vi med betydligt högre marginaler som en följd av denna förändring, följt av ett ännu

Rörelseresultat (KSEK) | rörelsemarginal (%)



■ EBIT, KSEK
— Rörelsemarginal, %

Rörelsekostnader i % av omsättningen



■ Försäljning och marknadsföring
■ Forskning och utveckling
■ Administration

Vi är fortfarande på spåret för att leverera vad vi tror kommer att bli ett rekordår

G5 är verksamt i en snabbväxande, kunskapsbaserad industri och våra anställda är mycket efterfrågade. Detta gäller såväl Västeuropa som Östeuropa, där våra utvecklingskontor finns. Eftersom vi strävar efter att behålla de bästa medarbetarna kopplar vi deras intressen till våra aktieägares och använder våra långsiktiga incitamentsprogram för att belöna utmärkta resultat. I programmet från 2018 belönades 2020 totalt 83 anställda i fem länder.

I år strävar vi efter att täcka in 380 anställda i ett program som, förutsatt att aktiekursen når

nivån 1 200-1 300 kronor, kommer att vara helt intjänat våren 2024. Det är ett ambitiöst mål som kräver hårt arbete

starkare lyft under fjärde kvartalet.

G5 Store fortsatte att leverera en stark sekventiell tillväxt under kvartalet, annonsintäkterna växer också, men i en långsammare takt.

från vårt team. Men den utspädning på maximalt 1,8 procent som programmet innebär, kommer bara att bli aktuell om aktiekursen når det uppsatta målet och därmed ger aktieägarna en enastående avkastning. Framtiden är ljus och jag ser fram emot att fortsätta resan med vårt fantastiska internationella team.

Under kvartalet gjorde vi en utdelning om 54,7 miljoner kronor eller 6,25 kronor per aktie (2,50), och vi har fortfarande en stark likviditet. Vi söker alltid aktivt efter förvärvsmöjligheter som kan skapa synergier och strategiska fördelar.

Även om andra och tredje kvartalet är säsongsmässigt svaga, går det nu mycket bra för portföljen. Fjärde kvartalet har förutsättningar att bli starkt då vi går in i den säsongsmässigt bättre delen av året. Vi är fortfarande på spåret för att leverera vad vi tror kommer att bli ett rekordår.

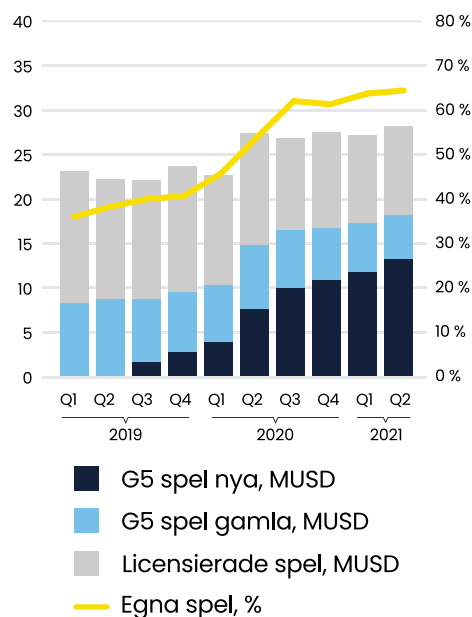
Återigen, tack för att du följer G5.

San Francisco, 10 augusti 2021

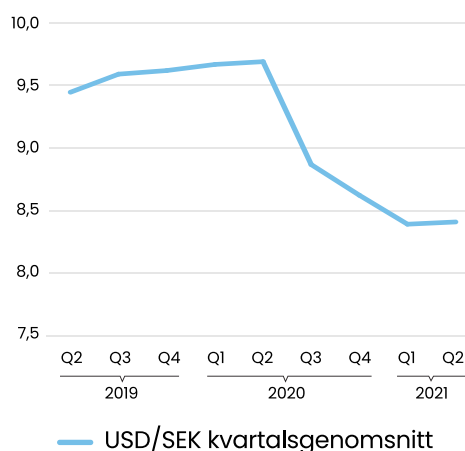
Vlad Suglobov

VD och grundare

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



USD/SEK Genomsnitt över kvartal



April – Juni

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 337,0 (376,3) MSEK. Om-sättningen minskade med 10 procent jämfört med samma period 2020 då den amerikanska dollarn har försvagats jämfört med koncernens rapporteringsvaluta, i dollar ökade omsättningen med tre procent.

Direkta kostnader minskade till 138,4 (159,9) 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, från den 1 augusti sänker Microsoft sina avgifter till 12%. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 18 procent jämfört med samma period 2020. Licensierade spel påverkades temporärt positivt av nedstängningarna under det andra kvartalet 2020 och har sedan dess minskat sin omsättning.

Koncernens bruttomarginal var 59 (57) procent. Bruttoresultat för kvartalet minskade med 8 procent jämfört med andra kvartalet 2020 och uppgick till 198,6 (216,4) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 45,6 (50,7) MSEK. Minskningen av kostnaderna för forskning och utveckling drivs främst av en ökning av andelen aktiverbara kostnader. Från föregående år har bolaget kraftigt utökat sin personalstyrka, detta har dock motverkats av en svag rubel och hryvnia.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 88,9 (93,8) MSEK. Försäljning och marknadsföring

påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 76,5 (82,3) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 23 procent jämfört med 22 procent under samma period 2020. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 12,4 (11,5) MSEK, jämfört med samma kvartal 2020.

Administrationskostnaderna uppgick till 20,6 (17,8) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,2 (-8,4) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,5 (-0,9) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -0,3 (-9,3) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har minskat på grund av den försvagade USD och uppgick till 33,9 (31,2) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 39,1 (30,0) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar (-0,4 MSEK). Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 9,8 (2,9) MSEK.

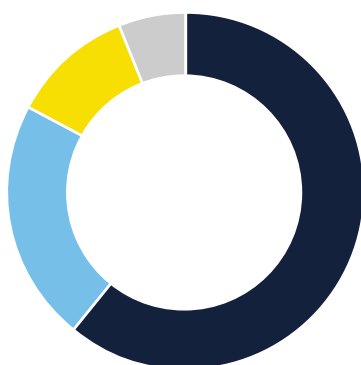
Rörelseresultatet uppgick till 43,2 (44,8) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 12,8 (11,9).

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -2,7 (-5,3) MSEK.

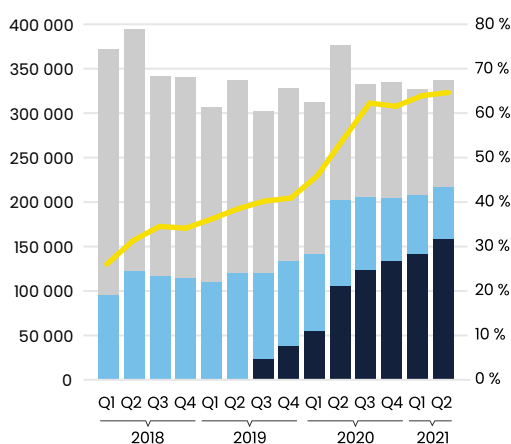
Resultat efter skatt uppgick till 40,2 (39,3) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 4,67 (4,43) kronor.

Geografisk fördelning av intäkter andra kvartalet 2021



- Nordamerika 61 %
- Europa 22 %
- Asien 11 %
- Övriga regioner 6 %

Egna /licensierade spel | andel egna spel



- G5 spel nya, KSEK
- G5 spel gamla, KSEK
- Licensierade spel, KSEK
- Egna spel, %

Operationella mätetal

Under kvartalet gick det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) ner med 6 procent jämfört med samma kvartal 2020. DAU (Daily Active Users) gick ner med 2 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) gick ner med 11 procent. Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) minskade med -11 procent jämfört med samma kvartal 2019. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 15 procent mot föregående år.

F2P	Q2 '21	Q2 '20	Change
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6.7	7.1	-6%
Genomsnittlig MUP (tusen)	203.2	227.6	-11%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	5.0	5.6	-11%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	66.3	57.4	15%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1.7	1.8	-2%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Lanseringar under kvartalet

Företaget lanserade Hidden Epee (soft launch) under kvartalet.

Januari–Juni

Intäkter och bruttoresultat

Ömsättningen minskade med 4 procent jämfört med samma period i föregående år. Omsättningen uppgick till 663,6 MSEK (688,3).

De direkta kostnaderna uppgick till 273,2 MSEK (295,2). Bruttoresultatet uppgick till 390,3 MSEK (393,1), en minskning med 1 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 59 (57) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna minskade 8 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv minskade till 132,8 MSEK (150,7). Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick 154,5 MSEK (158,8). Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 65,9 MSEK (63,6), samt nedskrivningar på 0,0 MSEK (0,4). Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med -1,8 (0,6) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 103,1 (83,5) MSEK och rörelsemarginalen var 15,5 (12,1) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -8,5 (-10,5) MSEK, motsvarande en skattesats på 8 (13) procent. Resultat efter skatt uppgick till 94,0 (72,8) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före och efter utspädning uppgående till 10,93 (8,14) kronor.

Kassaflöde

Under andra kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 72,2 MSEK (24,1). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med -4,5 MSEK (-52,1). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -19,3 MSEK (-11,9). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -39,1 MSEK (-30,0).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 12,2 MSEK (-18,3). Finansieringsverksamheten påverkades av återköp -54,1 MSEK (-21,9) och IFRS bokningar relaterade till uthyrning av lokaler -4,3 MSEK (-3,0).

Under delårsperioden januari-juni uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 162,8 (94,5) MSEK. Kassaflödet för interimperioden uppgick till 20,0 (-20,5) MSEK.

Likvida medel per 30 juni 2021 uppgick till 169,4 (131,3) 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 230,6 (217,3) MSEK. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	30 jun 2021	30 jun 2020
Lanserade spel	214,1	147,8
Ej lanserade spel	16,5	69,5
Balanserat värde av spelportfölj	230,6	217,3

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

Eget kapital för koncernen uppgick till 452,8 (384,2) MSEK, vilket motsvarar 52,6 (43,4) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 67 (65) procent.

Likvida medel uppgick till 169,4 (131,3) MSEK.

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.

Transaktioner med närstående

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2020.

Kommande rapportdatum

Delårsrapport jan-sep 2021	5 nov, 2021
Bokslutskommuniké 2021	10 feb, 2022

Telekonferens

Den 11 augusti 2021 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal. För information gällande telefonnummer etc. besök:

<https://corporate.g5e.com/sv/investerare/kalender>

Framåtblickande uttalanden

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

Kontaktuppgifter

Vlad Suglobov, VD	investor@g5e.com
Stefan Wikstrand, 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, 10 augusti 2021

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Marcus Segal
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD, Styrelseledamot

Observera:

Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 11 augusti 2021 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 2021	Apr-jun 2020	Jan-jun 2021	Jan-jun 2021	Jul-jun 20/21	2020
Intäkter	336 998	376 324	663 570	688 280	1 331 338	1 356 048
Direkta kostnader	-138 408	-159 944	-273 223	-295 224	-547 727	-569 728
Bruttoresultat	198 590	216 379	390 347	393 056	783 611	786 320
Forskning & utveckling	-45 596	-50 710	-88 596	-100,082	-167 379	-178 866
Försäljning & marknadsföring	-88 897	-93 756	-156 684	-173 178	-322 475	-338 970
Administration	-20 625	-17 809	-40 182	-36 891	-78 015	-74 724
Övriga rörelseintäkter	196	-8 435	-1 055	1 936	20 935	23 925
Övriga rörelsekostnader	-495	-906	-761	-1 303	-27 600	-28 142
Rörelseresultat	43 173	44 764	103 069	83 537	209 076	189 544
Finansiella intäkter	31	45	53	233	100	280
Finansiella kostnader	-306	-239	-650	-521	-1,133	-1 005
Resultat efter finansiella poster	42 898	44 571	102 472	83 248	208 043	188 819
Inkomstskatt (Not 3)	-2 688	-5 310	-8 490	-10 469	-19 573	-21 552
RESULTAT EFTER SKATT	40 211	39 261	93 982	72 779	188 470	167 267
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	40 211	39 261	93 982	72 779	188 470	167 267
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 607	8 858	8 596	8 939	8 635	8 751
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 607	8 858	8 596	8 939	8 635	8 751
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	4,67	4,43	10,93	8,14	21,83	19,11
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	4,67	4,43	10,93	8,14	21,83	19,11

Rapport över totalresultat – Koncern

KSEK	Apr-jun 2021	Apr-jun 2020	Jan-jun 2021	Jan-jun 2020	Jul-jun 20/21	2020
Periodens resultat	40 211	39 261	93 982	72 779	188 470	167 267
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens	-6 453	-12 875	15 686	-2 006	33 378	15 686
Summa övrigt totalresultat	-6 453	-12 875	15 686	-2 006	33 378	15 686
Summa totalresultat	33 758	26 386	109 668	70 773	221 848	182 953
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	33 758	26 386	109 668	70 773	221 848	182 953

Balansräkning – Koncern

KSEK	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2020
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	230 608	217 317	204 649
Goodwill	-	-	-
	230 608	217 317	204 649
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	31 789	24 905	15 506
	31 789	24 905	15 506
Uppskjuten skattefordran	77 322	54 275	57 672
Summa anläggningstillgångar	339 718	296 497	277 827
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	0	32	558
Aktuell skattefordran	4 096	4 241	3 799
Övriga fordringar (Not 4,6)	10 195	4 495	7 770
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	138 164	150 376	114 827
Kortfristiga investeringar	11 951	0	0
Likvida medel	169 379	131 289	188 411
Summa omsättningstillgångar	333 786	290 433	315 366
Summa tillgångar	673 504	586 930	593 192
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	452 786	384 173	431 807
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	651	12	627
Långfristiga skulder	14 783	1 712	1 776
Summa långfristiga skulder	15 435	1 724	2 403
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	4 652	52 271	4 605
Leverantörsskulder	3 090	33 749	12 540
Övriga skulder	14 100	15 330	4 673
Aktuell skatteskuld	100 031	31 607	70 616
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	83 412	68 076	66 548
Summa kortfristiga skulder	205 284	201 033	158 983
Summa eget kapital och skulder	673 504	586 930	593 191

Förändringar i eget kapital – Koncern

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2020-01-01	928	50 615	23 660	310 404	385 607
Årets resultat				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 aktier			-49 486		-49 486
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			-1 104		-1 104
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital			-72 207	0	-72 207
Eget kapital 2020-06-30	928	50 615	-50 553	383 183	384 173
Eget kapital 2021-01-01	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807
Årets resultat				93 982	93 982
Övrigt totalresultat			15 686		15 686
Summa totalresultat			15 686	93 982	109 668
Utdelning			-54 097		-54 097
Återköp av aktier			-33 089		-33 089
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			-1 503		-1 503
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		0	-88 689	0	-88 689
Eget kapital 2021-06-30	928	-15 616	-82 310	549 784	452 786

Kassaflöde – Koncern

KSEK	Apr-jun 2021	Apr-jun 2020	Jan-jun 2021	Jan-jun 2020	Jul-jun 20/21	2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	42 899	44 571	102 472	83 248	208 043	188 819
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	33 866	31 637	65 923	64 052	123 768	121 897
	76 765	76 208	168 395	147 300	331 811	310 716
Betald skatt	-4 530	-52 071	-5 594	-52 754	34 069	-13 091
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	72 235	24 137	162 801	94 546	365 880	297 625
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	-6 211	-11 439	-31 350	-42 087	-4 222	-14 959
Förändring av rörelseskulder	-13 092	-450	22 692	24 329	-15 214	-13 577
Kassaflöde från den löpande verksamheten	52 932	12 248	154 143	76 788	346 444	269 089
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 704	-520	-5 715	-1 067	-6 982	-2 335
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-39 055	-30 039	-74 091	-60 970	-139 786	-126 664
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-40 759	-30 559	-79 806	-62 037	-146 768	-128 999
Finansieringsverksamhet						
Leasebetalningar, IFRS16	-4 260	-2 989	-7 143	-5 978	-10 693	-9 528
Kortfristiga lån	-	41 800	-	41 800	-41 800	-
Utdelning	-54 097	-21 869	-54 097	-21 869	-54 097	-21 869
Återköp C-aktier	1 050	-49 486	-33 089	-49 486	-50 086	-66 483
Premier optionsprogram	-	252	-	252	-	252
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-57 307	-32 292	-94 329	-35 281	-156 676	-97 628
Kassaflöde	-45 134	-50 603	-19 992	-20 530	43 000	42 462
Likvida medel vid periodens ingång	214 732	185 746	188 411	152 268	131 289	152 268
Kassaflöde	-45 134	-50 603	-19 992	-20 530	43 000	42 462
Valutakursdifferenser	-219	-3 854	960	-449	-4 910	-6 319
Likvida medel vid periodens utgång	169 379	131 289	169 379	131 289	169 379	188 411

NOT 1

Redovisningsprinciper

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes

i årsredovisningen 2020 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2020.

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 2021	Apr-jun 2020	Jan-jun 2021	Jan-jun 2020	Jul-jun 20/21	2020
Vid periodens början	226 257	231 606	204 649	211 419	217 317	211 419
Investeringar	39 055	30 039	74 091	60 970	139 785	126 664
Nedskrivning	0	-409	0	-409	0	-409
Avskrivning	-29 286	-27 144	-56 417	-55 228	-106 854	-105 664
Nettoförändring under perioden	9 769	2 486	17 674	5 333	32 931	20 590
Kursdifferenser	-5 418	-16 775	8 285	565	-19 640	-27 361
Vid periodens slut	230,608	217 317	230 608	217 317	230 608	204 649

NOT 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 3,0(1,2) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med

ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

NOT 4

Ställda säkerheter och eventalförpliktelser

G5 Entertainment har ställda säkerheter uppgående till 3 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 2021	Apr-jun 2020	Jan-jun 2021	Jan-jun 2020	Jul-jun 20/21	2020
Intäkter	336 998	376 324	663 570	688 280	1 331 338	1 356 048
Direkta kostnader	-253 810	-292 044	-515 458	-513 088	-1 006 170	-1 003 800
Bruttoresultat	83 188	84 280	148 112	175 192	325 168	352 248
Forskning och utveckling	-27	-29	-54	-59	-107	-112
Försäljning och marknadsföring	-66 221	-3 023	-98 984	-11 101	-144 639	-56 756
Administration	-22 513	-92 161	-57 280	-164 704	-181 862	-289 286
Övriga rörelseintäkter	-5 595	-14 084	6 981	1 613	5 368	0
Övriga rörelsekostnader	5 715	5 553	-8 140	-1 732	-11 631	-5 223
Rörelseresultat	-5 453	-19 465	-9 366	-791	-7 704	871
Finansiella intäkter	60 013	4 882	60 025	4 982	60 048	5 004
Finansiella kostnader	0	0	0	0	-140	-140
Resultat efter finansiella poster	54 560	-14 583	50 659	4 191	52 205	5 736
Inkomstskatt (Not 3)	1 120	3 915	1 924	-66	1 590	-399
RESULTAT EFTER SKATT	55 680	-10 668	52 583	4 125	53 795	5 337

Rapport över totalresultat – Moderbolag

KSEK	Apr-jun 2021	Apr-jun 2020	Jan-jun 2021	Jan-jun 2020	Jul-jun 20/21	2020
Periodens resultat	55 680	-10 668	52 583	4 125	53 795	5 337
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
Summa totalresultat	55 680	-10 668	52 583	4 125	53 795	5 337

Balansräkning - Moderbolag

KSEK	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	30	41	39
Summa materiella anläggningstillgångar	30	41	39
Finansiella anläggningstillgångar (Not 7)			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Fordringar koncernföretag	0	0	0
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	70	70	70
Omsättningstillgångar (Not 8)			
Kundfordringar	0	32	558
Fordringar hos koncernföretag	473	37 110	1
Skatteordringar	2 973	3 063	2 559
Övriga fordringar	65 983	454	321
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	133 807	146 674	110 468
Kassa och bank	138 226	108 754	171 054
Summa omsättningstillgångar	341 462	296 087	284 960
SUMMA TILLGÅNGAR	341 562	296 198	285 069
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	50 996	50 554	50 996
Balanserat resultat	-52 653	61 004	29 080
Årets resultat	52 583	-10 668	5 337
SUMMA EGET KAPITAL	51 854	101 817	86 341
Kortfristiga skulder			
Kortfristiga skulder	-	41 800	-
Leverantörsskulder	325	1 088	617
Skatteskulder	-	-	-
Skuld till koncernföretag	275 407	148 213	184 408
Övriga skulder	3 454	860	2 218
Upplupna kostnader	22 474	2 420	11 485
Summa kortfristiga skulder	301 659	152 581	198 727
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	353 514	254 398	285 069

Ordlista

Räkenskaper

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

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

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

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

Användande av nyckeltal ej definierade i IFRS

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

definitioner. Samtliga G5 definitioner inkluderas nedan.

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

Operationella termer

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

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

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

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

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

Om G5 Entertainment

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa Free-to-play spel som är tillgängliga på G5 Store, Apple App Store, Google Play, Microsoft Store, Amazon Appstore etc. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som *Jewels of Rome™*, *Sherlock: Hidden Match-3 Cases™*, *Jewels of the Wild West®*, *Hidden City®*, *Mahjong Journey®*, *The Secret Society®* och *Wordplay: Search Word Puzzle™*. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.