



G5 Entertainment AB

2021

---

Årsredovisning

# Innehåll

<b>Detta är G5 Entertainment</b> .....	03
<b>Året i korthet</b> .....	04
VD har ordet .....	05
Vi firar 20 år.....	07
<b>Vision och strategi</b> .....	08
Värdekedja .....	10
<b>Marknad</b> .....	13
<b>Verksamhet</b> .....	15
<b>Finansiella rapporter</b>	
Förvaltningsberättelse .....	17
Koncernens finansiella rapporter .....	29
Koncernens noter .....	33
Moderbolagets finansiella rapporter .....	49
Moderbolagets noter .....	53
Årsredovisningens undertecknande .....	56
Revisionsberättelse .....	57
<b>Bolagsstyrningsrapport</b> .....	62
<b>G5 aktien</b> .....	70
Ordlista .....	71



# Detta är G5 Entertainment: Global marknad och närvaro

**G5 Entertainment AB, G5, är en av de ledande utvecklarna och förläggarna av Free-to-play (F2P) som spelas på smartphones, surfplattor och datorer. Bolaget hade 2021 en omsättning på 1 316 miljoner svenska kronor och ett rörelseresultat om 216 miljoner kronor. G5:s geografiskt viktigaste marknad är USA som svarade för 61 procent av intäkterna 2021.**

Bolaget, som är noterat på Nasdaq OMX sedan juni 2014, har sitt huvudkontor i Stockholm och hade vid utgången av 2021 913 medarbetare. Enheten för immateriella rättigheter, kreativa processer och licensiering av spel är placerad på Malta, medan utvecklingskontor och studior finns i Kharkiv och Lviv Ukraina samt Moskva och Kaliningrad i Ryssland. G5 har också ett marknadsföringskontor i San Francisco, CA, USA.

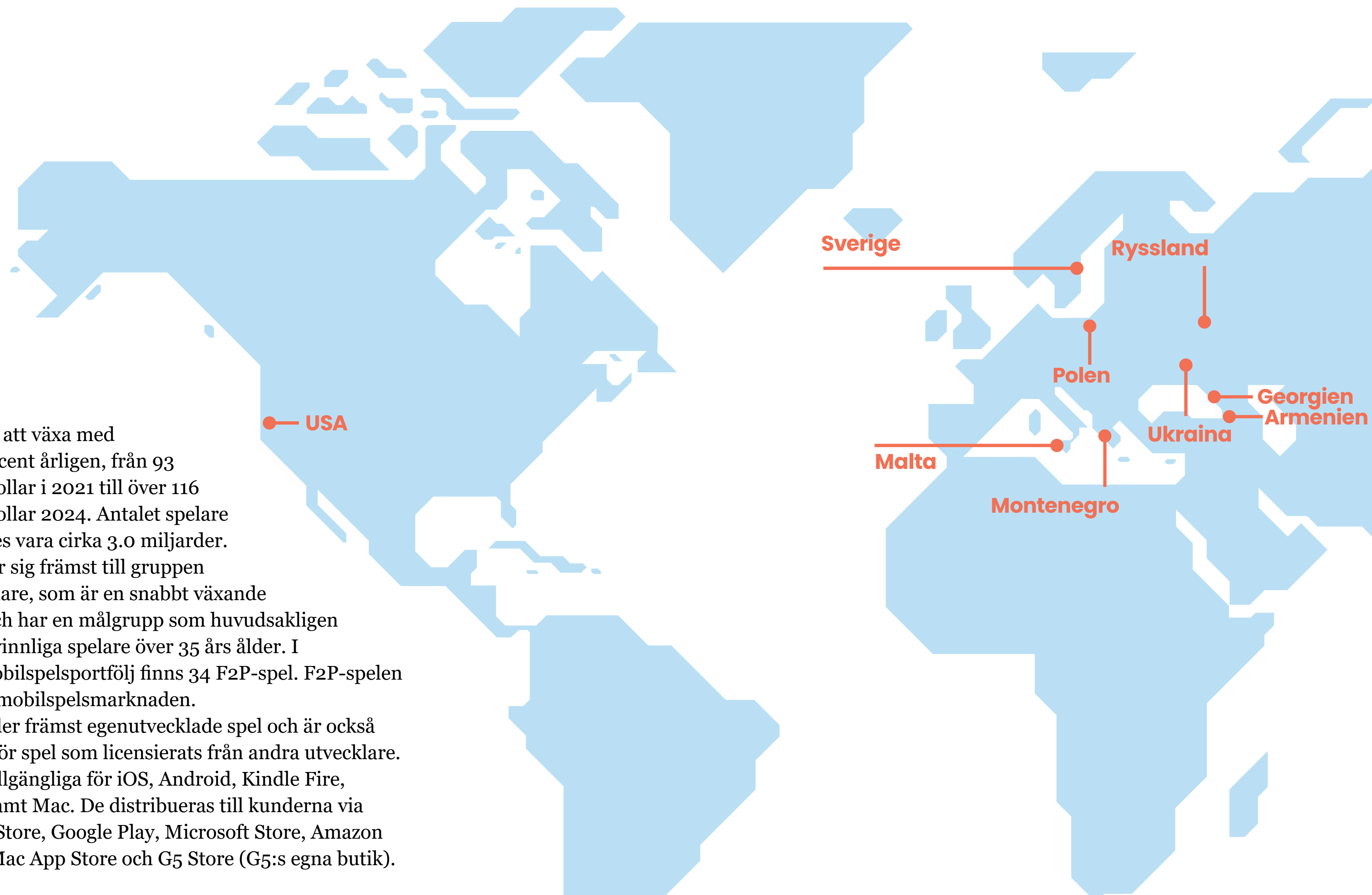
Under 2022 har bolaget också öppnat kontor i Polen, Georgien, Armenien och Montenegro för att omlokalisera personal på grund av kriget i Ukraina. Målet är att ge G5 tillgång till nya marknader för rekrytering samt att erbjuda alternativ till de som är villiga att flytta från Ryssland och Ukraina. Vi förväntar oss att vårt kontor i Ryssland kommer att krympa avsevärt över tiden.

Mobilspel är den snabbast växande enskilda marknaden i spelvärlden. Enligt analysföretaget NEWZOO förväntas

marknaden att växa med cirka 11 procent årligen, från 93 miljarder dollar i 2021 till över 116 miljarder dollar 2024. Antalet spelare globalt anses vara cirka 3.0 miljarder.

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 34 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 samt Mac. De distribueras till kunderna via Apple App Store, Google Play, Microsoft Store, Amazon Appstore, Mac App Store och G5 Store (G5:s egna butik).



# Året i korthet: Rekordresultat under året

**1,3**  
miljarder

Intäkter för året  
(SEK)

**216**  
miljoner

Rörelseresultat för  
året (SEK)

- Koncernens intäkter uppgick till SEK **1 315 M** (1 356), en minskning med **3** procent jämfört med **2020**, i USD var ökningen **4** procent
- Rörelseresultatet SEK **216,1 M** (189,5), en ökning med **14** procent jämfört med **2020**
- Resultat efter skatt uppgick till SEK **198,2 M** (167,3)
- Resultat per aktie före utspädning var SEK **23,32** (19,01) och efter utspädning SEK **23,32** (19,11)
- Kassaflöde före finansieringsverksamheten uppgick till SEK **152,1 M** (140,1)

## Finansiell sammanfattning

FINANSIELLA NYCKELTAL, KSEK	2021	2020	Förändring, %
Intäkter	1 315 703	1 356 048	-3%
Avgift till distributörer	-349 183	-395 875	-12%
Royalties till externa utvecklare	-156 073	-173 853	-10%
Bruttoresultat	810 447	786 320	3%
<b>Bruttomarginal</b>	<b>62%</b>	<b>58%</b>	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för förvärv av användare	-329 755	-303 157	9%
Rörelseresultat exklusive kostnader för förvärv av användare	480 691	483 163	-1%
<b>Rörelsemarginal exklusive kostnader för förvärv av användare</b>	<b>37%</b>	<b>36%</b>	
Kostnader för användarförvärv	-264 571	-293 619	-10%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-20%	-22%	
Rörelseresultat	216 121	189 544	14%
<b>Rörelsemarginal</b>	<b>16,4%</b>	<b>14,0%</b>	
Resultat per aktie före utspädning	23,32	19,11	22%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	152 106	140 090	
Likvida medel	149 964	188 411	

## Operationella KPI:er

F2P	2021				2020			
	Q4	Q3	Q2	Q1	Q4	Q3	Q2	Q1
DAU (miljoner) <sup>1</sup>	1.8	1.8	1.7	1.8	1.8	1.7	1.8	1.7
MAU (miljoner) <sup>1</sup>	6.5	6.7	6.7	7.0	7.4	6.8	7.1	6.3
MUP (tusental) <sup>1</sup>	189.7	197.7	203.2	205.6	217.8	212.4	227.6	213.3
MAGRPPU (USD) <sup>1</sup>	63.3	64.2	66.1	63.4	60.3	60.2	57.4	50.7

<sup>1</sup> För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 71.

**“2021 gav G5 tillbaka 180 MSEK till aktieägarna mellan utdelning och återköp.”**

# VD har ordet: G5 fortsätter att leverera på sin strategi



**Trots de svårigheter som vi nu står inför är jag övertygad om att vi kommer ta oss ur dessa starkare och än mer fokuserade.**

2021 firade vi 20-årsjubileet av bildandet av det som skulle komma att utvecklas till G5 Entertainment. Kort därefter överrumplades vi av Rysslands invasion av Ukraina. Jag vill börja med att uttrycka bolagets stora tacksamhet till alla våra fantastiska medarbetare, då särskilt de i Ukraina, som fortsätter att stödja vår verksamhet och skänka glädje till våra spelare över hela världen.

I inledningen av Rysslands invasion var G5:s omedelbara svar oorganiserat, vi hade inte förväntat oss en fullskalig militär invasion. Efter ett par dagar fick vi en bättre förståelse för våra medarbetares behov. Vår främsta prioritet har sedan dess varit deras säkerhet och välbefinnande. Vi fortsätter att ge stöd till våra medarbetare i dessa svåra tider genom både förskottsbetalningar och bonusutbetalningar.

Som en följd av invasionen lämnade många av våra medarbetare sina hem i Ukraina och Ryssland och är nu öppna för att arbeta utomlands. För att anpassa oss till denna nya verklighet etablerar vi nu bolag i Armenien, Georgien, Polen och Montenegro. Vi undersöker också möjligheten att öppna kontor även i andra länder. Bolaget ser också ett ökat intresse från medarbetarnas sida att flytta till vårt kontor på Malta, och vi förväntar oss att kontoret där kommer att växa över

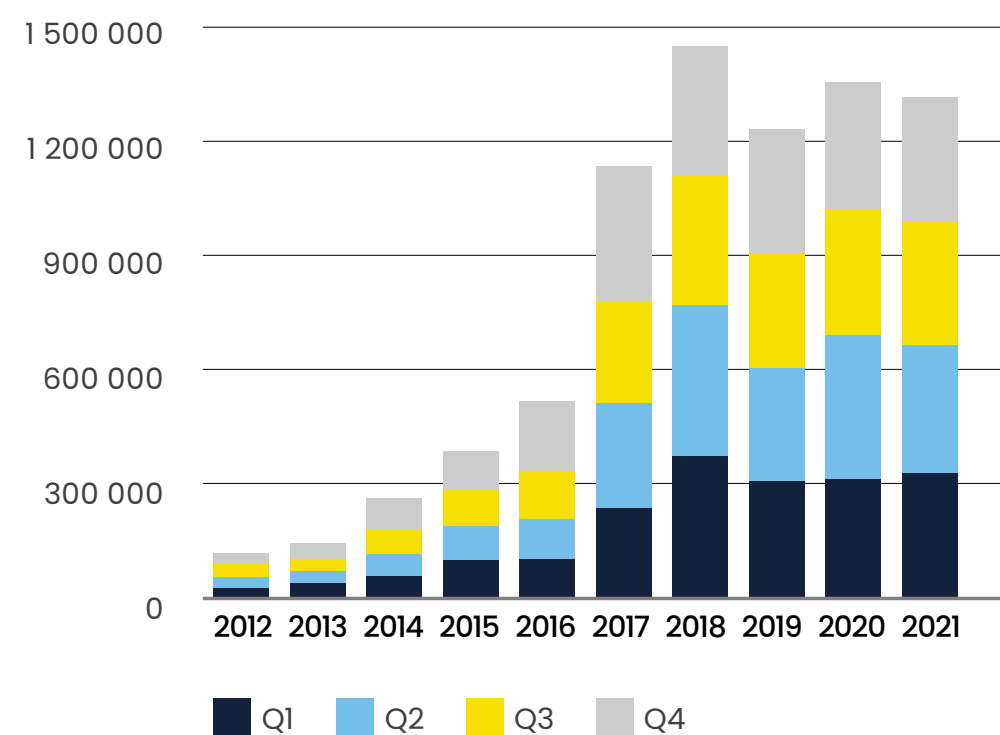
tid. Med tanke på osäkerheten på arbetsmarknaden är våra rekryteringsplaner dramatiskt neddragna, men av samma anledning är personalomsättningen samtidigt mycket låg.

För närvarande kan de flesta av våra anställda arbeta, och vi lär oss att prioritera och att fokusera våra resurser, särskilt till våra stora, framgångsrika och växande spel, men också till de nya spel som vi har under utveckling. Samtidigt kan det innebära att vi genomför en snabbare utfasning av stödet för mindre, mindre populära och äldre spel, men det bör inte ha någon materiell effekt på vår intäktsstillväxt.

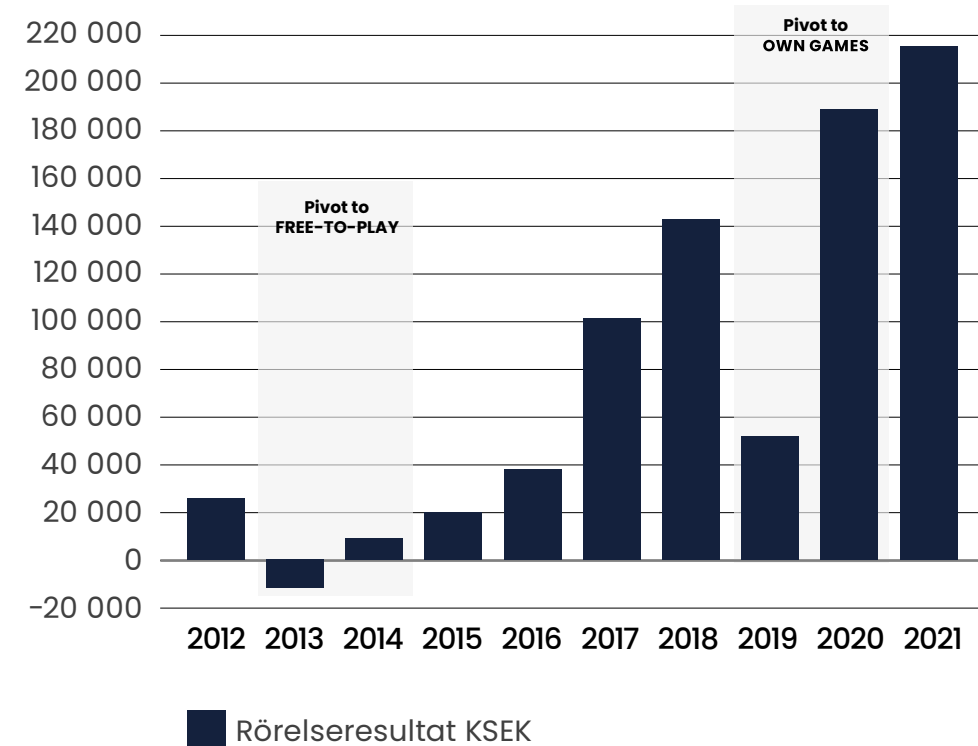
För några år sedan fördubblade vi våra ansträngningar för att utveckla våra egna spel, en åtgärd som fick en omfattande påverkan på hur vi skapar intäkter - och i slutändan också på vårt finansiella resultat. Den snabba tillväxten inom egenutvecklade spel drev på en förändring av vår intäktsmix mellan de spel vi äger och de som är licensierade. Eftersom våra egna spel också är mer lönsamma bidrog det till att öka våra marginaler.

Framgången för spelserien Jewels, liksom för Sherlock, bevisar att våra egna spelutvecklingsstudior är i stånd att hela tiden producera fantastiska och mycket lönsamma spel. Vi ser Sherlock som vårt nästa stora spel i bolagets portfölj och som en kommande kronjuvel som så småningom kan nå försäljningsnivåerna för våra hittills största framgångar inom Hidden Objects. Sammantaget räknar vi med att andelen intäkter från våra egna spel fortsätter att öka. Vår framtida intäktsstillväxt kommer att drivas av en stabil tillväxt från Jewels och Sherlock, med en potentiell uppsida från lanseringen av nya spel.

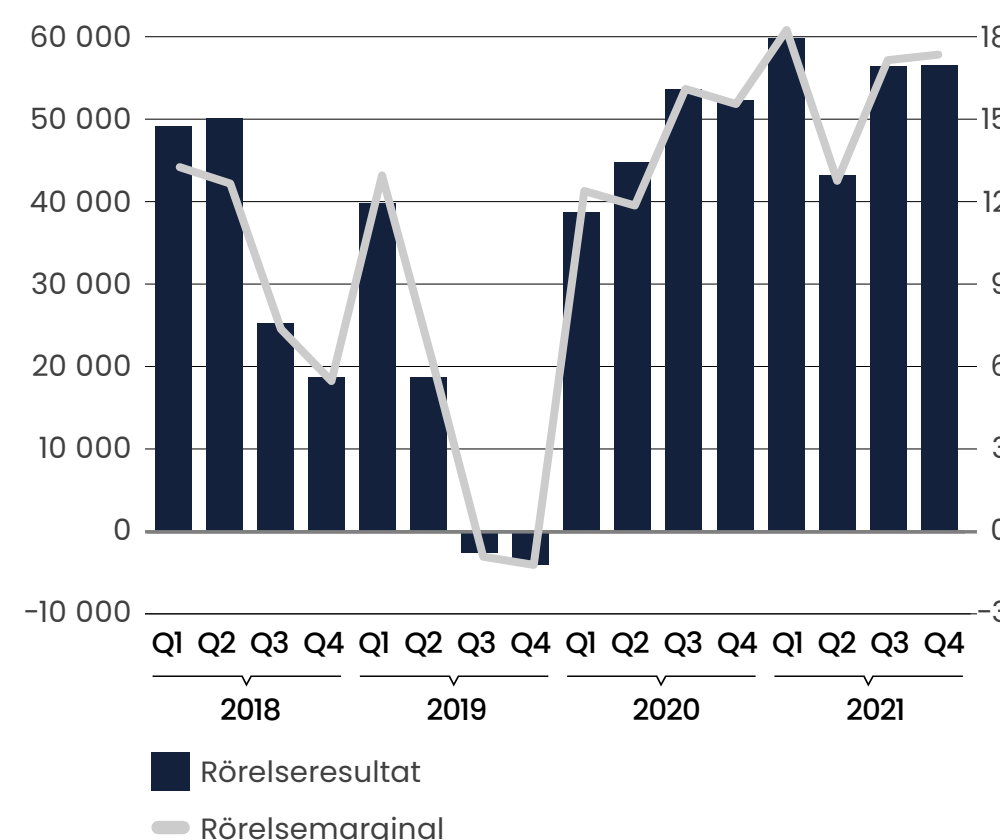
### Intäkter KSEK



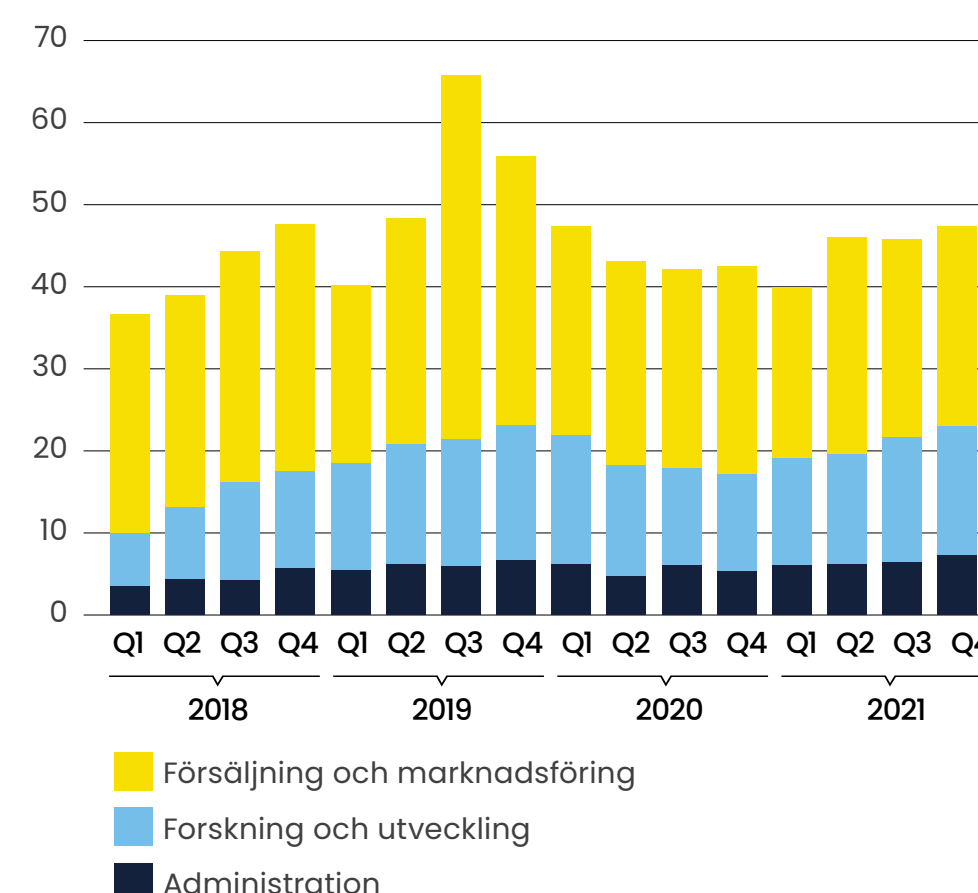
### Rörelseresultat KSEK



### Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



### Kostnader i % av omsättning



Under de senaste åren har G5 tagit viktiga steg för att sprida bolagets intäkter över flera distributionskanaler. I slutet av 2021 kom över 50 procent av våra nettointäkter från butiker som inte drivs av Apple och Google, och en växande andel kom från vår egen G5 Store och från reklam. G5 Stores intäkter och annonsintäkter kommer att fortsätta att öka som andel av försäljningen, medan de effektiva butiksavgifterna gradvis bör sjunka som en följd av ökande konkurrens mellan applikationsbutiker, det regulatoriska trycket och en ökande efterfrågan från spelare som vill kunna ladda ner spel direkt från utvecklarna. Vi förväntar oss också att bli mer effektiva när det gäller våra reklamutgifter i takt med att vi fortsätter att finjustera våra verktyg för användarförvärv på alla plattformar. Sammantaget förväntar vi oss att dessa trender kommer att bidra till att ytterligare öka vår lönsamhet.

G5 fortsätter att ha hög lönsamhet och konvertering till kassaflöde vilket, i kombination med noll i skuldsättning, gör att vi kan använda vårt kapital till utdelningar och aktieåterköp. G5:s aktieåterköp förra året minskade antalet aktier med 2,4 procent. Läger vi till de 54 miljoner kronor som delades ut till aktieägarna för helåret 2020, delade G5 ut 180 miljoner kronor till aktieägarna under 2021. För helåret 2021 rekommenderar styrelsen en utdelning på 7,0 kronor per aktie, en ökning med tolv procent jämfört med förra året.

Som ett resultat av den pågående invasionen har styrelsen föreslagit till en extraordinarie bolagsstämma att förlänga det långsiktiga incitamentsprogrammet med ett år, då G5:s aktiekurs har påverkats negativt av vad som kan betraktas som force majeure. Styrelsen ser att våra medarbetare oförskyllt påverkas av den orättfärdiga invasionen av Ukraina, och att det ligger i våra aktieägares bästa att förlänga programmet,

**”I slutet av 2021 kom över 50 procent av våra nettointäkter från butiker som inte drivs av Apple och Google”**

inte minst eftersom det har en stark kvarhållande effekt.

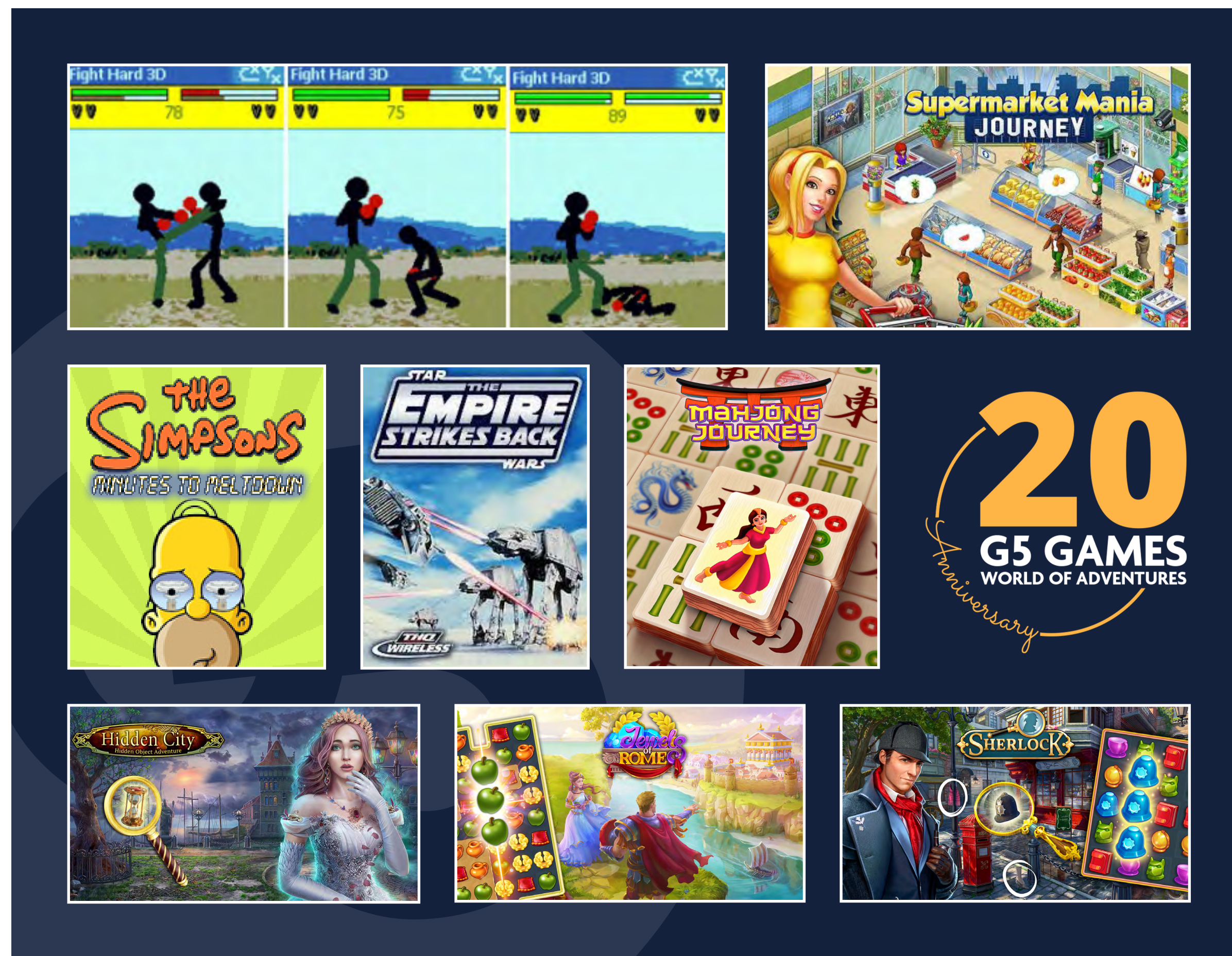
Under 2021 fortsatte vårt fantastiska team att leverera på G5:s strategi, vilket resulterade i en rekordvinst, en rekordvinst per aktie och den bästa vinstmarginalen i koncernens historia. Trots de svårigheter vi nu står inför är jag övertygad om att vi kommer att ta oss ur dem starkare och mer fokuserade. Vi är på rätt spår när det gäller att ge fortsatt stöd till våra spel, för att lansera de sex spel vi utlovat under året och för att leverera ett enastående

resultat. Än en gång vill jag tacka alla våra medarbetare för deras starka engagemang i dessa mycket utmanande tider.

Tack för att du följer G5

**Vlad Suglobov**  
vd och medgrundare

# Vi firar 20 år!



G5 Entertainment är en av världens första mobilspelsutvecklare. Företaget började utveckla mobilspel redan 2001. Efter succén med bolagets första mobilspel Fight Hard 3D som lanserades 2003 fortsatte företaget att expandera och utveckla fler spel för den växande marknaden. Under 2005-2007, med endast 30 anställda, samarbetade G5 med stora utgivare och producerade banbrytande mobilspel som Simpsons: Minutes to Meltdown, Stargate SG-1: Entropy Syndrome, Star Wars: Empire Strikes Back och The Sims : Castaway. Samtidigt producerade företaget sitt första vardagsspel för PCe, Supermarket Mania. 2009 tog G5 sina egna spel till iPhone med stor framgång och öppnade en publiceringsverksamhet för att hjälpa andra PC-utvecklare att bli framgångsrika i de framväxande mobila plattformarna. År 2010 uppgick företagets portfölj till 44 publicerade spel, vilka många nådde applikationsbutikernas topplistor, både på iOS och Android. 2012 lanserade bolaget The Secret Society, dess första stora free-to-play spel, på alla mobila plattformar. Under 2014 började G5:s aktier handlas på NASDAQ Stockholm Main Market alltmedan bolaget fortsatte en framgångsrik övergång till free-to-play-spel. Under 2015 växte intäkterna från free-to-play-spel med 125 % jämfört med det föregående året och stod för majoriteten (85 %) av koncernens intäkter. Den betydande tillväxten av verksamheten fortsatte under de följande åren. Under 2019 fokuserade G5 ytterligare på att producera egna spel med egna resurser, en strategi som fortsättningsvis haft en fundamental effekt på hur gruppen genererat sina intäkter och i slutändan dess finansiella resultat. Den nya generationens spel är byggda på en beprövad spelgrund med tonvikt på engagerande berättelser och en uppslukande storyline. Efter framgångarna med Jewels of Rome, och den efterföljande Jewels-spelfamiljen och Sherlocks tillväxt, fortsätter G5 att bygga på en grund för långsiktig framtida tillväxt. 2021 firade G5 20 år som bolag. Med över 900 anställda över hela världen spelas G5-spel i över 192 länder och har gett glädje till över 250 miljoner användare världen över.

DETTA ÄR G5

ÅRET 2021

STRATEGI

MARKNAD

VERKSAMHET

FINANSIELLT

BOLAGSSTYRNING

G5 AKTIEN



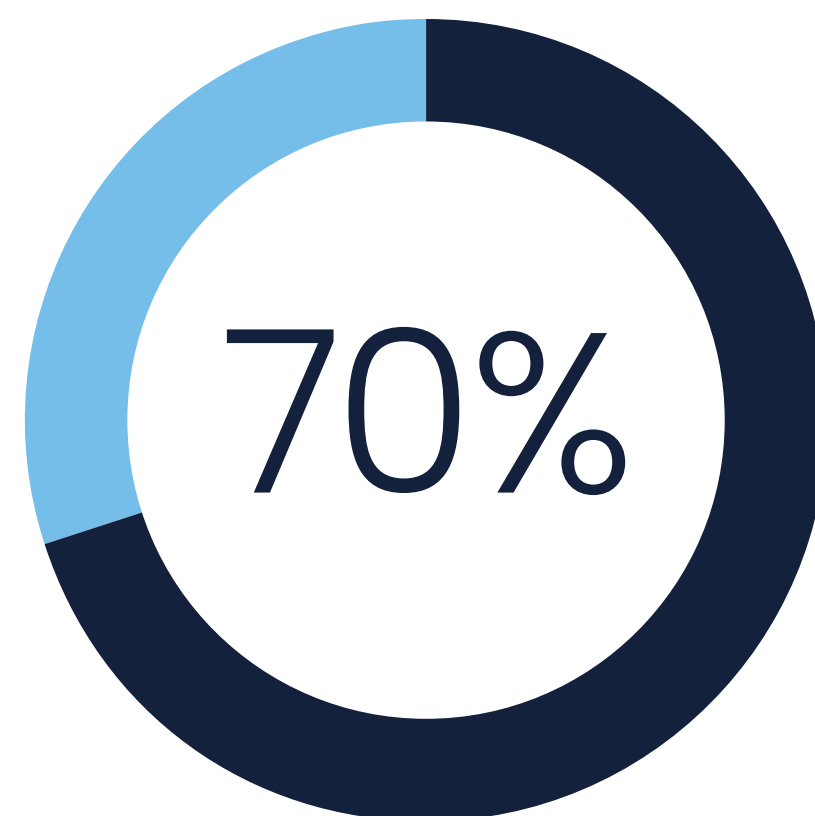
# Vision och Strategi: Från en av många till en av få

**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 2021 uppgick andelen intäkter från egna spel till 67 procent.

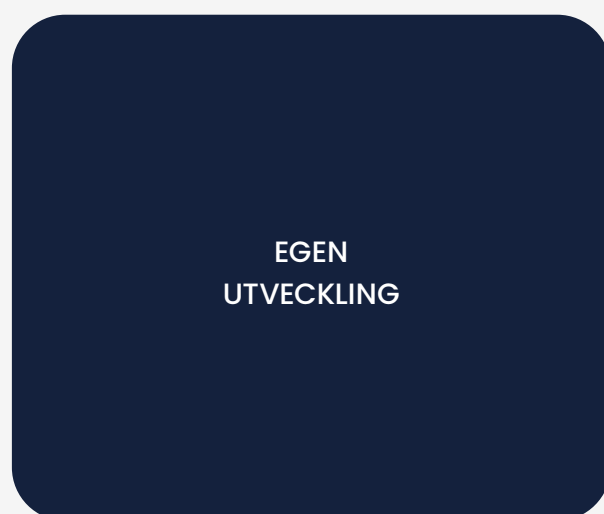
**Egna studior** G5 hade under 2021 utvecklingsstudior i Ryssland och Ukraina. Båda är starka regioner för spelutveckling och outsourcing av utvecklingstjänster. På grund av kriget i Ukraina expanderar bolaget för närvarande sin geografiska spridning med studios i ytterligare länder.

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

# Värdekedjan

## Spelutveckling

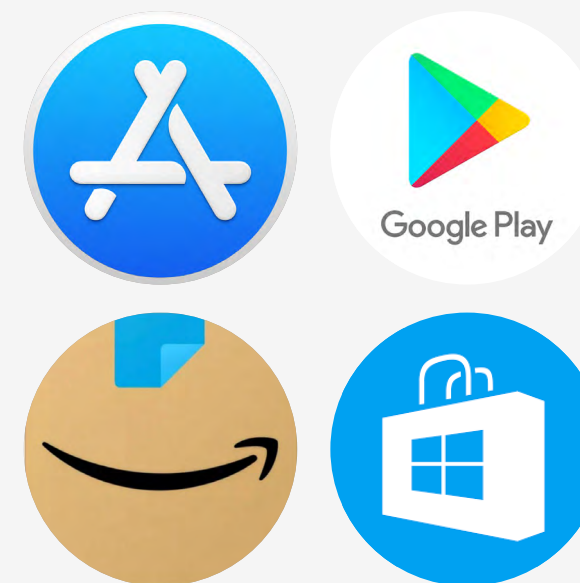
1.



- 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

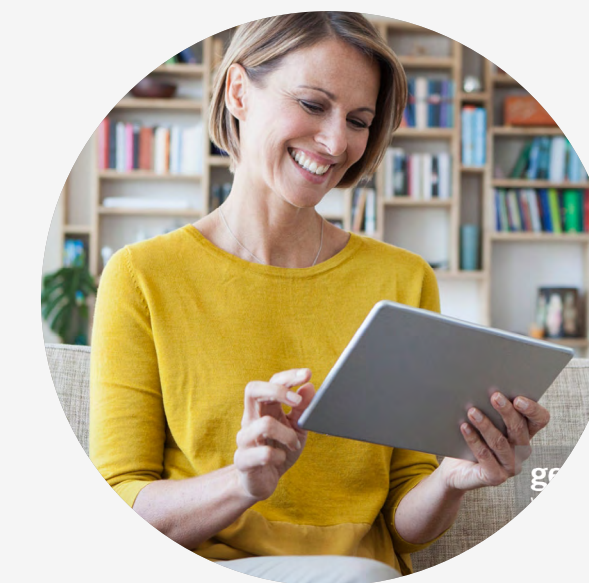
2.



- G5 använder starka distributörer, Apple, Google, Microsoft och Amazon. Under året har G5:s egna G5 Store, där bolaget har egna betalningslösningar och distribution, vuxit till att omfatta 3 procent av omsättningen under det fjärde kvartalet.
- Externa distributörer behåller cirka 30 procent av intäkterna från varje spel, 12 procent för Microsoft. 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 Store och Mac App Store och G5 Store vilken är tillgänglig genom bolagets hemsida [www.g5e.com](http://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, från den första augusti 2021 sänkte dock Microsoft sina avgifter

till 12 procent. 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

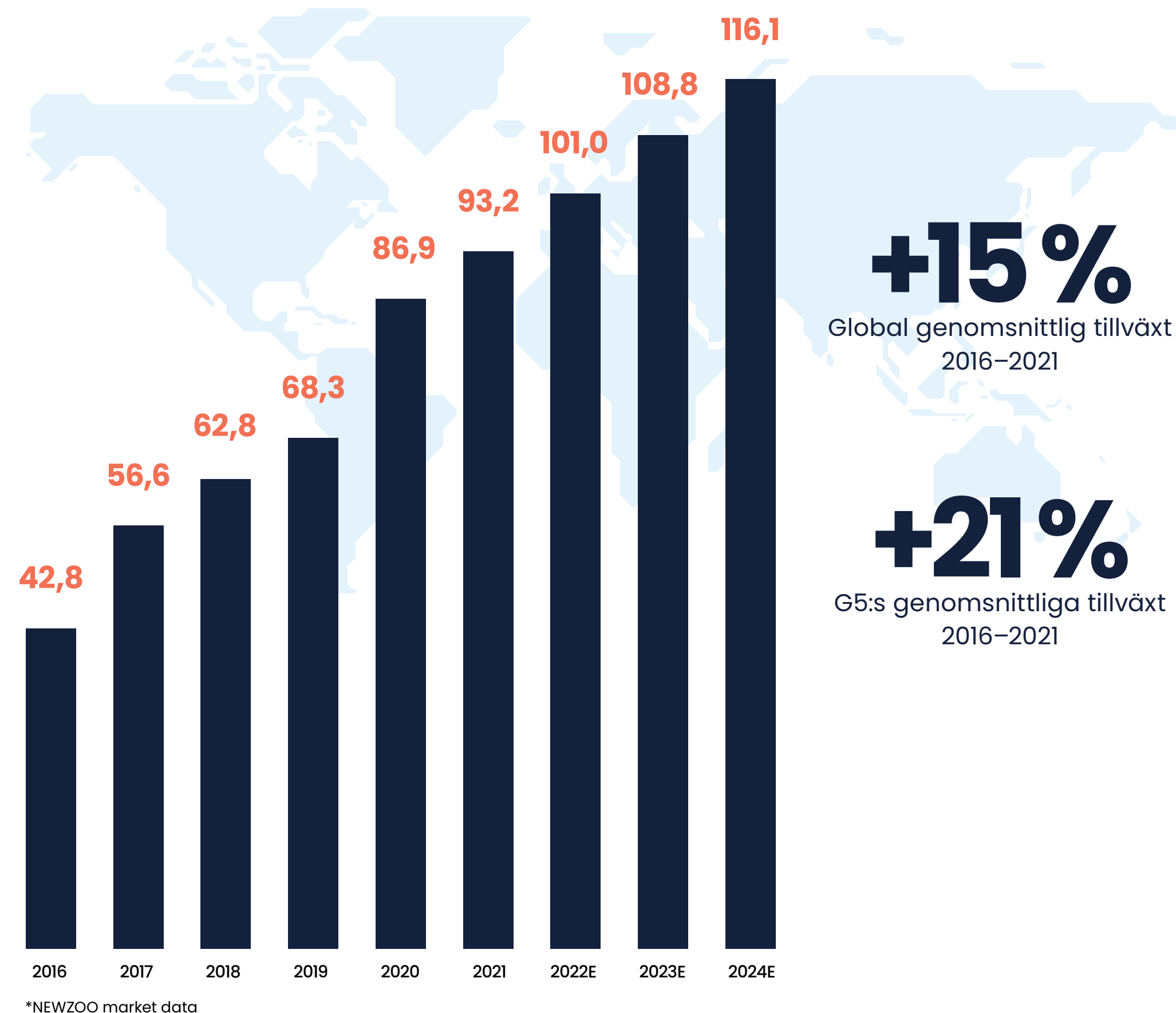
I takt med att antalet smarta telefoner och surfplattor ökar har en ständigt förbättrad spelupplevelse, tillsammans med möjligheterna att kunna spela var som helst, när som helst, gjort att användarna ofta bara spelar på mobila enheter eller i tillägg till traditionella spelplattformar. Vardagsspel av 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.

Intäkterna från olika typer av mobilspele förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 93 miljarder dollar 2021 till över 116 miljarder dollar fram till år 2024.

## 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



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 mobilspel. Japan är G5:s största asiatiska marknad medan G5:s huvudmarknad är Nordamerika. 2021 svarade Nordamerika för 61 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 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.

### Applikationsbutikernas ekosystem

Under 2021, efter rättegången mellan Epic Games och Apple, vann Apple i målet gällande de federala antitrustlagarna, medan Epic vann målet gällande Kaliforniens antitrustlag. Domstolen drog slutsatsen att Apple bröt mot Kaliforniens konkurrenslagstiftning genom att förbjuda apputvecklare att kommunicera direkt med kunder om alternativa sätt att betala för tjänster utanför Apple App Store, och gav Apple fram till december 2021 att göra ändringar som skulle stödja implementering av tredje parts betalningssystem för appar som laddats ner från Apple App Store.

Även om köp i appar som görs via tredje part inte skulle omfattas av den standardiserade kommissionsavgiften, förbjuder inte domstolsbeslutet Apple att debitera denna avgift. Domstolarna anser att butikerna har rätt till någon form av ersättning för underhåll samt investeringar i forskning och utveckling. Beslutet drog dock också slutsatsen att den avgift på 30 procent som Apple för närvarande tar ut är godtycklig. De fullständiga konsekvenserna av rättegången är inte klarlagda, men Apple och andra applikationsbutiker är nu under press att justera sina provisionsavgifter innan lagstiftare och regeringar ingriper.

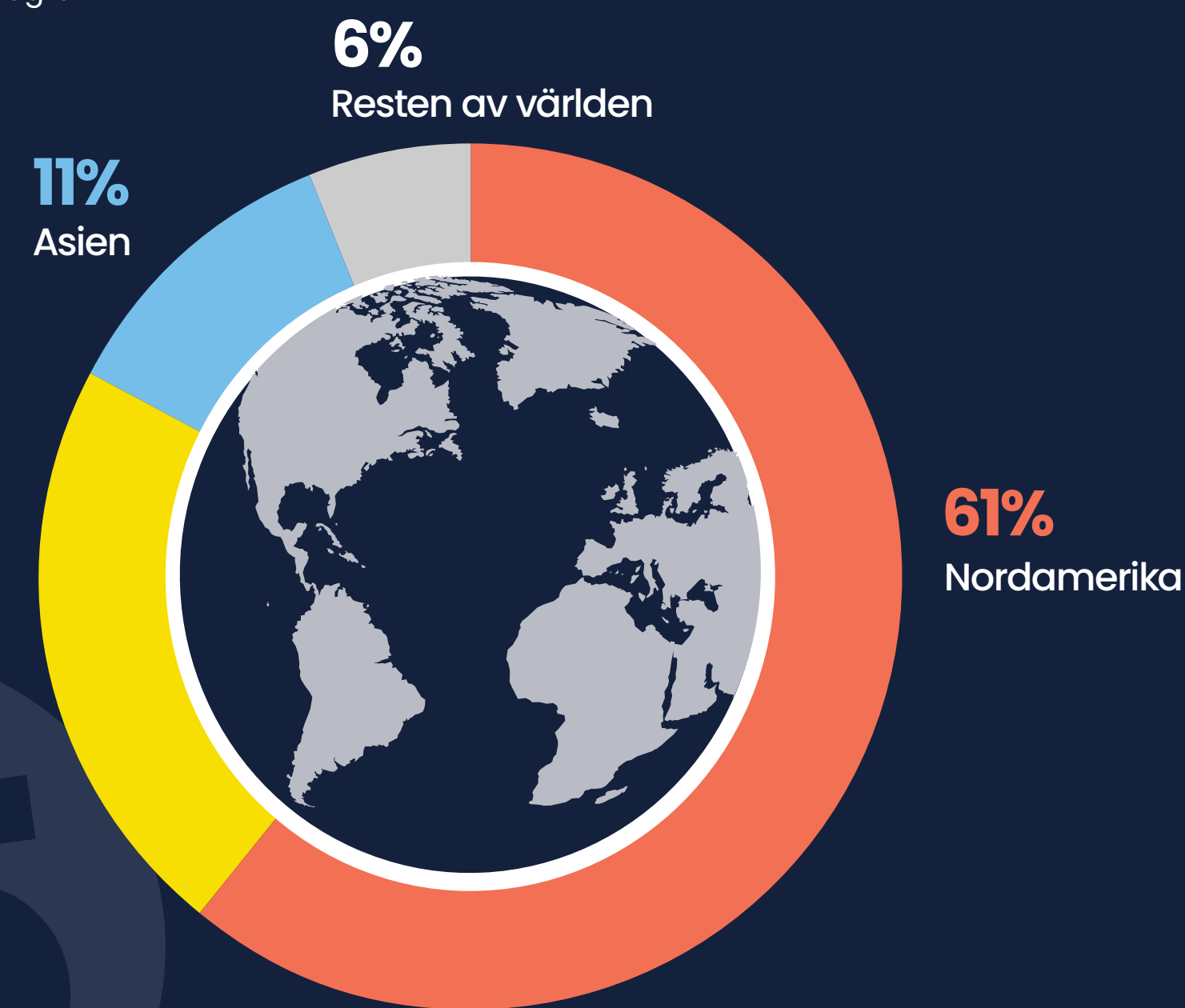
### Förändringar avseende IDFA

I april 2021 lanserade Apple en uppdatering för deras operativsystem iOS, version 14.5. Uppdateringen innehöll en ny integritetspolicy "App Tracking Transparency". Före denna uppdatering var spårningen via Apples identifierare för annonsörer, IDFA, som är ett unikt mjukt ID, aktiverat som standard. Nu måste varje app uttryckligen be deras användare om tillåtelse för att få tillgång till deras IDFA. Utrullningen av opt-in-lösningen för IDFA har orsakat störningar för marknadsföringen inom ekosystemet då förmågan att tillskriva händelser i ekosystemet har påverkats negativt.

## G5:s intäktsfördelning per region (2021)

### Målgrupp

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



# Verksamheten: Tre 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 3 miljarder människor som regelbundet spelar mobilspel kvinnor, medelåldern är 36 år och de beskriver sig själva som finansiellt oberoende. 94 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 90 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 välståndet 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 140 miljoner dollar under sin livstid och bolagets mest framgångsrika spel inom genren har tjänat in över 400 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

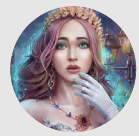
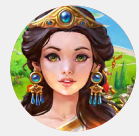

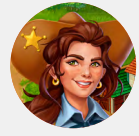
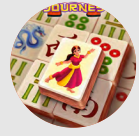
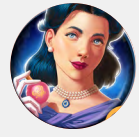
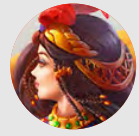
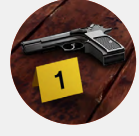

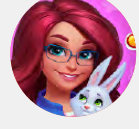
Match-3 är idag en av mobilspelens största genrer och G5 uppskattar genren att generera över sju miljarder dollar i årliga intäkter. Match-3-spelen är något lättare att lära sig spela än Hidden Object och Solitaire. De bygger på att spelaren ska matcha tre objekt i rad för att komma vidare och det gör 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.

## Nya genrer

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.

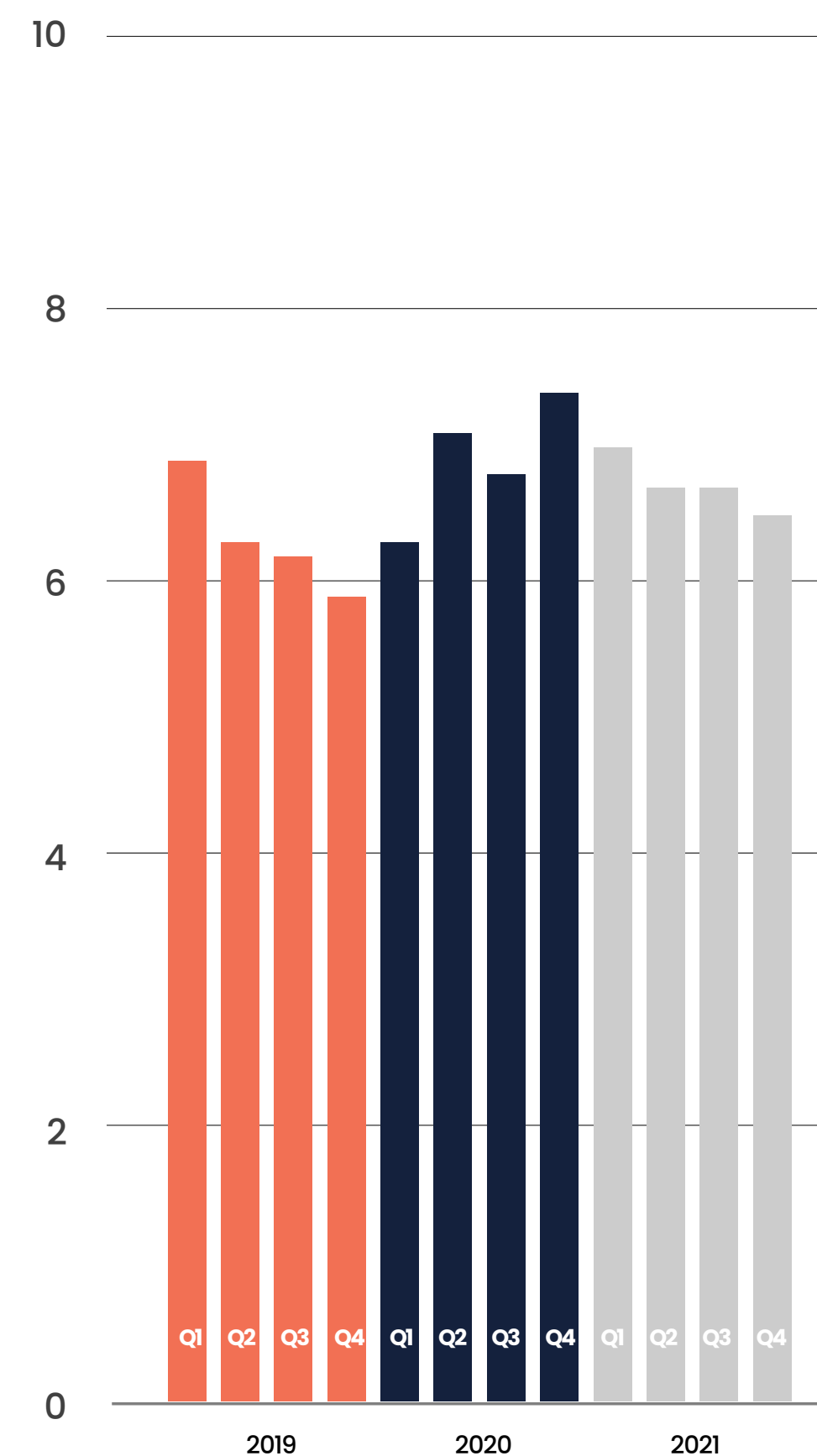
**"G5 har ett flertal genrer vilka alla är populära av företagets målgrupp. De pusselspel som bolaget arbetar med tillfredsställer olika smaker i typ och genre"**

## Spel i storleksordning – 2021

#1		Hidden City	Licensierat	Lanserat: februari 2014
#2		Jewels of Rome	Eget	Lanserat: maj 2019
#3		Sherlock	Eget	Lanserat: augusti 2020
#4		Jewels of the Wild West	Eget	Lanserat: april 2020
#5		Mahjong Journey	Eget	Lanserat: december 2014
#6		The Secret Society	Eget	Lanserat: november 2012
#7		Jewels of Egypt	Eget	Lanserat: juni 2020
#8		Homicide Squad	Eget	Lanserat: januari 2017
#9		Sheriff of Mahjong	Eget	Lanserat: oktober 2020
#10		Match Town Makeover	Eget	Lanserat: juli 2019

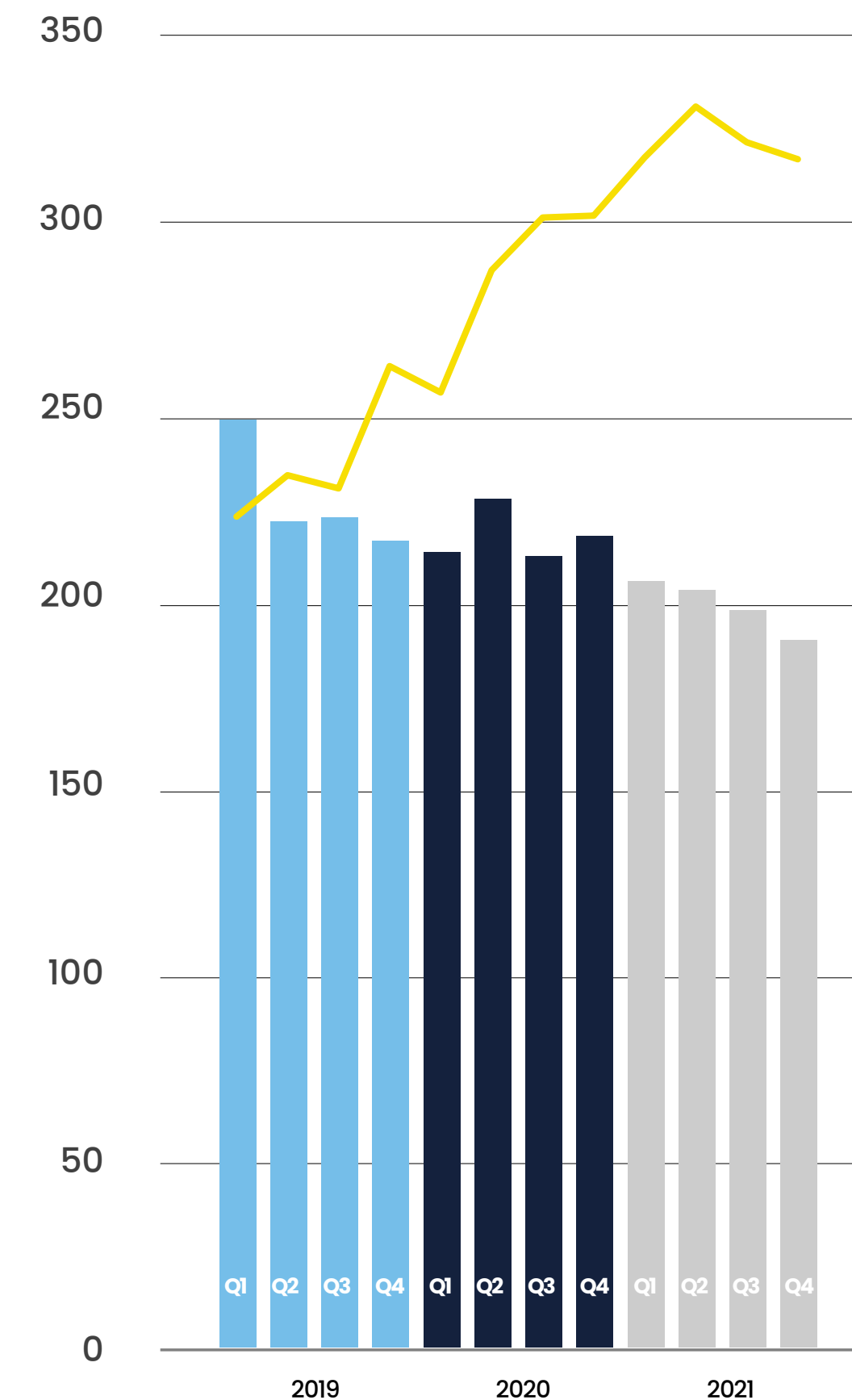
## Månatligt aktiva spelare (genomsnitt under kvartalet)<sup>1</sup>

MAU (miljoner)



## Månatliga betalare (genomsnitt under kvartalet)<sup>1</sup>

MUP (tusental)



<sup>1</sup> 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 2021 till 31 december 2021. Alla belopp anges om inget annat sägs i tusental kronor (KSEK). Information inom parentes refererar till föregående räkenskapsår, det vill säga 2020. 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 93 miljarder dollar i 2021 till över 116 miljarder dollar fram till år 2024.

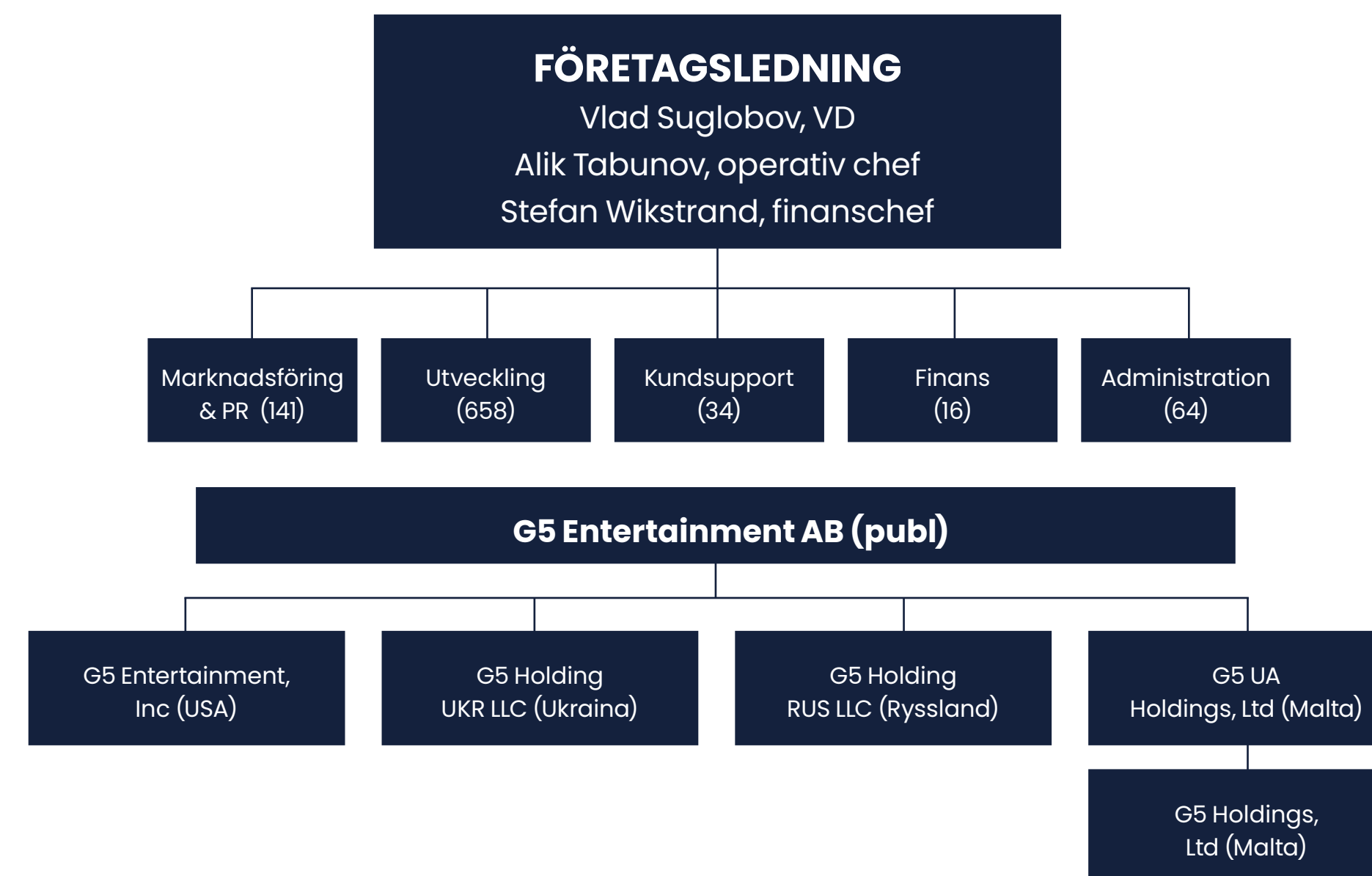
## G5 2022 och framåt

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 2022, 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 Bay Area sedan 2011, där koncernen har ett marknadsföringskontor. Koncernen har utvecklingsstudios i Moskva, Kharkiv, Kaliningrad och Lviv vilka anställer den största delen av koncernens arbetsstyrka. Under pandemin har G5 också anställt ett större antal som permanent arbetar på distans. Under första delen av 2022 har G5 öppnat studios i ytterligare länder för att möjliggöra omlokalisering av anställda från Ukraina och Ryssland. På grund av kriget i Ukraina kommer bolaget arbeta aktivt för att minska storleken på de ryska kontoren. 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.

### Aktiviteter under 2021

Året har sett fortsatta trender från 2020 med en växande portfölj av free-to-play (F2P) spel och andelen av

intäkterna som kommer från egna spel har ökat. Bolaget delar fortsättningsvis portföljen i tre kategorier: ”egna spel - Nya”, ”egna spel - Gamla” och ”Licensierade spel”. Vid slutet av året hade bolaget 16 ”egna spel - Nya”, 14 ”egna spel - Gamla” och 4 ”Licensierade” spel.

De ”egna spelen - Nya” som lanserats från 2019 och framåt fortsatte att växa under året och under det fjärde kvartalet 2021 stod de för 52 (40) procent av omsättningen och andelen av intäkter som kommer från den totala portföljen av egna spel uppgick till 67 (61) procent.

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 marknadsavdelningen fortsatt att expanderas, i linje med utvecklingen under 2020. Det har också skett fortsatta förbättringar i de system, verktyg och ramverk som marknadsavdelningen arbetar med.

Ledningen har, förutom spelutveckling och marknadsföring, 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

G5 har en betydande andel av sina anställda i Ukraina och Ryssland. I Ukraina var majoriteten av de anställda baserade i Kharkiv men även i Lviv och andra städer. Vid den ryska invasionen av Ukraina, som startade den 24 februari 2022, hade företaget cirka 450 av 470 av den ukrainska personalen i Kharkiv. När invasionen startade beslutade G5 att alla anställda i Ukraina skulle få 2,5 veckors semester så att de kunde fokusera på att sätta sig själva och sina nära och kära i säkerhet. Delar av personalen fortsatte att arbeta under denna period och allteftersom tiden gick, och med stöd från företaget, kunde fler och fler gå tillbaka till jobbet.

Vid början av april hade nästan alla anställda lämnat Kharkiv, alla ukrainska anställda rapporterar att de är säkra och över 90 procent av den totala personalstyrkan arbetar heltid. Vissa problem kvarstår med att förse de anställda med datorer och en arbetsplats, vissa uttrycker också svårigheter att arbeta på grund av stress.

För den ukrainska personalen har företaget betalat ut en bonus motsvarande 1/2 månadslön och förutbetalda löner så att de kan finansiera sin flytt för sig själva och sin familj.

Invasionen har också fått konsekvenser för den ryska personalen. Företaget har idag cirka 20 procent som redan har lämnat Ryssland och bolaget arbetar aktivt för att uppmuntra och underlätta en etablering utomlands.

Företaget stöttar de anställda med biljetter till flytt och med bostäder under inledningsskedet. Under för-

sta kvartalet har bolaget haft cirka 15 MSEK i ökade kostnader på grund av invasionen. Kostnaderna består av bonusar, biljetter, bostäder och andra relaterade kostnader samt reserveringar för åtaganden.

För att stödja omlokaliseringen av de anställda har G5 öppnat juridiska enheter i Georgien, Armenien, Polen, Montenegro och undersöker ytterligare juridiktioner. Det maltesiska kontoret har också sett en ökning då några har flyttat dit. Det återstår att se hur stor del av arbetsstyrkan som kommer att flytta till dessa länder och den fulla ekonomiska effekten eftersom det kan förändra kostnadsbasen för koncernen.

Inga andra väsentliga händelser har inträffat efter balansdagen, se också riskavsnittet på sida 23.

### Resultatutveckling Intäkter och bruttoresultat

Omsättningen uppgick till 1 316 (1 356) MSEK, en minskning med 3 procent jämfört med 2020. I USD var ökningen 4 procent.

De direkta kostnaderna uppgick till 505 (570) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 810 (786) MSEK, en ökning med tre procent jämfört med 2020. Bruttomarginalen var 62 procent (58).

### Rörelsekostnader Forskning och utveckling

Kostnader för forskning och utveckling ökade med sex procent jämfört med 2020. Forskning och utvecklingskostnader påverkas av avskrivningar och nedskrivningar av bolagets spelportfölj vilka uppgick till 116 (106) MSEK respektive 0 (0,4) MSEK. Justerat

för avskrivningar och nedskrivningar uppgick kostnaderna för forskning och utveckling till 73 (73) MSEK, oförändrat mot föregående år. Under året har vissa kostnader inom forskning och utveckling minskat genom förhandlingar med leverantörer medan kostnader för personal ökat i takt med fortsatta rekryteringar under året.

### Försäljning och marknadsföring

Kostnaderna för försäljning och marknadsföring består i huvudsak av kostnader för användarförvärv. Förbättringarna inom användarförvärv de senaste åren har medfört att kostnaderna har gått ned. Kostnader för användarförvärv har minskat med 10 procent medan intäkterna minskat med tre procent. Användarförvärv som andel av omsättningen uppgick till 20 procent (22 procent).

Exklusive användarförvärv har kostnaderna för försäljning och marknadsföring ökat med 12 procent, en följd av en utökad personalstyrka samt investeringar i verktyg för användarförvärv.

### Administration

Administrationskostnader uppgick till 85 (75) MSEK, en ökning med 13 procent. Inom administration ligger kostnader relaterade till långsiktiga incitamentsprogram, en kostnadspost som ökat under året. Administrationskostnader innehåller också utveckling av bolagets plattformar och verktyg vilka också ökat under året. Såsom under 2020 har utbildning, företagsevenemang och andra satsningar på personalen inte materialiserats under året på grund av pandemin.

### Övriga rörelseintäkter och rörelsekostnader

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

### Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 216 (190) MSEK och rörelsemarginalen var 16 (14) procent. Rörelseresultatet ökade med 14 procent år över år.

### Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet negativt med 7,0 (-0,7) MSEK, primärt relaterat till omvärdering av kortfristiga placeringar. Skatt påverkade resultatet med -11 (-22) MSEK, motsvarande en skattesats på 5 (11) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 198 (167) MSEK, motsvarande ett resultat per aktie före utspädning uppgående till 23,32 (19,11) kronor.

### Finansiell ställning

Under året balanserade koncernen utvecklingsutgifter om 163 (127) 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 116 (106) MSEK. Nedskrivningar som är en naturlig del i att ha en bredare spelfortfölj uppgick till 0 (0,4) MSEK. Balanserade utvecklingskostnader påverkades också av kursdifferenser om 24 (-27) MSEK, då de aktiveras i ett av koncernens

dotterbolag som har USD som funktionell valuta. Totala balanserade utvecklingsutgifter uppgick vid årets slut till 275 (205) 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 492 (432) MSEK, motsvarande en soliditet på 79 (73) procent.

Nyckeltal	2021	2020	2019
Soliditet	79%	73%	70%
Avkastning på eget kapital	43%	41%	12%
Avkastning på totalt kapital	35%	33%	10%
Balanslikviditet	2.4	2.0	1.7

### Kassaflöde

Under året har koncernen haft ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 346 (298) MSEK, kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 361 (269) MSEK.

Investeringar har belastat kassaflödet med -209 (-129) MSEK. Investeringar påverkas primärt av balanserade utvecklingsutgifter som uppgick till -163 (-127) MSEK. Bolaget har också investerat 36 (0) MSEK i Artifex Mudi S.A. and UplandMe Inc.

Finansieringsaktiviteter belastade kassaflödet med -192 (-97) MSEK. Utdelning belastade kassaflödet med -54 (-22) MSEK och återköp av aktier belastade

kassaflödet med -126 (-66) MSEK.

Kassaflödet uppgick till -40 (42) MSEK. Tillgängliga likvida medel per den 31 december 2021 uppgick till 150 (188) 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 2021, hade G5 913 anställda på åtta orter, Stockholm (5), San Francisco (5), Malta (inkluderar distansarbetare) (33), Moskva (292), Charkiv (426), Kaliningrad (123) Lvov (22) and Tjeboksary (5) and St-Petersburg (2). 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 "G5 University" där nya ingenjörer och designers initialt börjar som juniora medarbetare och i allt högre grad engagerar sig i bolagets projekt under handledning och coachning 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

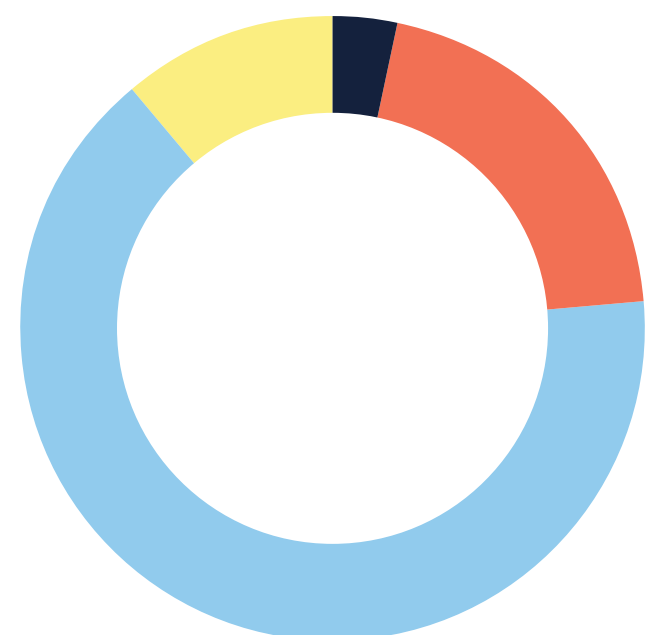
Den 31 december 2021 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertainment till 928 390 kronor fördelat på 8 933 650 stamaktier och 172 200 c-aktier, var och en med ett kvotvärde på 0.102 kronor per aktie. Per bokslutsdagen innehar bolaget 493 650 ordinarie aktier och 172 200 c-aktier. Under året har bolaget återköpt 295 050 ordinarie aktier. Det genomsnittliga antalet utestående aktier under året var 8 498 236 aktier. Varje aktie ger lika stor rätt att ta del av G5:s tillgångar och vinster. En stamaktie ger innehavaren en röst,

### Employee gender distribution



■ Men – 56%  
■ Women – 44%

### Employee age distribution



■ > 45 – 24/3%  
■ 35-45 – 147/22%  
■ 25-34 – 466/66%  
■ < 25 – 79/10%

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 2021 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. 87 800 c-aktier omklassificerades till ordinarie aktier vid leverans av prestationsaktieprogrammet 2018/2021.

För mer information gällande aktien, se sida 61.

### Hållbarhetsrapport

Som ett snabbt växande bolag inom sin bransch, och med 913 medarbetare i Sverige, Malta, USA, Ukraina och Ryssland, 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 närvarande 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.

Dessa betalningar står för cirka 99 procent av bolagets intäktström. Företaget har också reklam i spelen för att skapa ytterligare en intäktström, dessa intäkter uppgick till 1% under det fjärde kvartalet. 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 genrererna "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 Store. G5 publicerar också spelen på ett antal ytterligare butiker samt har under året fortsatt att bredda erbjudandet i sin egen distributionskanal, G5 Store. Distributörerna svarar mot en avgift på normalt 30 procent av intäkterna, med undantag för Microsoft Store och G5 Store, 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. Då mobilspelsmarknaden är konkurrensutsatt och snabbt föränderlig måste G5 löpande uppdatera policies och för att ge en hållbar och långsiktig praxi som möter de anställdas, både kontraktsanställda och heltidsanställda, krav på verksamheten. 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 2022. 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 hantearas på ett lagenligt sätt och att hållbara energikällor eftersträvas. På samma sätt utnyttjar G5 externa leverantörers serverhallar och motsvarande utrustning som behövs för verksamheten. Majoriteten av G5: s servrar är hos Amazon Web Services (AWS). Enligt AWS är deras infrastruktur 3,6 gånger mer energieffektiv än ett genomsnittligt datacenter och företaget har som mål att 100 % av sin energi ska komma från förnybara källor 2025. 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. Under 2021 arbetade de flesta anställda hemifrån och resor var begränsade på grund av pandemin. 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

G5: s strategi för socialt ansvar bygger på att genom den dagliga verksamheten skapa långsiktigt värde för våra anställda, våra spelare och aktieägare. G5: s spel är familjevänliga och riktade till den bredaste möjliga publiken. Majoriteten av spelen har en åldersklassificering på 4+ eller motsvarande.

### Jämställdhet

G5 har nolltolerans mot diskriminering och främjar en inkluderande arbetsmiljö där de anställda har lika möjligheter. För verksamheten i USA har G5 utfärdat en särskild policy, Personnel 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. Med en könsfördelning där 44 procent är kvinnor har G5 genom sitt arbetssätt bevisat att en sund könsbalans kan uppnås i ett teknikföretag utan positiv särbehandling.

### Talangutveckling

G5 tillhandahåller och främjar lärandemöjligheter för de anställda, G5 ger möjligheter till utveckling utbildningsmöjligheter inom en rad relaterade områden. "G5 University" startades 2021 med målet att internt utbilda våra team och interna webbseminarier till betalda specialiserade yrkesutbildningskurser för anställda på olika nivåer. G5 stödjer de anställda och deras personliga tillväxt för att utveckla sina färdigheter och växa inom koncernen. Utöver det erbjuder G5 även språkkurser för alla anställda.

### Uppförandekod

G5 har en gemensam uppförandekod för bolaget i sin helhet. Kontoren kan också ha egna policies 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.

### Visselblåsare

För att säkerställa att G5 arbetar med sund affärs-

tik, uppmuntrar G5 anställda att säga ifrån om de är medvetna om beteende som inte är i linje med uppförandekoden. G5 har under året ytterligare formaliserat dessa processer med kanaler för att kringgå lednings-skikt beroende på vilket klagomål den anställde har.

### 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.

### Ansvarsfull marknadsföring

G5 har åtagit sig att säkerställa att våra marknadsföringsmetoder är ansvarsfulla och återspeglar en kreativ och säker miljö för våra spelare. Vi strävar ständigt efter att ha en positiv spelkultur genom vår mångsidiga portfölj av spel och genom vårt G5 Friends-nätverk.

### Bolagsstyrning

#### Datasäkerhet

G5 följer noggrant regler och föreskrifter gällande datasäkerhet. GDPR specifikt, och andra lokala regler och föreskrifter i allmänhet, är en viktig fråga för organisationen och underhåll och övervakning av etablerade regler och rutiner är integrerat i det dagliga arbetet inom företaget.

G5:s hemsida tillhandahåller information om de rättigheter som användarna har tillsammans med beskrivningar av hur vi hanterar datainsamlad information.

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 intresserad 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.

### Antikorruption

G5 har nolltolerans mot mutor och korruption. Bolaget följer de uppförandestandarder som anges i tillämpliga lagar och regler för bekämpning av mutor och antikorruption i de länder där vi är verksamma. Dessutom strävar G5 ständigt efter att hålla en hög standard för att skydda sina spelare från kortbedrägerier när de spelar våra spel, och vi följer all tillämplig lagstiftning.

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. G5 har även dedikerade resurser som bedömer och utvärderar alla inköp för att identifiera eventuella indikationer om korruption eller mutor. 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 antikorruptionsarbetet.

### 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 defibrillatorer till barnsjukhus och donera pengar till lokala välgörenhetsorganisationer.

### Mål och måluppföljning

Varje medarbetare utvärderas 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.

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 2021 visade högre resultat än 2020. 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 65.7% (58,5%), index över medarbetarnas nöjdhet var också högt med 85.3% (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.

Under 2021 uppgick personalomsättningen till 18,7 (13,5) procent, en ökning jämfört med föregående år. Under 2020 var personalomsättningen låg på grund av pandemin, samtidigt var det också svårare att rekrytera under den perioden, dessa trender reverseras delvis under 2021. G5 har också de senaste åren 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.

**EU Taxonomi**

EU:s taxonomiförordning antogs i juni 2020 och är en ramreglering för att avgöra vilka ekonomiska verksamheter som ska anses vara miljömässigt hållbara och är ett led i en standardiserad rapportering av hållbarhetsdata inom EU. För att en viss ekonomisk aktivitet ska klassificeras som miljömässigt hållbar så ska den bidra väsentligt till ett eller flera av sex fastställda miljömål, inte orsaka betydande skada för något av de övriga målen, samt uppfylla vissa minimiskyddsåtgärder (aktiviteten ska ske i enlighet med OECD:s riktlinjer för multinationella företag och FN:s vägledande principer för företag och mänskliga rättigheter). Villkoren för ”väsentligt bidrag” och ”betydande skada” för olika ekonomiska verksamheter specificeras närmare genom så kallade tekniska granskningskriterier vilka återfinns i till förordningen delegerade rättsakter.

Syftet med taxonomin är att göra det enklare för investerare att hitta miljömässigt hållbara investeringar och standardisera rapporteringen så att jämförelser genom ett gemensamt klassificeringssystem kan utföras. 2021 är första året för implementering av taxonomiförordningen. För 2021 är det endast obligatoriskt att upplysa marknaden om bolaget har delar av sin

verksamhet som omfattas av taxonomin ”eligible” vs. ”non-eligible”. Om bolaget har verksamhet som är ”eligible” (tillämplig), vilket i den här kontexten innebär att verksamheten är identifierad som miljöpåverkande, skall ytterligare upplysningar lämnas i nästkommande års hållbarhetsrapport angående i vilken utsträckning en sådan aktivitet också möter miljömålen (”alignment”).

G5 Entertainment har gått igenom sin verksamhet och utvärderat den gentemot de aktivitetsbeskrivningar för tillämpliga aktiviteter som finns i den delegerade rättsakten om klimat. Under granskningen, avseende ”eligibility” för räkenskapsåret 2021, identifierades ingen aktivitet som är definierad i taxonomin från vilken G5 erhåller omsättning. Därmed har G5 ingen tillämplig omsättning att redovisa i den första av tre obligatoriska KPI:er. För de övriga två KPI:erna, Investeringar och Rörelsekostnader, har bolaget inte kunnat utvärdera parametrarna till fullo då viss vägledning avseende tolkningar av taxonomin inte meddelades av kommissionen i tillräckligt god tid under räkenskapsåret. Bolagets bedömning är dock att inga väsentliga belopp skulle klassificeras som ”eligible”. Se bolagets rapportering enligt tabell nedan.”

Klassifikation enl EU Taxonomi	Total KSEK	Andel tillämplig (%)	Andel ej tillämplig (%)
Omsättning	1 315 703	0	100
Investeringar	199 118	0	100
Löpande kostnader	1 099 591	0	100

**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.

**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.

**Invasion av Ukraina**

Riskerna med relationen mellan Ukraina och Ryssland, som påpekats i tidigare årsredovisningar, har till viss del materialiserats i och med invasionen av Ukraina. Det finns en mycket stor osäkerhet kring hur konflikten kommer att utvecklas och därmed hur den kommer att påverka verksamheten för bolaget över tid. För närvarande stödjer G5 personalen att omlokalisera sig till säkerhet, vilket kan vara inom eller utan-

för landet beroende på önskan hos respektive medarbetare.

På andra sidan av konflikten finns Ryssland där G5 också har stor närvaro. Riskerna med konflikten inkluderar möjligheten att överföra medel för att betala personalen, ytterligare sanktioner som kan påverka företaget men inte minst den osäkerhet som de anställda står inför. G5 erbjuder omlokaliseringmöjligheter för den ryska personalen inte minst för att minska fotavtrycket på den ryska marknaden.

Om situationen skulle förvärras ytterligare, eller expandera till andra territorier, finns det en risk att det påverkar verksamheten i större utsträckning, inklusive förseningar vid lansering av spel och uppdateringar, som beskrivs närmare längre ner på denna sida.

### 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 konkur-

renutsatt 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 (ägar 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, Playtika, Rovio, AppLovin, Jam City och HUUUGE 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, Vizion Interactive, Scopely 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 av-

sätta 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, Microsoft Store samt Mac App 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, plattformsägare 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 nyck-

elpersoner. 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 erfaren 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 län-

der. 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 bestämmelser 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. När nu bolaget etablerar nya legala entiteter kommer antalet valutor som bolaget är exponerat mot öka. Beroende på det totala antal anställda som omlokaliseras och möjligheten att rekrytera i dessa marknader kan exponeringen mot ytterligare valutor bli större eller mindre.

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 royalty-baserade 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 2022 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 bolagsstämman, såsom långsiktiga incitamentsprogram.

Riktlinjerna ska gälla för beslutade ersättningar, och ändringar till redan beslutade ersättningar, efter att riktlinjerna antagits av Årsstämman 2022.

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](http://g5e.com/corporate).

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

### Ersättningens 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 för-

delas 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 procent 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 kon-

kurrensklausuler. 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 Sty-

relsens 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 2021, 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 62 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 (5) anställda. Medelantalet anställda under året uppgick till 5 (5).

- Försäljningen uppgick till 1 316 (1 356) MSEK
- Rörelseresultatet uppgick till -7,7 (0,9) MSEK
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till 335 (6) MSEK
- Moderbolagets kassa och bank per den 31 december 2021 uppgick till 127 (171) MSEK

Moderbolagets omsättning minskade, i linje med utvecklingen för koncernen.

### Framtidsutsikter

Bolagets intäkter täcker kostnaderna, och överskott i kassaflödet används för att investera för framtida till-

växt, 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	51 434
Balanserat resultat	-145 697
Årets resultat	334 631
<b>Summa</b>	<b>240 368</b>

Styrelsen föreslår årsstämman att en utdelning om 7,0 (6,25) kronor per aktie lämnas för räkenskapsåret 2021.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

Till aktieägarna utdelas	59 080
Till nästa år balanseras	182 222
<b>Summa</b>	<b>240 368</b>

## 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 2022 beslutar om utdelning om 7,0 kronor per stamaktie. Som avstämningsdag för utdelning på stamaktie föreslås onsdag 17 juni 2022.

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

Bolagets resultat och ställning är god, vilket framgår av balans- och resultaträkningen för räkenskapsåret 2021. 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 2021 ett bemyndigande att emittera stamaktier. Om styrelsen väljer att utnyttja bemyndigandet före årsstämman 2022 gör styrelsen motsvarande bedömning som ovan avseende den eventuellt tillkommande utdelningen.

# Koncernens räkningar

## RESULTATRÄKNING

KSEK	Not	2021	2020
Intäkter	K3	1 315 703	1 356 048
Direkta kostnader		-505 256	-569 728
<b>Bruttoresultat</b>		<b>810 447</b>	<b>786 320</b>
Forskning & utveckling		-189 180	-178 866
Försäljning & marknadsföring		-315 343	-338 970
Administration		-84 800	-74 724
Övriga rörelsekostnader		-5 004	-4 217
<b>Rörelseresultat</b>	K4, K5, K6, K7, K8	<b>216 121</b>	<b>189 544</b>
Finansiella intäkter		175	280
Finansiella kostnader		-7 209	-1 005
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	K9	<b>209 086</b>	<b>188 819</b>
Inkomstskatt (Not 3)	K10	-10 878	-21 552
<b>Resultat efter skatt</b>		<b>198 208</b>	<b>167 267</b>
<b>Periodens resultat fördelas på:</b>			
Moderbolagets aktieägare		198 208	167 267

KSEK	Not	2021	2020
<b>Resultat per aktie</b>	K14		
Genomsnittligt antal aktier, viktat (tusental)		8 498	8 751
Genomsnittligt antal aktier, efter utspädning (tusental)		8 498	8 751
Resultat per aktie (SEK) före utspädning		23,32	19,11
Resultat per aktie (SEK) efter utspädning		23,32	19,11

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

KSEK	2021	2020
<b>Periodens resultat</b>	<b>198 208</b>	<b>167 267</b>
<b>Övrigt Totalresultat</b>		
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>		
Omräkningsdifferens	37 343	-36 015
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>37 343</b>	<b>-36 015</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>235 551</b>	<b>131 252</b>
<b>Periodens totalresultat fördelas på:</b>		
Moderbolagets aktieägare	235 551	131 252

**BALANSRÄKNING**

KSEK	Not	31 Dec 2021	31 Dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utvecklingsutgifter	K11	274 757	204 649
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>		<b>274 757</b>	<b>204 649</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier, verktyg och installationer	K12	26 013	15 506
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>26 013</b>	<b>15 506</b>
<b>Övriga anläggningstillgångar</b>			
Finansiella tillgångar		18 088	-
Uppskjuten skattefordran	K10	-	57 672
<b>Summa övriga anläggningstillgångar</b>		<b>18 088</b>	<b>57 672</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>318,858</b>	<b>277,827</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>	K21		
Kundfordringar	K15	3	558
Aktuell skattefordran	K10	3 880	3 799
Övriga fordringar	K15	11 575	7 770
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	K17	129 316	114 827
Finansiella tillgångar		12 195	-
Likvida medel		149 964	188 411
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>306 933</b>	<b>315 366</b>
<b>Summa tillgångar</b>		<b>625 791</b>	<b>593 192</b>

KSEK	Not	31 Dec 2021	31 Dec 2020
<b>Eget kapital</b>	K13		
Aktiekapital		928	928
Övrigt tillskjutet kapital		-141 638	-15 616
Övriga reserver		33 207	-9 307
Balanserat resultat		599 913	455 802
<b>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</b>		<b>492 410</b>	<b>431 807</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Uppskjuten skatteskuld	K10	466	627
Långfristiga skulder		4 841	1 776
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>5 307</b>	<b>2 403</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>	K21		
Kortfristig upplåning		7 450	4 605
Leverantörsskulder	K19	24 253	12 540
Övriga skulder		6 965	4 673
Aktuell skatteskuld	K10	24 040	70 616
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	K17	65 367	66 548
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>128 075</b>	<b>158 983</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>		<b>625 791</b>	<b>593 192</b>

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, 2020

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt till- skjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2020-01-01</b>	<b>928</b>	<b>50 615</b>	<b>23 660</b>	<b>310 404</b>	<b>385 607</b>
Årets resultat				167 267	167 267
Övrigt totalresultat			36 015		-36 015
<b>Summa totalresultat</b>			<b>36 015</b>	<b>167 267</b>	<b>131 252</b>
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
<b>Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>-66 231</b>	<b>3 048</b>	<b>-21 869</b>	<b>-85 052</b>
<b>Eget kapital 2020-12-31</b>	<b>928</b>	<b>-15 616</b>	<b>-9 307</b>	<b>455 802</b>	<b>431 807</b>

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, 2021

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt till- skjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2021-01-01</b>	<b>928</b>	<b>-15 616</b>	<b>-9 307</b>	<b>455 802</b>	<b>431 807</b>
Årets resultat				198 208	198 208
Övrigt totalresultat			37 343		-37 343
<b>Summa totalresultat</b>			<b>37 343</b>	<b>198 208</b>	<b>235 551</b>
Utdelning				-54 097	-54 097
Återköp av aktier		-126 022			-126 022
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			5 171		5 171
<b>Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>-126 022</b>	<b>5 171</b>	<b>-54 097</b>	<b>-174 948</b>
<b>Eget kapital 2021-12-31</b>	<b>928</b>	<b>-141 638</b>	<b>33 207</b>	<b>599 913</b>	<b>492 410</b>

**KASSAFLÖDE**

KSEK	Not	2021	2020
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>			
Resultat efter finansiella poster		209 086	188 819
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	K22	144 393	121 897
Betald skatt		-7 241	-13 091
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>		<b>346 238</b>	<b>297 625</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>			
Förändring av rörelsefordringar		-8 084	-14 959
Förändring av rörelseskulder		22 477	-13 577
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>360 631</b>	<b>269 089</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	K12	-9 701	-2 335
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	K11	-162 523	-126 664
Kortsiktiga investeringar		-18 213	-
Långfristiga investeringar	K21	-18 088	-
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-208 525</b>	<b>-128 999</b>

KSEK	Not	2021	2020
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Leasebetalningar, IFRS16	K18	-12 219	-9 528
Utdelning		-54 097	-21 869
Återköp, stamaktier		-126 022	-66 483
Premier för optionsprogram		-	252
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-192 338</b>	<b>-97 628</b>
<b>Kassaflöde</b>		<b>-40 232</b>	<b>42 462</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>			
Kassaflöde		-40 232	42 462
Valutakursdifferenser		1 785	- 6 319
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>		<b>149 964</b>	<b>188 411</b>



# Koncernens noter

## NOT K1 Redovisningsprinciper

### Allmän information

G5 Entertainment AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag som 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 29 april 2022 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. Vissa finansiella tillgångar eller

skulder är värderade 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 2021 avser tiden från den 1 januari till den 31 december 2021.

### 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 2021.

Det finns ändringar av standarder och tolkningar som trätt i kraft för räkenskapsår med början från och med 1 januari 2021. 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 omräkning 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 Apple App Store, Microsoft Store, Google Play, Amazon Appstore och Mac App 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 covenanter 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 öknings 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. Avgifterna redovisas som kostnad för personalförmåner när de förfaller. 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.

### Aktierelaterade ersättningar

Koncernen har ett antal långfristiga aktierelaterade ersättningsplaner för en större grupp anställda. Aktieprogrammen ger de anställda rätt att vederlagsfritt erhålla aktier efter intjänandeperioden om prestationskriterierna är mötta.

Den totala kostnaden beräknas per tilldelningsdagen genom att tillämpa monte carlo metoden och redovisas över intjänandeperioden som en personalkostnad med en motsvarande ökning i eget kapital. De sociala avgifter som uppkommer betraktas som en integrerad del av tilldelningen och redovisas som en skuld i balansräkningen.

### Investeringar och andra finansiella tillgångar

#### (i) Klassificering

Koncernen klassificerar sina finansiella tillgångar i följande kategorier:

- de som därefter ska värderas till verkligt värde (antingen genom övrigt totalresultat eller via resultaträkningen), och
- de som ska värderas till upplupet anskaffningsvärde.

Klassificeringen beror på företagets affärsmodell för att hantera de finansiella tillgångarna och de avtalsenliga villkoren för kassaflödena.

För tillgångar värderade till verkligt värde kommer vinster och förluster antingen att redovisas i resultaträkningen eller övrigt totalresultat. För investeringar i finansiella tillgångar som inte innehas för handel kommer detta att bero på om koncernen vid tidpunkten för första redovisning har gjort ett oåterkalleligt val för att redovisa investeringen till verkligt värde via övrigt totalresultat (FVOCI).

#### (ii) Erkännande och borttagande från redovisning

Regelbundna köp och försäljningar av finansiella tillgångar redovisas på affärsdagen, vilket är det datum då koncernen förbinder sig att köpa eller sälja tillgången. Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att erhålla kassaflöden från de finansiella tillgångarna har löpt ut eller har överförts, och koncernen har överfört i stort sett alla risker och fördelar med ägandet.

#### (iii) Mätning

Vid första redovisningstillfället värderar koncernen en finansiell tillgång till dess verkliga värde plus, i fallet med en finansiell tillgång som inte värderas till verkligt värde via resultaträkningen (FVPL), transaktionskostnader som är direkt hänförliga till förvärvet av den finansiella tillgången.

Transaktionskostnader för finansiella tillgångar som redovisas vid FVPL kostnadsförs i resultaträkningen.

### Aktieinstrument

Koncernen värderar alla aktieinvesteringar till verkligt värde. Om koncernens ledning har valt att presentera vinster och förluster baserat på verkligt värde på aktieinvesteringar i övrigt totalresultat, sker ingen efterföljande omklassificering av vinster och förluster till verkligt värde till resultaträkningen efter att investeringen tagits bort från balansräkningen. Utdelningar från sådana investeringar fortsätter att redovisas i resultaträkningen som övrig intäkt när koncernens rätt att erhålla betalningar fastställs.

Förändringar i verkligt värde på finansiella tillgångar vid FVPL redovisas i övriga vinster/

(förluster) i resultaträkningen i tillämpliga fall.

Nedskrivningar (och återföring av nedskrivningar) av aktieinvesteringar värderade till FVOCI redovisas inte separat från andra förändringar i verkligt värde.

### Nedskrivning av finansiella tillgångar Lånefordringar och kundfordringar

Koncernen värderar de framtida förväntade kreditförlusterna relaterade till investeringar i skuldinstrument redovisade till upplupet anskaffningsvärde resp. verkligt värde med förändringar via övrigt totalresultat baserat på framåtriktad information. Koncernen väljer reserveringsmetod baserat på om det skett en väsentlig ökning i kreditrisk eller inte.

Koncernen tillämpar i enlighet med reglerna i IFRS 9 en förenklad metod för nedskrivningsprövning av kundfordringar. Förenklingen innebär att reserven för förväntade kreditförluster beräknas baserat på förlustrisken för hela fordrans löptid och redovisas när fordran redovisas första gången.

### Finansiella skulder

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.

### 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 poster. 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.

**NOT K3 Klassificering av intäkter och anläggningstillgångar**

Fördelning av omsättning per land	2021	2020
Sverige	1 315 703	1 356 048
Andra länder	0	0
<b>Totalt</b>	<b>1 315 703</b>	<b>1 356 048</b>

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	2021	2020
Malta	277 316	204 993
Andra länder	23 454	15 162
<b>Totalt</b>	<b>300 770</b>	<b>220 155</b>

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

**NOT K4 Kostnader fördelat på kostnadslag**

	2021	2020
Avgifter till distributörer	349 183	395 875
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	156 073	173 853
Forskning & utveckling	68 896	59 367
Försäljning & marknadsföring	283 802	310 601
Personalkostnader	234 341	201 922
Avskrivningar/ nedskrivningar på aktiverade utvecklingsutgifter	116 031	106 074
Aktiverade utgifter	-162 523	-126 664
Övriga kostnader	53 780	45 478
<b>Totalt</b>	<b>1 099 583</b>	<b>1 166 505</b>

**NOT K5 Revisionsarvode**

	2021	2020
Revisionsuppdrag		
PWC	1 159	963
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
PWC	188	176
<b>Totalt</b>	<b>1 347</b>	<b>1 139</b>

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 1 347 KSEK avser 1 027 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	2021	2020
Män	457	385
Kvinnor	359	286
<b>Totalt</b>	<b>816</b>	<b>671</b>

Genomsnittligt antal anställda per land (varav kvinnor)	2021	2020
Sverige	5 (2)	4 (2)
Malta	8 (3)	8 (4)
Malta (Underleverantörer)	18 (9)	5 (3)
Ryssland	349 (146)	244 (92)
Ukraina	430 (195)	402 (181)
USA	6 (4)	8 (4)
<b>Totalt</b>	<b>816 (359)</b>	<b>671 (286)</b>

Ledningsgrupp	2021	2020
Män	3	3
Kvinnor	-	-
<b>Totalt</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Styrelseledamöter	2021	2020
Män	4	5
Kvinnor	1	1
<b>Totalt</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

**NOT K7 Ersättning till medarbetare, ledande befattningshavare och styrelse**

Total ersättning till personal i koncernen	2021	2020
Lön	207 181	176 246
varav VD och ledande befattningshavare	8 034	9 522
Sociala avgifter	27 160	25 676
varav VD och ledande befattningshavare	1 059	1 342
<b>Totalt</b>	<b>234 341</b>	<b>201 922</b>

\*Varav pensionskostnader 806 (619) KSEK, varav till VD och ledande befattningshavare 320 (310) 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 2021 beslutades att den årliga ersättningen till styrelseordföranden ska uppgå till 500 000 kr och till övriga styrelseledamöter 275 000 kr. Därutöver utgår en årlig ersättning till ledamöterna i revisionsutskottet med 100 000 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 2021	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersätt- ning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (ordförande)	598			
Marcus Segal (ledamot)	313			
Johanna Fagrell Köhler (ledamot)	314			
Jeffrey Rose (ledamot)	263			756
Vlad Suglobov (VD, ledamot)	3 946	167	473	243
Ledningsgrupp (2 personer)	3 292	153	323	12
<b>Total</b>	<b>8 726</b>	<b>320</b>	<b>795</b>	<b>1 011</b>

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2020	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersätt- ning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (ordförande)	560			
Chris Carvalho (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
<b>Total</b>	<b>8 736</b>	<b>310</b>	<b>2 374</b>	<b>1 268</b>

### NOT K8 Övriga rörelseintäkter och kostnader

	2021	2020
Valutakursförluster	-5 004	-4 217
<b>Övriga rörelsekostnader</b>	<b>-5 004</b>	<b>-4 217</b>
<b>Summa övriga rörelseintäkter och kostnader</b>	<b>-5 004</b>	<b>-4 217</b>

### NOT K9 Finansiella intäkter och kostnader

	2021	2020
Ränteintäkter	175	280
<b>Finansiella intäkter</b>	<b>175</b>	<b>280</b>
Räntekostnader	-1 190	-1 005
Orealiserade värdeförändringar	-6 019	-
<b>Finansiella kostnader</b>	<b>-7 209</b>	<b>-1 005</b>
<b>Summa finansiella intäkter och kostnader</b>	<b>-7 034</b>	<b>-725</b>

**NOT K10 Skatter**

Inkomstskatt	2021	2020
Aktuell skatt	-10 483	-68 173
Uppskjuten skatt	-395	46 620
<b>Summa inkomstskatt</b>	<b>-10 878</b>	<b>-21 552</b>

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	2021	2020
Resultat före skatt	209 086	188 819
Skatt enligt aktuell skattesats 20,6 % (21,4%)	-43 072	-40 407
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	139	93
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-1 626	-809
Återvinningsbar skatt*	0	50 433
Justering för skattesatser i utländska dotterföretag	-33 892	-26 619
Skatteeffekt när uppskjuten skattefordran ej redovisats	-1 583	
Övrigt	1 371	-4 243
<b>Skattekostnad</b>	<b>-10 878</b>	<b>-21 552</b>

\*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 1 583 MSEK i temporära skillnader och skattemässiga underskottsavdrag för vilka uppskjutna skattefordringar inte har redovisats i resultat- och balansräkning:

Avstämning uppskjuten skatt	2021		2020	
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld
Immateriella tillgångar	-	-466	-	-627
Återvinningsbar skatt	-	-	57 406	-
Övriga poster	-	-	266	-
<b>Summa</b>	<b>0</b>	<b>-466</b>	<b>57 672</b>	<b>-627</b>
Nettoredovisning	-	-	0	0
<b>Netto uppskjuten skattefordran</b>	<b>57 672</b>	<b>-466</b>	<b>57 672</b>	<b>-627</b>

	Belopp vid årets ingång	Resultaträkningen	Omklassificering över balansräkning	Omräkningsdifferenser	Belopp vid årets utgång
Immateriella tillgångar	-627	-129	170	120	-466
Återvinningsbar skatt	57 406	-	-57 406	-	-
Övriga poster	266	-266	-	-	-
<b>Summa</b>	<b>57 045</b>	<b>-395</b>	<b>-57 236</b>	<b>120</b>	<b>-466</b>

**NOT K11 Immateriella tillgångar**

Årets förändring av utvecklingsutgifter	2021	2020
Vid årets början	204 649	211 419
Investeringar	162 523	126 664
Nedskrivning	0	-409
Avskrivning	-116 031	-105 664
Kursdifferenser	23 616	-27 361
<b>Vid årets slut</b>	<b>274 757</b>	<b>204 649</b>

Akkumulerade utvecklingsutgifter	2021	2020
Akkumulerade anskaffningsvärden	914 263	728 124
Akkumulerade avskrivningar	-592 774	-476 743
Akkumulerade nedskrivningar	-46 731	-46 731
<b>Bokfört värde</b>	<b>274 757</b>	<b>204 649</b>

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 2022 eller 2023.

	2021	2020
Lanserade spel	247 462	156 144
Ej lanserade spel	27 295	48 505
<b>Balanserat värde av spelportfölj</b>	<b>274 757</b>	<b>204 649</b>

**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%).

**NOT K12 Materiella anläggningstillgångar**

Årets förändring av inventarier, verktyg och installationer	2021	2020
Vid periodens början	15 506	31 412
Investeringar	9 701	5 615
Leasade tillgångar	23 614	21 780
Avskrivningar/nedskrivningar	-7 697	-6 429
Avskrivningar på leasade tillgångar	-11 879	-9 395
Kursdifferenser	-3 232	-27 478
<b>Vid periodens slut</b>	<b>26 013</b>	<b>15 506</b>

Akkumulerade värden, inventarier, verktyg och installationer	2021	2020
Akkumulerade anskaffningsvärden	88 446	60 767
Akkumulerade avskrivningar	-62 432	-45 260
<b>Bokfört värde</b>	<b>26 013</b>	<b>15 506</b>

**NOT K13 Eget kapital**

I G5 Entertainment AB (publ) finns två aktieslag, stamaktier och c-aktier. Under året har 87 800 c-aktier omklassificerats till stamaktier som en del i leverans

av aktieprogram 2018/2021. Vid utgången av 2021 fanns 8 933 650 stamaktier och 172 200 c-aktier, vardera med ett nominellt värde på 0.102 SEK.

Utestående aktier	2021	2020
Antal aktier vid årets slut*	8 440 000	8 845 850
Viktat genomsnittligt antal aktier	8 498 236	8 750 813

\*Vid årets slut finns även 172 200 c-aktier och 493 650 som hålls av bolaget.

Under året återköptes 295 050 aktier. 87 800 aktier omklassificerades från c-aktier till ordinarie aktier för leverans inom aktieprogrammet 2018/2021. Per den 31 december 2021 håller bolaget 493 650 ordinarie 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, 2020 och 2021 beslutades om identiska program med respektive som mest 140 000, 160 000 och 160 000 prestationsaktier, prestationsaktierna tilldelades vederlagsfritt. Programmet kan som mest ge deltagarna en ordinarie aktie per prestationsaktie, den slutliga tilldelningen av ordinarie aktier görs i enlighet med en glidande skala vilken kan ses i tabellen nedan.

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 maj, 2019	116,950	95.4	186.0	291	may 2022
15 juni, 2020	117,050	211.2	411.8	644.2	may 2023
23 juni 2021	155,500	501	866.7	1 232.5	may 2024

Under 2021 levererades 88 050 aktier till de kvarvarande anställda som deltog i prestationsaktieprogrammet 2018/2021. Aktierna levererades vederlagsfritt. Det totala värdet vid tilldelning uppgick till 45.4 MSEK.

De totala kostnaderna relaterade till aktiva prestationsaktieprogram kan ses i nedanstående tabell:

Kostnader relaterade till prestationsaktieprogram	2021	2020
Personalkostnader	5 171	3 048
Sociala avgifter	473	430

### Utdelning

Styrelsen har föreslagit årsstämman att en utdelning om 7,0 (6,25) 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

	2021	2020
Årets resultat (KSEK)	198 209	167 267
Vägt genomsnittligt antal aktier som används som nämnare		
Utfärdade aktier vid årets början	8 845 850	9 021 350
Justering för beräkning av resultat per aktie efter utspädning		
Aktier i eget förvar vid årets början	-198 850	-
Optioner	-	2 500
Återköp	-148 764	-273 073
Vägt genomsnittligt antal aktier under året efter utspädning	8 498 236	8 750 813
Resultat per aktie före utspädning	23.32	19.11
Resultat per aktie efter utspädning	23.32	19.11

### 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	2021	2020
0-3 månader	3	558
Mer än 3 månader	-	-

#### Övriga fordringar

För utvecklingsprojekten (utveckling av spel) anlitas delvis externa utvecklingsbolag både som underkon-sulter 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 5 264 000 (2 721 000) SEK.

Övriga fordringar	2021	2020
0-3 månader	11,575	7,770
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 2021 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 363 (368) KSEK, all ersättning är godkänd av styrelsen.

### NOT K17 Interimsfordringar och skulder

	2021	2020
Upplupna intäkter	120 865	109 293
Övrigt	8 451	5 534
<b>Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter</b>	<b>129 316</b>	<b>114 827</b>
Royalty	-49 976	-48 048
Marknadsföringskostnader	0	-8 156
Övrigt	-15 391	-10 155
<b>Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter</b>	<b>-65 367</b>	<b>-66 548</b>
<b>Summa</b>	<b>63 949</b>	<b>48 279</b>

Bolaget omklassificerar upplupna intäkter till kundfordringar när slutliga intäktsrapporter mottas från respektive motpart. Kreditrisker definierade under not K21 kan därför appliceras även för upplupna intäkter.

### 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

	2021	2020
Avskrivning på nyttjanderätts-tillgångar	-11 879	-9 395
Ränta på leasningskulder	-1 182	-865
Kostnader för kortfristiga leasar	-464	-464

Koncernen har kortfristigaleasingavtal där kontraktet kan avslutas inom tre månader.

#### Belopp redovisade i koncernens kassaflödesanalys

	2021	2020
Summa kassaflöden hänförliga till leasingavtal	-12 219	-9 528

Ovanstående kassaflöde inkluderar belopp för leasingavtal som redovisas som leasingskulder.

#### Förändring av leasing av lokaler

	2021	2020
Ingående balans	21 780	24 479
Investeringar	23 614	3 535
Valutakursförändringar	-1 965	-6 234
<b>Utgående anskaffningsvärde</b>	<b>43 429</b>	<b>21 780</b>
Ingående ackumulerade avskrivningar	-16 313	-10 675
Årets avskrivningar	-11 879	-9 395
Valutakursförändringar	-2 334	3 757
<b>Utgående ackumulerade avskrivningar</b>	<b>-30 526</b>	<b>-16 313</b>
<b>Utgående bokfört värde</b>	<b>12 903</b>	<b>5 467</b>

**Förfallostruktur finansiella skulder**

	2021	2020
Inom ett år	7 450	4 602
Mellan 1 och 5 år	4 841	1 776
Mer än 5 år	-	-
<b>Totalt</b>	<b>12 291</b>	<b>6 378</b>

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 (3) 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 2021 påverkats negativt med 1,7 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 påverkats positivt med 1,5 MSEK. Vid en försvagning av respektive valuta skulle motsatt effekt uppstå.

**Belopp redovisade i resultaträkningen**

	2021	2020
Netto valutakursförändringar redovisade i övriga rörelseintäkter/kostnader	-5,0	4,2

**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 publiceringsdatumet 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	2021-12-31		2020-12-31	
	USD	EUR	USD	EUR
Kundfordringar	366	-	68 144	-
Övriga kortfristiga fordringar	12 279 221	536 035	11 233 291	560 346
Likvida medel	9 786 014	1 116 372	19 045 231	3 209 240
Leverantörsskulder	2 634 034	-	2 877 765	-
Övriga kortfristiga skulder	7 066 663	42 401	6 087 383	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 ett minoritetsinnehav i Artifex Mundi S.A klassificerat som en kortfristig investering och ett minoritetsinnehav i UplandMe Inc., klassificerat som

en långsiktig investering. Båda värderas till verkligt värde. Redovisade värden för de finansiella instrumenten (såsom de redovisas i tabellen nedan) överensstämmer med verkliga värden.

Finansiella instrument indelade efter kategori:

Finansiella tillgångar	2021	2020
<b>Verkligt värde</b>		
Långfristiga fordringar	18 088	-
Kortfristiga investeringar	12 195	-
<b>Upplupet anskaffningsvärde</b>		
Upplupna intäkter	120 865	109 293
Kundfordringar	3	558
Övriga fordringar	11 575	7 770
Likvida medel	149 964	188 411
<b>Totalt</b>	<b>282 407</b>	<b>306 032</b>

Finansiella skulder	2021	2020
Leverantörsskulder	24 253	12 540
Övriga skulder	6 965	4 673
Upplupna kostnader*	65 367	66 548
<b>Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde</b>	<b>96 585</b>	<b>83 761</b>

\*Upplupna kostnader vilka klassificeras som finansiella skulder består primärt av upplupen royalty.

Löptid för finansiella skulder	2021	2020
0-3 månader	96 585	83 761
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.

Förändring leasingsskuld	2021	2020
<b>Nettoskuld per 1 Januari</b>	<b>-6 378</b>	<b>-14 640</b>
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	11 032	9 115
Nya leasingavtal	-16 958	-853
Räntekostnader	-1 188	-845
Räntebetalningar	1 188	845
<b>Nettoskuld per 31 December</b>	<b>-12 305</b>	<b>-6 378</b>

### 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

	2021	2020
Avskrivning av anläggnings-tillgångar	133 204	121 488
Nedskrivning av anläggnings-tillgångar	0	409
Omvärdering kortfristiga pla-ceringar	11 190	-
Övrigt	-	-
<b>Totalt</b>	<b>144 393</b>	<b>121 897</b>

## NOT K23 Händelser efter balansdagens slut

G5 har en betydande andel av sina anställda i Ukraina och Ryssland. I Ukraina var majoriteten av de anställda baserade i Charkiv men även i Lviv och andra städer. Vid den ryska invasionen av Ukraina, som startade den 24 februari 2022, hade företaget cirka 450 av 470 av den ukrainska personalen i Charkiv. När invasionen startade beslutade G5 att alla anställda i Ukraina skulle få 2,5 veckors semester så att de kunde fokusera på att sätta sig själva och sina nära och kära i säkerhet. Delar av personalen fortsatte att arbeta under denna period och allteftersom tiden gick, och med stöd från företaget, kunde fler och fler gå tillbaka till jobbet.

Vid början av april hade nästan alla anställda lämnat Charkiv, alla ukrainska anställda rapporterar att de är säkra och över 90 procent av den totala personalstyrkan arbetar heltid. Vissa problem kvarstår med att förse de anställda med datorer och en arbetsplats, vissa uttrycker också svårigheter att arbeta på grund av stress.

För den ukrainska personalen har företaget betalat ut en bonus motsvarande 1/2 månadslön och förutbetalda löner så att de kan finansiera sin flytt för sig själva och sin familj.

Invasionen har också fått konsekvenser för den ryska personalen. Företaget har idag cirka 20 procent som redan har lämnat Ryssland och många av dem avser etablera sig utanför landet.

Företaget stöttar de anställda med biljetter till flytt och med bostäder under inledningsskedet. Under första kvartalet har bolaget haft cirka 15 MSEK i ökade kostnader på grund av invasionen. Kostnaderna består av bonusar, biljetter, bostäder och andra relaterade kostnader samt reserveringar för åtaganden.

För att stödja omlokaliseringen av de anställda har G5 öppnat juridiska enheter i Georgien, Armenien, Polen, Montenegro och undersöker ytterligare jurisdiktioner. Det maltesiska kontoret har också sett en ökning då några har flyttat dit. Det återstår att se hur stor del av arbetsstyrkan som kommer att flytta till dessa länder och den fulla ekonomiska effekten eftersom det kan förändra kostnadsbasen för koncernen.

Bolaget har inte haft några väsentliga händelser efter balansdagens slut.



# Moderbolagets räkningar

## RESULTATRÄKNING

KSEK	NOT	2021	2020
Intäkter		1 315 703	1 356 048
Direkta kostnader		-1 012 047	-1 003 800
<b>Bruttoresultat</b>		<b>303 656</b>	<b>352 248</b>
Forskning & utveckling		-107	-112
Försäljning & marknadsföring		-236 178	-56 756
Administration		-71 316	-289 286
Övriga rörelseintäkter		13 915	0
Övriga rörelsekostnader		-17 704	-5 223
<b>Rörelseresultat</b>	M2, M3, M4, M5	<b>-7 734</b>	<b>871</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	M6	348 393	5 004
Räntekostnader och liknande resultatposter	M6	-6 028	-140
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>334 631</b>	<b>5 735</b>
Inkomstskatt	M7	0	-399
<b>PERIODENS RESULTAT</b>		<b>334 631</b>	<b>5 337</b>

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

KSEK	2021	2020
<b>Periodens resultat</b>	<b>334 631</b>	<b>5 337</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>	-	-
Omräkningsdifferens	-	-
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	-	-
<b>Summa totalresultat</b>	<b>334 631</b>	<b>5 337</b>

## BALANSRÄKNING

KSEK	NOT	31 dec, 2021	31 dec, 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Materiella anläggningstillgångar		22	39
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>22</b>	<b>39</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	M9	70	70
Långfristiga placeringar		18 088	-
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>18 158</b>	<b>70</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>18 180</b>	<b>109</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>	M10		
Kundfordringar		3	558
Fordringar hos koncernföretag		170 023	1
Skattefordringar		2 751	2559
Övriga fordringar		3 847	321
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	M12	122 901	110 468
Kortfristiga placeringar		12 195	-
Kassa och bank		127 096	171 054
		<b>438 816</b>	<b>284 960</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>456 995</b>	<b>285 069</b>

KSEK	NOT	31 dec, 2021	31 dec, 2020
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital		928	928
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond		51 434	50 996
Balanserat resultat		-145 692	29 080
Årets resultat		334 631	5 337
<b>Summa eget kapital</b>	M11	<b>241 302</b>	<b>86 341</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder		21 487	617
Skuld till koncernföretag		184 566	184 408
Övriga skulder		1 575	2 218
Upplupna kostnader	M12	3 065	11 485
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>215 694</b>	<b>198 727</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>456 995</b>	<b>285 069</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

KSEK	Aktieka- pital	Överkurs- fond	Balanse- rat resul- tat	Summa eget kapi- tal
<b>Eget kapital 2020-01-01</b>	<b>928</b>	<b>50 554</b>	<b>117 434</b>	<b>168 913</b>
Årets resultat			5 336	5 336
<b>Summa totalresultat</b>			<b>5 336</b>	<b>5 336</b>
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
<b>Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>442</b>	<b>-88 352</b>	<b>-87 910</b>
<b>Eget kapital 2020-12-31</b>	<b>928</b>	<b>50 996</b>	<b>34 420</b>	<b>86 341</b>
<b>Eget kapital 2021-01-01</b>	<b>928</b>	<b>50 996</b>	<b>34 420</b>	<b>86 341</b>
Årets resultat			334 631	334 631
<b>Summa totalresultat</b>			<b>334 631</b>	<b>334 631</b>
Utdelning			-54 097	-54 097
Återköp aktier			-126 022	-126 022
IFRS2 - kostnader för aktieprogram		438		438
<b>Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>438</b>	<b>-180 119</b>	<b>-179 681</b>
<b>Eget kapital 2021-12-31</b>	<b>928</b>	<b>51 434</b>	<b>188 934</b>	<b>241 302</b>

## KASSAFLÖDE

KSEK	NOT	2021	2020
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	M16		
Resultat efter finansiella poster		334 631	5 735
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet		9 784	12
Betald skatt		-279	-1 397
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>		<b>344 136</b>	<b>4 351</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>			
Förändring av rörelsefordringar		-188 650	69 163
Förändring av rörelseskulder		16 976	87 489
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>172 462</b>	<b>161 002</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Materiella anläggningstillgångar		-	-51
Långfristiga investeringar		-18 088	
Kortfristiga investeringar		-18 213	
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-36 301</b>	<b>-51</b>

KSEK	NOT	2021	2020
<b>Finansieringsverksamhet</b>			
Utdelning		-54 097	-21 869
Premier för optionsprogram		-	252
Återköp av ordinarie aktier		-126 022	-66 483
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-180 119</b>	<b>-88 100</b>
<b>KASSAFLÖDE från investeringsverksamheten</b>		<b>-43 958</b>	<b>72 851</b>
<b>Kassa och bank vid årets ingång</b>		<b>171 054</b>	<b>98 203</b>
Kassaflöde		-43 958	72 851
<b>KASSA OCH BANK VID ÅRETS UTGÅNG</b>		<b>127 096</b>	<b>171 054</b>

# 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

	2021	2020
Avgifter till distributörer	349 183	395 875
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	662 863	607 925
Försäljning & marknadsföring	234 314	55 953
Personalkostnader	7 949	5 827
Övriga kostnader <sup>1</sup>	69 127	289 597
<b>Totalt</b>	<b>1 323 437</b>	<b>1 355 177</b>

<sup>1</sup> 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 5 (4) anställda under året. Ersättning till anställda i moderbolaget uppgår till 5 012 (3 434) KSEK samt sociala avgifter 2 098 (1 129) KSEK och pensionskostnader 675 (456) KSEK.

## NOT M4 Revisionsarvoden

	2021	2020
Revisionsuppdrag		
PWC	1 027	837
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
PWC	110	160
<b>Totalt</b>	<b>1 137</b>	<b>997</b>

## NOT M5 Övriga rörelseintäkter och kostnader

	2021	2020
Valutakursvinster	13 915	-
<b>Övriga rörelseintäkter</b>	<b>13 915</b>	<b>-</b>
Valutakursförluster	-17 704	-5 223
<b>Övriga rörelsekostnader</b>	<b>-17 704</b>	<b>-5 223</b>
<b>Summa övriga rörelseintäkter och kostnader</b>	<b>-3 789</b>	<b>-5 223</b>

## NOT M6 Ränteintäkter, räntekostnader och liknande poster

	2021	2020
Ränteintäkter	51	133
Ränteintäkter från dotterföretag	0	0
Utdelning från dotterföretag	348 342	4 871
<b>Finansiella intäkter</b>	<b>348 393</b>	<b>5 004</b>
Räntekostnader	-9	-140
Orealiserade värdeförändringar	-6 019	0
<b>Finansiella kostnader</b>	<b>-6 028</b>	<b>-140</b>
<b>Summa finansiella intäkter och kostnader</b>	<b>342 365</b>	<b>4 864</b>

## NOT M7 Skatter

	2021	2020
<b>Inkomstskatt</b>		
Aktuell skatt	0	-399
Uppskjuten skatt		-
<b>Summa inkomstskatt</b>	<b>0</b>	<b>-399</b>

Avstämning effektiv skatt	2021	2020
Resultat före skatt	334 631	5 736
Skatt enligt aktuell skattesats, 20,6 % (21,4%)	-68 934	-1 228
Ej skattepliktiga intäkter	71 758	1 042
Ej avdragsgilla kostnader	-1 241	-8
Övrigt	-1 583	-206
<b>Skattekostnad</b>	<b>0</b>	<b>-399</b>

Bolaget har SEK 1 583 i temporära skillnader och skattemässiga underskottsavdrag för vilka uppskjutna skattefordringar inte har redovisats i resultat- och balansräkning:

## NOT M8 Närstående parter

Transaktioner mellan koncernföretagen sker till marknadspris i enlighet med koncernens transfer pricing modell. Den 31 december 2021 hade moderbolaget fordringar på 170 023 (1) KSEK hos koncernföretag. Moderbolagets skulder uppgick till 189 566 (184 408). Moderbolagets försäljning till dotterföretag uppgår till 0 (0) KSEK. Moderbolagets inköp från dotterföretag uppgår till 718 380 (881 731) KSEK.

Fordringar och skulder mot koncernbolag löper på maknadsmässiga villkor.

## NOT M9 Andelar i koncernföretag

Aktier i dotterföretag	2021	2020
<b>Akkumulerat värde, ingående balans</b>	<b>70</b>	<b>70</b>
Likvidering av dotterbolag	-	-
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>70</b>	<b>70</b>

Nedan anges koncernens dotterföretag per den 31 december 2021. 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	2021	2020
0–3 månader	3	558
Mer än 3 månader	-	-

Övriga fordringar	2021	2020
0–3 månader	6 598	2 880
Mer än 3 månader	-	-

## NOT M11 Eget kapital

### Förslag till vinstdisposition

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

	2021	2020
Överkursfond	51 434	50 996
Balanserat resultat	-145 692	29 080
Årets resultat	334 631	5 336
<b>Summa</b>	<b>240 373</b>	<b>85 413</b>

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att en ut-

delning om 7,00 (6,25) SEK per aktie lämnas för räkenskapsåret 2021.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

	2021	2020
Till aktieägarna utdelas	59 080	53 531
Till nästa år balanseras	181 293	31 882
<b>Totalt</b>	<b>240 373</b>	<b>85 413</b>

## NOT M12 Interimsfordringar och skulder

	2021	2020
Upplupna intäkter	120 865	109 293
Övrigt	2 036	1 175
<b>Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter</b>	<b>122 901</b>	<b>110 468</b>
Royalty	0	0
Marknadsföringskostnader	0	8 156
Övrigt	3 065	3 329
<b>Upplupna kostnader</b>	<b>3 065</b>	<b>11 485</b>
<b>Summa</b>	<b>119 835</b>	<b>98,983</b>

## NOT M13 Leasing

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

Kontorshyra	2021	2020
Hyra	516	464

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 (3) 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 koncer-

nens bokslut.

## Finansiella instrument indelade efter kategori

Finansiella tillgångar	2021	2020
Upplupna intäkter	122 901	110 468
Kundfordringar	3	558
Fordran koncernföretag (kortfristiga)	170 023	1
Övriga fordringar	3 847	321
Likvida medel	127 096	171 054
<b>Lånefordringar och kundfordringar</b>	<b>423 869</b>	<b>282 401</b>

Finansiella skulder	2020	2019
Leverantörsskulder	21 487	617
Skulder till koncernföretag	184 566	184 408
Övriga skulder	6 575	2 218
Upplupna kostnader	3 065	11 485
<b>Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde</b>	<b>215 694</b>	<b>198 727</b>

Löptid för finansiella skulder	2020	2019
0–3 månader	215 694	198 727
mer än 3 månader	-	-

### NOT M16 Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet

	2021	2020
Valutakursförändring koncerninterna poster	3 765	-
Omvärdering kortfristiga placeringar	6 019	-
Övrigt	-	12
<b>Summa</b>	<b>9 784</b>	<b>12</b>

### 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, 2022-04-29

**Petter Nylander**  
Styrelsens ordförande

**Johanna Fagrell Köhler**  
Styrelseledamot

**Jeffrey Rose**  
Styrelseledamot

**Marcus Segal**  
Styrelseledamot

**Vlad Suglobov**  
Verkställande direktör, styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats 2022-04-29  
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 2021 med undantag för hållbarhetsrapporten på sidorna 20-23. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 17-56 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 2021 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 2021 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 20-22. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget 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 revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder 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. 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 viktigaste marknader. Bolaget når sina kunder via digi-

tala 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.

<b>Koncernens väsentlighetstal</b>	2021: MSEK 14,0 (2020: MSEK 12,0)
<b>Hur vi fastställde det</b>	Intäkter
<b>Motivering av valet av väsentlighetstal</b>	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 1,4 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 2021 var det bokförda värdet av balanserade utvecklingskostnader 275 MSEK. Den avsåg spel som är gratis att spela, som koncernen har fortsatt att utveckla under 2021.

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 spelet, 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.
- Baserat på de revisionsförfaranden som utförts fann vi att koncernens bedömningar och uppskattningar i nedskrivningstestet för balanserade utvecklingskostnader var inom rimligintervall och granskningen föranledde ingen väsentligt rapporteringspunkt till revisionsutskottet.

### **Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen**

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-16 och 62-71. Det finns även annan information i "G5 Entertainment Ersättningsrapport 2021" 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 koncernredovisningen 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.

Styrelsens revisionsutskott ska, utan att det påverkar styrelsens ansvar och uppgifter i övrigt, bland annat övervaka bolagets finansiella rapportering.

### **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 revisionsred 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](http://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 2021 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 revisionsred i Sverige. Vårt ansvar enligt denna 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.

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 ersättningskyldighet mot bolaget
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

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 åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av förvaltningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: [www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar](http://www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar). Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

#### **Revisorns yttrande avseende den lagstadgade hållbarhetsrapporten**

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten på sidorna 20–23 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 hållbarhetsrapporten. Detta innebär att vår granskning av hållbarhetsrapporten 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 revisionsssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för vårt uttalande.

En hållbarhetsrapport har upprättats.

#### **Revisorns granskning av Esef-rapporten Uttalanden**

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en granskning av att styrelsen och verkställande direktören har upprättat årsredovisningen och koncernredovisningen i ett format som möjliggör enhetlig elektronisk rapportering (Esef-rapporten) enligt 16 kap. 4 a § lagen (2007:528) om värdepappersmarknaden för G5 Entertainment AB (publ) för år 2021.

Vår granskning och vårt uttalande avser endast det lagstadgade kravet.

Enligt vår uppfattning har Esef-rapporten #7c8132d42a2ca4b971cfda7e35600cce472e742e25c-f10b33076878d9cf968d5 upprättats i ett format som i allt väsentligt möjliggör enhetlig elektronisk rapportering.

#### **Grund för uttalanden**

Vi har utfört granskningen enligt FARs rekommendation RevR 18 Revisorns granskning av Esef-rapporten. Vårt ansvar enligt denna rekommendation beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till Byggmax Group AB (publ) enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de bevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för vårt uttalande.

#### **Styrelsens och verkställande direktörens ansvar**

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att Esef-rapporten har upprättats i enlighet med 16 kap. 4 a § lagen (2007:528) om värdepappersmarknaden, och för att det finns en sådan intern kontroll som styrelsen och verkställande direktören bedömer nödvändig för att upprätta Esef-rapporten utan väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

#### **Revisorns ansvar**

Vår uppgift är att uttala oss med rimlig säkerhet om Esef-rapporten i allt väsentligt är upprättad i ett format som uppfyller kraven i 16 kap. 4 a § lagen (2007:528) om värdepappersmarknaden, på grundval av vår granskning.

RevR 18 kräver att vi planerar och genomför våra granskningsåtgärder för att uppnå rimlig säkerhet att Esef-rapporten är upprättad i ett format som uppfyller dessa krav.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en granskning som utförs enligt RevR 18 och god revisionsssed 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 Esef-rapporten.

Revisionsföretaget tillämpar ISQC 1 Kvalitetskontroll för revisionsföretag som utför revision och översiktlig granskning av finansiella rapporter samt andra bestyrkandeuppdrag och närliggande tjänster och har därmed ett allsidigt system för kvalitetskontroll vilket innefattar dokumenterade riktlinjer och rutiner avseende efterlevnad av yrkesetiska krav, standarder för yrkesutövningen och tillämpliga krav i lagar och andra författningar.

Granskningen innefattar att genom olika åtgärder inhämta bevis om att Esef-rapporten har upprättats i ett format som möjliggör enhetlig elektronisk rapportering av årsredovisningen och koncernredovisning. Revisorn väljer vilka åtgärder som ska utföras, bland annat genom att bedöma riskerna för väsentliga felaktigheter i rapporteringen vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag. Vid denna riskbedömning beaktar revisorn de delar av den interna kontrollen som är relevanta för hur styrelsen och verkställande direktören tar fram underlaget i syfte att utforma granskningsåtgärder som är ändamålsenliga med hänsyn till omständigheterna, men inte i syfte att göra ett uttalande om effektiviteten i den interna kontrollen. Granskningen omfattar också en utvärdering av ändamålsenligheten och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens antaganden.

Granskningsåtgärderna omfattar huvudsakligen en teknisk validering av Esef-rapporten, dvs. om filen som innehåller Esef-rapporten uppfyller den tekniska specifikation som anges i kommissionens delegerade förordning (EU) 2019/815 och en avstämning av att Esef-rapporten överensstämmer med den granskade årsredovisningen och koncernredovisningen.

Vidare omfattar granskningen även en bedömning av huruvida Esef-rapporten har märkts med iXBRL som möjliggör en rättvisande och fullständig maskinläsbar version av koncernens resultat-, balans- och egetkapitalräkningar samt kassaflödesanalysen.

PricewaterhouseCoopers AB utsågs till G5 Entertainment AB (publ)s revisor av bolagsstämman den 15 juni 2021 och har varit bolagets revisor sedan 2017.

Stockholm den 29 april 2022  
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 2021 enligt kraven i 6 kap 6 § Årsredovisningslagen och i punkten 10 i Svensk kod för bolagsstyrning.

Denna bolagsstyrningsrapport har antagits av styrelsen i april 2022 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](http://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 2021 hade bolaget cirka 10 910 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.

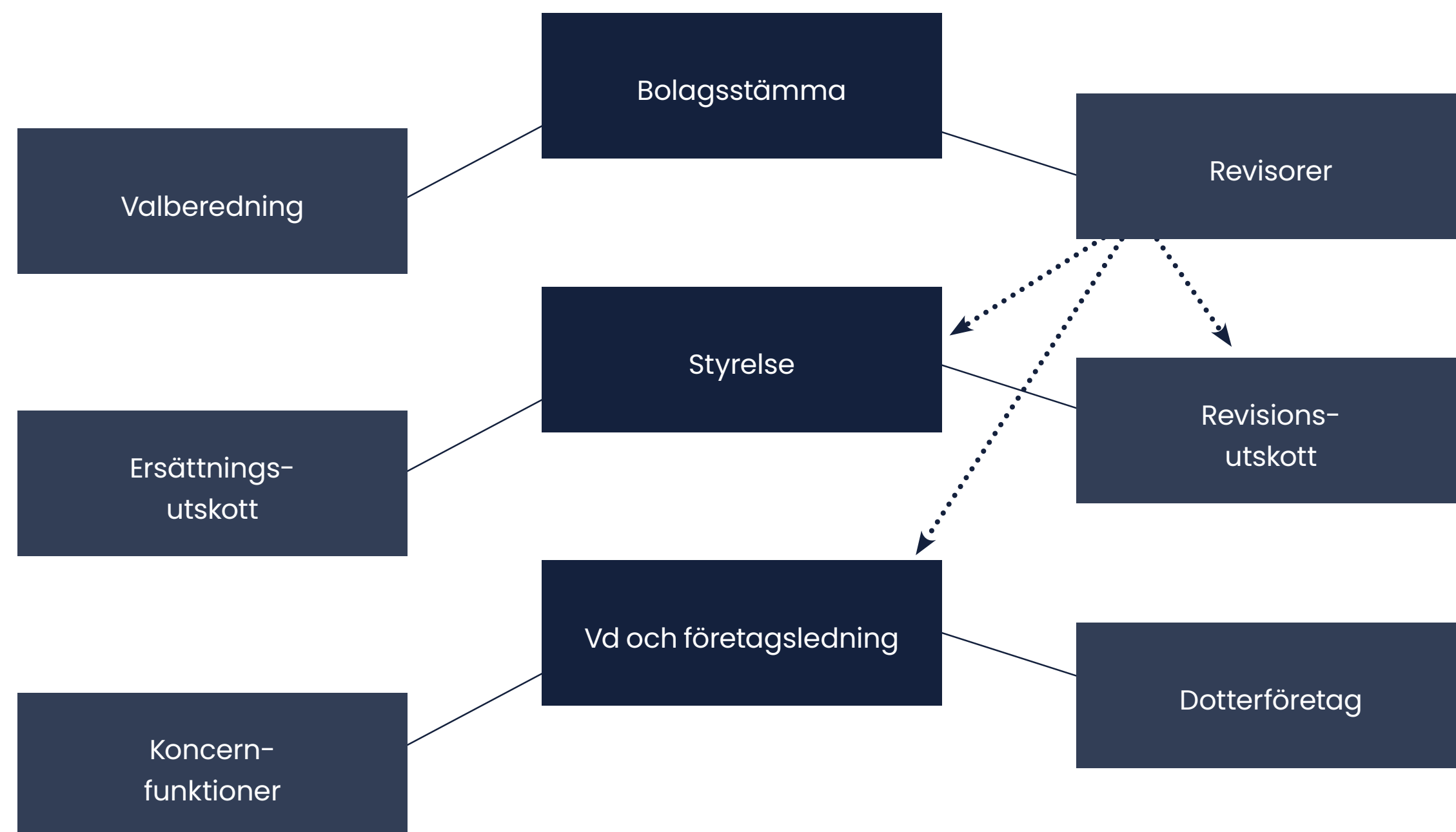
## Bolagsordningen

Gällande bolagsordning (se bolagets webbplats [www.g5e.se](http://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 2021**

G5 Entertainments årsstämma 2021 hölls den 8 juni genom poströstning. Årsstämman beslutade om fastställande av resultat- och balansräkning för 2020, 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.

**Årsstämma 2022**

Årsstämman 2022 kommer att hållas på 7a konferenscenter, Strandvägen 7a, Stockholm, den 15 juni.

**Bemyndiganden**

Årsstämman 2021 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 stamaktier. Förvärv får ske av högst så många egna stamaktier att bolagets totala innehav av egna stamaktier av uppger 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 sammansättning, 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 2022 års årsstämma består av representanter för G5 Entertainments fem största aktieägare per den sista bankdagen i augusti månad:

- Jan Andersson, Ordförande (utsedd av Swedbank Robur)
- 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 2021 omvaldes samtliga medlemmar i styrelsen. Styrelsen bestod därigenom av Petter Nylander, ordförande, Johanna Fagrell Köhler, Jeffrey Rose, Marcus Segal och Vladislav Suglobov.

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

**Styrelsens arbete**

Styrelsens arbete bedrivs på sätt som Aktiebolagslagen, Kodex 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

**Styrelsens sammansättning, oberoende, ersättning och närvaro 2021**

Namn	Invald år	Oberoende	Befattning	Utskott	Närvaro styrelsemöte	Närvaro revisionsutskott	Närvaro ersättningsutskott	Arvode kSEK	Antal aktier/instrument i aktieprogram <sup>1</sup>
Petter Nylander	2013	Ja	Styrelseordförande, ordförande i Revisions-, ersättningsutskottet	Utskotten	10 (10)	4 (4)	1 (1)	598	24 500/0
Johanna Fagrell Köhler	2017	Ja	Ledamot	Revisionsutskott	10 (10)	4 (4)		314	800/0
Stefan Lundborg <sup>3</sup>	2017	Ja	Ledamot	Revisions-, ersättningsutskotten	0 (2)	0 (1)	0 (0)	0	n/a
Jeffrey Rose	2011	Nej	Ledamot		10 (10)	-		263	2 000/0
Marcus Segal	2020	Ja	Ordförande i ersättningsutskottet	Ersättningsutskott	10 (10)	-	1 (1)	313	500/0
Vlad Suglobov <sup>2</sup>	2006	Nej	Ledamot, VD		10 (10)	-	-	-	560 000/55 000 <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Uppgifterna gäller per den 31 Mars 2022.

<sup>2</sup> Äger 10 000 aktier och 45 000 prestationsaktier. Vlad Suglobov är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd. som äger 560 000 aktier i bolaget.

<sup>3</sup> Stefan Lundborg avgick ur styrelsen i mars 2021.



och tjänstemän i koncernen deltar vid styrelsens möten som föredragande vid behov.

### Arbete under året

Under 2021 har styrelsen, utöver det konstituerande mötet efter årsstämman, sammanträtt nio gånger. Ett möte 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 och Johanna Fagrell Köhler.

Under 2021 har revisionsutskottet haft fyra protokollförda möten. Vid mötena deltar bolagets finanschef, som också fungerar som revisionsutskottets sekreterare. Bolagets revisor deltog vid två 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 och Petter Nylander.

Under 2021 har ersättningsutskottet haft ett protokollfört möten.

Styrelseledamöternas och utskottsledamöternas närvaro under året framgår av tabellen på sidan 64.

### Revisorer

Revisionsbolag, valt på årsstämman 2021 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 2021 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 företagets 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 introducerats 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, attestregler, 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, 2022  
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) 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. För närvarande är Johanna Fagrell Köhler styrelseledamot i det privata aktieföretaget ROL AB samt är VD för Nordic Morning and Comprend.

**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, efter att ha varit verksam i den i över 27 år, något av en veteran inom spelbranschen. Han har en mastersexamen i matematik och programmering från Moskvauniversitetet och ett Stanford LEAD Certificate från Stanford Graduate School of Business. 1995, under sitt första år på universitetet, påbörjade han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd, idag Nikita Online. Vlad tog sin examen 2000 och tillbringade det efterföljande året som programvaruutvecklare i teamet för den USA-finansierade start-upen "Voxster". 2001

grundade Vlad och hans kollegor G5, med avsikten att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var vd för bolaget från start, men fortsatte att utveckla kod för spelmotorer fram till 2003, för att sedan helt fokusera på verksamheten. 2008 lanserades Apple iPhone, något som skapade nya möjligheter för bolaget. Efter att ha avslutat ett antal större licensieringskontrakt ville G5 flytta sina egna spel till den nya, lovande plattformen och i februari 2009 lanserades "Supermarket Mania", bolagets första iPhone-spel. Spelet växte snabbt till G5:s hittills största ekonomiska framgång. Vlad såg den revolution som Iphone skulle innebära för spelbranschen, han startade G5:s publiceringsverksamhet och började också licensiera populära PC-spel inom genren Hidden Objects, för att lyfta över dem till den nya generationen mobila enheter.

**Innehav:** 10 000 aktier och 45 000 prestationsaktier. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd som äger 560 000 aktier.

# Ledningsgrupp

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

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

Vlad är, efter att ha varit verksam i den i över 27 år, något av en veteran inom spelbranschen. Han har en mastersexamen i matematik och programmering från Moskvauniversitetet och ett Stanford LEAD Certificate från Stanford Graduate School of Business. 1995, under sitt första år på universitetet, påbörjade han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd, idag Nikita Online. Vlad tog sin examen 2000 och tillbringade det efterföljande året som programvaruutvecklare i teamet för den USA-finansierade startupen "Voxster". 2001 grundade Vlad och hans kollegor G5, med avsikten att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var vd för bolaget från start, men fortsatte att utveckla kod för spelmotorer fram till 2003, för att sedan helt fokusera på verksamheten. 2008 lanserades Apple iPhone, något som skapade nya möjligheter för bolaget. Efter att ha avslutat ett antal större licensieringskontrakt ville G5 flytta sina egna spel till den nya, lovande plattformen och i februari 2009 lanserades "Supermarket Mania", bolagets första iPhone-spel. Spelet växte snabbt till G5:s hittills största ekonomiska framgång. Vlad såg den revolu-

tion som Iphone skulle innebära för spelbranschen, han startade G5:s publiceringsverksamhet och började också licensiera populära PC-spel inom genren Hidden Objects, för att lyfta över dem till den nya generationen mobila enheter.

**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 Revidco 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. Ste-

fan har haft positionen som koncernens finansdirektör och vVD sedan 1 juni 2015. Stefan är även ledamot i styrelsen för Kollekt on Demand Holding AB samt Reactional Music AB.

**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 2021-01-01—2021-12-31 på sidorna 62-68 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 2022-04-29  
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow  
Auktoriserad revisor

# Aktien

Per den 31 december 2021 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertainment till 928 390 SEK fördelat på 8 933 650 stamaktier och 172 200 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 396,8 kronor och det totala börsvärdet 3,3 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](http://www.g5e.com/corporate).

## Aktiekapitals historia per den 31 december 2021

År	Händelse	Förändring antal aktier	Kapital mottaget(+)/ återfört (-) (SEK)	Aktiekurs (SEK)	Totalt antal utestående aktier	Utspädning (+/ konsolider- ing (-)
2006	Börsintroduktion	1 000 000	3 000 000	3	6 000 000	
2008	<b>Juli:</b> Nyemission: Förvärv av studio inom enk-lare spel för PC	375 000		6	6 375 000	6,25%
	<b>Oktober:</b> Företrädesemission och placing med syfte att finansiera produktveckling	1 044 574	4 073 839	3,90	7 419 574	16,39%
2012	<b>Augusti:</b> Emission med syfte att finansiera produktlicensiering	580 426	12 479 159	21,50	8 000 000	7,82%
2013	<b>Februari:</b> 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%
2021	Återköp av aktier	-82 000	-34 313 487	418,5	8 565 000	-0,95%
2021	Lösen av 2018/2021 aktierelaterade program	88 050		516,5	8 653 050	1,03%
2021	Sålda aktier	2 400	1 225 200	510,5	8 655 450	0,03%
2021	Utdelning 2020 (6,25 SEK/aktie)		-54 096 563			
2021	Återköp av Aktier	-215 450	-92 957 794	431,46	8 440 000	-2,49%
<b>Kapital mottaget</b>			<b>262 660 107</b>			

\* Icke inkluderat 172 200 C aktier som är utfärdade under långsiktiga incitamentsprogram och innehas av bolaget

## Största aktieägarna per den 31 december 2021

Aktieägare	Antal aktier	Innehav / röster
Wide Development Limited*	540,000	6.40%
Lupus Alpha	540,000	6.40%
Purple Wolf Limited**	500,000	5.92%
Swedbank Rubur	475,000	5.63%
Tommy Svensk	403,740	4.78%
SPSW Capital	330,000	3.91%
Proxima Ltd	323,700	3.84%
Handelsbanken Life Insurance	258,695	3.07%
Victory Capital Management	237,148	2.81%
Försäkringsbolaget Avanza Pension	223,538	2.65%
<b>Totalt</b>	<b>3,831,821</b>	<b>45.41%</b>

\*Vlad Suglobov är styrelsesuppleant i företaget.

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

# Kommande rapporttillfällen samt IR-kontakt

Delårsrapport, januari-mars 2022	5 Maj 2022
Årsstämma 2022	15 Juni 2022
Delårsrapport, januari-juni 2022	11 Augusti 2022
Delårsrapport, januari-september 2022	9 November 2022

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

**G5 Entertainment AB (publ)**  
**Birger Jarlsgatan 18**  
**114 34 Stockholm**  
**Sverige**

## 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.