



G5 Entertainment AB

Delårs- rapport Q2 2022

JANUARI – JUNI 2022

G5

DELÅRSRAPPORT JANUARI – JUNI 2022

April – juni 2022

- Intäkter för perioden var 343,5 (337,0) MSEK, en ökning med 2 procent jämfört med samma period 2021. Mätt i USD minskade intäkterna med 13 procent jämfört med föregående år.
- Bruttomarginalen ökade till 66 (59) procent eftersom en större andel av intäkterna kommer från egna spel och lägre butiksavgifter, främst från Microsoft.
- Rörelseresultatet för perioden var 1,0 (43,2) MSEK. Rörelseresultatet var kraftigt påverkat av ökade kostnader för användarförvärv för Sherlock, vilket kommunicerades i delårsrapporten för jan-mar 2022. Kostnader för användarförvärv som andel av intäkterna ökade temporärt till 35 procent jämfört med 20 procent i föregående kvartal.
- Resultat efter skatt uppgick till -2,6 (40,2) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var -0,31 (4,67) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 33,9 (-45,1) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 6,4 miljoner, en minskning med 5 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, en ökning med 1 procent jämfört med samma period 2021. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 183,9 tusen, en minskning med 9 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 64,1 USD, en minskning med 3 procent jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Förän- dring %	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Förän- dring %	Jul-jun 21/22	2021	Förän- dring %
Intäkter	343 502	336 998	2%	676 567	663 570	2%	1 328 700	1 315 703	1%
Avgift till distributörer ¹	-79 011	-98 137	-19%	-154 454	-193 256	-20%	-310 382	-349 183	-11%
Royalties till externa utvecklare ²	-37 255	-40 270	-7%	-72 875	-79 967	-9%	-148 981	-156 073	-5%
Bruttoresultat	227 236	198 590	14%	449 238	390 347	15%	869 338	810 447	7%
Bruttomarginal	66%	59%		66%	59%		65%	62%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-105 370	-78 964	33%	-207 556	-154 495	34%	-382 816	-329 755	16%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	121 866	119 626	2%	241 681	235 851	2%	486 521	480 691	1%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	35%	35%		36%	36%		37%	37%	
Kostnader för användarförvärv ³	-120 869	-76 453	58%	-187 048	-132 782	41%	-318 836	-264 571	21%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-35%	-23%		-28%	-20%		-24%	-20%	
Rörelseresultat	996	43 173	-98%	54 633	103 069	-47%	167 685	216 121	-22%
Rörelsemarginal %	0,3%	12,8%		8,1%	15,5%		12,6%	16,4%	
Resultat per aktie före utspädning	-0,31	4,67	-107%	5,50	10,93	-50%	17,60	23,32	-25%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	92 937	12 173		129 425	74 337		207 194	152 106	
Likvida medel	226 317	169 379		226 317	169 379		226 317	149 964	

1 Avgift till distributörer. De större butikerna har följande avgifter: Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore etc. har en avgift på 30%, Microsoft Store 12%, G5 Store har en avgift på ensiffrig procent.

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

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

Vd har ordet: Starkt kvartal i oroliga tider



Det andra kvartalet var fortsatt hektiskt, då bolaget och dess medarbetare fortsatte att anpassa sig till kriget i Ukraina och till den svåra globala ekonomiska miljön.

Kvartalet var också utmanande för mobilspelen i våra viktigaste genrer. Siffror som vi sammanställt från marknadsundersökningsbolaget SensorTower, visade att match-3-spel minskade med 10 procent jämfört med 2021 och att även Hidden Object-spel gick ner något jämfört med förra året. De användartrender vi ser tyder på att mobilspelmarknaden nu återgår till ett kvartalsmönster, likt det från före pandemin, där årets andra och tredje kvartal historiskt sett är svagare "sommarkvartal" medan årets första och fjärde kvartal är starkare, eftersom många då lägger mer av sin tid på inomhusspel. Det mönstret rubbades av Covid-pandemin, men verkar nu vara tillbaka. Därför förväntar vi oss att aktiviteten hos spelarna kommer att öka mot slutet av året.

Räknat i dollar sjönk intäkterna med 13 procent jämfört med föregående år och med 2 procent kvartal till kvartal, siffror som accentueras av att dollarn stärkts jämfört med våra större marknadens valutor, som euro och japanska yen. Vi har också påverkats av det faktum att vi tagit bort våra spel från de ryska applikationsbutikerna.

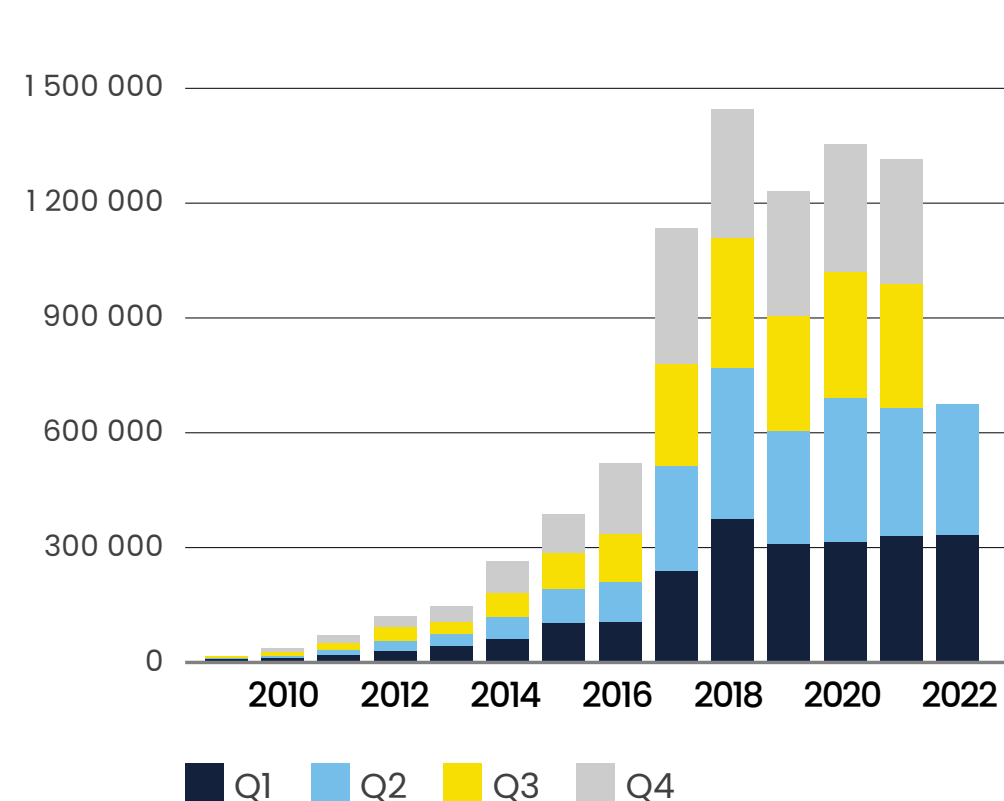
Sherlock blev vårt bästa spel på Apple och Google och motsvarar nu 19,5 procent av våra nettointäkter

G5 är en snabbväxande mobilspelsutvecklare och, som vi redogjort för tidigare, ökade vi våra investeringar i användarförvärv (UA) för att stimulera till en snabbare tillväxt i intäkterna för Sherlock. Företagets UA-utgifter räknat i procent av intäkterna steg till 35 procent när vi satsade på tillväxt i Sherlocks publik. Satsningen på Sherlock hjälpte till att öka spelets MAU, MPU, organiska nedladdningar samt konvertering (se de medföljande diagrammen). Som ett resultat av strategin blev Sherlock vårt bästa spel sett till intäkter från Apple och Google. Spelet motsvarar nu 19,5 procent av våra nettointäkter jämfört med 7,4 procent i det andra kvartalet föregående år. Totalt växte den nya generationens spel, spel som är lanserade från 2019, med 24 procent på årsbasis och 5 procent sekventiellt. Räknat i dollar växte den nya generationens spel 6 procent och var oförändrade jämfört med första kvartalet, vilket är ett starkt resultat med tanke på säsongsvariationen samt valutaeffekterna. Licensierade spel minskade med 14 procent jämfört med föregående år, och våra äldre egenutvecklade spel minskade med 24 procent. Sekventiellt var siffrorna +5 procent respektive -13 procent.

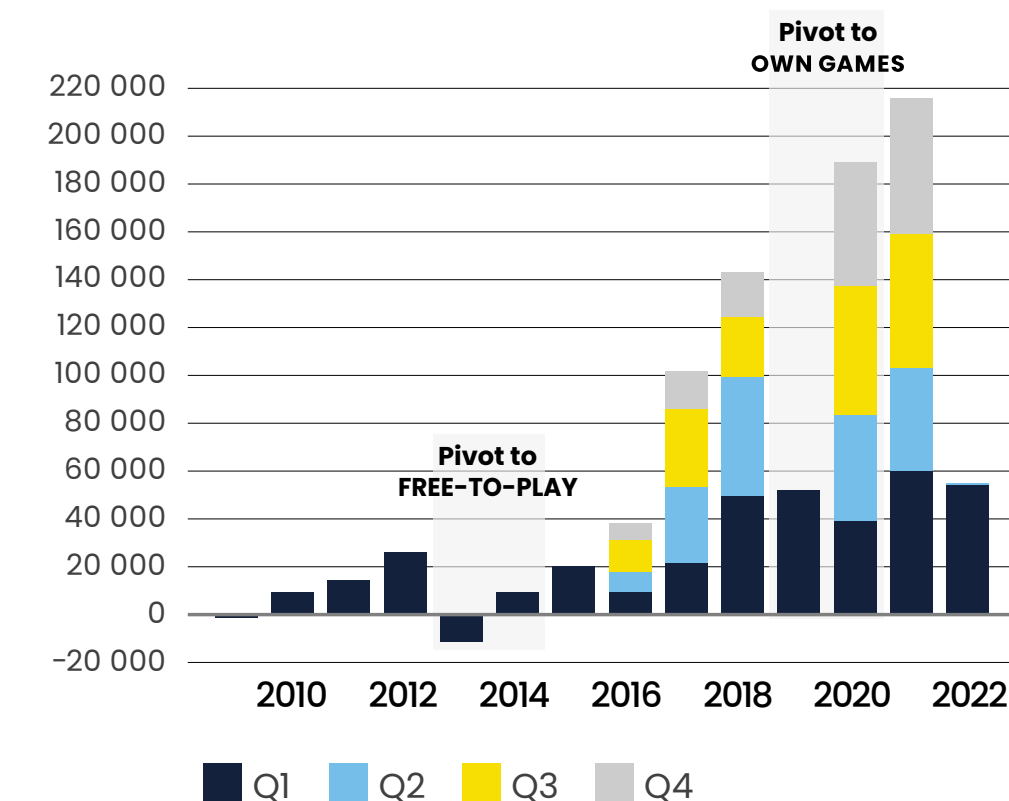
Medan vi anser att den satsning som vi gjorde på Sherlock var framgångsrik nådde tyvärr G5 inte sina optimistiska förväntningar. Trots stark tillväxt i Sherlock minskade antalet aktiva användare i större delen av spelportföljen på grund av marknadsförutsättningarna som jag redogjort för ovan.

Ökningen i UA för Sherlock pågick in i tredje kvartalet, efter julis utgång drog vi återigen ner UA-utgifterna till en normal nivå. Vi är övertygade om att Sherlock före årets slut, och sett över samtliga plattformar, kommer att vara

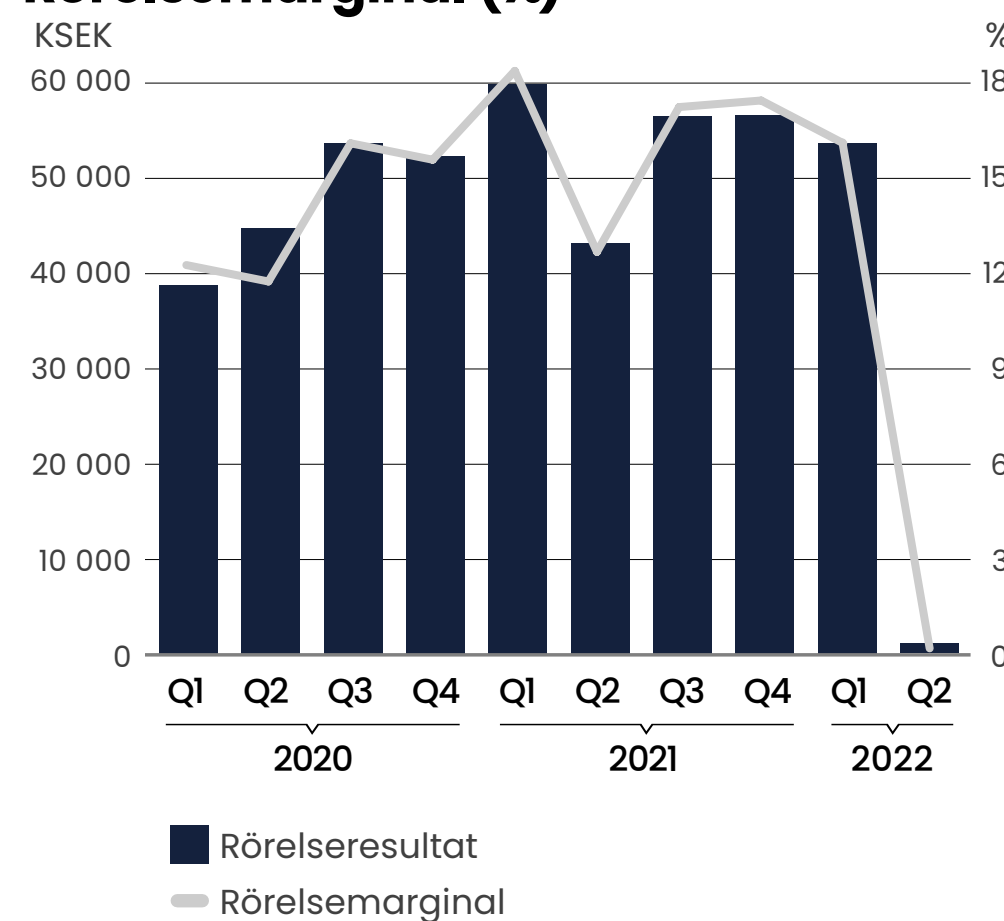
Intäkter KSEK



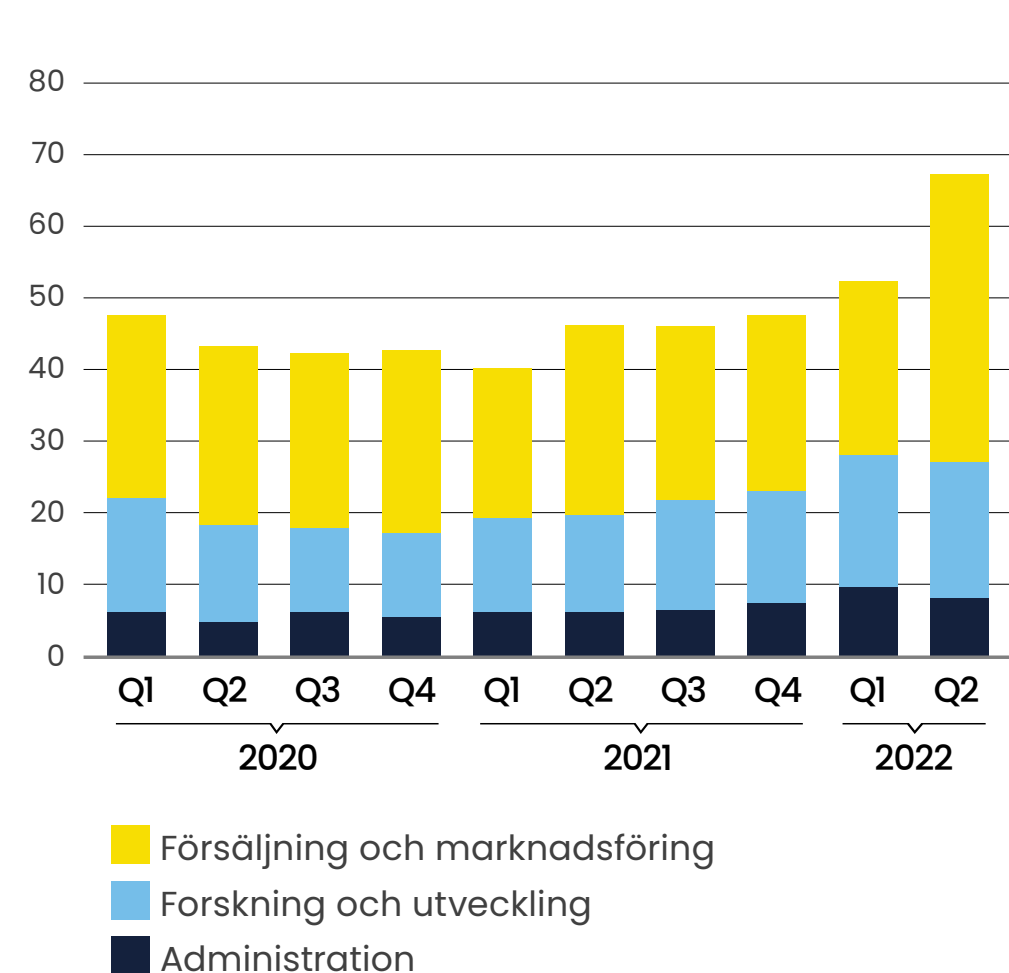
Rörelseresultat KSEK



Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



Kostnader i % av omsättning



G5:s största inkomstgenerator. Från augusti och framåt kommer UA-utgifterna att ligga inom vårt tidigare kommunicerade intervall på 17-22 procent av intäkterna.

G5:s EBIT för kvartalet uppgick till 1 MSEK vilket till stor del beror på de ökade UA-utgifterna, men också på trycket från ökande kostnader, då några av våra stora rapporteringsvalutor har varit mycket starka under kvartalet. Om G5:s UA-utgifter fortsatt att ligga runt den vanliga nivån om cirka 20 procent, skulle EBIT-marginalen ha legat på hälsosamma 15 procent.

Under kvartalet har vi fortsatt att arbeta med både nya uppdateringar och nya spel. Vi släppte två spel under kvartalet och vi är, som vi kommunicerade i början av året, på väg att lansera totalt sex nya spel i år.

Det är viktigt att beröra situationen för våra medarbetare och hur G5 anpassar sig till det ryska anfällskriget mot Ukraina. De flesta av våra anställda finns i områden i Ukraina där situationen är mer stabil och de kan arbeta produktivt. Vårt ukrainska kontor är fortfarande det största. Samtidigt så har vi gjort stora framsteg vad gäller omlokaliseringen av våra medarbetare och takten i omlokaliseringen ökade månad för månad under andra kvartalet. Vid det här laget närmar vi oss ett läge där 125 personer, eller cirka 13 procent av medarbetarna, finns i våra nya enheter i Polen, Armenien, Georgien, Montenegro

Vi närmer oss ett läge där 125 personer, eller cirka 13 procent av medarbetarna är i våra nya enheter

och Bulgarien, tillsammans med ett mindre antal anställda i flera andra länder. Vi går gradvis, men tydligt, mot en personalstyrka som, jämfört med tidigare, är mer spridd över ett antal länder i europa.

G5 avslutade årets andra kvartal med en stark kassa, detta efter att ha betalat ut den högsta utdelningen i företagets historia - även om det finns vissa tidseffekter i leverantörsskulder som

förbättrar kassapositionen. Bolaget är fortsatt lönsamt, har positivt kassaflöde och inga skulder. Under resten av året kommer UA-utgifterna att återgå till ett normalt intervall, och vi förväntar oss att valutasituationen kommer att förbättras. Vi förväntar oss också att lönsamheten återhämtar sig till normala nivåer och att marknaden för mobilspel tar fart under sista kvartalet 2022 och första kvartalet 2023.

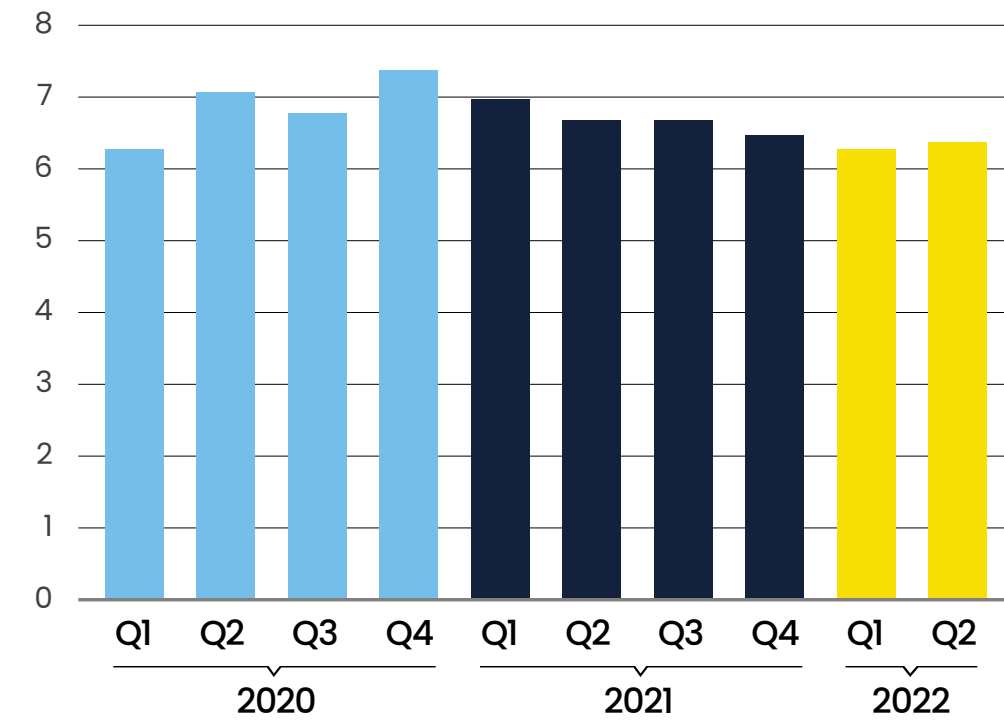
G5 har fortsatt en stark position. Jag är tacksam över att ha ett så starkt team som arbetar för att driva företaget framåt.

Tack för att du följer G5.

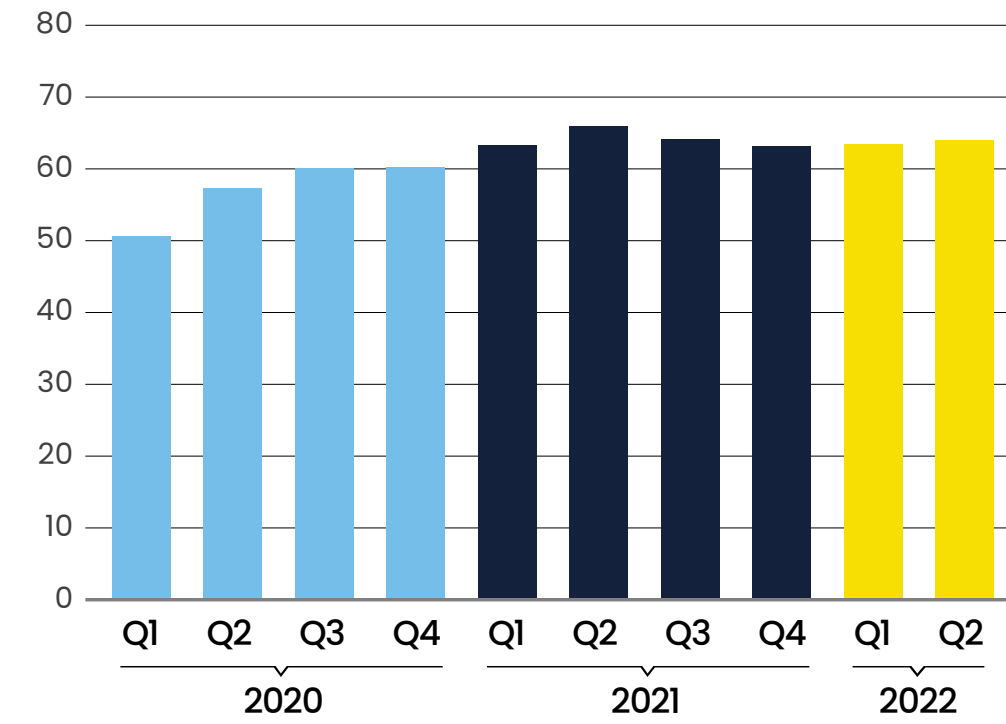
11 augusti 2022

Vlad Suglobov, VD och grundare

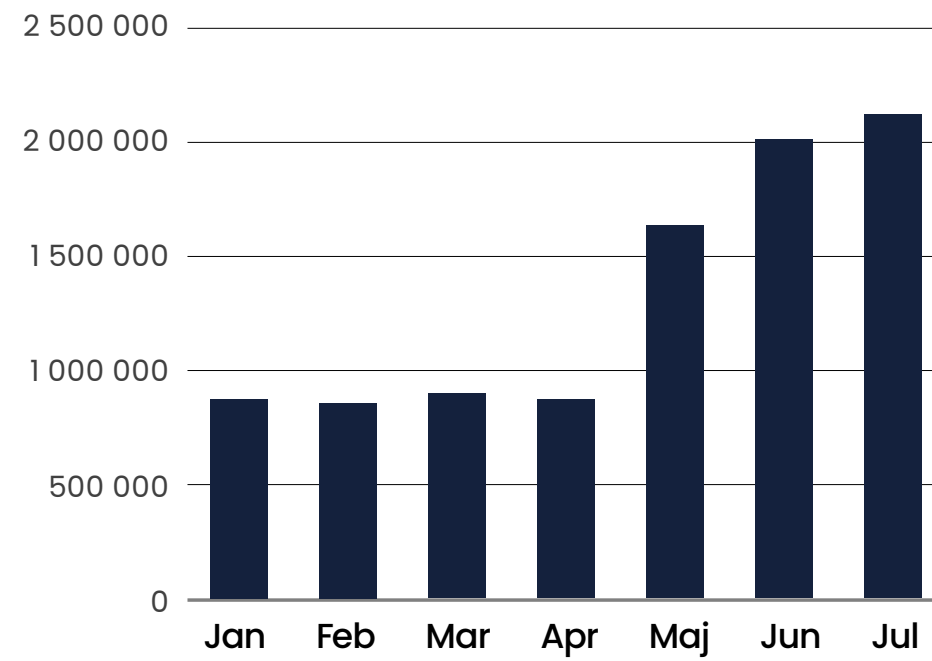
MAU, mn



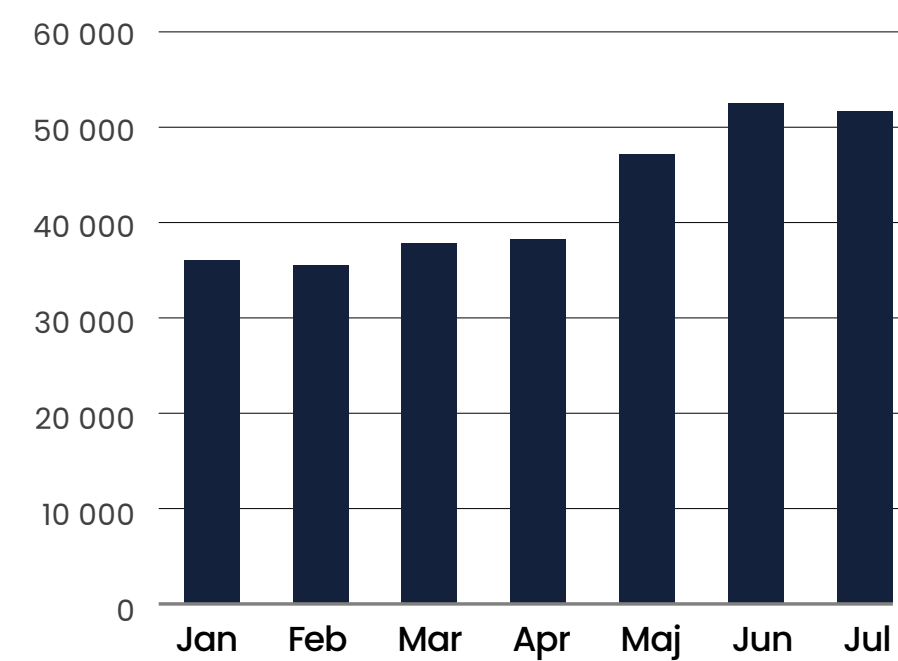
MAGRPPU, USD



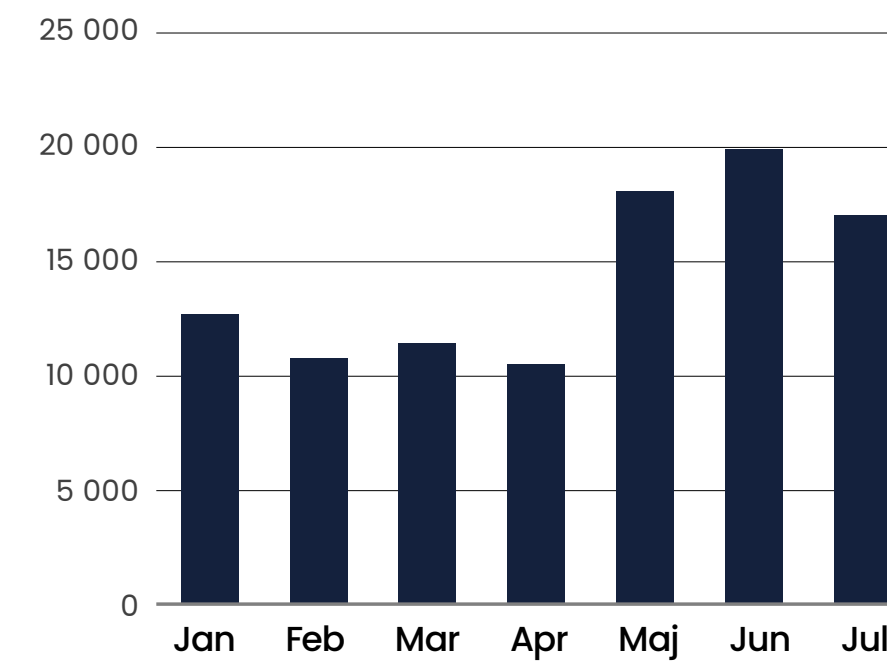
Sherlock - MAU per månad 2022



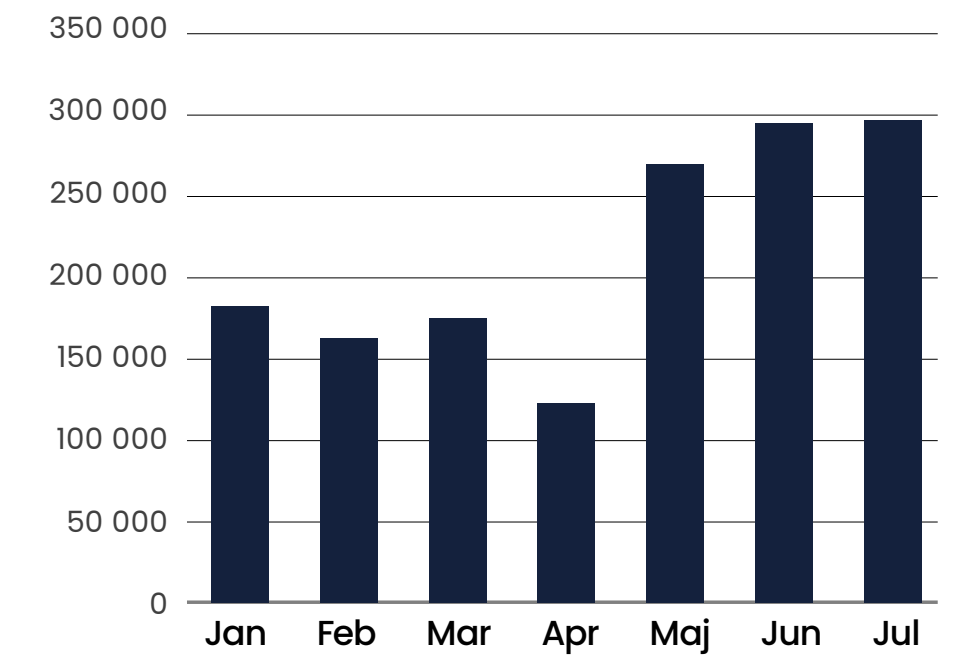
Sherlock - Månatlig betalande publik 2022



Sherlock - Ny betalande publik 2022



Sherlock - Organiska nedladdningar 2022



April – juni

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 343,5 (337,0) MSEK. Omsättningen ökade med 2 procent jämfört med samma period 2021, i dollar minskade omsättningen med 13 procent.

Direkta kostnader minskade till 116,3 (138,4) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen förutom Microsoft Store som från augusti 2021 sänkt sina avgifter till 12% samt G5 Store som har ensiffriga avgifter för betalningslösningar från tredje part. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 7 procent jämfört med samma period 2021.

Koncernens bruttomarginal var 66 (59) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 14 procent jämfört med andra kvartalet 2021 och uppgick till 227,2 (198,6) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 65,9 (45,6) MSEK. Ökning av kostnader drivs främst av en lägre kapitaliseringsfaktor och högre avskrivningar, ökningen är också relaterad till en stark RUB/SEK-växelkurs för andra kvartalet. Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 137,5 (88,9) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 120,9 (76,5) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 35 procent jämfört med

23 procent under samma period 2021. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 16,6 (12,4) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 28,0 (20,6) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 5,2 (0,0) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till 0 (-0,3) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 5,2 (-0,3) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har ökat med en större portfölj av spel och uppgick till 36,5 (33,9) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 46,4 (39,1) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 11,6 (9,8) MSEK.

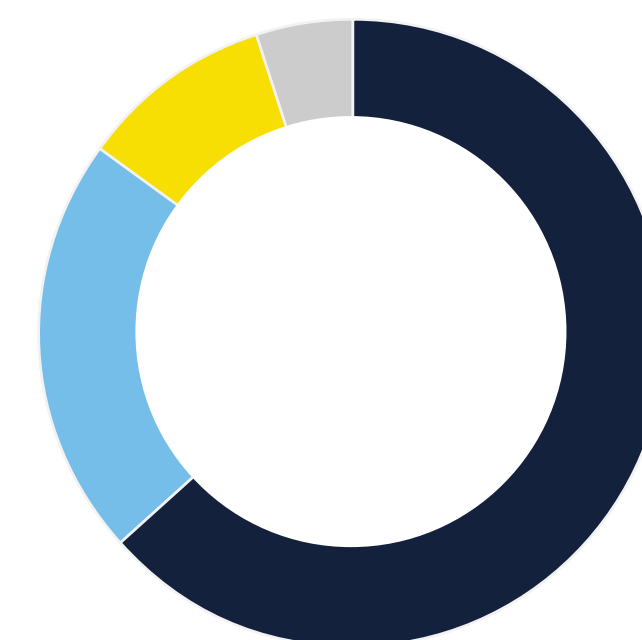
Rörelseresultatet uppgick till 1,0 (43,2) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 0,3 (12,8).

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -1,9 (-2,7) MSEK.

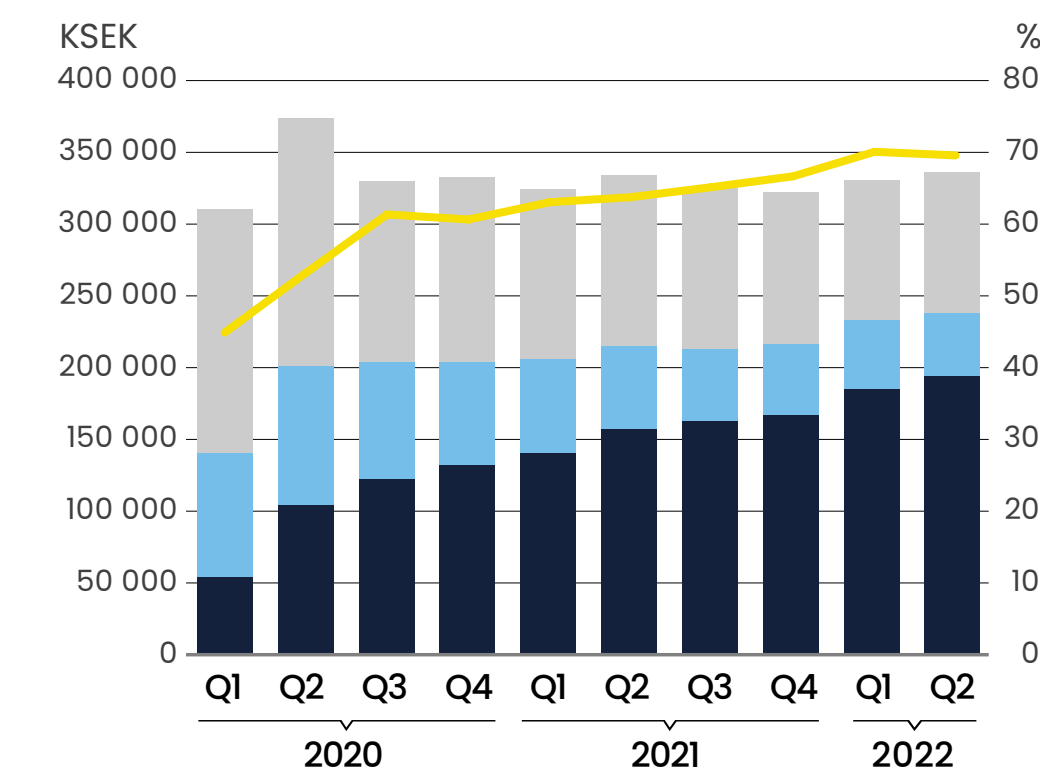
Resultat efter skatt uppgick till -2,6 (40,2) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om -0,31 (4,67) kronor.

Geografisk fördelning av intäkter andra kvartalet 2022



■ Nordamerika 64 %
 ■ Europa 22 %
 ■ Asien 10 %
 ■ Övriga regioner 5 %

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



■ Licensierade, KSEK
 ■ G5 spel gamla, KSEK
 ■ G5 spel nya, KSEK
 — Egna spel, %

Operationella mätetal

F2P	Q2 '22	Q2 '21	Var
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6,4	6,7	-5%
Genomsnittlig MUP (tusen)	183,9	203,2	-9%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	4,8	5,0	-4%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	64,1	66,1	-3%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,8	1,7	1%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 17.

Lanseringar under kvartalet

Företaget lanserade Martha's Mystery och Mystery Estate, båda är i soft launch, under kvartalet.

january–juni

Intäkter och bruttoreultat

Intäkterna ökade med 2 procent jämfört med samma period förra året år, starkt påverkad av växelkursen SEK/USD. Tillväxt i USD för delårsperioden var -11 procent. Omsättningen uppgick till 676,6 MSEK (663,6).

De direkta kostnaderna uppgick till 227,3 MSEK (273,2).

Bruttoreultatet uppgick till 449,2 MSEK (390,3), en ökning med 14 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 66 (59) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna minskade 42 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv ökade till 187,0 MSEK (132,8).

Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick 207,6 MSEK (154,5). Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar

uppgående till 72,2 MSEK (65,9), samt nedskrivningar på 0,0 MSEK (0,0).

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med 10,5 (-1,8) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 54,6 (103,1) MSEK och rörelsemarginalen var 8,1 (15,5) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,6 (-8,5) MSEK motsvarande en effektiv skattesats på 11 procent (8).

Resultat efter skatt uppgick till 47,3 (94,0) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 5,50 (10,93) kronor.

Kassaflöde

Under andra kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 47,2 MSEK (72,2). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med -2,0 MSEK (-4,5).

Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 119,3 MSEK (-7,4). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -72,2 MSEK (-39,1).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 92,9 MSEK (12,2). Finansieringsverksamheten påverkades av återköp 59,1 MSEK (-54,1) och IFRS bokningar relaterade till uthyrning av lokaler 1,1 SEK (-7,1).

Under delårsperioden januari-juni uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 122,1 (162,8) MSEK. Kassaflödet för interimperioden uppgick till 69,4 (-20,0) MSEK.

Likvida medel per 30 juni 2022 uppgick till 226,3 (169,4) MSEK.

Finansiell ställning

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen i syfte att maximera potential och minska risk. Vissa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, medan andra spel lyckas mindre bra. Vissa av dessa spel blir mycket framgångsrika och extremt lönsamma, en stor del av dessa spel blir inga stora framgångar men betalar för sig själva och är stabila intjänare under lång tid, medan några andra spel kan misslyckas på marknaden. Aktiverade utvecklingskostnader för misslyckade spel kommer då att behöva skrivas ned. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 333,4 (230,6) MSEK. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	30 jun 2022	30 jun 2021
Lanserade spel	276,4	214,1
Ej lanserade spel	57,0	16,5
Balanserat värde av spelportfölj	333,4	230,6

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal.

En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar.

Eget kapital för koncernen uppgick till 530,5 (452,8) MSEK, vilket motsvarar 62,9 (52,6) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 70 (67) procent.

Likvida medel uppgick till 226,3 (169,4) MSEK. Övriga långfristiga och kortfrista skulder avser till fullo redovisning i enlighet med IFRS16 avseende leasing kontrakt.

Moderbolaget

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

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

Övriga upplysningar

Framtidsutsikter

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

Riskbedömning

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

Transaktioner med närstående

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2021.

Kommande rapportdatum

Delårsrapport jan-sep 2022	9 nov, 2022
Bokslutskommuniké 2021	9 feb, 2022

Telekonferens

Den 11 augusti 2022 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal. För information gällande telefonnummer etc. besök: <https://corporate.g5e.com/sv/investerare/kalender>

Framåtblickande uttalanden

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

Kontaktuppgifter

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

Styrelsens försäkran

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

Stockholm, 11 augusti 2022

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Sara Börsvik
Styrelseledamot

Marcus Segal
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD, Styrelseledamot

Observera:

Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 11 augusti 2022 klockan 07.00. Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer. Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Jul-jun 21/22	2021
Intäkter	343 502	336 998	676 567	663 570	1 328 700	1 315 703
Direkta kostnader	-116 266	-138 408	-227 329	-273 223	-459 362	-505 256
Bruttoresultat	227 236	198 590	449 238	390 347	869 338	810 447
Forskning & utveckling	-65 937	-45 596	-127 712	-88 596	-228 296	-189 180
Försäljning & marknadsföring	-137 512	-88 897	-217 897	-156 684	-376 556	-315 343
Administration	-28 019	-20 625	-59 501	-40 182	-104 118	-84 800
Övriga rörelseintäkter	5 228	196	26 250	-1 055	23 946	-3 358
Övriga rörelsekostnader	0	-495	-15 743	-761	-16 628	-1 646
Rörelseresultat	996	43 173	54 633	103 069	167 685	216 121
Finansiella intäkter	499	31	651	53	774	175
Finansiella kostnader	-2 210	-306	-2 407	-650	-8 967	-7 209
Resultat efter finansiella poster	-714	42 898	52 877	102 472	159 492	209 086
Inkomstskatt	-1 871	-2 688	-5 602	-8 490	-7 990	-10 878
Resultat efter skatt	-2 585	40 211	47 276	93 982	151 501	198 208
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	-2 585	40 211	47 276	93 982	151 501	198 208

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Jul-jun 21/22	2021
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 440	8 607	8 596	8 596	8 610	8 498
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 440	8 607	8 596	8 596	8 610	8 498
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	-0,31	4,67	5,50	10,93	17,60	23,32
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	-0,31	4,67	5,50	10,93	17,60	23,32

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Jul-jun 21/22	2021
Periodens resultat	-2 585	40 211	47 276	93 982	151 501	198 208
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens	46 223	-9 459	46 427	12 680	15 408	37 343
Summa övrigt totalresultat	46 223	-9 459	46 427	12 680	15 408	37 343
Summa totalresultat	43 638	30 752	93 703	106 662	166 909	235 551
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	43 638	30 752	93 703	106 662	166 909	235 551

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	30 jun 2022	30 jun 2021	31 dec 2021
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	333 384	230 608	274 757
Goodwill	0	0	0
	333 384	230 608	274 757
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	19 057	31 789	26 013
	19 057	31 789	26 013
Finansiella tillgångar	18 088	-	18 088
Uppskjuten skattefordran	434	77 322	-
Summa anläggningstillgångar	370 963	339 718	318 858
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	32	0	3
Aktuell skattefordran	5 477	4 096	3 880
Övriga fordringar (Not 3,4)	13 247	10 195	11 575
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	135 803	138 164	129 316
Finansiella tillgångar	11 031	11 951	12 195
Likvida medel	226 317	169 379	149 964
Summa omsättningstillgångar	391 907	333 786	306 933
Summa tillgångar	762 871	673 504	625 791

KSEK	30 jun 2022	30 jun 2021	31 dec 2021
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	530 467	452 786	492 410
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	599	651	466
Långfristiga skulder	1 810	14 783	4 841
Summa långfristiga skulder	2 409	15 435	5 307
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	1 028	4 652	7 450
Leverantörsskulder	105 988	3 090	24 253
Övriga skulder	24 992	14 100	6 965
Aktuell skatteskuld	20 790	100 031	24 040
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	77 196	83 412	65 367
Summa kortfristiga skulder	229 994	205 284	128 075
Summa eget kapital och skulder	762 871	673 504	625 791

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2021-01-01	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807
Årets resultat				53 771	53 771
Övrigt totalresultat			27 752		27 752
Summa totalresultat			27 752	53 771	81 523
Återköp av aktier		-34 313			-34 313
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			855		855
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	0	-34 313	855	0	-33 458
Eget kapital 2021-06-30	928	-49 929	19 300	509 573	479 872
Eget kapital 2022-01-01	928	-141 638	33 207	599 913	492 410
Årets resultat				47 276	47 276
Övrigt totalresultat			46 427		46 427
Summa totalresultat			46 427	47 276	93 703
Utdelning			-59 080		-59 080
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			3 435		3 435
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	0	0	-55 645	0	-55 645
Eget kapital 2022-06-30	928	-141 638	23 989	647 189	530 468

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Jul-jun 21/22	2021
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	-714	42 899	52 878	102 472	159 493	209 086
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	49 856	33 866	82 368	65 923	160 837	144 393
	49 142	76 765	135 246	168 395	320 330	353 479
Betald skatt	-1 971	-4 530	-13 136	-5 594	-14 783	-7 241
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	47 171	72 235	122 110	162 801	305 547	346 238
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	12 907	5 721	1 749	-19 418	13 083	-8 084
Förändring av rörelseskulder	110 157	-13 092	127 882	22 692	127 667	22 477
Kassaflöde från den löpande verksamheten	170 235	64 864	251 741	166 075	446 297	360 631
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 227	-1 704	-3 035	-5 715	-7 021	-9 701
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-72 189	-39 055	-115 399	-74 091	-203 831	-162 523
Kortsiktiga investeringar	-	-11 932	-	-11 932	-6 281	-18 213
Långfristiga investeringar	-	-	-	-	-18 088	-18 088
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-73 416	-52 691	-118 434	-91 738	-235 221	-208 525

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Jul-jun 21/22	2021
Finansieringsverksamhet						
Leasebetalningar, IFRS16	-161	-4 260	-1 139	-7 143	-6 215	-12 219
Utdelning	-59 080	-54 097	-59 080	-54 097	-59 080	-54 097
Återköp aktier	0	1 050	0	-33 089	-92 933	-126 022
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-59 241	-57 307	-60 219	-94 329	-158 228	-192 338
Kassaflöde	33 857	-45 134	69 367	-19 992	49 127	-40 232
Likvida medel vid periodens ingång	187 260	214 732	149 964	188 411	169 379	188 411
Kassaflöde	33 857	-45 134	69 367	-19 992	49 127	-40 232
Valutakursdifferenser	5 200	-219	6 986	960	7 811	1 785
Likvida medel vid periodens utgång	226 317	169 379	226 317	169 379	226 317	149 964

Not 1

Redovisningsprinciper

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2020 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2021.

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

Not 2

Balanserade utvecklingsutgifter

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Jul-jun 21/22	2021
Vid periodens början	291 351	226 257	274 757	204 649	230 608	204 649
Investeringar	46 436	39 055	115 399	74 091	178 078	162 523
Nedskrivning	0	0	0	0	0	0
Avskrivning	-34 809	-29 286	-86 193	-56 417	-127 772	-116 031
Nettoförändring under perioden	11 627	9 769	29 206	17 674	50 305	46 492
Kursdifferenser	30 406	-5 418	-54 024	8 285	52 471	23 617
Vid periodens slut	333 384	230 608	249 939	230 608	333 384	274 757

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 7,1 (2,3) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

Not 4

Ställda säkerheter och eventalförpliktelser

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

Not 5

Verkliga värden

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

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Jul-jun 21/22	2021
Intäkter	343 502	336 998	676 567	663 570	1 328 700	1 315 703
Direkta kostnader	-211 747	-253 810	-473 030	-515 458	-969 619	-1 012 047
Bruttoresultat	131 755	83 188	203 537	148 112	359 081	303 656
Forskning och utveckling	-25	-27	-51	-54	-104	-107
Försäljning och marknadsföring	-123 592	-66 221	-192 030	-98 984	-329 223	-236 178
Administration	-9 562	-22 513	-17 226	-57 280	-31 262	-71 316
Övriga rörelseintäkter	6 224	-5 595	8 086	6 981	15 021	13 915
Övriga rörelsekostnader	6 232	5 715	6 873	-8 140	-2 692	-17 705
Rörelseresultat	11 032	-5 453	9 189	-9 366	10 821	-7 734
Finansiella intäkter	0	60 013	8	60 025	288 376	348 393
Finansiella kostnader	-2 169	0	-2 227	0	-8 254	-6 028
Resultat efter finansiella poster	8 863	54 560	6 971	50 659	290 942	334 631
Inkomstskatt	-317	1 120	-317	1 924	-2 240	0
Resultat efter skatt	8 546	55 680	6 654	52 583	288 702	334 631

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2022	Apr-jun 2021	Jan-jun 2022	Jan-jun 2021	Jul-jun 21/22	2021
Periodens resultat	8 546	55 680	6 654	52 583	288 702	334 631
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens						
Summa totalresultat	8 546	55 680	6 654	52 583	288 702	334 631

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	30 jun 2022	30 jun 2021	31 dec 2021
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	13	30	22
Materiella anläggningstillgångar	13	30	22
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	82	70	70
Långfristiga investeringar	18 088	-	18 088
Summa anläggningstillgångar	18 184	100	18 179
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	0	0	3
Fordringar hos koncernföretag	192 127	473	170 023
Skatteordringar	3 935	2 973	2 751
Övriga fordringar	2 725	65 983	3 847
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	127 828	133 807	122 901
Kortfristiga placeringar	11 031		12 195
Kassa och bank	161 855	138 226	127 096
Summa omsättningstillgångar	499 501	341 462	438 816
Summa tillgångar	517 685	341 562	456 995

KSEK	30 jun 2022	30 jun 2021	31 dec 2021
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	51 415	50 996	51 415
Balanserat resultat	130 263	-52 653	-145 673
Årets resultat	6 654	52 583	334 631
Summa eget kapital	189 260	51 854	241 302
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	103 025	325	21 487
Skatteskulder	0	0	0
Skuld till koncernföretag	218 799	275 407	189 566
Övriga skulder	2 830	3 454	1 575
Upplupna kostnader	3 770	22 474	3 065
Summa kortfristiga skulder	328 425	301 659	215 694
Summa skulder och eget kapital	517 685	353 514	456 995

Ordlista

Räkenskaper

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

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

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

Administration består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan

administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, bokföring, försäkringar samt lokalkostnader och andra indirekta kostnader som inte fördelas på andra funktioner. Därutöver inkluderas alla av- och nedskrivningar som inte är hänförliga till bolagets spel.

Användande av nyckeltal ej definierade i IFRS

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

IFRS och ersätter ej nyckeltal definierade i IFRS. G5:s definitioner av mått ej definierade i IFRS kan skilja sig från andra företags definitioner. Samtliga G5 definitioner inkluderas nedan.

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

Operationella termer

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

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

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

Monthly Unique Users (MUU) är det antal unika individer som spelat något av våra spel under

en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som en MUU. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

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

Om G5 Entertainment

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

G5 Entertainment AB (publ)

BIRGER JARLSGATAN 18
114 34 STOCKHOLM | SVERIGE
TEL: +46 84 1111 5
E-POST: CONTACT@G5E.COM
Org.nr. 556680-8878
WWW.G5E.COM

