



G5 Entertainment AB

Delårs- rapport Q2 2024

JANUARI – JUNI 2024

G5

DELÅRSRAPPORT JANUARI – JUNI 2024

April – juni 2024

- Intäkter för perioden var 287,9 (331,2) MSEK, en minskning med 13 procent jämfört med samma period 2023. Mätt i USD minskade omsättningen 14 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 67,8 (67,4) procent då en större andel av intäkterna kommer från G5:s egen plattform för försäljning direkt till konsument.
- Rörelseresultatet för perioden var 21,8 (38,9) MSEK en minskning med 44%. Rörelseresultatet påverkades negativt av omvärderingar relaterade till valutaförändringar, primärt från förändringar av USD, redovisade i övriga intäkter och kostnader och uppgick till -3,4 (7,4) MSEK. Justerat för omvärderingarna skulle rörelsemarginalen varit 8,8 (9,5) procent.
- Resultat efter skatt uppgick till 23,5 (40,1) MSEK. Finansnettot påverkade resultatet positivt med 2,6 (6,4) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 3,02 (4,96) SEK.
- Kassaflödet uppgick till -43,3 (-31,8) MSEK, negativt påverkat av utdelningen som uppgick till 62,4 (64,5) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 4,7 miljoner, en minskning med 9 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,4 miljoner, en minskning med 9 procent jämfört med samma period 2023. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 137,2 tusen, en minskning med 18 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 63,7 USD, en ökning med 3% jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Apr-jun 2023	Apr-jun 2022	Förän- dring %	Jan-jun 2023	Jan-jun 2022	Förän- dring %	Jul-Jun 22/23	2022	Förän- dring %
Intäkter	287 866	331 241	-13%	585 275	676 612	-13%	1 228 585	1 319 921	-7%
Avgift till distributörer ¹	-63 494	-74 857	-15%	-128 240	-152 030	-16%	-271 060	-294 850	-8%
Royalties till externa utvecklare ²	-29 313	-33 005	-11%	-59 494	-68 453	-13%	-123 741	-132 700	-7%
Bruttoresultat	195 059	223 380	-13%	397 540	456 129	-13%	833 784	892 372	-7%
Bruttomarginal	67,8%	67,4%		68%	67%		68%	67,6%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-123 029	-122 862	0%	-236 038	-254 640	-7%	-454 632	-534 885	-15%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	72 030	100 518	-28%	161 502	201 489	-20%	379 152	357 487	6%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	25%	30%		28%	30%		31%	27%	
Kostnader för användarförvärv ³	-50 199	-61 651	-19%	-100 467	-122 818	-18%	-285,335	-246 035	16%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-17%	-19%		-17%	-18%		-23%	-19%	
Rörelseresultat	21 831	38 866	-44%	61 036	78 670	-22%	93 817	111 452	-16%
Rörelsemarginal %	7,6%	11,7%		10,4%	11,6%		7,6%	8,4%	
Resultat per aktie före utspädning	3,02	4,96	-39%	7,79	10,82	-28%	12,74	15,84	-20%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	19 058	45 745		103 708	86 082		145 545	127 919	
Likvida medel	196 280	173 120		196 280	184 380		196 280	196 280	

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: Öka hastigheten på iterationerna



När nu vi avslutat andra kvartalet 2024, ser vi både utmaningar och möjligheter i vår finansiella utveckling. Trots en nedgång i intäkter jämfört med samma period förra året, fortsätter våra strategiska initiativ och stabila operativa effektivitet att bygga en grund för framtida tillväxt. Från och med juni har vårt fokus legat på att öka takten i vidareutvecklingen av nya och befintliga livespel, detta för att snabbare gå igenom nya spelidéer i jakten på dem som har störst potential och för att snabbare utveckla våra befintliga spel mot bättre operativa mätvärden.

Finansiell översikt

Intäkterna för kvartalet uppgick till 287,9 MSEK, en minskning med 13 procent i SEK och med 14 procent i USD jämfört med föregående år. Bruttomarginalen ökade från 67,4 procent till 67,8 procent, pådrivet av en allt större andel av intäkterna kommer från vår direktförsäljningskanal G5 Store.

G5 Store är en ljuspunkt som fortsätter att växa i styrka. Intäkterna ökade med 42 procent jämfört med föregående år och med 9 procent sekventiellt från första kvartalet och utgjorde 15 procent av koncernens intäkter under kvartalet, upp från 9 procent förra året. Om vi tittar på vår spelportfölj

När nu vi avslutat andra kvartalet ser vi både utmaningar och möjligheter i vår finansiella utveckling.

minskade våra aktiva spel med 13 procent från föregående år, Harvest-spel med 27 procent och licensierade spel med 11 procent räknat i SEK.

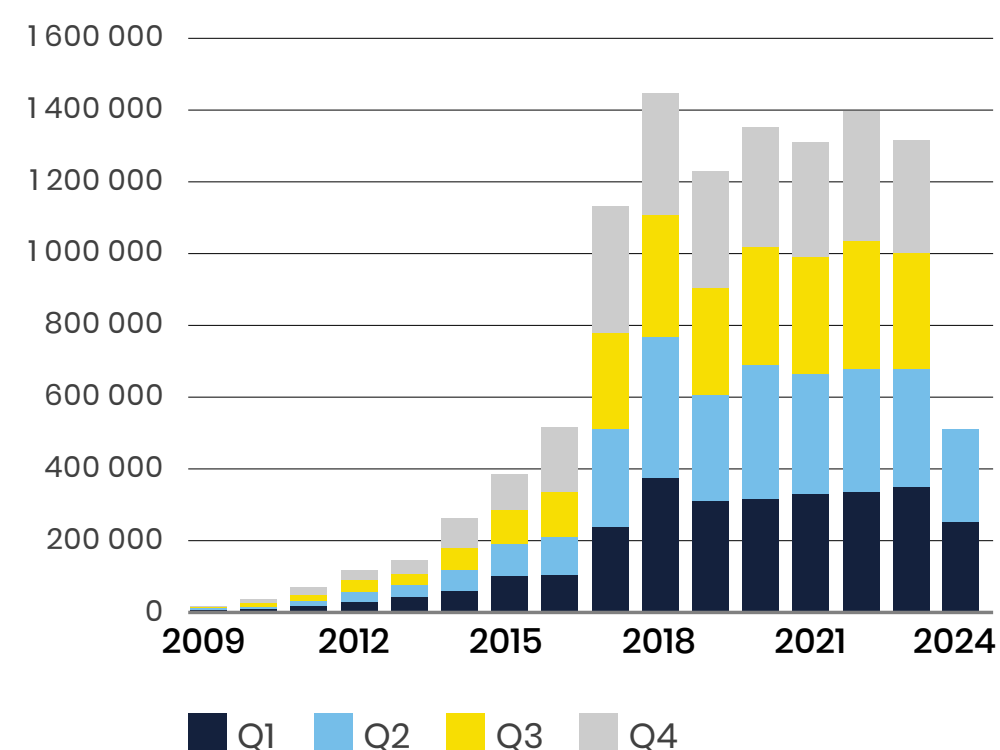
EBIT för perioden uppgick till 21,8 MSEK, en minskning med 44 procent jämfört med föregående år, vilket motsvarar en EBIT-marginal på 7,6 procent. EBIT påverkades av omvärderingar relaterade till utländsk valuta, särskilt USD, något som påverkade övriga intäkter och kostnader med -3,4 MSEK. Justerat för detta skulle EBIT-marginalen ligga på 8,8 procent, något lägre än föregående års 9,5 procent, men den visar på en underliggande operativ motståndskraft.

Vi avslutade kvartalet med en fortsatt stark kassa på 196,3 MSEK efter att ha betalat utdelning om 62,4 MSEK

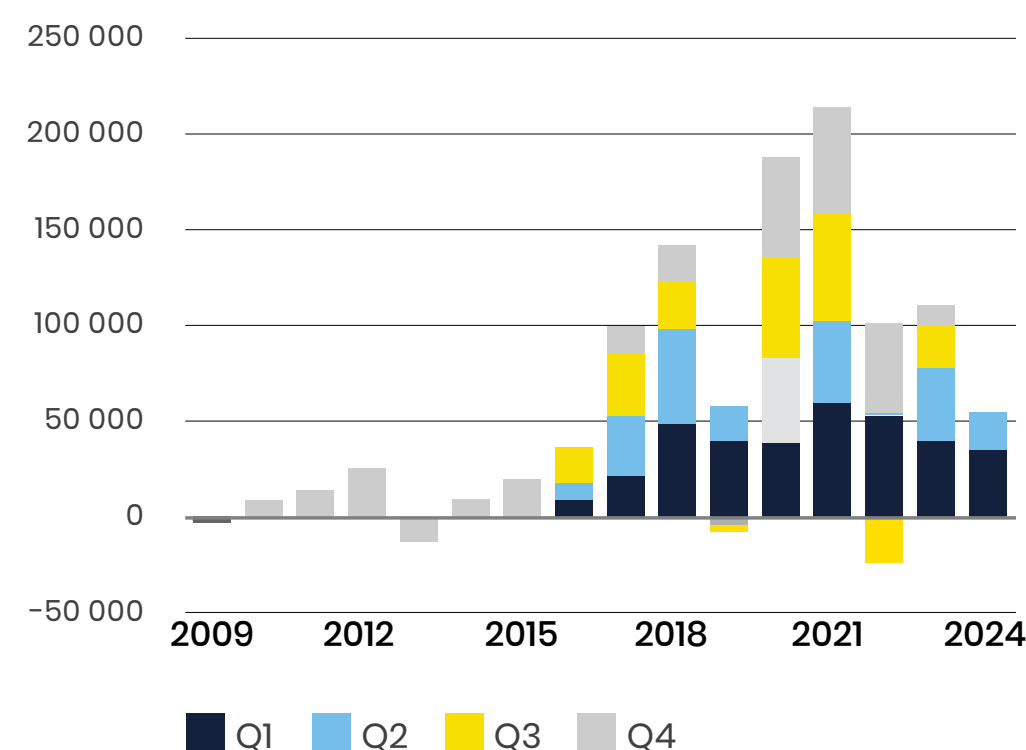
G5:s utvecklingstratt

För att ge ökad insyn i vår utvecklingstratt och hur nya spel rör sig genom den har vi lagt till ett nytt element i denna rapport. Vi har använt och utvecklat metoden sedan tredje kvartalet 2022. I tratten finns flera stadier som alla nya spel går igenom. Efter en grundlig process för att testa och välja nya spelidéer, hamnar de som väljs ut på "Shortlist for Launch". När resurser finns tillgängliga, väljs idén med störst potential från listan, och förproduktionen, där omfattande beslut om designen tas, inleds. När förproduktionen är klar, börjar utvecklingen av "Soft Launch Build" varifrån vi bygger vidare i flera steg tills riktmärkena för varje steg är uppfyllda. Det sista steget i "Soft Launch" är ett skalbarhetstest. Vi går bara in i detta skede om spelet har visat potential att vara skalbart. I det här skedet lanserar vi normalt spelet i ett land och skalar spelets intäkter med användarförvärv. Det kan förekomma förändringar även i detta skede, och ett spel kan

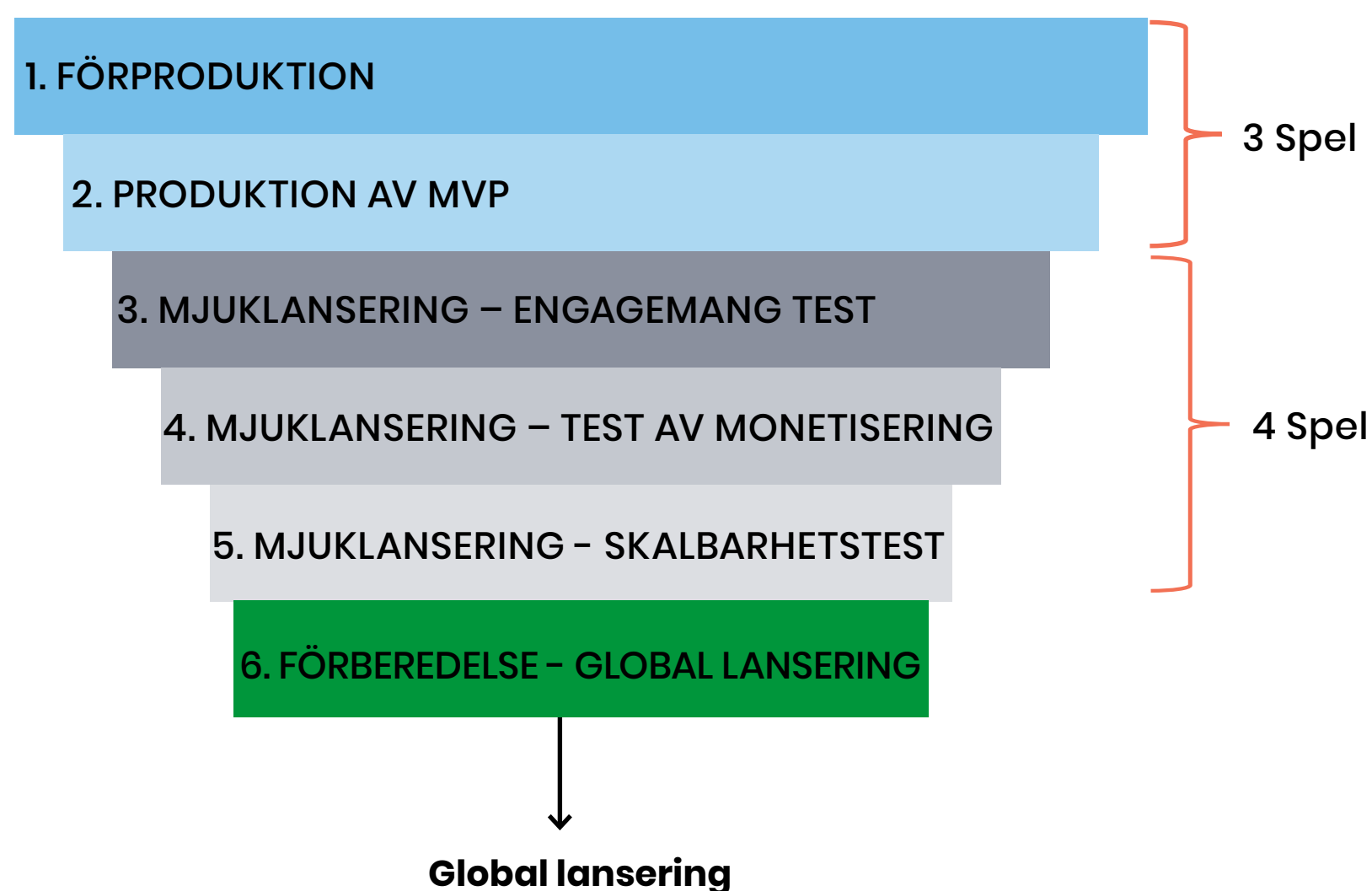
Intäkter (KSEK)



Rörelseresultat (KSEK)



Development funnel



kasseras om det misslyckas med att uppnå de riktmärken som vi anser är nödvändiga i en aktuell marknadssituation. Om spelet bevisar sin skalbarhet ger det grönt ljus och förberedelserna för Global Launch kan inledas.

Från och med juni har vi fokuserat på att öka takten i utvecklingen av nya och befintliga livespel, detta för att snabbare kunna gå igenom nya spelidéer i jakten på dem med störst potential och för att snabbare utveckla våra befintliga spel mot bättre operativa mätvärden. Under ett år räknar vi med att arbeta med ett 30-tal spelidéer och, som kommunicerats tidigare, är vi fast beslutna att mjuklansera 5-6 nya spel och gå vidare till Global Release med minst ett av dessa. Målet med den ökade utvecklingstakten är att öka vår effektivitet och våra chanser att hitta skalbara spel och samtidigt förbättra parametrarna för våra livespel.

I slutet av andra kvartalet hade vi tre spelidéer i förproduktions- och tidiga utvecklingsstadier, och fyra i olika stadier av testning inför mjuklansering. Utöver detta har vi många spelidéer som väntar på att gå in i förproduktion.

Utsikter framåt

Även om det andra kvartalet visade ett resultat liknande det för de senaste kvartalen, är vi fortsatt optimistiska när det gäller vår strategiska inriktning och vårt operativa initiativ. Den ökade bruttomarginalen och den växande andel som G5 Store svarar för av våra intäkter, visar trots den totala minskningen av intäkterna, effektiviteten i vår strategi för försäljning direkt till konsument.

Vårt fokus på att optimera vår utvecklingsprocess och mätvärden för användarengagemang fortsätter att vara av

Vi har tre spel i de tidiga utvecklingsstadierna, fyra som är i olika stadier av testning inför mjuklansering och många spelidéer som väntar på att gå in i produktion.

största vikt. Vi förväntar oss att vår förfinade utvecklingstratt kommer att ge framgångsrika spellanseringar, vilket ger oss en robust pipeline för framtida tillväxt

När vi fortsätter framåt förblir våra prioriteringar tydliga: att driva hållbar tillväxt, förbättra den operativa effektiviteten och leverera exceptionella spelupplevelser till vår globala publik. Vi är fast beslutna till att behålla vår starka balansräkning samt att vara lönsamma och kassaflödespositiva. Vi är övertygade om att våra strategiska initiativ kommer att ge resultat under de kommande kvartalen och stärka vår marknadsposition.

Tack för ditt fortsatta stöd och det förtroende du visar G5 Entertainment.

8 augusti 2024

Vlad Suglov, VD och grundare

April – juni

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 287,9 (331,2) MSEK. Omsättningen minskade med 13 procent jämfört med samma period 2023, i USD minskade omsättningen med 14 procent.

Direkta kostnader minskade till 92,8 (107,9) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen förutom Microsoft Store med en avgift på 12 procent samt G5 Store som har ensiffriga avgifter för betalningslösningar från tredje part. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 11 procent jämfört med föregående år.

Koncernens bruttomarginal var 67,8 (67,4) procent. Bruttoreultat för kvartalet minskade med 13 procent jämfört med andra kvartalet 2023 och uppgick till 195,1 (223,4) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 79,3 (88,4) MSEK. Nettoeffekten av avskrivningar och nedskrivningar var -8,1 MSEK lägre än samma period föregående år. Justerat för denna nettoeffekt så minskade kostnaderna för forskning och utveckling med 12 procent jämfört med samma period föregående år.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 65,3 (78,0) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 50,2 (61,7) MSEK.

Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 17 procent jämfört med 19

procent under samma period 2023. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, minskade till 15,1 (16,3) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 25,3 (25,6) MSEK, jämförelseperioden påverkades negativt av reserveringar. Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader uppgick tillsammans till -3,4 (7,4) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har minskat då bolaget ej längre kapitaliserar på ej lanserade spel, denna förändring beskrivs under avsnittet Finansiell ställning. Avskrivningar uppgick till 36,1 (39,4) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 27,1 (24,9) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till -8,1 (-12,6) MSEK.

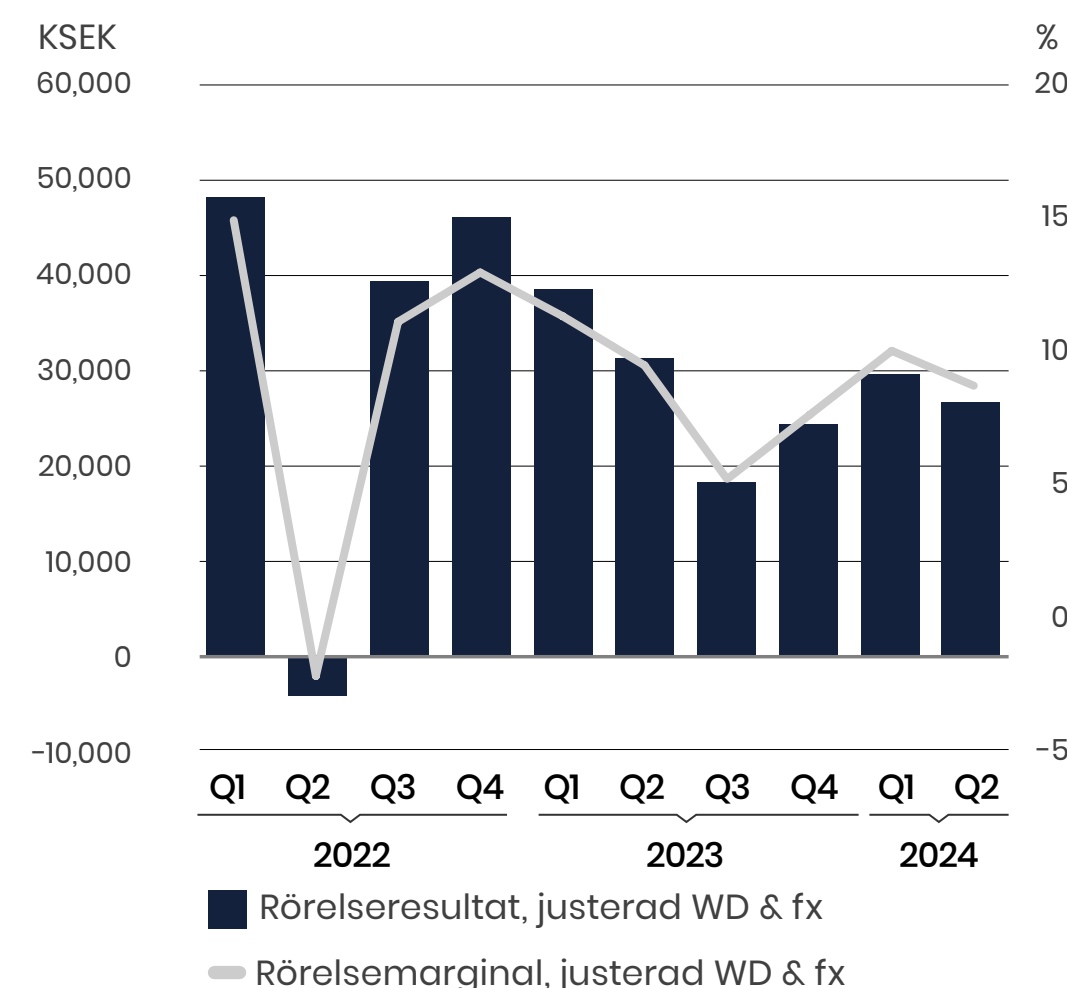
Rörelseresultatet uppgick till 21,8 (38,9) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 7,6 (11,7).

Resultat efter skatt

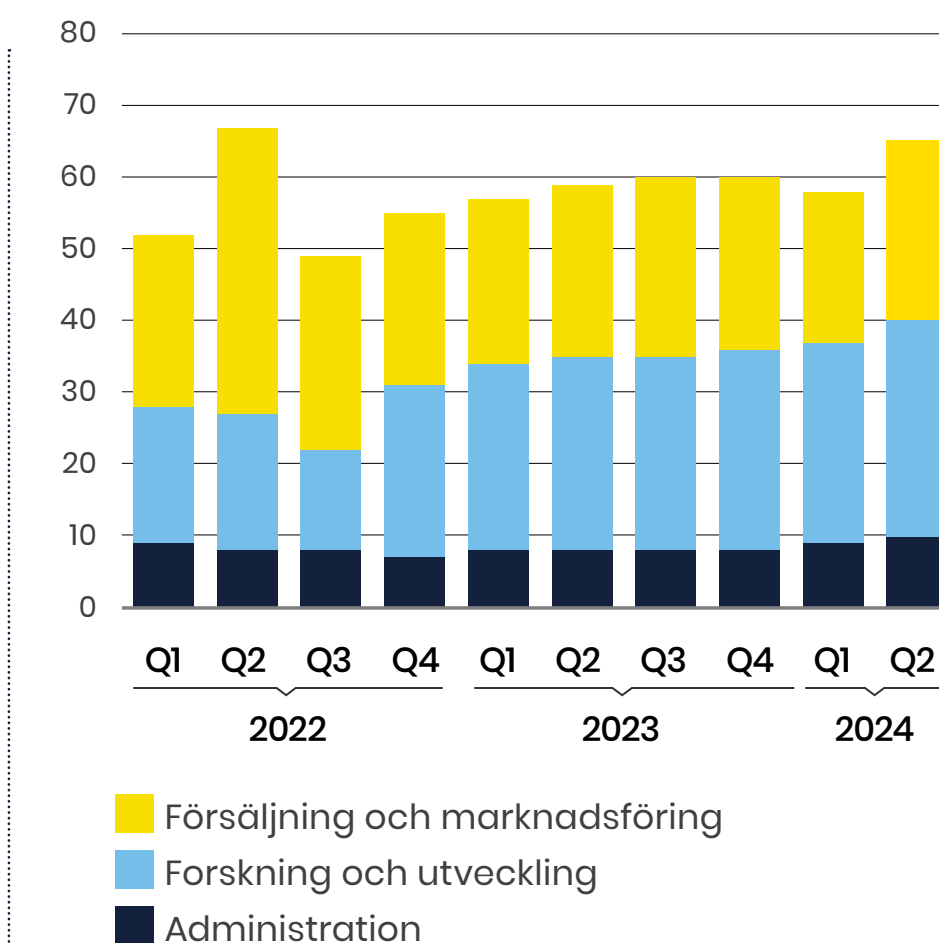
Finansnettot påverkade resultatet med 2,6 (6,4) MSEK. Finansnettot påverkades av ränteintäkter uppgående till 2,5 (1,2) MSEK. Föregående år påverkades av omvärdering av kortfristiga placeringar uppgående till 5,1 MSEK. Skatt påverkade resultatet med -0,9 (-5,2) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 23,5 (40,1) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning om 3,02 (4,96) kronor.

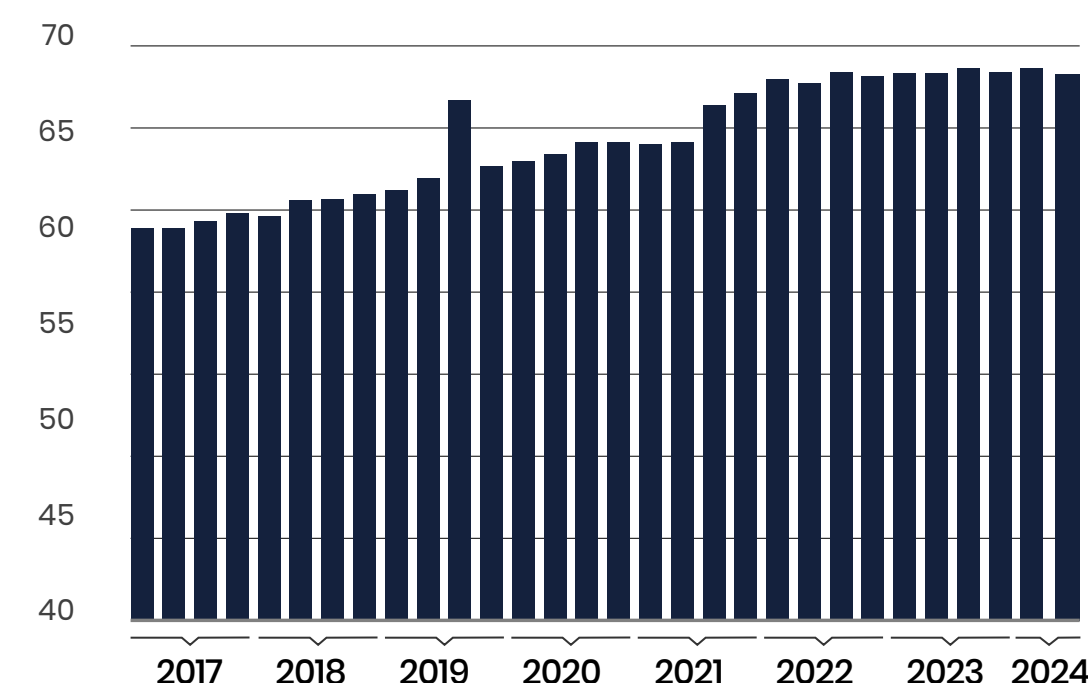
Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



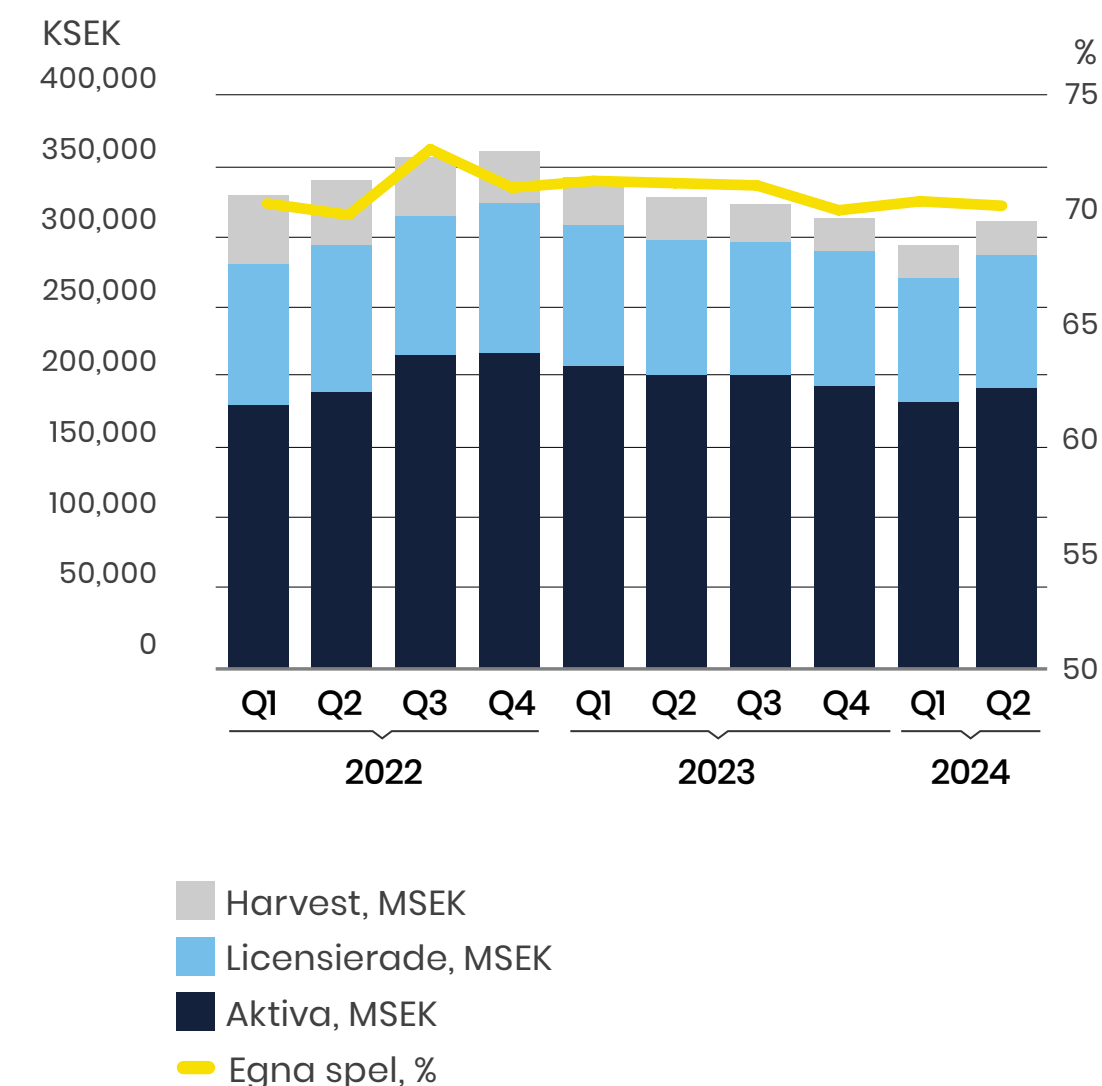
Kostnader i % av omsättning



Bruttomarginal (%)



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



Operationella mätetal

F2P	Q2 '24	Q2 '23	Var
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,4	1,5	-9%
Genomsnittlig MAU (miljoner)	4,7	5,2	-9%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	3,5	3,8	-12%
Genomsnittlig MUP (tusen)	137,2	168,0	-18%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	63,7	62,0	3%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Januari-juni

Intäkter och bruttoreultat

Intäkterna minskade med 13 procent jämfört med samma period föregående år. Tillväxt i USD för delårsperioden var -14 procent. Omsättningen uppgick till 585,3 (676,6) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 187,7 (220,5) MSEK. Bruttoreultatet uppgick till 397,5 MSEK (456,1), en minskning med 13 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 67,9 (67,4) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna minskade med 11 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv minskade till 100,5 (122,8) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick 236,0 (254,6) MSEK. Operativa kostnader påverkades av kapitaliseringar 52,8 (53,2) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till -72,0 (-78,3) MSEK, samt nedskrivningar på 0,0 MSEK (0,0).

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden positivt med 6,0 (8,6) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 61,0 (78,7) MSEK och rörelsemarginalen var 10,4 (11,6) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Nettoreultatet har påverkats av finansiella poster med 4,9 Mkr (16,5). Finansnettot påverkades av ränteintäkter uppgående till 5,1 (1,8) MSEK, föregående år påverkades även av omvärdering av kortfristiga fordringar på 14,6 MSEK. Skatt påverkade resultatet med -5,0 (-7,3) MSEK motsvarande en effektiv skattesats på 8 (8) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 61,0 (87,9) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 7,79 (10,82) kronor.

Kassaflöde

Under andra kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 61,7 MSEK (69,5). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet positivt med -1,4 MSEK (-2,4). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -17,0 MSEK (2,3). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -27,1 MSEK (-24,9).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 6,5 (45,7) MSEK. Finansieringsverksamheten påverkades av utdelning SEK -62,4 (-59,1) och IFRS16 bokningar relaterade till hyrning av lokaler -0,3 MSEK (-1,2).

För delårsperioden januari till juni uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 142,5 (151,3) MSEK. Kassaflödet för perioden uppgick till 15,1 (-5,6) MSEK.

Likvida medel per 30 juni 2024 uppgick till 196,3 (173,1) MSEK.

Finansiell ställning

Under det tredje kvartalet 2022 ändrade företaget sin publiceringsstrategi. Grunden är fortfarande att ha en portfölj av olika spel i portföljen för att maximera potentialen och minska risken. Flera spel utvecklas vid varje given tidpunkt, vissa av dessa spel blir mycket framgångsrika och extremt lönsamma, vissa av dessa spel blir inga stora genombrott utan betalar för sig själva och är stabila inkomsttagare under lång tid, medan majoriteten av spel som går i produktion kommer att stängas ner i ett tidigt skede då marknadspotentialen inte är tillräckligt stor.

Eftersom majoriteten av spelen som produceras kommer att stängas ner under mjuklanseringen, kommer företaget inte att kapitalisera utvecklingskostnader på spel förrän de lanserats globalt. Kapitalisering efter global lansering minskar risken för nedskrivningar i portföljen.

Aktiverade utvecklingskostnader för spel som stängs ner kommer att skrivas ned. Utvecklingskostnader för spel som endast släpps i mjuklansering kommer att kostnadsföras i takt med att de uppstår. Över tiden förväntar sig företaget att sådana nedskrivningar och kostnadsföringar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Aktiverade utvecklingskostnader uppgick till 213,5 (262,3) MSEK.

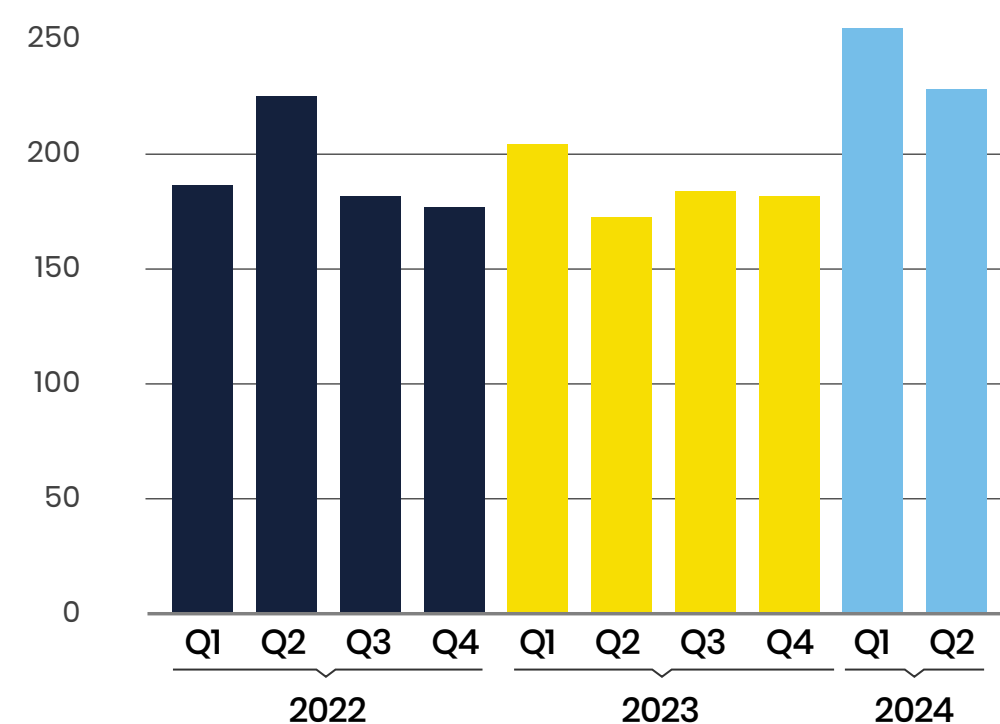
Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar (0,0).

Eget kapital för koncernen uppgick till 506,4 (496,1) MSEK, vilket motsvarar 64,9 (61,5) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 83 (74) procent.

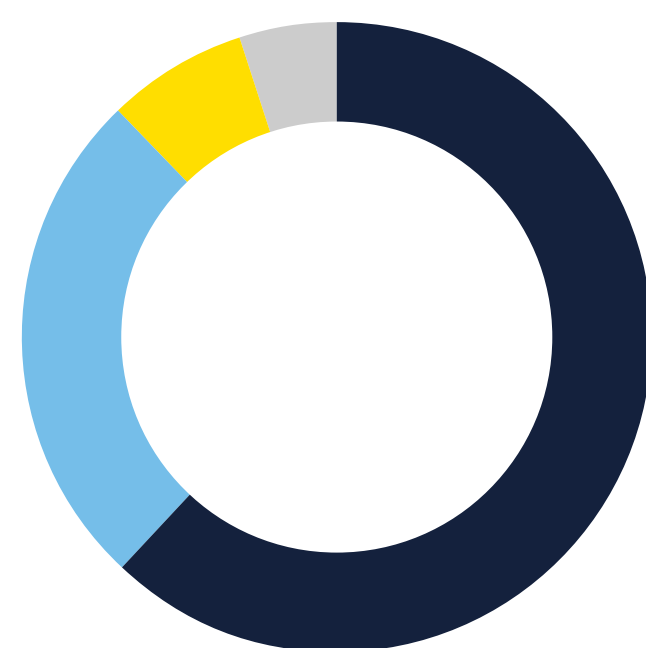
Likvida medel uppgick till 196,3 (173,1) MSEK.

Övriga långfristiga och kortfrista skulder avser till fullo redovisning i enlighet med IFRS16 avseende leasing kontrakt.

Kassaställning (MSEK)



Geografisk fördelning av intäkter andra kvartalet 2024



- Nordamerica 62%
- Europa 26%
- Asien 7%
- Övriga regioner 5%

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 2023.

Kommande rapportdatum

Delårsrapport jan-sep 2024

6 nov, 2024

Bokslutskommuniké 2024

13 feb, 2025

Telekonferens

Den 8 augusti 2024 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.g5.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@g5.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, 8 augusti 2024

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 8 augusti 2024 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 2024	Apr-jun 2023	Jan-jun 2024	Jan-jun 2023	Jul-jun 23/24	2023
Intäkter	287 866	331 241	585 275	676 612	1 228 585	1 319 921
Direkta kostnader	-92 807	-107 862	-187 734	-220 483	-394 801	-427 549
Bruttoresultat	195 059	223 380	397 540	456 129	833 784	892 372
Forskning & utveckling	-79 254	-88 367	-162 891	-176 623	-349 970	-363 702
Försäljning & marknadsföring	-65 250	-77 994	-128 838	-157 383	-284 904	-313 450
Administration	-25 332	-25 601	-50 811	-52 026	-100 900	-102 115
Övriga rörelseintäkter	-3 393	7 449	6 036	8 575	-2 539	0
Övriga rörelsekostnader	0	0	0	0	-1 654	-1 654
Rörelseresultat	21 831	38 866	61 036	78 670	93 817	111 452
Finansiella intäkter	2 616	6 287	5 066	16 580	14 908	26 423
Finansiella kostnader	-59	154	-137	-76	-1 239	-1 178
Resultat efter finansiella poster	24 388	45 307	65 965	95 175	107 486	136 696
Inkomstskatt	-863	-5 204	-4 959	-7 308	-6 774	-9 122
Resultat efter skatt	23 525	40 103	61 005	87 867	100 712	127 574
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	23 525	40 103	61 005	87 867	100 712	127 574

KSEK	Apr-jun 2024	Apr-jun 2023	Jan-jun 2024	Jan-jun 2023	Jul-jun 23/24	2023
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	7 799	8 082	7 832	8 120	7 906	8 052
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	7 799	8 082	7 832	8 120	7 906	8 052
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	3,02	4,96	7,79	10,82	12,74	15,84
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	3,02	4,96	7,79	10,82	12,74	15,84

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Apr-jun 2024	Apr-jun 2023	Jan-jun 2024	Jan-jun 2023	Jul-jun 23/24	2023
Periodens resultat	23 525	40 103	61 005	87 867	100 712	127 574
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omvärdering långfristiga investeringar	-9 662	-4 503	9 011	-4 503	4 587	-14 086
Omräkningsdifferens	9 318	2 076	15 058	8 606	-8 946	-4 004
Summa övrigt totalresultat	-344	-2 427	24 069	4 103	-4 359	-18 090
Summa totalresultat	23 181	37 676	85 074	91 970	96 353	109 484
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	23 181	37 676	85 074	91 970	96 353	109 484

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	30 jun 2024	30 jun 2023	31 dec 2023
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	213 528	262 304	220 411
Immateriella tillgångar	2 613	0	2 613
	216 141	262 304	223 024
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	11 017	15 320	12 883
	11 017	15 320	12 883
Långfristiga tillgångar	54 092	12 086	34 134
Uppskjuten skattefordran	53	18	25
Summa anläggningstillgångar	281 303	289 727	270 066
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	25 727	17	25 936
Aktuell skattefordran	2 613	1 383	3 773
Övriga fordringar (Not 3, 4)	1 566	3 622	2 846
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	104 590	175 908	125 196
Kortfristiga investeringar	0	22 649	0
Likvida medel	196 280	173 120	182 332
Summa omsättningstillgångar	330 776	376 700	340 083
Summa tillgångar	612 079	666 427	610 149

KSEK	30 jun 2024	30 jun 2023	31 dec 2023
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	506 400	496 093	491 401
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	312	2 693	3 618
Långfristiga skulder	691	2 049	1 261
Summa långfristiga skulder	1 002	4 742	4 879
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	1 806	594	612
Leverantörsskulder	25 345	25 287	39 441
Övriga skulder	7 420	45 856	11 291
Aktuell skatteskuld	6 535	20 625	7 789
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	63 572	73 228	54 736
Summa kortfristiga skulder	104 677	165 591	113 869
Summa eget kapital och skulder	612 079	666 427	610 149

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2023-01-01	928	-189 704	69 746	607 780	488 750
Årets resultat				87 230	87 230
Långsiktig omvärdering av investeringar			-4 503		-4 503
Övrigt totalresultat			8 606		8 606
Summa totalresultat			4 103	87,230	91 333
Utdelning			-64 505		-64 505
Återköp av aktier		-26 986			-26 986
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			6 865		6 865
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	928	-26 986	-57 640	0	-84 626
Eget kapital 2023-06-30	928	-216 690	16 209	695 010	495 457
Eget kapital 2024-01-01	928	-243 733	63 358	670 849	491 402
Årets resultat				61 005	61 005
Omvärdering av långsiktiga investeringar			9 011		9 011
Övrigt totalresultat			15 058		15 058
Summa totalresultat			24 069	61 005	85 074
Utdelning			-62 392		-62 392
Återköp av aktier		-12 941			-12 941
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			5 257		5 257
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-12 941	-57 135	0	-70 076
Eget kapital 2024-06-30	928	-256 674	30 292	731 854	506 400

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Apr-jun 2024	Apr-jun 2023	Jan-jun 2024	Jan-jun 2023	Jul-jun 23/24	2023
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	24 388	45 307	65 965	95 175	107 486	136 696
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	38 700	26 645	79 188	59 583	178 281	158 676
	63 088	71 952	145 153	154 758	285 767	295 372
Betald skatt	-1 382	-2 413	-2 662	-3 410	-16 933	-17 681
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	61 706	69 539	142 491	151 348	268 834	277 691
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	12 489	763	22 095	-19 309	44 766	3 362
Förändring av rörelseskulder	-29 466	1 507	-9 132	9 834	-58 855	-39 889
Kassaflöde från den löpande verksamheten	44 729	71 809	155 454	141 873	254 745	241 164
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-300	-1 177	-649	-2 622	-2 056	-4 029
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-27 053	-24 887	-52 779	-53 169	-105 893	-106 283
Kortsiktiga investeringar	-	-	-	-	-2 933	-2 933
Långsiktiga investeringar	-10 917	-	-10 917	-	-10 917	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-38 270	-26 064	-64 345	-55 791	-121 799	-113 245

KSEK	Apr-jun 2024	Apr-jun 2023	Jan-jun 2024	Jan-jun 2023	Jul-jun 23/24	2023
Finansieringsverksamhet						
Leasebetalningar, IFRS16	-350	-38	-698	-173	-1 469	-944
Utdelning	-62 392	-64 505	-62 392	-64 505	-62 392	-64 505
Återköp aktier	-	-13 051	-12 941	-26 986	-39 984	-54 029
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-62 742	-77 594	-76 031	-91 664	-103 845	-119 478
Kassaflöde	-56 283	-31 849	15 078	-5 582	29 101	8 441
Likvida medel vid periodens ingång	255 768	205 058	182 332	177 469	173 120	177 469
Kassaflöde	-56 283	-31 849	15 078	-5 582	29 101	8 441
Valutakursdifferenser	-3 205	-89	-1 130	1 233	-5 941	-3 578
Likvida medel vid periodens utgång	196 280	173 120	196 280	173 120	196 280	182 332

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.

Redovisnings- och beräkningsprinciperna som används i rapporten för koncernen är identiska med de som används i Årsredovisningen 2023.

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 2024	Apr-jun 2023	Jan-jun 2024	Jan-jun 2023	Jul-jun 23/24	2023
Vid periodens början	222 652	262 639	220 411	273 073	262 304	273 073
Investeringar	27 054	24 887	52 779	53 169	103 280	103 670
Avskrivning	-35 199	-37 496	-71 978	-74 585	-147 502	-150 108
Nettoförändring under perioden	-8 146	-12 609	-19 199	-21 415	-44 222	-46 438
Kursdifferenser	-978	12 274	12 315	10 646	-4 555	-6 224
Vid periodens slut	213 528	262 304	213 528	262 304	213 528	220 411

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 0,0 (11,1) 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 inga ställda säkerheter uppgående till 3 MSEK. Bolaget har inga eventalförpliktelser.

Not 5

Verkliga värden

G5 koncernen har långfristiga och kortfristiga finansiella instrument som redovisas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten överensstämmer med verkliga värden.

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2024	Apr-jun 2023	Jan-jun 2024	Jan-jun 2023	Jul-jun 23/24	2023
Intäkter	287 866	331 241	585 275	676 612	1 228 585	1 319 921
Direkta kostnader	-231 753	-263 729	-473 972	-541 065	-971 825	-1 038 919
Bruttoresultat	56 113	67 512	111 303	135 546	256 760	281 003
Forskning och utveckling	-291	-56	-332	-56	-351	-75
Försäljning och marknadsföring	-51 690	-64 033	-102 388	-127 570	-239 330	-264 513
Administration	-5 724	-5 108	-11 780	-10 859	-23 004	-22 083
Övriga rörelseintäkter	0	8 392	6 290	7 449	0	0
Övriga rörelsekostnader	-1 515	0	0	0	-5 613	-4 455
Rörelseresultat	-3 108	6 706	3 093	4 509	-11 539	-10 123
Finansiella intäkter	17 675	5 234	36 784	15 346	45 870	24 432
Finansiella kostnader	-17 233	0	-37 133	0	-37 133	0
Resultat efter finansiella poster	-2 665	11 940	2 744	19 855	-2 802	14 309
Inkomstskatt	208	-1 088	-1 431	-1 088	-343	0
Resultat efter skatt	-2 457	10 851	1 313	18 767	-3 145	14 309

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2024	Apr-jun 2023	Jan-jun 2024	Jan-jun 2023	Jul-jun 23/24	2023
Periodens resultat	-2 457	10 851	1 313	18 767	-3 145	14 309
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omvärdering långfristiga investeringar	-9 662	-4 503	9 011	-4 503	-572	-14 086
Summa övrigt totalresultat	-9 662	-4 503	9 011	-4 503	-572	-14 086
Summa totalresultat	-12 119	6 348	1 313	18 767	-3 717	223

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 jun 2024	30 jun 2023	31 dec 2023
Anläggningstillgångar			
Imateriella anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	2 613	0	2,613
Materiella anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	0	0	0
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	130	105	105
Långfristiga investeringar	54 092	12 086	34 134
Summa anläggningstillgångar	56 835	12 191	36 852
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	25 727	0	25 936
Fordringar hos koncernföretag	137 479	12 013	87 381
Skatteordringar	2 821	1 175	2 751
Övriga fordringar	469	1 089	410
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	101 918	144 949	112 284
Kortfristiga placeringar	0	22 649	0
Kassa och bank	21 321	101 723	53 722
Summa omsättningstillgångar	289 735	283 597	282 484
Summa tillgångar	346 570	295 788	319 336

KSEK	30 jun 2024	30 jun 2023	31 dec 2023
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	40 637	53 032	53 578
Balanserat resultat	113 036	187 622	152 810
Årets resultat	1 313	18 767	14 309
Summa eget kapital	155 915	260 349	221 625
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	16 343	24 172	36 357
Skatteskulder	0	0	0
Skuld till koncernföretag	161 474	0	54 226
Övriga skulder	5 063	9 805	5 130
Upplupna kostnader	2 325	1 462	1 999
Summa kortfristiga skulder	185 205	35 439	97 711
Summa skulder och eget kapital	341 120	295 788	319 336

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

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

Operationella termer

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

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

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

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

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

Portföljdefinition

Aktiva spel är spel som G5 äger och aktivt stödjer genom sin utvecklings- och marknadsföringskapacitet. rar.

Licensierade spel är spel som G5 licensierar från tredjepartsutvecklare och G5 fungerar därmed som en förläggare. Licensierade spel är inte uppdelade i aktiva spel och harvest-spel.

Harvest spel är spel som G5 äger men som inte är lönsamma att driva som aktiva spel. Spelen har tekniskt stöd av ett centralt team.

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)

NYBROGATAN 6, 5TR
114 34 STOCKHOLM | SVERIGE
TEL: +46 84 1111 5
E-POST: CONTACT@G5.COM
Org.nr. 556680-8878
WWW.G5.COM

