



G5 ENTERTAINMENT AB

Valberedningens förslag till styrelseledamöter i G5 Entertainment AB vid årsstämman 2021

Punkt 12 vid årsstämma i G5 Entertainment AB, 15 juni 2021: Till ordinarie styrelseledamöter föreslår valberedningen omval av Petter Nylander, Johanna Fagrell Köhler, Jeffrey W. Rose, Marcus Segal och Vladislav Suglobov (tillika VD).

Till styrelsens ordförande föreslås omval av Petter Nylander.

Petter Nylander – Född 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 Ogame 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 styrelse-ordförande i GiG (Gaming Innovation Group), Ledamot i Talent Inc. och Universum Communications AB samt Global VD för Besedo Services AB.

Johanna Fagrell Köhler – Född 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 marknadsföringsbyrå ONE Media, noterad på Aktietorget. Som aktie-ägare och tidigare VD för Mobiento-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. Hon har även styrelseuppdrag i bland annat S-Group och FSPORT AB.

Jeffrey W. Rose – Född 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.

Marcus Segal – Född 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 AMDPCS). 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.

Vlad Suglobov (VD, medgrundare) – Född 1977. Vlad är en veteran inom spelbranschen inom vilken han arbetat i mer än 26 år. 1995 började han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd. (nu Nikita Online), Rysslands första spelutvecklingsföretag. År 2000 tog Vlad sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University och tillbringade det efterföljande året som mjukvaruingenjör på Moskvakontoret för "Voxster" som var ett bolaget finansierat från USA. Vlad tillsammans med sina medgrundare startade G5 2001 för att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var VD från företagets start men fortsatte trots det att skriva kod för bolagets spelmotor fram till 2003, varefter han helt fokuserade på verksamheten. Under 2008 förändrades allting med lanseringen av den första iPhone. Medan G5 slutförde ett antal större licensieringskontrakt ville bolaget lansera sina egna spel till denna lovande plattform och februari 2009 lanserades företagets första spel "Supermarket Mania", vilket snabbt blev företagets största finansiella framgång till dess. Genom att se den revolution som iPhone innebar för industrin startade Vlad G5:s förlagsoperation och licensierade populära hidden object spel för PC till den nya generationen mobilapplikationsbutiker på IOS, Android och Windows. Under 2011 flyttade Vlad från Moskva till San Francisco för att etablera G5:s marknadsföringsverksamhet i USA. Då Vlad noterade trenden med att free-to-play spel snabbt blev framträdande i marknaden har Vlad styrt G5 att fokusera på detta område, vilket till fullo startade 2013. Med en tonvikt på kvalitativa, internt utvecklade spel och ett minskat antal nya utgåvor. Idag fortsätter Vlad att vara djupt involverad i företagets strategi, marknadsföring och produktutveckling samt håller för närvarande på med 2021 LEAD certifiering från Stanford Graduate School of Business.