



G5 Entertainment AB

Delårs- rapport Q3 2022

JANUARI – SEPTEMBER 2022

DELÅRSRAPPORT JANUARI – SEPTEMBER 2022

Juli – september 2022

- Intäkter för perioden var 359,9 (327,6) MSEK, en ökning med 10 procent jämfört med samma period 2021. Mätt i USD minskade intäkterna med 10 procent jämfört med föregående år.
- Bruttomarginalen ökade till 68 (64) procent i och med att en större andel av intäkterna kommer från egna spel och lägre butiksavgifter, främst från Microsoft.
- Rörelseresultatet för perioden var -22,8 (56,5) MSEK. Rörelseresultatet påverkades kraftigt av de nedskrivningar som gjorts i kvartalet.
- Ej kassaflödespåverkande nedskrivningar uppgick till 72,5 (0,0) MSEK vilka primärt är relaterade till en förändring i bolagets utvecklingsmodell, vilket beskrivs mer utförligt i rapporten. Justerat för nedskrivningar uppgick rörelseresultatet till 49,7 (56,5) MSEK motsvarande en rörelsemarginal om 14% (17).
- Resultat efter skatt uppgick till -26,1 (50,0) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var -3,11 (5,82) SEK.
- Kassaflödet uppgick till -50,9 (-39,2) MSEK, påverkat av återköp uppgående till -28,2 (-88,1) MSEK samt försenade betalningar från ökningen av användarförvärv i det andra kvartalet.
- Likvida medel uppgick till 182,3 (130,9) MSEK, vilket är den högsta kassapositionen som bolaget uppnått vid slutet av Q3.
- Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, oförändrat jämfört med samma period 2021. Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 6,4 miljoner, en minskning med 4 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 181,8 tusen, en minskning med 8 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 61,2 USD, en minskning med 5 procent jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Förän- dring %	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Förän- dring %	Okt-sep 21/22	2021	Förän- dring %
Intäkter	359 906	327 557	10%	1 036 473	991 127	5%	1 361 049	1 315 703	3%
Avgift till distributörer ¹	-82 640	-80 867	2%	-237 094	-274 123	-14%	-312 155	-349 183	-11%
Royalties till externa utvecklare ²	-34 098	-38 609	-12%	-106 973	-118 576	-10%	-144 470	-156 073	-7%
Bruttoresultat	243 169	208 081	17%	692 406	598 428	16%	904 425	810 447	12%
Bruttomarginal	68%	64%		67%	60%		66%	62%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv och nedskrivningar	-113 449	-84 842	34%	-321 005	-239 337	34%	-411 423	-329 755	25%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv och nedskrivningar	129 720	123 239	5%	371 401	359 091	3%	493 002	480 691	3%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv och nedskrivningar %	36%	38%		36%	36%		36%	37%	
Nedskrivningar	-72 530	0		-72 530	0		-72 530	0	
Kostnader för användarförvärv ³	-79 991	-66 784	20%	-267 039	-199 567	34%	-332 043	-264 571	26%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-22%	-20%		-26%	-20%		-24%	-20%	
Rörelseresultat	-22 801	56 455	-140%	31 832	159 524	-80%	88 429	216 121	-59%
Rörelsemarginal %	-6,3%	17,2%		3,1%	16,1%		6,5%	16,4%	
Resultat per aktie före utspädning	-3,11	5,82	-153%	2,52	16,76	-85%	8,95	23,32	-62%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	-22 536	52 533		107 050	126 870		132 286	152 106	
Likvida medel	182 253	130 880		182 253	130 880		182 253	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: Fokus på ny process för nya spel



Vårt hårda arbete under första halvåret fortsatte under tredje kvartalet, då vi fick jonglera med en mobilspelmarknad som mattades av, samtidigt som vi fortsatte att stödja de av våra medarbetare som påverkas av kriget i Ukraina och dessutom etablerade en ny utvecklingsmodell för våra spel.

Dynamiken i G5:s intäktsutveckling under det tredje kvartalet förstås bäst när den sätts i ett perspektiv av olika valutor. Räknat i SEK ökade våra intäkter med 10 procent jämfört med föregående år, främst beroende på att SEK under året tappat så mycket gentemot USD, samtidigt som över 60 procent av vår försäljning sker i USA. Vår försäljning, uttryckt i USD, har minskat med 10 procent jämfört med föregående år, men till stor del beror detta på att över 30 procent av vår försäljning sker i EUR, JPY, GBP och andra valutor som också tappat rejält gentemot USD i år. Enligt vår interna analys, där vi räknat med konstanta växelkurser för 2021, är vår omsättning 2022 hittills oförändrad jämfört med 2021. Det är ungefär i linje med marknaden, som vi ser som i stort sett oförändrad under året.

Vår nya generation spel fortsatte att utvecklas och ökade med 8 procent på årsbasis och steg med 3 procent sekventiellt, räknat i USD. Sherlock visade sig återigen vara en framgång. Det levererade 104 procents tillväxt jämfört med föregående år och 13 procent sett kvartalsvis och räknat

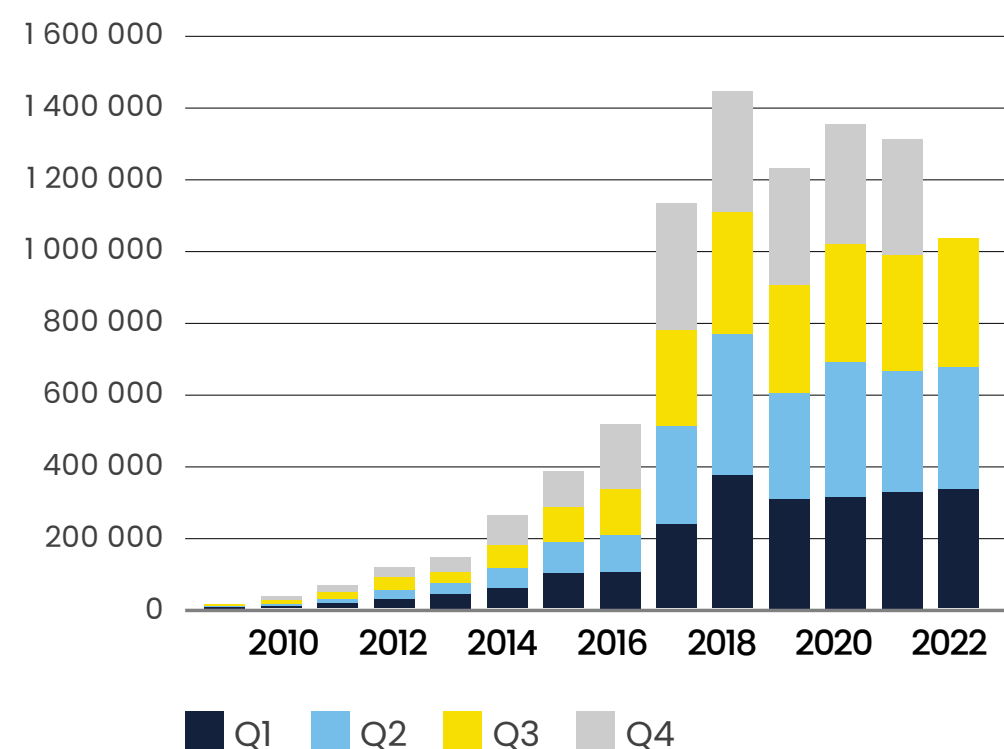
Sherlock var återigen en framgång och levererade en tillväxt om 104% y-o-y och 13% q-o-q

i USD. Vår växande portfölj av egenutvecklade spel står nu för 73 procent av vår försäljning, jämfört med 66 procent för ett år sedan. Försäljningen i G5 Store, tillsammans med våra annonsintäkter, svarade för över 5 procent av de totala intäkterna under kvartalet, vilket känns uppmuntrande att kunna konstatera.

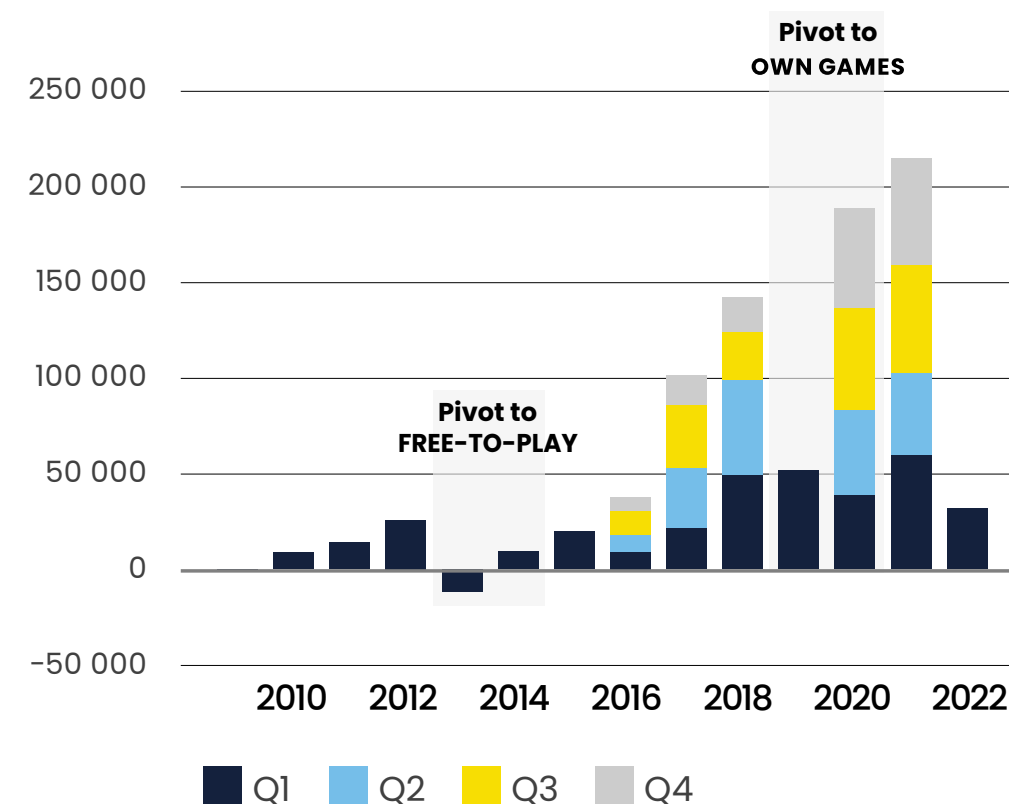
De ökade utgifterna för användarförvärv, UA, som vi tog för Sherlock under andra kvartalet fortsatte delvis in i juli, innan de gick ner till en mer normal nivå. De totala UA-kostnaderna under tredje kvartalet uppgick till 22 procent, vilket är över den tidigare nivån. Vi upprepar att vi kommer återvända till våra tidigare nivåer och hålla utgifterna under de kommande kvartalen i det tidigare kommunicerade spannet om 17-22 procent.

Trots de många störningarna under året, har vi arbetat med att förändra vår process för hur vi väljer och utvecklar nya spelidéer. Om vi ser tillbaka på när vi mött våra största framgångar, finns det inget tydligt mönster. The Secret Society lanserades 2012, Mahjong Journey 2013, Hidden City började ta fart 2016, Jewels of Rome släpptes 2019, Sherlock kom 2020, och sedan dess letar vi efter vår nästa "hit". Det finns en inneboende oförutsägbarhet när det gäller förmågan att utveckla ett spel som kan definiera ett bolags framgång. Under samma tidsperiod, alltså 2012 - 2022 utvecklade vi över 25 spel som visserligen var lönsamma, men som inte hade någon större påverkan på vår totala tillväxt. De visade, jämfört med de mer framgångsrika spelen, en oproportionerligt dålig avkastning på både insatta resurser och investerad tid. Vi vill nu hitta en metod att undvika sådana spel. Efter att ha analyserat hur vi tidigare presterat, bestämde vi oss för att förändra vårt arbetssätt.

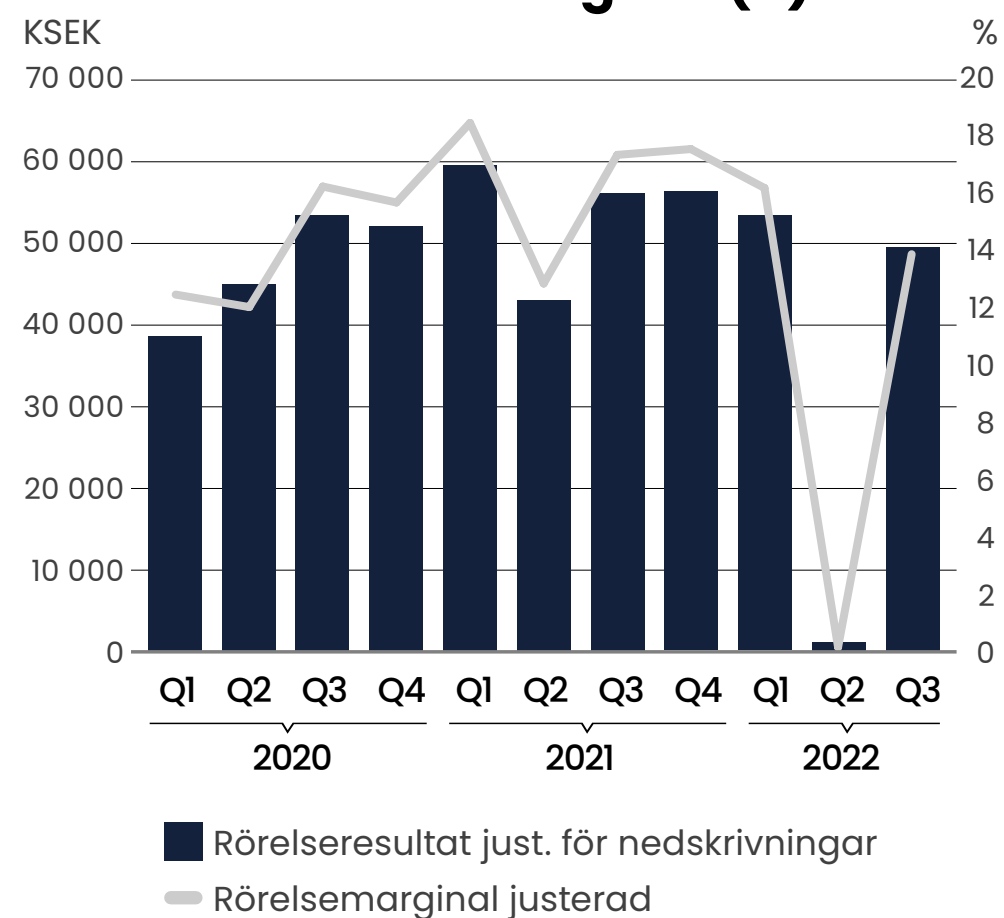
Intäkter KSEK



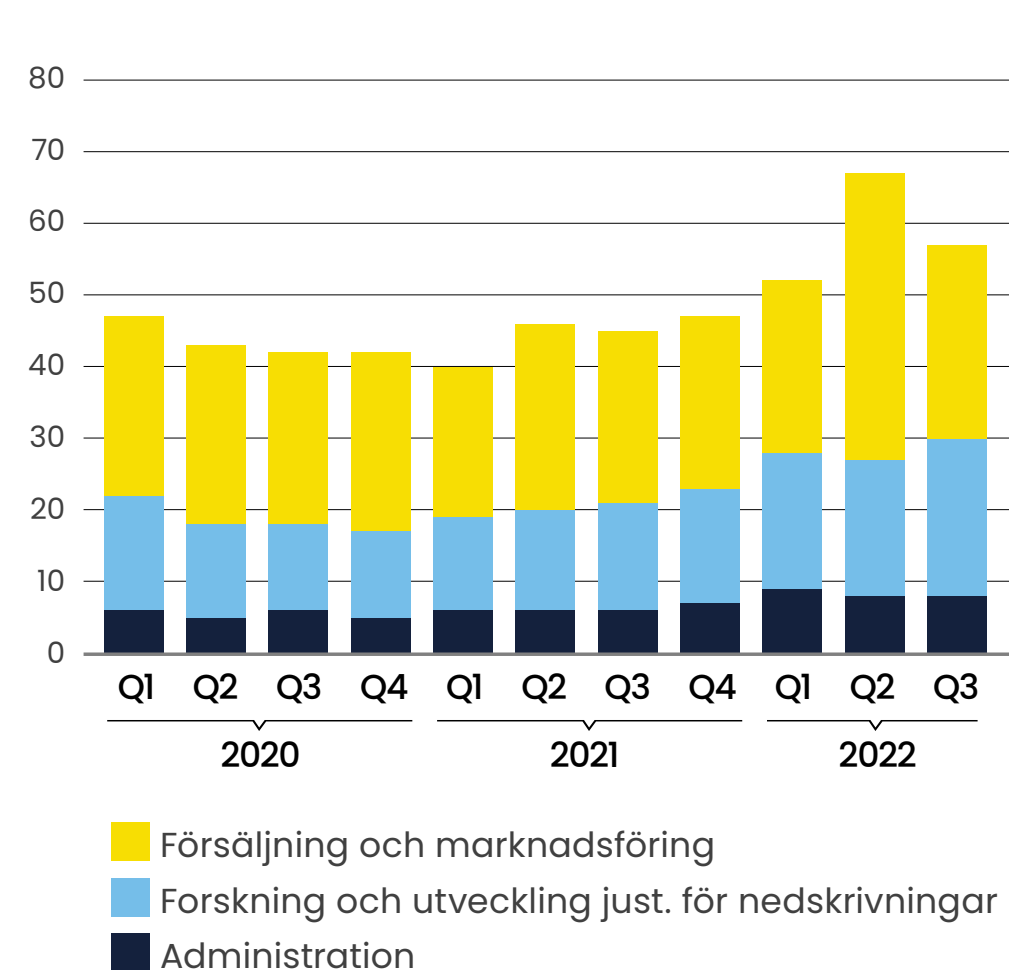
Rörelseresultat KSEK



Justerat Rörelseresultat (KSEK) | Justerad Rörelsemarginal (%)



Kostnader i % av omsättning



Vi har antagit en ny utvecklingsmodell. Från och med nu kommer vi, innan vi ger oss i kast med att utveckla ett nytt spel, att genomföra mer omfattande marknadstester av spelidéerna. Redan här kommer många idéer att skrotas. Först då marknaden säger att det finns potential för idén, kommer vi att sätta samman ett litet spelutvecklingsteam och fortsätta att utveckla en första utgåva för en mjuklansering, det vill säga en lansering för en begränsad publik på en begränsad geografisk marknad. Beroende på resultatet av lanseringen, som oftast är en iterativ process, kommer vi antingen att avbryta arbetet, eller att lansera spelet globalt och sedan arbeta för att skala upp det.

Vi förväntar oss att fem till sex idéer varje år kommer att gå vidare till mjuklanseringsfasen. Vi förväntar oss också, baserat på våra tidigare erfarenheter, att ett, eller kanske två av dem, kommer att nå nya och högre nivåer och bli globala. Då får de ett utvecklingsteam i full storlek för att växa vidare och nå mer signifikanta intäktsnivåer.

Att stoppa spel som inte presterar redan i slutet av mjuklanseringen, i stället för att lansera dem globalt, är ett nytt koncept för oss. Tidigare aktiverade vi alltid direkta kostnader för nya spel, detta eftersom vi alltid lanserade spel globalt och hade tydligt identifierbara framtida kassaflöden. Med tanke på att vi, i den nya utvecklingsmodellen, räknar med att avbryta fyra till fem mjuklanserade spel varje år, är det framtida kassaflödet från varje enskilt spel osäkert och vi kan därför inte dra nytta av nya spel innan de släpps globalt. Följaktligen, från och med den 1 september i år, aktiverar vi inte längre kostnader för nya spel innan de lanserats globalt.

Vi förväntar oss att 5-6 spel kommer mjuklanseras och att 1-2 av dessa lanseras globalt

Den kortsiktiga effekten av förändringen är att vi kommer att kapitalisera i lägre omfattning, och det kommer, på pappret, att påverka vår lönsamhet negativt. Det positiva är att effekten kommer att minska över tid, eftersom amorteringarna också blir lägre - och inom två år kommer den negativa effekten att vara borta. Det kommer inte att ge någon effekt på det fria kassaflödet, eftersom detta är en ren förändring i hur vi redovisar. En annan positiv aspekt av den nya utvecklingsmodellen, är att den kräver färre och mindre team som arbetar med att utveckla nya spel. Vi räknar med att vi kan optimera vår utvecklingsorganisation för att återspegla detta, något som kommer att medföra reella besparingar.

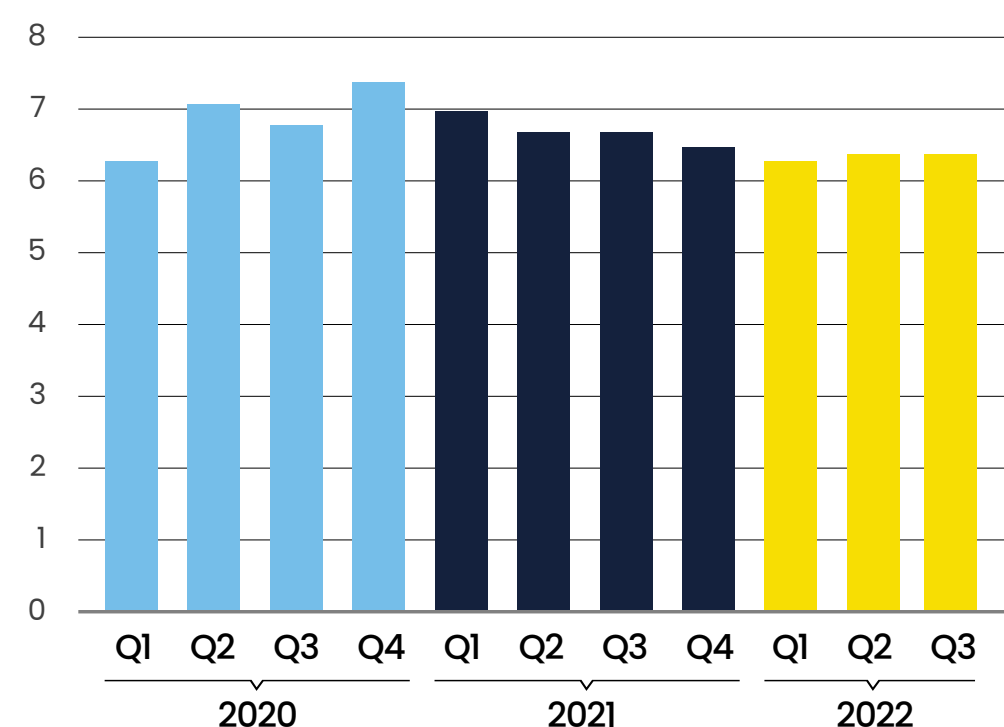
Vi har skrivit av de fulla aktiverade beloppen för alla spel som inte lanserats globalt, en nedskrivning om 73 MSEK under tredje kvartalet.

Återigen, dessa nedskrivningar beror på de högre krav vi kommer ställa i utvecklingsmodellen, är endast på papper och har ingen inverkan på vårt kassaflöde. Nedskrivningarna kommer inte att påverka utdelningsbeslutet för år 2022.

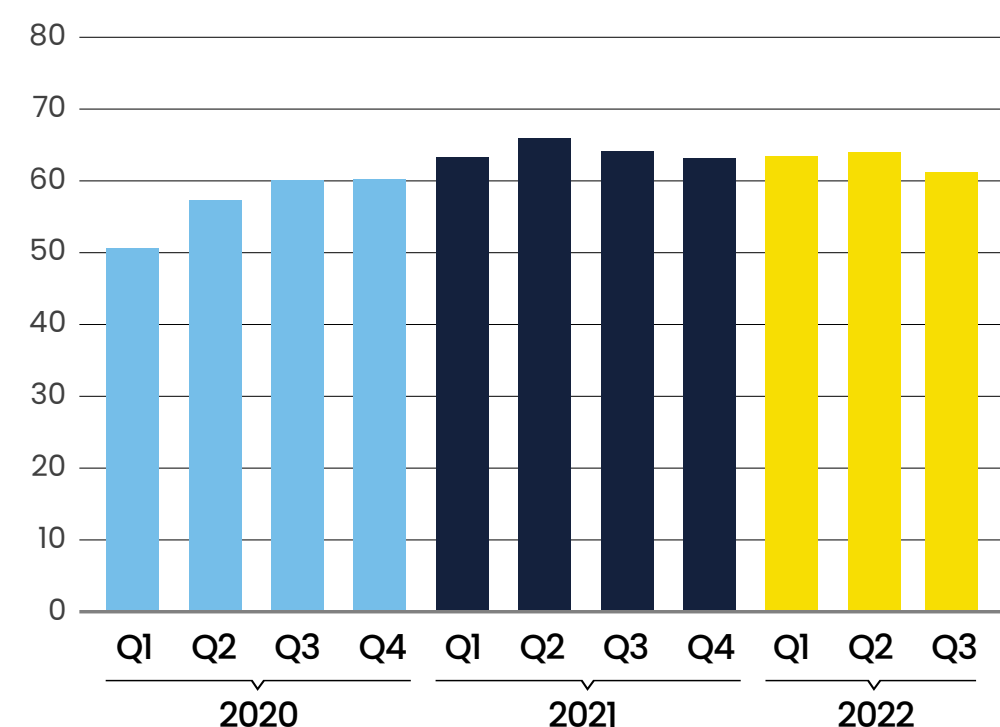
Vi kommer att fortsätta arbeta med dessa spel i enlighet med den nya utvecklingsmodellen men de är fullt nedskrivna. Det återstående kapitaliserade saldout på 296 MSEK är kopplat till de spel som redan är släppta och genererar intäkter. Vi räknar inte med att behöva göra fler större avskrivningar.

Om vi bortser från effekterna av ökningen av UA-kostnader och nedskrivningarna, skulle vår rörelsemarginal för tredje kvartalet ha legat stabilt på 16 procent. Vår bruttomarginal för tredje kvartalet uppgick

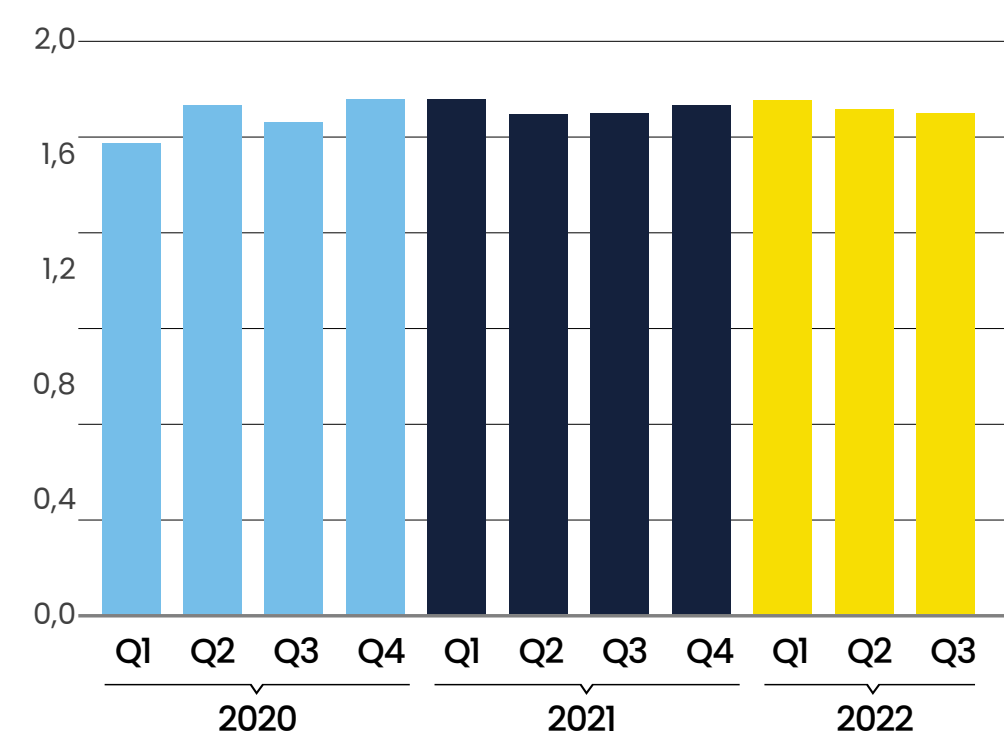
MAU, mn



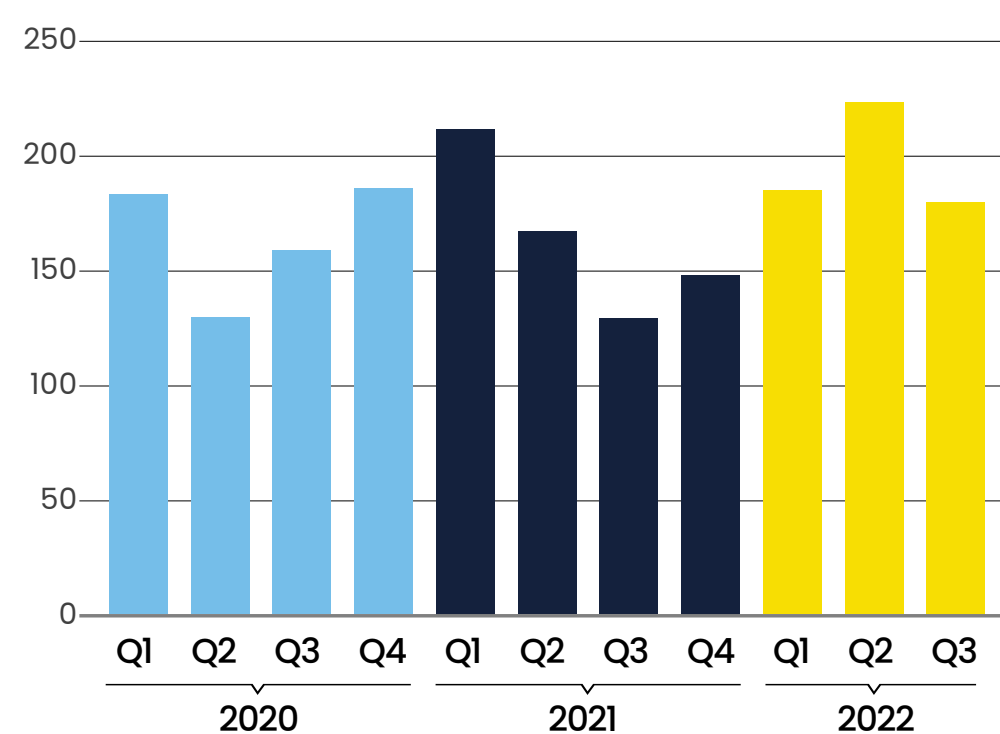
MAGRPPU, USD



DAU (MSEK)



Kassaställning (MSEK)



till 67,6% (63,5%). Vi har avslutat tredje kvartalet med en stark kassa på 182 Mkr, högre än något av de två föregående åren.

Med hjälp av vårt kassaflöde har vi under kvartalet återköpt 160 000 aktier för totalt 28,2 MSEK. Detta har sänkt den genomsnittliga återköpskursen väsentligt under de senaste åren, och har samtidigt sänkt det totala antalet utestående aktier till 8 280 000. Vi avser att, i enlighet med styrelsens beslut, fortsätta återköpen.

G5:s insatser för omlokalisering fortsätter. Även om vårt kontor i Ukraina fortfarande är det största, har vi åtagit oss att minska vår ryska verksamhet avsevärt, till en punkt där vi skulle kunna vara bekväma med att så småningom att stänga den helt. När kriget inleddes hade vi en omfattande verksamhet med stor betydelse för oss i landet och därför tar det tid, men som en följd av den långvariga invasionen, ser vi en ökande efterfrågan på omlokalisering till våra andra kontor i Europa. Vi har hittills tagit emot cirka 300 ansökningar om omplaceringar inom bolaget, över 230 av dessa kom från våra medarbetare i Ryssland. Det innebär att vi, under de kommande månaderna, kommer att se en avsevärd minskning av vår närvaro i landet. Volativ valuta gör att den ekonomiska effekten av den pågående omlokaliseringen är positiv för bolaget.

Medan vårt kontor på Malta växte som en följd av av omlokaliseringen, är våra mest populära destinationer för omlokalisering Montenegro, Armenien och Georgien, där levnadskostnaderna är jämförbara med dem för våra befintliga utvecklingscenter. Andra tillgängliga, men hittills mindre populära, länder är Bulgarien, Cypern och det nyligen tillkomna Kazakstan.

När vi går in i det fjärde kvartalet går vi tillbaka till vår historiska nivå vad gäller utgifterna för UA. Vi betalar också mindre i royalties, eftersom tredjepartsspel utgör en allt mindre andel av vår intäktsmix. Det finns även

löpande besparingar som en följd av av den gradvisa omlokaliseringen och av nya IT-incidenter i de länder och orter där vi är verksamma. Vi förväntar oss dessutom kommande besparingar genom att vi använder oss av mindre utvecklingsteam i de tidiga projekten. Å andra sidan har vi förändrat hur vi bokför kostnader för ny spelutveckling.

Med förändringen i vårt utvecklingsmodell, hur vi redovisar nya spel och andra faktorer, ger vi ett intervall för fjärde kvartalets resultat som ett enskilt undantag, där vi förväntar oss en EBIT-marginal på cirka 13-15 procent, tillsammans med ett fritt kassaflöde mycket nära EBIT. Vi går in i en säsongsmässigt stark period under fjärde kvartalet i år och första kvartalet nästa år, och vi avser att under överskådlig framtid hålla utgifterna för UA i linje med tidigare nivåer, det vill säga inom det kommunicerade intervallet om 17-22 procent. Bolaget är fortsatt lönsamt, kassaflödet är positivt och vi har inga lån.

De trender som driver vår lönsamhet finns kvar, inklusive tillväxten i egenutvecklade spel, i G5 Store och i reklamintäkter. Sherlock och den nya generationen spel fortsätter att växa och svarar för en allt större andel av G5:s intäkter. Med det som bas driver vi på och förbättrar vår process för att granska nya spel, vilket bör göra vår organisation smalare och mer fokuserad på att identifiera ytterligare framgångsrika spel.

Tack för att du följer G5.

9 november 2022

Vlad Suglobov, VD och grundare

Juli – september

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 359,9 (327,6) MSEK. Omsättningen ökade med 10 procent jämfört med samma period 2021, i dollar minskade omsättningen med 10 procent.

Direkta kostnader minskade till 116,7 (119,5) 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 12 procent jämfört med samma period 2021.

Koncernens bruttomarginal var 68 (64) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 17 procent jämfört med andra kvartalet 2021 och uppgick till 243,2 (208,1) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 151,4 (49,7) MSEK. Ökningen är primärt relaterad till nedskrivningar som är gjorda efter den bolagets förändring av utvecklingsmodell. Denna förändring påverkar alla spel under utveckling som ej är globalt lanserade. Nedskrivningar påverkade kvartalet med 72,5 (0,0) MSEK varav 67,4 (0,0) är relaterade till den nya kapitaliseringsmodellen och 5,1 (0,0) MSEK avser ett spel som är satt i Harvest mode. Kvartalet påverkades också av reserveringar för bonus till utvecklingspersonalen om 5,5 MSEK. En lägre kapitaliseringsgrad påverkade kvartalet med 14,5 MSEK, varav 6,5 avser spel som ej kommer

kapitaliseras framgent. Avskrivningar har också ökat jämfört med 7,7 MSEK jämfört med föregående år.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 97,3 (79,5) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 80,0 (66,8) MSEK, förhöjt relaterat till satsningen på Sherlock som avslutades i juli. I augusti och september var kostnaderna normaliserade. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 22 procent jämfört med 20 procent under samma period 2021. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 17,3 (12,7) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 27,5 (21,0) MSEK. Övriga rörelseintäkter och kostnader uppgick till 10,2 (-1,5) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har ökat med en större portfölj av spel och uppgick till 39,7 (33,3) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 45,2 (41,3) MSEK. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 72,5 (0,0) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 7,7 (11,5) MSEK.

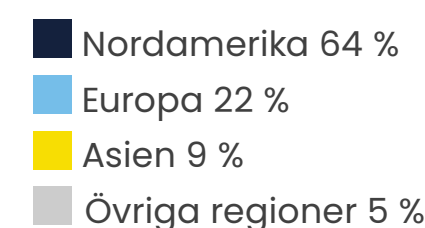
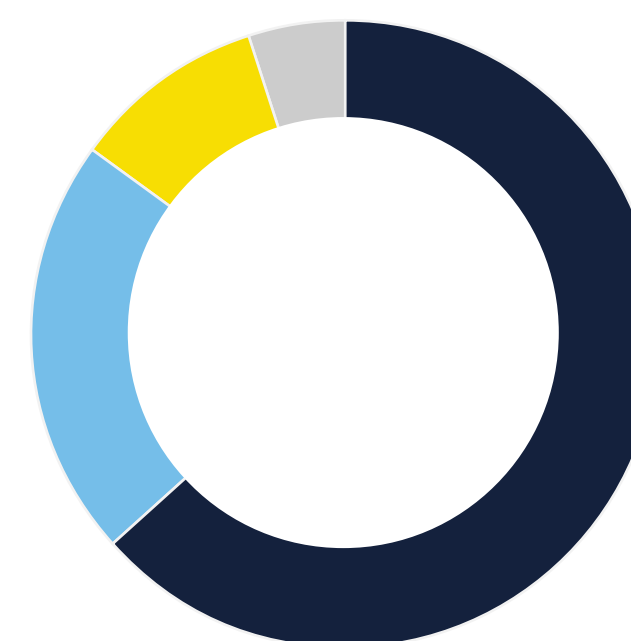
Rörelseresultatet uppgick till -22,8 (56,5) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om -6,3 (17,2). Justerat för nedskrivningar uppgick rörelseresultatet till 49,7 (56,5) motsvarande en rörelsemarginal om 16% (17).

Resultat efter skatt

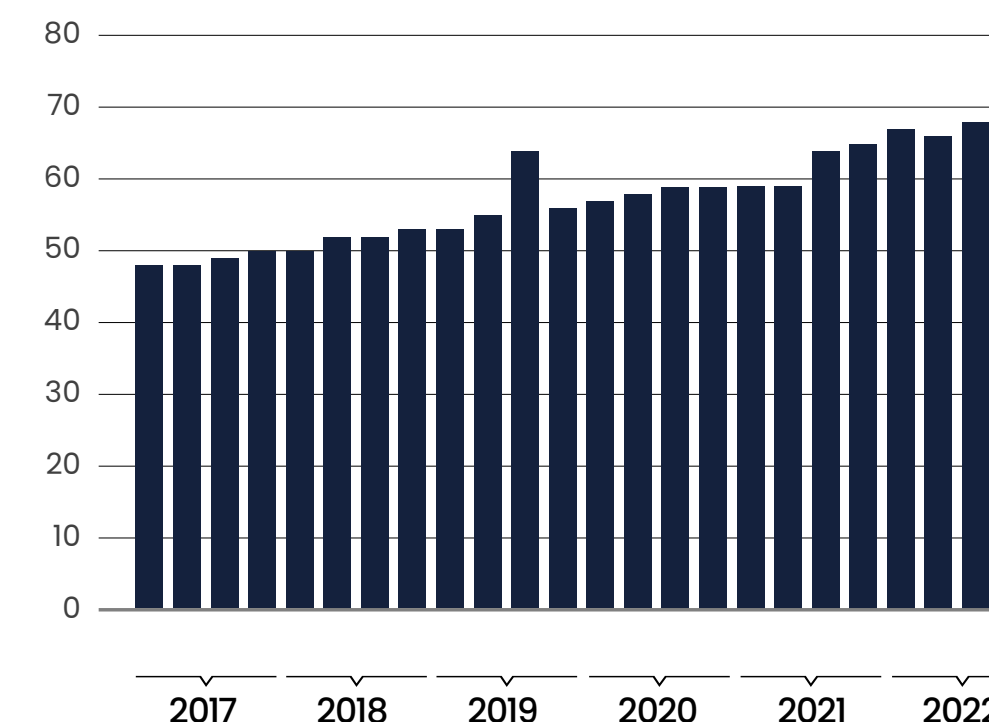
Finansnettot påverkades negativt av nedskrivningar av kortfristiga placeringar om 2,2 (1,9) MSEK. Skatt påverkade resultatet med -1,2 (-4,4) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till -26,1 (50,0) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om -3,11 (5,82) kronor.

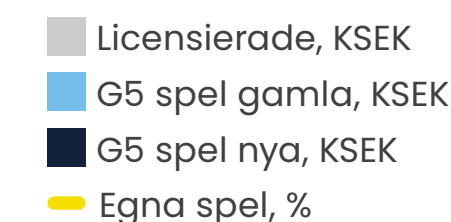
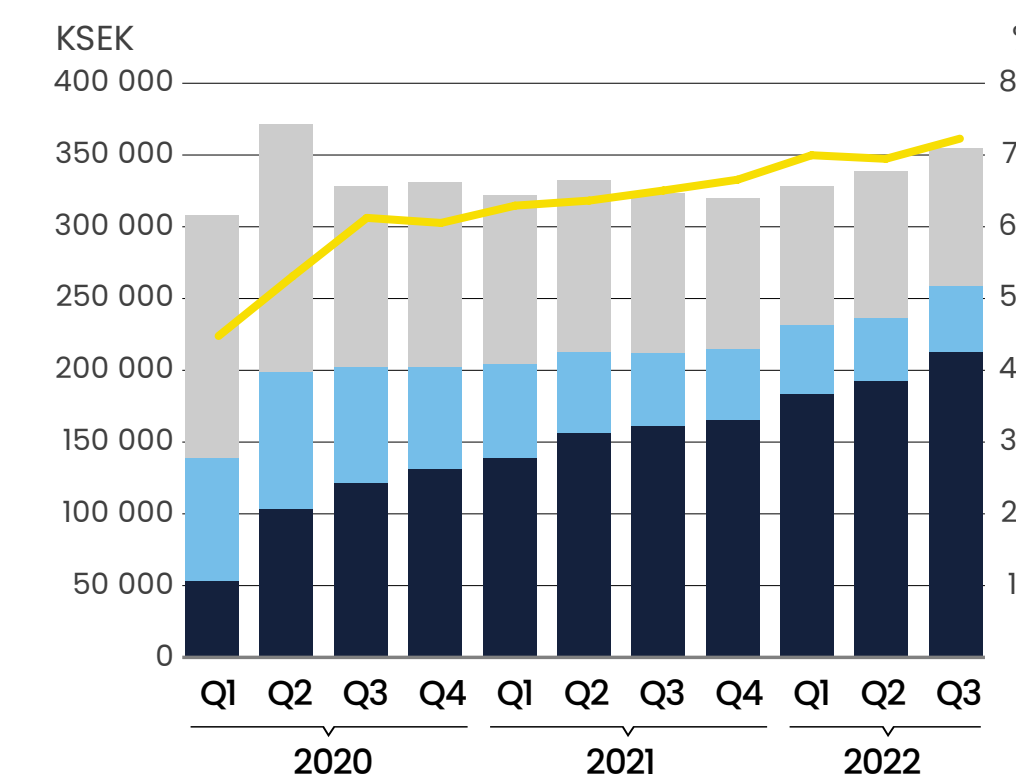
Geografisk fördelning av intäkter tredje kvartalet 2022



Bruttomarginal (%)



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



Operationella mätetal

F2P	Q2 '22	Q2 '21	Var
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6,4	6,7	-4%
Genomsnittlig MUP (tusen)	181,8	197,7	-8%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	4,8	4,9	-1%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	61,2	64,2	-5%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,8	1,8	0%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 17.

Lanseringar under kvartalet

Företaget lanserade Bayside Merge i soft launch, under kvartalet.

Januari – september

Intäkter och bruttoreultat

Intäkterna ökade med 5 procent jämfört med samma period förra året år, starkt påverkad av växelkursen SEK/USD. Tillväxt i USD för delårsperioden var -10 procent. Omsättningen uppgick till 1036,5 MSEK (991,1).

De direkta kostnaderna uppgick till -344,1 MSEK (392,7).

Bruttoreultatet uppgick till 692,4 MSEK (598,4), en ökning med 16 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 67 (60) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna ökade med 51 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv ökade till 267,0 MSEK (199,6).

Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick 393,5 MSEK (239,3). Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 111,9 MSEK (99,2), samt nedskrivningar på 72,5 MSEK (0,0).

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden positivt med 20,7 (-3,3) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 31,8 (159,5) MSEK och rörelsemarginalen var 3,1 (16,1) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkades negativt av primärt nedskrivningar av kortfristiga placeringar. Skatt påverkade resultatet med -6,8 (-12,9) MSEK motsvarande en effektiv skattesats på 24 procent (8).

Resultat efter skatt uppgick till 21,2 (144,0) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 2,52 (16,76) kronor.

Kassaflöde

Under tredje kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 94,2 MSEK (83,2). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med 0,1 MSEK (-9,6). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -71,3 MSEK (16,3). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -45,2 MSEK (-41,3).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till -22,5 MSEK (-52,5). Finansieringsverksamheten påverkades av utdelning 28,2 MSEK (-88,8) och IFRS16 bokningar relaterade till hyrning av lokaler -0,2 SEK (-2,9).

Under delårsperioden januari-september uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 198,6 (246,0) MSEK. Kassaflödet för interimperioden uppgick till 25,7 (-59,2) MSEK.

Likvida medel per 30 september 2022 uppgick till 182,3 (130,9) MSEK.

Finansiell ställning

Under det tredje kvartalet 2022 har företaget ändrat 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 296,3 MSEK (249,9). Från och med det tredje kvartalet 2022 kommer bolaget inte att skilja mellan lanserade och ej lanserade spel i kvartalsrapporterna.

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 72,5 (0,0) MSEK primärt hänförligt till förändringen i utvecklingsmodell.

Eget kapital för koncernen uppgick till 503,0 (425,8) MSEK, vilket motsvarar 60,1 (49,6) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 73 (75) procent.

Likvida medel uppgick till 182,3 (130,9) 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.

Valberedning

I enlighet med beslut vid årsstämman 2022, har en valberedning utsetts bestående av representanter för de fem största aktieägarna vid utgången av augusti 2022. Valberedningen består av följande ledamöter:

- Jan Andersson, ordförande (representerar Swedbank Robur)
- Jeffrey Rose (representerar Wide Development Limited)
- Petter Nylander, Styrelsens Ordförande (representerar Purple Wolf Limited)
- Tommy Svensk (representerar Tommy Svensk)
- Sergey Shults (representerar Proxima Limited)

Aktieägare som önskar ge förslag till G5 Entertainments valberedning kan göra så per brev till G5 Entertainment AB (publ), Birger Jarlsgatan 18, 114 34 Stockholm, eller per e-mail till nomination@g5e.com. Notera att förslag måste mottagas av valberedningen senast den 1 februari 2023.

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

Bokslutskommuniké 2021	9 feb, 2023
Delårsrapport jan-mar 2023	4 maj, 2023
Årsstämma 2023	14 juni, 2023
Delårsrapport jan-jun 2022	10 aug, 2023
Delårsrapport jan-sep 2022	8 nov, 2023

Telekonferens

Den 9 november 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
Stefan Wikstrand, CFO

investor@g5e.com
+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, 9 november 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 9 november 2022 klockan 07.00. Denna delårsrapport har 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.

Granskningsrapport

G5 Entertainment AB corp. reg. no. 556680-8878
Revisors rapport över översiktlig granskning av finansiell delårsinformation i sammandrag (delårsrapport) upprättad i enlighet med IAS 34 och 9 kap. årsredovisningslagen.

Inledning

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapport) för G5 Entertainment AB per 30 september 2022 och den niomånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna finansiella delårsinformation i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

Den översiktliga granskningens inriktning och omfattning

Vi har utfört vår översiktliga granskning i enlighet med International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företagets valda revisor. En översiktlig granskning består av att göra förfrågningar, i första hand till personer som är ansvariga för finansiella frågor och redovisningsfrågor, att utföra analytisk granskning och att vidta andra översiktliga granskningsåtgärder. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt ISA och god revisions sed i övrigt har. De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt

för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir medveten om alla viktiga omständigheter som skulle kunna ha blivit identifierade om en revision utförts. Den uttalade slutsatsen grundad på en översiktlig granskning har därför inte den säkerhet som en uttalad slutsats grundad på en revision har.

Slutsats

Grundat på vår översiktliga granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att delårsrapporten inte, i allt väsentligt, är upprättad för koncernens del i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen samt för moderbolagets del i enlighet med årsredovisningslagen.

Stockholm den 9 november, 2022
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Okt-sep 21/22	2021
Intäkter	359 906	327 557	1 036 473	991 127	1 361 049	1 315 703
Direkta kostnader	-116 738	-119 476	-344 067	-392 699	-456 624	-505 256
Bruttoresultat	243 169	208 081	692 406	598 428	904 425	810 447
Forskning & utveckling	-151 356	-49 676	-279 068	-138 272	-329 976	-189 180
Försäljning & marknadsföring	-97 265	-79 459	-315 162	-236 143	-394 362	-315 343
Administration	-27 509	-21 039	-87 010	-61 221	-110 589	-84 800
Övriga rörelseintäkter	10 161	-	20 667	-	18 931	-
Övriga rörelsekostnader	-	-1 452	-	-3 268	-	-5 004
Rörelseresultat	-22 801	56 455	31 832	159 524	88 429	216 121
Finansiella intäkter	168	27	819	80	914	175
Finansiella kostnader	-2 245	-2 080	-4 653	-2 729	-9 133	-7 209
Resultat efter finansiella poster	-24 879	54 403	27 999	156 875	80 211	209 086
Inkomstskatt	-1 209	-4 423	-6 811	-12 913	-4 777	-10 878
Resultat efter skatt	-26 088	49 980	21 187	143 962	75 434	198 208
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	-26 088	49 980	21 187	143 962	75 434	198 208

KSEK	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Okt-sep 21/22	2021
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 367	8 581	8 419	8 591	8 425	8 498
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 367	8 581	8 419	8 591	8 425	8 498
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	-3,11	5,82	2,52	16,76	8,95	23,32
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	-3,11	5,82	2,52	16,76	8,95	23,32

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Okt-sep 21/22	2021
Periodens resultat	-26 088	49 980	21 187	143 962	75 434	198 208
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens	22 923	9 935	69 350	22 615	84 078	37 343
Summa övrigt totalresultat	22 923	9 935	69 350	22 615	84 078	37 343
Summa totalresultat	-3 165	59 915	90 537	166 577	159 512	235 551
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	-3 165	59 915	90 537	166 577	159 512	235 551

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	30 sep 2022	30 sep 2021	31 dec 2021
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	296 337	249 939	274 757
	296 337	249 939	274 757
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	17 297	27 826	26 013
	17 297	27 826	26 013
Finansiella tillgångar	18 088	-	18 088
Uppskjuten skattefordran	-	1 305	-
Summa anläggningstillgångar	331 722	279 070	318 858
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	-	-	3
Aktuell skattefordran	3 052	8 746	3 880
Övriga fordringar (Not 3,4)	13 244	9 537	11 575
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	145 858	128 229	129 316
Finansiella tillgångar	8 827	14 016	12 195
Likvida medel	182 253	130 880	149 964
Summa omsättningstillgångar	353 234	291 409	306 933
Summa tillgångar	684 956	570 479	625 791

KSEK	30 sep 2022	30 sep 2021	31 dec 2021
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	503 028	425 765	492 410
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	772	673	466
Långfristiga skulder	1 614	6 735	4 841
Summa långfristiga skulder	2 386	7 408	5 307
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	1 344	7 455	7 450
Leverantörsskulder	56 639	25 965	24 253
Övriga skulder	26 681	16 137	6 965
Aktuell skatteskuld	19 935	24 130	24 040
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	74 944	63 618	65 367
Summa kortfristiga skulder	179 542	137 306	128 075
Summa eget kapital och skulder	684 956	570 479	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				143 962	143 962
Övrigt totalresultat			22 615		22 615
Summa totalresultat			22 615	143 962	166 577
				-54 097	-54 097
Återköp av aktier		-121 900			-121 900
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			3 378		3 378
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	0	-121 900	3 378	-54 097	-172 619
Eget kapital 2021-09-30	928	-137 516	16 686	545 667	425 765
Eget kapital 2022-01-01	928	-141 638	33 207	599 913	492 410
Årets resultat				21 187	21 187
Övrigt totalresultat			69 350		69 350
Summa totalresultat			69 350	21 187	90 537
Utdelning				-59 080	-59 080
		-28 201			-28 201
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			7 362		7 362
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-28 201	7 362	-59 080	-79 919
Eget kapital 2022-09-30	928	-169 839	109 919	562 020	503 028

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Okt-sep 21/22	2021
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	-24 879	54 403	27 999	156 875	80 211	209 086
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	119 052	38 473	183 698	104 396	223 694	144 393
	94 173	92 876	211 697	261 271	303 905	353 479
Betald skatt	74	-9 640	-13 062	-15 234	-5 069	-7 241
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	94 247	83 236	198 635	246 037	298 836	346 238
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	-15 443	10 921	-18 507	-8 497	-18 094	-8 084
Förändring av rörelseskulder	-55 827	5 384	66 179	28 076	60 580	22 477
Kassaflöde från den löpande verksamheten	22 977	99 541	246 307	265 616	341 322	360 631
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-319	-1 843	-3 354	-7 558	-5 497	-9 701
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-45 194	-41 308	-134 840	-115 399	-181 964	-162 523
Kortsiktiga investeringar	-	-3 857	-1 063	-15 789	-3 487	-18 213
Långfristiga investeringar	-	-	-	-	-18 088	-18 088
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-45 513	-47 008	-139 257	-138 746	-209 036	-208 525

KSEK	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Okt-sep 21/22	2021
Finansieringsverksamhet						
Leasebetalningar, IFRS16	-167	-2 918	-1 306	-10 061	-3 464	-12 219
Utdelning	-	-	-59 080	-54 097	-59 080	-54 097
Återköp aktier	-28 201	-88 811	-28 201	-121 900	-32 323	-126 022
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-28 368	-91 729	-88 587	-186 058	-94 867	-192 338
Kassaflöde	-50 904	-39 196	18 463	-59 188	37 419	-40 232
Likvida medel vid periodens ingång	226 317	169 379	149 964	188 411	130 880	188 411
Kassaflöde	-50 904	-39 196	18 463	-59 188	37 419	-40 232
Valutakursdifferenser	6 840	697	13 826	1 657	13 954	1 785
Likvida medel vid periodens utgång	182 253	130 880	182 253	130 880	182 253	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.

Under tredje kvartalet 2022 ändrade bolaget dess publiceringsstrategi vilket beskrivs på sidan 7 i denna rapport. Förändringen av publiceringsstrategi innebär att bolaget kommer att stänga ner fler spel i ett tidigt skede. Företaget kommer att fokusera sina utvecklingsresurser på de spel som visar starkare KPI:er vilka sedan kan släppas för en global publik. Eftersom färre spel kommer att släppas för en global publik har företaget gjort ändringar i beräkningarna avseende kapitalisering av nya spel och har även gjort en ny bedömning av aktuella balanserade värden för ej utgivna spel.

Förutom vad som anges ovan är redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2021. 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	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Okt-sep 21/22	2021
Vid periodens början	333 384	230 608	274 757	204 649	249 939	204 649
Investeringar	45 194	41 308	134 840	115 399	181 963	162 523
Nedskrivning	-72 530	-	-72 530	-	-72 530	-
Avskrivning	-37 518	-29 776	-105 676	-86 193	-135 514	-116 031
Nettoförändring under perioden	-64 853	11 532	-43 366	29 206	-26 080	46 492
Kursdifferenser	27 806	7 799	64 945	16 084	72 478	23 617
Vid periodens slut	296 337	249 939	296 337	249 939	296 337	274 757

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 8,8 (4,1) 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 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	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Okt-sep 21/22	2021
Intäkter	359 900	327 557	1 036 467	991 127	1 361 043	1 315 703
Direkta kostnader	-267 148	-254 841	-740 178	-770 299	-981 926	-1 012 047
Bruttoresultat	92 752	72 716	296 289	220 828	379 117	303 656
Forskning och utveckling	-28	-27	-79	-80	-106	-107
Försäljning och marknadsföring	-82 875	-69 546	-274 905	-168 531	-342 552	-236 178
Administration	-7 660	-6 721	-24 887	-64 001	-32 201	-71 316
Övriga rörelseintäkter	8 143	-	23 103	-	21 619	-
Övriga rörelsekostnader	-	-1 147	-	-2 307	-	-3 790
Rörelseresultat	10 332	-4 725	19 521	-14 091	25 878	-7 734
Finansiella intäkter	35	117 436	43	177 462	170 974	348 393
Finansiella kostnader	-2 204	-1 809	-4 430	-1 809	-8 649	-6 028
Resultat efter finansiella poster	8 163	110 902	15 133	161 562	188 202	334 631
Inkomstskatt	-2 135	971	-2 452	2 895	-5 347	0
Resultat efter skatt	6 027	111 874	12 681	164 457	182 855	334 631

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Jul-sep 2022	Jul-sep 2021	Jan-sep 2022	Jan-sep 2021	Okt-sep 21/22	2021
Periodens resultat	6 027	111 874	12 681	164 457	182 855	334 631
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens						
Summa totalresultat	6 027	111 874	12 681	164 457	182 855	334 631

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	30 sep 2022	30 sep 2021	31 dec 2021
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	9	26	22
Materiella anläggningstillgångar	9	26	22
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	82	70	70
Långfristiga investeringar	18 088	-	18 088
Summa anläggningstillgångar	18 180	96	18 179
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	-	-	3
Fordringar hos koncernföretag	209 109	167 771	170 023
Skatteordringar	2 550	7 705	2 751
Övriga fordringar	1 794	2 333	3 847
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	134 340	122 479	122 901
Kortfristiga placeringar	8 827	14 016	12 195
Kassa och bank	120 776	97 213	127 096
Summa omsättningstillgångar	477 396	411 517	438 816
Summa tillgångar	495 576	411 612	456 995

KSEK	30 sep 2022	30 sep 2021	31 dec 2021
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	51 415	50 996	51 415
Balanserat resultat	102 345	-141 464	-145 673
Årets resultat	12 681	164 457	334 631
Summa eget kapital	167 369	74 917	241 302
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	52 271	22 701	21 487
Skatteskulder	-	-	-
Skuld till koncernföretag	269 288	310 121	189 566
Övriga skulder	2 625	825	1 575
Upplupna kostnader	4 023	3 050	3 065
Summa kortfristiga skulder	328 207	336 696	215 694
Summa skulder och eget kapital	495 576	411 612	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 14 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

