

G5 Entertainment AB

# Delårs- rapport Q1 2023

JANUARI – MARS 2023



# DELÅRSRAPPORT JANUARI – MARS 2023

## Januari – mars 2023

- Intäkter för perioden var 345,4 (333,1) MSEK, en ökning med 4 procent jämfört med samma period 2022. Mätt i USD minskade omsättningen 7 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 67,4 (66,7) procent då en större andel av intäkterna kommer från egna spel och plattformar.
- Rörelseresultatet för perioden var 39,8 (53,6) MSEK en minskning med 26%. Med ändringen av publiceringsstrategi som kommunicerades under tredje kvartalet 2022 så kapitaliseras en lägre andel av forsknings- och utvecklingskostnaderna, vilket är den huvudsakliga faktorn bakom skillnaden mellan åren.
- Resultat efter skatt uppgick till 47,8 (49,9) MSEK. Finansnettot påverkade resultatet positivt med 10,1 (0,0) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 5,85 (5,91) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 26,3 (35,5) MSEK, negativt påverkat av återköp av egna aktier uppgående till 13,9 (0,0) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 5,7 miljoner, en minskning med 11 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,7 miljoner, en minskning med 8 procent jämfört med samma period 2022. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 177,6 tusen, en minskning med 6 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 61,8 USD, oförändrat jämfört med samma period föregående år.

## FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Förän- dring %	Apr-Mar 22/23	2022	Förän- dring %
Intäkter	345 370	333 065	4%	1 412 422	1 400 117	1%
Avgift till distributörer <sup>1</sup>	-77 173	-75 443	2%	-322 447	-320 718	1%
Royalties till externa utvecklare <sup>2</sup>	-35 449	-35 620	0%	-142 807	-142 978	0%
<b>Bruttoresultat</b>	<b>232 749</b>	<b>222 002</b>	<b>5%</b>	<b>947 167</b>	<b>936 420</b>	<b>1%</b>
Bruttomarginal	67%	67%		67%	67%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-131 778	-102 186	29%	-551 181	-521 590	6%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	100 971	119 815	-16%	395 986	414 830	-5%
<b>Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %</b>	<b>29%</b>	<b>36%</b>		<b>28%</b>	<b>30%</b>	
Kostnader för användarförvärv <sup>3</sup>	-61 167	-66 178	-8%	-330 368	-335 380	-1%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-18%	-20%		-23%	-24%	
<b>Rörelseresultat</b>	<b>39 804</b>	<b>53 637</b>	<b>-26%</b>	<b>65 618</b>	<b>79 451</b>	<b>-17%</b>
Rörelsemarginal %	11,5%	16,1%		4,6%	5,7%	
<b>Resultat per aktie före utspädning</b>	<b>5,85</b>	<b>5,91</b>	<b>-1%</b>	<b>7,82</b>	<b>8,00</b>	<b>-2%</b>
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	40 337	36 488		131 940	128 091	
Likvida medel	205 058	187 260		205 058	177 469	

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 kontraktmässigt 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: Stabil leverans i linje med etablerade trender



G5 har, över hela linjen, under det första kvartalet 2023 mött en stabil utveckling inom etablerade trender, helt i linje med det uthålliga "nya normala-scenariot" som vi talade om i slutet av förra året. Vår nya generation spel, med Sherlock i täten, i kombination med den snabba tillväxten inom G5 Store, fortsatte att öka vår prestanda och skapa flexibilitet för en fortsatt utveckling av nya spel för vår pipeline.

Sekventiellt minskade intäkterna med två procent i USD, vilket är oförändrat med hänsyn taget till kalendereffekten. Sherlock ökade med 27 procent jämfört med föregående år och minskade med en procent sekventiellt. Spelfamiljen Jewels förblev en stabil leverantör av intäkter under kvartalet och Hidden City presterade, justerat för det kortare kvartalet, på samma nivå som under det fjärde kvartalet 2022.

G5:s bruttomarginal uppgick till 67,4 procent, jämfört med 66,6 procent föregående år. Förbättringen berodde delvis på att intäkterna från G5 Stores direktförsäljning till användarna nu utgör 8 procent av nettointäkterna, en ökning från endast 3,6 procent vid samma period föregående år. Under det första kvartalet accelererade G5 Stores intäktstillväxt ytterligare, till över 130 procent jämfört med föregående år (120 procent under fjärde kvartalet 2022). Tillväxten i G5 Store förbättrar vår bruttomarginal,

---

**Under första kvartalet uppgick G5:s direktförsäljning till användarna, G5 Store, till 8 procent av nettointäkterna**

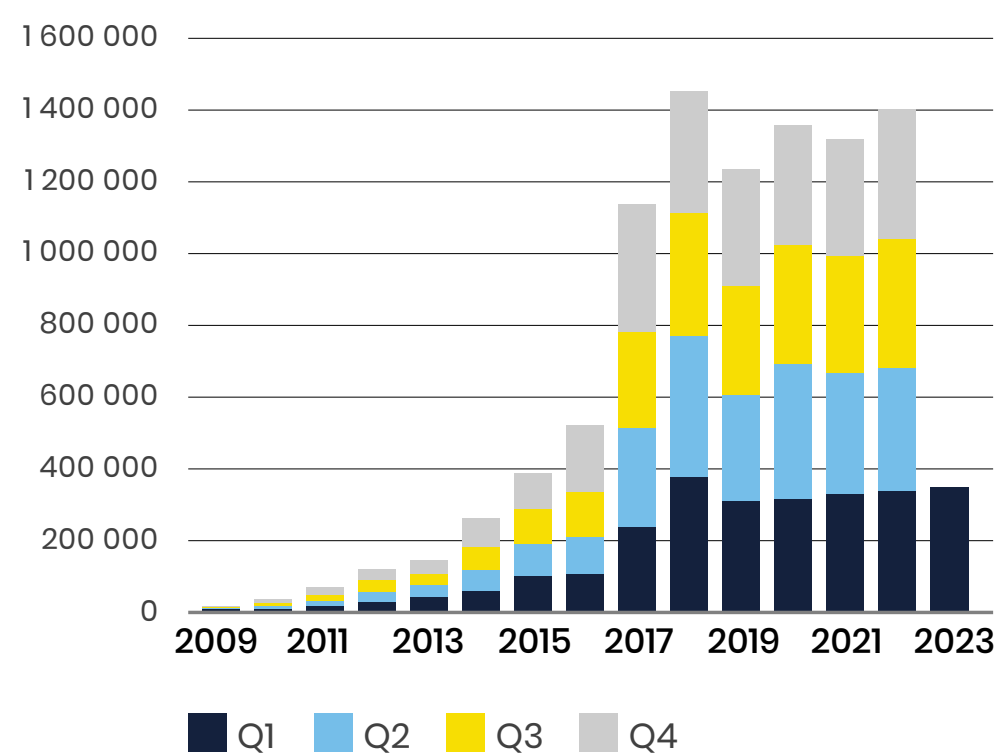
---

eftersom avgifterna i G5 Store är mycket lägre, endast ensiffriga procentenheter, jämfört med butikerna för tredjepartsapplikationer, som tar ut 12-30 procent i avgifter. Vi är glada över att intäkterna från G5 Store växer snabbt. Vissa branschkollegor rapporterar att intäkterna direkt från konsument utgör så mycket som 25 procent av de totala intäkterna, och då G5 Store fortsätter att imponera oss, visar det vad som kan vara möjligt sett över tid.

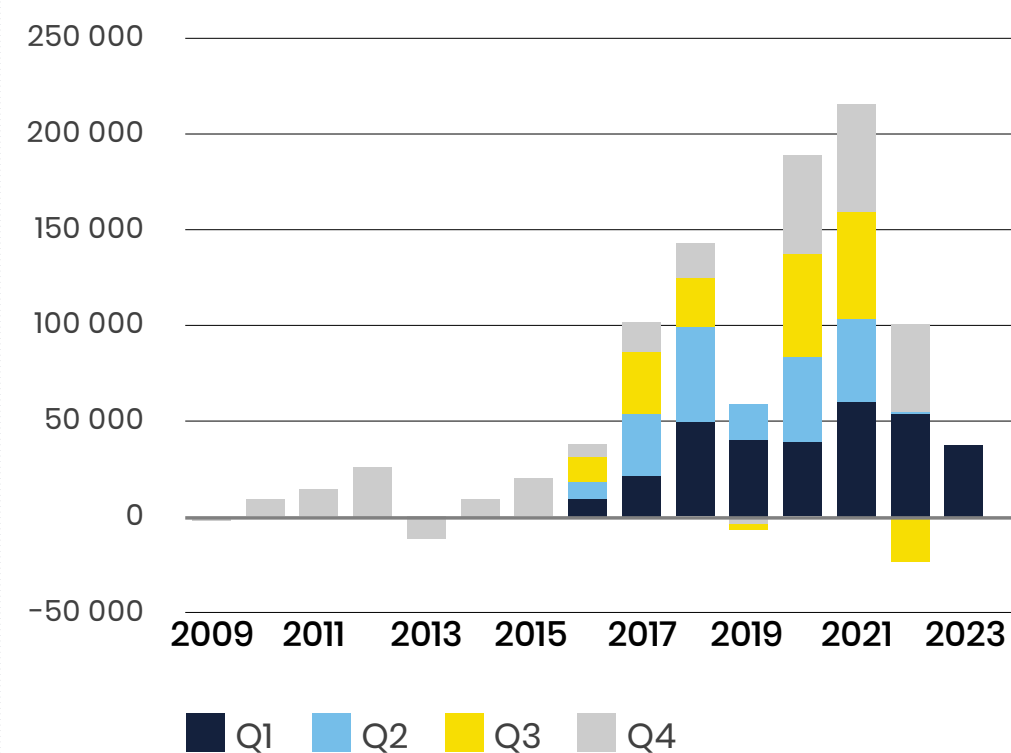
EBIT uppgick till 39,8 MSEK (53,6), en minskning med 26 procent, men minskningen beror till stor del på förändringen i hur vi bokför kostnader för nya spel, något som vi berättade om under tredje kvartalet 2023. Aktiverade utvecklingskostnader minskade från 43,2 MSEK till 28,3 MSEK, om andelen av kostnaderna som kapitaliseras var på samma nivå som föregående år skulle kapitaliseringen varit 19,6 MSEK högre. För jämförbarhet är det bättre att titta på kassaflödet. Kassaflödet för första kvartalet, före finansieringsaktiviteter var starkt och nådde 40.3 (36.5) MSEK, vilket innebär en ökning med elva procent jämfört med föregående år. Vi avslutade också kvartalet med en starkare kassa jämfört med förra året. Trots förändringen i bokföringen av nya spelkostnader som alltså infördes under tredje kvartalet förra året, uppgick vinsten per aktie till 5,85 SEK, det vill säga nästan oförändrat jämfört med föregående år tack vare en positiv utveckling i finansnettot.

Vi fortsatte att arbeta med nya idéer och speltitlar, både före och efter mjuklanseringsstadiet. I vår pipeline finns nu 26 idéer för nya spel som vi utvärderar och testar, och 7 idéer som utvecklas inför mjuklanseringar, och eventuella förändringar. Som vi meddelat tidigare, förväntar vi oss att

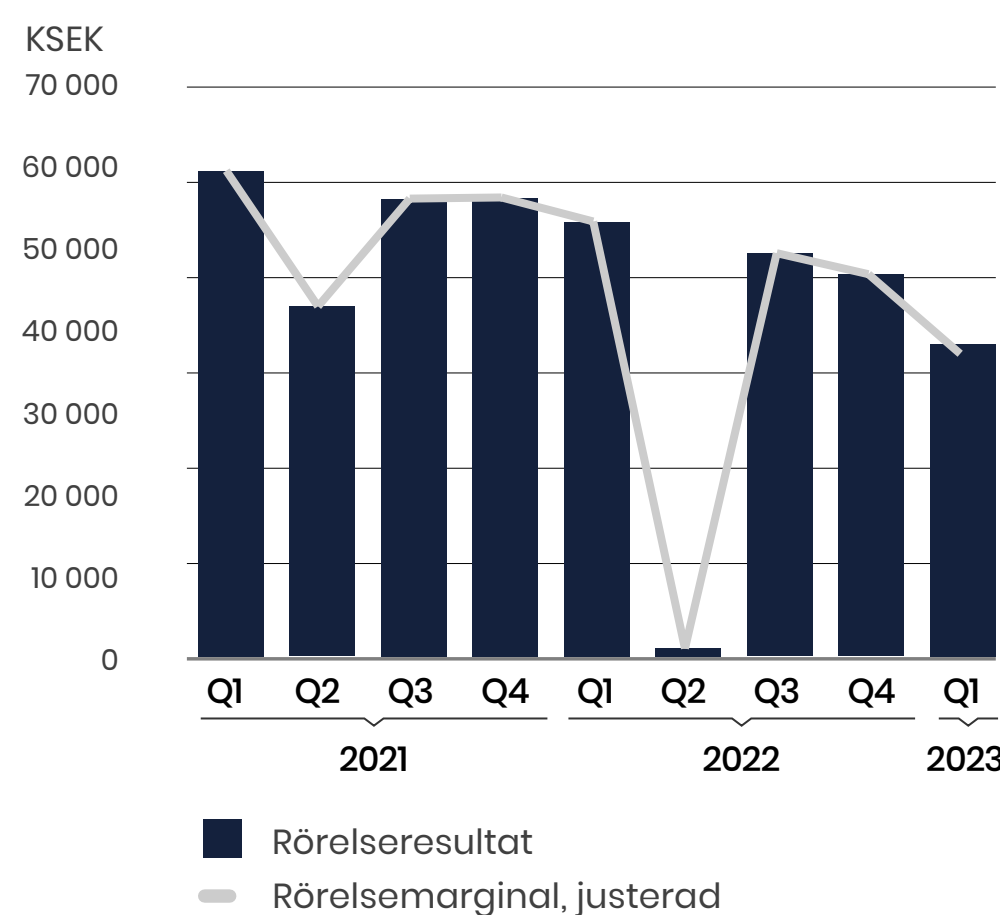
## Intäkter (KSEK)



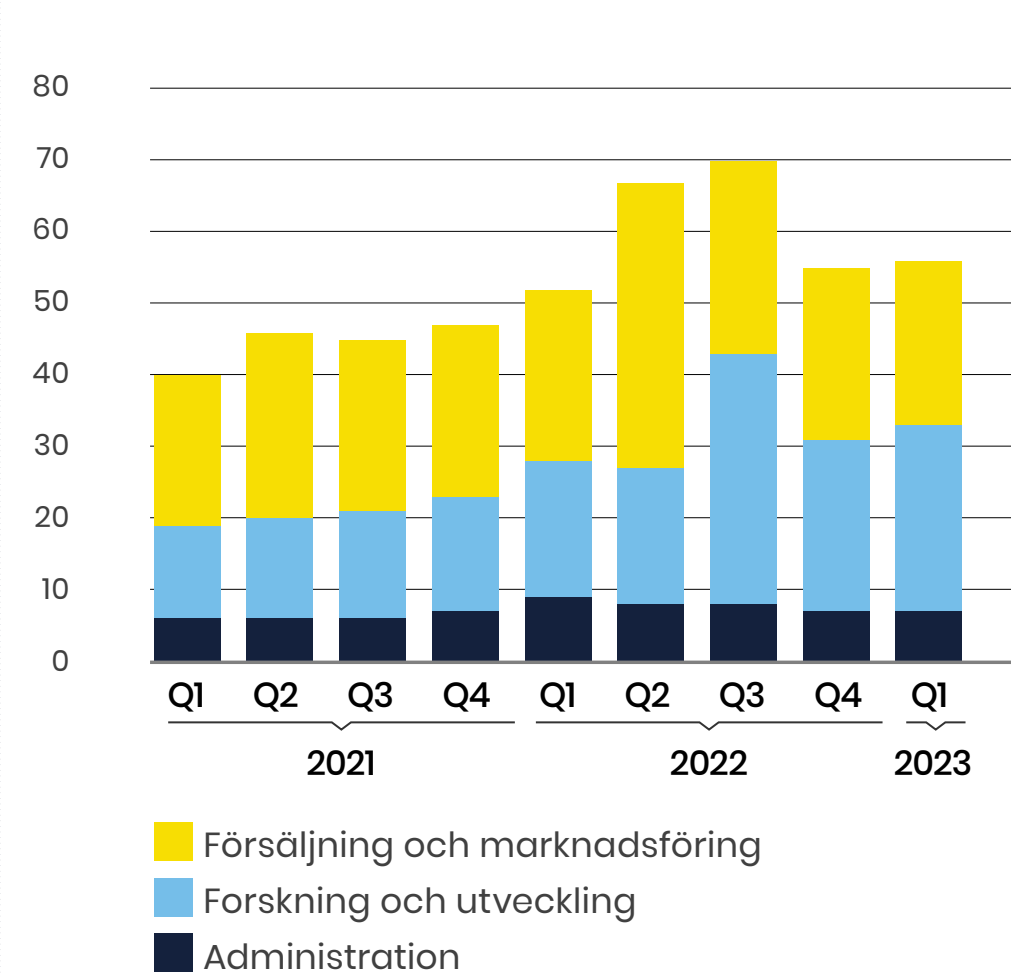
## Rörelseresultat (KSEK)



## Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



## Kostnader i % av omsättning



kunna mjuklansera fem till sex spel varje år och lansera ett eller två globalt.

Som en del av de förändringar i vår pipeline för nya spel som genomfördes under tredje kvartalet förra året - och som nämndes i rapporten för det fjärde kvartalet - har G5 genomfört en viss personaloptimering, vilket innebar att det totala antalet medarbetare minskade till 931 vid kvartalets utgång, jämfört med 961 i slutet av 2022.

Inom effektivitetsområdet har vi ägnat tid åt att undersöka möjligheterna som de generativa AI-verktygen skapar. Vi har redan identifierat vissa områden inom vår produktion där verktygen ger oss fördelar och vi använder dem aktivt för att minska vår tidsåtgång. Vi har också identifierat områden där vi kommer att införa sådana verktyg gradvis under året, detta för att skapa en högre effektivitet och möjliggöra ytterligare besparingar.

G5 fortsatte att omlokalisera medarbetare under kvartalet. De av våra medarbetare som fysiskt är placerade inom EU och i Montenegro, Armenien, Georgien och Kazakstan svarar nu för 41 procent av vår personal. Vi har fortfarande vårt största kontor i Ukraina, där det fysiskt finns 329 medarbetare, inklusive över 100 inom kvalitetssäkring, och de utgör tillsammans cirka 35 procent av det totala antalet medarbetare. Vi har idag mindre än en fjärdedel av vår totala medarbetarstyrka kvar i Ryssland. Antalet medarbetare där har mer än halverats sedan konfliktens början. När vi omplaceringar våra medarbetare är vårt mål att bibehålla kostnadsstrukturen på sikt, men omplaceringarna medförde engångskostnader om ca 1,5 MSEK.

**Totala antalet anställda minskade till 931, varav 41 procent nu är baserade i EU, Armenien, Georgien och Kazakstan**

Även om vi förväntar oss att omlokaliseringen kommer att fortsätta gradvis under en överskådlig framtid, anser vi idag att vi, geografiskt sett, har ett tillräckligt avstånd till den pågående konflikten och dess risker. Vi har också ett antal beredskapsplaner på plats för att säkerställa att en kontinuerlig verksamhet.

Bolaget har en fortsatt stark finansiell ställning och är fritt från skulder. Detta gjorde att vi under det första kvartalet kunde återköpa 69 000 aktier från marknaden för 13,9 MSEK, till en snittkurs om 202 SEK per aktie. Vi minskade därmed det totala antalet aktier på marknaden, bortsett från bolagets eget innehav, till 8 105 000. Ledningen har, med tanke på G5:s stabila resultat, höga kassagenerering och fria kassaflöde, ett styrelsemandat att fortsätta att göra liknande återköp under 2023, givetvis under förutsättning att detta godkänns vid årsstämman. Inför årsstämman den 14 juni har styrelsen även föreslagit en utdelning om åtta SEK (sju) per aktie för 2022.

G5:s resultat för det första kvartalet är i linje med det "nya normala" som nämns i rapporten för fjärde kvartalet 2022. Vi har en stark position och våra spel och vår direktförsäljning till användarna fortsätter att ge oss draghjälp. Det gör att vi förväntar oss att kunna leverera stabila resultat under resten av 2023, med möjlighet till en än mer positiv utveckling tack vare de spel vi har i vår pipeline.

Tack för att du följer G5.

4 maj 2023

**Vlad Suglobov**, VD och grundare

## januari–mars

### Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 345,4 (333,1) MSEK. Omsättningen ökade med 4 procent jämfört med samma period 2022, i USD minskade omsättningen med 7 procent.

Direkta kostnader ökade till 112,6 (111,1) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen förutom Microsoft Store som 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 var oförändrade jämfört med samma period 2022.

Koncernens bruttomarginal var 67,4 (66,7) procent. Bruttoreultat för kvartalet ökade med 5 procent jämfört med första kvartalet 2022 och uppgick till 232,7 (222,0) MSEK.

### Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 88,3 (61,8) MSEK. Ökningen förklaras primärt av de förändringar av publiceringsstrategi som kommunicerades i samband med delårsrapporten för januari till september 2022. Under första kvartalet kapitaliserade bolaget 14,9 MSEK mindre än samma period föregående år. Även avskrivningar i spelportföljen ökade med 3,7 MSEK.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 79,4 (80,4) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 61,2 (66,2) MSEK.

Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 18 procent jämfört med 20 procent under samma period 2022. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 18,2 (14,2) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 26,4 (31,5) MSEK, jämförelseperioden påverkades negativt av reserveringar. Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader uppgick tillsammans till 1,1 (5,3) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

### Rörelseresultat

Avskrivningarna har ökat med en större portfölj av spel och uppgick till 38,9 (35,7) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 28,3 (43,2) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till -8,8 (9,9) MSEK.

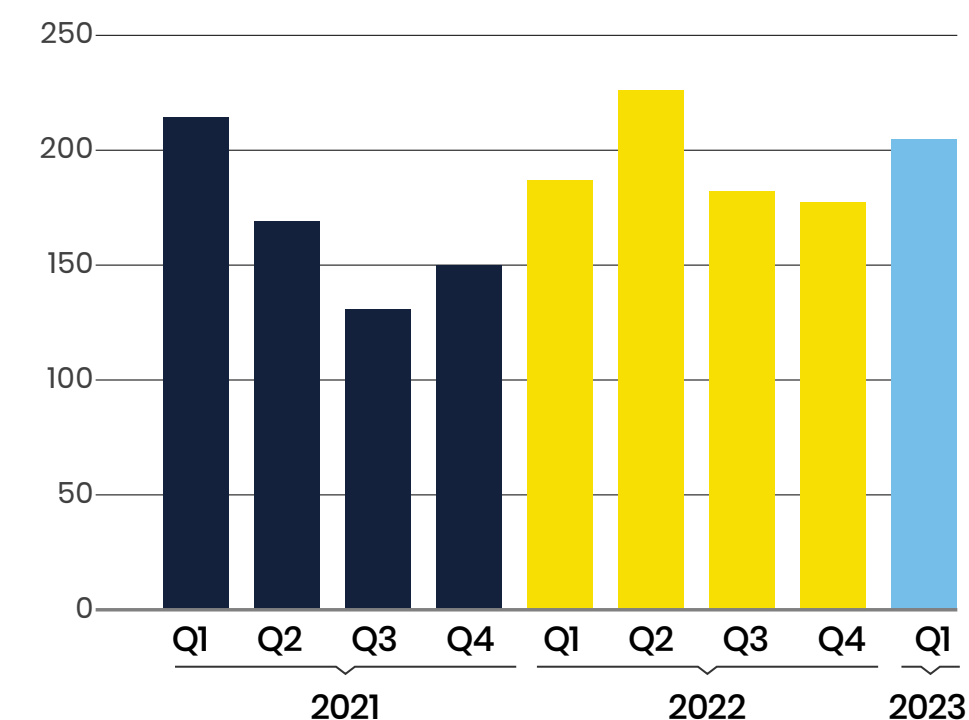
Rörelseresultatet uppgick till 39,8 (53,6) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 11,5 (16,1).

### Resultat efter skatt

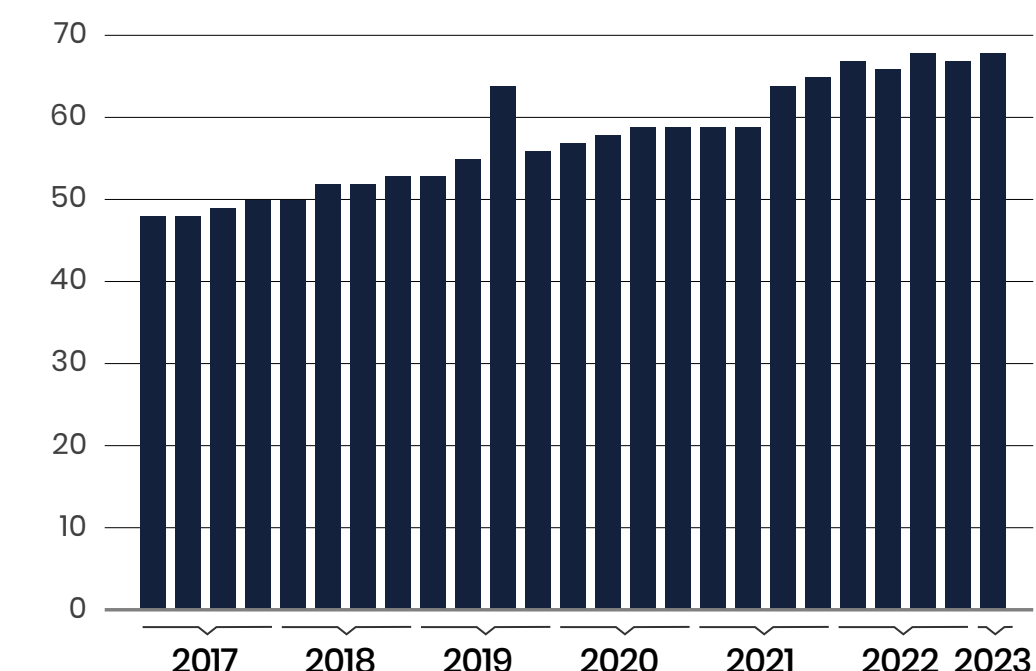
Finansnettot påverkade resultatet med 10,1 (0,0) MSEK. Finansnettot påverkades primärt av omvärdering av kortfristiga placeringar uppgående till 9,6 (0,0) MSEK och ränteutgifter 0,6 (0,2) MSEK. Skatt påverkade resultatet med -2,1 (-3,7) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 47,8 (49,9) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning om 5,85 (5,91) kronor.

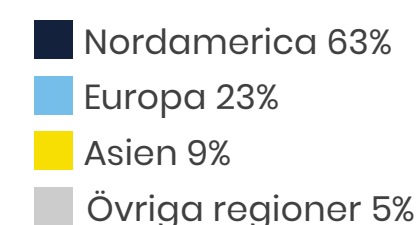
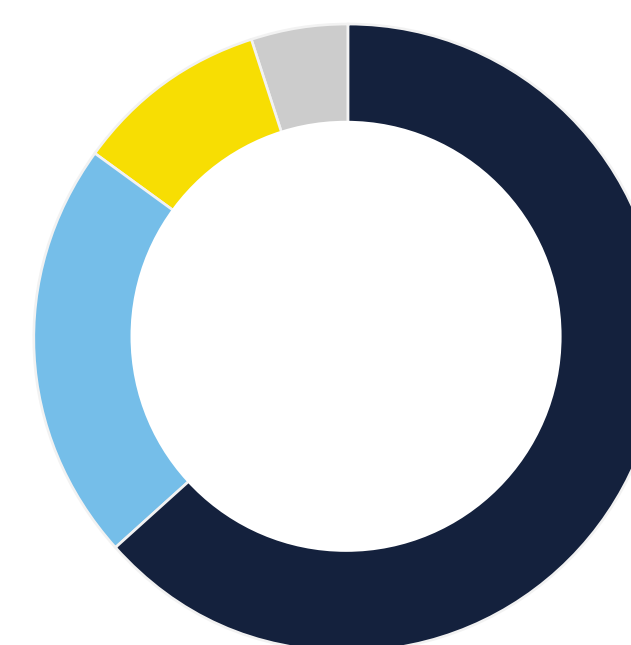
### Kassaställning (MSEK)



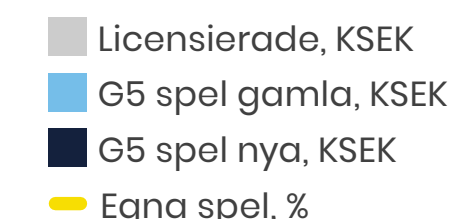
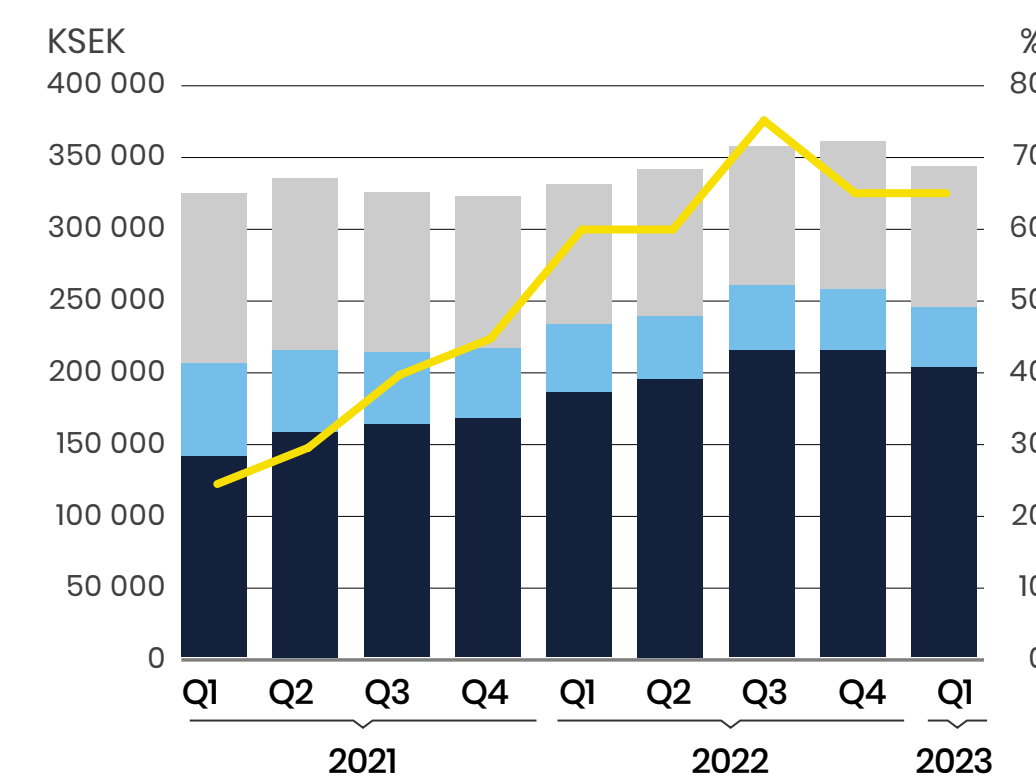
### Bruttomarginal (%)



### Geografisk fördelning av intäkter första kvartalet 2023



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



## Operationella mätetal

F2P	Q1'23	Q1'22	Var
Genomsnittlig MAU (miljoner)	5,7	6,4	-11%
Genomsnittlig MUP (tusen)	177,6	188,5	-6%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	4,2	4,7	-11%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	61,8	62,1	0%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,7	1,8	-8%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

## Kassaflöde

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 81,8 MSEK (74,9). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med 1,0 MSEK (-11,2). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -11,7 MSEK (6,6). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med 28,3 MSEK (43,2).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 40,1 MSEK (36,5). Finansieringsverksamheten påverkades av återköp av egna aktier uppgående till -13,9 MSEK (0,0) och IFRS16 bokningar relaterade till hyrning av lokaler -0,2 SEK (-1,0).

Likvida medel per 31 mars 2023 uppgick till 205,1 (187,3) 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 262,6 MSEK (291,4).

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 547,9 (544,6) MSEK, vilket motsvarar 67,6 (64,5) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 77 (80) procent.

Likvida medel uppgick till 205,1 (187,3) MSEK.

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

## Moderbolaget

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

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

## Övriga upplysningar

### Framtidsutsikter

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

### Riskbedömning

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

### Transaktioner med närstående

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2022.

### Kommande rapportdatum

Årsstämma 2023	14 juni, 2023
Delårsrapport jan-jun 2023	10 aug, 2023
Delårsrapport jan-sep 2023	8 nov, 2023

### Telekonferens

Den 4 maj 2023 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal. För information gällande telefonnummer etc. besök: <https://corporate.g5e.com/sv/investerare/kalender>

### Framåtblickande uttalanden

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

### Kontaktuppgifter

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

# Styrelsens försäkran

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

Stockholm, 3 maj 2023

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 4 maj 2023 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	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 22/23	2022
Intäkter	345 370	333 065	1 412 422	1 400 117
Direkta kostnader	-112 622	-111 063	-465 255	-463 696
<b>Bruttoresultat</b>	<b>232 749</b>	<b>222 002</b>	<b>947 167</b>	<b>936 420</b>
Forskning & utveckling	-88 256	-61 775	-390 531	-364 050
Försäljning & marknadsföring	-79 389	-80 386	-399 848	-400 844
Administration	-26 424	-31 482	-108 561	-113 618
Övriga rörelseintäkter	1 125	5 278	17 391	21 544
Övriga rörelsekostnader	0	0	0	0
<b>Rörelseresultat</b>	<b>39 804</b>	<b>53 637</b>	<b>65 618</b>	<b>79 451</b>
Finansiella intäkter	10 293	9 576	11 804	1 663
Finansiella kostnader	-229	-197	-5 538	-5 506
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>49 868</b>	<b>53 592</b>	<b>71 883</b>	<b>75 607</b>
Inkomstskatt	-2 104	-3 731	-7 034	-8 661
<b>Resultat efter skatt</b>	<b>47 764</b>	<b>49 861</b>	<b>64 850</b>	<b>66 947</b>
<b>Periodens resultat fördelas på:</b>				
Moderbolagets aktieägare	47 764	49 861	64 850	66 947

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 22/23	2022
<b>Resultat per aktie</b>				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 159	8 440	8 297	8 370
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 209	8 440	8 247	8 416
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	5,85	5,91	7,82	8,00
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	5,82	5,91	7,86	7,96

**RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN**

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 22/23	2022
<b>Periodens resultat</b>	<b>47 764</b>	<b>49 861</b>	<b>64 850</b>	<b>66 947</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>				
Omvärdering långfristiga investeringar			-1 499	-1 499
Omräkningsdifferens	10 682	204	48 561	38 083
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>10 682</b>	<b>204</b>	<b>47 062</b>	<b>36 584</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>58 446</b>	<b>50 065</b>	<b>111 912</b>	<b>103 531</b>
<b>Periodens totalresultat fördelas på:</b>				
Moderbolagets aktieägare	58 446	50 065	111 912	103 531

**BALANSRÄKNING – KONCERN**

KSEK	31 mar 2023	31 mar 2023	31 dec 2022
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	262 639	291 351	273 073
	262 639	291 351	273 073
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier verktyg och installationer	15 899	14 759	16 718
	<b>15 899</b>	<b>14 759</b>	<b>16 718</b>
Långfristiga tillgångar	16 589	18 088	16 589
Uppskjuten skattefordran	63	0	63
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>295 190</b>	<b>324 198</b>	<b>306 443</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	32	0	5
Aktuell skattefordran	1 648	4 241	1 664
Övriga fordringar (Not 3, 4)	13 818	14 294	13 656
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	174 463	134 108	150 621
Kortfristiga investeringar	17 593	13 200	8 017
Likvida medel	205 058	187 260	177 469
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>412 612</b>	<b>353 103</b>	<b>351 433</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>707 802</b>	<b>677 301</b>	<b>657 876</b>

KSEK	31 mar 2023	31 mar 2023	31 dec 2022
<b>Eget kapital</b>			
<b>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</b>	<b>547 873</b>	<b>544 560</b>	<b>499 729</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Uppskjuten skatteskuld	1 513	589	1 467
Långfristiga skulder	2 225	1 881	1 578
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>3 738</b>	<b>2 470</b>	<b>3 045</b>
<b>Kortfristiga skulder (Not 5)</b>			
Kortfristig upplåning	457	806	1 281
Leverantörsskulder	21 723	25 437	61 123
Övriga skulder	67 166	17 935	8 500
Aktuell skatteskuld	20 873	17 860	23 371
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	45 972	68 234	60 827
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>156 191</b>	<b>130 271</b>	<b>155 102</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>707 802</b>	<b>677 301</b>	<b>657 876</b>

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2022-01-01</b>	<b>928</b>	<b>-141 638</b>	<b>33 207</b>	<b>599 913</b>	<b>492 410</b>
Årets resultat				49 861	49 861
Övrigt totalresultat			204		204
<b>Summa totalresultat</b>			<b>204</b>	<b>49 861</b>	<b>50 065</b>
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			2 085		2 085
<b>Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>			<b>2 085</b>		<b>2 085</b>
<b>Eget kapital 2022-03-31</b>	<b>928</b>	<b>-141 638</b>	<b>35 496</b>	<b>649 774</b>	<b>544 560</b>
<b>Eget kapital 2023-01-01</b>	<b>928</b>	<b>-189 704</b>	<b>80 726</b>	<b>607 780</b>	<b>499 730</b>
Årets resultat				47 764	47 764
Övrigt totalresultat			10 682		10 682
<b>Summa totalresultat</b>			<b>10 682</b>	<b>47 764</b>	<b>58 446</b>
Återköp av aktier		-13 935			-13 935
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			3 633		3 633
<b>Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>-13 935</b>	<b>3 633</b>	<b>0</b>	<b>-10 302</b>
<b>Eget kapital 2023-03-31</b>	<b>928</b>	<b>-203 639</b>	<b>95 041</b>	<b>655 544</b>	<b>547 874</b>

**KASSAFLÖDE – KONCERN**

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 22/23	2022
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	49 868	53 592	71 883	75 607
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	32 938	32 512	232 458	232 032
	<b>82 806</b>	<b>86 104</b>	<b>304 341</b>	<b>307 639</b>
Betald skatt	-997	-11 165	-4 122	-14 290
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>	<b>81 809</b>	<b>74 939</b>	<b>300 219</b>	<b>293 349</b>
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-20 072	-11 158	-31 858	-22 944
Förändring av rörelseskulder	8 327	17 725	24 953	34 351
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>70 064</b>	<b>81 506</b>	<b>293 314</b>	<b>304 756</b>
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 445	-1 808	-8 076	-8 439
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-28 282	-43 210	-152 235	-167 163
Kortsiktiga investeringar	0	0	-1 063	-1 063
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-29 727</b>	<b>-45 018</b>	<b>-161 374</b>	<b>-176 665</b>

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 22/23	2022
<b>Finansieringsverksamhet</b>				
Leasebetalningar, IFRS16	-135	-978	-632	-1 475
Utdelning	0	0	-59 080	-59 080
Återköp aktier	-13 935	0	-62 001	-48 066
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>	<b>-14 070</b>	<b>-978</b>	<b>-121 713</b>	<b>-108 621</b>
<b>Kassaflöde</b>	<b>26 267</b>	<b>35 510</b>	<b>10 227</b>	<b>19 470</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>	<b>177 469</b>	<b>149 964</b>	<b>187 260</b>	<b>149 964</b>
Kassaflöde	26 267	35 510	10 227	19 470
Valutakursdifferenser	1 322	1 786	7 571	8 035
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>	<b>205 058</b>	<b>187 260</b>	<b>205 058</b>	<b>177 469</b>

## 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 2022.

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

## Not 2

### Balanserade utvecklingsutgifter

KSEK	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr-mar 22/23	2022
<b>Vid periodens början</b>	<b>273 073</b>	<b>274 757</b>	<b>291 351</b>	<b>274 757</b>
Investeringar	28 282	43 210	152 236	167 163
Nedskrivning	0	0	-72 530	-72 530
Avskrivning	-37 089	-33 349	-146 889	-143 149
<b>Nettoförändring under perioden</b>	<b>-8 807</b>	<b>9 860</b>	<b>-67 183</b>	<b>-48 516</b>
Kursdifferenser	-1 628	6 734	38 470	46 832
<b>Vid periodens slut</b>	<b>262 639</b>	<b>291 351</b>	<b>262 639</b>	<b>273 073</b>

## Not 3

### Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 10,1 (5,8) 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	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr-mar 22/23	2022
Intäkter	345 370	333 065	1 412 348	1 400 043
Direkta kostnader	-277 336	-261 283	-1 041 632	-1 025 579
<b>Bruttoresultat</b>	<b>68 034</b>	<b>71 782</b>	<b>370 716</b>	<b>374 464</b>
Forskning och utveckling	-2 577	-26	-2 660	-109
Försäljning och marknadsföring	-63 537	-68 438	-342 225	-347 126
Administration	-9 076	-7 664	-33 538	-32 126
Övriga rörelseintäkter	0	2 503	20 600	21 371
Övriga rörelsekostnader	-943	0	-2 675	0
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-8 099</b>	<b>-1 843</b>	<b>10 218</b>	<b>16 474</b>
Finansiella intäkter	536	8	196 418	195 891
Finansiella kostnader	9 576	-57	4 393	-5 241
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>2 013</b>	<b>-1 893</b>	<b>211 030</b>	<b>207 124</b>
Inkomstskatt	0	0	-1 989	-1 989
<b>Resultat efter skatt</b>	<b>2 013</b>	<b>-1 893</b>	<b>209 041</b>	<b>205 135</b>

**RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG**

KSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr-mar 22/23	2022
<b>Periodens resultat</b>	<b>2 013</b>	<b>-1 893</b>	<b>209 041</b>	<b>205 135</b>
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar			-1 499	-1 499
<b>Summa övrigt totalresultat</b>			<b>-1 499</b>	<b>-1 499</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>2 013</b>	<b>-1 893</b>	<b>207 542</b>	<b>203 636</b>

**BALANSRÄKNING – MODERBOLAG**

KSEK	31 mar 2023	31 mar 2022	31 dec 2022
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Materiella anläggningstillgångar	2	18	5
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	105	71	105
Långfristiga investeringar	16 589	18 088	16 589
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>16 695</b>	<b>18 176</b>	<b>16 699</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	0	0	0
Fordringar hos koncernföretag	40 477	174 624	392 909
Skatteordringar	1 513	3 502	762
Övriga fordringar	576	4 398	714
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	146 051	123 982	131 174
Kortfristiga placeringar	17 593	13 200	8 017
Kassa och bank	145 571	141 592	129 196
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>351 781</b>	<b>461 299</b>	<b>662 772</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>368 477</b>	<b>479 475</b>	<b>679 471</b>

KSEK	31 mar 2023	31 mar 2022	31 dec 2022
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital		928	928
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond	52 745	51 434	52 401
Balanserat resultat	274 783	189 141	80 294
Årets resultat	2 013	-1 893	205 135
<b>Summa eget kapital</b>	<b>330 470</b>	<b>239 610</b>	<b>338 758</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	21 074	21 504	44 606
Skatteskulder	0	0	0
Skuld till koncernföretag	5 831	211 517	289 699
Övriga skulder	9 046	3 712	2 664
Upplupna kostnader	2 055	3 132	3 743
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>38 007</b>	<b>239 865</b>	<b>340 713</b>
<b>Summa skulder och eget kapital</b>	<b>368 477</b>	<b>479 475</b>	<b>679 471</b>

# 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 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

