

The logo features the number '5' inside a blue circle, with the '5' itself being a large, white, 3D-style number. Below the circle, the word 'GAMES' is written in white, bold, sans-serif capital letters. A registered trademark symbol (®) is located to the right of the '5'.

G5[®] GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB

DELÄRSRAPPORT

JANUARI – MARS 2020

DELÅRSRAPPORT JANUARI - MARS 2020

JANUARI - MARS 2020

- Intäkter för perioden var 312,0 (306,1) MSEK, en ökning med 2 procent jämfört med samma period 2019.
- Rörelseresultatet för perioden var 38,8 (39,9) MSEK, en minskning med 3 procent jämfört med samma period föregående år. Rörelseresultatet påverkades positivt med 10,0 (0,5) MSEK från valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder relaterade till förstärkningen av USD.
- Resultat efter skatt uppgick till 33,5 (35,9) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före och efter utspädning, var 3,72 (3,99) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 30,1 (-0,5) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 6,3 miljoner, en minskning med 8 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 213,3 tusen, en minskning med 14 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 1,7 miljoner, en minskning med 8 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 50,7 USD, en ökning med 14 procent jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

| KSEK | Jan-nar 2020 | Jan-mar 2019 | Förändring % | Apr-mar 19/20 | 2019 | Förändring % |
|---|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|----------------|-----------------|
| Intäkter | 311 956 | 306 057 | 2% | 1 238 939 | 1 233 039 | 0% |
| Avgift till distributörer ¹ | -92 794 | -93 214 | 0% | -374 884 | -375 304 | 0% |
| Royalties till externa utvecklare ² | -42 486 | -50 645 | -16% | -149 581 | -157 740 | -5% |
| Bruttoresultat | 176 676 | 162 198 | 9% | 714 474 | 699 995 | 2% |
| Bruttomarginal | 57% | 53% | | 58% | 57% | |
| Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv | -69 471 | -62 606 | 11% | -299 081 | -292 216 | 2% |
| Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv | 107 205 | 99 591 | 8% | 415 393 | 407 779 | 2% |
| Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, % | 34% | 33% | | 34% | 33% | |
| Kostnader för användarförvärv ³ | -68 433 | -59 730 | 15% | -364 665 | -355 962 | 2% |
| Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen | -22% | -20% | | -29% | -29% | |
| Rörelseresultat | 38 772 | 39 861 | -3% | 50 728 | 51 817 | -2% |
| Rörelsemarginal, % | 12,4% | 13,0% | | 4,1% | 4,2% | |
| Resultat per aktie före utspädning | 3,72 | 3,99 | -7% | 4,74 | 5,01 | -5% |
| Kassaflöde före finansieringsverksamhet | 33 062 | -444 | | 77 754 | 44 222 | |
| Likvida medel | 185 746 | 138 437 | | 185 746 | 152 268 | |

¹Avgift till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore etc.), avser kostnader för distribution av spelen, Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen,

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

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

VD HAR ORDET:

STARKT RESULTAT I OROLIGA TIDER

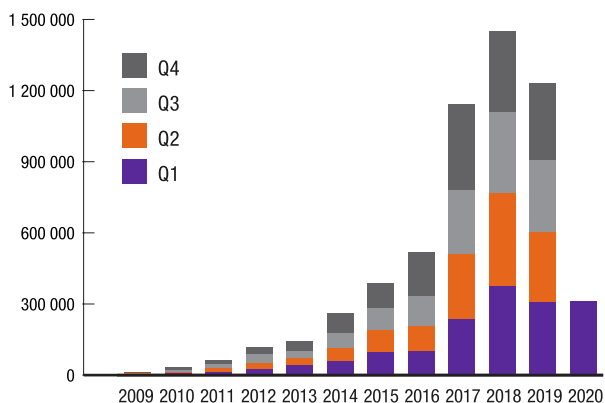


COVID-19-pandemin har inneburit ett unikt och utmanande kvartal för företag runt om i världen. Vi har förmånen att kunna säga att G5 fortsatt att leverera i enlighet med sin strategi under årets första tre månader då vi, genom ett aktivt ledarskap och vår diversifierade spelportfölj, levererade en både hållbar och lönsam tillväxt. När den globala ekonomin skakar och många av oss måste stanna i våra hem, har vi sett hur ett växande antal spelare vänt sig till G5 för att få lite extra avkoppling. Att veta att våra spel kan hjälpa människor genom en tuff period är den bästa belöningen för oss som spelutvecklare. G5 har idag en stark position tack vare den växande portföljen av spel som vi utvecklat och vår sunda finansiella ställning.

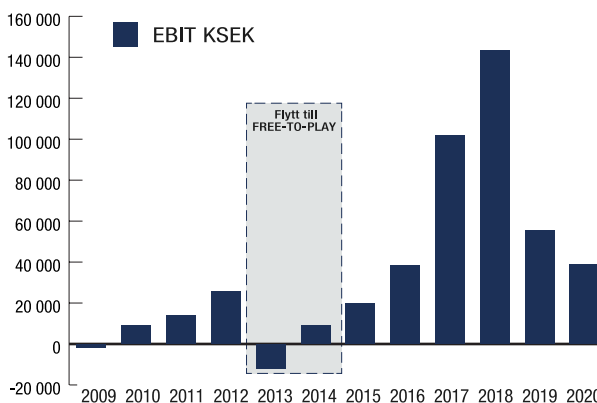
Vi har sett våra egna spel växa kraftigt under kvartalet och såg också en ökad efterfrågan mot slutet av kvartalet, efter det att karantänsbestämmelser infördes i våra större marknader. Tillväxten är en del av den trend vi sett under flera månader. Spelarna uppskattar de spel vi utvecklar och tiden får utvisa hur vi kommer påverkas av det ökande intresse vi nu ser. Vi planerar fortfarande för att lansera fem nya spel under 2020. Vi har redan släppt två nya Match 3-pusselspel. Jewels of the Wild West som lanserades i mars och Hawaii Match-3 Mania som lanserades under sista dagen i april. Det finns också mer i vår pipeline för resten av året, så jag är säker på att vi inte ska göra våra spelare besvikna. Jewels of the Wild West lanserades globalt och har visat mycket goda förutsättningar för att bli ytterligare en framgång för oss medan Hawaii Match-3 Mania mjuklanserades i Australien och Kanada.

Under det första kvartalet ökade våra intäkter med två procent jämfört med samma period föregående år, men minskade med fem procent sekventiellt. Under mars såg vi en stark ökning av det totala antalet nedladdningar för vår spelportfölj. Som jag nämnde tror vi att det är kopplat till införandet av karantänsbestämmelser i många av de länder runt om i världen där våra spel är tillgängliga. Ökningen är ganska betydande, som mest såg vi en ökning på över 50 procent från en vecka till nästa, och hittills ser lyftet uthålligt ut, vilket ger bra signaler inför andra kvartalet.

OMSÄTTNING KSEK



RÖRELSERESULTAT KSEK



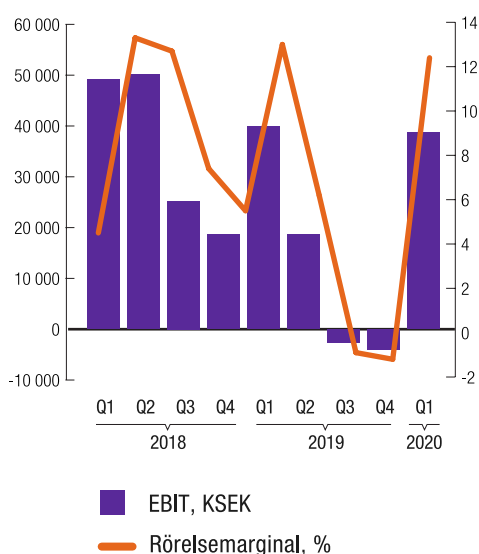
Tillströmningen av nya spelare kan bestå av både nya när det gäller F2P-spel och sådana som är i en situation att de kanske inte har råd att betala, men istället har ledig tid att spendera. Det öppnar en möjlighet för G5 som kan ge underhållning åt spelarna när de nu behöver det, tjäna pengar på dem genom reklam och förhoppningsvis längre fram få dem att gå över och också bli betalande spelare. Det kan medföra att de nya spelarna kan orsaka en utspädningseffekt på vår genomsnittliga intäktsgenerering, samtidigt som de stegvis ökar våra intäkter. Just nu är vi emellertid mest av allt glada över att de hittat till oss.

Våra egna spel fortsatte att ta fart under första kvartalet, de växte med 24 procent jämfört med 2018 och med åtta procent sekventiellt från det fjärde kvartalet. Jewels of Rome, som vi släppte först i maj 2019, har hittills varit en stor framgång. Det har visat en robust tillväxt sedan lanseringen och svarade för över 15 procent av koncernens intäkter under det första kvartalet. Vi är förstas glada över att se att det går så bra. Våra övriga spel, som Jewels of Mahjong, The Hidden Treasures och Wordplay – Exercise your brain, fortsatte också att visa tillväxt månad för månad. Det är glädjande att se spelportföljen få en så stadig utveckling.

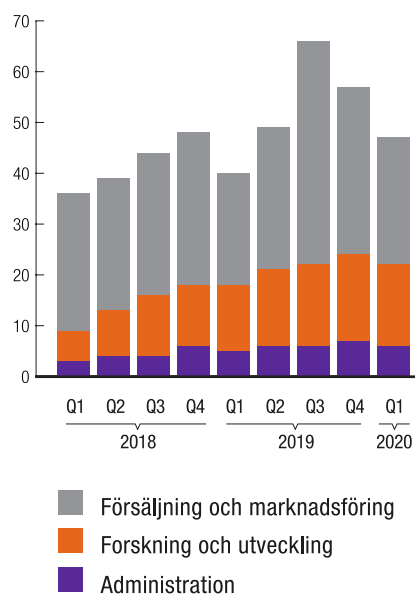
Under kvartalet började vi öka vår intäktsgenerering genom att lägga till annonseringsmöjligheter i några av våra mindre spel, och vi har nu valt strategi för våra större spel. Tester har visat att vi potentiellt kan få in upp till tre procent högre intäkter genom att rikta annonser mot personer som inte brukar betala för sitt spel, eller som inte har betalat på mycket lång tid. Detta är en bra och inkrementell inkomstmöjlighet för oss, särskilt i det nuvarande ekonomiska läget. Det finns inte heller några underliggande kostnader, utöver en minimal engångskostnad för integrationen. Vi förväntar oss att få en positiv effekt på G5:s vinstmarginal när vi under 2020 lanserar annonser i de flesta spelen i vår spelportfölj.

Vår vinst uppgick till 38,8 MSEK för kvartalet, en ökning sekventiellt och endast en minskning med 3 procent jämfört med föregående år. Rörelseresultatet påverkades positivt med 10 MSEK av valutakursförändringar relaterade till en starkare USD men den sekventiella förbättringen av lönsamheten berodde primärt på lägre kostnader för användarförvärv, inga störningar i utvecklingen och en ökande efterfrågan. Som vi tidigare kommunicerat identifierade vi 2019 tydliga utmaningar inom våra processer för användarförvärv och genomförde därför förbättringar i början av 2020, vilka ledde till ökad effektivitet. Vi gjorde även förändringar i ledningen och stärkte våra team för användarförvärv i USA och Europa. Som ett resultat både minskade och optimerade vi våra utgifter

RÖRELSERESULTAT (KSEK) / INNEVARANDE KVARTALET 2019 (%)



RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN



för användarförvärv avsevärt under det första kvartalet. Samtidigt behöll vi de totala intäkterna på samma nivå och ökade intäkterna från våra nya spel.

De optimerade investeringarna i användarförvärv gav koncernen en god lönsamhet. Vi förväntar oss att denna effekt ska vara hållbar och, i avsaknad av en stark sekventiell intäktsökning, ligga som en ny bas för vår lönsamhet. Den kan dock sjunka tillfälligt om den sekventiella tillväxten är stark. Vår lönsamhet bör gradvis öka när vi växer omsättningen. Styrkan i vår allt större portfölj av egenutvecklade spel drev upp vår bruttomarginal till 57 procent. När vi fortsätter att öka intäkterna från dessa förväntar vi oss att lönsamheten kommer att öka.

Vi höll våra kostnader under kontroll under det första kvartalet. Valutakursernas utveckling under perioden gynnade oss, eftersom de flesta av våra utvecklingskostnader är i valutor som försvagades gentemot den amerikanska dollarn som svarar för över 55 procent av våra intäkter. Från och med januari blev vi, i samband med regeringens skattelättnadsprogram för it-företag, också berättigade till minskade sociala avgifter i Ryssland. Denna besparing påverkade inte till fullo vår lönsamhet under kvartalet, detta eftersom vi aktiverar våra utvecklingskostnader över tid, men de är omedelbara för vårt kassaflöde och kommer att öka vår lönsamhet över tid.

Jag vill också ta tillfället att nämna hälsokrisen och säga några ord om hur vi hanterar den internt. Vi har bett alla våra över 630 anställda i de länder där vi har kontor att

arbeta hemifrån tills något annat sägs. Vi fortsätter att arbeta med full effektivitet, både med utvecklingen av nya spel och med försäljning och marknadsföring av vår befintliga portfölj. Vi tar hälsofrågan på allvar, våra medarbetare är ju hjärtat i G5.

Som vi sagt tidigare är vi starkt engagerade i att utveckla G5 på ett hållbart sätt och avser att driva hela koncernen lönsamt och med ett positivt kassaflöde. Fokus för 2020 är att uppnå tillväxt sett till år från år och att nå ett bättre resultat. Att optimera våra marknadsföringsutgifter var ett viktigt första steg. Nu avser vi att öka våra utgifter, samtidigt som vi förblir effektiva, med målet att öka intäkterna över den nivå vi nådde 2019. Eftersom andelen intäkter som kommer från våra egna spel fortsätter att växa och förbättrar vår bruttomarginal, kommer det också att leda till att vi ökar vår lönsamhet.

Det känns bra att vår strategi för att utveckla G5:s verksamhet hållbart och ansvarsfullt gör att vi kan ta hand om våra anställda, samtidigt som den leder till ökad efterfrågan på våra spel. Vi är glada över att se hur företaget utvecklas och vi ser fram emot att släppa de nya spel som våra team nu arbetar hårt för att slutföra.

San Francisco, 4 maj 2020

Vlad Suglobov,
VD och grundare



JANUARI-MARS

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 312,0 (306,1) MSEK. Omsättningen ökade med 2 procent jämfört med samma period 2019.

Direkta kostnader minskade med 6 procent till 135,3 (143,9) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 16 procent jämfört med samma period 2019, främst eftersom en större andel av intäkterna kommer från egna spel.

Koncernens bruttomarginal var 57 (53) procent, ökningen beror på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 9 procent och uppgick till 176,7 (162,2) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 49,4 (40,3) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2019, beror till största delen på en ökning av avskrivningar, utveckling på ej kapitaliserbara projekt samt ökad personalstyrka. Under Mars försvagades valutorna rubel och hryvnja kraftigt vilket påverkade utvecklingskostnaderna positivt under kvartalet.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 79,4 (66,1) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under

kvartalet uppgick dessa till 68,4 (59,7) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 22 procent jämfört med 20 procent under det första kvartalet 2019. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 11,0 (6,4) MSEK, jämfört med föregående år har kostnaderna påverkats av en omklassificering mellan användarförvärv och övrig försäljning och marknadsföring.

Administrationskostnaderna uppgick till 19,1 (16,5) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 10,4 (0,8) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,4 (-0,3) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 10,0 (0,5) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

RÖRELSERESULTAT

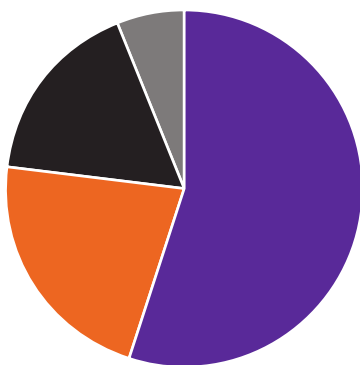
Avskrivningarna har ökat som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 32,4 (27,8) MSEK och nedskrivningar uppgick till 0,0 (1,4) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 30,9 (29,2) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 2,8 (5,4) MSEK.

Rörelseresultatet uppgick till 38,8 (39,9) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 12,4 (13,0) procent. Justerat för valutakursvinster uppgick rörelseresultatet till 28,8 MSEK (39,3), motsvarande en rörelsemarginal om 9,2 (12,8) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

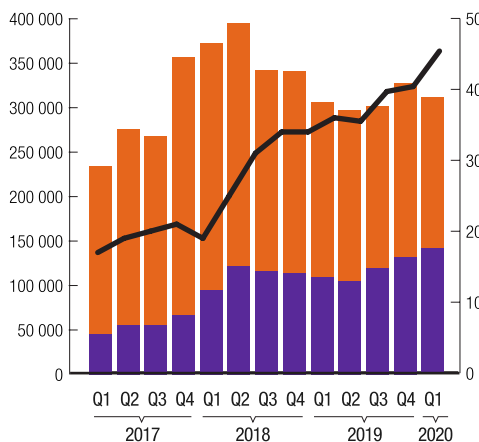
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,2 (-3,9) MSEK.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER FÖRSTA KVARTALET 2020



- Nordamerika 55 %
- Asien 22 %
- Europa 17 %
- Övriga regioner 6 %

EGNA/LICENSIERADE SPEL | ANDEL EGNA SPEL



- Egna spel, KSEK
- Licensierade spel, KSEK
- Egna spel, %

Resultat efter skatt uppgick till -33,5 (35,9) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 3,72 (3,99) kronor.

OPERATIONELLA MÄTETAL

Under kvartalet gick det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) ner med 8 procent jämfört med samma kvartal 2019. DAU (Daily Active Users) gick ner med 8 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) gick ner med 12 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en minskning om 14 procent jämfört med samma kvartal 2019. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 14 procent mot föregående år.

| F2P | Q1 '20 | Q1 '19 | CHANGE |
|------------------------------|--------|--------|--------|
| Genomsnittlig MAU (miljoner) | 6,3 | 6,9 | -8% |
| Genomsnittlig MUP (tusen) | 213,3 | 248,8 | -14% |
| Genomsnittlig MUU (miljoner) | 5,1 | 5,8 | -12% |
| Genomsnittlig MAGRPPU (USD) | 50,7 | 44,3 | 14% |
| Genomsnittlig DAU (miljoner) | 1,7 | 1,8 | -8% |

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 15.

KASSAFLÖDE

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 70,4 (67,8) MSEK. Skattebetalningar påverkade perioden med -0,7 (-1,2) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -5,9 (35,0) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -30,9 (-29,2) MSEK.

Kassaflöde före finansieringsverksamheten uppgick till 33,1 (-0,4) MSEK och kassaflödet för kvartalet uppgick till 30,1 (-0,5) MSEK.

Likvida medel per 31 mars 2020 uppgick till 185,7 (138,4) MSEK.

FINANSIELL STÄLLNING

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen i syfte att maximera potential och minska risk. Vissa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, medan andra spel lyckas mindre bra. Balanserade utvecklingsutgifter för mindre framgångsrika spel måste skrivas ned. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 231,6 (209,1) MSEK. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

| MSEK | 31 MAR 2020 | 31 MAR 2019 |
|----------------------------------|-------------|-------------|
| Lanserade spel | 171.7 | 160.1 |
| Ej lanserade spel | 59.9 | 49.0 |
| Balanserat värde av spelportfölj | 231.6 | 209.1 |

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

Eget kapital för koncernen uppgick till 429,5 (392,3) MSEK, vilket motsvarar 47,6 (43,7) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 68 (65) procent.

Likvida medel uppgick till 185,7 (138,4) MSEK.

Koncernen har inga räntebärande skulder. Långfristiga och kortfristiga skulder i balansräkningen är relaterade till redovisning av leasingkontrakt i enlighet med IFRS16.

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. 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

STYRELSENS FÖRESLAGNA UTDELNING

G5 Entertainment är verksamt på en marknad som växer snabbt och för att dra nytta av denna tillväxt är bolagets fokus att fortsätta återinvestera huvuddelen av vinsterna i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Med det i beaktande avser styrelsen att föreslå en utdelning om 2,50 kr per aktie (2,50) för räkenskapsåret 2019, vilket motsvarar cirka 50 (17) procent av årets resultat.

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.

COVID-19

Den globala pandemin orsakad av COVID-19 kommer ha en stor påverkan på världsekonomin. Den fullständiga ekonomiska påverkan orsakad av viruset är inte känt vid denna rapportens publicering, men det är klart att de ekonomiska konsekvenserna kommer bli stora. Beroende på längden och omfattningen av pandemin kan G5 bli påverkade. G5 är inte isolerade från världsekonomin, men styrelsen spår att spelmarknaden i allmänhet, och spelmarknaden med elektronisk distribution i synnerhet, kan se ökat engagemang då människor har större tid för spelande. Detta har visats i inledningen av pandemin, där nedladdningen av G5:s spel har ökat. Effekten av pandemin, positiv eller negativ, kan inte kvantifieras vid detta tillfälle.

Riskerna beskrivs i mer detalj i årsredovisningen 2019.

De risker som beskrivs för koncernen kan också ha en indirekt effekt på moderbolaget.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2019.

KOMMANDE RAPPORTDATUM

| | |
|----------------------------|--------------|
| Årsstämma | 8 jun, 2020 |
| Delårsrapport jan-jun 2020 | 13 aug, 2020 |
| Delårsrapport jan-sep 2020 | 5 nov, 2020 |
| Bokslutskommuniké 2020 | 11 feb, 2021 |

TELEKONFERENS

Den 5 Maj 2020 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal.

För information gällande telefonnummer etc. besök:
<http://www.g5e.com/corporate/calendar>

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, Finanschef +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, 4 maj 2020

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Stefan Lundborg
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
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 5 maj 2020 klockan 07.30. 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 2020 | Jan-mar 2019 | Apr-mar 19/20 | 2019 |
|---|-----------------|-----------------|------------------|----------------|
| Intäkter | 311 956 | 306 057 | 1 238 939 | 1 233 039 |
| Direkta kostnader | -135 280 | -143 859 | -524 465 | -533 044 |
| Bruttoresultat | 176 676 | 162 198 | 714 474 | 699 995 |
| Forskning & utveckling | -49 372 | -40 297 | -193 222 | -184 147 |
| Försäljning & marknadsföring | -79 422 | -66 119 | -402 774 | -389 471 |
| Administration | -19 083 | -16 470 | -76 721 | -74 108 |
| Övriga rörelseintäkter | 10 371 | 808 | 10 390 | 827 |
| Övriga rörelsekostnader | -398 | -259 | -1 419 | -1 280 |
| Rörelseresultat | 38 772 | 39 861 | 50 728 | 51 817 |
| Ränteintäkter och liknande resultatposter | 187 | 283 | 1 007 | 1 103 |
| Räntekostnader och liknande resultatposter | -283 | -320 | -1 175 | -1 212 |
| Resultat efter finansiella poster | 38 677 | 39 824 | 50 560 | 51 707 |
| Inkomstskatt | -5 159 | -3 939 | -7 899 | -6 679 |
| PERIODENS RESULTAT | 33 518 | 35 885 | 42 661 | 45 028 |
| Periodens resultat fördelas på: | | | | |
| Moderbolagets aktieägare | 33 518 | 35 885 | 42 661 | 45 028 |
| Resultat per aktie | | | | |
| Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental) | 9 021 | 8 984 | 9 003 | 8 993 |
| Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental) | 9 021 | 9 108 | 9 023 | 9 062 |
| Resultat per aktie (SEK), före utspädning | 3,72 | 3,99 | 4,74 | 5,01 |
| Resultat per aktie (SEK), efter utspädning | 3,72 | 3,94 | 4,73 | 4,97 |

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

| KSEK | Jan-mar 2020 | Jan-mar 2019 | Apr-mar 19/20 | 2018 |
|--|-----------------|-----------------|------------------|---------------|
| Periodens resultat | 33 518 | 35 885 | 42 661 | 45 028 |
| Poster som senare kan återföras i resultaträkningen | | | | |
| Omräkningsdifferens | 10 869 | 9 319 | 17 101 | 15 551 |
| Summa övrigt totalresultat | 10 869 | 9 319 | 17 101 | 15 551 |
| Summa totalresultat | 44 387 | 45 204 | 59 762 | 60 579 |
| Periodens totalresultat fördelas på: | | | | |
| Moderbolagets aktieägare | 44 387 | 45 204 | 59 762 | 60 579 |

BALANSRÄKNING – KONCERN

| KSEK | 31 mar 2020 | 31 mar 2019 | 31 dec 2019 |
|--|----------------|----------------|----------------|
| Anläggningstillgångar | | | |
| Immateriella anläggningstillgångar | | | |
| Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2) | 231 606 | 209 066 | 211 419 |
| Goodwill | - | - | - |
| | 231 606 | 209 066 | 211 419 |
| Materiella anläggningstillgångar | | | |
| Inventarier verktyg och installationer | 28 660 | 31 746 | 31 412 |
| | 28 660 | 31 746 | 31 412 |
| Uppskjuten skattefordran | 40 973 | 45 854 | 37 526 |
| Summa anläggningstillgångar | 301 238 | 286 667 | 280 357 |
| Omsättningstillgångar (not 3 5) | | | |
| Kundfordringar | 0 | 32 169 | 1 463 |
| Aktuell skattefordran | 1 224 | 42 902 | 2 548 |
| Övriga fordringar | 3 874 | 8 039 | 9 684 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 138 224 | 98 545 | 101 983 |
| Likvida medel | 185 746 | 138 437 | 152 268 |
| Summa omsättningstillgångar | 329 069 | 320 092 | 267 946 |
| Summa tillgångar | 630 307 | 606 759 | 548 303 |
| Eget kapital | 429 495 | 392 334 | 385 607 |
| Uppskjuten skatteskuld | 13 | 0 | 12 |
| Långfristig upplåning ¹ | 4 135 | 10 286 | 4 150 |
| Summa långfristiga skulder | 4 148 | 10 286 | 4 162 |
| Kortfristiga skulder (not 5) | | | |
| Kortfristig upplåning ¹ | 10 470 | 8 100 | - |
| Leverantörsskulder | 42 498 | 20 868 | 26 546 |
| Övriga skulder | 10 007 | 6 238 | 1 026 |
| Aktuell skatteskuld | 67 220 | 93 047 | 55 524 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 66 469 | 75 885 | 64 947 |
| Summa kortfristiga skulder | 196 664 | 204 138 | 158 534 |
| Summa eget kapital och skulder | 630 307 | 606 759 | 548 304 |

¹Tillgångar med nyttjanderätt och motsvarande leasingskulder ingår från den 1 januari 2019 i materiella anläggningstillgångar samt långfristig och kortfristig skuld. Jämförelsetalen har inte räknats om.

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

| KSEK | Aktie- kapital | Övrigt tillskjutet kapital | Övriga reserver | Balanserat resultat | Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare |
|---|-------------------|----------------------------------|--------------------|------------------------|---|
| Eget kapital 2019-01-01 | 898 | 48 448 | 10 312 | 287 836 | 347 494 |
| Årets resultat | | | | 35 885 | 35 885 |
| Övrigt totalresultat | | | 9 785 | | 9 785 |
| Summa totalresultat | | | 9 785 | 35 885 | 45 670 |
| Utdelning | | | -466 | | -466 |
| Återköp av optioner | | -47 | | | -47 |
| IFRS2 - Kostnader för aktieprogram | | | -317 | | -317 |
| Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital | | -47 | -783 | 0 | -830 |
| Eget kapital 2019-03-31 | 898 | 48 401 | 19 314 | 323 721 | 392 334 |
| Eget kapital 2020-01-01 | 928 | 50 615 | 23 660 | 310 404 | 385 607 |
| Årets resultat | | | | 33 518 | 33 518 |
| Övrigt totalresultat | | | 10 869 | | 10 869 |
| Summa totalresultat | | | 10 869 | 33 518 | 44 387 |
| IFRS2 - Kostnader för aktieprogram | | | -499 | | -499 |
| Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital | | | -499 | | -499 |
| Eget kapital 2020-03-31 | 928 | 50 615 | 34 030 | 343 922 | 429 495 |

KASSAFLÖDE - KONCERN

| KSEK | Jan-mar 2019 | Jan-mar 2018 | Apr-mar 19/20 | 2019 |
|---|-----------------|-----------------|------------------|-----------------|
| Kassaflöde från den löpande verksamheten | | | | |
| Resultat efter finansiella poster | 38 677 | 39 824 | 50 560 | 51 707 |
| Justering för ej kassaflödespåverkande poster | 32 415 | 29 159 | 129 167 | 125 911 |
| | 71 092 | 68 983 | 179 727 | 177 618 |
| Betald skatt | -683 | -1 160 | 7 056 | 6 579 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet | 70 409 | 67 823 | 186 783 | 184 197 |
| Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet | | | | |
| Förändring av rörelsefordringar | -30 648 | -28 867 | -2 176 | -421 |
| Förändring av rörelseskulder | 24 779 | -6 111 | 15 793 | -15 097 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten | 64 540 | 32 845 | 200 400 | 168 679 |
| Investeringsverksamheten | | | | |
| Investeringar i materiella anläggningstillgångar | -547 | -2 248 | -6 709 | -8 410 |
| Investeringar i immateriella tillgångar | - | -1 834 | -47 | -1 881 |
| Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter | -30 931 | -29 207 | -115 890 | -114 166 |
| Kassaflöde från investeringsverksamheten | -31 478 | -33 289 | -122 646 | -124 457 |
| Finansieringsverksamhet | | | | |
| Leasebetalningar, IFRS16 | -2 989 | - | -13 449 | -10 460 |
| Utdelning | - | - | -22 486 | -22 460 |
| Emission, C-aktier | - | - | 26 | 26 |
| Återköp, C-aktier | - | - | -26 | -26 |
| Premier optionsprogram | - | - | 3 773 | 3 773 |
| Återköp av optioner | - | -47 | -1 555 | -1 602 |
| Kassaflöde från finansieringsverksamhet | -2 989 | -47 | -33 717 | -30 749 |
| Kassaflöde | 30 073 | -491 | 44 037 | 13 473 |
| Likvida medel vid periodens ingång | 152 268 | 138 531 | 138 437 | 138 531 |
| Kassaflöde | 30 073 | -491 | 44 037 | 13 473 |
| Valutakursdifferenser | 3 405 | 397 | 3 272 | 264 |
| Likvida medel vid periodens utgång | 185 746 | 138 437 | 185 746 | 152 268 |

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2018 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2018.

Delårsrapporten omfattar sidorna 1–15 och sidorna 1–7 utgör således en integrerad del av denna finansiella rapport.

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

| KSEK | Jan-mar 2020 | Jan-mar 2019 | Apr-mar 19/20 | 2019 |
|---------------------------------------|-----------------|-----------------|------------------|----------------|
| Vid periodens början | 211 419 | 198 083 | 209 066 | 198 083 |
| Investeringar ¹ | 30 931 | 29 207 | 117 771 | 116 047 |
| Nedskrivning | 0 | -1 365 | -6 090 | -7 455 |
| Avskrivning | -28 084 | -23 831 | -107 214 | -102 962 |
| <i>Nettoförändring under perioden</i> | <i>2 847</i> | <i>4 010</i> | <i>4 467</i> | <i>5 630</i> |
| Kursdifferenser | 17 340 | 6 972 | 18 073 | 7 705 |
| Vid periodens slut | 231 606 | 209 066 | 231 606 | 211 419 |

NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,0 [1,3] MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

NOT 4 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

G5 Entertainment har inga ställda pantar eller eventualförpliktelser.

NOT 5 – VERKLIGA VÄRDEN

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

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

| KSEK | Jan-mar 2020 | Jan-mar 2019 | Apr-mar 19/20 | 2019 |
|--|-----------------|-----------------|------------------|----------------|
| Intäkter | 311 956 | 306 057 | 1 238 939 | 1 233 039 |
| Direkta kostnader | -221 044 | -240 391 | -807 639 | -826 986 |
| Bruttoresultat | 90 912 | 65 666 | 431 300 | 406 053 |
| Forskning och utveckling | -29 | -27 | -114 | -112 |
| Försäljning och marknadsföring | -8 078 | -8 861 | -54 013 | -54 796 |
| Administration | -72 543 | -59 827 | -358 862 | -346 146 |
| Övriga rörelseintäkter | 15 697 | 3 692 | 13 015 | 1 010 |
| Övriga rörelsekostnader | -7 285 | -3 101 | -4 948 | -764 |
| Rörelseresultat | 18 674 | -2 458 | 26 377 | 5 246 |
| Ränteintäkter och liknande resultatposter | 99 | 65 006 | 738 | 65 644 |
| Räntekostnader och liknande resultatposter | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Resultat efter finansiella poster | 18 773 | 62 548 | 27 116 | 70 891 |
| Inkomstskatt | -3 980 | 480 | -5 827 | -1 367 |
| PERIODENS RESULTAT | 14 793 | 63 028 | 21 289 | 69 524 |

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

| KSEK | Jan-mar 2020 | Jan-mar 2019 | Apr-mar 19/20 | 2019 |
|---|-----------------|-----------------|------------------|---------------|
| Periodens resultat | 14 793 | 63 028 | 21 289 | 69 524 |
| Poster som senare kan återföras i resultaträkningen | | | | |
| Valutakursdifferens | - | - | - | - |
| Summa övrigt totalresultat | - | - | - | - |
| Summa totalresultat | 14 793 | 63 028 | 21 289 | 69 524 |

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

| KSEK | 31 mar 2020 | 31 mar 2019 | 31 dec 2018 |
|--|----------------|----------------|----------------|
| Anläggningstillgångar | | | |
| Materiella anläggningstillgångar | | | |
| Materiella anläggningstillgångar | 36 | - | - |
| Finansiella anläggningstillgångar | | | |
| Andelar i koncernföretag | 70 | 70 | 70 |
| Uppskjuten skattefordran | - | - | |
| Fordringar koncernföretag | - | - | |
| | 70 | 70 | 70 |
| Omsättningstillgångar | | | |
| Kundfordringar | 0 | 32 169 | 1 463 |
| Fordringar hos koncernföretag | 60 489 | 76 359 | 76 647 |
| Skatteordringar | 0 | 2 187 | 1 385 |
| Övriga fordringar | 1 406 | 4 777 | 5 635 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 133 180 | 94 036 | 96 750 |
| Kassa och bank | 127 266 | 123 572 | 98 203 |
| | 322 341 | 333 101 | 280 083 |
| SUMMA TILLGÅNGAR | 322 447 | 333 171 | 280 153 |
| Bundet eget kapital | | | |
| Aktiekapital | 928 | 898 | 928 |
| Fritt eget kapital | | | 0 |
| Överkursfond | 48 387 | 48 387 | 48 387 |
| Balanserat resultat | 113 104 | 70 347 | 50 076 |
| Årets resultat | 21 289 | 63 028 | 69 524 |
| Summa eget kapital | 183 708 | 182 660 | 168 915 |
| Kortfristiga skulder | | | |
| Leverantörsskulder | 419 | 84 | 211 |
| Skatteskulder | 1 845 | 0 | 0 |
| Skuld till koncernföretag | 133 756 | 145 858 | 102 295 |
| Övriga skulder | 282 | 307 | 300 |
| Upplupna kostnader | 2 437 | 4 262 | 8 432 |
| Summa kortfristiga skulder | 138 739 | 150 511 | 111 238 |
| SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER | 322 447 | 333 171 | 280 153 |

ORDLISTA

RÄKENSKAPER

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

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

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

Administration består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, bokföring, försäkringar samt lokalkostnader och andra indirekta kostnader som inte fördelas på andra funktioner. Därutöver inkluderas alla av- och nedskrivningar som inte är hänförliga till bolagets spel.

ANVÄNDANDE AV NYCKELTAL EJ DEFINIERADE I IFRS
G5-koncernens redovisning upprättas enligt IFRS. Se sid 12 för ytterligare information om redovisningsprinciper. I IFRS definieras endast ett fåtal nyckeltal. Från och med det andra kvartalet 2017 har G5s tillämpat 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 (DAU) 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 för iOS, Android, Kindle Fire och enheter som drivs av Windows. 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®, Hidden City®, Mahjong Journey®, Homicide Squad®, Survivors: The Quest®, The Secret Society® och Pirates and Pearl (tm). G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.