

G5 Entertainment AB

Delårs- rapport

JANUARI – SEPTEMBER 2020

Q3 2020



Delårsrapport januari – september 2020

Juli – September 2020

- Intäkter för perioden var 332,4 (301,5) MSEK, en ökning med 10 procent jämfört med samma period 2019.
- Bruttomarginalen minskade till 59% (64%). Bruttomarginalen för jämförelseperioden påverkades positivt av marknadsföringskostnader för licensierade spel.
- Rörelseresultatet för perioden var 53,7 (-2,7) MSEK.
- Resultat efter skatt uppgick till 48,5 (-3,4) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 5,59 (-0,38) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 32,1 (3,9) MSEK. Kassaflödet påverkades positivt av skattebetalningar 40,3 (7,2) MSEK och negativt av återbetalning av det kortfristiga lånet på -41,8 (0,0) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 6,8 miljoner, en ökning med 11 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 212,4 tusen, en minskning med 5 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 1,7 miljoner, en ökning med 6 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 60,2 USD, en ökning med 31 procent jämfört med samma period föregående år.

Finansiella nyckeltal

KSEK	Jul-sep 2020	Jul-sep 2019	Föränd- ring %	Jan-sep 2020	Jan-sep 2019	Föränd- ring %	Okt-sep 19/20	2019	Föränd- ring %
Intäkter	332,437	301,542	10%	1 020 716	904 946	13%	1 348 810	1 233 039	9%
Avgift till distributörer ¹	-95,243	-92,170	3%	-299 109	-276 156	8%	-398 257	-375 304	6%
Royalties till externa utvecklare ²	-41,339	-16 202	155%	-132 697	-111 352	19%	-177 986	-157 740	13%
Bruttoresultat	195 854	193 171	1%	588 910	517 438	14%	772 567	699 995	10%
Bruttomarginal	59%	64%		58%	57%		57%	57%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-72 160	-70 441	2%	-230 982	-201 001	15%	-323 297	-292 216	11%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	123 695	122 730	1%	357 928	316 438	13%	449 270	407 779	10%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	37%	41%		35%	35%		33%	33%	
Kostnader för användarförvärv ³	-70 010	-125 396	-44%	-220 707	-260 551	-15%	-316 118	-355 962	-11%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-21%	-42%		-22%	-29%		-23%	-29%	
Rörelseresultat	53 684	-2 666	n/a	137 221	55 886	146%	133 151	51 817	157%
Rörelsemarginal %	16,1%	-0,9%		13,4%	6,2%		9,9%	4,2%	
Resultat per aktie före utspädning	5,59	-0,38	n/a	13,50	5,50	146%	13,17	5,01	163%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	80 341	6 063		95 092	17 976		121 364	44 222	
Likvida medel	160 830	128 493		160 830	128 493		160 830	152 268	

1 Avgift 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.

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.



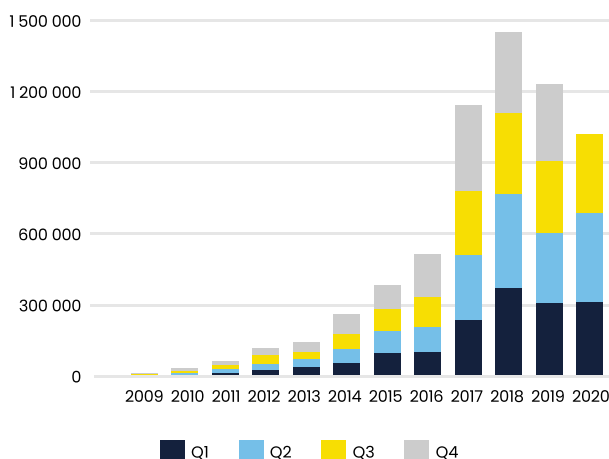
VD HAR ORDET

FORTSATT TILLVÄXT I EGNA SPEL DRIVER REKORDVINST OCH LÖNSAMHET

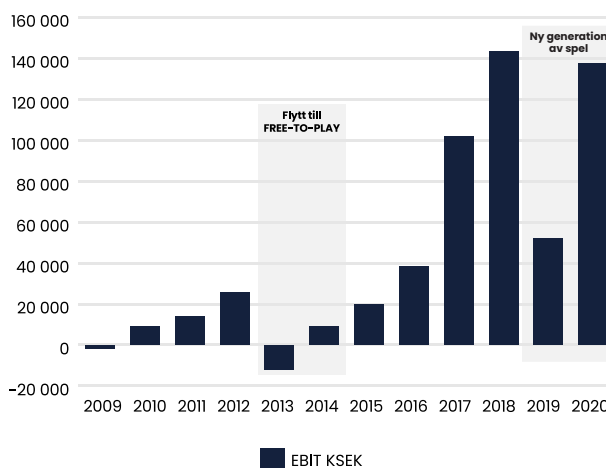
Ytterligare ett starkt kvartal ligger bakom oss och, med tanke på de stora framgångar vi nådde redan under första halvåret, säger det ganska mycket. Även om det tredje kvartalet är säsongsmässigt svagt och pandemirestriktionerna lättade i många länder, fortsatte G5:s strategi att skapa tillväxt baserad på utvecklingen av egna spel för vår kärnpublik av vardags-spelare att löna sig. Det ledde till att vi noterade en rekordhög lönsamhet, både i absoluta tal och i relativa termer.

Som vi betonade i rapporten för andra kvartalet är det tredje kvartalet säsongsmässigt svagare. Sekventiellt sett blev intäkterna för kvartalet något lägre, med extra motvind från valutakurser och en svagare US-dollar som bidragande faktorer. Intäkterna minskade med 12 procent jämfört med föregående period, men ökade med 10 procent jämfört med föregående år. Justerat för valutakursförändringar minskade intäkterna endast 2 procent sekventiellt. Det kom inte som en överraskning med tanke på att myndigheterna lättade på de restriktioner som infördes under årets andra kvartal. Det är glädjande att våra egna spel under det senaste kvartalet utgjorde 62 procent av koncernens intäkter jämfört med 54 procent under det andra kvartalet. Det är en viktig grundläggande förändring i vår intäktsstruktur och en nyckelfaktor bakom våra ökade marginaler.

Omsättning KSEK



Rörelseresultat KSEK



Våra egna spel växte sekventiellt med två procent räknat i svenska kronor, men underliggande finns en dynamik finns en starkare tillväxt på 13 procent, justerat för valutakursförändringar. Jämfört mot föregående år växte våra egna spel 72% och vår nya generation av spel (lanserade 2019 och framåt) växte 425%. Detta uppnåddes främst tack vare framgången för spelen *Jewels of Rome*, *Jewels of the Wild West*, *Jewels of Egypt*, *Jewels of Mahjong* och *Match Town Makeover*. När vår spelportfölj växer blir vi mer diversifierade och vi förväntar oss att den utvecklingen fortsätter. Väl värt att nämna är att våra reklamintäkter hade god tillväxt under kvartalet, men är fortsatt under en procent av bolagets intäkter.

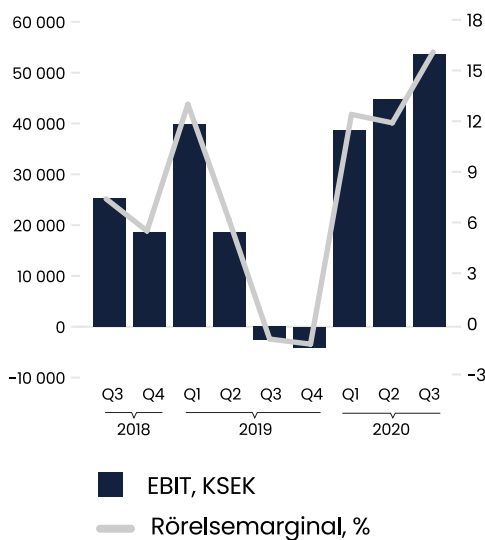
Vår marginal (EBIT) nådde under årets tredje kvartal en ny rekordnivå på 16,1 procent. G5:s egna spel, och särskilt den nya generationen titlar, fortsatte att stimulera tillväxten under perioden och det senaste kvartalet återspeglar den hävstång som vår affärsmodell har för ökade marginaler. Det är det mätetalet som på riktigt återspeglar vår skalbarhet och de framsteg som vi har uppnått, inte bara genom att utveckla ett antal populära spel, utan också genom att bli mer och mer effektiva när det gäller att locka nya spelare till vårt ekosystem. Precis som andra företag måste vi kontinuerligt investera i att attrahera nya spelare. Nyckeln är att göra det så effektivt som möjligt, utan att kostnaden blir för hög. Vi är idag mycket mer effektiva än tidigare, något som syns på våra intäkter som ökar trots att vi minskat våra kostnader för användarförvärv, det vi kallar UA, med 44 procent jämfört med för ett år sedan. Vi har en ny chef på plats och förändrat teamet vilka har förbättrade verktyg som kan säkerställa att vi investerar klokt. G5 har kommit långt med att använda UA på ett smartare

sätt. Framöver kan våra kostnader för marknadsföring variera beroende på de möjligheter vi ser för tillväxt, men till skillnad från tidigare är förväntar vi oss inte att utgifterna ska variera dramatiskt mellan kvartalen.

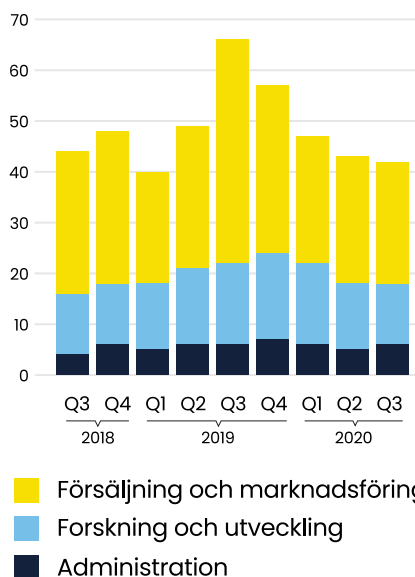
Under det tredje kvartalet lanserade vi spelen *Hawaii Match-3 Mania*, *Crime Mysteries* och *Pyramid of Mahjong* globalt, medan *Sherlock: Hidden Match-3 Cases*, mjuklansades i ett begränsat antal länder. Samtliga spel har haft en bra start, intäkterna växer och kommer att bidra till försäljningen under både fjärde kvartalet 2020 och under 2021. Vi sänker inte farten, utan förväntar oss att publicera fler nya spel i år än vi tidigare räknade med. Vi utlovade sex nya spel och vi har redan släppt sju. Vi planerar att publicera ytterligare ett spel före årets slut vilket kommer att vara något av ett experiment. Vi bygger också ut vår "pipeline" för nästa år, hur många spel det blir återstår att se, men vi pratar om minst sex nya. När vår spelportfölj växer, hjälper G5 Friends-nätverket, som är integrerat i alla våra spel, oss att hålla samman gruppen av spelare.

Som en av de ledande europeiska utvecklarna, med kontor och team i Ukraina och Ryssland, har vi tillgång till talanger i världsklass. Vi planerar att fortsätta att låta våra team växa och stödja alla de fantastiska spel vi har planerat för 2021 och kommande år. Vid slutet av tredje kvartalet hade vi knappt 700 anställda, jämfört med cirka 650 i slutet av andra kvartalet. Jag är oerhört stolt över det hårda arbete som alla på G5 har lagt ner under de senaste månaderna, särskilt med tanke på hur svårt pandemin har gjort det för alla.

Rörelseresultat (KSEK) | rörelsemarginal (%)



Rörelsekostnader i % av omsättningen



Jag vill ta tillfället i akt att ta upp G5:s starka finansiella position. Vi har åtagit oss att utveckla vår verksamhet organiskt och har uppnått en branschledande avkastning på totalt kapital på nästan 22 procent tack vare vårt starka fokus, en avkastning som ytterligare kommer förstärkas efter årets fjärde kvartal. Vi fortsätter att driva bolaget på ett ansvarsfullt sätt. Vi aktiverar utvecklingskostnader, men de skrivs av på två år och vi har inga andra immateriella tillgångar i vår balansräkning såsom användarbas, varumärke, spelmotorer eller liknande. Vi har inga skulder och ett starkt kassaflöde vilket gör att vi, om rätt tillfälle kommer, kan titta på möjliga förvärv.

Under tredje kvartalet fortsatte vi att genomföra återköp av aktier och under året har vi, genom förvärv av 343 850 aktier på marknaden, totalt lämnat tillbaka 54 miljoner kronor till våra aktieägare. Årsstämmans mandat tillåter oss att köpa ytterligare cirka 400 000 aktier före nästa bolagsstämma, exklusive de aktier som redan ägs av företaget. Företaget innehar för närvarande 165 850 stamaktier, vilket är mer än tillräckligt för att täcka ett år av vårt långsiktiga aktieprogram för medarbetare, LTI, vilket då minskar eventuell framtida utspädning.

Avslutningsvis vill jag säga att jag är glad över att se att de starka trenderna från första halvåret fortsätter. De rekordresultat som uppnåddes under kvartalet är ett starkt bevis på den enorma inneboende hävstången i vår affärsmodell. Våra egna spel går bra, utvecklingsteam arbetar hårt och vi investerar i marknadsföring med bättre effektivitet. När vi nu går in i ett av årets säsongsmässigt starkare kvartal, där restriktionerna ser ut att vara på väg tillbaka igen, är våra utvecklingsteam i full färd med att skapa nytt säsongsmässigt innehåll för uppdateringar i spelen. Med alla de nya spel vi har släppt i år och allt det fantastiska arbete som teamen gör med de kommande uppdateringarna, ser vi nu fram emot att få se hur det traditionellt starka fjärde kvartalet kommer att utvecklas.

Tack för att du följer oss på G5.

5 November 2020

Vlad Suglobov,
VD och grundare



Juli-September

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 332,4 (301,5) MSEK. Om-sättningen ökade med 10 procent jämfört med samma period 2019.

Direkta kostnader ökade med 26 procent till 136,6 (108,4) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distri-butörer (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 ökade med 155 procent jämfört med samma period 2019 då kostnader som dras av innan beräkning av royalty minskat, främst kostnader för användar-förvärv.

Koncernens bruttomarginal var 59 (64) procent. Brutto-resultat för kvartalet ökade med 1 procent jämfört med tredje kvartalet 2019 och uppgick till 195,9 (193,2) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under peri-oden til 39,2 (47,0) MSEK. Minskningen av kostnaderna för forskning och utveckling drivs främst av en minskning av avskrivningar, ökade aktiverbara kostnader och en fortsatt svag rubel och hryvnia.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 80,7 (133,5) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 70,0 (125,4) MSEK. Kostnader för använ-

darförvärv, som andel av intäkterna, var 21 procent jämfört med 42 procent under det samma period 2019. Från före-gående år har bolaget gjort förändringar i det team som är ansvarigt för användarförvärv samt de verktyg och ramverk som de arbetar under. Dessa förändringar har markant ökat effektiviteten i utgifterna för användarförvärv. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 10,7 (8,1) MSEK, jämfört med samma kvartal 2019. Kostnaderna påverkas delvis av en om-klassificering mellan användarförvärv och övrig försäljning och marknadsföring.

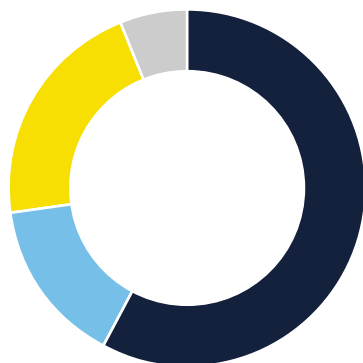
Administrationskostnaderna uppgick till 20,0 (17,8) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 2,77 (3,2) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -5,0 (-0,7) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -2,2 (2,5) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har minskat på grund av den försvagade USD och uppgick till 28,1 (31,0) MSEK. Investeringar i im-materiella tillgångar uppgick samtidigt till 32,3 (27,4) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 8,0 (0,2) MSEK.

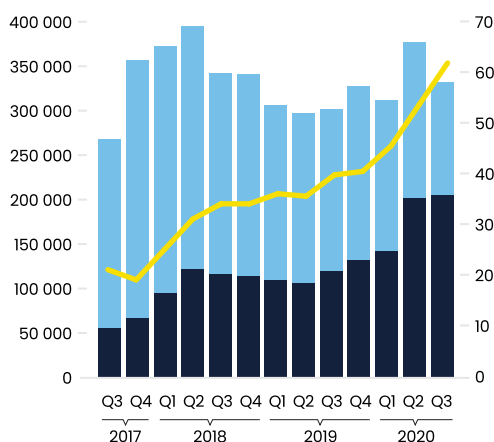
Rörelseresultatet uppgick till 53,7 (-2,7) MSEK, motsva-rande en rörelsemarginal om 16,1 (-0,9).

Geografisk fördelning av intäkter tredje kvartalet 2020



- Nordamerika 58 %
- Asien 15 %
- Europa 21 %
- Övriga regioner 6 %

Egna /licensierade spel | andel egna spel



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

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -4,9 (-0,7) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 48,5 (-3,4) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 5,59 (-0,38) kronor.

Operationella mätetal

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 11 procent jämfört med samma kvartal 2019. DAU (Daily Active Users) ökade med 6 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) ökade med 1 procent. Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) gick ner 5 procent jämfört med samma kvartal 2019. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 31 procent mot föregående år.

F2P	Q3 '20	Q3 '19	Change
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6,8	6,2	11%
Genomsnittlig MUP (tusen)	212,4	222,7	-5%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	5,2	5,2	1%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	60,2	45,8	31%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,7	1,6	6%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Lanseringar under kvartalet

Företaget släppte, Hawaii Match-3 Mania, Crime Mysteryes Match-3 cases, Pyramid of Mahjong, Sheriff of Mahjong globalt. Dessutom släpptes Sherlock: Hidden Match-3 för mjuklansering.

Januari – Sept

Intäkter och bruttoresultat

Ömsättningen ökade med 13 procent jämfört med samma period i föregående år. Omsättningen uppgick till 1020,7 MSEK (904,9).

De direkta kostnaderna uppgick till -431,8 MSEK (-387,5). Bruttoresultatet uppgick till 588,9 MSEK (517,4), en ökning med 14 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 58 (57) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna minskade med 2 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv gick ner till 220,7 MSEK (260,6). Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick 231,0 MSEK (201,0). Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 91,8 MSEK (87,0), samt nedskrivningar på 0,4 MSEK (1,8).

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med -1,6 (3,7) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 137,2 (55,9) MSEK och rörelsemarginalen var 13,4 (6,2) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -15,3 (-6,5) MSEK, motsvarande en skattesats på 11 (12) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 121,3 (49,4) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före utspädning uppgående till 13,50 (5,50) kronor.

Kassaflöde

Under tredje kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 121,8 MSEK (33,2). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet positivt då bolaget erhöll en skattefordran på Malta, skatter påverkade kvartalet med 40,3 MSEK (7,2). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -8,3 MSEK (1,4). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -32,3 MSEK (-27,4).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 80,3 MSEK (6,1). Finansieringsverksamheten påverkades av återbetalningen av det kortfristiga lånet på -41,8 MSEK och återköp -4,6 MSEK (0,0). Periodens kassaflöde uppgick till 32,1 MSEK (3,9).

Under delårsperioden januari-sept uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 216,3 MSEK (121,4). Kassaflödet uppgick till 11,6 MSEK (-12,0).

Likvida medel per 30 september 2020 uppgick till 160,8 (128,5) 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 217,0 (224,1) 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	30 sep 2020	30 sep 2019
Lanserade spel	141,7	162,1
Ej lanserade spel	75,3	62,0
Balanserat värde av spelportfölj	217,0	224,1

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 424,2 (395,6) MSEK, vilket motsvarar 48,9 (44,0) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 70 (66) procent.

Likvida medel uppgick till 160,8 (128,5) MSEK.

Under kvartalet betalade företaget tillbaka den kortfristiga lånefacilitet som upptogs under det andra kvartalet. Övriga 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

Framtidsutsikter

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

Valberedning

I enlighet med beslut vid årsstämman 2020, har en valberedning utsetts bestående av representanter för de fem största aktieägarna vid utgången av augusti 2020.

Valberedningen består av följande ledamöter:

- Markus Lindqvist, Ordförande (representerar Aktia Fund Management Company Ltd.)
- 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 2021.

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 2019.

Kommande rapportdatum

Bokslutskommuniké 2020	11 februari, 2021
Delårsrapport jan-mar 2021	5 maj, 2021
Årsstämma	15 juni, 2021
Delårsrapport jan-jun 2021	11 aug, 2021
Delårsrapport jan-sep 2021	5 nov, 2021

Telekonferens

Den 5 November 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 november 2020

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Stefan Lundborg
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
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 5 november 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.

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 2020 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 revisionssed 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 4 november, 2020

PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

Resultaträkning – Koncern

KSEK	Jul-sep 2020	Jul-sep 2019	Jan-sep 2020	Jan-sep 2019	Okt-sep 19/20	2019
Intäkter	332 437	301 542	1 020 716	904 946	1 348 810	1 233 039
Direkta kostnader	-136 582	-108 372	-431 806	-387 508	-576 242	-533 044
Bruttoresultat	195 854	193 171	588 910	517 438	772 567	699 995
Forskning & utveckling	-39 243	-47 004	-139 325	-130 853	-193 718	-184 147
Försäljning & marknadsföring	-80 698	-133 531	-253 876	-281 922	-361 425	-389 471
Administration	-20 031	-17 765	-56 922	-52 434	-78 596	-74 108
Övriga rörelseintäkter	2 770	3 163	4 705	4 847	686	827
Övriga rörelsekostnader	-4 967	-701	-6 271	-1 189	-6 362	-1 280
Rörelseresultat	53 684	-2 666	137 221	55 886	133 151	51 817
Ränteintäkter och liknande resultatposter	27	245	259	876	485	1 103
Räntekostnader och liknande resultatposter	-329	-294	-850	-916	-1 146	-1 212
Resultat efter finansiella poster	53 382	-2 715	136 630	55 847	132 491	51 707
Inkomstskatt	-4 851	-664	-15 320	-6 458	-15 541	-6 679
PERIODENS RESULTAT	48 531	-3 379	121 310	49 388	116 950	45 028
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	48 531	-3 379	121 310	49 388	116 950	45 028
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 681	8 984	8 984	8 984	8 882	8 993
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 681	9 031	9 053	9 053	8 882	9 062
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	5,59	-0,38	13,50	5,50	13,17	5,01
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	5,59	-0,37	13,40	5,46	13,17	4,97

Rapport över totalresultat – Koncern

KSEK	Jul-sep 2020	Jul-sep 2019	Jan-sep 2020	Jan-sep 2019	Okt-sep 19/20	2019
Periodens resultat	48 531	-3 379	121 310	49 388	116 950	45 028
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens	-3 922	12 117	-5 928	22 871	-13 248	15 551
Summa övrigt totalresultat	-3 922	12 117	-5 928	22 871	-13 248	15 551
Summa totalresultat	44 609	8 738	115 382	72 259	103 702	60 579
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	44 609	8 738	115 382	72 259	103 702	60 579

Balansräkning – Koncern

KSEK	30 sep 2020	30 sep 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	217 010	224 051	211 419
	217 010	224 051	211 419
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer ¹	19 775	34 581	31 412
	19 775	34 581	31 412
Uppskjuten skattefordran	51 603	40 389	37 526
Summa anläggningstillgångar	288 387	299 020	280 357
Omsättningstillgångar (not 3, 5)			
Kundfordringar	-	-	1 463
Aktuell skattefordran	6 109	34 584	2 548
Övriga fordringar	6 283	9 790	9 684
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	141 105	131 860	101 983
Likvida medel	160 830	128 493	152 268
Summa omsättningstillgångar	314 327	304 727	267 946
Summa tillgångar	602 715	603 747	548 303
Eget kapital	424 214	395 560	385 607
Uppskjuten skatteskuld	129	12	12
Långfristig upplåning ¹	3 041	7 180	4 150
Summa långfristiga skulder	3 170	7 192	4 162
Kortfristiga skulder (not 5)			
Kortfristig upplåning ¹ (not 4)	6 012	10 501	10 490
Leverantörsskulder	17 184	73 252	26 546
Övriga skulder	13 883	9 228	1 026
Aktuell skatteskuld	67 572	62 543	55 524
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	70 680	45 471	64 947
Summa kortfristiga skulder	175 331	200 995	158 534
Summa eget kapital och skulder	602 715	603 747	548 303

¹ Tillgångar med nyttjanderätt och motsvarande leasingsskulder 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	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2019-01-01	898	48 448	10 312	287 836	347 494
Årets resultat				49 388	49 388
Övrigt totalresultat			22 871		22 871
Summa totalresultat			22 871	49 388	72 259
Övergångseffekt IFRS16			-466		-466
Utdelning				-22 486	-22 486
Emission - C-aktier	26				26
Återköp - Class C			-26		-26
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram					0
Återköp av optioner		-47			-47
IFRS2 - Employee share schemes			-1 194		-1 194
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	26	-47	-1 686	-22 486	-24 193
Eget kapital 2019-09-30	924	48 401	31 497	314 738	395 560
Eget kapital 2020-01-01	928	50 615	23 660	310 404	385 607
Årets resultat				121 310	121 310
Övrigt totalresultat			-5 928		-5 928
Summa totalresultat			-5 928	121 310	115 382
Utdelning				-21 869	-21 869
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram		252	0		252
Återköp av optioner		-54 054			-54 054
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			-1 104		-1 104
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-53 802	-1 104	-21 869	-76 775
Eget kapital 2020-09-30	928	-3 187	16 628	409 845	424 214

Kassaflöde – Koncern

KSEK	Jul-sep 2020	Jul-sep 2019	Jan-sep 2020	Jan-sep 2019	Okt-sep 19/20	2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	53 382	-2 715	136 630	55 847	132 490	51 707
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	28 108	28 750	92 160	88 780	129 291	125 911
	81 490	26 035	228 790	144 627	261 781	177 618
Betald skatt	40 267	7 207	-12 487	-23 189	17 281	6 579
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	121 757	33 242	216 303	121 438	279 062	184 197
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	7 240	-13 306	-34 847	-30 815	-4 427	-421
Förändring av rörelseskulder	-15 538	14 754	8 791	18 500	-24 806	-15 097
Kassaflöde från den löpande verksamheten	113 459	34 690	190 247	109 123	249 829	168 679
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-817	-1 179	-1 885	-6 695	-3 599	-8 410
Investeringar i immateriella tillgångar	-	-20	-	-1 881	-	-1 881
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-32 301	-27 428	-93 270	-82 571	-124 866	-114 166
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-33 118	-28 627	-95 155	-91 147	-128 465	-124 457
Finansieringsverksamhet						
Leasebetalningar, IFRS16	-1 839	-2 170	-7 817	-7 420	-10 857	-10 460
Kortfristiga lån från kreditinstitut	-41 800	-	-	-	-	-
Utdelning	-	-	-21 869	-22 486	-21 869	-22 460
Emission, C-aktier	-	-	-	26	-	26
Återköp, C-aktier	-	-	-	-26	-	-26
Repurchase ordinary shares	-4 568	-	-54 054	-	-54 054	-
Premier optionsprogram	-	-	252	-	4 025	3 773
Återköp av optioner	-	-	-	-47	-1 555	-1 602
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-48 207	-2 170	-83 488	-29 953	-84 310	-30 749
Kassaflöde	32 134	3 893	11 604	-11 977	37 054	13 473
Likvida medel vid periodens ingång	131 289	125 030	152 268	138 531	128 493	138 531
Kassaflöde	32 134	3 893	11 604	-11 977	37 054	13 473
Valutakursdifferenser	-2 593	-430	-3 042	1 939	-4 717	264
Likvida medel vid periodens utgång	160 830	128 493	160 830	128 493	160 830	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 2019 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2019.

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 2020	Jul-sep 2019	Jan-sep 2020	Jan-sep 2019	Okt-sep 19/20	2019
Vid periodens början	217 317	211 579	211 419	198 083	224 051	198 083
Investeringar	32 301	27 448	93 270	84 452	124 865	116 047
Nedskrivning	-	-	-409	-1 789	-6 075	-7 455
Avskrivning	-24 342	-27 190	-79 570	-75 571	-106 960	-102 962
Nettoförändring under perioden	7 959	258	13 292	7 092	11 830	5 630
Kursdifferenser	-8 266	12 214	-7 701	18 875	-18 871	7 705
Vid periodens slut	217 010	224 051	217 010	224 051	217 010	211 419

NOT 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 1,8 (o) 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 inte några finansiella instrument som redovisas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten överensstämmer med verkliga värden.

Resultaträkning – Moderbolag

KSEK	Jul-sep 2020	Jul-sep 2019	Jan-sep 2020	Jan-sep 2019	Okt-sep 19/20	2019
Intäkter	332 437	301 542	1 020 716	904 946	1 348 810	1 233 039
Direkta kostnader	-251 914	-150 078	-765 002	-607 526	-984 462	-826 986
Bruttoresultat	80 522	151 464	255 714	297 420	364 347	406 053
Forskning och utveckling	-28	-28	-87	-83	-116	-112
Försäljning och marknadsföring	-9 699	-17 636	-20 800	-37 750	-37 846	-54 796
Administration	-72 723	-123 217	-237 428	-259 252	-324 322	-346 146
Övriga rörelseintäkter	-1 613	9 880	0	12 803	-11 792	1 010
Övriga rörelsekostnader	-1 111	-6 786	-2 843	-8 292	4 685	-764
Rörelseresultat	-4 653	13 677	-5 444	4 846	-5 044	5 246
Ränteintäkter och liknande resultatposter	11	214	4 993	65 551	5 086	65 644
Räntekostnader och liknande resultatposter	-139	0	-139	0	-139	0
Resultat efter finansiella poster	-4 781	13 891	-591	70 397	-98	70 891
Inkomstskatt	1 022	-3 056	956	-1 251	840	-1 367
PERIODENS RESULTAT	-3 760	10 835	365	69 146	743	69 524

Rapport över totalresultat – Moderbolag

KSEK	Jul-sep 2020	Jul-sep 2019	Jan-sep 2020	Jan-sep 2019	Okt-sep 19/20	2019
Periodens resultat	-3 760	10 835	365	69 146	743	69 524
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-	-	-
Summa totalresultat	-3 760	10 835	365	69 146	743	69 524

Balansräkning - Moderbolag

KSEK	30 sep 2020	30 sep 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	37	-	-
	37	-	-
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-	-
Fordringar koncernföretag	-	-	-
	70	70	70
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	0	0	1 463
Fordringar hos koncernföretag	1	80 653	76 647
Skatteordringar	4 835	750	1 385
Övriga fordringar	225	7 121	5 635
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	137 497	123 551	96 750
Kassa och bank	131 791	67 286	98 203
	274 350	279 361	280 083
SUMMA TILLGÅNGAR	274 457	279 430	280 153
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	924	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	50 554	48 387	50 554
Balanserat resultat	41 650	47 857	47 909
Årets resultat	365	69 146	69 524
Summa eget kapital	93 497	166 314	168 915
Kortfristiga skulder			
Kortfristiga skulder (Not 4)	139	-	-
Leverantörsskulderö	341	6 217	211
Skatteskulder	-	-	-
Skuld till koncernföretag	169 989	97 906	102 295
Övriga skulder	1 608	2 500	300
Upplupna kostnader	8 883	6 493	8 432
Summa kortfristiga skulder	180 960	113 116	111 238
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	274 457	279 430	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 (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 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®, The Secret Society® Wordplay: Exercise your brain™ och Jewels of the Wild West™. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stock-holm sedan 2014.