

G5 Entertainment AB

Boksluts- kommuniké 2020



BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2020

oktober - december

- Intäkter för perioden var 335,3 (328,1) MSEK, en ökning med 2 procent jämfört med samma period 2019. Mätt i USD var tillväxten 16%.
- Bruttomarginalen ökade till 59% (56%) beroende på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel.
- Rörelseresultatet för perioden var 52,3 (-4,1) MSEK.
- Resultat efter skatt uppgick till 47,6 (-4,4) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 5,30 (-0,48) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 30,9 (25,5) MSEK, negativt påverkat av återköp av egna aktier om -12,4 (0,0) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 7,4 miljoner, en ökning med 27 procent jämfört med samma period föregående år.
- Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 217,8 tusen, en ökning med 1 procent
- Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, en ökning med 12 procent jämfört med samma period föregående år.
- Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 60,3 USD, en ökning med 15 procent jämfört med samma period föregående år.
- Styrelsen avser att föreslå en aktieutdelning om 6,25 (2,5) kronor per aktie, vilket motsvarar ca 53,6 (21,9) MSEK.

Helår 2020

- Intäkter för helåret var 1 356,0 (1 233,0) MSEK, en ökning med 10 procent jämfört med föregående år. Mätt i USD var tillväxten 15%.
- Bruttomarginalen ökade till 58% (57%) beroende på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel.
- Rörelseresultatet för perioden var 189,5 (51,8) MSEK, en ökning med 266% jämfört med 2019.
- Resultat per aktie, före utspädning, uppgick till 19,11 (5,01) kronor.
- Nedladdningar under året uppgick till 31,0 (22,1) miljoner, en ökning med 41% jämfört med 2019.

Finansiella nyckeltal

KSEK	Okt-dec 2020	Okt-dec 2019	Föränd- ring %	2020	2019	Föränd- ring %
Intäkter	335 331	328 093	2%	1 356 048	1 233 039	10%
Avgift till distributörer ¹	-96 766	-99 148	-2%	-395 875	-375 304	5%
Royalties till externa utvecklare ²	-41 156	-45 288	-9%	-173 853	-157 740	10%
Bruttoresultat	197 410	183 657	7%	786 320	699 995	12%
Bruttomarginal	59%	56%		58%	57%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-72 175	-92 315	-22%	-303 157	-292 216	4%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	125 235	91 342	37%	483 163	407 779	18%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	37%	28%		36%	33%	
Kostnader för användarförvärv ³	-72 912	-95 411	-24%	-293 619	-355 962	-18%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-22%	-29%		-22%	-29%	
Rörelseresultat	52 323	-4 069	n/a	189 544	51 817	266%
Rörelsemarginal %	15,6%	-1,2%		14,0%	4,2%	
Resultat per aktie före utspädning	5,30	-0,48	n/a	19,11	5,01	282%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	44 998	26 272		140 090	44 222	
Likvida medel	188 411	152 268		188 411	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

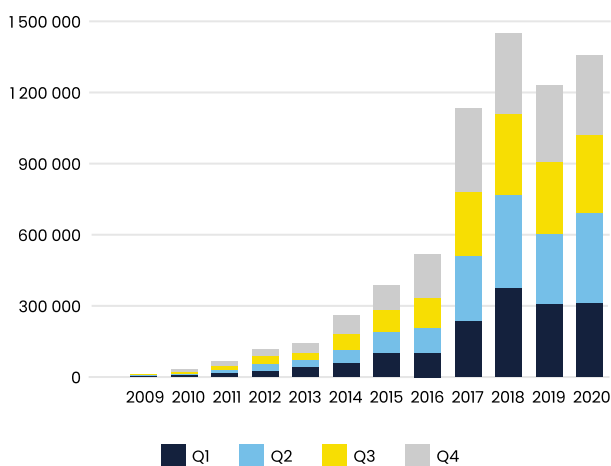
REKORDRESULTAT OCH STARKT TILLVÄXTMOMENTUM

På så många sätt har detta år varit annorlunda än vad vi förväntade oss, men när vi gick in i året kände vi starkt att vi byggde en konkurrenskraftig portfölj av attraktiva spel och att vi ökade effektiviteten i vårt arbete med användarförvärv (UA). Vid den tidpunkten meddelade vi att vi inte förväntar oss att sätta nya rekord under första halvåret 2020, men att vi borde kunna uppnå rekordvinster under andra halvåret i takt med att andelen intäkter från våra egna spel ökar. De pågående förbättringarna i våra UA-insatser gick snabbare än väntat. Redan under första halvåret uppnådde vi en stabil lönsamhet och under andra halvåret levererade vi de två hittills mest lönsamma kvartalen i bolagets historia, vilket gör 2020 till ett rekordår. Det var möjligt tack vare två grundläggande faktorer: snabb tillväxt i den nya generationen spel och förbättrad effektivitet i UA-arbetet.

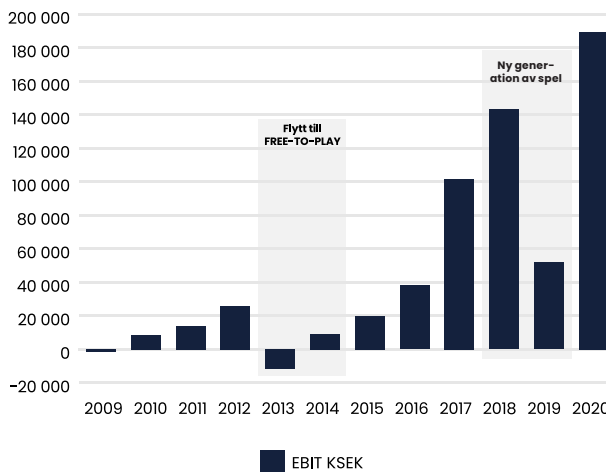
Under andra halvåret levererade vi de två mest lönsamma kvartalen i bolagets historia

Under första kvartalet såg vi COVID-19-viruset utvecklas till en global pandemi, vilket i kombination med nedstängningar fick många att vara hemma där de spenderade mer tid och pengar på mobilspel än de förmodligen annars skulle gjort. Ökningen var dock tillfällig och effekten avtog under sommaren. Effekterna av restriktionerna under hösten och

Omsättning KSEK



Rörelseresultat KSEK



vintern kunde inte särskiljas från den vanliga säsongseffekten. Även om pandemin utan tvekan hade en positiv inverkan på vår verksamhet under 2020, skyndade den bara på det som låg i korten och tryckte marknaden och G5 fram längs tillväxtkurvan ännu lite snabbare än förväntat.

Sedan virusets spridning tog fart i mars har G5:s medarbetare främst arbetat hemifrån. Den framgång som vi har haft beror till stor del på våra medarbetares engagemang under dessa svåra tider. Jag vill uttrycka min tacksamhet till vår personal för deras prestationer.

Den starka utvecklingen under året baseras på vår portfölj med den nya generationen spel, spel som skapats från grunden under de senaste ett och ett halvt åren. Vi började året med *Jewels of Rome* som drev tillväxten i egna spel, under året lade vi sedan till åtta nya spel i vår portfölj. Den nya generationen består nu av 13 spel. Dessa spel omsatte endast 1 MSEK under andra kvartalet 2019 och växte organiskt till 133 MSEK under fjärde kvartalet 2020. Denna nya växande del av bolaget skapades organiskt under endast 1,5 år baserat på de investeringar vi gjort under åren i våra utvecklingsteam. Hela portföljen består av 30 spel.

Tillväxten i vår nya generation av spel drev upp andelen egna spelintäkter från 40 procent för ett år sedan, till 61 procent under kvartalet. Tack vare skalbarheten i vår affär, i kombination med den nya ledningen inom marknadsföring och det efterföljande arbetet med att förbättra våra processer inom användarförvärv, uppgick vår EBIT-marginal till 16 procent (-1) under de sista tre månaderna av året. Det var vårt

näst bästa kvartal hittills, bara överträffat av tredje kvartalet 2020.

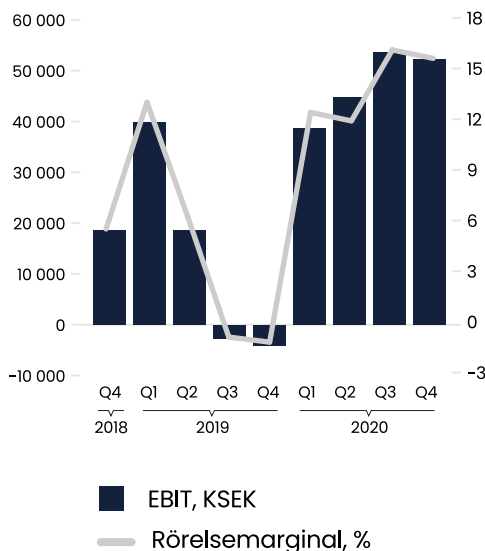
Under det fjärde kvartalet växte vår nya generation av spel med 250 procent. Tillväxten uppnåddes trots att vi bara investerade lite mer i UA sett till procent av intäkterna under fjärde kvartalet jämfört med tredje kvartalet (22 jämfört med 21 procent).

När man analyserar vårt resultat är det viktigt att komma ihåg att över 99% av våra intäkter kommer från andra länder än Sverige (Nordamerika: 58%, EU: 22%, Japan: 10%) medan vi är skyldiga att rapportera våra siffror i SEK. Detta innebär det att de påverkas av valutakursförändringar. Räknet i USD växte kvartalet med 16 procent jämfört mot föregående år och för helåret var siffran 15 procent. I USD hade vi också de två bästa intäktsmånaderna på två år och jämfört med december vi har endast haft åtta bättre intäktsmånader i bolagets historia.

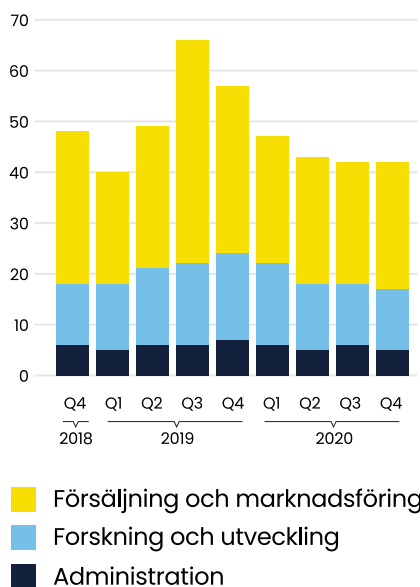
Storleken på vår månatliga publik och intjäningen per betalande användare är grundläggande för att följa våra framsteg. Vi ser tydligt att båda talen har vuxit under de senaste kvartalerna, vilket bekräftar vår strategi och ger oss självförtroende nog att säga att G5 nu har lagt i en högre växel och lagt en stabil grund för 2021. Under kvartalet ökade vi både antalet spelare och intjäning – antalet månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 27 procent jämfört med året innan, och den genomsnittliga bruttointäkten per användare och månad (MAGRPPU) ökade med 15 procent jämfört med året innan.

Under 2020 laddades våra spel ner 31,0 miljoner gånger, en ökning med 41 procent jämfört med 2019 då 22,1 miljoner

Rörelseresultat (KSEK) | rörelsemarginal (%)



Rörelsekostnader i % av omsättningen



nedladdningar ägde rum samtidigt som vi spenderade 18 procent mindre på UA. Tillväxten från 2019 till 2020 är dramatisk och visar på stora förbättringar i vår marknadsföring, samt ett under året starkare intresse för mobilspel. Trots detta är det absoluta antalet nedladdningar inte särskilt högt jämfört med marknadens storlek och i förhållande till våra intäkter för 2020. Ökningen belyser vår förmåga att hålla kvar våra spelare och skapa ökad intjänning för våra spel, och samtidigt den kraftiga effekt som ett ökat antal nedladdningar kan ha på företagets intäkter och resultat.

Vår EBIT och vår EBIT-marginal för helåret 2020 satte båda nya rekord. Vidare levererade G5 en branschledande avkastning på totala tillgångar (ROTA) på 33 procent och avkastning på eget kapital (ROE) på 41 procent.

Vi är fortsatt kassaflödespositiva med en hög kontantomvandling och har en stark balansräkning utan skulder. Under 2020 delade vi ut 22 MSEK till aktieägarna i form av utdelning och lade också 66 MSEK på återköp av aktier. Det minskade antalet aktier på marknaden med 4,2 procent, samtidigt som vi uppnådde en rekordhög kontantposition vid slutet av året. Tack vare vår starka kassa har vi under 2021 redan köpt tillbaka aktier för 27 MSEK. Styrelsen har också föreslagit en utdelning på 6,25 MSEK för 2020, en ökning med 150 procent från 2,5 SEK under 2019.

Allt pekar på ett rekordstarkt 2021

Året har startat starkt, januari uppvisade i USD en omsättningsökning med 24% mot föregående år och en EBIT-marginal runt 20%. Det mesta av det säsongsmässiga starka första kvartalet ligger fortfarande framför oss.

Med så mycket framgångar under senare tid har vi förtroende för vår strategi. Vi kommer att fortsätta utveckla en konkurrenskraftig portfölj av attraktiva spel baserade på G5:s

Talisman-plattform, sammankopplade med G5 Friends-nätverket, och marknadsförda dem med vår M.A.R.S UA-svit, för att nå ut till fler spelare, så kallade casual players.

Vi kommer att släppa minst sex nya spel i befintliga och nya genrer under 2021, varav ett redan är lanserat. Vi förväntar oss att vår nya generation av spel fortsätter att vara populära, vilket ytterligare kommer att

driva bruttomarginal och rörelsemarginal.

Samtidigt som vi visar stor organisk tillväxt när vi går in i det nya året söker vi också aktivt efter förvärvsmöjligheter som kan främja vår strategi, eller öka vår räckvidd inom nya genrer. Vi har en hög tröskel när det gäller kvaliteten på en sådan affär och vi tillämpar strikta kriterier när vi bedömer potentiella kandidater.

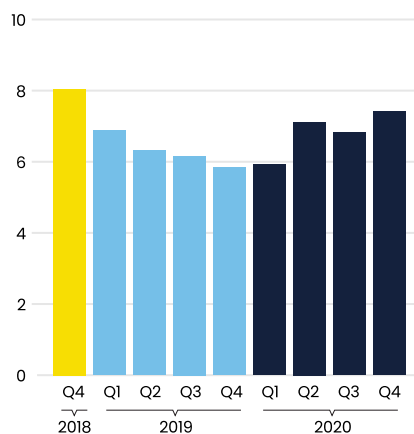
Vi går in i 2021 med ett starkt tillväxtmomentum, parat med en bevisad kostnadskontroll, trender som jag förväntar mig ska hålla i sig under året. Vår spelportfölj är välbalanserad och mer diversifierad än någonsin tidigare. Jag förväntar mig att vi fortsätter att sätta rekord, både vad gäller intäkter och lönsamhet, under 2021. Historien har lärt oss att tillväxt inte alltid sker i en rak linje, men det grundläggande fundamentet för att vår utveckling ska fortsätta finns på plats.

Tack för att du följer oss på G5.

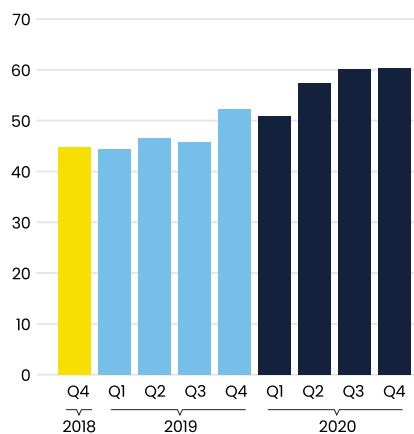
San Francisco, 11 februari 2021

Vlad Suglobov, VD och grundare

MAU, mn



MAGRPPU, USD



oktober–december

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 335,3 (328,1) MSEK. Omsättningen ökade med 2 procent jämfört med samma period 2019.

Direkta kostnader minskade med 5 procent till 137,9 (144,4) 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 9 procent jämfört med samma period 2019.

Koncernens bruttomarginal var 59 (56) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 7 procent jämfört med fjärde kvartalet 2019 och uppgick till 197,4 (183,7) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 39,5 (54,4) MSEK. Minskningen av kostnaderna för forskning och utveckling drivs främst av en minskning av avskrivningar och nedskrivningar, ökade aktiverbara kostnader och en fortsatt svag rubel och hryvnia.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 85,1 (107,5) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 72,9 (95,4) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 22 procent jämfört med 29 procent under det samma period 2019. Från föregående 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 12,2 (12,1) MSEK, jämfört med samma kvartal 2019.

Administrationskostnaderna uppgick till 17,8 (21,7) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 19,2 (-4,0) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -21,9 (-0,1) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -2,7 (-4,1) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har minskat på grund av den försvagade USD och uppgick till 29,7 (27,4) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 33,4 (31,6) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar (-5,7 MSEK). Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 7,3 (4,2) MSEK.

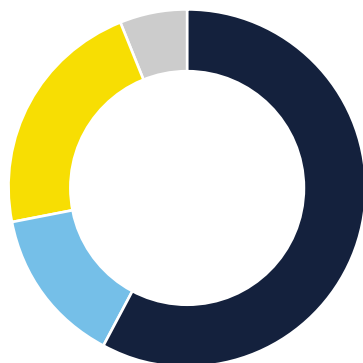
Rörelseresultatet uppgick till 52,3 (-4,1) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 15,6 (-1,2).

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -6,2 (-0,2) MSEK.

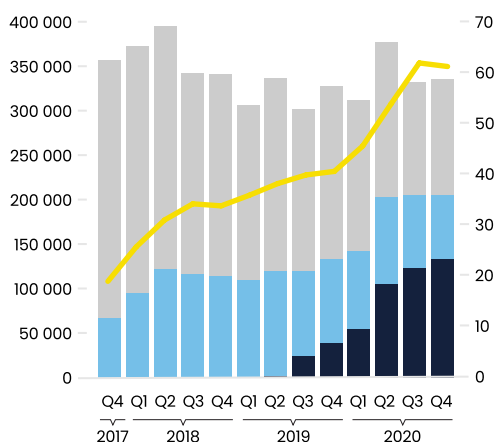
Resultat efter skatt uppgick till 46,0 (-4,4) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 5,30 (-0,48) kronor.

Geografisk fördelning av intäkter fjärde kvartalet 2020



- Nordamerica 58 %
- Asien 14 %
- Europa 22 %
- Övriga regioner 6 %

Egna /licensierade spel | andel egna spel



- G5 spel nya, KSEK
- G5 spel gamla, KSEK
- Licensierade spel, KSEK
- Egna spel, %

Operationella mätetal

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 27 procent jämfört med samma kvartal 2019. DAU (Daily Active Users) ökade med 12 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) ökade med 16 procent. Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) ökade med 1 procent jämfört med samma kvartal 2019. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 15 procent mot föregående år.

F2P	Q4 '20	Q4 '19	Change
Genomsnittlig MAU (miljoner)	7,4	5,8	27%
Genomsnittlig MUP (tusen)	217,8	215,7	1%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	5,5	4,8	16%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	60,3	52,3	15%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,8	1,6	12%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Lanseringar under kvartalet

Företaget lanserade Mayor Match under kvartalet.

januari – december Intäkter och bruttoreultat

Ömsättningen ökade med 10 procent jämfört med 2019. Om-sättningen uppgick till 1,356,0 MSEK (1,233,0).

De direkta kostnaderna uppgick till -569,7 MSEK (-533,0). Bruttoreultatet uppgick till 786,3 MSEK (700,0), en ökning med 12 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 58 (57) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna minskade med 18 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv minskade till 293,6 MSEK (356,0). Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick 303,2 MSEK (292,2). Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 121,5 MSEK (118,5), samt nedskrivningar på 0,4 MSEK (7,5).

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med -4,2 (-0,5) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 189,5 (51,8) MSEK och rörelsemarginalen var 14,0 (4,2) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -21,0 (-6,7) MSEK, motsvarande en skattesats på 11 (13) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 167,3 (45,0) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före utspädning uppgående till 19,11 (5,01) kronor.

Kassaflöde

Under fjärde kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 81,3 MSEK (62,8). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med -0,6 MSEK (29,8). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -2,5 MSEK (-3,2). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -33,4 MSEK (-31,6).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 45,0 MSEK (26,3). Finansieringsverksamheten påverkades av återköp -12,4 MSEK (0,0) och IFRS bokningar relaterade till uthyrning av lokaler -1,7 MSEK (-3,0). Periodens kassaflöde uppgick till 30,9 MSEK (25,4).

För helåret uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 297,6 MSEK (184,2). Kassaflödet uppgick till 42,5 MSEK (13,5).

Likvida medel per 31 december 2020 uppgick till 188,4 (152,3) 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 204,6 (211,4) 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 dec 2020	30 dec 2019
Lanserade spel	156,1	134,1
Ej lanserade spel	48,5	77,3
Balanserat värde av spelportfölj	204,6	211,4

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar (0,4).

Eget kapital för koncernen uppgick till 431,8 (385,6) MSEK, vilket motsvarar 49,8 (42,7) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 73 (70) procent.

Likvida medel uppgick till 188,4 (152,3) 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

Styrelsens Föreslagna Utdelning

G5 Entertainment är verksam 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 6,25 kr per aktie (2,5) för räkenskapsåret 2020, vilket motsvarar cirka 33 (50) 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.

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

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 11 februari 2021 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, 11 februari 2021

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
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 11 februari 2021 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	Okt-dec 2020	Okt-dec 2019	2020	2019
Intäkter	335 331	328 093	1 356 048	1 233 039
Direkta kostnader	-137 921	-144 436	-569 728	-533 044
Bruttoresultat	197 410	183 657	786 320	699 995
Forskning & utveckling	-39 541	-54 393	-178 866	-184 147
Försäljning & marknadsföring	-85 093	-107 548	-338 970	-389 471
Administration	-17 802	-21 674	-74 724	-74 108
Övriga rörelseintäkter	19 220	-4 020	23 925	827
Övriga rörelsekostnader	-21 872	-91	-28 142	-1 280
Rörelseresultat	52 323	-4 069	189 544	51 817
Ränteintäkter och liknande resultatposter	21	226	280	1 103
Räntekostnader och liknande resultatposter	-155	-296	-1 005	-1 212
Resultat efter finansiella poster	52 189	-4 139	188 819	51 707
Inkomstskatt	-6 232	-221	-21 552	-6 679
PERIODENS RESULTAT	45 957	-4 360	167 267	45 028
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	45 957	-4 360	167 267	45 028
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 670	9 021	8 751	8 993
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 670	9 021	8 751	9 062
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	5,30	-0,48	19,11	5,01
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	5,30	-0,48	19,11	4,97

Rapport över totalresultat – Koncern

KSEK	Okt-dec 2020	Okt-dec 2019	2020	2019
Periodens resultat	45 957	-4 360	167 267	45 028
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens	-23 991	-7 320	-29 919	15 551
Summa övrigt totalresultat	-23 991	-7 320	-29 919	15 551
Summa totalresultat	21 966	-11 680	137 348	60 579
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	21 966	-11 680	137 348	60 579

Balansräkning – Koncern

KSEK	31 dec 2020	31 dec 2019
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	204 649	211 419
Goodwill	0	0
	204 649	211 419
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier verktyg och installationer ¹	15 506	31 412
	15 506	31 412
Uppskjuten skattefordran	57 672	37 526
Summa anläggningstillgångar	277 827	280 357
Omsättningstillgångar (Not 3, 5)		
Kundfordringar	558	1 463
Aktuell skattefordran	3 799	2 548
Övriga fordringar	7 770	9 684
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	114 827	101 983
Likvida medel	188 411	152 268
Summa omsättningstillgångar	315 366	267 946
Summa tillgångar	593 192	548 304
Eget kapital	431 807	385 607
Långfristiga skulder		
Uppskjuten skatteskuld	627	12
Långfristiga skulder	1 776	4 150
Summa långfristiga skulder	2 403	4 162
Kortfristiga skulder (Not 5)		
Kortfristig upplåning ¹ (Not 4)	4 605	10 490
Leverantörsskulder	12 540	26 546
Övriga skulder	4 673	1 026
Aktuell skatteskuld	70 616	55 524
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	66 548	64 947
Summa kortfristiga skulder	158 983	158 534
Summa eget kapital och skulder	593 192	548 304

¹ Tillgångar 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	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				45 028	45 028
Övrigt totalresultat			15 533		15 533
Summa totalresultat			15 533	45 028	60 561
Övergångseffekt IFRS16			-466		-466
Utdelning				-22 460	-22 460
Emission, C-aktier	26				26
Återköp, C-aktier			-26		-26
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram	4	3 769			3 773
Återköp av optioner		-1 602			-1 602
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			-1 693		-1 693
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	30	2 167	-2 185	-22 460	-22 448
Eget kapital 2019-12-31	928	50 615	23 660	310 404	385 607
Eget kapital 2020-01-01	928	50 615	23 660	310 404	385 607
Årets resultat				167 267	167 267
Övrigt totalresultat			-29 919		-29 919
Summa totalresultat			-29 919	167 267	137 348
Utdelning				-21 869	-21 869
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram		252			252
Återköp av aktier		-66 483			-66 483
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			-3 048		-3 048
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-66 231	-3 048	-21 869	-91 148
Eget kapital 2020-12-31	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807

Kassaflöde – Koncern

KSEK	Okt-dec 2020	Okt-dec 2019	2020	2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	52 189	-4 140	188 819	51 707
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	29 737	37 131	121 897	125 911
	81 926	32 991	310 716	177 618
Betald skatt	-604	29 768	-13 091	6 579
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	81 322	62 759	297 625	184 197
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	19 888	30 420	-14 959	-421
Förändring av rörelseskulder	-22 368	-33 597	-13 577	-15 097
Kassaflöde från den löpande verksamheten	78 842	59 582	269 089	168 679
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-450	-1 715	-2 335	-8 410
Investeringar i immateriella tillgångar	-	-	-	-1 881
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-33 394	-31 595	-126 664	-114 166
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-33 844	-33 310	-128 999	-124 457
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-1 711	-3 040	-9 528	-10 460
Utdelning	0	0	-21 869	-22 460
Emission, C-aktier	0	0		26
Återköp, C-aktier	-12 429	0	-66 483	-26
Premier optionsprogram	0	3 773	252	3 773
Återköp av optioner	0	-1 555		-1 602
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-14 140	-822	-97 628	-30 749
Kassaflöde	30 858	25 450	42 462	13 473
Likvida medel vid periodens ingång	160 830	128 493	152 268	138 531
Kassaflöde	30 858	25 450	42 462	13 473
Valutakursdifferenser	-3 277	-1 675	-6 319	264
Likvida medel vid periodens utgång	188 411	152 268	188 411	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	Okt-dec 2020	Okt-dec 2019	2020	2019
Vid periodens början	217 010	224 051	211 419	198 083
Investeringar	33 393	31 595	126 664	116 047
Nedskrivning	-	-5 666	-409	-7 455
Avskrivning	-26 095	-27 391	-105 664	-102 962
Nettoförändring under perioden	7 298	-1 462	20 590	5 630
Kursdifferenser	-19 659	-11 170	-27 361	7 705
Vid periodens slut	204 649	211 419	204 649	211 419

NOT 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 2,4 (0,5) 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	Okt-dec 2020	Okt-dec 2019	2020	2019
Intäkter	335 331	328 093	1 356 048	1 233 039
Direkta kostnader	-238 798	-219 460	-1 003 800	-826 986
Bruttoresultat	96 533	108 633	352 248	406 053
Forskning och utveckling	-25	-29	-112	-112
Försäljning och marknadsföring	-35 955	-17 046	-56 756	-54 796
Administration	-51 859	-86 894	-289 286	-346 146
Övriga rörelseintäkter	0	-11 792	0	1 010
Övriga rörelsekostnader	-2 379	7 529	-5 223	-764
Rörelseresultat	6 315	400	871	5 246
Ränteintäkter och liknande resultatposter	11	93	5 004	65 644
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	0	-140	0
Resultat efter finansiella poster	6 326	493	5 736	70 891
Inkomstskatt	-1 355	-116	-399	-1 367
PERIODENS RESULTAT	4 972	378	5 337	69 524

Rapport över totalresultat – Moderbolag

KSEK	Okt-dec 2020	Okt-dec 2019	2020	2019
Periodens resultat	4 972	378	5 337	69 524
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	4 972	378	5 337	69 524

Balansräkning - Moderbolag

KSEK	31 dec 2020	31 dec 2019
Anläggningstillgångar		
Materiella anläggningstillgångar		
Materiella anläggningstillgångar	39	-
Summa materiella anläggningstillgångar	39	-
Finansiella anläggningstillgångar (Not 7)		
Andelar i koncernföretag	70	70
Fordringar koncernföretag	-	-
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	108	70
Omsättningstillgångar (Not 8)		
Kundfordringar	558	1 463
Fordringar hos koncernföretag	1	76 647
Skatteordringar	2 559	1 385
Övriga fordringar	321	5 635
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	110 468	96 750
Kassa och bank	171 054	98 203
Summa omsättningstillgångar	284 960	280 083
SUMMA TILLGÅNGAR	285 069	280 153
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	928	928
Fritt eget kapital		
Överkursfond	50 996	50 554
Balanserat resultat	29 080	47 909
Årets resultat	5 337	69 524
SUMMA EGET KAPITAL	86 341	168 915
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	617	211
Skatteskulder	0	0
Skuld till koncernföretag	184 408	102 295
Övriga skulder	2 218	300
Upplupna kostnader	11 485	8 432
Summa kortfristiga skulder	198 727	111 238
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	285 069	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®*, *Wordplay: Exercise your brain™* och *Jewels of the Wild West™*. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.