

G5 Entertainment AB

**Boksluts-
kommuniké
2022**



BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2022

Oktober – december 2022

- Intäkter för perioden var 363,6 (324,6) MSEK, en ökning med 12 procent jämfört med samma period 2021. Mätt i USD minskade omsättningen 7 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 67 (65) procent då en större andel av intäkterna kommer från egna spel och plattformar.
- Rörelseresultatet för perioden var 47,6 (56,6) MSEK en minskning med 16 procent.
- Resultat efter skatt uppgick till 45,8 (54,2) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 5,56 (6,42) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 1,0 (19,0) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 6,0 miljoner, en minskning med 12 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,7 miljoner, en minskning med 5 procent jämfört med samma period 2021. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 177,2 tusen, en minskning med 7 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 61,7 USD, en minskning med 2 procent jämfört med samma period föregående år. Under perioden har en förändring av metodiken för att mäta de operationella mätetalen gjorts. Mer information finns på sidan 6, jämförelseperioden har justerats därefter.

Helår 2022

- Intäkter för året var 1 400,1 (1 315,7) MSEK, en ökning med 6 procent jämfört med samma period 2021. Mätt i USD minskade omsättningen med 10 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 67 procent (62 procent) då en större andel av intäkterna kommer från egna spel och plattformar, samt lägre avgifter på Microsoft Store från 1 augusti 2021.
- Rörelseresultatet för perioden var 79,5 (216,1) MSEK, en minskning med 63 procent.
- Resultat per aktie, före utspädning, uppgick till 8,00 (23,32) kronor.
- Styrelsen avser att föreslå en aktieutdelning om 8,0 (7,0) kronor per aktie, vilket motsvarar ca 65,4 (59,1) MSEK.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Förän- dring %	2022	2021	Förän- dring %
Intäkter	363 643	324 576	12%	1 400 117	1 315 703	6%
Avgift till distributörer ¹	-83 624	-75 061	11%	-320 718	-349 183	-8%
Royalties till externa utvecklare ²	-36 005	-37 497	-4%	-142 978	-156 073	-8%
Bruttoresultat	244 014	212 019	15%	936 420	810 447	16%
Bruttomarginal	67%	65%		67%	62%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-128 055	-90 418	42%	-521 590	-329 755	58%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	115 959	121 601	-5%	414 830	480 691	-14%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	32%	37%		30%	37%	
Kostnader för användarförvärv ³	-68 341	-65 004	5%	-335 380	-264 571	27%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-19%	-20%		-24%	-20%	
Rörelseresultat	47 618	56 596	-16%	79 451	216 121	-63%
Rörelsemarginal %	13,1%	17,4%		5,7%	16,4%	
Resultat per aktie före utspädning	5,56	6,42	-13%	8,00	23,32	-66%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	21 041	25 236		128 091	152 106	
Likvida medel	177 469	149 964		177 469	149 964	

1 Avgift till distributörer. De större butikerna har följande avgifter: Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore etc. har en avgift på 30%, Microsoft Store 12%, G5 Store har en avgift på ensiffrig procent.

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

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

Vd har ordet: Startpunkten för ett nytt normalläge



Det fjärde kvartalet 2022 var starten för ett nytt normalläge efter de betydande förändringar som genomfördes under 2022. Under det tredje kvartalet gjorde vi ändringar i vår utvecklingsmodell och medföljande kapitaliseringar på nya spel, det andra kvartalets satsning på användarförvärv (UA) för Sherlock, och under det första kvartalet var vi tvungna att drastiskt förändra ett flertal saker på grund av invasionen av Ukraina. Trots att omlokaliseringen av medarbetare är en pågående process så ger dock det fjärde kvartalet en bild över vad vi ser som en startpunkt för ett representativt kvartal när det gäller kostnadsstruktur, utgifter för UA och lönsamhet som vi förväntar oss för 2023.

Efterfrågan på våra spel är för närvarande stabil, och vi har noterat vissa förbättringar mot slutet av året och under januari. Jämfört med fjolåret ökade intäkterna under fjärde kvartalet med 12%, räknat i SEK, och minskade med 7% räknat i USD, vilket är i linje med den övergripande marknadsutvecklingen. Sekventiellt växte intäkterna för fjärde kvartalet med 1% jämfört med tredje kvartalet. Bruttomarginalen uppgick till starka 67,1%, något lägre än rekordet under tredje kvartalet. Rörelsemarginalen uppgick till 13%, en nedgång med 7% jämfört med föregående år, och vinsten var 50,1 MSEK, motsvarande en vinst per aktie om 5,6 SEK.

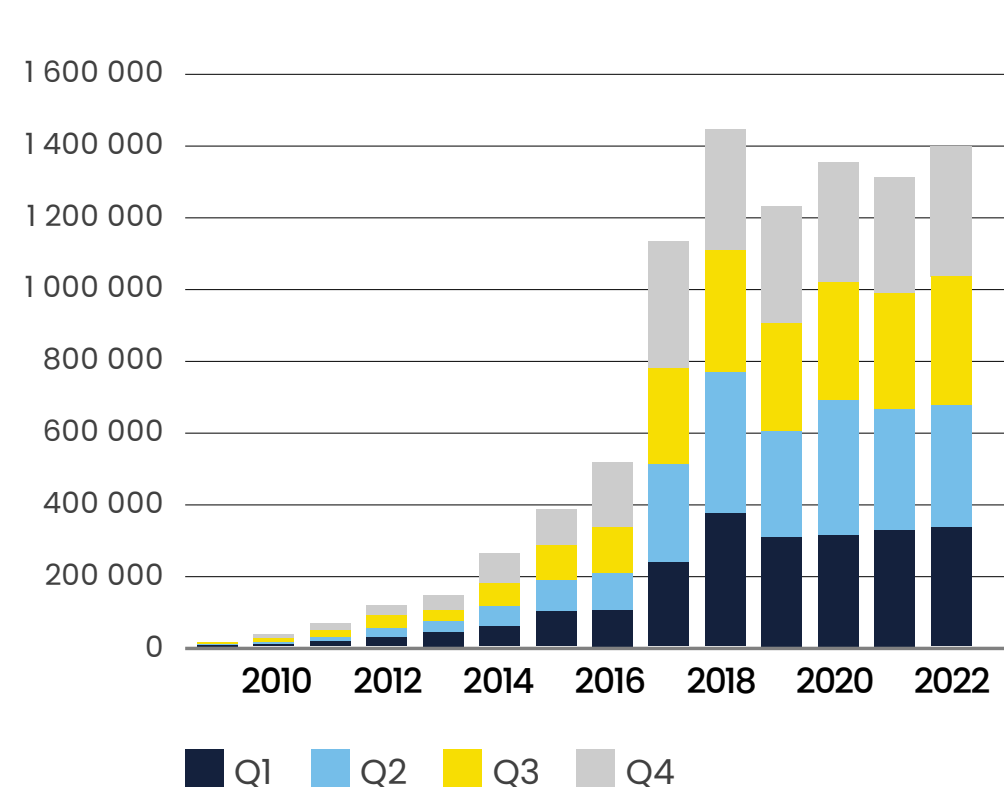
Under december omsatte G5 Store mer än 30% av vad Google Play leverade. Jämfört med föregående år växte G5 Store med 80%

Vårt operativa kassaflöde uppgick till 58,5 miljoner SEK, vilket påverkades negativt av förändringar i rörelsekapitalet. Under kvartalet utnyttjade vi en del av detta, 19,1 miljoner SEK, för återköp av 106 000 aktier till ett genomsnittligt pris om 188 SEK, vilket minskade antalet utestående aktier till totalt 8 174 000. Vi avslutade kvartalet med 177 miljoner SEK i kassan, vilket är mer än förra året. Som ett erkännande av styrkan i vår verksamhet, föreslår styrelsen en utdelning om 8 SEK per aktie, en ökning med 14% från 7,0. Detta motsvarar uppskattningsvis 65,4 miljoner SEK, en ökning med 10% jämfört med 59,1.

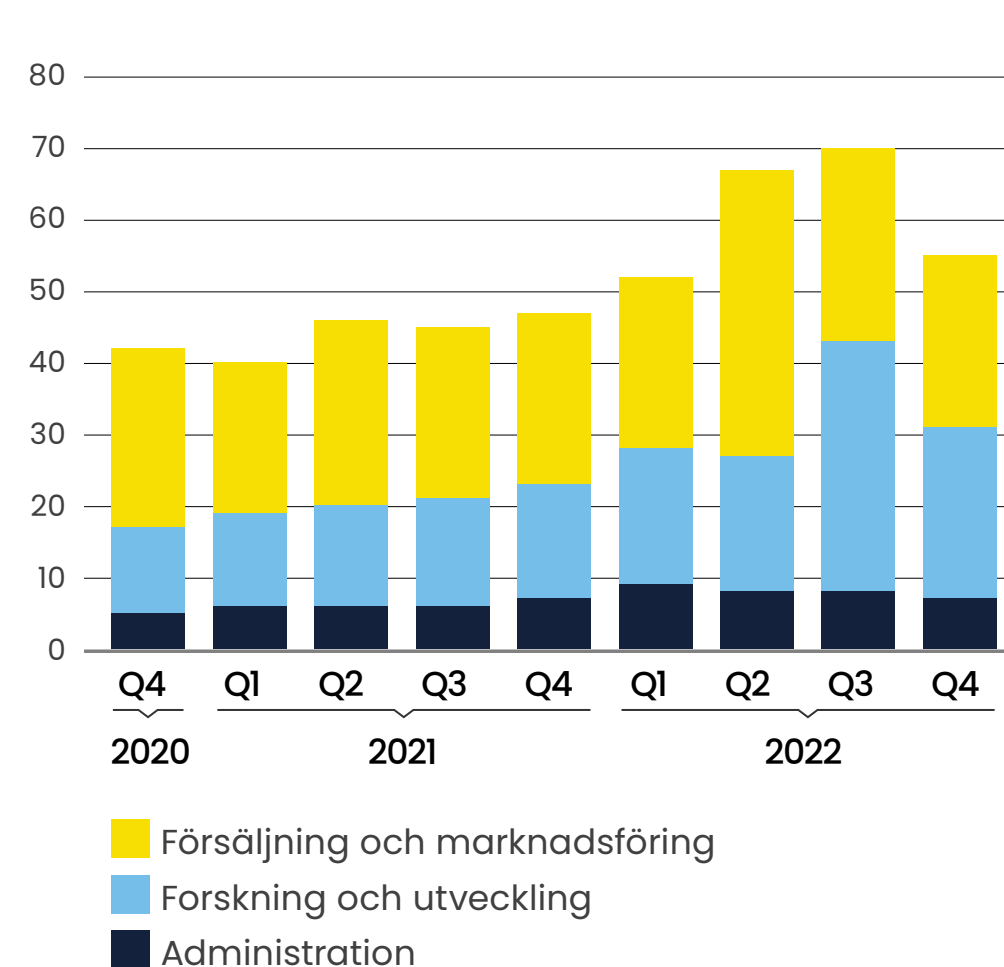
Sherlock var återigen stjärnan i vår portfölj, drev tillväxten i den nya generationen spel, och växte 61% i USD-termer jämfört med föregående år. Jewels-spelfamiljen var stabil och utgjorde en bra inkomstkälla under kvartalet. Sammantaget växte den nya generationen spel med 6% jämfört med fjolåret och utgjorde 59 % av bolagets intäkter under kvartalet, något lägre än de 60% som uppnåddes under tredje kvartalet. Egenutvecklade spel svarade för 71% av våra intäkter, också det något lägre jämfört med tredje kvartalet då Hidden City gjorde en välkommen återhämtning under fjärde kvartalet. Under januari fortsatte hidden City att prestera på en högre nivå.

G5 Store, som nu finns tillgänglig på PC, Mac och Android, uppnådde ytterligare en toppnotering sett till månadsintäkter under fjärde kvartalet. Under många månader genererade G5 Store mer i nettointäkt per månad än Mac App Store, och i december var den över sex gånger större. I december gav G5 Store, för första gången, mer i nettointäkt än Amazon Appstore. I en annan imponerande jämförelse gav G5 Store oss över 30% av vad Google Play levererade

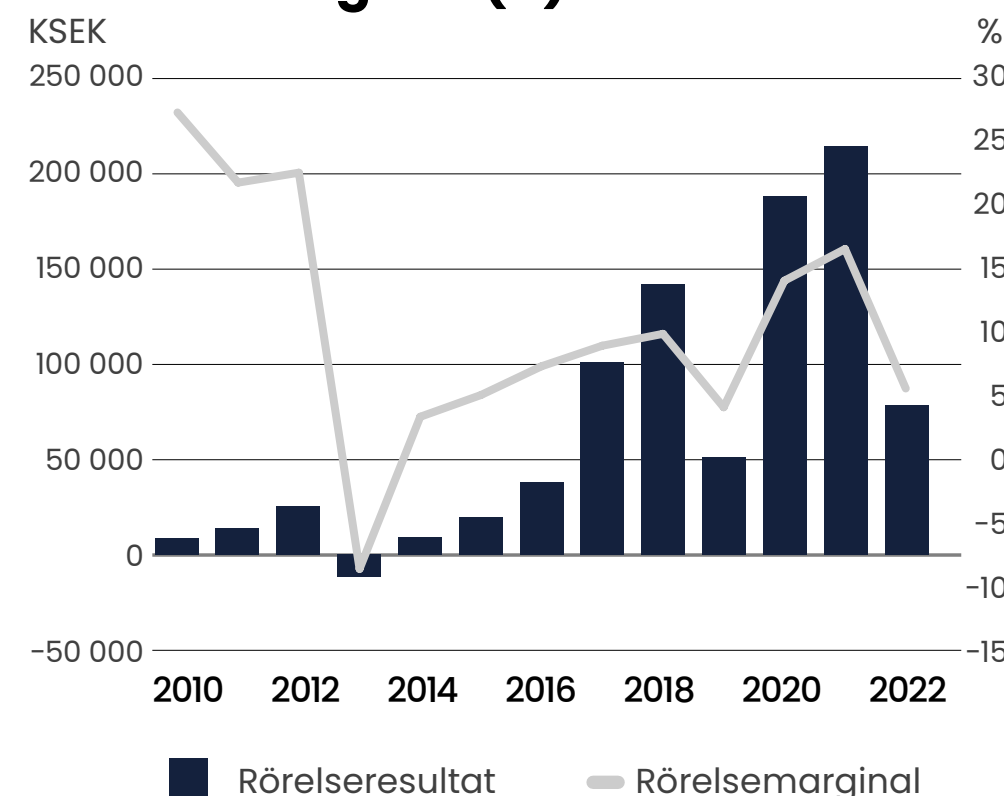
Intäkter (KSEK)



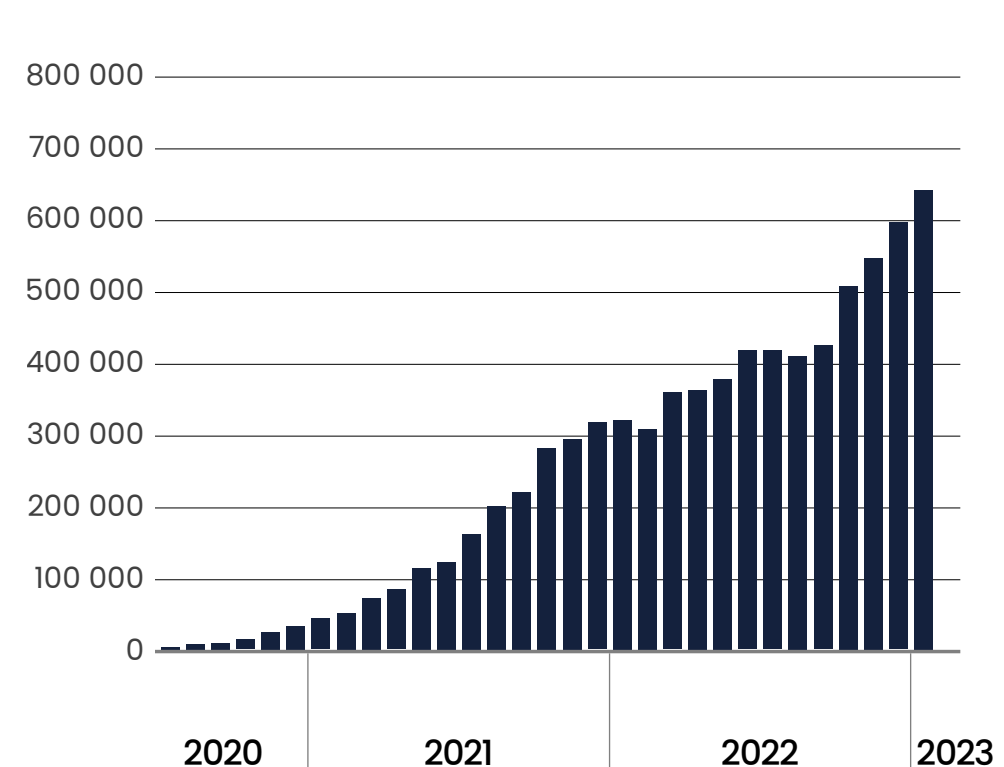
Kostnader i % av omsättning



Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



G5 Store Månadsintäkter (USD)



i december. Jämfört med 2023 växte G5 Stores intäkter med över 80% räknat i USD och sekventiellt ökade de med närmare 30% jämfört med tredje kvartalet. Under januari 2023 har G5 Store accelererat ytterligare, och ligger nu 100% över siffrorna för 2022, räknat i USD. Avgifterna för betalningshantering i G5 Store är låga ensiffriga tal, jämfört med de 12-30% i avgifter vi måste betala som tredjepartsleverantör av applikationer vilket förbättrar såväl vår bruttomarginal, som vår lönsamhet. Vi är glada över den starka och dynamiska tillväxten för G5 Store med dess höga intäktsnivåer - och med den betydelse som en fortsatt stark tillväxt för G5 Store under 2023 har för både bruttomarginal och lönsamhet.

Som kommunicerats har vi fokuserat på våra egna spel och vår egen spelutveckling, vilket har resulterat i ett antal framgångsrika spel. Samtidigt slutade vi aldrig leta efter fantastiska spel från tredjepartsutvecklare. Det gläder mig att kunna meddela att vi i januari skrev på ett nytt hidden object-spel, från en studio etablerad av delar av grundarteamet från Happy Star som producerade Hidden City. Vi räknar med Soft Launch av spelet före sommaren.

Som ni vet har vi, efter den ryska invasionen av Ukraina 2022, etablerat nya kontor i ett antal länder och vi har gjort insatser för att våra medarbetare ska kunna omlokalisera. Vårt mål är att öka vår geografiska spridning. Kontoret i Ukraina är fortfarande vårt största, men antalet medarbetare som fysiskt finns kvar i landet utgör bara 35 procent av det totala antalet medarbetare, jämfört med cirka 50 procent för ett år sedan. De medarbetare som fysiskt finns i EU-länder, Montenegro, Armenien, Georgien och Kazakstan, utgör nu 37% av det totala antalet. Det är ett betydande steg framåt för vår geografiska spridning

De medarbetare som fysiskt finns i EU-länder, Montenegro, Armenien, Georgien och Kazakstan utgör nu 37 % av vår personalstyrka.

och vi förväntar oss att under 2023 ytterligare minska de risker som konflikten skapar. Vår omlokalisering medför engångskostnader, men omlokaliseringen hanteras så att de inte får några dramatiska effekter på koncernens kostnader ur ett längre perspektiv.

När vi nu sammanfattar ett svårt 2022 och går vidare in i 2023, vill jag

återigen tacka vårt fantastiska internationella team, som hållit G5 gång under tider som denna, och speciellt då våra medarbetare i Ukraina, med tanke på vad de fått utstå under året. Jag hoppas att 2023 kan ge fred och avlastning från bördorna.

Tack vare de enastående insatserna från vårt team befinner sig G5 idag, utan tvivel, i en position som är bättre än någonsin tidigare. Vi har en stark balansräkning och fortsätter att arbeta utan några skulder när vi fullt ut finansierar våra insatser inom marknadsföring och utveckling, inklusive nya spel, ur vårt operationella kassaflöde. När vi går in i 2023 ser vi stark tillväxt för både Sherlock och G5 Store, och en växande lönsamhet genom att en högre procentandel av våra intäkter kommer från våra egna spel och plattformar. 2023 strävar vi efter att visa en stabil utveckling i linje med det ”nya normala” för fjärde kvartalet. Vi förväntar oss också att vi kommer att använda 17-22% av våra intäkter under året till användarförvärv. Just nu arbetar vi med ett antal nya spel, med målet att genomföra 5-6 mjuklanseringar per år och att utveckla 1-2 spel om året som kan lanseras globalt och skalas upp.

Tack för att du följer G5.

9 februari 2023

Vlad Suglovov, VD och grundare

Oktober – december

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 363,6 (324,6) MSEK. Omsättningen ökade med 12 procent jämfört med samma period 2021, i USD minskade omsättningen med 7 procent.

Direkta kostnader ökade till 119,6 (112,6) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen förutom Microsoft Store som från augusti 2021 sänkt sina avgifter till 12% samt G5 Store som har ensiffriga avgifter för betalningslösningar från tredje part. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 4 procent jämfört med samma period 2021.

Koncernens bruttomarginal var 67 (65) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 15 procent jämfört med andra kvartalet 2021 och uppgick till 244,0 (212,0) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 85,0 (50,9) MSEK. Ökningen förklaras primärt av de förändringar av publiceringsstrategi som kommunicerades i samband med det delårsrapport för januari till september. Förändringen i kapitaliseringsgrad påverkade fjärde kvartalet negativt med 22,3 MSEK jämfört med föregående år. Avskrivningarna ökade också med 7,6 MSEK.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 85,7 (79,2) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 68,3 (65,0) MSEK.

Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 19 procent jämfört med 20 procent under samma period 2021. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 17,3 (14,2) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 26,6 (23,6) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,9 (0,0) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,0 (-1,7) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -0,9 (-1,7) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har ökat med en större portfölj av spel och uppgick till 39,4 (34,0) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 32,3 (47,1) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till -5,1 (17,3) MSEK.

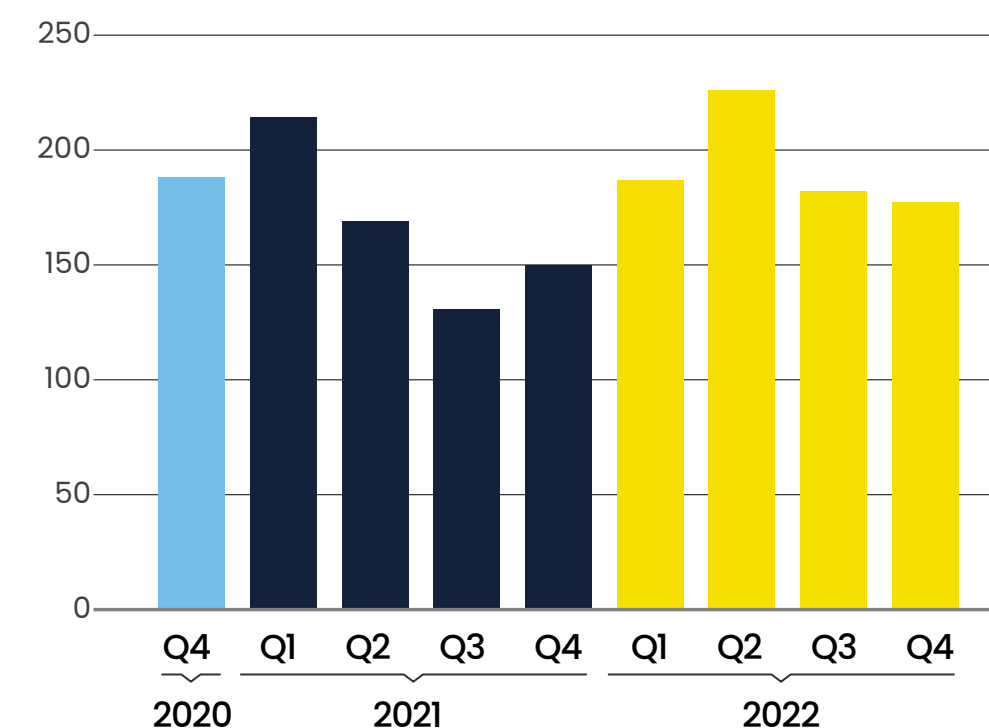
Rörelseresultatet uppgick till 47,6 (56,6) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 13,1 (17,4).

Resultat efter skatt

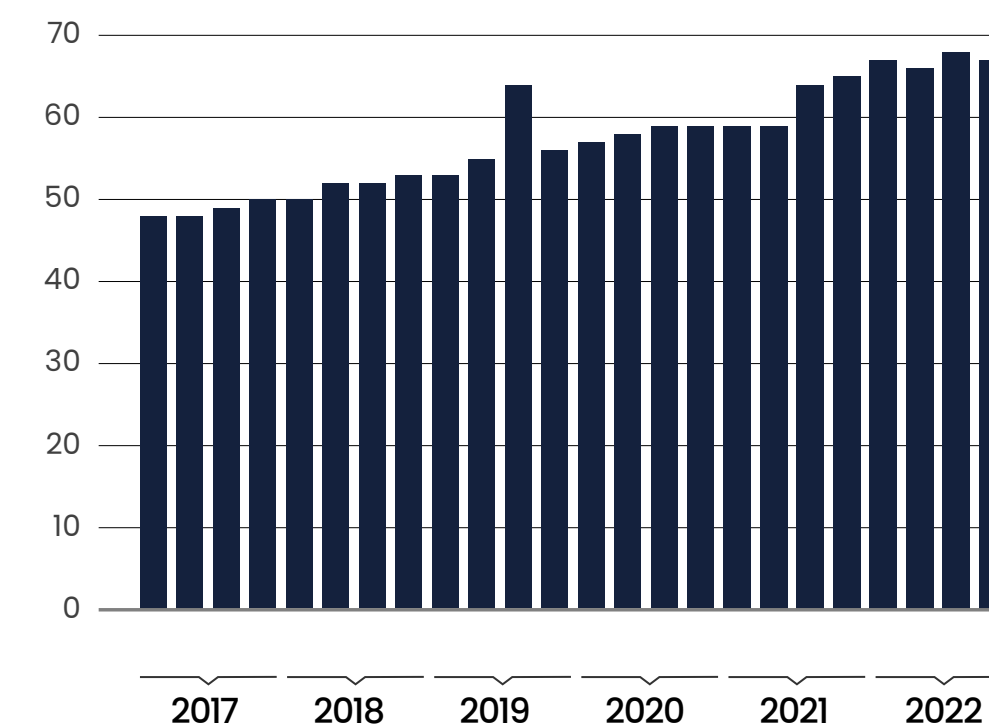
Finansnettot påverkade resultatet med 0,0 (4,5) MSEK. Skatt påverkade resultatet med -1,8 (2,0) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 45,8 (54,2) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 5,56 (6,42) kronor och efter utspädning om 5,53 (6,34) kronor.

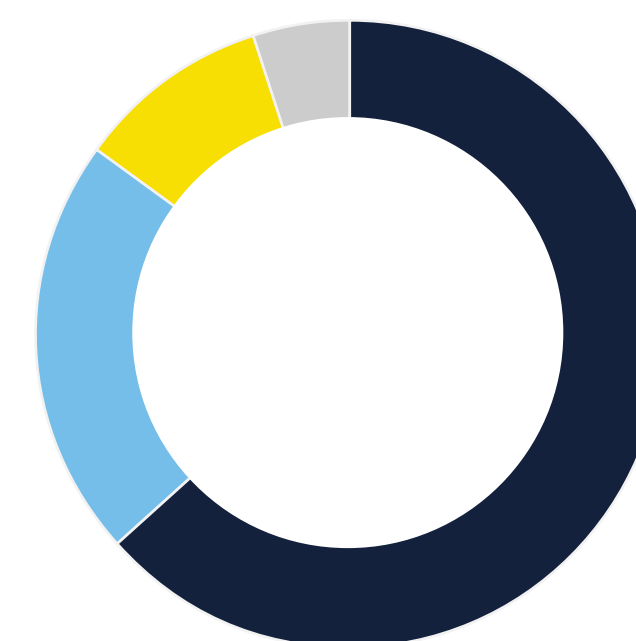
Kassaställning (MSEK)



Bruttomarginal (%)

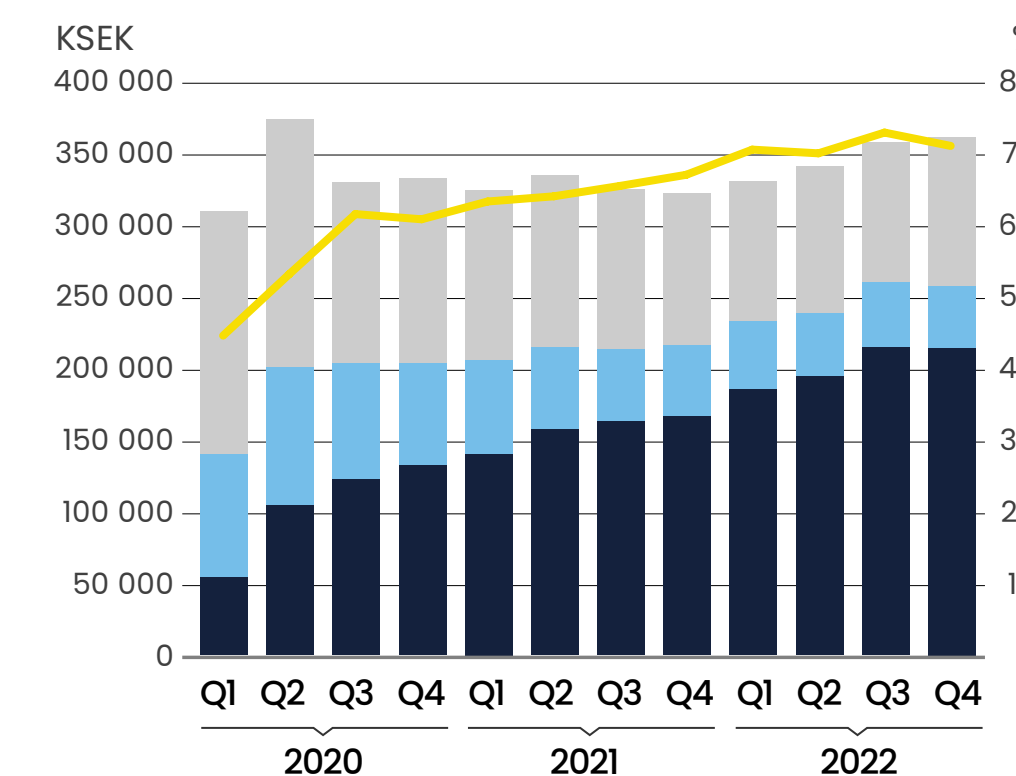


Geografisk fördelning av intäkter fjärde kvartalet 2022



■ Nordamerika 64 %
 ■ Europa 22 %
 ■ Asien 9 %
 ■ Övriga regioner 5 %

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



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

Operationella mätetal

F2P	Q4 '22	Q4 '21	Var
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6,0	6,7	-12%
Genomsnittlig MUP (tusen)	177,2	189,7	-7%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	4,4	4,9	-11%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	61,7	63,3	-2%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,7	1,8	-5%

Under kvartalet gjorde bolaget en förändring i dess metodik för redovisning av de operationella mätetalen. Mer specifikt har förändringen påverkat MAU, MUU och DAU positivt. Bolaget har anpassat de interna mätmetoderna mot tredje part och det är företagets bedömning att den nya metoden är mer i linje med marknadspraxis.

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 17.

Lanseringar under kvartalet

Inga nya spel har lanserats under kvartalet.

Januari – december

Intäkter och bruttoreultat

Intäkterna ökade med 6 procent jämfört med samma period förra året år, starkt påverkad av växelkursen SEK/USD. Omsättningen i USD för helåret sjönk med -10 procent. Omsättningen uppgick till 1400,1 MSEK (1315,7).

De direkta kostnaderna uppgick till -463,7 MSEK (-505,3). Bruttoresultatet uppgick till 936,4 MSEK (810,4), en ökning med 16 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 67 (62) procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna ökade med 44 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv ökade till 335,4 MSEK (264,6). Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick 521,6 MSEK (329,8). Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 151,3 MSEK (133,2), samt nedskrivningar som gjordes under tredje kvartalet på 72,5 MSEK (0,0).

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden positivt med 21,5 (-5,0) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 79,5 (216,1) MSEK och rörelsemarginalen var 5,7 (16,4) procent för helåret.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkades främst av omvärdering av kortfristiga placeringar, finansnettot uppgick till SEK -3,8 (-7,0). Skatt påverkade resultatet med -8,7 (-10,9) MSEK motsvarande en effektiv skattesats på 11 procent (5).

Resultat efter skatt uppgick till 66,9 (198,2) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 8,00 (23,32) kronor.

Kassaflöde

Under fjärde kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 94,7 MSEK (100,2). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med 1,2 MSEK (8,0). Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -36,3 MSEK (-5,2). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med 32,3 MSEK (47,1).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 21,0 MSEK (25,2). Finansieringsverksamheten påverkades av utdelning -19,9

MSEK (-4,1) och IFRS16 bokningar relaterade till hyrning av lokaler -0,2 SEK (-2,2).

För helåret uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 293,3 (346,2) MSEK. Kassaflödet uppgick till 19,5 (-40,2) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2022 uppgick till 177,5 (150,0) MSEK.

Finansiell ställning

Under det tredje kvartalet 2022 ändrade företaget sin publiceringsstrategi. Grunden är fortfarande att ha en portfölj av olika spel i portföljen för att maximera potentialen och minska risken. Flera spel utvecklas vid varje given tidpunkt, vissa av dessa spel blir mycket framgångsrika och extremt lönsamma, vissa av dessa spel blir inga stora genombrott utan betalar för sig själva och är stabila inkomsttagare under lång tid, medan majoriteten av spel som går i produktion kommer att stängas ner i ett tidigt skede då marknadspotentialen inte är tillräckligt stor.

Eftersom majoriteten av spelen som produceras kommer att stängas ner under mjuklanseringen, kommer företaget inte att kapitalisera utvecklingskostnader på spel förrän de lanserats globalt. Kapitalisering efter global lansering minskar risken för nedskrivningar i portföljen.

Aktiverade utvecklingskostnader för spel som stängs ner kommer att skrivas ned. Utvecklingskostnader för spel som endast släpps i mjuklansering kommer att kostnadsföras i takt med att de uppstår. Över tiden förväntar sig företaget att sådana nedskrivningar och kostnadsföringar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Aktiverade utvecklingskostnader uppgick till 273,1 MSEK (274,8).

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 499,7 (492,4) MSEK, vilket motsvarar 61,1 (58,3) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 76 (79) procent.

Likvida medel uppgick till 177,5 (150,0) MSEK.

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

Moderbolaget

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

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

Övriga upplysningar

Framtidsutsikter

G5 Entertainment är verksamt på 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 marknadsförning. Med det i beaktande avser styrelsen att föreslå en utdelning om 8,0 per aktie (7,0) för räkenskapsåret 2022, vilket motsvarar 98 (30) 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 2021.

Kommande rapportdatum

Delårsrapport jan-mar 2023	4 maj, 2023
Årsstämma 2023	14 juni, 2023
Delårsrapport jan-jun 2023	10 aug, 2023
Delårsrapport jan-sep 2023	8 nov, 2023

Telekonferens

Den 9 februari 2023 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal. För information gällande telefonnummer etc. besök: <https://corporate.g5e.com/sv/investerare/kalender>

Framåtblickande uttalanden

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

Kontaktuppgifter

Vlad Suglobov, VD
Stefan Wikstrand, CFO

investor@g5e.com
+46 76 0011115

Styrelsens försäkran

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

Stockholm, 9 februari 2023

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Sara Börsvik
Styrelseledamot

Marcus Segal
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD, Styrelseledamot

Observera:

Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 9 februari 2023 klockan 07.00. Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer. Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	2022	2021
Intäkter	363 643	324 576	1 400 117	1 315 703
Direkta kostnader	-119 629	-112 557	-463 696	-505 256
Bruttoresultat	244 014	212 019	936 420	810 447
Forskning & utveckling	-84 982	-50 908	-364 050	-189 180
Försäljning & marknadsföring	-85 682	-79 200	-400 844	-315 343
Administration	-26 608	-23 578	-113 618	-84 800
Övriga rörelseintäkter	876	0	21 544	0
Övriga rörelsekostnader	0	-1 736	0	-5 004
Rörelseresultat	47 618	56 596	79 451	216 121
Finansiella intäkter	844	95	1 663	175
Finansiella kostnader	-854	-4 480	-5 506	-7 209
Resultat efter finansiella poster	47 608	52 212	75 607	209 086
Inkomstskatt	-1 849	2 035	-8 661	-10 878
Resultat efter skatt	45 759	54 246	66 947	198 208
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	45 759	54 246	66 947	198 208

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	2022	2021
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 226	8 444	8 370	8 498
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	8 272	8 557	8 416	8 611
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	5,56	6,42	8,00	23,32
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	5,53	6,34	7,96	23,02

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	2022	2021
Periodens resultat	45 759	54 246	66 947	198 208
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	-1 499	-	-1 499	-
Omräkningsdifferens	-31 267	14 728	38 083	37 343
Summa övrigt totalresultat	-32 766	14 728	36 584	37 343
Summa totalresultat	12 993	68 974	103 531	235 551
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	12 993	68 974	103 531	235 551

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 dec 2022	31 dec 2021
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	273 073	274 757
	273 073	274 757
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier verktyg och installationer	16 718	26 013
	16 718	26 013
Långfristiga tillgångar	16 589	18 088
Uppskjuten skattefordran	63	0
Summa anläggningstillgångar	306 443	318 858
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	5	3
Aktuell skattefordran	1 664	3 880
Övriga fordringar (Not 3, 4)	13 656	11 575
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	150 621	129 316
Kortfristiga investeringar	8 017	12 195
Likvida medel	177 469	149 964
Summa omsättningstillgångar	351 433	306 933
Summa tillgångar	657 876	625 791

KSEK	31 dec 2022	31 dec 2021
Eget kapital		
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	499 729	492 410
Långfristiga skulder		
Uppskjuten skatteskuld	1 467	466
Långfristiga skulder	1 578	4 841
Summa långfristiga skulder	3 045	5 307
Kortfristiga skulder (Not 5)		
Kortfristig upplåning	1 281	7 450
Leverantörsskulder	61 123	24 253
Övriga skulder	8 500	6 965
Aktuell skatteskuld	23 371	24 040
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	60 827	65 367
Summa kortfristiga skulder	155 102	128 075
Summa eget kapital och skulder	657 876	625 791

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2021-01-01	928	-15 616	-9 307	455 802	431 807
Årets resultat				198,208	198 208
Övrigt totalresultat			37 343		37 343
Summa totalresultat			37 343	198 208	235 551
Utdelning				-54 097	-54 097
Återköp av aktier		-126 022			-126 022
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			5 171		5 171
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-126 022	5 171	-54 097	-174 948
Eget kapital 2021-12-31	928	-141 638	33 207	599,913	492 410
Eget kapital 2022-01-01	928	-141 638	33 207	599,913	492 410
Årets resultat				66 947	66 947
Övrigt totalresultat			38 083		38 083
Summa totalresultat			38 083	66 947	105 030
Utdelning				-59 080	-59 080
Återköp av aktier		-48 066			-48 066
Omvärdering långfristiga tillgångar			-1 499		-1 499
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			10 935		10 935
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-48 066	9 436	-59 080	-97 710
Eget kapital 2022-12-31	928	-189 704	80 726	607 780	499 730

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	2022	2021
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	47 608	52 212	75 607	209 086
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	48 334	39 996	232 032	144 393
	95 942	92 208	307 639	353 479
Betald skatt	-1 228	7 993	-14 290	-7 241
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	94 714	100 201	293 349	346 238
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-4 437	413	-22 944	-8 084
Förändring av rörelseskulder	-31 828	-5 599	34 351	22 477
Kassaflöde från den löpande verksamheten	58 449	95 015	304 756	360 631
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-5 085	-2 143	-8 439	-9 701
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-32 323	-47 124	-167 163	-162 523
Kortsiktiga investeringar	-	-2 424	-1 063	-18 213
Långfristiga investeringar	-	-18 088	-	-18 088
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-37 408	-69 779	-176 665	-208 525

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	2022	2021
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-169	-2 158	-1 475	-12 219
Utdelning	0	0	-59 080	-54 097
Återköp aktier	-19 865	-4 122	-48 066	-126 022
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-20 034	-6 280	-108 621	-192 338
Kassaflöde	1 007	18 956	19 470	-40 232
Likvida medel vid periodens ingång	182 253	130 880	149 964	188 411
Kassaflöde	1 007	18 956	19 470	-40 232
Valutakursdifferenser	-5 791	128	8 035	1 785
Likvida medel vid periodens utgång	177 469	149 964	177 469	149 964

Not 1

Redovisningsprinciper

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen.

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

Förutom vad som anges ovan är redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2021. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2021.

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

Not 2

Balanserade utvecklingsutgifter

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	2022	2021
Vid periodens början	296 337	249 939	274 757	204 649
Investeringar	32 323	47 124	167 163	162 523
Nedskrivning	0	0	-72,530	0
Avskrivning	-37 473	-29 838	-143 149	-116 031
Nettoförändring under perioden	-5 150	17 286	-48 516	46 492
Kursdifferenser	-18 114	7 533	46 832	23 617
Vid periodens slut	273 073	274 757	273 073	274 757

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 9,2 (5,3) 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 säkerheter och eventalförpliktelser

G5 Entertainment har ställda säkerheter uppgående till 3 MSEK. Bolaget har inga eventalförpliktelser.

Not 5

Verkliga värden

G5 koncernen har långfristiga och kortfristiga finansiella instrument som redovisas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten överensstämmer med verkliga värden.

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	2022	2021
Intäkter	363 576	324 576	1 400 043	1 315 703
Direkta kostnader	-285 401	-241 748	-1 025 579	-1 012 047
Bruttoresultat	78 175	82 828	374 464	303 656
Forskning och utveckling	-30	-26	-109	-107
Försäljning och marknadsföring	-72 221	-67 648	-347 126	-236 178
Administration	-7 239	-7 314	-32 126	-71 316
Övriga rörelseintäkter	0	0	21 371	0
Övriga rörelsekostnader	-1 732	-1 483	0	-3 790
Rörelseresultat	-3 047	6 357	16 474	-7 734
Finansiella intäkter	195 848	170 931	195 891	348 393
Finansiella kostnader	-810	-4 219	-5 241	-6 028
Resultat efter finansiella poster	191 991	173 069	207 124	334 631
Inkomstskatt	463	-2 895	-1 989	0
Resultat efter skatt	192 454	170 174	205 135	334 631

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	2022	2021
Periodens resultat	192 454	170 174	205 135	334 631
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	-1 499	-	-1 499	-
Summa övrigt totalresultat	-1 499	-	-1 499	-
Summa totalresultat	190 955	170 174	205 135	334 631

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	31 dec 2022	31 dec 2021
Anläggningstillgångar		
Materiella anläggningstillgångar		
Materiella anläggningstillgångar	5	22
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	105	70
Långfristiga investeringar	16 589	18 088
Summa anläggningstillgångar	16 699	18 179
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	0	3
Fordringar hos koncernföretag	392 909	170 023
Skatteordringar	762	2 751
Övriga fordringar	714	3 847
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	131 174	122 901
Kortfristiga placeringar	8 017	12 195
Kassa och bank	129 196	127 096
Summa omsättningstillgångar	662 772	438 816
Summa tillgångar	679 471	456 995

KSEK	31 dec 2022	31 dec 2021
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	928	928
Fritt eget kapital		
Överkursfond	52 401	51 434
Balanserat resultat	80 294	-145 691
Årets resultat	205 135	334 631
Summa eget kapital	338 758	241 302
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	44 606	21 487
Skatteskulder	0	0
Skuld till koncernföretag	289 699	189 566
Övriga skulder	2 664	1 575
Upplupna kostnader	3 743	3 065
Summa kortfristiga skulder	340 713	215 694
Summa skulder och eget kapital	679 471	456 995

Ordlista

Räkenskaper

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

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

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

Administration består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan

administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, bokföring, försäkringar samt lokalkostnader och andra indirekta kostnader som inte fördelas på andra funktioner. Därutöver inkluderas alla av- och nedskrivningar som inte är hänförliga till bolagets spel.

Användande av nyckeltal ej definierade i IFRS

G5-koncernens redovisning upprättas enligt IFRS. Se sid 13 för ytterligare information om redovisningsprinciper. I IFRS definieras endast ett fåtal nyckeltal. Från och med det andra kvartalet 2017 har G5s tillämpat ESMA's (European Securities and Markets Authority – Den Europeiska värdepappers och marknadsmyndigheten) nya riktlinjer för alternativa nyckeltal, Alternative Performance Measures). I korthet är ett alternativt nyckeltal ett finansiellt mått över historisk eller framtida resultatutveckling, finansiell ställning eller kassaflöde som inte är definierat eller specificerat i IFRS. För att stödja företagsledningens och andra intressenters analys av koncernens utveckling redovisar G5 vissa nyckeltal som inte definieras i IFRS. Företagsledningen anser att dessa uppgifter underlättar en analys av koncernens utveckling. Dessa tilläggsuppgifter är kompletterande information till

IFRS och ersätter ej nyckeltal definierade i IFRS. G5:s definitioner av mått ej definierade i IFRS kan skilja sig från andra företags definitioner. Samtliga G5 definitioner inkluderas nedan.

Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv består av rapportat rörelseresultat justerat för kostnader för användarförvärv.

Operationella termer

Monthly Active Users (MAU) är det antal spelare som G5:s spel genererat under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU visar den aggregerade publiken i G5:s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Daily Active Users (MAU) är det antal individer som spelat ett av våra spel under en dag. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två DAU. DAU visar den totala publik som spelar G5s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Unique Payers (MUP) är det antal individer som utfört ett köp minst en gång under en månad. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Unique Users (MUU) är det antal unika individer som spelat något av våra spel under

en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som en MUU. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) är den genomsnittliga bruttointäkt från en Monthly Unique Payer. MAGRPPU är beräknat genom att dela bruttointäkter under en månad genom antalet Monthly Unique Payers. Detta beräknas månadsvis och det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal

Om G5 Entertainment

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa Free-to-play spel som är tillgängliga på G5 Store, Apple App Store, Google Play, Microsoft Store, Amazon Appstore etc. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som Jewels of Rome®, Sherlock: Hidden Match-3 Cases, Jewels of the Wild West®, Hidden City®, Mahjong Journey®, The Secret Society® och Wordplay: Search Word Puzzle™. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.

G5 Entertainment AB (publ)

BIRGER JARLSGATAN 18
114 34 STOCKHOLM | SVERIGE

TEL: +46 84 1111 5

E-POST: CONTACT@G5E.COM

Org.nr. 556680-8878

WWW.G5E.COM

