



G5 Entertainment AB

Delårs- rapport Q1 2024

JANUARI – MARS 2024

G5

DELÅRSRAPPORT JANUARI – MARS 2024

Januari – mars 2024

- Intäkter för perioden var 297,4 (345,4) MSEK, en minskning med 14 procent jämfört med samma period 2023. Mätt i USD minskade omsättningen 14 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 68,1 (67,4) procent då en större andel av intäkterna kommer från G5:s egen plattform för försäljning direkt till konsument.
- Rörelseresultatet för perioden var 39,2 (39,8) MSEK en minskning med 2%. Rörelseresultatet påverkades positivt av omvärderingar relaterade till valutaförändringar, primärt från förändringar av USD, redovisade i övriga intäkter och kostnader och uppgick till 9,4 (1,1) MSEK. Justerat för omvärderingarna skulle rörelsemarginalen varit 10,0 (11,2) procent.
- Resultat efter skatt uppgick till 37,5 (47,8) MSEK. Finansnettot påverkade resultatet positivt med 2,4 (10,1) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 4,76 (5,85) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 71,4 (26,3) MSEK, negativt påverkat av återköp av egna aktier uppgående till 12,9 (13,9) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 5,1 miljoner, en minskning med 11 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,5 miljoner, en minskning med 10 procent jämfört med samma period 2023. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 147,4 tusen, en minskning med 17 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 63,5 USD, en ökning med 3% jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Förän- dring %	Apr-Mar 23/24	2023	Förän- dring %
Intäkter	297 409	345 370	-14%	1 271 960	1 319 921	-4%
Avgift till distributörer ¹	-64 746	-77 173	-16%	-282 423	-294 850	-4%
Royalties till externa utvecklare ²	-30 182	-35 449	-15%	-127 432	-132 700	-4%
Bruttoresultat	202 481	232 749	-13%	862 105	892 372	-3%
Bruttomarginal	68,1%	67,4%		68%	67,6%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-113 009	-131 778	-14%	-516 116	-534 885	-4%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	89 473	100 971	-11%	345 989	357 487	-3%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	30%	29%		27%	27%	
Kostnader för användarförvärv ³	-50 268	-61 167	-18%	-235 137	-246 035	-4%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-17%	-18%		-18%	-19%	
Rörelseresultat	39 204	39 804	-2%	110 852	111 452	-1%
Rörelsemarginal %	13,2%	11,5%		8,7%	8,4%	
Resultat per aktie före utspädning	4,76	5,85	-19%	14,70	15,84	-7%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	84 650	40 337		172 232	127 919	
Likvida medel	255 768	205 058		255 768	255 768	

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 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: Förbättrade marginaler



När vi nu avslutat det första kvartalet 2024 är vi glada över att kunna redovisa ännu en period med finansiell stabilitet. Vårt resultat för första kvartalet - en stark rörelsemarginal, robust kassaflöde och en rekordstor kassaposition om 256 MSEK - visar den motståndskraft som finns i vår affärsmodell. Prestationerna visar också på vårt engagemang för att skapa både lönsamhet och långsiktigt värde för våra aktieägare.

Intäkterna från G5 Store ökade med 55 procent jämfört med föregående år och med två procent jämfört med föregående kvartal. Den fortsatta tillväxten för G5 Store utgör fortfarande en hörnsten för vår framgång och svarade för 13,5 procent av intäkterna, jämfört med 7,9 procent för samma period förra året. Den ökande andelen av våra intäkter som G5 Store står för bygger inte bara på vår bruttomarginal, utan fortsätter också att förbättra vår totala lönsamhet. EBIT uppgick till 39 MSEK, vilket motsvarar en EBIT-marginal på 13,2 procent. Kvartalet påverkades positivt av övriga intäkter på 9,4 MSEK, justerat för övriga intäkter var EBIT-marginalen 10,0 procent. Kostnader för användarförvärv uppgick till 17 procent av

Första kvartalet visar den motståndskraft som finns i vår affärsmodell med en stark rörelsemarginal, ett robust kassaflöde och en rekordartad kassaposition.

bruttointäkterna under första kvartalet, vilket var i linje med vårt kommunicerade mål om 17-22 procent.

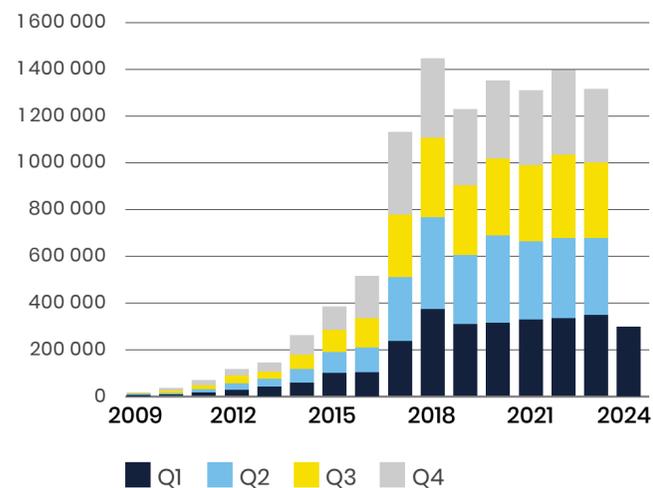
Vi är glada över att vi i vår användarstatistik kunde notera en sekventiellt sett positiv utveckling, något som visar på både engagemang och intresse för våra spel. Vi är dock medvetna om de säsongsmässiga utmaningar som väntar oss under andra och tredje kvartalet och kommer att noga följa trendernas uthållighet.

Våra största spel, inklusive Sherlock, Jewels-spelfamiljen och Hidden City, visade en stabil, men jämförelsevis något sjunkande, utveckling sekventiellt sett under första kvartalet. Våra kärntitlar fortsätter att attrahera vår publik och ger oss en stadig grund för fortsatta framgångar. Även om den initiala lanseringen av spelet Twilight Land visade lovande resultat, är vårt team fortfarande fokuserat på att optimera strategier för intäktsgenerering för att vi ska kunna frigöra spelets fulla potential.

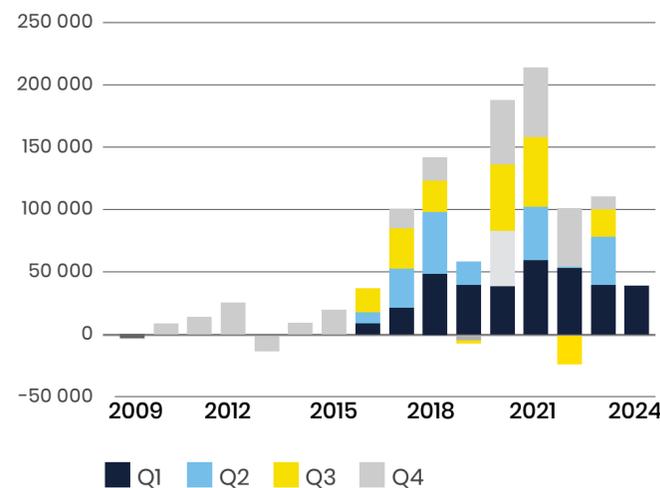
Vi fortsätter att tillämpa vår utvecklingsmodell på nya spelidéer och på de spel som är under utveckling. Processen fortsätter att leverera de resultat som vi sökte när den lanserades. Vi itererar spel snabbare i de tidiga utvecklingsstadierna, vi ser att lovande nya spel fyller upp vår pipeline inför kommande år, samtidigt som vi avslutar de spel som vi tror att vi längre fram skulle komma ångra att vi en gång lanserade.

Vi investerar cirka 20 procent av våra FoU-kostnader i nya titlar. Att göra förändringar i en organisation som inte längre är liten tar alltid lite längre tid än förväntat. Även om processerna har förbättrats och vi ser positiva resultat, har förändringarna också lyft fram andra förbättringsområden som vi nu arbetar aktivt med. Det arbetet involverar alla

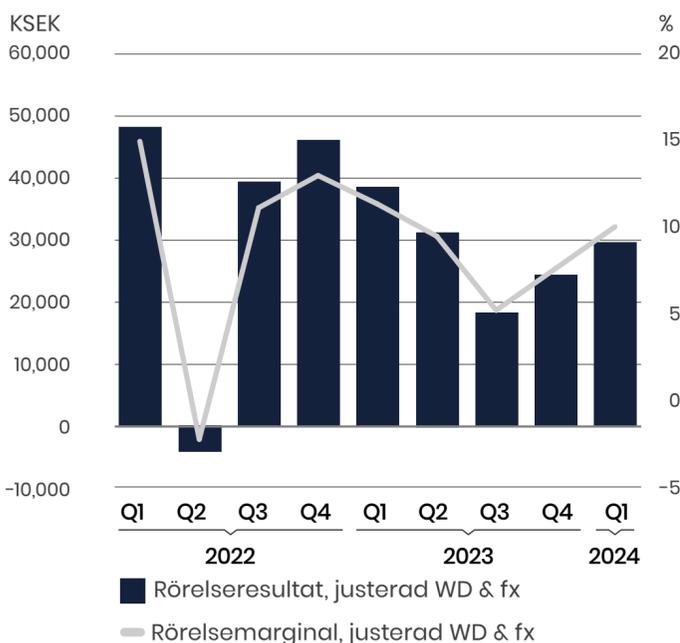
Intäkter (KSEK)



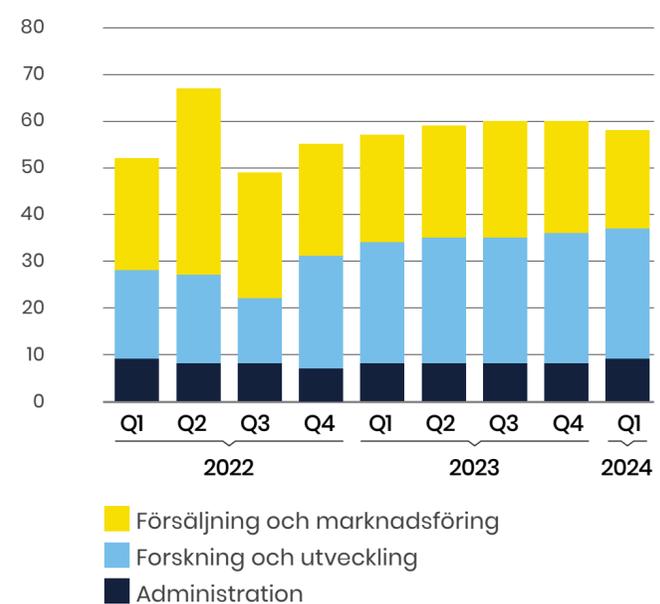
Rörelseresultat (KSEK)



Rörelseresultat (KSEK) | Rörelsemarginal (%)



Kostnader i % av omsättning



delar av vår produktion och jag hoppas att vi snart börjar se dessa förbättringar materialiseras. Vi är övertygade om den talang och hängivenhet som finns hos våra utvecklingsteam och också att de fortsätter att vara engagerade i att leverera en exceptionell spelupplevelse till våra spelare.

När vi blickar framåt är vi spända över att vi har flera nya spel under utveckling, vart och ett med stor potential att attrahera användare och driva på vår tillväxt. Vårt utvecklingsteam jobbar hårt, och pipeline speglar vårt mål att växa vår portfölj med roliga spelupplevelser.

När vi navigerar vidare under 2024 är vårt primära mål att leverera ännu ett finansiellt sett stabilt år. Medan vi strävar efter målet fokuserar vi samtidigt på att utveckla nya spel som har potential att omforma vår intäktsdynamik och driva vår framtida tillväxt.

Avslutningsvis vill jag tacka våra engagerade team för deras hårda arbete och engagemang för excellens. Tillsammans kommer vi att fortsätta att tänja på våra gränser, att förnya oss och leverera exceptionella spelupplevelser till våra spelare över hela världen.

Tack för ditt fortsatta stöd och förtroende för G5 Entertainment.

8 maj 2024
Vlad Suglobov, VD och grundare

Vi itererar spel snabbare i de tidiga stadierna, ser lovande spel fylla på vår pipeline och avslutar de titlar där vi inte ser potential.

januari–mars

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 297,7 (345,4) MSEK. Omsättningen minskade med 14 procent jämfört med samma period 2023, i USD minskade omsättningen med 14 procent.

Direkta kostnader ökade till 94,9 (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 med en avgift på 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 15 procent jämfört med föregående år.

Koncernens bruttomarginal var 68,1 (67,4) procent. Bruttoresultat för kvartalet minskade med 13 procent jämfört med första kvartalet 2023 och uppgick till 202,5 (232,7) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 83,6 (88,3) MSEK. Nettoeffekten av avskrivningar och nedskrivningar var -2,2 MSEK lägre än samma period föregående år. Justerat för denna nettoeffekt så minskade kostnaderna för forskning och utveckling med 8 procent jämfört med samma period föregående år.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 63,6 (79,4) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 50,3 (61,2) MSEK.

Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 17 procent jämfört med 18 procent under samma period 2023. Kostnader

för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, minskade till 13,3 (18,2) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 25,5 (26,4) MSEK, jämförelseperioden påverkades negativt av reserveringar. Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader uppgick tillsammans till 9,4 (1,1) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har minskat då bolaget ej längre kapitaliserar på ej lanserade spel, denna förändring beskrivs under avsnittet Finansiell ställning. Avskrivningar uppgick till 36,8 (37,1) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 25,7 (28,3) MSEK. Under kvartalet gjordes inga nedskrivningar. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till -11,1 (-8,8) MSEK.

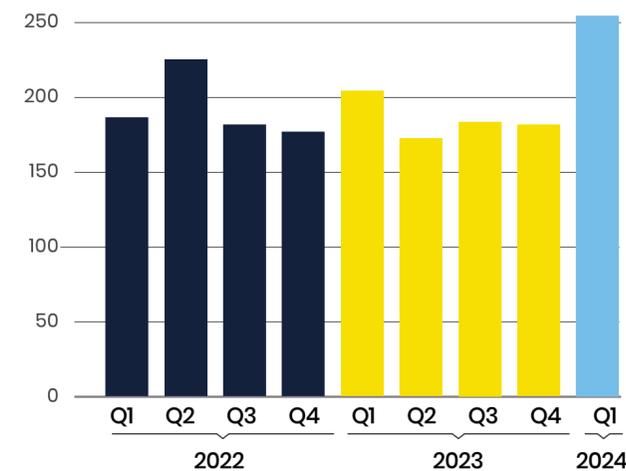
Rörelseresultatet uppgick till 39,2 (39,8) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 13,2 (11,5).

Resultat efter skatt

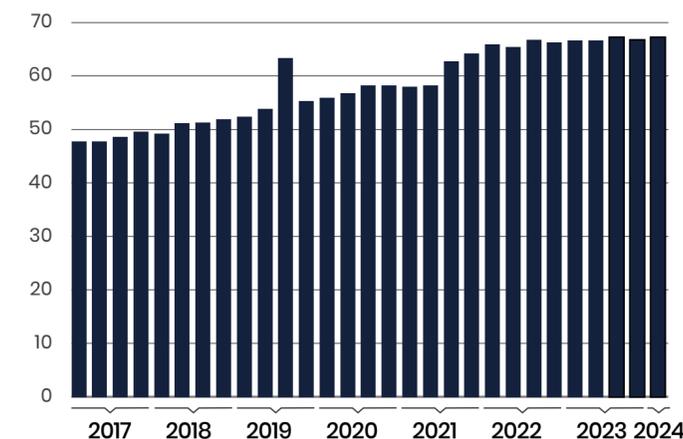
Finansnettot påverkade resultatet med 2,4 (10,1) MSEK. Finansnettot påverkades av ränteintäkter uppgående till 2,5 (0,6) MSEK. Föregående år påverkades av omvärdering av kortfristiga placeringar uppgående till 9,6 MSEK. Skatt påverkade resultatet med -4,1 (-2,1) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 37,5 (47,8) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning om 4,76 (5,85) kronor.

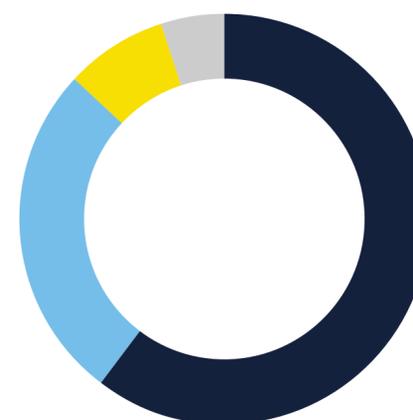
Kassaställning (MSEK)



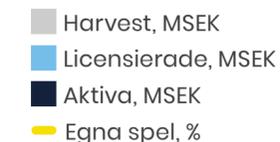
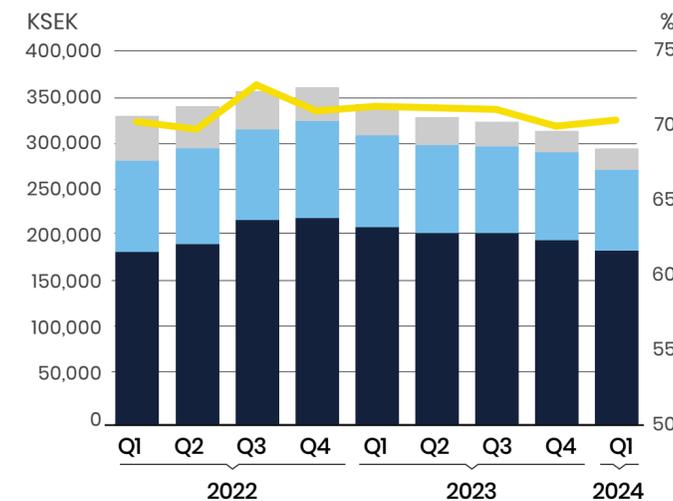
Bruttomarginal (%)



Geografisk fördelning av intäkter första kvartalet 2024



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



Operationella mätetal

F2P	Q1 '24	Q1 '23	Var
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,5	1,7	-10%
Genomsnittlig MAU (miljoner)	5,1	5,7	-11%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	3,7	4,2	-12%
Genomsnittlig MUP (tusen)	147,4	177,6	-17%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	63,5	61,8	3%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Kassaflöde

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 80,8 MSEK (81,8). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med 1,3 MSEK (1,0).

Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 29,9 MSEK (-11,7). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med 25,7 MSEK (28,3).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 84,7 MSEK (40,3). Finansieringsverksamheten påverkades av återköp av egna aktier uppgående till -12,9 MSEK (13,9) och IFRS16 bokningar relaterade till hyrning av lokaler -0,3 SEK (-0,1).

Likvida medel per 31 mars 2024 uppgick till 255,8 (205,1) 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 222,7 MSEK (262,6).

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 554,1 (547,9) MSEK, vilket motsvarar 71,0 (67,6) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 80 (77) procent.

Likvida medel uppgick till 255,8 (205,1) MSEK.

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

Moderbolaget

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

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

Övriga upplysningar

Framtidsutsikter

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

Riskbedömning

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

Transaktioner med närstående

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2023.

Kommande rapportdatum

Årsstämma 2024	12 juni, 2024
Delårsrapport jan-jun 2024	8 aug, 2024
Delårsrapport jan-sep 2024	6 nov, 2024

Telekonferens

Den 8 maj 2024 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.g5.com/sv/investerare/kalender>

Framåtblickande uttalanden

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

Kontaktuppgifter

Vlad Suglobov, VD	investor@g5.com
Stefan Wikstrand, CFO	+46 76 0011115

Styrelsens försäkran

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

Stockholm, 8 maj 2024

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 8 maj 2024 klockan 07.00. Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer. Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr-mar 23/24	2023
Intäkter	297 409	345 370	1 271 960	1 319 921
Direkta kostnader	-94 928	-112 622	-409 855	-427 549
Bruttoresultat	202 481	232 749	862 105	892 372
Forskning & utveckling	-83 638	-88 256	-359 083	-363 702
Försäljning & marknadsföring	-63 588	-79 389	-297 649	-313 450
Administration	-25 480	-26 424	-101 170	-102 115
Övriga rörelseintäkter	9 429	1 125	8 303	0
Övriga rörelsekostnader	0	0	-1 654	-1 654
Rörelseresultat	39 204	39 804	110 852	111 452
Finansiella intäkter	2 450	10 293	18 580	26 423
Finansiella kostnader	-78	-229	-1 027	-1 178
Resultat efter finansiella poster	41 577	49 868	128 405	136 696
Inkomstskatt	-4 096	-2 104	-11 115	-9 122
Resultat efter skatt	37 481	47 764	117 290	127 574
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	37 481	47 764	117 290	127 574

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr-mar 23/24	2023
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	7 867	8 159	7 978	8 052
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	7 867	8 209	7 978	8 052
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	4,76	5,85	14,70	15,84
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	4,76	5,82	14,70	15,84

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr-mar 23/24	2023
Periodens resultat	37 481	47 764	117 290	127 574
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	18 673	-	4 587	-14 086
Omräkningsdifferens	5 740	10 682	-4 794	-4 004
Summa övrigt totalresultat	24 413	10 682	-207	-18 090
Summa totalresultat	61 894	58 446	117 083	109 484
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	61 894	58 446	117 083	109 484

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 mar 2024	31 mar 2023	31 dec 2023
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	222 652	262 639	220 411
Immateriella tillgångar	2 613	0	2 613
	225 265	262 639	223 024
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	12 288	15 899	12 883
	12 288	15 899	12 883
Långfristiga tillgångar	52 807	16 589	34 134
Uppskjuten skattefordran	46	63	25
Summa anläggningstillgångar	290 406	295 190	270 066
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	21 928	32	25 936
Aktuell skattefordran	2 090	1 648	3 773
Övriga fordringar (Not 3, 4)	1 731	13 818	2 846
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	120 713	174 463	125 196
Kortfristiga investeringar	0	17 593	0
Likvida medel	255 768	205 058	182 332
Summa omsättningstillgångar	402 229	412 612	340 083
Summa tillgångar	692 635	707 802	610 149

KSEK	31 mar 2024	31 mar 2023	31 dec 2023
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	554 055	536 893	491 401
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	1 224	1 513	3 618
Långfristiga skulder	1 651	2 225	1 261
Summa långfristiga skulder	2 875	3 738	4 879
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	1 386	457	612
Leverantörsskulder	50 788	21 723	39 441
Övriga skulder	7 959	54 927	11 291
Aktuell skatteskuld	9 745	20 873	7 789
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	65 827	69 191	54 736
Summa kortfristiga skulder	135 705	156 191	113 869
Summa eget kapital och skulder	692 635	707 802	610 149

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2023-01-01	928	-189 704	69 746	607 780	488 750
Årets resultat				47 764	47 764
Övrigt totalresultat			10 682		10 682
Summa totalresultat			10 682	47 764	58 446
Återköp av aktier		-13 935			-13 935
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			3 633		3 633
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-13 935	3 633	0	-10 302
Eget kapital 2023-03-31	928	-203 639	84 061	655 544	536 894
Eget kapital 2024-01-01	928	-243 733	63 358	670 849	491 402
Årets resultat				37 481	37 481
Omvärdering av långsiktiga investeringar			18 673		18 673
Övrigt totalresultat			5 740		5 740
Summa totalresultat			24 413	37 481	61 894
Återköp av aktier		-12 941			-12 941
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			2 721		2 721
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-12 941	2 721	0	-10 220
Eget kapital 2024-03-31	928	-256 674	90 492	708 329	543 075

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr-mar 23/24	2023
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	41 577	49 868	128 405	136 696
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	40 488	32 938	166 226	158 676
	82 065	82 806	294 631	295 372
Betald skatt	-1 280	-997	-17 964	-17 681
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	80 785	81 809	276 667	277 691
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	9 606	-20 072	33 040	3 362
Förändring av rörelseskulder	20 334	8 327	-27 882	-39 889
Kassaflöde från den löpande verksamheten	110 725	70 064	281 825	241 164
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-349	-1 445	-2 933	-4 029
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-25 726	-28 282	-103 727	-106 283
Kortsiktiga investeringar	0	0	-2 933	-2 933
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-26 075	-29 727	-109 593	-113 245

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr-mar 23/24	2023
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-348	-135	-1 157	-944
Utdelning	0	0	-64 505	-64 505
Återköp aktier	-12 941	-13 935	-53 035	-54 029
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-13 289	-14 070	-118 697	-119 478
Kassaflöde	71 361	26 267	53 535	8 441
Likvida medel vid periodens ingång	182 332	177 469	205 058	177 469
Kassaflöde	71 361	26 267	53 535	8 441
Valutakursdifferenser	2 075	1 322	-2 825	-3 578
Likvida medel vid periodens utgång	255 768	205 058	255 768	182 332

Not 1

Redovisningsprinciper

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

Redovisnings- och beräkningsprinciperna som används i rapporten för koncernen är identiska med de som används i Årsredovisningen 2023.

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

Not 2

Balanserade utvecklingsutgifter

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr-mar 23/24	2023
Vid periodens början	220 411	273 073	262 639	273 073
Investeringar	25 726	28 282	101 114	103 670
Nedskrivning	-	-	-	-
Avskrivning	-36 779	-37 089	-149 798	-150 108
Nettoförändring under perioden	-11 053	-8 807	-48 684	-46 438
Kursdifferenser	13 294	-1 628	8 698	-3 983
Vid periodens slut	222 652	262 639	222 652	222 652

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 0,0 (10,1) 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 inga ställda säkerheter uppgående till 3 MSEK. Bolaget har inga eventalförpliktelser.

Not 5

Verkliga värden

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

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr-mar 23/24	2023
Intäkter	297 409	345 370	1 271 960	1 319 921
Direkta kostnader	-242 219	-277 336	-1 003 802	-1 038 919
Bruttoresultat	55 190	68 034	268 158	281 003
Forskning och utveckling	-42	-2 577	-117	-75
Försäljning och marknadsföring	-50 697	-63 537	-251 673	-264 513
Administration	-6 056	-9 076	-22 388	-22 083
Övriga rörelseintäkter	7 805	0	16 085	0
Övriga rörelsekostnader	0	-943	-11 791	-4 455
Rörelseresultat	6 200	-8 099	-1 726	-10 123
Finansiella intäkter	19 109	536	33 429	24 432
Finansiella kostnader	-19 900	9 576	-19 900	0
Resultat efter finansiella poster	5 410	2 013	11 803	14 309
Inkomstskatt	-1 639	0	-1 639	0
Resultat efter skatt	3 771	2 013	10 164	14 309

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr-mar 23/24	2023
Periodens resultat	3 771	2 013	10 164	14 309
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	18 673	0	4 587	-14 086
Summa övrigt totalresultat	18 673	0	4 587	-14 086
Summa totalresultat	22 444	2 013	14 751	223

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	31 mar 2024	31 mar 2023	31 dec 2023
Anläggningstillgångar			
Imateriella anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	2,613	0	2,613
Materiella anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	0	2	0
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	130	105	105
Långfristiga investeringar	52 807	16 589	34 134
Summa anläggningstillgångar	55 550	16 695	36 852
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	21 928	0	25 936
Fordringar hos koncernföretag	154 596	40 477	87 381
Skatteordringar	2 751	1 513	2 751
Övriga fordringar	357	576	410
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	115 931	146 051	112 284
Kortfristiga placeringar	0	17 593	0
Kassa och bank	67 032	145 571	53 722
Summa omsättningstillgångar	362 594	351 781	282 484
Summa tillgångar	418 144	368 477	319 336

KSEK	31 mar 2024	31 mar 2023	31 dec 2023
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	41 917	52 745	53 578
Balanserat resultat	186 099	274 783	152 810
Årets resultat	10 164	2 013	14 309
Summa eget kapital	239 108	330 470	221 625
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	32 616	21 074	36 357
Skatteskulder	889	0	0
Skuld till koncernföretag	142 131	5 831	54 226
Övriga skulder	5 352	9 046	5 130
Upplupna kostnader	1 901	2 055	1 999
Summa kortfristiga skulder	182 889	38 007	97 711
Summa skulder och eget kapital	421 997	368 477	319 336

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 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

Portföljdefinition

Aktiva spel är spel som G5 äger och aktivt stödjer genom sin utvecklings- och marknadsföringskapacitet. rar.

Licensierade spel är spel som G5 licensierar från tredjepartsutvecklare och G5 fungerar därmed som en förläggare. Licensierade spel är inte uppdelade i aktiva spel och harvest-spel.

Harvest spel är spel som G5 äger men som inte är lönsamma att driva som aktiva spel. Spelen har tekniskt stöd av ett centralt team.

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)

NYBROGATAN 6, 5TR
114 34 STOCKHOLM | SVERIGE

TEL: +46 84 1111 5

E-POST: CONTACT@G5.COM

Org.nr. 556680-8878

WWW.G5.COM

