

A black and white illustration of a woman with a crown, wearing a royal dress with a large collar and a necklace. She is looking slightly to the side with a gentle smile.

G5 Entertainment AB

Delårs- rapport 2025

JANUARI – MARS 2025



DELÅRSRAPPORT JANUARI – MARS 2025

Januari – mars 2025

- Intäkter för perioden var 260,3 (297,4) MSEK, en minskning med 12 procent jämfört med samma period 2024. Mätt i USD minskade omsättningen med 15 procent.
- Bruttomarginalen ökade till 69,8 (68,1) procent då en större andel av intäkterna kommer från G5:s egen plattform för försäljning direkt till konsument.
- Rörelseresultatet för perioden var 10,7 (39,2) MSEK en minskning med 73%, vilket motsvarar en rörelsemarginal om 4,1% (13,2). Rörelseresultatet påverkades negativt av omvärderingar relaterade till valutaförändringar, primärt från förändringar av USD, redovisade i övriga intäkter och kostnader och uppgick till -14,6 (9,4) MSEK. Justerat för omvärderingar skulle rörelsemarginalen varit 9,7 (10,0) procent.
- Resultat efter skatt uppgick till 11,9 (37,5) MSEK. Finansnettot påverkade resultatet positivt med 2,1 (2,4) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 1,53 (4,76) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 33,0 (71,4) MSEK.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 4,2 miljoner, en minskning med 18 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,3 miljoner, en minskning med 15 procent jämfört med samma period 2024. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 121,7 tusen, en minskning med 17 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 65,4 USD, en ökning med 3% jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jan-mar 2025	Jan-mar 2024	Förän- dring %	Apr-Mar 24/25	2024	Förän- dring %
Intäkter	260 273	297 409	-12%	1 097 393	1 134 529	-3%
Avgift till distributörer ¹	-51 956	-64 746	-20%	-233 145	-245 935	-5%
Royalties till externa utvecklare ²	-26 731	-30 182	-11%	-109 046	-112 497	-3%
Bruttoresultat	181 586	202 481	-10%	755 202	776 097	-3%
Bruttomarginal	69,8%	68,1%		68,8%	68,4%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-131 516	-113 009	16%	-479 593	-461 085	4%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	50 070	89 473	-44%	275 609	315 012	-13%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	19%	30%		25%	28%	
Kostnader för användarförvärv ³	-39 365	-50 268	-22%	-187 331	-198 235	-6%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-15%	-17%		-17%	-17%	
Rörelseresultat	10 705	39 204	-73%	88 278	116 778	-24%
Rörelsemarginal %	4,1%	13,2%		8,0%	10,3%	
Resultat per aktie före utspädning	1,53	4,76	-68%	11,84	15,22	-22%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	33 215	84 650		112 574	164 009	
Likvida medel	295 022	255 768		295 022	275 539	

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 inrik- tade på att anskaffa lojala spelare. Kampanjerna kan avslutas med mycket kort varsel.

Vd har ordet: Stabilitet i en utmanande marknad



Årets första kvartal återspeglade samma trender som de vi mötte 2024. G5-teamet fortsatte att arbeta hårt för att driva på nya spel genom vår utvecklingstratt, samtidigt som vi strävade efter att behålla den starka lönsamhet som vi har arbetat så hårt för att bygga upp. Genom att hålla ett ständigt fokus på effektivitet - och tack vare ett ökande antal spelare som vänder sig till vår egen G5 Store för att spela våra spel - har vi lyckats bibehålla en sund lönsamhet.

Intäkterna för kvartalet minskade sekventiellt med 7 procent till 260,3 MSEK, delvis på grund av ett kortare kvartal, och minskade med 12 procent jämfört med samma period i fjol. Räknat i USD minskade försäljningen under första kvartalet med 6 procent sekventiellt, och med 15 procent jämfört med föregående år. Aktiva egna spel minskade med 7 procent, licensierade spel med 11 procent, medan ”Harvest” spel, där Mahjong Journey ingår sedan första kvartalet i år, minskade med 25 procent. Trots detta kunde vi bibehålla en stark lönsamhet och ett positivt kassaflöde, samtidigt som vi arbetar med att vända trenden genom förbättrade marknadsföringsaktiviteter och produkter, och genom att få ut nya spel på marknaden.

Rörelseresultat för kvartalet uppgick till 10,7 Mkr. Justerat för valutaeffekter uppgick den till 25,2 Mkr, motsvarande en marginal på 9,7 procent, något lägre än föregående år men i linje med det fjärde kvartalet 2024 tack vare vår höga kostnadskontroll och styrkan i vår affärsmodell. I kvartalsresultatet

ingår även en extraordinär engångskostnad om 1,3 Mkr från det förvärv som ej genomfördes, något som vi nämnde i vår föregående kvartalsrapport. Det är värt att upprepa att G5 i första hand är en USD-verksamhet, även om vi rapporterar i SEK. Majoriteten av våra reserver hålls i USD, där vi får en bättre avkastning, och våra operativa tillgångar och skulder i första hand är nominerade på samma sätt, något som exponerar koncernen för volatiliteten i relationen SEK/USD.

Utgifter för användarförvärv (UA) uppgick till 15 procent av intäkterna, temporärt under vårt målintervall på 17-22 procent. Vi planerar för att återgå till målintervall 17-22 procent under de kommande kvartalen för att stödja den långsiktiga tillväxten i vår portfölj.

G5 Store har visat sig vara en stor framgång, och en allt större del av vår försäljning kommer från denna distributionskanal. G5 Store har fortsatt att växa ända sedan vi lanserade den 2020, den växte med 35 procent under första kvartalet jämfört med föregående år och svarar nu för 21 procent (2024: 13 procent) av våra intäkter. Den är fortsatt vår tredje största distributionskanal sett till intäkter, och innebär ett välkommet stöd för vår bruttomarginal vilken steg till rekordhöga 69,8 procent.

För en tid sedan nämnde vi att vi gjorde store.g5.com, vårt webbgränssnitt för betalningar i G5-spel, tillgängligt för spelare på alla plattformar, inklusive dem som tar ut 30-procentiga butiksavgifter. Vi är glada att kunna meddela att

vi nu, genom store.g5.com, får cirka 2,6 procent av våra nettointäkter från butiker med "höga avgifter", och att denna andel växer gradvis. Det innebär att spelare i allt högre grad väljer att checka ut via vårt eget gränssnitt för betalningshantering, vilket bara kostar oss en ensiffrig procentsats i butiksavgifter, jämfört med nämnda 30 procent. Några av våra konkurrenter har rapporterat att denna procentandel svarade för 20-25 procent av de totala intäkterna, så vi är optimistiska att vi över tid och gradvis kan nå liknande nivåer. Detta ökar vår bruttomarginal ytterligare, även för de traditionella mobila distributionskanalerna med höga butiksavgifter.

G5 Store-distributionen har vid det här laget uppnått en sådan skala att på en individuell G5-spelnivå, kan G5 Store nu svara för största, eller en mycket stor, andel av intäkterna. Med tanke på den fortsatta trenden där G5 Store fortsätter att växa kraftigt som en del av vår verksamhet, ställs vi inför strategiska frågor: bör vi prioritera att bygga spel för G5 Store framför mobila applikationsbutiker? Betyder det att i framtiden så genererar G5 lejonparten av sina intäkter genom G5 Store? För närvarande fortsätter vi att nå vår kärnpublik av lojala kunder via G5 Store med minimala butiksavgifter, samtidigt som vi behåller vår närvaro i mobilbutiker där vi attraherar många nya spelare. Det som dock redan nu är tydligt utifrån siffrorna är att G5 Store, som distributionskanal, är en värdefull källa till extra (eller ibland primära) intäkter för ett framgångsrikt free-to-play casual mobilspel. Med detta i åtanke ser vi potentialen i att bygga en skalbar distributionsverksamhet kring G5 Store. Vi tar nu kontakt med andra mobilspelsutvecklare för att undersöka deras intresse för att generera extra intäkter genom att distribuera sina spel på G5 Store,

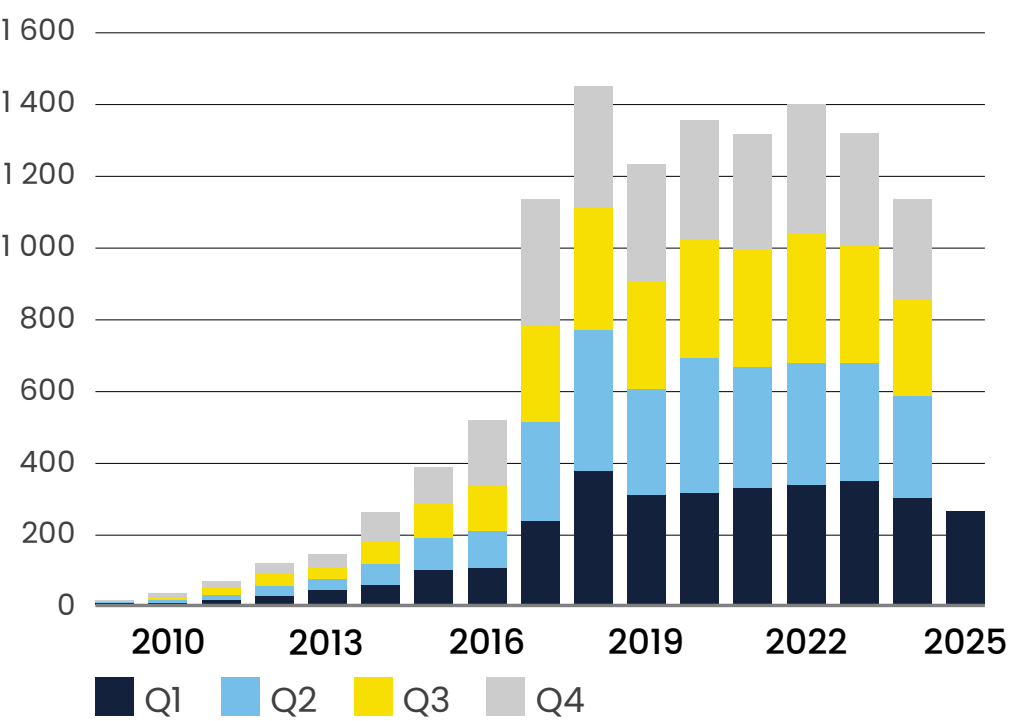
med ambitionen att flera tredjepartsspel ska testa G5 Store innan årets slut. Vår framtida tillväxt är beroende av vår förmåga att både generera fantastiska spelidéer och att driva dem genom utvecklingstratten till release. Det är en grundlig process som tar tid för att säkerställa att bara de bästa spelen, de som har potential att nå tillräckligt höga intäkter, kommer ut på marknaden. Allt börjar med spelidén. Att utveckla spel kräver stora resurser och mycket tid, så vi har etablerat screening och testning av spelidéer för att säkerställa att vi bara går framåt i utvecklingen med de mest lovande idéerna.

Nästa steg är att skapa tidiga versioner av spelen när vi går in i mjuklanseringsstadiet. Där gör vi ändringar i spelmekaniken. Spelets interna- och marknadsföringsmått testas tills spelet antingen är redo för global lansering, alternativt stoppas om det inte visar tillräckligt med potential. Att avbryta ett spel i det här skedet är en normal del av processen, det visar att processen fungerar och att vi tar bort spel som inte lever upp till de höga krav som vi har satt upp. För närvarande finns det många spelidéer och spelbyggen som är på väg genom vår utvecklingstratt.

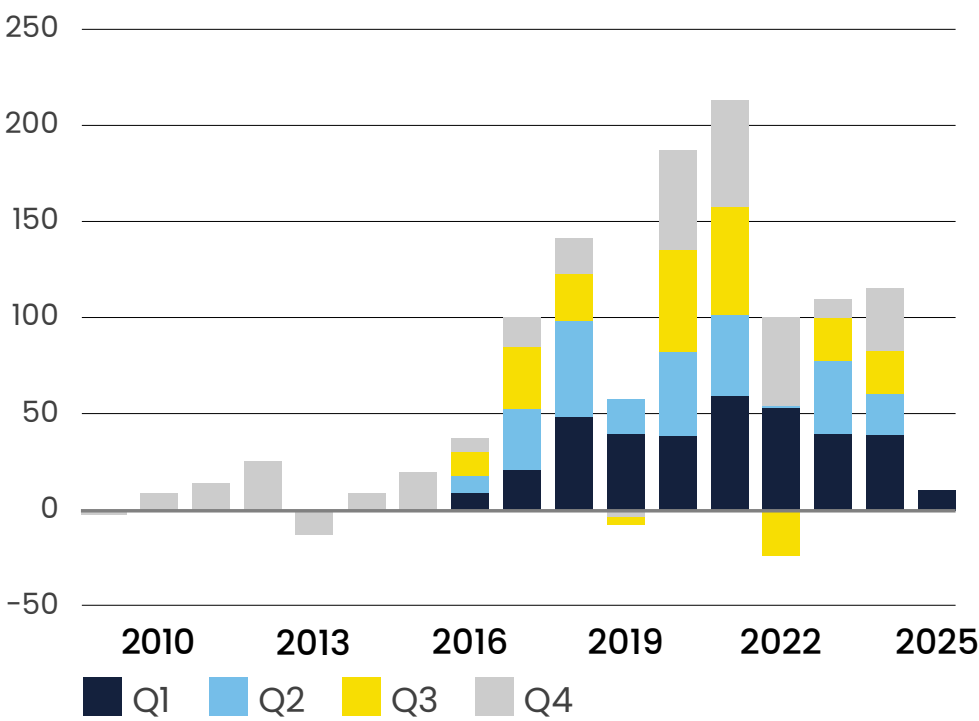
Med det sagt, under perioden har vi gjort 14 iterationer: 8 av dem i olika tidiga stadier av mjuklanseringsprocessen och 6 i det senare stadiet av mjukstartsprocessen som handlar om skalbarhet; vi har också, på grund av otillräcklig potential, avbrutit arbetet med 3 spel i mjuklansering. Ett spel itereras och förbereds för global lansering vilket förväntas ske senare i år.

Vi genomförde ett par strategiska anställningar under kvartalet med fokus på strategisk produktutveckling, affärsexpansion och produktmarknadsföring. Dessa nya positioner är

Intäkter (MSEK)



Rörelseresultat (MSEK)



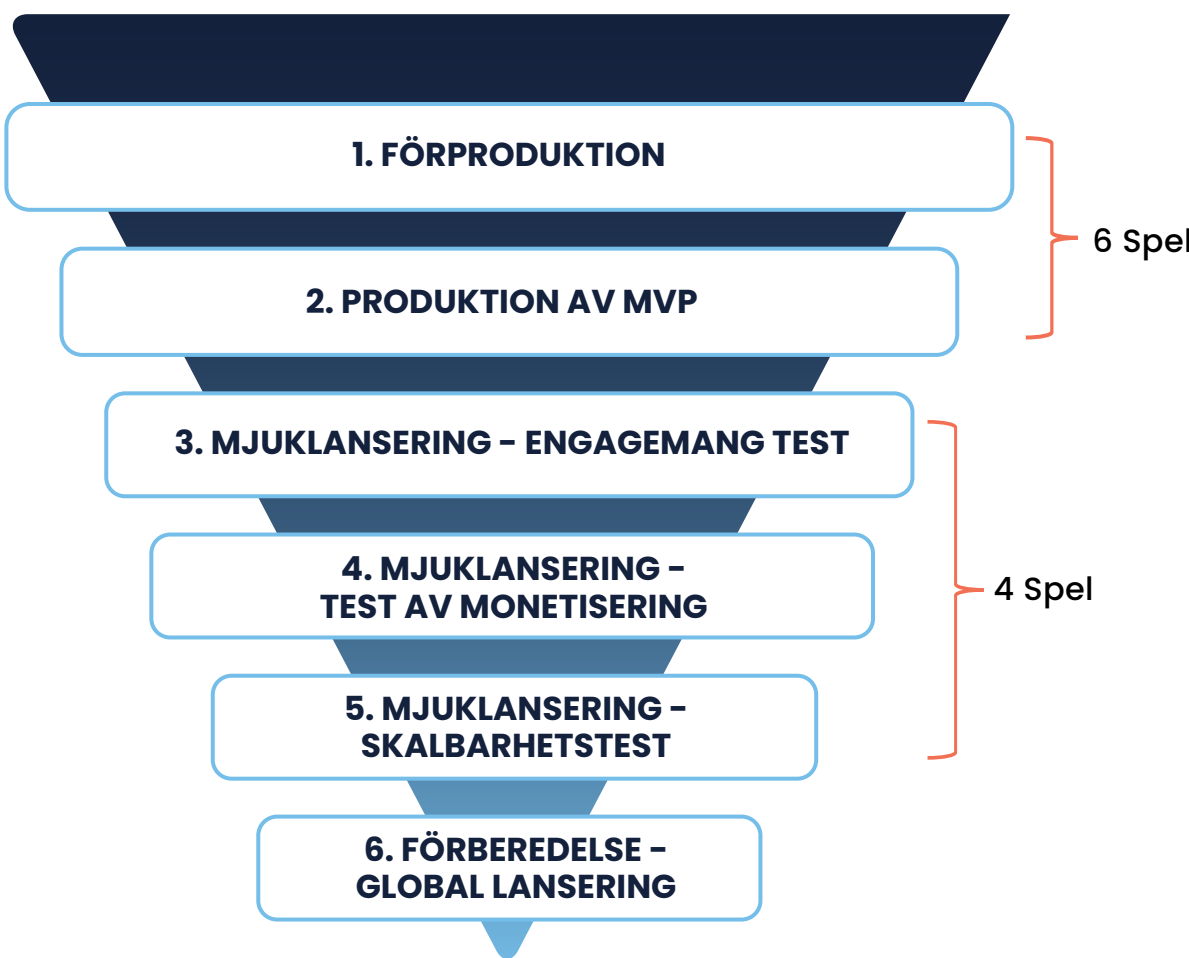
en del av vårt tillväxtinitiativ och kommer att vara nyckeln till G5:s framtida framgång.

Bolaget har en stark finansiell ställning. Vi hade en rekordstark kassa om 295 MSEK vid utgången av kvartalet och dessutom noll i skuld. Vi är fast beslutna att driva verksamheten på ett hållbart sätt och finansiera vår nya produktutveckling och marknadsföring från intäkter, samtidigt som vi förblir lönsamma och kassaflödespositiva. Jag vill tacka teamet för deras hårda arbete och våra spelare och aktieägare för deras tillit till G5. Jag är övertygad om att vi har en stabil plan för vår framtida framgång.

Tack för att du följer G5 Entertainment.

7 maj 2025
Vlad Suglovov, VD och grundare

Spelutvecklingsprocess



Oktober – december

Intäkter och bruttoresultat

Koncernens intäkter uppgick till 260,3 (297,4) MSEK. Omsättningen minskade med 12 procent jämfört med samma period 2024, i USD minskade omsättningen med 13 procent.

Direkta kostnader minskade till 78,7 (94,9) 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 procent samt G5 Store som har ensiffriga avgifter för betalningslösningar från tredje part. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 11 procent jämfört med föregående år.

Koncernens bruttomarginal var 69,8 (68,1) procent. Bruttoresultat för kvartalet minskade med 10 procent jämfört med första kvartalet 2024 och uppgick till 181,6 (202,5) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 74,0 (83,6) MSEK. Nettoeffekten av avskrivningar och kapitaliseringar var -3,6 MSEK (-11,1). Justerat för nettoeffekt av avskrivningar, kapitaliseringar och nedskrivningar så minskade kostnaderna för forskning och utveckling med 3 procent jämfört med samma period föregående år.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 53,1 (63,6) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 39,4 (50,3) MSEK.

Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 15 procent jämfört med 17 procent under samma period 2024. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, minskade till 13,7 (13,3) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 29,2 (25,5) MSEK. Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader uppgick tillsammans till -14,6 (9,4) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna har minskat då bolaget ej längre kapitaliserar på ej lanserade spel. Avskrivningar uppgick till 27,7 (37,8) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 23,4 (25,7) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till -3,6 (-11,1) MSEK.

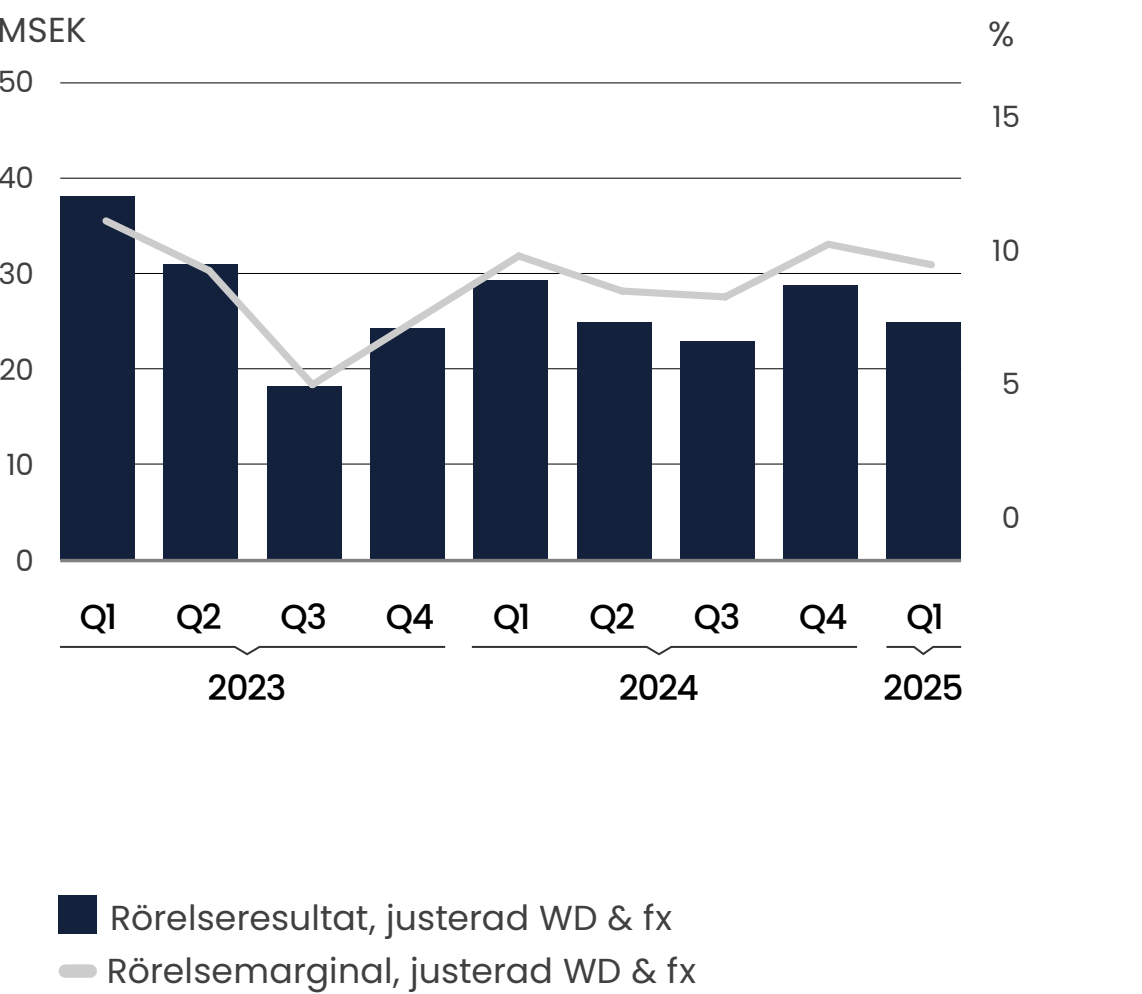
Rörelseresultatet uppgick till 10,7 (39,2) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 4,1 (13,2).

Resultat efter skatt

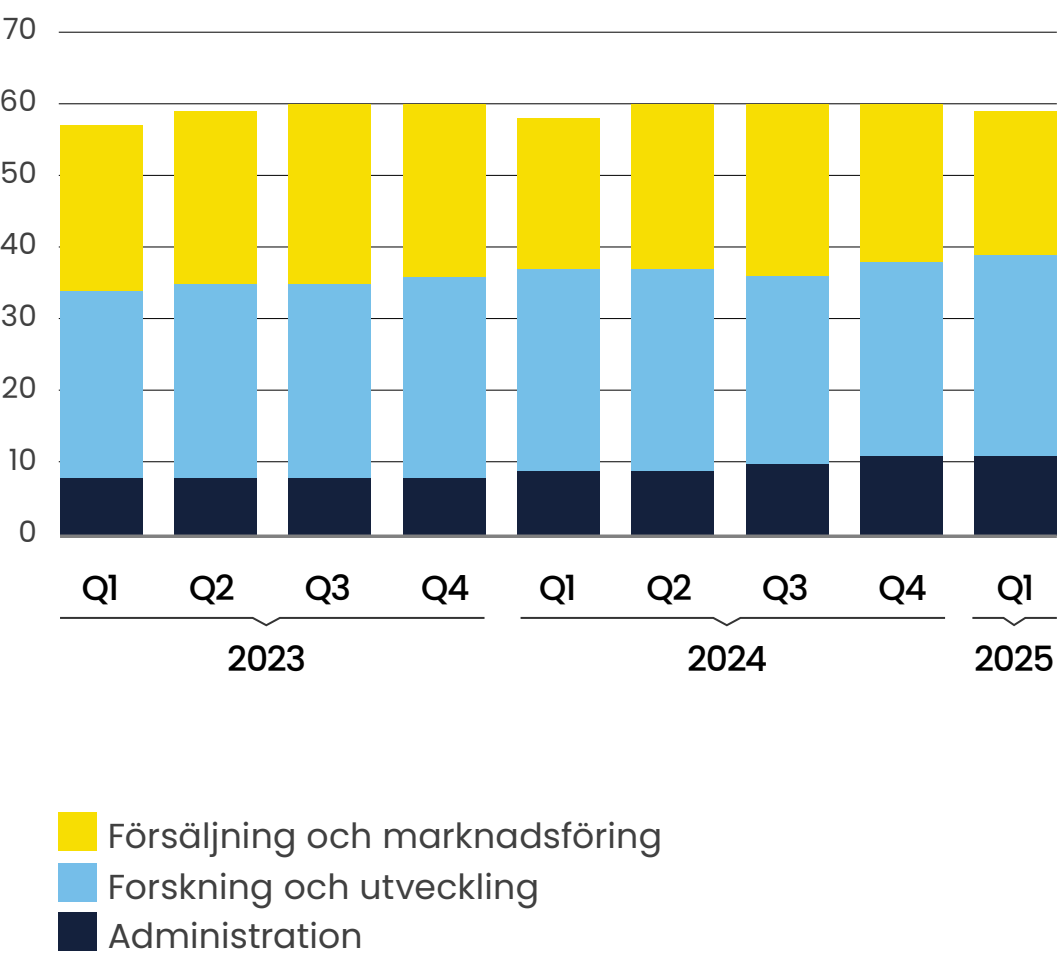
Finansnettot påverkade resultatet med 2,1 (2,4) MSEK. Finansnettot påverkades av ränteintäkter uppgående till 2,2 (2,5) MSEK. Skatt påverkade resultatet med -0,8 (-4,1) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 11,9 (37,5) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning om 1,53 (4,76) kronor.

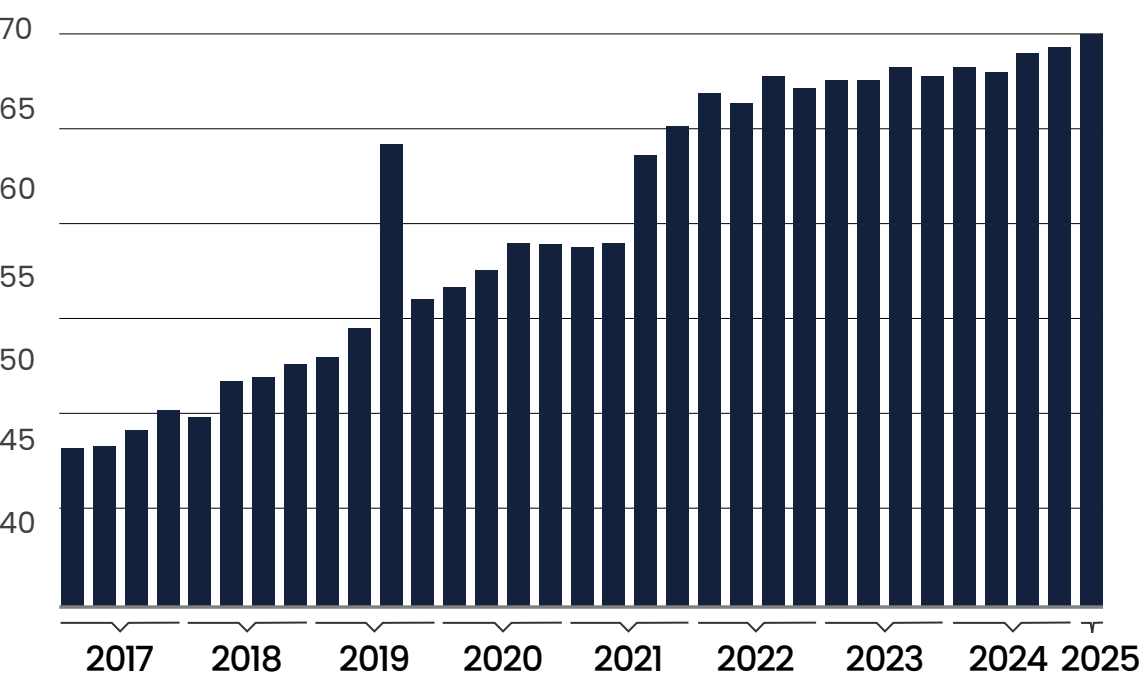
Rörelseresultat (MSEK) | Rörelsemarginal (%)



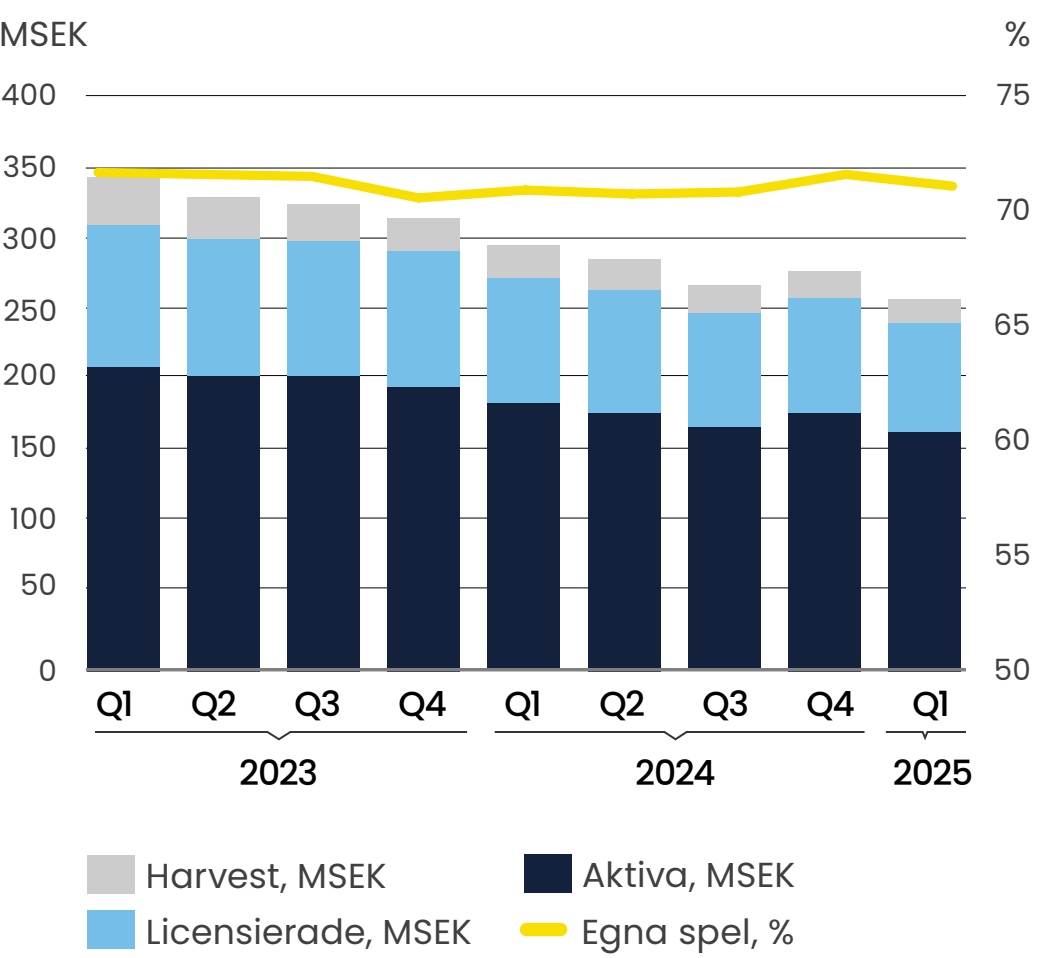
Kostnader i % av omsättning



Bruttomarginal (%)



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



Operationella mätetal

F2P	Q1 ’25	Q1 ’24	Var
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,3	1,5	-15%
Genomsnittlig MAU (miljoner)	4,2	5,1	-18%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	3,0	3,7	-20%
Genomsnittlig MUP (tusen)	121,7	147,4	-17%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	65,4	63,5	3%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Kassaflöde

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 42,8 MSEK (80,8). Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet negativt med 0,2 MSEK (-1,3).

Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 15,2 MSEK (29,9). Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -23,4 MSEK (-25.7).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 33,2 (84,7) MSEK. Finansieringsverksamheten påverkades av IFRS16 bokningar relaterade till hyrning av lokaler -0,2 MSEK (-0,3).

Likvida medel per 31 mars 2025 uppgick till 295,0 (255,8) MSEK.

Finansiell ställning

Bolagets publiceringsstrategi är 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, kapitaliserar företaget inte utvecklingskostnader på spel förrän de lanserats globalt.

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 188,0 (222,7) MSEK. Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga (0) nedskrivningar. Eget kapital för koncernen uppgick till 539,3 (554,1) MSEK, vilket motsvarar 69,2 (71,0) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 84 (80) procent.

Likvida medel uppgick till 295,0 (255,8) 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 AB (publ) publicerar inga prognoser.

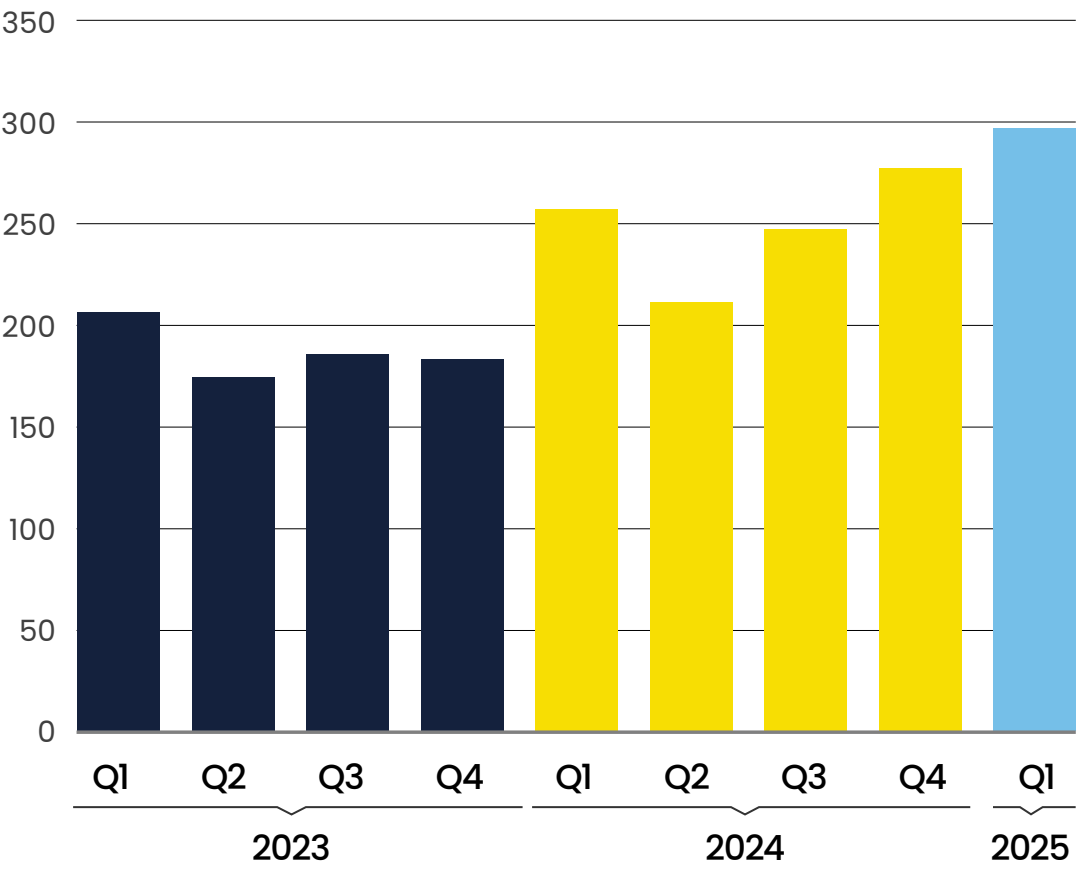
Riskbedömning

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.

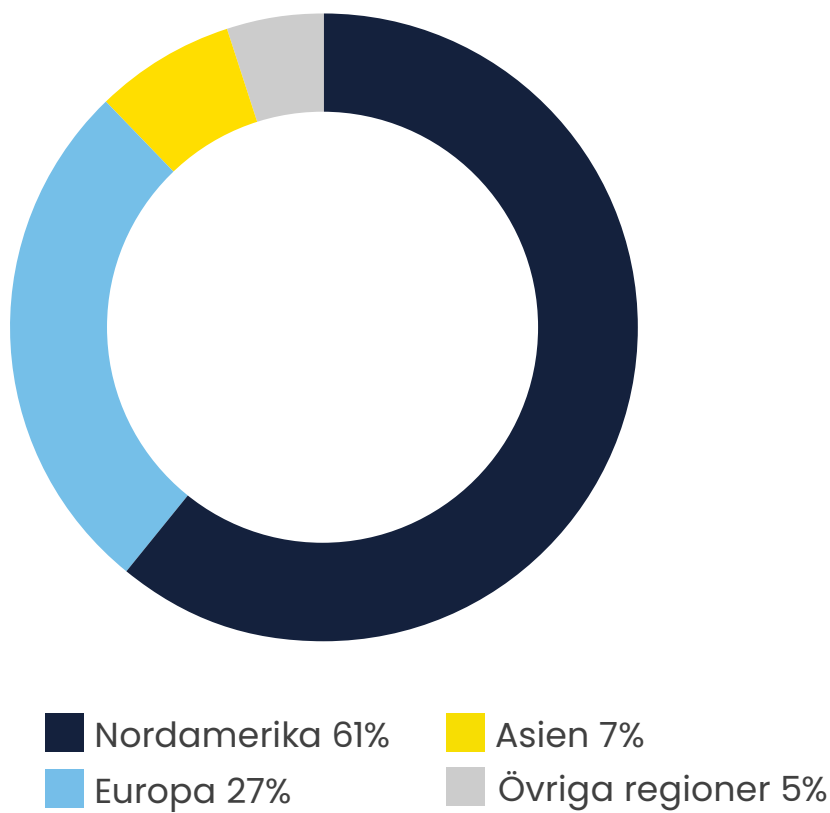
Transaktioner med närstående

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2024.

Kassaställning (MSEK)



Geografisk fördelning av intäkter första kvartalet 2025



Kommande rapportdatum

Årsstämma 2025	17 juni, 2025
Delårsrapport jan-jun 2025	7 aug, 2025
Delårsrapport jan-sep 2025	5 nov, 2025

Telekonferens

Den 7 maj 2025 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 7 maj 2025

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 7 maj 2025 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 2025	Jan-mar 2024	Apr-mar 24/25	2024
Intäkter	260 273	297 409	1 097 393	1 134 529
Direkta kostnader	-78 687	-94 928	-342 191	-358 432
Bruttoresultat	181 586	202 481	755 202	776 097
Forskning & utveckling	-73 973	-83 638	-302 285	-311 993
Försäljning & marknadsföring	-53 101	-63 588	-244 298	-254 786
Administration	-29 210	-25 480	-107 883	-104 109
Övriga rörelseintäkter	0	9 429	3 227	12 656
Övriga rörelsekostnader	-14 597	0	-15 685	-1 088
Rörelseresultat	10 705	39 204	88 278	116 778
Finansiella intäkter	2 229	2 450	9 323	9 544
Finansiella kostnader	-142	-78	-418	-354
Resultat efter finansiella poster	12 792	41 577	97 183	125 967
Inkomstskatt	-847	-4 096	-3 743	-6 993
Resultat efter skatt	11 946	37 481	93 440	118 974
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	11 946	37 481	93 440	118 974

KSEK	Jan-mar 2025	Jan-mar 2024	Apr-mar 24/25	2024
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	7 799	7 867	7 893	7 815
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	7 799	7 867	7 893	7 815
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	1,53	4,76	11,84	15,22
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	1,53	4,76	11,84	15,22

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Jan-mar 2025	Jan-mar 2024	Apr-mar 24/25	2024
Periodens resultat	11 946	37 481	93 440	118 974
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	1 774	18 673	-15 937	1 774
Omräkningsdifferens	-30 413	5 740	-34 190	-30 413
Summa övrigt totalresultat	-28 639	24 413	-50 127	-28 639
Summa totalresultat	-16 693	61 894	43 313	90 335
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	-16 693	61 894	43 313	90 335

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 mar 2025	31 mar 2024	31 dec 2024
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	188 032	222 652	210 386
Immateriella tillgångar	2 613	2 613	2 613
	190 644	225 265	212 998
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	8 113	12 288	9 154
	8 113	12 288	9 154
Långfristiga tillgångar	40 353	52 807	37 475
Uppskjuten skattefordran	151	46	150
Summa anläggningstillgångar	239 262	290 406	259 777
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	16 071	21 928	18 835
Aktuell skattefordran	1 286	2 090	1 659
Övriga fordringar (Not 3, 4)	1,501	1 731	1 756
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	92 127	120 713	109 142
Likvida medel	295 022	255 768	275 539
Summa omsättningstillgångar	406 007	402 229	406 930
Summa tillgångar	645 269	692 635	666 707

KSEK	31 mar 2025	31 mar 2024	31 dec 2024
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	539 343	554 055	554 322
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	1 682	1 224	1 475
Långfristiga skulder	164	1 651	1 118
Summa långfristiga skulder	1 847	2 875	2 593
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	1 613	1 386	685
Leverantörsskulder	32 957	50 788	44 254
Övriga skulder	6 826	7 959	6 267
Aktuell skatteskuld	7 381	9 745	9 213
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	55 301	65 827	49 372
Summa kortfristiga skulder	104 079	135 705	109 792
Summa eget kapital och skulder	645 269	692 635	666 707

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2024-01-01	928	-243 733	63 358	670 848	491 401
Årets resultat				37 481	37 481
Långsiktig omvärdering av 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	708 328	543 074
Eget kapital 2025-01-01	928	-256 674	82 637	727 431	554 322
Årets resultat				11 946	11 946
Omvärdering av långsiktiga investeringar			1 774		1 774
Övrigt totalresultat			-30 413		-30 413
Summa totalresultat			-28 639	11 946	-16 693
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			1 714		1 714
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		0	1 714	0	1 714
Eget kapital 2025-03-31	928	-256 674	55 712	739 377	539 343

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Jan–mar 2025	Jan–mar 2024	Apr–mar 24/25	2024
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	12 792	41 577	97 182	125 967
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	29 734	40 488	136 270	147 024
	42 526	82 065	233 452	272 991
Betald skatt	262	-1 280	-6 790	-8 332
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	42 788	80 785	226 662	264 659
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	20 034	9 606	34 673	24 245
Förändring av rörelseskulder	-4 808	20 334	-30 717	-5 575
Kassaflöde från den löpande verksamheten	58 014	110 725	230 618	283 329
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-306	-349	-1 312	-1 355
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-23 389	-25 726	-101 463	-103 800
Långsiktiga investeringar	-1 104	0	-15 269	-14 165
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-24 799	-26 075	-118 044	-119 320

KSEK	Jan–mar 2025	Jan–mar 2024	Apr–mar 24/25	2024
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-175	-348	-1 134	-1 307
Utdelning	0	0	-62 392	-62 392
Återköp aktier	0	-12 941	0	-12 941
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-175	-13 289	-63 526	-76 640
Kassaflöde	33 040	71 361	49 048	87 369
Likvida medel vid periodens ingång	275 539	182 332	255 768	182 332
Kassaflöde	33 040	71 361	49 048	87 369
Valutakursdifferenser	-13 557	2 075	-9 794	5 838
Likvida medel vid periodens utgång	295 022	255 768	295 022	275 539

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 2025	Jan–mar 2024	Apr–mar 24/25	2024
Vid periodens början	210 386	220 411	222 652	220 411
Investeringar	23 389	25 726	101 463	103 800
Nedskrivningar	0	0	–2 196	–2 196
Avskrivning	–26 966	–36 779	–122 143	–131 955
Nettoförändring under perioden	–3 578	–11 053	–22 875	–30 350
Kursdifferenser	–18 776	13 294	–11 745	20 325
Vid periodens slut	188 032	222 652	188 032	210 386

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 0,0 (0,0) 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 eventualförpliktelser

G5 Entertainment har inga (0) ställda säkerheter. Bolaget har inga eventualförpliktelser.

Not 5

Verkliga värden

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

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2025	Jan-mar 2024	Apr-mar 24/25	2024
Intäkter	260 273	297 409	1 097 393	1 134 529
Direkta kostnader	-215 089	-242 219	-882 780	-909 910
Bruttoresultat	45 183	55 190	214 613	224 619
Forskning och utveckling	-196	-42	-748	-594
Försäljning och marknadsföring	-40 736	-50 697	-192 922	-202 884
Administration	-7 657	-6 056	-29 257	-27 657
Övriga rörelseintäkter	0	7 805	2 417	6 086
Övriga rörelsekostnader	-6 773	0	-12 132	0
Rörelseresultat	-10 177	6 200	-18 029	-429
Finansiella intäkter	4 428	19 109	12 297	9 619
Finansiella kostnader	-46	-19 900	-47	-2
Resultat efter finansiella poster	-5 795	5 410	-5 780	9 188
Inkomstskatt	1 033	-1 639	1 481	-1 191
Resultat efter skatt	-4 763	3 771	-4 299	7 997

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2025	Jan-mar 2024	Apr-mar 24/25	2024
Periodens resultat	-4 763	3 771	-4 299	7 997
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	1 174	18 673	-572	-10 824
Summa övrigt totalresultat	1 174	18 673	-572	-10 824
Summa totalresultat	-3 589	22 444	-4 871	-2 827

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	31 mar 2025	31 mar 2024	31 dec 2024
Anläggningstillgångar			
Imateriella anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	2 613	2 613	2 613
Materiella anläggningstillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	0	0	0
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	118	130	130
Långfristiga investeringar	40 353	52 807	37 475
Summa anläggningstillgångar	40 217	36 852	36 852
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	16 071	21 928	18 835
Fordringar hos koncernföretag	219 181	154 596	204 318
Skatteordringar	3 344	1 863	1 561
Övriga fordringar	606	357	325
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	80 142	115 931	100 819
Kassa och bank	42 138	67 032	47 325
Summa omsättningstillgångar	361 483	361 706	373 183
Summa tillgångar	404 566	417 255	413 400

KSEK	31 mar 2025	31 mar 2024	31 dec 2024
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	54 530	41 917	54 530
Balanserat resultat	83 731	182 328	80 961
Årets resultat	-4 763	3 771	7 997
Summa eget kapital	134 427	228 944	144 417
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	24 236	32 616	32 117
Skatteskulder	0	0	0
Skuld till koncernföretag	237 708	142 131	226 165
Övriga skulder	5 056	5 352	5 244
Upplupna kostnader	3 140	1 901	5 458
Summa kortfristiga skulder	270 140	182 000	268 984
Summa skulder och eget kapital	404 566	410 944	413 400

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.

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

