

A woman with blonde hair, wearing a dark, ornate crown and a dark, high-collared dress with lace and a large brooch. She is smiling slightly and looking towards the camera. The background is a solid dark blue.

G5 Entertainment AB

Boksluts- kommuniké 2025



BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2025

October – december 2025

- Intäkter för perioden var 221,1 (279,4) MSEK, en minskning med 21 procent jämfört med samma period 2025. Mätt i USD minskade omsättningen med 9 procent jämfört med föregående år och 2 procent jämfört med föregående kvartal.
- Bruttomarginalen ökade till 71,6 (69,1) procent då en större andel av intäkterna kommer från G5:s egna plattform för försäljning direkt till konsument med lägre avgifter till distributörer.
- Rörelseresultatet för perioden var -6,0 (32,8) MSEK vilket motsvarar en rörelsemarginal om -2,7 (11,8) procent. Rörelseresultatet påverkades negativt av omvärderingar relaterade till valutaförändringar, primärt från förändringar av USD, redovisade i övriga intäkter och kostnader och uppgick till -7,9 (5,9) MSEK. Justerat för omvärderingar skulle rörelsemarginalen varit 0,8 (9,6) procent. Jämfört med fjärde kvartalet 2024 påverkades rörelseresultatet negativt då användarförvärven har ökat från 17 till 23 procent av omsättningen.
- Resultat efter skatt uppgick till -2,2 (33,5) MSEK. Resultat efter skatt påverkades positivt av skatter, primärt relaterat till uppskjuten skatt, 4,3 (-1,4) MSEK och negativt av finansnetto uppgående till -0,5 (2,0) MSEK.
- Kassaflödet uppgick till -31,1 (18,9) MSEK, negativt påverkat av förändringar av rörelsekapitalet uppgående till -26,4 (-21,5) MSEK.
- G5 Store växte med 20,1 procent jämfört med föregående år och 2,7 procent jämfört med föregående kvartal i USD, vilket återspeglar fortsatta framsteg i satsningarna på direktförsäljning till konsument.
- Genomsnittligt antal Monthly Active Users (MAU) uppgick till 3,8 miljoner, en minskning med 13 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittligt antal Daily Active Users (DAU) var 1,1 miljoner, en minskning med 16 procent jämfört med samma period 2024. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 108,6 tusen, en minskning med 15 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) uppgick till 71,7 USD, en ökning med 9% jämfört med samma period föregående år.

Helår 2025

- Intäkter för året var 941,6 (1 134,5) MSEK, en minskning med 17 procent jämfört med 2024. Mätt i USD minskade omsättningen med 11 procent.
- Bruttoresultatet uppgick till 664,9 (776,1) MSEK, motsvarande en bruttomarginal uppgående till 70,6 (68,4) procent. Detta drevs primärt av en högre andel av intäkter från G5:s direkt till konsument kanal.
- Rörelseresultatet för året uppgick till 23,0 (116,8) MSEK, en minskning om 80 procent. Rörelseresultatet påverkades negativt av övriga intäkter och kostnader uppgående till -32,9 (11,6) MSEK, primärt relaterat till omvärderingar. Justerat för omvärderingar uppgick rörelsemarginalen till 5,9 (9,3) procent.
- Resultat per aktie för året uppgick till 3,87 (15,22) SEK per aktie, en minskning med 75 procent.
- Styrelsen föreslår en utdelning om 2,0 (8,0) SEK per aktie vilket motsvarar cirka 15,3 (62,4) MSEK.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	Förändring %	2025	2024	Förändring %
Intäkter	221 092	279 337	-21%	941 583	1 134 529	-17%
Avgift till distributörer ¹	-42 347	-59 110	-28%	-185 727	-245 935	-24%
Royalties till externa utvecklare ²	-20 497	-27 251	-25%	-90 991	-112 497	-19%
Bruttoresultat	158 248	192 977	-18%	664 864	776 097	-14%
Bruttomarginal	71,6%	69,1%		70,6%	68,4%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-114 328	-113 112	1%	-463 134	-461 085	0%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	43 919	79 865	-45%	201 730	315 012	-36%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	20%	29%		21%	28%	
Kostnader för användarförvärv ³	-49 953	-47 016	6%	-178 760	-198 235	-10%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-23%	-17%		-19%	-17%	
Rörelseresultat	-6 034	32 849	-118%	22 970	116 778	-80%
Rörelsemarginal %	-2,7%	11,8%		2,4%	10,3%	
Resultat per aktie före utspädning	-0,28	4,28	-107%	3,87	15,22	-75%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	-28 172	19 591		45 199	164 009	
Likvida medel	216 245	275 539		216 245	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 inriktade på att anskaffa lojala spelare. Kampanjerna kan avslutas med mycket kort varsel.

Vd har ordet: Strategiska framsteg och rekordhöga marginaler



driva stabilisering av intäkterna för Sherlock och Hidden City, samt för marknadsföring på de sista testfaserna av Twilight Land. Framöver avser vi att ligga i det övre skiktet av vårt tidigare kommunicerade intervall på 17–22 % för UA-investeringar som andel av bruttoomsättningen.

Från ett produktperspektiv så vilar vår intäktsgenerering på tre huvudpelare med ungefär lika

Vi har nått framsteg i att stabilisera Sherlock och Hidden City medan Jewels-familjen fortsätter att tappa.

stor andel av den totala omsättningen: vårt egna spel Sherlock, det licensierade spelet Hidden City samt de vi kallar Jewels-familjen som består av sex spel som förvaltas av samma team. Under det andra halvåret 2025 nådde vi framsteg i att stabilisera Sherlock och Hidden City. Mätt i USD växte Hidden City sekventiellt med 8,3 % från Q3 till Q4. Sherlock minskade sekventiellt med 5,3 % efter en stark utveckling under Q2 och Q3, men minskningen mot föregående år stannade på 5%, vilket är en avsevärd förbättring mot tidigare perioder. Sherlock påverkades negativt av specifika händelser i november, men exkluderat för denna månad fortsatte spelet att prestera bättre än tidigare. Utmaningen kvarstår dock för Jewels-familjen, som minskade med 19,3 procent jämfört med föregående år och 12,4 procent jämfört med

föregående kvartal. Denna dynamik i Jewels-familjen är fortfarande det största hindret för stabilisering av koncernens intäkter. Teamet har identifierat ett antal åtgärder för att vända utvecklingen. Implementationen kommer att pågå fram till slutet av det andra kvartalet, då vi kommer att utvärdera nästa steg för dessa spel.

Stabiliseringen av Sherlock och Hidden City återspeglas i våra publiksiffror. MAU och MUU växte sekventiellt med 1 % respektive 2 %, medan DAU och MUP minskade med 1 % respektive 2 %. Detta utgör en stabil sekventiell prestation och en betydande förbättring jämfört med tidigare år. Vår intäktsgenerering per spelare är fortsatt stark och ökade med 1 % sekventiellt och 9% jämfört med samma kvartal i föregående år till rekordhöga 71,7 USD i snittbetalning per betalande spelare (MAGRPPU).

G5 Store spelade en avgörande roll i stabiliseringen av Sherlock och Hidden City. Under Q4 genererades 23,4% (16,0%) av koncernens omsättning via G5 Store, och i USD växte butiken med 20% jämfört med föregående år. Koncernens bruttomarginal ökade till rekordhöga 71,6% (69,1%) till följd av tillväxten i G5 Store samt att direktbetalningar på mobila plattformar (inklusive webbshoppen) mer än fördubblades till 6,4 % av de totala nettointäkterna jämfört med tre procent i det tredje kvartalet.

Medan vi arbetar med att stabilisera intäkterna från våra största intäktskällor, ser vi också möjligheter att skapa nya intäktsströmmar genom nya spel och nya affärsmöjligheter. G5 slutar aldrig att utvecklas, och historiskt sett har vi uppnått framgång genom

utvecklingen av plattformar och affärsmodeller, genom att regelbundet prova saker på ett nytt sätt.

Som beskrivits under tidigare kvartal har vi öppnat G5 Store för distribution av tredjepartsspel. Vi lanserade de första spelen i slutet av fjärde kvartalet och ser tillräckligt starka initiala resultat för att vi anser det bevisat att distribution via G5 Store skapar en mycket attraktiv inkrementell intäktsström för mobilutvecklare. Baserat på vad vi ser hittills kan spel med hög kvalitet förvänta sig att generera en inkrementell intäkt om 15 % på deras befintliga intäkter från mobil på G5 Store. Vi kommer att skala upp denna initiala framgång både genom att värva användare till de distribuerade spelen och genom att ta in fler fantastiska tredjepartsspel till G5 Store. Vi har avtal med utvecklare om att snart lansera fler högkvalitativa spel till G5 Store, och förhandlingar pågår med många fler utvecklare och utgivare.

Vi lanserade de första tredjepartsspelet på G5 Store under kvartalet och ser starka initiala resultat

Vi vill utöka G5 Store-katalogen på ett kurerat sätt, med hög kvalitetsnivå. Tidpunkten kan knappast vara bättre för att erbjuda mobilutvecklare och utgivare en betydande inkrementell intäktsmöjlighet. Mobilspelsmaknaden är för närvarande tuff och det är svårt att förvärva spelare lönsamt: något vi upplever

Det fjärde kvartalet 2025 präglades av en blandad utveckling där vi såg starka strategiska framsteg och rekordhöga bruttomarginaler, samtidigt som vi upplevde en fortsatt press på vår omsättning.

I USD, vilket bättre speglar den underliggande prestationen i vår verksamhet, minskade omsättningen för kvartalet med 9 % jämfört med föregående år och med 2,2 % sekventiellt. Under det första halvåret såg vi en intäktsminskning i USD på 13,0 %, medan minskningen under det andra halvåret begränsades till 8,5 %. Vi bedömer därför att avmattningen fortsätter att dämpas och vi arbetar målmedvetet mot vårt strategiska mål att stabilisera omsättningen.

Som vi kommunicerade inför det fjärde kvartalet ökade vi våra användarförvärv (UA) till 23 % (17 %) av omsättningen i Q4. Denna ökning gjordes för att

på nära håll. Ur spelarnas perspektiv, även om det finns ett överflöd av högkvalitativa casual F2P-spel på mobilen, saknas det en dedikerad PC-destination för spelare av vardagsspel där de kan ladda ner högkvalitativa free-to-play-spel och njuta av dem på stora skärmar. Befintliga PC-spelsbutiker har lutar historiskt sett till att betjäna traditionella spelare i yngre åldrar, och våra äldre spelare känner sig främmande i dessa butiker. Å andra sidan, även om webbportaler för vardagsspel finns och växer, erbjuder webbspel fortfarande lägre kvalitet och en ytligare upplevelse jämfört med de PC-spel vi erbjuder. Vi tror att tillväxten av G5 Store och dess enastående spelarstatistik är ett tecken på en stark efterfrågan för en sådan destination från spelarna. Vi har därför möjlighet att använda vår expertis inom lönsam UA i PC-miljön, och vår meritlista som en betrodd partner för tredjepartsutvecklare, för att koppla samman spelare med ett ökat utbud av spel genom G5 Store som distributionsplattform. Uppmuntrade av de enastående KPI:er vi ser i G5 Store och det vi ser som en tidig framgång med distribution av tredjepartsspel, vill vi omvandla G5 Store till en toppdestination för att ladda ner högkvalitativa gratis vardagsspel till PC. Om vi lyckas kan distribution av tredjepartsspel via G5 Store bli vår fjärde intäktspelare under de kommande kvartalen.

Under fjärde kvartalet har ett nytt spel som vi nämnde i tidigare rapporter framgångsrikt klarat ytterligare ett steg i vår process för lansering av spel där vi testat spelets intjäningsmöjlighet - monetisering - och har avancerat till det nästa, och sista, steg som vi kallar skalbarhetstestning. Vi är försiktigt optimistiska om denna utveckling och väntar ivrigt på att se hur spelet kommer att prestera på marknaden. Samtidigt pågår arbetet också med ett annat lovande nytt spel i en genre som är ny för G5 men populär för mobilspelare. Det här spelet bör gå in i den tidiga

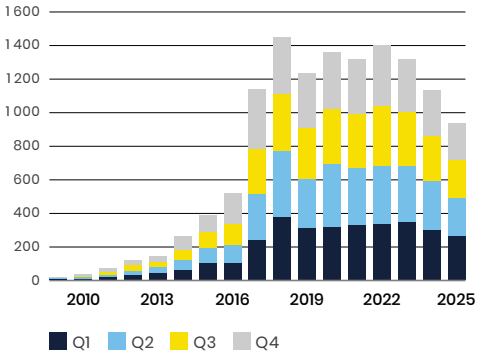
Vi vill utöka G5 Store-katalogen på ett kurerat sätt, med hög kvalitetsnivå för att skapa en dedikerad PC-destination med högkvalitativa gratispel.

fasen för mjuklansering under första kvartalet. Under andra halvan av 2025 har vi bildat flera ytterligare team för nyutveckling av spel, mycket små och agila, som kommer driva mer innovativa spelidéer med mycket kortare idé- och utvecklingscykler. Det är i grund och botten ett tillvägagångssätt man kan se i så kallade hyper-casual och hybrid-casual spel. Dessa team skapar och testar nu ungefär sex nya koncept var fjärde månad. Vi är spända på att se vad som kommer ut av detta initiativ över tid.

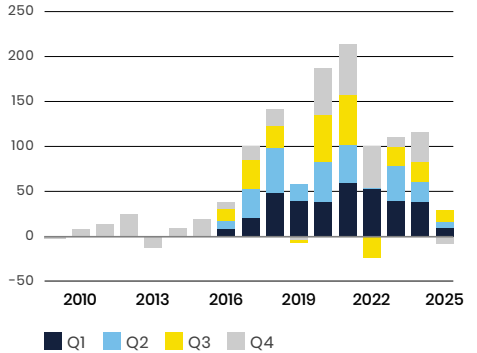
Strax efter det fjärde kvartalets slut, har vi fattat beslutet att sätta vårt spel Twilight Land i Harvest och överge försöken att skala upp det. Teamet var passionerat och spelet gav spelarna glädje, hade positiva recensioner och enastående tidiga mätvärden. Trots detta, efter mycket arbete, var de långa mätvärdena fortfarande inte där de behövde vara för att spelet skulle vara skalbart i den nuvarande marknaden. Vi förväntar oss ett antal uppsägningar i samband med beslutet, men majoriteten av teamet kommer att stärka andra projekt och driva strategiska initiativ framåt.

Styrelsen har föreslagit en utdelning om 2 SEK per aktie (8), vilket motsvarar cirka 50 % av vår nettovinst. Detta är i linje med den genomsnittliga utdelningsnivå vi haft under de senaste fem åren. G5 befinner sig för närvarande i en investeringsfas och

Intäkter (MSEK)



Rörelseresultat (MSEK)

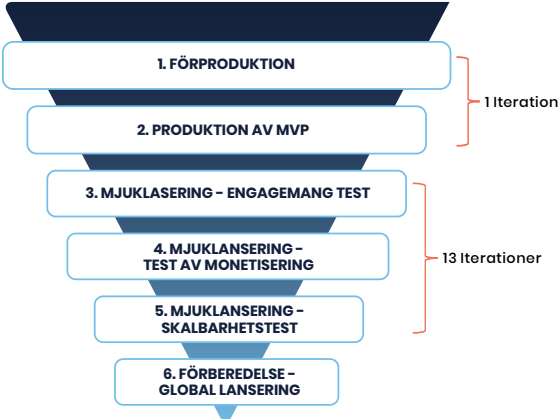


det är vår övertygelse att bolaget tjänas bäst av att bibehålla vår starka balansräkning och flexibilitet för att kunna ta tillvara på möjligheter inom nya spel och affärsinitiativ. Detta tillvägagångssätt har historiskt sett lett till betydande kapitalåterföringar genom åren. Fram till idag har G5 betalat ut 45,5 SEK i utdelning per aktie och genomfört aktieåterköp till ett belopp av 320 MSEK, eller cirka 41 SEK per aktie. Totalt innebär detta en avkastning till våra aktieägare på 86,5 SEK per aktie, vilket understryker vårt engagemang för värdeskapande och vinstutdelning till aktieägarna på lång sikt.

Jag vill tacka vårt team för deras uthållighet och hårda arbete, och våra aktieägare och spelare för deras fortsatta förtroende när vi exekverar vår strategi.

February 17, 2026
Vlad Suglobov, CEO, co-founder

Spelutvecklingsprocess



Oktober – december

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 221,1 (279,4) MSEK. Omsättningen minskade med 21 procent jämfört med samma period 2024, i USD minskade omsättningen med 9 procent.

Direkta kostnader minskade till 62,8 (86,4) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen förutom Microsoft Store som 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 19 procent jämfört med samma period 2024.

Koncernens bruttomarginal var 71,6 (69,1) procent, primärt relaterat till den ökade andelen intäkter från G5 Store. Bruttoreultat för kvartalet minskade med 18 procent jämfört med fjärde kvartalet 2024 och uppgick till 158,3 (192,9) MSEK.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 70,3 (75,9) MSEK. Nettoeffekten av avskrivningar och nedskrivningar var 0,8 (-3,6) MSEK. Justerat för denna nettoeffekt så minskade kostnaderna för forskning och utveckling med 1 procent jämfört med samma period föregående år.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 61,3 (60,3) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 49,9 (47,0) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 23 procent jämfört med 17 procent

under samma period 2024. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, minskade till 11,4 (13,2) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 24,8 (29,9) MSEK. Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader uppgick tillsammans till -7,9 (5,9) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Avskrivningarna minskade som ett resultat av att bolaget inte kapitaliserar på icke lanserade spel och uppgick till 23,1 (30,1) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 23,4 (25,5) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 0,8 (-3,6) MSEK. Rörelseresultatet uppgick till -6,0 (32,8) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om -2,7 (11,8) procent.

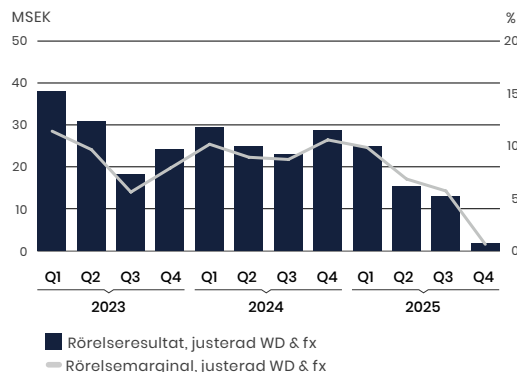
Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet med -0,5 (2,0) MSEK. Finansnettor påverkades främst av omvärderingar av finansiella tillgångar uppgående till -2,0 (0) MSEK samt ränteintäkter uppgående till 1,5 (2,2) MSEK.

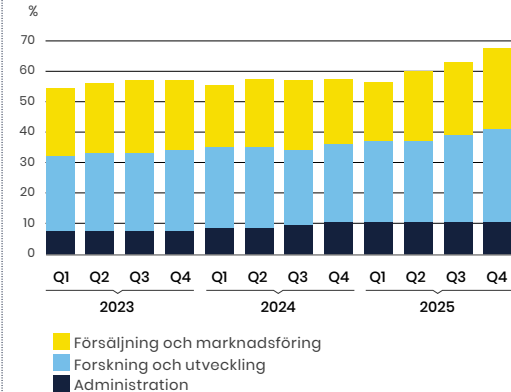
Skatt påverkade resultatet med 4,3 (-1,4) MSEK. Den positiva skatten härrör primärt från uppskjuten skattefordran.

Resultat efter skatt uppgick till -2,2 (33,5) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning om -0,28 (4,28) kronor.

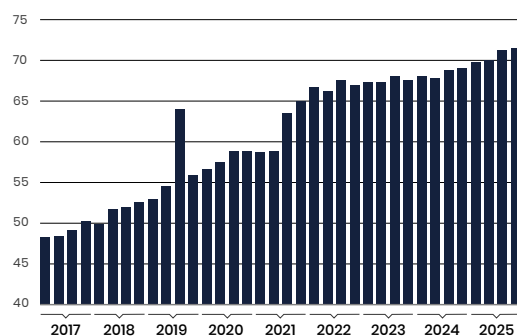
Rörelseresultat (MSEK) Rörelsemarginal (%)



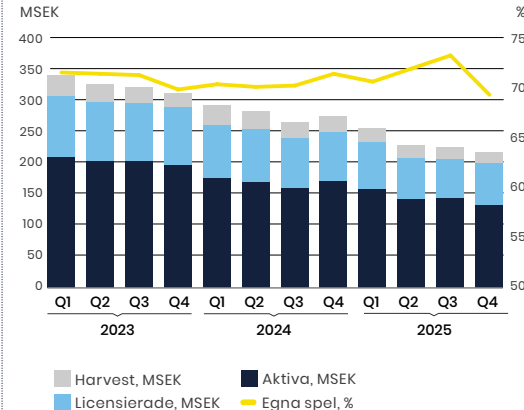
Kostnader i % av omsättning



Bruttomarginal (%)



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



Operationella mätetal

F2P	Q4'25	Q4'24	Var
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,1	1,3	-16%
Genomsnittlig MAU (miljoner)	3,8	4,3	-13%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	2,7	3,1	-14%
Genomsnittlig MUP (tusen)	108,6	128,2	-15%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	71,7	65,7	9%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Januari – oktober

Intäkter och bruttoresultat

Intäkterna minskade med 17 procent jämfört med föregående år. Tillväxt i USD för året var -11 procent. Omsättningen uppgick till 941,6 (1 134,5) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 276,7 (358,4) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 664,9 MSEK (776,1), en minskning med 14 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick 70,6 (68,4) procent

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna minskade med 9 procent jämfört med föregående år. Användarförvärv minskade till 178,8 (198,2) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användförvärv uppgick 430,3 (472,7) MSEK. Operativa kostnader påverkades av kapitaliseringar 92,5 (103,8) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till -92,5 (-103,8) MSEK, samt nedskrivningar på 0,0 MSEK (2,2).

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med -32,9 (11,6) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet var 23,0 (116,8) MSEK och rörelsemarginalen var 2,4 (10,3) procent för delårsperioden.

Resultat efter skatt

Nettoresultatet har påverkats av finansiella poster med 5,4 MSEK (9,2). Skatt påverkade resultatet med 1,6 (-6,9) MSEK motsvarande en effektiv skattesats på 6 (-6) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 30,0 (119,0) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om 3,9 (15,2) kronor.

Kassaflöde

Under fjärde kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 23,8 (67,3) MSEK. Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet med 1,5 (-1,7) MSEK .

Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -26,4 MSEK (21,5).

Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -23,4 MSEK (-25,5).

Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till -28,2 (19,6) MSEK. Finansieringsverksamheten påverkades av IFRS16 bokningar relaterade till hyrning av lokaler -0,2 MSEK (0,6) samt återköp uppgående till -2,7 MSEK (0,0).

För helåret uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 140,1 (264,7) MSEK. Kassaflödet för perioden uppgick till -31,0 (87,4) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2025 uppgick till 216.2 (275,5) MSEK.

Finansiell ställning

Bolagets publiceringsstrategi är att ha en portfölj av olika spel 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.

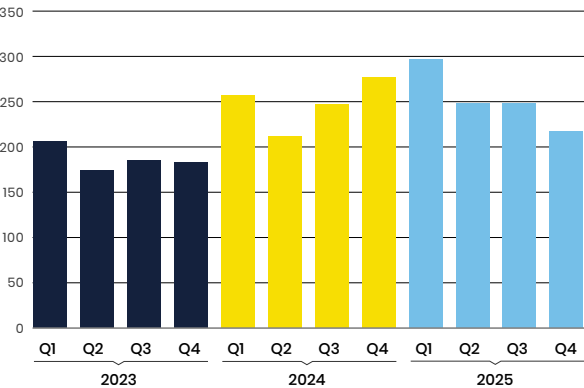
Aktiverade utvecklingskostnader för spel som stängs ner kommer att skrivas ned. Utvecklingskostnader för spel som endast släpps i mjuklansering kommer att kostnadsföras i takt med att de uppstår. Över tiden förväntar sig företaget att sådana nedskrivningar och kostnadsföringar mer än väl kompenseras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

Aktiverade utvecklingskostnader uppgick till 173,6 (210,4) MSEK. Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga (2,2 MSEK) nedskrivningar.

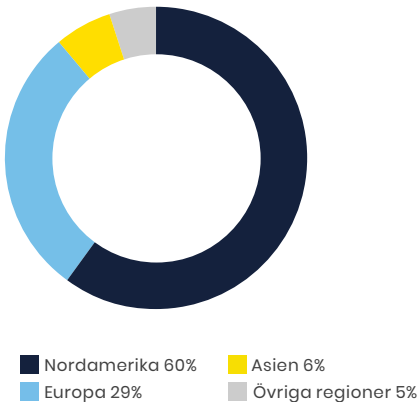
Eget kapital för koncernen uppgick till 457,0 (554,3) MSEK, vilket motsvarar 59,7 (71,1) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 84 (83) procent.

Likvida medel uppgick till 216.2 (275,5) MSEK. Övriga långfristiga och kortfrista skulder avser till fullo redovisning i enlighet med IFRS16 avseende leasing kontrakt.

Kassaställning (MSEK)



Geografisk fördelning av intäkter tredje kvartalet 2025



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

Utdelning

G5 Entertainment är verksamt på en snabbväxande marknad i tillväxt. För att dra nytta av denna tillväxt, avser bolaget att fortsätta återinvestera vinster i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Med beaktande av detta föreslår styrelsen en utdelning uppgående till 2,0 (8,0) sek per aktie, vilket motsvarar 52 (53) procent av årets resultat efter skatt.

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.

Rapporteringsvaluta

G5 kommer under det första kvartalet utvärdera ett byte av presentationsvaluta för koncernens räkningar från SEK till USD. Bolagets verksamhet är i huvudsak nominerad i USD varpå ett byte av presentationsvaluta ger en bättre överblick över bolagets utveckling.

Kommande rapportdatum

Årsredovisning 2025	29 april, 2026
Delårsrapport jan-mar 2026	6 maj, 2026
Årsstämma 2026	15 juni, 2026
Delårsrapport jan-jun 2026	12 aug, 2026
Delårsrapport jan-sep 2026	4 nov, 2026

Telekonferens

Den 17 februari 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, 17 februari 2026

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Sara Börsvik
Styrelseledamot

Joel Fashingbauer
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 17 februari 2026 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	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	2025	2024
Intäkter	221 092	279 337	941 583	1 134 529
Direkta kostnader	-62 844	-86 360	-276 718	-358 432
Bruttoresultat	158 248	192 977	664 864	776 097
Forskning & utveckling	-70 288	-75 915	-276 601	-311 993
Försäljning & marknadsföring	-61 307	-60 240	-226 586	-254 786
Administration	-24 819	-29 879	-105 822	-104 109
Övriga rörelseintäkter	0	6 994	0	16 422
Övriga rörelsekostnader	-7 867	-1 088	-32 886	-4 854
Rörelseresultat	-6 034	32 849	22 970	116 778
Finansiella intäkter	1 529	2 193	7 697	9 544
Finansiella kostnader	-2 041	-150	-2 264	-354
Resultat efter finansiella poster	-6 546	34 892	28 403	125 967
Inkomstskatt	4 342	-1 424	1 614	-6 993
Resultat efter skatt	-2 203	33 468	30 017	118 974
			6%	-6%
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	-2 203	33 468	30 017	118 974

KSEK	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	2025	2024
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	7 749	7 815	7 749	7 815
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	7 749	7 815	7 749	7 815
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	-0,28	4,28	3,87	15,22
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	-0,28	4,28	3,87	15,22

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	2025	2024
Periodens resultat	-2 203	33 468	30 017	118 974
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	-3 618	-20 647	-4 137	-10 824
Omräkningsdifferens	-3 058	26 484	-53 972	21 049
Summa övrigt totalresultat	-6 676	5 837	-58 109	10 225
Summa totalresultat	-8 880	39 306	-28 092	129 199
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	-8 880	39 306	-28 092	129 199

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 dec 2025	31 dec 2024
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	173 632	210 386
Immateriella tillgångar	2 613	2 613
	176 244	212 998
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier verktyg och installationer	6 867	9 154
	6 867	9 154
Långfristiga tillgångar	25 988	37 475
Uppskjuten skattefordran	140	150
Summa anläggningstillgångar	209 239	259 777
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	15 919	18 835
Aktuell skattefordran	6 444	1 659
Övriga fordringar (Not 3, 4)	2 298	1 756
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	85 307	109 142
Kortfristiga investeringar	8 530	-
Likvida medel	216 245	275 539
Summa omsättningstillgångar	334 743	406 930
Summa tillgångar	543 983	666 707

KSEK	31 dec 2025	31 dec 2024
Eget kapital		
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	457 036	554 322
Långfristiga skulder		
Uppskjuten skatteskuld	8 758	1 475
Långfristiga skulder	0	1 118
Summa långfristiga skulder	8 758	2 593
Kortfristiga skulder (Not 5)		
Kortfristig upplåning	1 282	685
Leverantörsskulder	33 517	44 254
Övriga skulder	4 898	6 267
Aktuell skatteskuld	0	9 213
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	38 492	49 372
Summa kortfristiga skulder	78 188	109 792
Summa eget kapital och skulder	543 983	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				118 974	118 974
Omvärdering av långfristiga investeringar			-10 824		-10 824
Övrigt totalresultat			21 049		21 049
Summa totalresultat			10 225	118 974	129 199
Utdelning				-62 392	-62 392
Återköp av aktier		-12 941			-12 941
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			9 055		9 055
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-12 941	9 055	-62 392	-66 278
Eget kapital 2024-12-31	928	-256 674	82 638	727 430	554 322
Eget kapital 2025-01-01	928	-256 674	82 638	727 430	554 322
Årets resultat				30 017	30 017
Omvärdering av långfristiga investeringar			-4 137		-4 137
Övrigt totalresultat			-53 972		-53 972
Summa totalresultat			-58 109	30 017	-28 092
Utdelning				-62 232	-62 232
Återköp av aktier		-13 147			-13 147
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			6 184		6 184
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-13 147	6 184	-62 232	-69 195
Eget kapital 2025-12-31	928	-269 821	30 713	695 215	457 035

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	2025	2024
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	-6 543	34 892	28 403	125 967
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	28 881	34 102	114 745	147 024
	22 338	68 994	143 148	272 991
Betald skatt	1 447	-1 717	-3 070	-8 332
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	23 785	67 277	140 078	264 659
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	709	-8 398	26 209	24 245
Förändring av rörelseskulder	-27 059	-13 130	-22 986	-5 575
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 565	45 749	143 301	283 329
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 084	-586	-2 062	-1 355
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-23 347	-25 541	-92 486	-103 800
Långsiktiga investeringar	-1176	-31	-3 554	-14 165
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-25 607	-26 158	-98 102	-119 320

KSEK	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	2025	2024
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-241	-597	-781	-1 307
Utdelning	-	-	-62 232	-62 392
Återköp aktier	-2 664	-	-13 147	-12 941
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-2 905	-597	-76 160	-76 640
Kassaflöde	-31 077	18 994	-30 961	87 369
Likvida medel vid periodens ingång				
	247 209	245 552	275 539	182 332
Kassaflöde	-31 077	18 994	-30 961	87 369
Valutakursdifferenser	112	10 993	-28 333	5 838
Likvida medel vid periodens utgång	216 245	275 539	216 245	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 2024.

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

Not 2

Balanserade utvecklingsutgifter

KSEK	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	2025	2024
Vid periodens början	176 739	197 896	210 386	220 411
Investeringar	23 348	25 541	92 487	103 800
Nedskrivning	0	-2 196	0	-2 196
Avskrivning	-22 545	-29 118	-95 045	-131 955
Nettoförändring under perioden	803	-5 773	-2 558	-30 350
Kursdifferenser	-3 910	18 262	-34 196	20 325
Vid periodens slut	173 632	210 386	173 632	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 eventalförpliktelser

G5 Entertainment har inga ställda säkerheter. 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	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	2025	2024
Intäkter	221 083	279 337	941 570	1 134 529
Direkta kostnader	-166 657	-222 290	-740 610	-909 910
Bruttoresultat	54 426	57 047	200 960	224 619
Forskning och utveckling	-449	-167	-1 193	-594
Försäljning och marknadsföring	-50 905	-48 098	-183 538	-202 884
Administration	-4 872	-10 491	-23 572	-27 657
Övriga rörelseintäkter	0	2 417	0	11 445
Övriga rörelsekostnader	-6 649	0	-22 561	-5 359
Rörelseresultat	-8 449	708	-29 903	-429
Finansiella intäkter	134 711	1 924	309 495	9 619
Finansiella kostnader	-1 985	0	-2 031	-2
Resultat efter finansiella poster	124 276	2 632	277 560	9 188
Inkomstskatt	4 756	-268	5 789	-1 191
Resultat efter skatt	129 033	2 364	283 349	7 997

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Oct-dec 2025	Oct-dec 2024	2025	2024
Periodens resultat	129 033	2 364	283 349	7 997
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	-3 618	-20 647	-4 137	-10 824
Summa övrigt totalresultat	-3 618	-20 647	-4 137	-10 824
Summa totalresultat	125 414	-18 283	279 212	-2 827

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	31 dec 2025	31 dec 2024
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar	2 613	2 613
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	118	130
Långfristiga investeringar	25 988	37 475
Summa anläggningstillgångar	28 719	40 217
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	15 919	18 835
Fordringar hos koncernföretag	104 072	204 318
Skatteordringar	7 508	1 561
Övriga fordringar	1 411	325
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	73 053	100 819
Kortfristiga investeringar	8 530	0
Kassa och bank	140 502	47 325
Summa omsättningstillgångar	350 995	373 183
Summa tillgångar	379 714	413 400

KSEK	31 dec 2025	31 dec 2024
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	928	928
Fritt eget kapital		
Överkursfond	55 163	54 530
Balanserat resultat	1 877	80 961
Årets resultat	283 349	7 997
Summa eget kapital	341 318	144 417
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	31 779	32 117
Skatteskulder	-	-
Skuld till koncernföretag	-	226 165
Övriga skulder	3 371	5 244
Upplupna kostnader	3 246	5 458
Summa kortfristiga skulder	38 396	268 984
Summa skulder och eget kapital	379 714	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 11111 5
E-POST: CONTACT@G5.COM
Org.nr. 556680-8878
WWW.G5.COM

