



JANUARI – MARS 2026

Delårsrapport

G5 Entertainment AB

DELÅRSRAPPORT JANUARI - MARS 2026

Januari - mars 2026

- Under första kvartalet 2026 uppgick intäkterna till 21,7 miljoner USD (24,4), vilket motsvarar en minskning med 11 % jämfört med föregående år. Trots det lägre resultatet ökade bruttomarginalen till 72,7 % (69,7 %). Denna förbättring berodde främst på en betydande minskning av provisioner till distributörer, vilka minskade med 24 % jämfört med föregående år, som en följd av den fortsatta övergången till direkta konsumentkanaler.
- Rörelseresultatet för perioden var 0,9 miljoner USD (1,0), vilket resulterade i en rörelsemarginal på 4,0 % (4,1 %). Företaget minskade rörelsekostnaderna (exklusive användarförvärv) med 13 % jämfört med föregående år. Detta motverkades dock av en ökning av investeringarna i användarförvärv (UA), som steg till 4,2 miljoner USD (3,7 %). Följaktligen ökade UA-kostnaderna som andel av intäkterna till 19 % (15 %). Rörelseresultatet påverkades positivt av gynnsamma valutaomvärderingar på 1,1 miljoner USD (-1,4 miljoner USD) som redovisats bland övriga intäkter och kostnader. Justerat för effekten från övriga intäkter och kostnader skulle rörelsemarginalen vara -1,2 % (9,7 %).
- Vinsten per aktie före utspädning uppgick till 0,10 USD (0,15), en minskning med 31 % jämfört med föregående år.
- Kassaflödet var robust; kassaflödet före finansieringsverksamhet ökade till 4,2 miljoner USD (3,1). Företaget upprätthöll en stark likviditetsposition med 26,6 miljoner USD i likvida medel vid kvartalets slut.
- G5 Stores bruttointäkter ökade med 18,9 % jämfört med föregående år och med 1,3 % jämfört med föregående år i USD, vilket återspeglar fortsatta framsteg inom direkt-till-konsument-initiativ.
- Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 13 % jämfört med föregående år till 3,6 miljoner, medan genomsnittligt antal dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 17 % jämfört med föregående år till 1,1 miljoner. På liknande sätt minskade antalet unika månatliga användare (MUU) med 12 % till totalt 2,6 miljoner. Genomsnittliga unika månatliga betalare (MUP) minskade med 19 % jämfört med föregående år till 98,8 tusen. Detta motverkades dock avsevärt av en kraftig ökning av intäktsgenereringskvaliteten; den genomsnittliga bruttointäkten per betalande användare (MAGRPPU) ökade med 16 % jämfört med föregående år till 76,0 USD (upp från 65,4 USD). Denna betydande tillväxt i MAGRPPU belyser den ökande koncentrationen av värdefulla användare och den fortsatta effektiviteten i våra strategier för intäktsgenerering.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KUSD	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Förän- dring %	Apr-25 -Mar-26	2025	Förän- dring %
Intäkter	21 714	24 373	-11%	93 175	95 834	-3%
Avgift till distributörer ¹	-3 720	-4 870	-24%	-17 747	-18 897	-6%
Royalties till externa utvecklare ²	-2 198	-2 505	-12%	-8 937	-9 243	-3%
Bruttoresultat	15 796	16 999	-7%	66 491	67 694	-2%
Bruttomarginal	72,7%	69,7%		71,4%	70,6%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-10 710	-12 323	-13%	-45 500	-47 113	-3%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	5 086	4 676	9%	20 991	20 581	2%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	23%	19%		23%	21%	
Kostnader för användarförvärv ³	-4 211	-3 680	14%	-18 840	-18 309	3%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-19%	-15%		-20%	-19%	
Rörelseresultat	875	996	-12%	2 151	2 272	-5%
Rörelsemarginal %	4,0%	4,1%		2,3%	2,4%	
Resultat per aktie före utspädning	0,10	0,15	-31%	0,35	0,39	-11%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	4 218	3 110		5 408	4 300	
Likvida medel	26 644	29 410		26 644	23 480	

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 rekordhög marginaler



Det första kvartalet 2026 präglades av ett fortsatt fokus på operativ effektivitet och strategisk utveckling när vi navigerade i ett föränderligt marknadslandskap. Även om vi fortsatt har motvind i vår omsättningsutveckling, uppnådde vi en betydande milstolpe för vår lönsamhet genom att nå en ny rekordhög bruttomarginal på 72,7 procent. Detta resultat är en direkt följd av en ökande andel av omsättningen från våra kanaler för direktförsäljning (D2C) och vår disciplinerade inställning till hantering av våra kostnader.

Omsättning och portfölj

Vår omsättning vilar fortsättningsvis på tre huvudsakliga pelare, våra största spel: Sherlock, Hidden City och Jewels-familjen. Under det första kvartalet såg vi tyvärr en sekventiell minskning för alla tre pelare, även om dynamiken varierade. Hidden City förblev relativt motståndskraftigt och minskade med 5 procent både sekventiellt och jämfört med föregående år. Sherlock visade en sekventiell minskning på 9 procent (-7 procent mot föregående år). Jewels-familjen förblir den primära utmaningen i våra ansträngningar att stabilisera omsättningen, med en minskning på 11 procent sekventiellt och 23 procent jämfört med föregående år.

Vår bedömning är att denna dynamik påverkades av att vi delvis prissattes ut från den mycket konkurrensutsatta marknaden för användarförvärv under högsäsongen från oktober till januari. Det

är svårt för våra äldre spel att konkurrera under högsäsongen när CPI (kostnad per installation) stiger betydligt mer än vanligt. För att motverka denna effekten i framtiden planerar vi att öka våra utgifter för användarförvärv (UA) under resterande del av året.

När det gäller Jewels-familjen implementerar teamet specifika förändringar i speldesignen för att hantera historisk designskuld. Vi förväntar oss att

Vi förväntar oss att uppsägningarna kommer att minska löpande kostnader med 6,2 MUSD per år. Engångskostnader relaterade till uppsägningarna förväntas bli 0,7 MUSD under andra kvartalet.

fatta ett definitivt beslut om dessa spels framtid under det andra kvartalet baserat på resultaten av dessa förändringar.

För att skydda våra marginaler fattade vi det svåra men nödvändiga beslutet att minska vår personalstyrka med cirka 180 anställda. Detta kommer att skapa tillfälliga kostnader i Q2 men är avgörande för långsiktig finansiell hälsa och fokus. När det är fullt

genomfört förväntar vi oss att minska kostnaderna med cirka 6,2 miljoner USD per år. Engångskostnader för uppsägningar beräknas uppgå till 0,7 miljoner USD under det andra kvartalet. Även om detta minskar kostnaderna för det andra halvåret, utgör den fortsatta nedgången i omsättning, i kombination med vår avsikt att spendera mer på UA, fortfarande en utmaning för vinstmarginalerna under en överskådlig framtid.

Utvecklingen för våra två nya spel under utveckling, samt storleken på teamen för Jewels- och Sherlock-spelen, kommer att avgöra den korrekta storleken på bolaget framöver. Vi är öppna för att ytterligare justera personalstyrkan beroende på dessa beslut fram till slutet av året.

G5 Store: Vår främsta distributionskanal

G5 Store fortsätter att vara vår mest framstående framgångssaga. Den har nu officiellt blivit vår största distributionskanal sett till nettoomsättning och har därmed passerat både iOS och Google Play. Samtidigt som vår försäljning i tredje parts mobilbutiker minskade, växte G5 Store med 1,3 procent sekventiellt och 18,9 procent jämfört med föregående år. Den står nu för 22,6 procent av gruppens totala omsättning, jämfört med 16,9 procent för ett år sedan. Tillväxten i G5 Store och D2C-intäkterna från mobilspel, som nådde 11,0 procent av mobilomsättningen (upp från 5,4 procent i Q4), är den främsta drivkraften bakom den nya rekordhöga bruttomarginalen på 72,7 procent.

Expansionen av G5 Store till en distributionsplattform för tredjepartsspel fortsätter med god fart. Vi lanserade fyra nya spel under och efter kvartalet och har börjat marknadsföra tidigare lanserade tredjepartsspel med tidig framgång. Omsättningen från dessa växer i en hälsosam takt, och med flera spel redan signerade och fler under förhandling är vi på god väg att göra detta till en betydande fjärde pelare för koncernens omsättning.

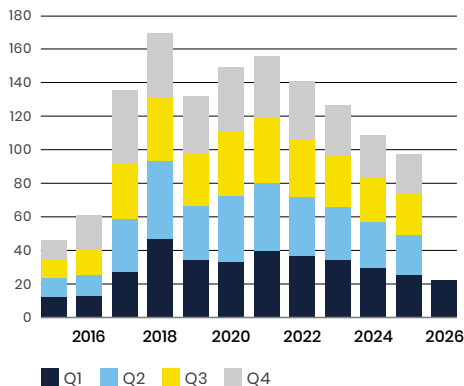
Det första spelet har avancerat till skalbarhetsfasen efter att ha klarat alla interna KPIer med glans. Det andra spelet går igenom mjuklanseringen och uppvisar goda tidiga tecken.

Innovation och pipeline för nya spel

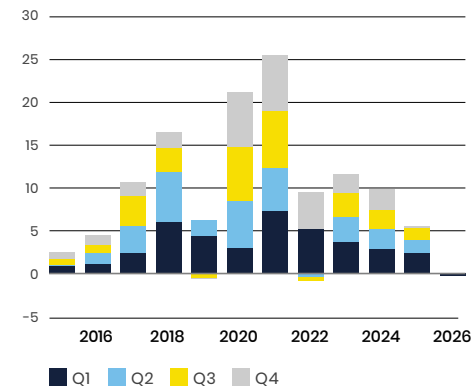
Vår framtida tillväxt är kopplad till vår förmåga att leverera nya, skalbara succéer. Vi gör framsteg med två större spel som för närvarande befinner sig i vår utvecklingstratt. Det första spelet har avancerat till skalbarhetsfasen efter att ha klarat alla interna KPIer med glans vad gäller kortsiktiga mätvärden. Om detta spel fortsätter att utvecklas framgångsrikt och visar att dess långsiktiga mätvärden är lika goda, kan vi fortfarande ha möjlighet att lansera det globalt före årets slut. Det andra spelet rör sig igenom de tidiga stadierna av "soft launch" och visar goda tidiga tecken. Med tanke på hur många nya spel vi har lagt ner, inklusive i mycket sena stadier av soft launch under de senaste fem åren sedan lanseringen av Sherlock, förblir vi försiktigt optimistiska, men likväl optimistiska, gällande dessa två spel.

Dessutom, efter 5–6 år av arbete med den omstrukturerade utvecklingsmodellen, förnyar vi nu vårt tillvägagångssätt för utveckling genom att använda mindre, agila team för att testa innovativa idéer oftare och till en lägre kostnad. Denna strategi med "fler skott på mål" förväntas minska vår årliga utvecklingsbudget samtidigt som den ökar våra chanser till ett genombrott på dagens svåra marknad.

Intäkter (MUSD)



Rörelseresultat (MUSD)



Vi är fast beslutna att fortsätta utvecklingen av nya spel och förblir optimistiska om att vi återigen kommer att leverera ett skalbart spel.

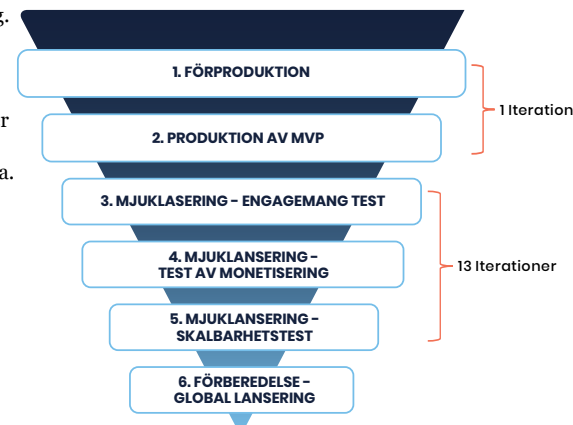
G5 befinner sig fortsatt i en stark finansiell ställning. Vi är fast beslutna att finansiera vår verksamhet genom våra egna intäkter samtidigt som vi bibehåller ett positivt kassaflöde och skapar långsiktigt aktieägarvärde genom utdelningar och återköp. Under det första kvartalet återköpte vi 84 000 aktier, vilket motsvarar ungefär 1 procent av de utestående aktierna.

Jag vill tacka vårt uthålliga team för deras hårda arbete och våra aktieägare för deras fortsatta förtroende när vi utvecklar vår affärsmodell för långsiktig framgång.

Maj 6, 2026

Vlad Suglovov, CEO, co-founder

Spelutvecklingsprocess



Januari – mars

Intäkter och bruttoresultat

Koncernens intäkter uppgick till 21,7 (24,4) MUSD, en minskning med 11 procent jämfört med föregående år.

Direkta kostnader minskade till 5,9 (7,4) MUSD. Bruttoresultat för kvartalet uppgick till 15,8 (17,0) MUSD. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. Koncernens bruttomarginal var 72,7 (69,7) procent, primärt relaterat till den ökade andelen intäkter från G5 Store.

Direkta kostnader består huvudsakligen av avgifter till distributörer. De flesta stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen med undantag för 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 12 procent jämfört med samma period 2025 i takt med minskade intäkter från licensierade spel.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 7,8 (6,9) MUSD, vilket återspeglar pågående investeringar i portföljen och nyutveckling.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 5,6 (5,0) MUSD. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 4,2 (3,7) MUSD då bolaget fortsatt hålla en högre nivå av återinvestering. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare, ökade till 1,4 (1,3) MUSD, en ökning med 5%.

Administrationskostnaderna var oförändrade gentemot föregående år och uppgick till 2,7 (2,7) MUSD. Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader uppgick tillsammans till 1,1 (-1,4) MUSD, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet uppgick till 0,9 miljoner USD (1,0).

Avskrivningarna minskade till 2,4 miljoner USD (2,5). Denna minskning återspeglar främst det strategiska beslutet att inte längre aktivera kostnader för utgivna spel, vilket leder till lägre avskrivningar. Aktiveringen av immateriella tillgångar uppgick till 2,7 miljoner USD (2,2), vilket sammantaget resulterade i en positiv nettoeffekt på 0,3 miljoner USD på EBIT, en förbättring jämfört med den negativa effekten på 0,3 miljoner USD som registrerades under samma period föregående år.

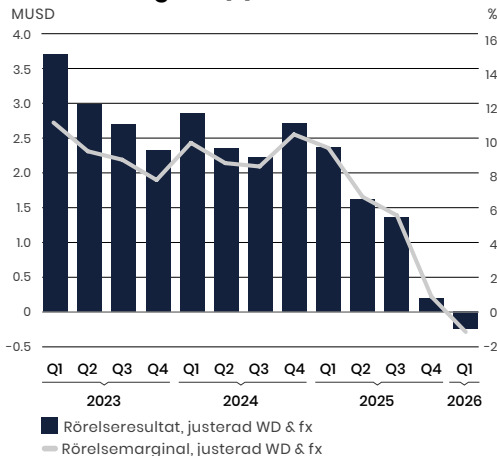
Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet med 0,1 (0,2) MUSD. Finansnettor påverkades främst av ränteintäkter.

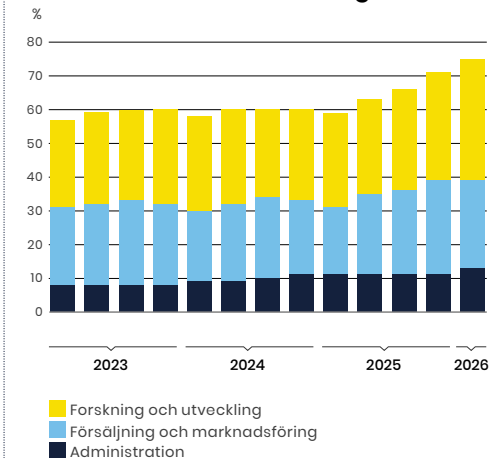
Skatt påverkade resultatet med -0,2 (-0,1) MUSD.

Resultat efter skatt uppgick till 0,8 (1,1) MUSD, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning om 0,10 (0,15) kronor.

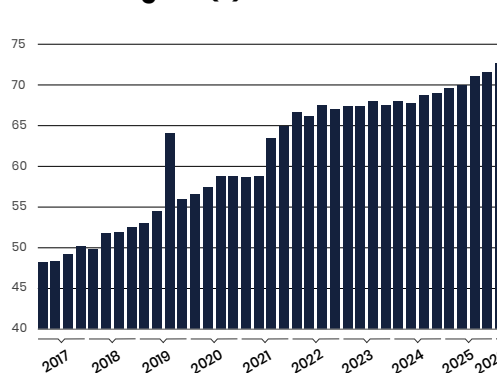
Rörelseresultat (MUSD) Rörelsemarginal (%)



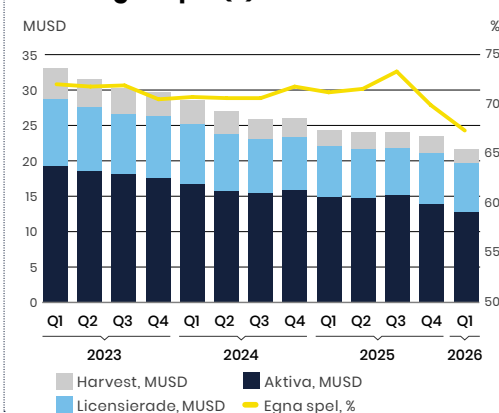
Kostnader i % av omsättning



Bruttomarginal (%)



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



Operationella mätetal

F2P	Q1'26	Q1'26	Var
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,1	1,3	-17%
Genomsnittlig MAU (miljoner)	3,6	4,2	-13%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	2,6	3,0	-12%
Genomsnittlig MUP (tusen)	98,8	121,7	-19%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	76,0	65,4	16%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Kassaflöde

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 3,1 (4,0) MUSD. Under kvartalet påverkade skatter kassaflödet med -0,3 (-0,02) MUSD.

Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 3,4 MUSD (1,4). Detta berodde främst på en betydande positiv förändring av rörelseskulder på 2,4 miljoner USD. Som ett resultat ökade det totala kassaflödet från den löpande verksamheten till 6,5 miljoner USD (5,4).

Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -2,7 MUSD (-2,2) vilket delvis motverkades av avvyttringar av långfristiga investeringar. Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till 2,2 (2,3) MUSD. Kassaflödet före finansieringsverksamheten uppgick till 4,4 (3,1) MUSD.

Kassaflödet för perioden var 3,8 miljoner USD (3,1). Efter negativa valutakursdifferenser på 0,6 miljoner USD uppgick de tillgängliga likvida medlen per den 31 mars 2026 till 26,6 miljoner USD (29,4 miljoner USD per den 31 mars 2025).

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 19,2 (18,7) MUSD. 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 49,5 (53,8) MUSD, vilket motsvarar 6,47 (6,95) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 80 (84) procent.

Likvida medel uppgick till 26.6 (29,4) MUSD.

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.

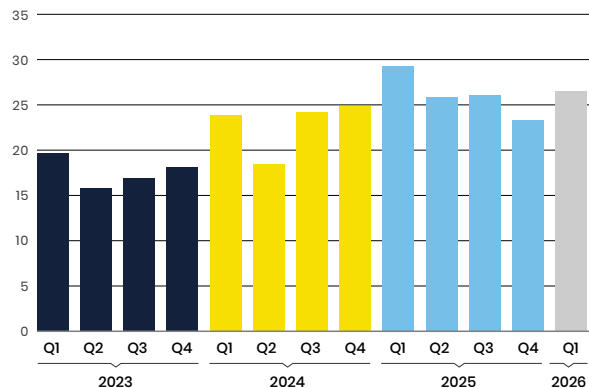
Riskbedömning

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.

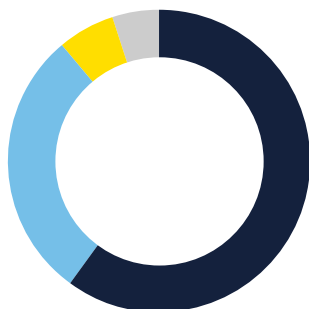
Transaktioner med närstående

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2025.

Kassaställning (MUSD)



Geografisk fördelning av intäkter första kvartalet 2026



Nordamerika 60%
 Asien 6%
 Europa 29%
 Övriga regioner 5%

Rapporteringsvaluta

Från och med den 1 januari 2026 har G5 Entertainment ändrat sin presentationsvaluta för koncernredovisningen från svenska kronor (SEK) till amerikanska dollar (USD). Eftersom företagets verksamhet och majoriteten av dess intäkter är denominerade i USD, minskar denna övergång effekten av valutavolatilitet på rapporterade resultat och ger en mer korrekt återspeglning av koncernens underliggande finansiella resultat och utveckling. Jämförelsetal för föregående år har omräknats i USD med de historiska växelkurser som gällde för dessa perioder för att säkerställa en meningsfull analys jämfört med föregående år. Moderbolagets finansiella rapporter fortsätter att presenteras i SEK.

Kommande rapportdatum

Årsstämma 2026	15 juni, 2026
Delårsrapport jan-jun 2026	12 aug, 2026
Delårsrapport jan-sep 2026	4 nov, 2026

Telekonferens

Den 6 maj 2026 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglovov 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 Suglovov, VD
Stefan Wikstrand, CFO

investor@g5.com
+46 76 001115

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, 6 maj 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 6 maj 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

KUSD	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Apr-25- Mar-26	2025
Intäkter	21 714	24 373	93 175	95 834
Direkta kostnader	-5 919	-7 375	-26 684	-28 140
Bruttoresultat	15 796	16 999	66 491	67 694
Forskning & utveckling	-7 751	-6 933	-29 019	-28 201
Försäljning & marknadsföring	-5 565	-4 967	-23 768	-23 169
Administration	-2 733	-2 732	-10 770	-10 768
Övriga rörelseintäkter	1 129	0	1 129	0
Övriga rörelsekostnader	0	-1 371	-1 912	-3 283
Rörelseresultat	875	996	2 151	2 272
Finansiella intäkter	153	209	725	781
Finansiella kostnader	-5	-10	-236	-241
Resultat efter finansiella poster	1 023	1 195	2 640	2 812
Inkomstskatt	-229	-73	40	195
Resultat efter skatt	794	1 122	2 680	3 008
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	794	1 122	2 680	3 008

KUSD	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Apr-25- Mar-26	2025
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	7 642	7 735	7 642	7 749
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	7 642	7 735	7 642	7 749
Resultat per aktie (USD), före utspädning	0,10	0,15	0,35	0,39
Resultat per aktie (USD), efter utspädning	0,10	0,15	0,35	0,39

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KUSD	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Apr-25- Mar-26	2025
Periodens resultat	794	1 122	2 680	3 008
Poster som inte ska omklassificeras till resultaträkningen				
Verkligt värdeförändring avseende eget kapitalinstrument som värderas till verkligt värde via övrigt totalresultat.	986	-48	139	-896
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens	-1 618	-3 243	6 144	4 519
Summa övrigt totalresultat	-632	-3 291	6 283	3 623
Summa totalresultat	162	-2 169	8 962	6 631
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	162	-2 169	8 962	6 631

BALANSRÄKNING – KONCERN

KUSD	31 mar 2026	31 mar 2025	31 dec 2025
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	19 156	18 744	18 853
Immateriella tillgångar	275	260	284
	19 431	19 005	19 137
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	667	809	746
	667	809	746
Långfristiga tillgångar	3 626	4 023	2 822
Uppskjuten skattefordran	16	15	15
Summa anläggningstillgångar	23 739	23 851	22 719
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	1 151	1 602	1 728
Aktuell skattefordran	1 041	128	700
Övriga fordringar (Not 3, 4)	59	150	250
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	8 612	9 184	9 263
Kortfristiga investeringar	369	0	926
Likvida medel	26 644	29 410	23 480
Summa omsättningstillgångar	37 876	40 473	36 346
Summa tillgångar	61 615	64 325	59 066

KUSD	31 mar 2026	31 mar 2025	31 dec 2025
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	49 501	53 765	49 625
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	864	168	951
Långfristiga skulder	0	16	0,0
Summa långfristiga skulder	864	184	951
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristig upplåning	107	161	139
Leverantörsskulder	4 831	3 285	3 639
Övriga skulder	579	680	532
Aktuell skatteskuld	435	736	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	5 297	5 513	4 179
Summa kortfristiga skulder	11 250	10 375	8 490
Summa eget kapital och skulder	61 615	64 325	59 066

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KUSD	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2025-01-01	84	-23 271	7 492	65 951	50 256
Årets resultat				3 008	3 008
Omvärdering av långfristiga investeringar			-896		-896
Övrigt totalresultat			4 519		4 519
Summa totalresultat	0	0	3 623	3 008	6 631
Utdelning				-6 510	-6 510
Återköp av aktier		-1 381			-1 381
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			629		629
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		-1 381	629	-6 510	-7 262
Eget kapital 2025-12-31	84	-24 652	11 744	62 449	49 625
Eget kapital 2026-01-01	84	-24 652	11 744	62 449	49 625
Årets resultat				794	794
Omvärdering av långfristiga investeringar			986		986
Övrigt totalresultat			-1 618		-1 618
Summa totalresultat	0	0	-632	794	162
Återköp av aktier		-439			-439
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			153		153
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	0	-439	153	0	-286
Eget kapital 2026-03-31	84	-25 091	11 265	63 242	49 501

KASSAFLÖDE – KONCERN

KUSD	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Apr-25- Mar-26	2025
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	1 023	1 195	2 640	2 812
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	2 289	2 788	11 214	11 713
	3 312	3 984	13 854	14 525
Betald skatt	-251	25	-593	-318
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	3 061	4 008	13 261	14 208
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	1 066	1 879	1 707	2 519
Förändring av rörelseskulder	2 326	-451	369	-2 408
Kassaflöde från den löpande verksamheten	6 454	5 436	15 337	14 319
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-39	-29	-224	-214
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-2 732	-2 193	-9 982	-9 444
Långsiktiga investeringar	534	-104	277	-360
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 236	-2 326	-9 929	-10 019

KUSD	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Apr-25- Mar-26	2025
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-25	-16	-89	-80
Utdelning	0	0	-6 510	-6 510
Återköp aktier	-439	0	-1 820	-1 381
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-465	-16	-8 419	-7 971
Kassaflöde	3 753	3 094	-3 011	-3 671
Likvida medel vid periodens ingång	23 480	24 981	29 410	24 981
Kassaflöde	3 753	3 094	-3 011	-3 671
Valutakursdifferenser	-589	1 335	246	2 170
Likvida medel vid periodens utgång	26 644	29 410	26 644	23 480

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 2025.

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

Not 2**Balanserade utvecklingsutgifter**

KUSD	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Apr-25- Mar-26	2025
Vid periodens början	18 853	19 074	18 744	19 074
Investeringar	2 732	2 195	9 982	9 445
Nedskrivning	0	0	0	0
Avskrivning	-2 428	-2 525	-9 570	-9 666
Nettoförändring under perioden	303	-330	412	-221
Kursdifferenser	0	0	0	0
Vid periodens slut	19 156	18 744	19 156	18 853

Not 3**Övriga fordringar**

Övriga fordringar inkluderar 0,0 (0,0) MUSD 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	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Apr-25- Mar-26	2025
Intäkter	198 394	260 273	879 691	941 570
Direkta kostnader	-156 610	-215 089	-682 131	-740 610
Bruttoresultat	41 783	45 183	197 560	200 960
Forskning och utveckling	-387	-196	-1 384	-1 193
Försäljning och marknadsföring	-38 631	-40 736	-181 433	-183 538
Administration	-4 600	-7 657	-20 515	-23 572
Övriga rörelseintäkter	8 754	0	8 754	0
Övriga rörelsekostnader	0	-6 773	-15 788	-22 561
Rörelseresultat	6 919	-10 177	-12 807	-29 903
Finansiella intäkter	10 015	4 428	315 081	309 495
Finansiella kostnader	0	-46	-1 985	-2 031
Resultat efter finansiella poster	16 934	-5 795	300 289	277 560
Inkomstskatt	-1 654	1 033	3 103	5 789
Resultat efter skatt	15 280	-4 763	303 392	283 349

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2026	Jan-mar 2025	Apr-25- Mar-26	2025
Periodens resultat	15 280	-4 763	303 392	283 349
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omvärdering långfristiga investeringar	8 415	1 774	2 504	-4 137
Summa övrigt totalresultat	8 415	1 774	2 504	-4 137
Summa totalresultat	23 695	-2 989	305 896	279 212

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	31 mar 2026	31 mar 2025	31 dec 2025
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	2 613	2 613	2 613
Immateriella anläggningstillgångar	2 613	2 613	2 613
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	118	118	118
Långfristiga investeringar	34 509	40 353	25 988
Summa anläggningstillgångar	37 240	43 084	28 719
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	10 958	16 071	15 919
Fordringar hos koncernföretag	106 290	219 181	104 072
Skatteordringar	8 311	3 344	7 508
Övriga fordringar	204	606	1 411
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	69 970	80 142	73 053
Kortfristiga investeringar	3 508	0	8 530
Kassa och bank	157 134	42 138	140 502
Summa omsättningstillgångar	356 376	361 483	350 995
Summa tillgångar	393 616	404 566	379 714

KSEK	31 mar 2026	31 mar 2025	31 dec 2025
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	51 114	54 530	55 163
Balanserat resultat	293 526	83 731	1 877
Årets resultat	15 280	-4 763	283 349
Summa eget kapital	360 848	134 427	341 318
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	26 980	24 236	31 779
Skatteskulder	-	-	-
Skuld till koncernföretag	-	237 708	-
Övriga skulder	2 677	4 547	3 104
Upplupna kostnader	3 110	3 648	3 513
Summa kortfristiga skulder	32 767	270 140	38 396
Summa skulder och eget kapital	393 616	404 566	379 714

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 G5:s 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 G5:s 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

