



JANUARI – JUNI 2026

Delårsrapport

G5 Entertainment AB

DELÅRSRAPPORT JANUARI – JUNI 2026

April –juni 2026

- Intäkterna för perioden uppgick till 20,1 miljoner USD (24,0), vilket motsvarar en minskning med 16 % jämfört med föregående år.
- Bruttomarginalen ökade till 73,1 % (70,0 %). Denna förbättring berodde främst på att en ökande andel av intäkterna kommer från G5:s direkt-till-konsument-kanaler.
- Rörelseresultatet för perioden var -0,2 miljoner USD (0,6). Kvartalet påverkades negativt av avgångsvederlag uppgående till 0,8 miljoner USD (0,0) samt positivt påverkat av valutaomvärderingar på 0,5 miljoner USD (-1,0) som redovisats bland övriga intäkter och kostnader. Justerat för avgångsvederlag samt valutakursomvärdering uppgick rörelseresultatet till 0,1 miljoner USD (1,6) motsvarande en rörelsemarginal om 0,4% (6,8%).
- Resultat efter skatt uppgick till 0,6 miljoner USD (0,7), positivt påverkat av finansnettot uppgående till 0,8 miljoner USD (0,2).
- Vinsten per aktie före och efter utspädning uppgick till 0,08 USD (0,09), en minskning med 18 procent jämfört med föregående år.
- Kassaflödet före finansieringsverksamhet var 0,7 miljoner USD (2,2). Företaget upprätthöll en stark likviditetsposition med 24,4 miljoner USD i likvida medel vid kvartalets slut.
- G5 Stores bruttointäkter ökade med 14,8 % jämfört med föregående år och med 4,6 % jämfört med föregående kvartal, vilket återspeglar fortsatta framsteg inom direkt-till-konsument-initiativ.
- Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 9 % jämfört med föregående år till 3,5 miljoner, medan genomsnittligt antal dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 15 % jämfört med föregående år till 1,0 miljoner. På liknande sätt minskade antalet unika månatliga användare (MUU) med 10 % till totalt 2,4 miljoner. Genomsnittliga unika månatliga betalare (MUP) minskade med 20 % jämfört med föregående år till 90,7 tusen. Detta motverkades dock avsevärt av en kraftig ökning av kvaliteten på de intäktsgenererande spelarna; den genomsnittliga bruttointäkten per betalande användare (MAGRPPU) ökade med 15 % jämfört med föregående år till 79,0 USD (upp från 68,9 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	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Förändring %	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Förändring %	Jul-25 -jun-26	2025	Förändring %
Intäkter	20 098	23 967	-16%	41 812	48 340	-14%	89 306	95 834	-7%
Avgift till distributörer ¹	-3 324	-4 803	-31%	-7 044	-9 673	-27%	-16 268	-18 897	-14%
Royalties till externa utvecklare ²	-2 074	-2 381	-13%	-4 272	-4 885	-13%	-8 630	-9 243	-7%
Bruttoresultat	14 700	16 783	-12%	30 496	33 782	-10%	64 408	67 694	-5%
Bruttomarginal	73,1%	70,0%		72,9%	69,9%		72,1%	70,6%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-11 017	-11 818	-7%	-21 727	-24 141	-10%	-44 700	-47 113	-5%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	3 683	4 965	-26%	8 769	9 641	-9%	19 708	20 581	-4%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv %	18%	21%		21%	20%		22%	21%	
Kostnader för användarförvärv ³	-3 910	-4 373	-11%	-8 121	-8 052	1%	-18 377	-18 309	0%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-19%	-18%		-19%	-17%		-21%	-19%	
Rörelseresultat	-227	593	-138%	648	1 589	-59%	1 331	2 272	-41%
Rörelsemarginal %	-1,1%	2,5%		1,5%	3,3%		1,5%	2,4%	
Resultat per aktie före utspädning	0,08	0,09	-18%	0,18	0,24	-24%	0,33	0,39	-15%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	656	2 199		4 874	5 310		3 864	4 300	
Likvida medel	24 419	25 967		24 419	25 967		24 419	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: Anpassning av organisationens storlek under rekordhög bruttomarginal



Under det andra kvartalet 2026 verkställde vi de beslut som togs i det första kvartalet då vi arbetade med att anpassa organisationens storlek till verkligheten på en utmanande marknad, samtidigt som vi fortsatte att göra strategiska framsteg gällande G5 Store, distribution av tredjepartsspel, direktbetalningar och nya spel.

Vår bruttomarginal ökade till en ny rekordnivå på 73,1 % (70,0 %), drivet av fortsatt tillväxt för G5 Store och en ökande andel intäkter som vi behandlar direkt. Andelen intäkter från våra spelare på mobila enheter som vi behandlar direkt gick från 11,0 % i det första kvartalet till 17,2 % i det andra kvartalet.

De personalneddragningar som vi kommunicerade i samband med Q1-rapporten och de som identifierades senare slutfördes under och efter kvartalet, vilket tog personalstyrkan från cirka 830 i början av kvartalet till omkring 550 i början av augusti. Dessa siffror inkluderar en andra våg av optimeringar som vi har identifierat som nödvändiga efter en ytterligare översyn av portföljen och de projekt som drivs i bolaget. Avgångsvederlagen under kvartalet uppgick till totalt 0,8 MUSD, relaterade till både den första och den andra vågen av neddragningar, och vi förväntar oss ytterligare 0,15 MUSD i avgångsvederlag under det tredje kvartalet. Som kommunicerades i samband med det första kvartalet förväntade vi oss en minskning av kostnadstakten på 6,2 MUSD. Med de ytterligare

neddragningar som redan gjorts under Q2 och i början av Q3 kommer den totala minskningen av kostnadstakten på årsbasis att uppgå till 11 MUSD. Vi fortsatte våra ansträngningar att anpassa teamet till rätt storlek givet nedgången i intäkterna, för att skydda våra marginaler.

Med de ytterligare neddragningar som gjordes under andra och början av tredje kvartalet förväntar vi oss en total minskning av kostnaderna om 11 miljoner USD på årsbasis.

Vi upplevde vissa svårigheter gällande portföljens utveckling under kvartalet. Efter en positiv utveckling under de senaste kvartalen minskade Hidden City i Q2 med 10,5 % jämfört med motsvarande period föregående år och med 8,0 % jämfört med föregående kvartal; dess utveckling påverkades negativt av ny funktionalitet som fick negativa effekter, men vi har sedan dess vidtagit åtgärder och den vänder nu gradvis tillbaka. Sherlock minskade med 16,4 % jämfört med föregående år och 7,6 % jämfört med föregående kvartal; spelet utvecklades inte starkt under perioden

och intäkterna föll, även om vi arbetar med att stabilisera dem med viss framgång. Jewels minskade med 29,5 % jämfört med föregående år och 11,2 % jämfört med föregående kvartal. Även om experiment som vi genomförde på Jewels-spelfamiljen gav vissa förbättringar är de inte tillräckliga för att återställa spelens skalbarhet på denna svåra marknad, och vi kan inte motivera ytterligare investeringar i försök att förändra dem. Vi placerar därför Jewels i vad vi kallar Harvest Mode, för att maximera vinsten från den långa svansen av intäkter, som vi hoppas kommer att bli mycket lång.

Ett av de två nya spelen som vi gick in i kvartalet med fortsatte att utvecklas i skalbarhetsfasen. Det visar starka kortsiktiga nyckeltal men kräver fortfarande arbete med de långsiktiga nyckeltalen allt eftersom vi samlar in mer data om hur spelare beter sig efter längre tids användning i spelet. Vi fortsätter att vara försiktigt optimistiska gällande detta spel givet styrkan i dess kortsiktiga nyckeltal, men vi inser också att det kommer att kräva fler iterationer och mer tid i Soft Launch innan det kan bevisas vara skalbart i den nuvarande svåra marknadsmiljön. Det andra nya spelet som vi gick in i kvartalet med lades ned efter noggrant övervägande av marknadsverkligheten och de framsteg vi gjort. Andra nya spel och initiativ utvärderas för närvarande.

Distributionen av tredjepartsspel på G5 Store går bra. Vi lanserade 3 nya spel under kvartalet och av de spel det förhandlades om under det andra kvartalet har 5 signerats. För närvarande pågår förhandlingar om ytterligare 9 spel. Givet det ökande intresset från utvecklare förutses vi ett fortsatt flöde av spel som kommer att signeras och släppas på G5 Store. Samtidigt som intäkterna från tredjepartsspel ökade

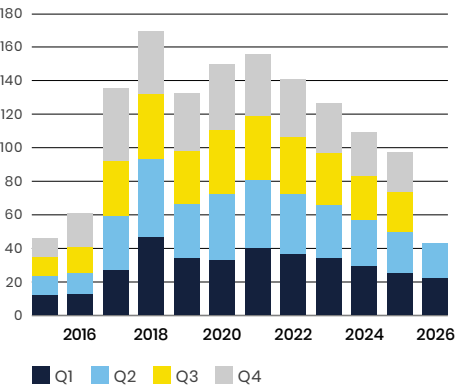
Distributionen av tredjepartsspel på G5 Store går bra. Intäkterna från tredjepartsspel ökade med nästan 100% jämfört med föregående kvartal, G5 Store växte totalt sett med 15% jämfört med föregående år och 5% jämfört med föregående kvartal.

med nästan 100 % jämfört med föregående kvartal, ökade G5 Store totalt sett med 15 % jämfört med föregående år och 5 % jämfört med föregående kvartal, vilket påverkades negativt av bakslaget i intäktsutvecklingen för våra huvudtitlar.

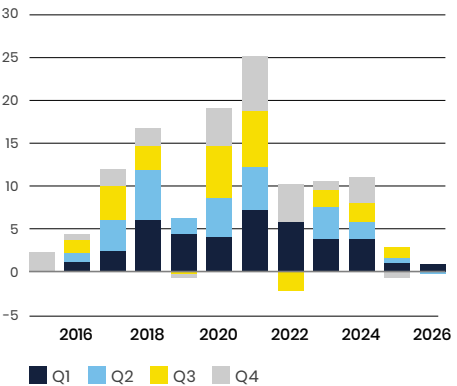
Vi har gjort framsteg med att öka våra annonsintäkter i portföljen: annonsintäkterna nådde 2,3 % av de totala intäkterna (1 % föregående år, 1,4 % föregående kvartal). Det finns potential för ökande intäkter från annonsering och vi kommer att fortsätta arbeta för att öka dess andel av våra intäkter.

Vi är entusiastiska över dynamiken för G5 Store och de framsteg vi gör inom distributionen av tredjepartsspel där. Vi tror att vi kan uppnå en högre andel direkt betalningsbehandling och generera mer annonsintäkter, vilket fortsättningsvis kommer att öka vår bruttomarginal, och vi förblir försiktigt optimistiska kring vårt återstående nya spel. Vi inser dock att det är sannolikt att vi under överskådlig framtid kommer att fortsätta känna av press på både översta och nedersta raden i resultaträkningen.

Intäkter (MUSD)



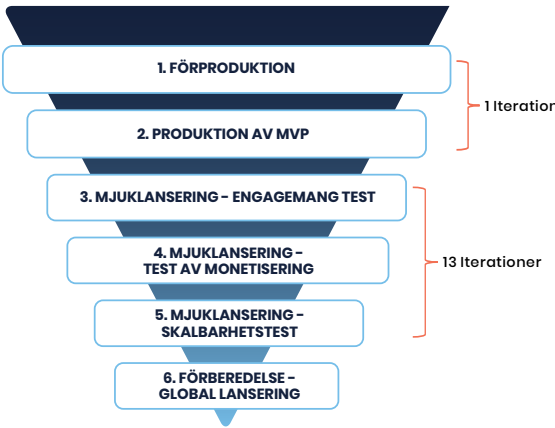
Rörelseresultat (MUSD)



Jag vill tacka vårt team för deras uthållighet och hårda arbete under ett svårt kvartal, samt våra spelare och aktieägare för deras fortsatta förtroende medan vi anpassar organisationen till marknadens verklighet.

12 augusti, 2026
Vlad Suglobov, CEO, co-founder

Spelutvecklingsprocess



April – juni

Intäkter och bruttoreultat

Koncernens intäkter uppgick till 20,1 (24,0) MUSD, en minskning med 16 procent jämfört med föregående år.

Direkta kostnader minskade till 5,4 (7,2) MUSD. Bruttoreultat för kvartalet uppgick till 14,7 (16,8) MUSD. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer. Koncernens bruttomarginal var 73,1 (70,0) 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 tillämpar en avgift på 12% samt G5 Store som har ensiffriga avgifter för betalningslösningar från tredje part. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 13 procent jämfört med samma period 2025 i takt med minskade intäkter från licensierade spel.

Rörelsekostnader

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 7,5 miljoner USD (6,7). Forskning och utveckling påverkades av avgångsvederlag på 0,6 miljoner USD (0,0). Efter att uppsägningarna är slutförda förväntar sig företaget kvartalsvisa besparingar på 2,2 miljoner USD.

Kostnader för Försäljning och marknadsföring minskade till 5,3 miljoner USD (5,7), då företaget fortsatte konkurrenskraftiga ansträngningar för användarförvärv. Exklusive kostnader för användarförvärv uppgick kostnaderna för försäljning och marknadsföring till 1,3 miljoner USD (1,3), oförändrat från föregående år. Försäljning och marknadsföring påverkades av avgångsvederlag på 0,1 miljoner USD (0), och företaget förväntar sig en kvartalsvis löpande minskning med 0,3 miljoner USD

från uppsägningarna.

Administrativa kostnader förblev oförändrade på 2,7 miljoner USD (2,7). Administrativa kostnader påverkades av avgångsvederlag på 0,1 miljoner USD, och företaget förväntar sig en kvartalsvis löpande minskning med 0,3 miljoner USD från uppsägningarna. Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader uppgick tillsammans till 0,5 miljoner USD (-1,0), främst drivet av valutakurseffekter på operativa tillgångar och skulder.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet uppgick till -0,2 miljoner USD (0,6).

Avskrivningarna ökade till 2,5 miljoner USD (2,4). Aktiveringen av immateriella tillgångar uppgick till 2,5 miljoner USD (2,3). Aktiveringar ökade temporärt under det första och andra kvartalet genom en omlokalisering av personal från icke kapitaliserbara projekt till kapitaliserbara. Kapitaliseringar kommer att minska med personalneddragningarna. Kapitalisering och avskrivningar resulterade sammantaget i en positiv nettoeffekt på 0,1 miljoner USD på EBIT, en förbättring jämfört med den negativa effekten på 0,0 miljoner USD som registrerades under samma period föregående år.

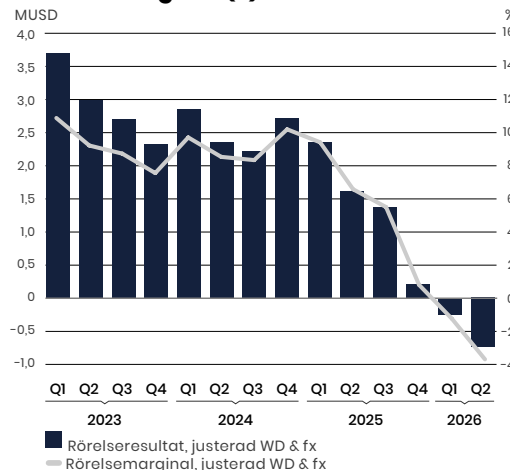
Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet med 0,8 (0,2) MUSD. Finansnettot påverkades främst av omvärdering till verkligt värde av långfristiga investeringar.

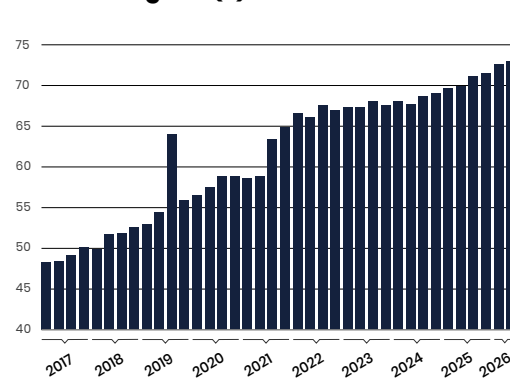
Skatt påverkade resultatet med -0,05 (-0,1) MUSD.

Resultat efter skatt uppgick till 0,6 (0,7) MUSD, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning om 0,08 (0,09) USD.

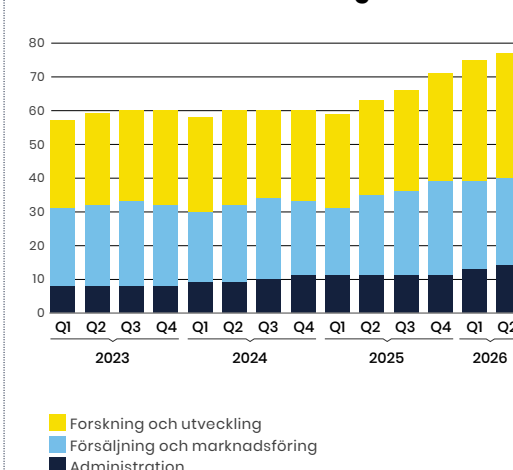
Rörelseresultat (MUSD) Rörelsemarginal (%)



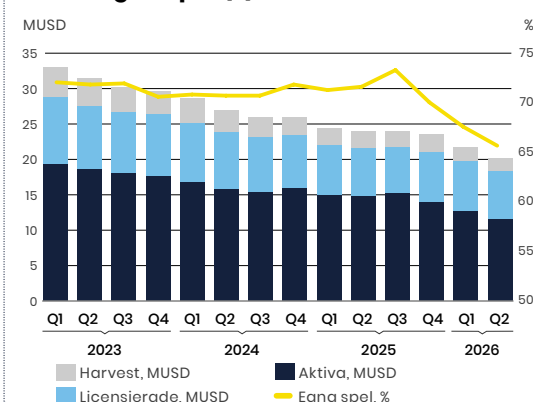
Bruttomarginal (%)



Kostnader i % av omsättning



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



Operationella mätetal

F2P	Q2'26	Q2'25	Var
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,0	1,2	-15%
Genomsnittlig MAU (miljoner)	3,5	3,8	-9%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	2,4	2,7	-10%
Genomsnittlig MUP (tusen)	90,7	113,8	-20%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	79,0	68,9	15%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

Januari - juni

Intäkter och bruttoresultat

Intäkterna minskade med 14 procent jämfört med samma period 2025. Intäkterna uppgick till 41,8 miljoner USD (48,3). Direkta kostnader uppgick till 11,3 miljoner USD (14,6). Bruttoresultatet uppgick till 30,5 miljoner USD (33,8), en minskning med 10 procent jämfört med samma period 2025. Bruttomarginalen var 72,9 procent (69,9).

Rörelsekostnader

Rörelsekostnaderna, exklusive valutakursvinster relaterade till omvärderingar, minskade med 6 procent jämfört med samma period 2025. Användarförvärvet ligger kvar på 8,1 miljoner USD (8,1). Exklusive kostnader för användarförvärv uppgick rörelsekostnaderna till 21,7 miljoner USD (24,1).

Rörelsekostnaderna påverkades av aktivering av utvecklingsutgifter uppgående till 5,3 miljoner USD (4,5) och avskrivningar uppgående till 5,1 miljoner USD (5,0) samt nedskrivningar om 0,0 miljoner USD (0,0).

Övriga rörelseintäkter och -kostnader påverkade perioden positivt med 1,7 miljoner USD (-2,4), främst hänförligt till valutakursdifferenser på operativa tillgångar och skulder relaterade till balansposter i moderbolaget.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet uppgick till 0,6 miljoner USD (1,6) och rörelsemarginalen var 1,5 procent (3,3) för perioden.

Resultat efter skatt

Nettoresultatet påverkades av finansiella poster med 1,0 miljoner USD (0,4), främst relaterade till verkligt värdes justeringar relaterade till långfristiga investeringar. Skatt påverkade resultatet med -0,3 miljoner USD (-0,2), motsvarande en effektiv skattesats på 17 procent (9). Nettovinsten uppgick till 1,4 miljoner USD (1,8) vilket motsvarar en vinst per aktie före utspädning på 0,18 USD (0,24).

Kassaflöde

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

Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 0,0 miljoner USD (1,7). Som ett resultat minskade kassaflödet från den löpande verksamheten till 3,0 miljoner USD (4,7).

Investeringsverksamheten påverkade kassaflödet negativt med 2,3 miljoner USD (2,5) vilket primärt avser balanserade utvecklingsutgifter om -2,5 miljoner USD (-2,3) vilket delvis motverkades av avyttringar av långfristiga investeringar.

Finansieringsverksamheten påverkades primärt av utdelning och återköp av egna aktier och uppgick till -2,6 miljoner USD (-6,7).

Kassaflödet för perioden var -1,9 miljoner USD (-4,5).

För delårsperioden genererade koncernen ett kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 6,0 miljoner USD (7,0). Betalda skatter under perioden uppgick till totalt 0,7 miljoner USD (0,4). Förändringar i rörelsekapital bidrog positivt till kassaflödet med 3,3 miljoner USD (3,0). Som ett resultat uppgick kassaflödet från den löpande verksamheten till 9,4 miljoner USD (10,1).

Investeringsverksamheten resulterade i ett nettokassautflöde på 4,6 miljoner USD (4,8). Detta återspeglade främst aktiverade

utvecklingskostnader på 5,3 miljoner USD (4,6), delvis motverkat av intäkter från avyttring av långfristiga investeringar.

Finansieringsverksamheten påverkades främst av utdelningar på 1,6 miljoner USD (6,5) och aktieåterköp på 1,4 miljoner USD (0,2), vilket resulterade i ett nettokassautflöde på 3,0 miljoner USD (6,7).

Kassaflödet för interimspérioden uppgick till 1,8 miljoner USD (-1,5). De tillgängliga likvida medlen per den 30 juni 2026 var 24,4 miljoner USD (26,0 miljoner USD per den 30 juni 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 genomslag 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.

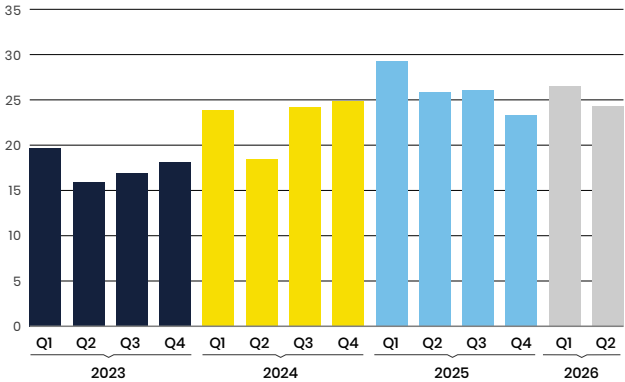
Aktiverade utvecklingskostnader för spel som stängs ner kommer att skrivas ned. Utvecklingskostnader för spel som endast släpps i mjuklansering kommer att kostnadsföras i takt med att de uppstår. Över tiden förväntar sig företaget att sådana nedskrivningar och kostnadsföringar mer än väl kompenseras 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 delårsperioden gjordes inga (0) nedskrivningar.

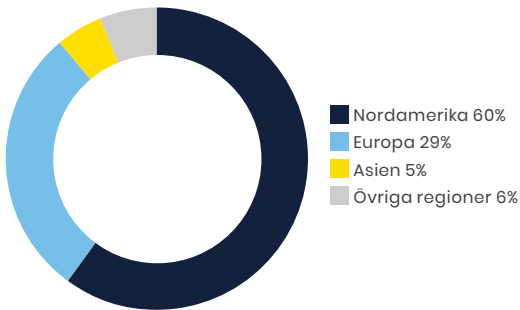
Eget kapital för koncernen uppgick till 47,6 (49,1) MUSD, vilket motsvarar 6,41 (6,39) USD per aktie och soliditeten uppgick till 81 (80) procent.

Likvida medel uppgick till 24,4 (26,0) MUSD. Övriga långfristiga och kortfristiga skulder avser till fullo redovisning i enlighet med IFRS16 avseende leasingkontrakt.

Kassaställning (MUSD)



Geografisk fördelning av intäkter andra kvartalet 2026



Moderbolaget

Moderbolagets intäkter har utvecklats 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.

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
Delårsrapport jan-sep 2026 4 nov, 2026

Telekonferens
Den 12 augusti 2026 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 och verkställande direktören 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, 12 augusti 2026

Petter Nylander
Styrelseordförande

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Louise Ringström Grandinson
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 12 aug 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	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Jul-25- jun-26	2025
Intäkter	20 098	23 967	41 812	48 340	89 306	95 834
Direkta kostnader	-5 398	-7 184	-11 316	-14 558	-24 898	-28 140
Bruttoresultat	14 700	16 783	30 496	33 782	64 408	67 694
Forskning & utveckling	-7 460	-6 693	-15 210	-13 626	-29 785	-28 201
Försäljning & marknadsföring	-5 254	-5 722	-10 820	-10 689	-23 300	-23 169
Administration	-2 738	-2 749	-5 471	-5 481	-10 759	-10 768
Övriga rörelseintäkter	525	0	1 653	0	1 653	0
Övriga rörelsekostnader	0	-1 027	0	-2 398	-886	-3 283
Rörelseresultat	-227	593	648	1 589	1 331	2 272
Finansiella intäkter	847	237	1 000	446	1 336	781
Finansiella kostnader	-4	-12	-9	-22	-229	-241
Resultat efter finansiella poster	616	817	1 639	2 013	2 438	2 812
Inkomstskatt	-47	-104	-276	-177	97	195
Resultat efter skatt	569	713	1 363	1 835	2 536	3 008
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	569	713	1 363	1 835	2 536	3 008

KUSD	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Jul-25- jun-26	2025
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	7 510	7 735	7 576	7 735	7 639	7 749
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	7 510	7 735	7 576	7 735	7 639	7 749
Resultat per aktie (USD), före utspädning	0,08	0,09	0,18	0,24	0,33	0,39
Resultat per aktie (USD), efter utspädning	0,08	0,09	0,18	0,24	0,33	0,39

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KUSD	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Jul-25- jun-26	2025
Periodens resultat	569	713	1 363	1 835	2 536	3 008
Poster som inte ska omklassificeras till resultaträkningen						
Verkligt värdeförändring avseende eget kapitalinstrument som värderas till verkligt värde via övrigt totalresultat.	522	-187	1 508	-235	848	-896
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens	-560	-3 243	-2 178	1 527	814	4 519
Summa övrigt totalresultat	-38	-3 430	-670	1 292	1 662	3 623
Summa totalresultat	532	-2 717	694	3 127	4 198	6 631
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	532	-2 717	694	3 127	4 198	6 631

BALANSRÄKNING – KONCERN

KUSD	30 jun 2026	30 jun 2025	31 dec 2025
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	19 210	18 707	18 853
Immateriella tillgångar	268	275	284
	19 478	18 982	19 137
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	565	734	746
	565	734	746
Långfristiga investeringar	1 457	4 316	2 822
Uppskjuten skattefordran	15	15	15
Summa anläggningstillgångar	21 516	24 048	22 719
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	1 213	1 922	1 728
Aktuell skattefordran	902	148	700
Övriga fordringar (Not 3, 4)	103	135	250
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	8 049	8 876	9 263
Kortfristiga investeringar	2 734	0	926
Likvida medel	24 419	25 967	23 480
Summa omsättningstillgångar	37 420	37 048	36 346
Summa tillgångar	58 935	61 095	59 066

KUSD	30 jun 2026	30 jun 2025	31 dec 2025
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	47 617	49 077	49 625
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	835	165	951
Långfristiga skulder	0	0	0
Summa långfristiga skulder	835	165	951
Kortfristiga skulder (Not 5)			
Kortfristiga skulder	71	162	139
Leverantörsskulder	4 094	5 096	3 639
Övriga skulder	860	706	532
Aktuell skatteskuld	173	611	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	5 286	5 278	4 179
Summa kortfristiga skulder	10 483	11 853	8 490
Summa eget kapital och skulder	58 935	61 095	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				1 363	1 363
Omvärdering av långfristiga investeringar			1 508		1 508
Övrigt totalresultat			-2 178		-2 178
Summa totalresultat	0	0	-670	1 363	694
Utdelning				-1 563	-1 563
Återköp av aktier		-1 421			-1 421
IFRS2 – Kostnader för aktieprogram			283		283
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	0	-1 421	283	-1 563	-2 701
Eget kapital 2026-06-30	84	-26 073	11 357	62 249	47 617

KASSAFLÖDE – KONCERN

KUSD	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Jul-25- Jun-26	2025
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	616	817	1 639	2 013	2 438	2 812
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	2 799	2 589	5 088	5 377	11 424	11 713
	3 415	3 407	6 727	7 390	13 862	14 525
Betald skatt	-419	-403	-669	-379	-608	-318
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	2 996	3 003	6 058	7 011	13 254	14 208
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	471	592	1 618	2 470	1 666	2 519
Förändring av rörelseskulder	-486	1 065	1 760	614	-1 263	-2 408
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 981	4 660	9 435	10 096	13 657	14 319
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	9	0	-30	-29	-216	-214
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-2 546	-2 329	-5 277	-4 523	-10 199	-9 444
Långsiktiga investeringar	212	-132	746	-235	621	-360
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 325	-2 461	-4 561	-4 787	-9 793	-10 019

KUSD	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Jul-25- Jun-26	2025
Finansieringsverksamhet						
Leasebetalningar, IFRS16	-42	-18	-67	-34	-113	-80
Utdelning	-1 563	-6 510	-1 563	-6 510	-1 563	-6 510
Återköp aktier	-982	-217	-1 421	-217	-2 585	-1 381
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-2 587	-6 745	-3 051	-6 761	-4 261	-7 971
Kassaflöde	-1 931	-4 545	1 822	-1 451	-3 97	-3 671
Likvida medel vid periodens ingång	26 644	29 410	23 480	24 981	25 967	24 981
Kassaflöde	-1 931	-4 545	1 822	-1 451	-3 97	-3 671
Valutakursdifferenser	-295	1 103	-884	2 437	-1 152	2 170
Likvida medel vid periodens utgång	24 419	25 967	24 419	25 967	24 419	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	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Jul-25- jun-26	2025
Vid periodens början	19 156	18 744	18 853	19 074	18 707	19 074
Investeringar	2 546	2 330	5 277	4 525	10 198	9 445
Nedskrivning	0	0	0	0	0	0
Avskrivning	-2 492	-2 367	-4 920	-4 892	-9 695	-9 666
Nettoförändring under perioden	54	-37	357	-367	503	-221
Kursdifferenser	0	0	0	0	0	0
Vid periodens slut	19 210	18 707	19 210	18 707	19 210	18 853

Not 3

Övriga fordringar

Övriga fordringar består primärt av momsfordringar samt andra skattefordringar.

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	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Jul-25- jun-26	2025
Intäkter	187 872	231 632	386 266	491 904	835 932	941 570
Direkta kostnader	-146 159	-182 032	-302 769	-397 121	-646 258	-740 610
Bruttoresultat	41 714	49 600	83 497	94 783	189 674	200 960
Forskning och utveckling	-567	-155	-954	-351	-1 797	-1 193
Försäljning och marknadsföring	-37 852	-44 015	-76 483	-84 751	-175 270	-183 538
Administration	-5 073	-5 858	-9 673	-13 515	-19 730	-23 572
Övriga rörelseintäkter	5 405	0	14 158	0	14 158	0
Övriga rörelsekostnader	0	-6 679	0	-13 452	-9 109	-22 561
Rörelseresultat	3 626	-7 108	10 545	-17 285	-2 073	-29 903
Finansiella intäkter	10 803	157 565	20 818	161 993	168 320	309 495
Finansiella kostnader	0	0	0	-46	-1 985	-2 031
Resultat efter finansiella poster	14 429	150 457	31 363	144 662	164 261	277 560
Inkomstskatt	-988	0	-2 642	1 033	2 114	5 789
Resultat efter skatt	13 440	150 457	28 720	145 694	166 376	283 349

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2026	Apr-jun 2025	Jan-jun 2026	Jan-jun 2025	Jul-25- jun-26	2025
Periodens resultat	13 440	150 457	28 720	145 694	166 376	283 349
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omvärdering långfristiga investeringar	4 611	-577	13 025	1 197	7 691	-4 137
Summa övrigt totalresultat	4 611	-577	13 025	1 197	7 691	-4 137
Summa totalresultat	18 051	149 880	41 746	146 891	174 067	279 212

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 jun 2026	30 jun 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	14 182	41 050	25 988
Summa anläggningstillgångar	16 913	43 781	28 719
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	11 765	18 283	15 919
Fordringar hos koncernföretag	110 554	72 013	104 072
Skattefordringar	6 990	4 094	7 508
Övriga fordringar	204	468	1 411
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	66 242	75 803	73 053
Kortfristiga investeringar	26 619	0	8 530
Kassa och bank	152 731	142 171	140 502
Summa omsättningstillgångar	375 103	312 833	350 995
Summa tillgångar	392 016	356 613	379 714

KSEK	30 jun 2026	30 jun 2025	31 dec 2025
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	928	928	928
Fritt eget kapital			
Överkursfond	41 934	52 431	55 163
Balanserat resultat	286 344	21 106	1 877
Årets resultat	28 720	145 694	283 349
Summa eget kapital	357 927	220 160	341 318
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	26 614	29 982	31 779
Skatteskulder	-	-	-
Skuld till koncernföretag	-	98 120	-
Övriga skulder	5 140	4 661	3 104
Upplupna kostnader	2 334	3 692	3 513
Summa kortfristiga skulder	34 089	136 454	38 396
Summa skulder och eget kapital	392 016	356 613	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 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 (DAU) 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

