

The logo features the letters 'G5' in a large, bold, white font with a blue shadow, set within a blue circular background. Below it, the word 'GAMES' is written in a smaller, white, sans-serif font. The entire logo is centered in a vibrant galaxy with blue and purple nebulae and stars. A large, glowing 'G5' logo is the central focus, surrounded by a trail of smaller, floating game icons that radiate outwards. The background is a deep space scene with a bright galaxy, stars, and several planets, including a large orange planet in the top left, a green planet in the top right, and a purple planet in the bottom right.

G5[®]

GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB

ORG NR: 556680-8878

ÅRSREDOVISNING 2017

INNEHÅLL

G5 2017 – Året i korthet	4
Detta är G5 Entertainment	5
VD har ordet	6
Vision och strategi	10
Värdekedja	12
Verksamhet	14
FINANSIELLA RAPPORTER	
Förvaltningsberättelse	18
Koncernens finansiella rapporter	28
Koncernens noter	32
Moderbolagets finansiella rapporter	44
Moderbolagets noter	48
Årsredovisningens undertecknande	52
Revisionsberättelse	53
Bolagsstyrningsrapport	58
G5 aktien	64
Ordlista	65

G5 2017 – ÅRET I KORTHET

1 135 491

Intäkter för året [KSEK]

101 718

Rörelseresultat för året [KSEK]

120 %

Ökning intäkter

- ▶ Koncernens intäkter var 1 135 (517) MSEK, en ökning med 120 procent jämfört med föregående år
- ▶ Rörelseresultat var 101,7 (38,1) MSEK, en ökning med 167 procent jämfört med föregående år
- ▶ Resultat efter skatt var 89,3 (33,2) MSEK
- ▶ Resultat per aktie före utspädning var 10,15 (3,77) SEK och efter utspädning 9,73 (3,76) SEK
- ▶ Kassaflöde före finansieringsverksamheten var 27,2 (36,1) KSEK, kassaflödet har påverkats negativt med 23,1 MSEK från förvärvet av The Secret Society.
- ▶ Intäkter från free-to-play-spel växte med 131 procent och stod för 99 (94) procent av de totala intäkterna

G5 I SIFFROR

FINANSIELLA NYCKELTAL, KSEK	2017	2016	Förändring %
Intäkter	1 135 491	516 931	120%
Avgift till distributörer	-342 895	-154 632	122%
Royalties till externa utvecklare	-234 814	-116 438	102%
Bruttoresultat	557 782	245 861	127%
Bruttomarginal	49%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för förvärv av användare	-141 194	-101 888	39%
Rörelseresultat exklusive kostnader för förvärv av användare	416 588	143 973	189%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för förvärv av användare	37%	28%	
Kostnader för användarförvärv	-314 870	-105 865	197%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-28%	-20%	
Rörelseresultat	101 718	38 108	167%
Rörelsemarginal	9,0%	7,4%	
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	27 172	36 058	
Likvida medel	91 194	70 584	

F2P	2017				2016			
	Q4	Q3	Q2	Q1	Q4	Q3	Q2	Q1
DAU (miljoner) ¹	2,0	1,7	1,7	1,5	1,1	0,9	0,8	0,8
MAU (miljoner) ¹	8,9	7,3	7,4	6,5	5,1	3,8	3,4	3,1
MUP (tusental) ¹	331,4	273,1	273	236,4	175,4	120,7	113,8	109
MAGRPPU (USD) ¹	42,7	40,1	38,1	35,9	37,5	39,9	34	32,6

¹För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 65.

DETTA ÄR G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB, G5, är en av de ledande utvecklare och förläggare av free-to-play spel för smartphones och surfplattor.

G5, som är noterat på Nasdaq OMX sedan juni 2014, har sitt huvudkontor i Stockholm och hade 346 medarbetare vid utgången av 2017, det stora flertalet av dem utanför Sverige. G5:s enhet för immateriella rättigheter, kreativa processer och licensiering av spel är placerad på Malta, medan utvecklingskontor och studios finns i Moskva och Kaliningrad i Ryssland samt i Kharkov och Lvov i Ukraina. G5 har också ett marknadsföringskontor i San Francisco, USA. 2017 hade G5 en omsättning på 1 135 miljoner svenska kronor och ett rörelseresultat om 102 miljoner kronor, motsvarande en rörelsemarginal om 9 procent.

I G5:s mobilspeleportfölj finns arton så kallade free-to-play spel. Free-to-play-spelen dominerar mobilspelemarknaden och G5:s omsättning för denna typ av spel har vuxit mycket kraftigt under de senaste åren. 2017 svarade de för 99 procent av G5:s omsättning.

G5:s free-to-play spel är tillgängliga för iOS, Android, Kindle Fire, enheter som drivs av Windows samt till viss del via Facebook. De når ut till sina kunder via digitala affärer som Apples App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsoft:s Windows Store. G5 erbjuder egenutvecklade spel och är också förläggare för spel som licensierats från andra utvecklare. Bolagets geografiskt viktigaste marknader är USA och Asien, som under det fjärde kvartalet tillsammans stod för över 77 procent av intäkterna.

Bland spelare vänder sig G5 främst till gruppen vardagsspelare, som är en snabbt växande marknad. Mobilspele är i sin tur den snabbast växande enskilda marknaden i spelvärlden. Enligt analysföretaget NEWZOO förväntas marknaden att växa med ca 13 procent årligen från 50,4 miljarder dollar 2017 till 72,3 miljarder dollar 2020.



5 MEDARBETARE

San Fransisco, marknadsföring

10 MEDARBETARE

Lvov, spelutveckling

10 MEDARBETARE

Malta, upphandling och spelutveckling



3 MEDARBETARE

Stockholm, huvudkontor

47 MEDARBETARE

Kaliningrad, spelstudio

25 MEDARBETARE

Moskva, spelutveckling

277 MEDARBETARE

Kharkov, spelutveckling

VD HAR ORDET:

BRA SPEL, LIVE OPS OCH ANVÄNDARFÖRVÄRV DRIVER TILLVÄXT



”Bland spelförläggare låg G5 på 65:e plats när det gäller intäkter från iOS och Google play, upp 22 platser jämfört med föregående år.”

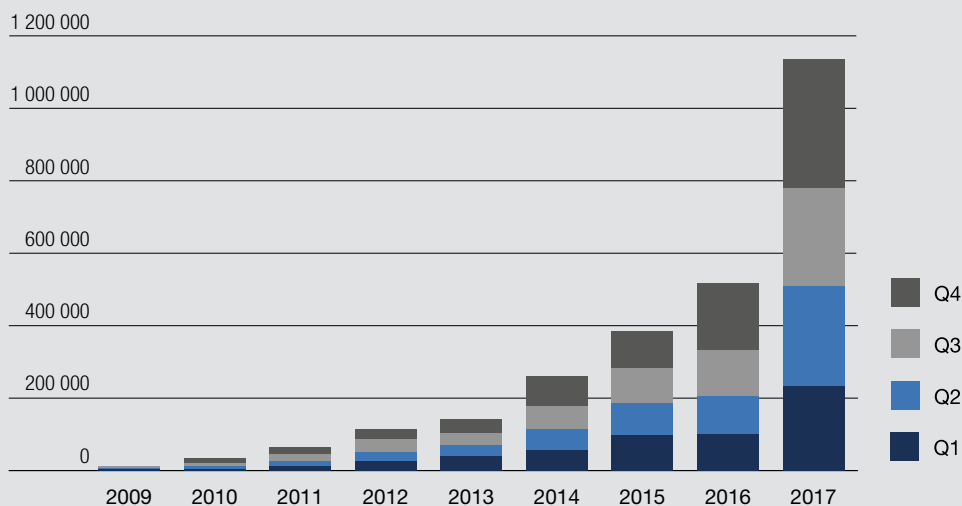
INTÄKTSUTVECKLING 2017

G5 har, tillsammans med sina partnerstudior, utvecklat några av världens bästa spel inom bolagets viktigaste genrer, Hidden Objects, och Mahjong Solitaire. Den kvalitet och det engagemang som spelen erbjuder spelarna vilket förstärks av speciella event, det som i branschen kallas live ops, kombineras med effektiva användarförvärv, UA, vilket tagit G5:s intäkter till nästa nivå. Medan våra intäkter mer än fördubblats och vårt resultat nästan tredubblats, har dessutom vår vinstmarginal ökat jämfört med föregående år. Detta tack vare den hävstångseffekt som finns inbyggd i vår affärsmodell.

Vårt licensierade spel Hidden City var under 2017 på första plats vad gäller intäkter i sin genre globalt sett och G5:s största spel, och spelet hade en kraftig tillväxt under året. Samtidigt visade G5:s portfölj av egenutvecklade spel en ännu snabbare tillväxt. Det skedde en tydlig förändring i den geografiska fördelningen av bolagets intäkter. Samtidigt som tillväxten på den nordamerikanska marknaden var 75 procent från år till år, så minskade marknadsandel av de totala intäkterna från 64 procent 2016, till 50 procent 2017. Den asiatiska marknaden, då främst Japan, växte istället snabbt under 2017 och som en följd av detta ökade dess andel av de totala intäkterna, från 12 procent 2016 till 25 procent 2017. Den uppseendeväckande tillväxten beror främst på att vi under 2017 förbättrat och fulländat vår förmåga att identifiera och locka spelare på denna marknad.

G5 lanserade bara två nya spel under 2017 och dessa bidrog inte i någon större utsträckning till årets resultat. Det tar, av en rad olika skäl, normalt en viss tid för våra spel att visa sin fulla potential, något som är fullt normalt för oss. Det är dock värt att notera att vår tillväxt 2017 uppnåddes med en spelportfölj som redan funnits på marknaden i några år, och att de tre mest intäktskapande spelen lanserades 2014, 2014 och 2012. Dessa

Intäkter 2009 - 2017 (KSEK)



spel är fortfarande framgångsrika och visar tillväxt. Vi har nu två spel i vår portfölj som båda under sin livstid visat brutto-intäkter på 100 miljoner dollar. Det visar att våra spel ofta har långa livscyklar och att de kan utvecklas och förbättras över tid för att vara fortsatt konkurrenskraftiga på marknaden.

Även 2017 var G5 den största börsnoterade spelutvecklaren i Sverige. Vår tillväxt varierar från kvartal till kvartal, men sett över de senaste åren är vi konsekvent ett av de snabbast växande företagen i Sverige, trots att vi inte förvärvat några bolag. Vi är faktiskt det enda svenska företag som funnits med på Deloitte's Fast 50 Tech companies-lista varje år under de senaste fem åren. Vår starka tillväxt har också skett organiskt, utan utspädnings effekter för våra aktieägare. Det betalade sig under 2017 då G5 visade sig vara den mest uppvärderade aktien av alla noterade videospelsbolag världen över.

Enligt App Annie var G5 2017, nummer 78 i storlek bland världens spelutvecklare sett till intäkterna från iOS och Google Play. Jämfört med 2016 innebar det en förflyttning med 22 platser uppåt på listan. Bland spelförläggare låg G5 på 65:e plats när det gäller intäkter från iOS och Google play, också det 22 platser upp jämfört med föregående år. Under året har vi dessutom tagit en förstaplats vad gäller genren Hidden Objects, vårt kärnområde inom Free-to-play-spel. Enligt våra data som hämtats från App Annies mätningar så är vi nu, med en 50-procentig marknadsandel, världens största mobilspelsförläggare i spelgenren. Det förvärv av spelet The Secret Society och dess franchisingrättigheter som vi genomförde i det sista kvartalet 2017, gjordes kontant och innebar inga utspädnings effekter, något som ytterligare stärker vår position.

Vår tolkning av de data vi ser i App Annies undersökningar är att spelet Mahjong Journey under 2017 stadigt har ökat sin marknadsandel och konsekvent, sett till intäkter, legat på en tredjeplats bland världens samtliga Mahjong Solitairespel. 2016 låg vårt spel på fjärde plats.

HÖGRE MARGINAL OCH ÖKAD LÖNSAMHET

G5:s affärsmodell har en inbyggd hävstång, vår lönsamhet ökar när vår verksamhet växer. Den mycket starka tillväxten 2017 har givit oss ett högre resultat per aktie (EPS) och en högre föreslagen utdelning.

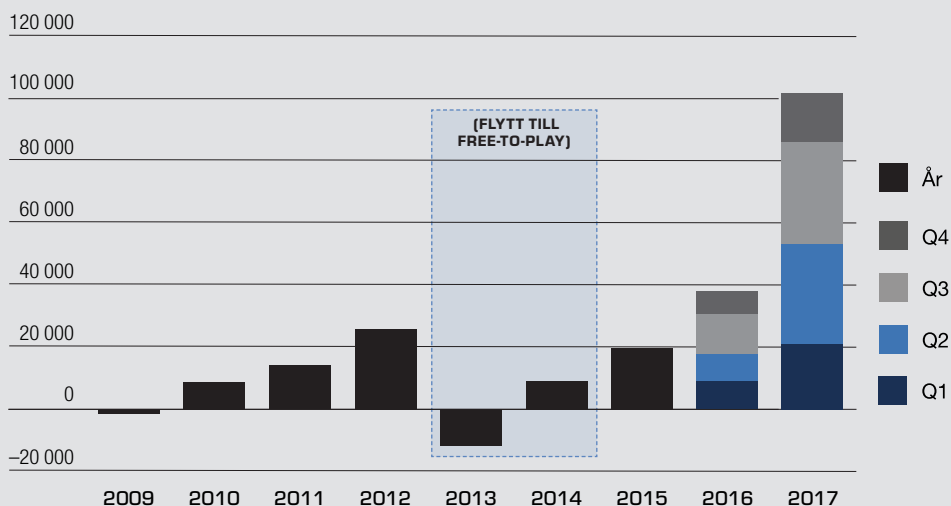
- ◆ Intäkterna ökade med 120 procent under perioden
- ◆ EBIT före användarförvärv, UA, ökade med 189 procent
- ◆ EBIT ökade med 167 procent
- ◆ Resultatet per aktie ökade 169 procent
- ◆ Föreslagen utdelning ökade med 233 procent

Det är viktigt att notera att resultatet uppnåddes utan skulder, utan några sammanslagningar och förvärv och utan utspädnings effekter för aktieägarna. Det är därför ingen överraskning att detta, tillsammans med vår tillväxt, gjorde vår aktie till den mest uppvärderade av alla bland världens videospelsutvecklare.

Vi har också i betydligt större utsträckning förbättrat våra nyckeltal vad gäller avkastning. Avkastningen på eget kapital uppgick till 46 (23) procent 2017, och avkastningen på totalt kapital till 30 (17) procent.

Vi fortsatte att fokusera på mobila spelplattformar där i stort sett samtliga av våra intäkter kommer från försäljning i spelen. Vi hade inga större intäkter från annonser i våra spel. Att skapa ökade intäkter genom att öppna upp för annonsering är därför en möjlighet att överväga för framtiden.

Rörelseresultat (KSEK)



FOKUS PÅ EGNA UTVECKLINGSTEAM, KVALITET OCH EGENUTVECKLADE SPEL

Under 2017 fortsatte vi att investera i vår viktigaste tillgång, det vill säga våra utvecklingsstudior och de team som utvecklar våra spel. Med högre intäkter, en allt större verksamhet och det faktum att våra bästa spel har ledande positioner inom sina respektive genrer, ligger vårt fokus mycket tydligt på kvalitet och på att skapa den bästa spelupplevelsen för våra spelare. Med andra ord, vi vill ha färre spel, men spel med ännu högre kvalitet och vi vill rekrytera de bästa talangerna på området för att göra detta. Med det som utgångspunkt fortsatte vi att utveckla och bygga våra studior under 2017.

Vi letar efter de bästa på området och vill ha dem i våra team. Vi kan motivera dem med våra vinstdelningsprogram, där bonusarnas storlek bestäms av försäljning och intjäning från de spel de arbetar med. Vi har också mer långsiktiga optionsprogram som på bästa sätt ska samordna och tillvarata både medarbetarnas och aktieägarnas intressen.

2017 fick vi 62 nya medarbetare och totalt hade bolaget 346 heltidsanställda medarbetare, jämfört med 284 året innan. De flesta av medarbetarna är ingenjörer, konstnärer och speldesigners som direkt bidrar till bolagets egen spelutveckling. Vi kan attrahera och rekrytera medarbetare av världsklass tack vare våra utvecklingsstudior i Kharkiv och Lviv i Ukraina och i Moskva och Kaliningrad i Ryssland. Placeringen ger oss direkt tillgång till den stora talangpool inom spelutveckling som finns samlad i dessa länder. Idag utvecklas en stor del av innehållet i de spel som spelas i väst här, liksom vissa internationellt stora och framgångsrika spel. Det finns ingen officiell statistik, men vi ser tecken på att regionen har det snabbast växande ekosystemet inom spelutveckling, speciellt när det gäller spel för mobila plattformar.

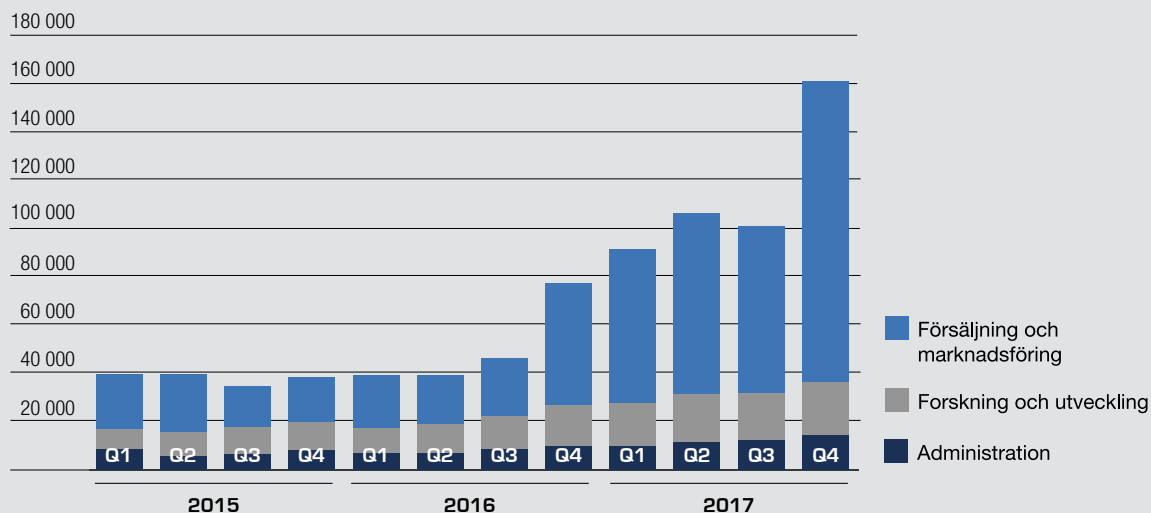
Vi fortsätter samtidigt att samarbeta med de bästa tredjeparts-utvecklarna och deras studior i Östeuropa och Centraleuropa, som, beroende på upplägg, kan dra nytta av vår plattform, analysredskap och marknadserfarenhet.

INFÖR 2018

Vi ser spännande möjligheter under 2018, och för att bibehålla vår tillväxt behöver vi egentligen bara fortsätta att göra samma saker som vi gjorde 2017, under förutsättning att vi fortsätter att göra det ännu bättre och mer effektivt jämfört med tidigare. Här vill jag beskriva hur jag ser utvecklingen under 2018, som naturligtvis är beroende på hur väl G5 fungerar som ett team. Jag vill också koppla det till hur jag ser på utvecklingen under 2017:

- Fortsatta investeringar i uppdateringar och marknadsföring av spel som är tillväxtpunkter i vår portfölj kan ge fortsatt intäktstillväxt, både månatligen och per kvartal.** Detta visades 2017 då intäkterna ökade med 120 procent till 1,14 miljarder kronor och rörelseresultatet med 167 procent till 102 miljoner kronor. Det ger oss stora möjligheter för 2018 om vi spelar våra kort rätt. Vi har förstärkt våra studior för att kunna hantera fler spel och kunna göra bättre och mer frekventa uppdateringar. Vi är nu 346 anställda världen över, jämfört med 289 i slutet av 2016.
- Att nå framgång med G5:s egna spel kan ge stor effekt på vinstmarginal och tillväxt.** Vi noterade en väsentlig ökning av intäkterna från helägda spel 2017 och förvärvet av spelet The Secret Society, som finansierades från bolagets kassa, har

Kostnader (KSEK)



ytterligare ökat andelen intäkter från helägda spel när vi nu går in 2018. Det fortsätter att vara ett betydande tillfälle för ökade marginaler framöver. Vi har också nyligen meddelat att vi har två spel som genererat över 100 miljoner dollar i intäkter, vilket också är viktigt givet den inneboende hävstång som vår affärsmodell ger oss.

- Att komma in i nya spelgenrer och andra nischer kan över tid öppna dörrarna för ytterligare expansion. Vi hade en tidig framgång i en ny genre med vårt Match-3-spel Pirates and Pearls. Den mjuka lanseringen gick bra och spelet växer sin publik och omsättning varje månad, men det är en mycket konkurrensutsatt marknad och vi behöver arbeta mer med spelet och samtidigt fortsätta förbättra vår UA-strategi för att förverkliga dess potential. Vi har också fler spel, i denna och andra genrer, som kommer ut på marknaden under 2018.

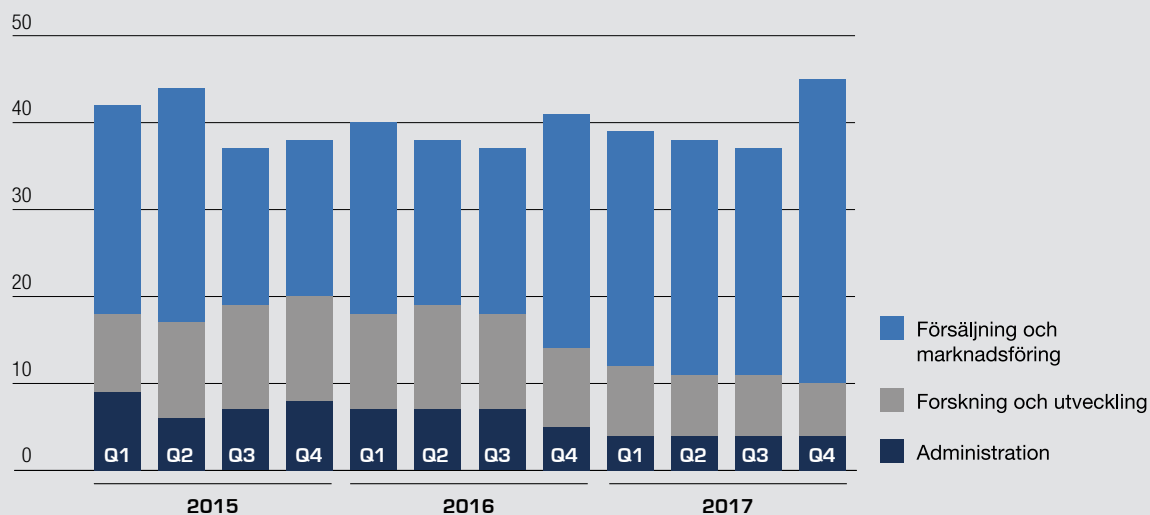
- Ytterligare förbättringar av vår position i Asien kan bidra till både tillväxt och resultat och skapa en mer balanserad intäktsstruktur jämfört med idag. Vi har ökat vår intäktandel från Asien från 15 procent 2016 till 28 procent under fjärde kvartalet 2018. Det mesta kommer från Japan, där vi är en av mycket få västerländska mobilspelutvecklare som lyckas i den skalan. Att ytterligare stärka vår position i Asien är fortsatt en potentiell tillväxtmöjlighet för 2018. Av särskilt intresse är Kina och Sydkorea, där vi nu börjar få gensvar men som ännu, procentuellt sett, svarar för bara en liten del av våra totala intäkter.

- G5:s finansiella styrka och förmåga att på egen hand finansiera alla initiativ innebär att tillväxten kan uppnås organiskt och att ingen väsentlig utspädning kommer att påverka bolagets aktieägare. 2017 hade G5 den bästa aktieutvecklingen av alla noterade videospelföretag världen över. Vårt åtagande att fortsätta att växa organiskt, att finansiera verksamheten från egna intäkter och samtidigt minimera eventuell utspädning kommer att fortsätta att generera en god avkastning för våra aktieägare. Vi är fortsatt fokuserade på att successivt förbättra våra vinstmarginaler och leverera högre resultat över tid, även om vi väljer att växa snabbt och satsa på användarförvärv.

Vi ser fram emot att se vad vi, med vår tillväxt och förbättrade intäktplattform, kan uppnå under 2018.

Vlad Suglobov,
VD och medgrundare G5 Entertainment

Kostnader i % av omsättning (KSEK)



VISION OCH STRATEGI

EN AV DE LEDANDE UTVECKLARNÄ OCH FÖRLÄGGARNÄ AV MOBILA FREE-TO-PLAYSPEL

G5 strävar efter att bli en av världens ledande utvecklare och förläggare av free-to-playspel för smartphones och surfplattor. Bolagets kommer nå sitt mål genom att:

- Fortsatt fokusera på sin målgrupp om kvinnor över 35 år, maximera effekten av den ackumulerade kunskap som bolaget byggt upp om målgruppen och om bolagets ackumulerade användarbas och möjligheter till korsförsäljning.
- Erbjuda bolagets kunder, det vill säga spelarna, en konstant ström av nytt innehåll genom löpande uppdateringar av befintliga spel och lanseringar av nya spel som gör att spelarna behåller sitt engagemang i de olika produkter som G5 erbjuder.
- Överträffa marknaden inom marknadsföring genom korsförsäljning mellan olika spel, upprätthålla engagemanget hos befintliga kunder, samt genom att förvärva nya användare.
- På ett säkert sätt utforska möjligheterna att utöka företagets erbjudande till andra genrer och målgrupper. Detta kommer att ske genom projekt med låg finansiell risk, som kanske, eller kanske inte, lyckas på marknaden, men som ger bolaget erfarenhet och värdefulla insikter inför det fortsatta arbetet.
- Med hjälp av ovanstående medel uppnå en tillväxt som överstiger marknadens.

FREE-TO-PLAYSPEL

G5 arbetar idag uteslutande med free-to-playspel. Free-to-play-spel har en avsevärt högre intjäningsförmåga jämfört med andra speltyper, detta tack vare möjligheten att behålla

spelarna under en längre tidsperiod och därigenom skapa återkommande intäkter. Löpande uppdateringar ökar livslängden på spelen och därmed de möjliga intäkterna.

GENRER OCH MÅLGRUPPER

G5 Entertainment har ett tydligt fokus vad gäller både spelgenrer och målgrupper. De spel som erbjuds kan generellt beskrivas som puzzle-spel. Mer specifikt så är G5:s spel inom genrererna Hidden Object, Match-3 samt Mahjong Solitaire, det vill säga äventyrspel där det gäller att ta sig fram genom att lösa puzzle och hitta ledtrådar. Match-3 är det senaste tillskottet till de genrer bolaget är aktivt inom. Inom Match-3 matchar spelaren tre objekt i rad för att lösa puzzlet, denna genre är en av de största enskilda segmenten inom mobilspelsmarknaden.

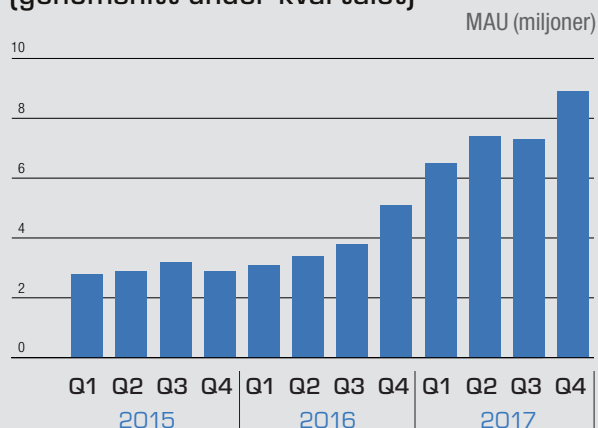
G5:s huvudmålgrupp är kvinnor över 35 år. Vissa av spelen har dock den största andelen av betalande användare bland kvinnor över 55 år. Här är konkurrensen om spelarna lägre än i andra segment av marknaden, spelarna är samtidigt mer lojala vilket innebär att de spelar spelen under lång tid.

GEOGRAFISKA MARKNADER

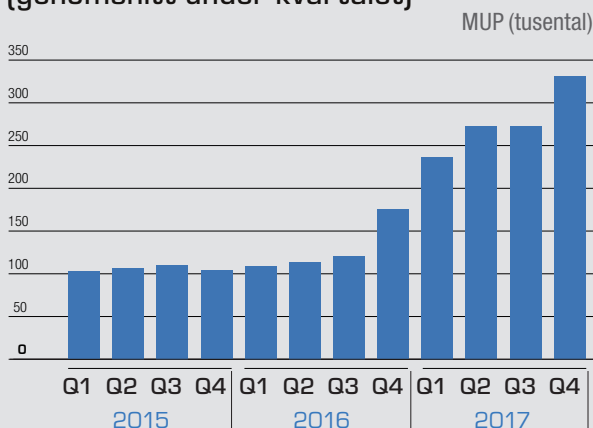
Genom G5:s distributionskanaler gör bolaget spelen tillgängliga på en global marknad i princip omedelbart efter lanseringen av ett nytt spel. G5:s huvudmarknader utgörs av Nordamerika och Asien, där Asien vuxit kraftigt under 2017. 2017 svarade Nordamerika för 51 procent av bolagets intäkter och Asien för 25 procent, en ökning från 12 procent 2016.

Det finns en stor potential till fortsatt tillväxt på de marknader som bolaget idag adresserar, samtidigt som den demografiska trenden innebär att även bolagets målgrupp kommer fortsätta växa på dessa huvudmarknader.

Månatligt aktiva spelare (genomsnitt under kvartalet)¹



Månatliga betalare (genomsnitt under kvartalet)¹



¹ För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 65.

ANVÄNDARFÖRVARV

I den normala verksamheten, förvärvar G5 aktivt nya spelare genom marknadsföring, vi kallar det användarförvärv, förkortat UA, vilket är en väsentlig del i affärsmodellen för free-to-playspel. De användare som förvärvas stannar i flera månader i våra spel, och när de spelar och spenderar pengar betalar de gradvis tillbaka våra utgifter för marknadsföring och till slut övergår det till vinst. Genom analysverktyg kan bolaget spåra utgifterna med god precision och säkerställa att rätt typ av spelare är attraherade och att de ger en god avkastning över tid. Eftersom användarna spelar länge i spelen och betalar löpande över tid, påverkas vinstmarginalen på kort sikt när bolaget bestämmer sig för att väsentligt öka UA-utgifterna och sedan bibehålla utgifterna på den nya nivån, medan intäkterna gradvis ökar. Över tid växer sedan lönsamheten i följande kvartal, men då i relation till en högre intäkt.

KONKURRENTER

Som ett mobilspelsbolag är G5 verksam i en mycket konkurrensutsatt miljö där spelarnas uppmärksamhet inte bara eftersöks av andra mobila spelutvecklare, utan av hela den bredare underhållningsindustrin. Det innebär dock inte att G5 konkurrerar med samtliga mobilspel på marknaden. Det finns ingen konkurrens mellan G5:s spel, som riktar sig till kvinnor

i åldrar över 35 år och de spel som företag med inriktning mot en yngre manlig målgrupp i åldern 13 – 34 kan erbjuda. G5:s spel konkurrerar alltså inte med exempelvis populära krigsspel, även om de verkar på samma marknad.

ENGAGEMANG OCH INTJÄNINGSFÖRMÅGA

G5 har en av de största mobilspelsportföljerna inom sin nisch och sin målgrupp. Det finns bara ett fåtal andra etablerade aktörer som konsekvent riktar sig mot G5:s huvudsakliga målgrupp och som skapar spel med liknande struktur som de mest framgångsrika hos G5. Bolagets fortsatta framgång kommer bero på dess förmåga att fortsätta erbjuda befintliga och nya kunder de bästa och mest engagerande spelupplevelsorna. Samtidigt måste de spel som lanseras ha en tillräcklig intjäning. Det innebär att bolaget måste fortsätta att producera och/eller licensiera framgångsrika spel, och bolagets utveckling över tid kommer bero på förmåga att göra detta.

Ledningen anser att, sett till de direkta konkurrenterna, har G5 en av de största användarbaserna för sin målgrupp, det vill säga kvinnor över 35 år. G5:s ledning anser att bolaget har byggt ett välkänt varumärke, är väl positionerat för att möta konkurrensen i marknaden och för att uppvisa en fortsatt stark tillväxt. Därigenom kan öka G5 öka sin marknadsandel – och över tid eventuellt även bredda sin målgrupp.



VÄRDEKEDJA

G5:S VÄRDEKEDJA

UTVECKLING

G5 strävar efter att producera de bästa spelen i de genrer där bolaget är aktivt. G5 utvecklar och förnyar sin spelportfölj på två sätt, i första hand genom intern spelutveckling och vid vissa tillfällen genom licensiering från oberoende spelutvecklare. I den interna spelutvecklingen söker bolaget efter de mest talangfulla individerna i de orter där bolaget är aktivt och lägger mycket fokus på kvalitet och detaljer i spelen. Bolaget arbetar kontinuerligt med att förbättra arbetsprocesser och i och med att bolaget växer läggs mer resurser i form av tid och pengar för att få bästa möjliga resultat.

Kombinationen av egenutveckling, där marginalerna är högre, och licensiering, där G5 kan testa nya spel och snabbt bredda sitt utbud med begränsad risk gör att G5 får en bra balans i portföljen. Modellen minskar också G5:s beroende av enskilda spel, även om bolaget alltid välkomnar och ger förutsättningar för att spelen i portföljen ska bli succéer. Vid licensiering varierar avtalens utformning, men i utgångsläget fördelas normalt intäkterna från respektive spel lika mellan spelutvecklare och G5.

DISTRIBUTION OCH SPELPLATTFORMAR

G5 distribuerar både sina egna och licensierade spel via ett fåtal starka och etablerade butiker som Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsoft Windows Store. Genom dessa butiker gör G5 spelen tillgängliga på en global marknad samtidigt som bolaget inte behöver bygga upp egna distributionskanaler och betalsystem för att driva verksamheten. Istället betalar G5 vanligen cirka 30 procent av intäkterna för varje köp i spel till de olika app-butikerna som då svarar för distribution, hosting (drift) och betalströmmar. I tillägg så tillhandahåller app-butikerna en källa till organisk trafik genom deras topplistor, sökverktyg och tillfälliga kampanjer.

G5:s spel är anpassade för både smartphones och surfplattor och är anpassade för en majoritet av olika dimensioner och storlekar. Bolaget har tjänat på trenden med större skärmar till smartphones då spelupplevelsen i G5:s huvudgenrer normalt sett är bättre på en större skärm. Denna trend har underbyggt bolagets framgång de senaste åren då den har korrelerat med högre betalningar i bolagets spel.

KUNDENGAGEMANG OCH ANALYS

G5:s kunder kräver ständigt nya spelutmaningar och G5 analyserar noggrant spelarnas beteende genom sin analysplattform. Resultaten använder G5 för att vidareutveckla sina redan existerande free-to-playspel genom löpande uppdateringar med målet att förbättra spelen, säkra avkastningen från användarförvärv, maximera engagemanget från spelarna, optimera intjäningen och förbättra effekterna av korsförsäljningen. Kunderna knyts till G5 från spelen genom bolagets egna kanaler i form av e-postutskick, sociala medier och nätverket G5 Friends, som är tillgängligt från G5:s spel.



VÄRDEKEDJA

SPELUTVECKLING

Egen
utveckling

Outsourcad
utveckling

Licensiering
av spel



DISTRIBUTION



ENGAGEMANG & MARKNADSFÖRING

Slutanvändare



Användarförvärv
Organisk trafik
Sociala medier, etc.

- G5 utvecklar egna mobilspel med egen teknik
- Utvecklingen sker i talangfulla studios med en blandning av egen personal och tredje parts studios
- G5 licensierar även ibland spel från oberoende spelutvecklare vilket minskar den ekonomiska risken och ökar utbudet av spel för olika målgrupper och nya experimentella genrer

- G5 använder starka distributörer, Apple, Google, Microsoft och Amazon
- Mot cirka 30 procent av intäkterna från varje spel når G5 en global marknad, utan egna distributions- och betalvägar

- Spelarna erbjuds kontinuerligt nya uppdateringar för befintliga spel och nya spel att testa
- Egen analys säkerställer en effektiv marknadsföring
- Kunderna knyts till G5 genom e-post, sociala medier och G5:s egen "community" G5 Friends

VERKSAMHET

G5 VÄXER FORTSATT SNABBARE ÄN MARKNADEN

VERKSAMHET

G5 är en av de ledande utvecklarna och förläggarna av free-to-play spel för surfplattor och smartphones. G5, liksom G5:s marknad, har vuxit kraftigt under de senaste åren. Den största pådrivande faktorn för tillväxt har varit spridningen av mobiltelefoner och persondatorer och ett skifte av spelvanor från äldre telefoner och datorer till smartphones och surfplattor.

Den snabba utvecklingen inom både mjuk- och hårdvara har möjliggjort användning av avancerad grafik och hantering av stora informationsmängder även på mobila enheter, något som har gjort spelen allt mer avancerade och högkvalitativa. I takt med att allt fler använder smarta mobiltelefoner och surfplattor ökar och breddas användarbasen konstant. Idag är det spel som är den mest populära aktiviteten kopplad till smarta mobiltelefoner, och det är också mobilspel som utgör det snabbast växande segmentet på spelmarknaden.

TID FÖR SPEL

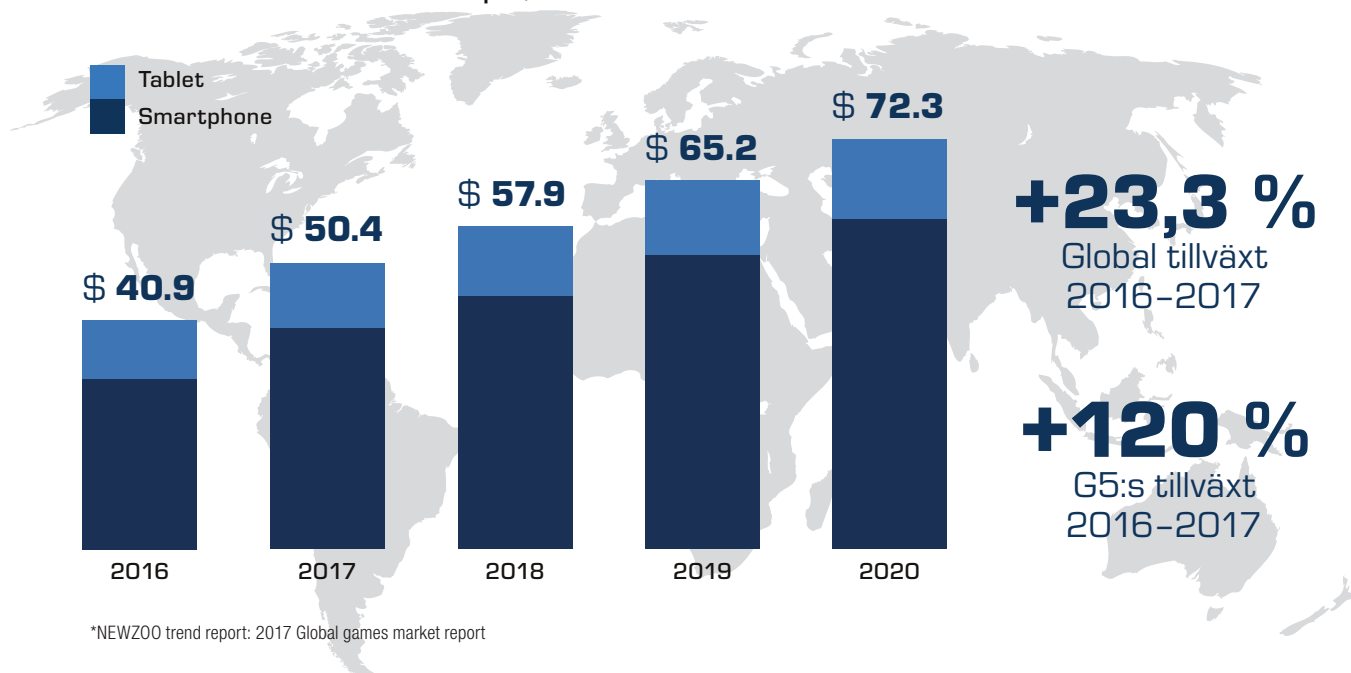
I takt med att antalet smartphones och surfplattor ökat har en ständigt förbättrad spelupplevelse, tillsammans med möjligheterna att kunna spela var som helst, när som helst, gjort att användarna ofta bara spelar på mobila enheter eller i tillägg till traditionella spelplattformar. Vardagsspel av den typ som G5 erbjuder bidrar till att öka spelarbasen, eftersom det är spel som är lätta att börja spela och som passar en bred målgrupp, både i kön och i ålder.

Även den genomsnittliga tid som varje spelare lägger på att spela spel ökar konstant. Mer än 40% av den tid som användarna av iOS- och Androidenheter lägger på sina mobiler eller surfplattor ägnas åt spel enligt comScore. Intäkterna från olika typer av mobilspel förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 50,4 miljarder dollar 2017 till 72,3 miljarder dollar fram till år 2020.

ATTRAKTIV MÅLGRUPP

G5:s spel vänder sig till ett brett spektrum av spelare, men är väl anpassade till den spelsmak kvinnliga spelare i åldrar över 35 år har. Under 2009 insåg G5 att detta var en grupp som var bortglömd av spelindustrin och började då utveckla och publicera spel med särskild inriktning på målgruppen. Företaget nådde snabbt framgångar med sin nya inriktning och har sedan dess byggt vidare på den. Konkurrensen inom segmentet är lägre än för andra delar av marknaden, men kräver djup förståelse för behoven hos publiken som är annorlunda än andra segment i den traditionella spelmarknaden. Företagets målgrupp har visat sig vara lojala spelare, de använder ofta bolagets spel under ett år eller mer och kommer sannolikt inte heller att försöka kringgå spelets intäktsmodell. De föredrar också att använda surfplattor och smarta telefoner med större skärmar, något som gynnar G5:s spel som är optimerade för lite större skärmar och som har ett innehåll med hög kvalitet och i hög upplösning.

Globala intäkter från mobilspel, mdr USD



Företagets huvudmarknader, Nordamerika och Asien, passar väl ihop med företagets strategi, då G5:s målgrupp är stor och finansiellt stark i denna marknad. Globalt sett gör den demografiska utvecklingen också att målgruppen kommer att fortsätta att växa under många år framöver. Bolagets spel publiceras initialt i åtminstone 11 olika språkutgåvor och finns tillgängliga över hela världen. En växande del av bolagets intäkter kommer från Asien där det verkar som om bolagets målgrupp börjar växa fram och att de speltyper som G5 erbjuder blir mer intressanta.

ANVÄNDARFÖRVARV

G5 har byggt upp en djup kunskap om användarförvärv och bolaget investerar en väsentlig del av intäkterna i användarförvärv. Avsikten är då att snabbt skapa en större användarbas som ger långsiktig högre intjäning, om inte direkt under nästkommande kvartal, så ytterligare ett eller ett par kvartal bort när lönsamheten vuxit ikapp utgifterna. G5 har byggt upp en djup kunskap om sina speltyper, sin målgrupp och hur dessa skall nås samt använder sig av avancerade analysprogram för att säkerställa att återbetalningstiden, såväl som avkastningen, på marknadsföringen är attraktiv. Den breda användarbasen är dessutom en tillgång som bolaget kan dra nytta av inför kommande lanseringar för att locka befintliga spelare att testa nya spel.

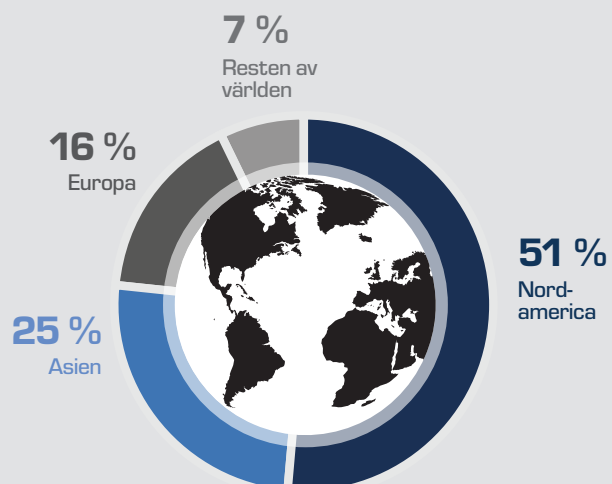
G5:S UTVECKLING

G5 har haft en stark tillväxt under de senaste åren, i snitt 68 procent per år under den senaste femårsperioden. Det innebär att bolaget vuxit snabbare än marknaden i sin helhet. För 2017 var tillväxten 120 procent och G5 kan nu dra full nytta av sin omfattande bas, både i form av ökade intäkter från de nästan 9 miljoner unika användare som varje månad går in och spelar något av bolagets spel, och för att snabbt kunna få ut nya spel och uppdateringar på marknaden.

Målgrupp

- ▶ Fokus på kvinnliga spelare i åldern 35+
- ▶ Lojala spelare
- ▶ En växande demografi
- ▶ Låg piratism

G5:s intäktsfördelning per region



FRAMGÅNGSFAKTORER

FÖRBÄTTRAD OCH FOKUSERAD VERKSAMHET

► En attraktiv spelportfölj

Free-to-play spel dominerar i allt större utsträckning den globala mobilspelsmarknaden. De är mer tillgängliga, kräver inte förskotts betalning och ger en längre spelupplevelse då utvecklarna kan fortsätta att uppdatera och lägga till nytt innehåll. Det gör att spelarna blir engagerade och fortsätter spela spelen över längre tid, vilket ökar intjäningsförmågan. Spelen är gratis att ladda ner och spela och direkt i spelet kan spelaren köpa varor i form av liv eller verktyg som gör det snabbare att ta sig fram. Spelen är också strukturerade så att inköpen blir väldigt stimulerande för spelarna.

G5:s spelportfölj har ett antal free-to-play spel som är attraktiva för en stor grupp spelare. Bolaget fokuserar på speltyper som delas in i genrerna "Hidden Object", "Puzzle", "Time Management" och "Match-3" som alla passar G5:s målgrupp. Av de 18 free-to-play spel som G5 idag har i sin portfölj är 12 egenutvecklade och 6 licensierade från andra tillverkare. Sedan start har G5 lanserat totalt 21 free-to-play spel.

► Egenutveckling och licensiering

G5:s spelportfölj bygger på både egenutvecklade och licensierade spel. Historiskt sett har licensierade spel gett G5 fördelen att snabbt utöka portföljen under det egna varumärket. Licensiering av spel är attraktivt eftersom G5 kan testa nya speltyper och adressera målgrupper till en lägre kostnad, och samtidigt lära sig av de spel som publiceras genom bolagets plattform. Marginalerna är lägre för licensierade spel men så är även risken, eftersom G5 inte bär hela utvecklingskostnaden. Idag, när










G5 är en etablerad aktör med större resurser och en etablerad publik, är de högre marginalerna på egna spel mer attraktiva. Bolaget strävar därför efter att öka andelen egna Free-to-play spel. Licensieringen av spel drivs från G5:s kontor på Malta.

G5 har genom åren byggt upp sina interna utvecklingsstudios strategiskt placerade i Ryssland och Ukraina, starka regioner för spelutveckling och outsourcing av utvecklingstjänster. Dessa studior utvecklar företagets egna spel, plattformslösningar och ger även råd för de licensierade spel som G5 ibland engagerat sig i. G5 har byggt upp projektteam med begåvade individer som är passionerade för spel. I tillägg är kostnadsaspekten i att ha spelutvecklingsverksamhet i Ryssland och Ukraina en ytterligare fördel.

G5:s spelutveckling leds från en studio på Malta där, bland annat, bolagets operativa chef sitter, samt från kontoren i Moskva och Kaliningrad. Bolagets största kontor ligger i Khar'kov i Ukraina, där en stor del av programmering och testning utförs. De senaste året har även G5 öppnat kontor i Lvov i Ukraina. När nödvändigt använder G5 också ett antal tredjepartsstudior för spelutveckling.

Sedan G5 började publicera spel 2009, har bolaget byggt upp en omfattande expertis och erfarenhet. Detta har skett genom att G5 producerat och publicerat ett stort antal egenutvecklade spel, och samtidigt följt och publicerat ett flertal licensierade spel. Bland de egna spelen finns Mahjong Journey®, The Secret Society®, Homicide Squad, Paranormal Society, Twin Moons Society och nu senast Match 3-spelet Pirates & Pearls. Licensierade spel är exempelvis "Hidden City"

Spel i storleksordning på iPad

	Hidden City®: Hidden Object Adventure	#1 Hidden City	Licensierat	Lanserat: Februari 2014
	The Secret Society® - Hidden Mystery	#2 The Secret Society	Eget	Lanserat: November 2012
	Mahjong Journey®	#3 Mahjong Journey	Eget	Lanserat: Januari 2015
	Survivors: the Quest®	#4 Survivors: The Quest	Eget	Lanserat: Januari 2015
	Pirates and Pearls™ A Treasure Matching Puzzle	#5 Pirates & Pearls	Eget	Lanserat: Augusti 2017
	Twin Moons® Object Finding Game	#6 Twin Moons	Eget	Lanserat: Oktober 2016
	Mystery of the Opera® The Phantom Secret	#7 Mystery of the Opera	Eget	Lanserat: Oktober 2017
	Homicide Squad: Hidden Crimes	#8 Homicide Squad	Eget	Lanserat: Januari 2017
	Supermarket Mania® Journey	#9 Supermarket Mania	Eget	Lanserat: Januari 2016

► Avancerad utgivningsplattform för Free-to-playspel

Förutom en egen utvecklingsplattform för spelutveckling har G5 byggt upp en omfattande publiceringsplattform som ger betydande fördelar. Den är också mycket attraktiv för tredjepartsutvecklare som vill ta sina spel till marknaden. G5 har byggt upp kapacitet för kvalitetssäkring, kundsupport, försäljning, marknadsföring och användarförvärv, inklusive korsförsäljning mellan spelen i portföljen. G5 Friends, G5:s sociala nätverk, ger möjligheter att kostnadseffektivt introducera nya spel till befintliga spelare. Bolaget har också utvecklat en analysplattform för att i realtid skapa insikt om spelarnas beteende och om hur spelets intjäning kan förbättras. En annan viktig funktion hos plattformen är att följa kostnaden för användarförvärv, ställa den mot total intjäning och därigenom säkerställa ett effektivt utnyttjande av företagets marknadsföringsbudget.

► Effektiva distributions- och marknadsföringskanaler

G5:s olika spel når slutanvändaren via ett fåtal starka och globala distributörer i form av Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsofts Windows Store samt Facebook. Distributörerna svarar, mot en avgift på normalt 30 procent av omsättningen, för global distribution, drift och betalsystem. Tillgången till kanalerna utgör en kostnad, men betyder samtidigt att bolaget, istället för att bygga upp egna betalnings- och distributionskanaler, kan fokusera på kärnverksamheter som i spelutveckling och marknadsföring. Butikerna skapar även en stor andel gratistrafik, exempelvis genom de topplistor som ofta används av dem som vill hitta nya spel. Ibland kan även bolaget vara del i kampanjer som i applikationsbutikerna vilket ger ytterligare fördelar. Det totala erbjudandet av tjänster, en global räckvidd, samt visst marknadsföringsstöd gör kostnaden för kanalerna rimlig för G5.

► Eget UA-team

En viktig framgångsfaktor inom mobilspel är förmågan att arbeta med användarförvärv, UA. G5 har byggt upp en egen organisation för användarförvärv som arbetar fokuserat, och mycket framgångsrikt, med olika typer av kampanjer för att öka antalet användare och därmed på sikt även intjäningen i de olika spelen.

2018

G5 verkar på en snabbt växande marknad. Intäkterna för spel som används på mobila enheter förväntas få en stark tillväxt de kommande åren. Ett ökande antal enheter, en ökning av tiden användarna lägger på att spela spel, samt det faktum att användarna är mer villiga att spendera pengar i spelen ligger bakom tillväxten.

Bolaget har, inom sin nisch av vardagsspel baserade på en free-to-play affärsmodell, en bred spelportfölj och ett ökande antal egenutvecklade spel. G5 har fokuserat på en ekonomiskt stark och lojal målgrupp, har en djup förståelse för målgruppen och en stor erfarenhet av att utveckla Free-to-playspel inom ett flertal olika genrer anpassade till målgruppens spelsmak. Affärsmodellen är enkel och skalbar, antalet spelare kan växa kraftigt utan att det kräver en större organisation, och bolaget har uppvisat en kraftig tillväxt de senaste fem åren utan att kostnaderna ökat i samma takt.

Under de närmaste åren kommer G5 att fortsätta att utveckla och förbättra bolagets egna free-to-playspel och därigenom förbättra bolagets lönsamhet samtidigt som tillväxten bibehålls. G5 har ett antal nya free-to-playspel för lansering under 2018, samtliga egna och lanseringarna kommer inkludera ett ytterligare Match-3-spel. Bolaget kommer balansera utgifterna för användarförvärv med målet att uppnå högre lönsamhet och samtidigt skärpa fokuset på att behålla befintliga kunder och öka antalet organiskt anskaffade användare genom applikationsbutiker och egna verktyg.



FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för G5 Entertainment AB (publ) med organisationsnummer 556680-8878 avger härmed årsredovisning och koncernredovisning för moderbolagets och koncernens verksamhet under räkenskapsåret 1 januari 2017 till 31 december 2017. Alla belopp anges om inget annat sägs i tusental kronor (kSEK). Information inom parentes refererar till föregående räkenskapsår, det vill säga 2016. Benämningar som ”G5”, ”företaget”, ”gruppen” och liknande betecknar i samtliga fall moderbolaget, G5 Entertainment AB, och dess dotterföretag.

VERKSAMHET

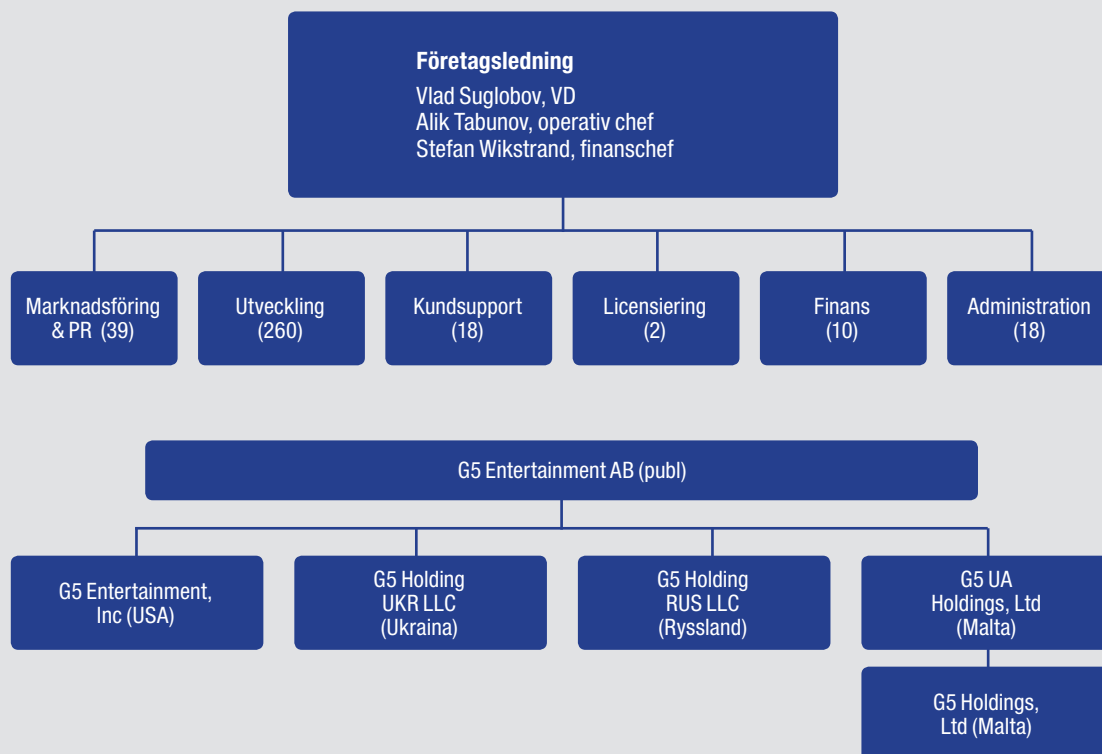
G5 är en utvecklare och förläggare av free-to-play spel för surfplattor och mobiltelefoner. G5 är verksam på en marknad som vuxit kraftigt i takt med penetrationen av smarta telefoner och surfplattor. En längre tid har den enskilt största pådrivande faktorn varit den snabba övergången från den klassiska mobiltelefonen och pc:n till smarta mobiltelefoner och surfplattor.

Tack vare den snabba tekniska utvecklingen och utvecklingen av hårdvaran har även spel som är anpassade för mobila enheter blivit mer och mer avancerade och högkvalitativa, både i innehåll och spelets funktioner såväl som möjlighet till stora informationsmängder och avancerad grafik. I takt

med den tekniska utvecklingen och marknadspenetreringen har användarbasen ökat kraftigt men också breddats. Den ständigt förbättrade upplevelsen gör att användarna i ökande takt lämnar sina traditionella spelplattformar och blir mobila, eller de spelare som aldrig spelat, eller spelat sporadiskt, blir regelbundna spelare på deras mobila enheter. Surfplattor är de spelplattformar som idag, räknat i antal enheter, ökar snabbast. De vardagsspel som passar bra för mobilt spelande och som blir allt mer populära bidrar också till att öka spelarbasen, detta eftersom de ofta är spel som är lätta att börja spela och som också tilltalar en bredare målgrupp, både i kön och i ålder. Förutom att antalet mobila enheter ökar, så ökar även den tid som varje spelare använder till att spela spel samt hur mycket pengar som de i genomsnitt spenderar.

Idag är spel den mest populära aktiviteten kopplad till smarta mobiltelefoner, och det är också mobilspel som är det snabbast växande segmentet inom hela spelmarknaden. Mer än 40% av den tid som användarna av iOS- och Androidenheter spenderar på sina mobiler eller sina surfplattor ägnas åt spel enligt comScore. Intäkterna från olika typer av mobilspel förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 50,4 miljarder dollar 2017 till 72,3 miljarder dollar fram till år 2020.

Organisationskarta



G5 2018 OCH FRAMÅT

G5 verkar på en snabbt växande marknad, där intäkterna för spel som används på smartphones och tablets förväntas fortsätta växa kraftigt fram till 2020. Bolaget har en bred spelportfölj med ett växande antal egenutvecklade free-to-play spel, har fokuserat på en ekonomiskt stark och lojal målgrupp och har en stor erfarenhet av att utveckla attraktiva spel i olika genrer, inte minst när det gäller de dominerande free-to-play spel. Affärsmodellen är enkel och skalbar, antalet spelare kan växa kraftigt utan att detta samtidigt kräver en större organisation och bolaget har dessutom visat mycket hög tillväxt under den senaste femårsperioden.

För de kommande åren kommer G5 att fortsätta att utveckla egna Free-to-play spel och förbättra befintliga spel i portföljen, och därigenom förbättra lönsamheten för bolaget och samtidigt upprätthålla tillväxten. G5 strävar efter att uppnå högsta kvalitet i sina spel och flytta gränserna för kvalitet inom de genrer där bolaget är aktivt. Med ett större bolag och mer resurser är företaget dedikerat till att producera några av de bästa spelen i världen inom sina genrer. Bolaget planerar lansera ett antal nya Free-to-play spel under 2018 och i linje med bolagets fokusering på egna spel kommer alla vara egenutvecklade. Användningen av användarförvärv ska balanseras mot en målsättning om ökad lönsamhet samtidigt ska bolaget öka sitt fokus på att behålla befintliga kunder och anskaffa användare organiskt genom butikerna och interna verktyg.

ORGANISATIONSSTRUKTUR

G5 Entertainment AB (publ) med huvudkontor i Stockholm är moderbolag i G5-koncernen.

Gruppen består av sex olika funktioner, varav utveckling och kvalitetssäkring är den största i termer av antal anställda. Verkställande direktören är baserad i San Francisco sedan 2011, där koncernen har ett marknadsföringskontor, men tillbringar flera månader per år i Moskva, där koncernen har en utvecklingsstudio med en stor del av dess seniora utvecklare som nyligen expanderat kraftigt för att dra nytta av den starka marknaden av utvecklare och en svag rubel. Ägande och upphandling av spel och spelutveckling, samt hantering av koncernens immateriella rättigheter (Intellectual Property Rights) görs från Malta där också den operativa chefen är stationerad tillsammans med den andra delen av bolagets seniora utvecklare samt licensavdelningen. Finanschefen är stationerad i Stockholm. Det ukrainska kontoret i Kharkov är det största i termer av antalet anställda, där befinner sig den stora majoriteten av bolaget avdelning för kvalitetssäkring, cirka 100 personer. Utvecklingskontoret i Kaliningrad har tagit över några av bolagets viktigaste spel och har blivit en viktig kreativ motor i koncernen. Bolaget har även ett utvecklingskontori Lvov.

AKTIVITETER UNDER 2017

Under 2017 har bolaget fortsatt uppvisa en stark tillväxt och uppnådde en tillväxt uppgående till 120%, med marginal överstigande ambitionen att växa snabbare än marknaden.

Såsom tidigare år har bolagets investeringar i användarförvärv ökat under året för att underbygga bolagets tillväxt. Sett som andel av omsättningen ökade utgifterna för marknadsföring från 20 % i 2016 till 28 % under 2017.

Under året släpptes tre nya egna spel. Homicide Squad®, Pirates & Pearls® samt Mystery of the Opera®. Under året släpptes även Kate Malone® som är ett licensierat F2P-spel. Arbetet

fortgår med att förbättra spelen genom regelbundna uppdateringar. Uppdateringarna innehåller både optimeringar för att förbättra lönsamheten samt förbättrat och utökat innehåll för spelarna.

Ledningen har förutom spelutveckling fokuserat på att fortsätta förbättra utvecklingsprocessen för att mer effektivt kunna uppdatera, förbättra och analysera portföljen av F2P spel, expandera utvecklingsavdelningen och förstärka organisationen för att hantera den fortsatta tillväxten.

Styrelsen bedömer att G5 är rustad för en fortsatt tillväxt, med en konkurrenskraftig och växande portfölj av free-to-play-spel, arbetsprocesser för att kontinuerligt förbättra spelen, samt en effektiv marknadsorganisation.

FÖRLIKNING MED MYTONA

Den 21 december 2017 löste G5 Entertainment och MyTona sin pågående tvist som väntade på rättegång hos Orange County Superior Court. Parterna har genom förlikning gått med på att avvisa sina respektive krav i stämningen och G5 förvärvat alla rättigheter till ”The Secret Society” för alla plattformar. Förvärvet sker mot en kontantbetalning samt en rörlig del baserat på intäkterna från spelet, betalningarna kommer ske under 2018 samt början av 2019. G5 kommer ta över all support och vidareutveckling av spelet. G5 uppskattar att den totala ersättningen som ska betalas till MyTona kommer uppgå till 6,5 MUSD, eller mer beroende på spelets utveckling. G5 förväntar sig att förvärvet kommer att finansieras av bolagets kassareserver och framtida kassaflöde.

FÖRVÄRVET AV THE SECRET SOCIETY

Vid årsskiftet hade G5 betalat cirka hälften av det förväntade beloppet. Betalningarna redovisas som förutbetalda kostnader i bokslutet 2017. Framgent kommer de anskaffade tillgångarna, som nu är helägda av G5 och inte licensierade, redovisas som immateriella tillgångar och skrivs av över 24 månader. Avskrivningarna påbörjades i mitten av det första kvartalet 2018. Från det datumet har G5 Entertainment inte några royaltykostnader relaterade till The Secret Society i resultaträkningen.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER ÅRETS SLUT

Sedan balansdagen har har inga väsentliga händelser skett.

RESULTATUTVECKLING

Intäkter och bruttoreultat

Omsättningen ökade med 120 procent under året och omsättningen uppgick till 1 135,5 (516,9) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 577,7 (271,1) MSEK under året. Bruttoreultatet uppgick till 557,8 (245,9) MSEK, en ökning med 127 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 49 (48) procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Forskning och utveckling

Forskning och utveckling ökade med 41 procent jämfört med föregående år. Forskning och utvecklingskostnader påverkas av avskrivningar och nedskrivningar av bolagets spelportfölj vilka uppgick till 49,0 (38,7) MSEK respektive 4,2 (5,7) MSEK. Justerat för avskrivningar och nedskrivningar uppgick kostnaderna för forskning och utveckling till 30,4 (14,8) MSEK, en ökning med 105 procent. Ökningen i kostnader, exklusive

avskrivningar och nedskrivningar, förklaras av en utökad utvecklingsavdelning, ökade kostnader för IT-infrastruktur samt en minskad kapitaliseringsfaktor som en funktion av att utvecklingsresurser lades på plattformar och interna projekt.

Försäljning och marknadsföring

Kostnaderna för försäljning och marknadsföring består i huvudsak av kostnader för användarförvärv. I linje med ökningen av användarförvärv har kostnader för försäljning och marknadsföring ökat med 197 procent. Användarförvärv som andel av omsättningen har ökat till 28 (20) procent. Exklusive användarförvärv har kostnaderna för försäljning och marknadsföring ökat med 64%, en följd av en utökad personalstyrka samt förbättrade verktyg för användarförvärv.

Administration

Administrationskostnader har ökat till 49,8 (32,0) MSEK, en ökning med 56 procent vilket är en följd av en förstärkt organisation. Inom administration ligger också kostnadsökningar relaterade till utbildning och andra satsningar på personalen.

Övriga rörelseintäkter och rörelsekostnader

Valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder har påverkat året positivt.

Rörelseresultat

Rörelseresultat var 101,7 (38,1) MSEK och rörelsemarginalen var 9 (7) procent. Rörelseresultatet ökade med 167% från föregående år, att jämföras med tillväxten om 120%. Ökningen skedde tack vare den inneboende skalbarheten i bolagets affärsmodell och trots en kraftig ökning av bolagets marknadsföringskostnader, som också växte snabbare än omsättningen.

Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -12,6 (-4,8) MSEK, motsvarande en skattesats på 12 (13) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 89,3 (33,2) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före utspädning uppgående till 10,15 (3,77) kronor.

FINANSIELL STÄLLNING

Under året balanserade koncernen utvecklingsutgifter om 70,3 (50,2) MSEK. Den tillämpade avskrivningstiden är 24 månader på lanserade spel. Bolaget särskiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör då heller inga avskrivningar. Avskrivningar uppgick till 49,0 (38,7) MSEK. Nedskrivningar som är en naturlig del i att ha en bredare spelportfölj uppgick till 4,2 (5,7) MSEK. Balanserade utvecklingskostnader påverkades också av kursdifferenser om -10,8 (9,0) MSEK då de aktiveras i ett av koncernens dotterbolag som har USD som funktionell valuta. Totala balanserade utvecklingsutgifter uppgick vid årets slut till 115,4 (109,1) MSEK.

Bolaget har kundfordringar och förutbetalda kostnader vilka primärt är relaterade till bolagets spelintäkter. Upplupna kostnader och leverantörsskulder består primärt av royalty och skulder till externa utvecklare. Eget kapital uppgick till 230,5 (161,2) MSEK motsvarande en soliditet på 54 (62) procent.

NYCKELTAL	2017	2016	2015
Soliditet	54%	62%	70%
Avkastning på eget kapital	46%	23%	12%
Avkastning på totalt kapital	30%	17%	11%
Balanslikviditet	1,5	1,4	1,4

KASSAFLÖDE

Under året har koncernen haft ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 134,7 (85,2) MSEK, kassaflöde innan investeringsverksamheten uppgick till 125,2 (89,6) MSEK.

Investeringar har belastat kassaflödet med -98,4 (-53,5) MSEK. Investeringar påverkas primärt av balanserade utvecklingsutgifter som uppgick till -70,3 (-50,2) MSEK. Under det fjärde kvartalet betalades också de första betalningarna från förvärvet av spelet The Secret Society vilket påverkade kassaflödet med -23,1 (0,0) MSEK.

Kassaflödet uppgick till 22,2 (36,2) MSEK.

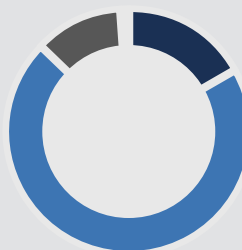
Tillgängliga likvida medel per den 31 december 2017 uppgick till 91,2 (70,6) MSEK.

Könsfördelning anställda



● Kvinnor – 136 st / 39%
● Män – 210 st / 61%

Åldersfördelning anställda



● <25 – 58 st / 16,8%
● 25-35 – 244 st / 70,5%
● 36-45 – 41 st / 11,8%
● >45 – 3 st / 0,9%

SÄSONGSVARIATIONER

G5:s försäljning påverkas till viss del av säsongsvariationer där det fjärde och det första kvartalet normalt sett är bolagets starkaste och det andra och tredje kvartalet säsongsmässigt är svagare. Fjärde kvartalet påverkas positivt av de många helgdagarna som förekommer och det första kvartalet påverkas positivt av ett större antal nya enheter på marknaden.

MEDARBETARE

Per den 31 december 2017 hade G5 346 anställda på sju orter, Stockholm (3), San Francisco (5), Malta (10), Moskva (23), Khar-kov (249), Kaliningrad (46) och Lvov (10). G5 strävar ständigt efter att attrahera medarbetare vilket är en fundamental del i bolagets utveckling. Företagets HR-avdelning samarbetar med lokala universitet för att identifiera kandidater. G5 arbetar proaktivt med rekryteringsprocessen, identifierar studenter med utmanande tester och fallstudier, i syfte att attrahera sig dem. G5 har ett utbildningsprogram där nya ingenjörer och designers initialt börjar som juniora medarbetare och i allt högre grad engagerar sig i bolagets projekt under handledning och coachning av flera äldre kollegor. Detsamma gäller för företagens administrativa funktioner. Med den ökande lönsamheten söker G5 aktivt efter de bästa talangerna med syftet att hålla en hög kvalitetsnivå och förflytta gränserna för de genrer som G5 är aktiv inom. Företaget erbjuder ett konkurrenskraftigt ersättningspaket för sina anställda vilket är i linje med, eller över, de lokala normerna.

FORSKNING OCH UTVECKLING

G5 har utvecklat och äger tekniken Talisman™ för att kunna publicera spelen effektivt på flera plattformar samt utvecklingsverktyg som gör det möjligt både att producera spel av högsta kvalitet och optimera utvecklingsprocessen på många olika tekniska plattformar. Arbete pågår kontinuerligt för att förbättra Talisman™-tekniken i syfte att följa med i den snabba tekniska utvecklingen. Bolaget har dessutom plattformar för analys och publicering.

Den största delen av bolagets utvecklingsutgifter läggs på att ta fram och uppdatera spelportföljen. En stor del av det arbetet är specifikt för respektive spel men viss del av utvecklingen avser mekanik och funktioner i spelen som kan återanvändas och förädlas till framtida spel.

AKTIEN

Den 31 december 2017 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertainment AB till 880 000 kronor fördelat på 8 800 000 aktier, var och en med ett kvotvärde på 0,10 kronor per aktie. Det genomsnittliga antalet utestående aktier under året var 8 800 000. Varje aktie ger lika stor rätt att ta del av G5:s tillgångar och vinster och ger innehavaren en röst. Ingen aktieägare äger mer än 10 procent av de utestående aktierna i bolaget.

Årsstämman 2017 bemyndigade styrelsen att fatta beslut om nyemission omfattande 880 000 aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt. Ingen nyemission gjordes under året.

För mer information gällande aktien, se sida 64.

Hållbarhetsrapport 2017

Som ett snabbt växande bolag inom sin bransch, och med närmare 350 medarbetare i Ryssland, Ukraina, Sverige, USA och Malta, har G5 ett ansvar för att bidra till en hållbar utveckling, ekonomiskt, miljömässigt och socialt i de länder där bolaget är verksamt. G5 strävar nu efter att utveckla lämpliga policier och styrmodeller för att utveckla sitt arbete på dessa områden. I den pågående processen fokuserar bolaget för närvarande främst på de frågor som rör bolagets medarbetare, miljöfrågor och etiska frågor.

G5: S AFFÄRSMODELL

G5 verkar på en marknad där intäkterna från spel som används på surfplattor och smarta telefoner växer snabbt. Bolaget har under de senaste åren helt inriktat sin verksamhet på så kallade free-to-playspel, F2P-spelen är gratis att ladda ner och använda och under spelets gång kan användaren köpa varor och verktyg som gör det lättare att ta sig fram. Det är dessa betalningar som utgör G5: s huvudsakliga intäktström. En avgörande fördel med F2P-spel är att de kan uppdateras och utvecklas och därmed kan leva under en lång tid, med högre intjäning som resultat.

Bolaget har valt att bygga en bred spelportfölj bestående av både egenutvecklade och licensierade spel, attraktiva för en stor grupp spelare. G5 fokuserar på speltyper som delas in i genrerna "Hidden Object", "Puzzle" "Time Management" och "Match-3" och huvudmålgruppen är kvinnor i åldrarna över 35 år. Gruppen är stor, ekonomiskt stark och lojal, det vill säga gärna spelar varje spel över längre tidsperioder jämfört med andra användare.

G5 har vidare byggt upp en egen utvecklingsplattform och en egen publiceringsplattform som båda är attraktiva för tredjepartsutvecklare som vill ta sina egna spel till marknaden. G5: s spel distribueras sedan till kunderna via ett fåtal globala distributörer; primärt Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsofts Windows Store. Distributörerna svarar, mot en avgift på normalt 30 procent av intäkterna, för global distribution, drift och betalströmmar.

Huvudmarknaden finns i Nordamerika och Asien. För att öka antalet användare arbetar G5 systematiskt med så kallad User Acquisition, UA. Bolaget har dedikerade UA-team som kontinuerligt arbetar med olika kampanjer för att öka antalet användare och därmed också intjäningen i varje spel. I praktiken betyder detta att G5 investerar en väsentlig del av intäkterna i UA, vilket resulterar i ett ökat antal användare och högre intjäning längre fram. På detta sätt lyfter G5 successivt såväl antalet användare som intäkter över tid.

G5: s affärsmodell är enkel och skalbar. Kombinationen av egenutvecklade och licensierade spel gör att G5 kan låta spelportföljen växa med nya spel, utan att samtidigt bära hela utvecklingskostnaden. Samtidigt kan antalet användare öka kraftigt utan att detta samtidigt kräver en större och mer komplex organisation, detta eftersom G5 inte behöver investera i egen drift, distribution och betalkanaler.

EKONOMISK HÅLLBARHET

G5 bidrar, genom att skapa direkta och indirekta arbetstillfällen, samt genom att betala skatter och avgifter där verksamheten bedrivs, till den lokala, regionala och nationella ekonomiska utvecklingen. Ett långsiktigt lönsamt och växande G5 är bra för både samhälle och medarbetare. G5 ska samtidigt vara ett långsiktigt och ansvarstagande bolag som alltid agerar enligt befintlig lagstiftning på nationell, regional och lokal nivå.

MILJÖHÄNSYN

G5: s kärnverksamhet, utveckling av programvara som, genom hela värdekedjan, distribueras via digitala kanaler, innebär mycket begränsad miljöpåverkan. Bolaget äger inga egna fastigheter, utan hyr sina lokaler och hyresvärdarna ansvarar då, enligt hyreskontrakten, för exempelvis elleveranser, sophantering och i vissa fall återvinning. G5 förutsätter att detta hanteras på ett lagenligt sätt och att hållbara energikällor eftersträvas. På samma sätt utnyttjar G5 externa leverantörers serverhallar och motsvarande utrustning som behövs för verksamheten. Där G5 har möjlighet att välja elleverantör väljer bolaget större, erkända, partners. Detta av två skäl, dels för att verksamheten är helt beroende av pålitliga elleveranser, dels för att stora leverantörer i större omfattning redan bedriver ett eget hållbarhetsarbete.

G5 påverkar främst miljön genom de resor som medarbetarna gör i tjänsten och genom nedmontering av uttjänt hårdvara, främst i form av datorer. G5 är ett geografiskt mycket utspritt bolag och bolaget strävar efter att, både med tanke på effekterna på miljön och ur ett kostnadsperspektiv, så långt som möjligt ersätta fysiskt resande med internetbaserad kommunikation, som exempelvis videokonferenser. Där så är möjligt ska transportslag med minsta möjliga miljöpåverkan användas. G5 strävar, i så hög grad som möjligt, efter att uttjänt och föråldrad utrustning ska skickas för korrekt återvinning. De största volymerna i detta avseende skapas vid bolagets kontor i Ukraina, där flertalet medarbetare finns. Då G5:s enheter är små och relativt autonoma när det gäller administrativa frågor, anpassas återvinningen efter lokala förutsättningar och krav. Från bolagsledningsnivån finns minimikrav och riktlinjer utfärdade för arbetet.

SOCIALT ANSVAR

Jämställdhet

För verksamheten i USA har G5 utfärdat en särskild policy, Management Rules for the USA Office, som följer amerikanska bestämmelser och praxis vad gäller exempelvis jämställdhet, likabehandling och integritet. För verksamheten i Ryssland och Ukraina, de länder där G5 har majoriteten av sina medarbetare, följer G5 strikt dessa länders respektive koder för arbetsrätt. Koderna reglerar samtliga frågor som berör exempelvis mångfald, jämställdhet och medarbetarnas rättigheter och skyldigheter. De arbetsrättsliga koderna utgör därmed en viktig regulator för både bolag och medarbetare i denna typ av frågor.

Uppförandekod

G5 har ingen gemensam uppförandekod för bolaget i sin helhet. Varje kontor har dock egna policyer som inte utgör regler, utan är tydliga rekommendationer för hur medarbetarna ska bemöta varandra, underlätta en effektiv kommunikation och arbeta för

att utveckla en bra kultur på arbetsplatsen. Grundprinciperna för varje medarbetares uppförande gentemot kollegor och bolag, liksom bolagets ansvar och uppförande, finns med som en del i varje anställningskontrakt.

Arbetsmiljö

G5 utvecklar programvara och har därför ingen direkt fysisk påfrestande arbetsmiljö. När det gäller den psykiska och sociala arbetsmiljön är den reglerad, dels i de tidigare nämnda arbetsrättsliga koderna, dels i den policy som finns för varje enskilt kontor.

MÅL OCH MÅLUPPFÖLJNING

För den del av verksamheten som inte arbetar med spelutveckling utvärderas varje medarbetare årligen vad gäller uppnått resultat, kompetensutveckling och eventuella förändringar i ansvarsområden. Utvärderingen genomförs av respektive avdelningsledning som också beslutar om arbetsuppgifter för den kommande perioden, samt tar eventuella beslut om befordran eller andra förändringar. Från och med december 2017 ska avdelningsledningen enligt beslut ge varje medarbetaren en regelbunden återkoppling som ska beaktas vid utvärderingen.

Vid utvecklingsavdelningen utvärderas varje medarbetare årligen på samma sätt, baserat på uppnått resultat, kompetensutveckling och ansvarsområde. Här utförs dock utvärderingen av det enskilda projektets producent samt projektledaren, även om avdelningschefen också deltar i utvärderingsprocessen. Detta gör det möjligt att korrekt utvärdera såväl medarbetarens egna kompetens som uppnått resultat i rollen som medlem i ett projektteam.

Ledningsgruppen för utvecklingsavdelningen utvärderas vad gäller både projektens utveckling och egna personliga mål. Denna utvärdering genomförs rullande med sex månaders mellanrum.

MEDARBETARUNDERSÖKNING

G5 genomförde en medarbetarundersökning 2017 och planerar att genomföra en sådan varje år. Resultaten från undersökningen var goda. Nöjdhetsindexet, som visar hur stor andel av medarbetarna som skulle rekommendera G5 för andra, uppgick till 94 procent. 91 procent av medarbetarna ansåg sig vara nöjda med sina egna arbetsuppgifter och 79 procent var nöjda med sina arbetsförhållanden i stort.

PERSONALOMSÄTTNING

G5 följer regelbundet utvecklingen för bolagets personalomsättning eftersom detta är en viktig indikator för stämningen på bolaget och för hur väl arbetsprocesserna fungerar.

2017 uppgick personalomsättningen till 16,3 procent, jämfört med 22,3 för 2016 och 15,9 procent för 2015. Under de senaste åren har G5 utökat personalstyrkan i en rask takt. En stor del av bolagets anställda är unga och det är inte ovanligt att det är deras första jobb. Dessa faktorer påverkar personalomsättningen negativt. G5 utvärderar och jämför sin personalomsättning med den övergripande marknaden såväl som IT-bolag specifikt, vid dom jämförelserna står sig G5 mycket väl.

ANTIKORRUPTION

G5:s verksamhet ska präglas av ett ansvarstagande förhållningssätt ur alla aspekter av bolagets affär. G5:s styrelse har utfärdat en särskild policy som behandlar arbetet mot korruption och mutor, G5 Entertainment AB Anti-Corruption and Bribery Policy. Policyn ska säkerställa regelefterlevnad avseende principer mot mutor och korruption. Den gäller för samtliga medarbetare och leverantörer på alla marknader och även i relationerna med kunder och samarbetspartners. Om det finns misstankar om brott mot policyn genomförs omedelbart en intern undersökning, som vid behov kan kompletteras med en extern granskning, utförd av en oberoende aktör. Samtliga händelser rapporteras till bolagsledning och styrelse. G5:s CFO ansvarar för antikorrupsionsarbetet.

Risker och riskhantering

G5 är utsatt för ett antal risker som kan påverka koncernens resultat och finansiella ställning. G5 utvärderar, identifierar och hanterar kontinuerligt bolagets risker. Riskerna som bedöms vara mest betydande för bolaget klassificeras nedan som marknadsrisker, operativa och finansiella risker.

Marknadsrisker och operativa risker Marknadsförhållanden

Bolaget bedriver verksamhet i en ny och snabbt föränderlig bransch, vilket gör det svårt att utvärdera verksamheten och dess framtidsutsikter. Den mobila spelmarknaden, varifrån i stort sett hela G5:s vinst härrör, är en omogen marknad i en ny och snabbt föränderlig bransch. Tillväxten på den mobila spelmarknaden samt efterfrågenivån och marknadsacceptansen vad gäller G5:s spel är osäkra faktorer. Bolagets framtida rörelseresultat kommer att bero på ett stort antal faktorer som påverkar den mobila spelbranschen, varav många ligger utanför bolagets kontroll. Bland dessa faktorer finns förändringar i kunddemografi samt allmänhetens tycke och smak, tillgången på och populariteten för andra former av underhållning, den globala tillväxten för smarta telefoner, surfplattor och övriga uppkopplingsbara, mobila enheter, samt nivån på en sådan tillväxt och allmänna ekonomiska villkor, i synnerhet de ekonomiska villkor som har en negativ påverkan på icke-nödvändig konsumtion.

Bolagets förmåga att planera för spelutveckling, leverans och marknadsföringsaktiviteter påverkas i betydande grad i sin tur av G5:s förmåga att förutse och anpassa sig till relativt snabba förändringar i tycke och smak hos befintliga och potentiella spelare. Nya och annorlunda typer av underhållning kan växa i popularitet på bekostnad av mobila spel. En minskning av mobilspelens popularitet i allmänhet, eller bolagets spel i synnerhet, skulle skada bolagets verksamhet och framtidsutsikter.

Politiska risker

G5 står inför politiska, rättsliga och ekonomiska risker som en följd av sin internationella verksamhet och spelutveckling, något som kan ha negativ inverkan på verksamheten i G5. Politisk, ekonomisk och social instabilitet, däribland potentiella oroligheter i Ukraina skulle kunna inverka negativt på företaget med tanke på att G5 har en utvecklingsverksamhet i Kharkov, Ukraina, som sysselsatte ca 249 personer i december 2017. Det

är koncernens policy att hålla backuper av kritisk källkod och annat material utanför Ukraina, hålla immateriella rättigheter i EU-baserade enheter, och överföra pengar till dotterbolag endast vid behov.

Konkurrens

G5:s framgång beror på bolagets förmåga att utveckla och/eller få licens på nya och innovativa spel. Konkurrensen inom den bredare underhållningsbranschen är intensiv och G5:s befintliga och potentiella användare kan lockas av konkurrerande former av underhållning, som offlinespel och traditionella onlinespel, teve, filmer och sport, liksom andra underhållningsalternativ på internet.

Om G5 inte kan upprätthålla ett tillräckligt intresse för sina mobilspel jämfört med andra former av underhållning, inklusive nya former av underhållning, kanske affärsmodellen inte förblir livskraftig.

Ingångströsklarna till mobilspelsbranschen är relativt låga jämfört med övriga spelmarknader men stiger dock med det ökade utbudet då ett visst kapital krävs för att kunna marknadsföra sig i en så pass konkurren utsatt miljö. G5 förväntar sig att fler företag går in på detta område och att utbudet av spel breddas. De av bolagets konkurrenter som utvecklar spel för mobila enheter varierar i storlek och omfattar stora internationella spelutgivare som Electronic Arts, Zynga, Gameloft, liksom globala spelnätverk som DeNA och Gree, och mindre utgivare som Gamevil och Glu Mobile, liksom leverantörer som är mer fokuserade på mobila vardagsspel, däribland Rovio. Konkurrenter inom gratis spel är bland annat King.com (Activision Blizzard), Supercell och Pocket Gems. Vidare kan traditionella utvecklare och leverantörer av onlinespel som för närvarande är fokuserade på specifika internationella marknadssegment eller segment på TV-spelsmarknaden bestämma sig för att börja utveckla spel. Dessa befintliga eller potentiella konkurrenter har resurser för att utveckla och/eller förvärva rättigheter till ytterligare mobilspel. De kan även introducera befintliga varumärken och tillgångar i mobilspel, de har fler intäktskällor än G5 och kan komma att påverkas mindre av förändringar i konsumentpreferenser, nya regleringar och övrig utveckling som omfattar mobilspelsbranschen. G5 förväntar sig att nya mobilspelskonkurrenter kommer in på marknaden och att befintliga konkurrenter kommer att avsätta mer resurser för att utveckla och marknadsföra konkurrerande spel och applikationer.

Risker relaterade till distributionskanaler

G5 är beroende av samarbetet med bolagets distributörer Apple, Google, Amazon samt Microsoft, som äger G5:s primära distributionsplattformar, varav Apple och Google är de viktigaste. Huvuddelen av all vinst och majoriteten av bolagets användare kommer via dessa distributionskanaler och detta förväntas fortsätta vara fallet under en överskådlig tid framöver. En försämring av G5:s relation till dessa företag kan skada bolagets verksamhet.

G5 är underkastat Apples, Googles, Amazons samt Microsofts standardvillkor för applikationsutvecklare. Dessa villkor styr marknadsföring, leverans och hantering av spel i följande appbutiker: Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore samt Windows Store.

G5:s verksamhet skulle ta skada om någon av de ovannämnda distributörerna avbryter eller begränsar tillgången till sina respektive plattformar för G5 eller övriga spelleverantörer. Liksom om de modifierar sina tjänstevillkor, inklusive avtal om intäktsdelning och hur användarnas personliga information görs tillgänglig för applikationsleverantörerna, etablerar mer gynnsamma relationer med en eller flera av G5:s konkurrenter, eller utvecklar egna, konkurrerande mobilspelserbjudanden. Distributörerna har stort handlingsutrymme i fråga om att förändra tjänstevillkoren och övriga policyer avseende G5 och övriga spelleverantörer. Sådana förändringar kan bli ogynnsamma för bolaget.

G5 och övriga spelleverantörer har dragit nytta av distributörernas starka varumärkesigenkänning och stora användarbaser. Om ett eller flera av distributionsföretagen tappar marknadsandelar eller om efterfrågan på annat sätt minskar från användarbasen kommer G5 att tvingas hitta alternativa kanaler för att marknadsföra, sälja och distribuera sina spel, vilket kan kräva betydande resurser och investeringar utan någon garanti för att detta får önskad effekt. G5 har också haft nytta av gratis marknadsföring av bolagets spel i distributörernas butiker, vilket har möjliggjorts genom beslut av distributörerna och helt enligt deras gottfinnande. Om G5 i framtiden inte längre uppmärksammas på detta sätt av distributörerna kan bolaget tvingas lägga ytterligare resurser på marknadsföringsaktiviteter, utan någon garanti för att detta är lika effektivt.

Risk relaterad till användarpreferenser

Det är svårt att löpande förutse spelarnas efterfrågan i stort, i synnerhet som G5 utvecklar nya spel inom en ny genre på nya marknader. Om G5 inte lanserar spel som på ett framgångsrikt sätt lockar till sig och behåller ett antal spelare och om inte bolaget ökar livslängden på befintliga spel kommer det att skada bolagets marknadsandel, rykte och finansiella resultat.

Risk för försening vid lansering av spel och uppdateringar

Försenade och/eller oregelbundna lanseringar av nya spel och uppdateringar av existerande spel kan påverka företagets intäkter och rörelsemarginaler negativt. Förseningar kan bero på att någon fas i utvecklingen drar ut på tiden, t ex genom att externa utvecklare inte levererar som planerat, eller att det krävs längre tid för att få certifiering och godkännande från spelrecensenter, plattformsägare och distributionskanaler som exempelvis nätbutiker.

Risker förknippade med teknisk utveckling

Som alla spelförlag är G5 beroende av teknisk utveckling. G5 måste kontinuerligt anpassa sig till ny teknik för spelutveckling, nya distributionsmodeller baserade på ny teknik, osv. Underlåtenhet att göra detta kan få negativa effekter på verksamheten.

Även om G5 genomför en grundlig kvalitetssäkring av sina produkter är inga programvaror helt felfria, vilket även gäller G5:s spel och speluppdateringar som kan innehålla fel,

buggar, svagheter eller skadad data, och sådana felaktigheter kanske inte märks förrän spelet har släppts, i synnerhet som G5 arbetar under hård tidspress för att lansera nya spel och snabbt släppa uppdateringar till befintliga spel. Oupptäckta fel i programkoden, fel i spelen eller skadade data kan störa G5:s verksamhet, ha en negativ inverkan på spelarnas upplevelse av spelen, skada bolagets rykte och anseende, få G5:s spelare att sluta spela bolagets spel, ta resurser i anspråk som kunde använts till annat samt fördröja marknadsacceptansen av bolagets spel. Alla dessa faktorer skulle kunna skada G5:s verksamhetsresultat.

Förlust av nyckelpersoner

Bolagets framgångar är i hög grad beroende av den fortsatta förmågan att hitta, anställa, utbilda och behålla kvalificerade och/eller erfarna chefer, spelutvecklare, produktchefer, tekniker och övriga nyckelpersoner. G5:s förmåga att anställa och behålla kvalificerade medarbetare beror på en rad faktorer, varav vissa ligger utanför G5:s kontroll, inklusive konkurrensen på den lokala arbetsmarknaden där koncernen bedriver verksamhet. Förlust av en högre chef, en erfaren spelutvecklare, produktchef, tekniker eller annan nyckelperson, exempelvis på grund av att en sådan person går till en konkurrent, kan få till följd att bolaget förlorar viktigt kunnande och kan resultera i betydande förseningar eller förhindra att bolaget kan fullfölja sina utvecklingsmål eller sin affärsstrategi. Om bolagen inom koncernen inte kan anställa eller behålla kvalificerade och erfarna högre chefer, spelutvecklare, produktchefer, tekniker eller övriga nyckelpersoner kan det i framtiden ha en negativ påverkan på bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Aktiverade utvecklingsutgifter

G5 aktiverar utvecklingsutgifter. Dessa utgifter redovisas som tillgångar i balansräkningen, om utgifterna förväntas leda till identifierbara troliga framtida ekonomiska fördelar som är under kontroll av koncernen, och det är tekniskt och ekonomiskt möjligt att färdigställa tillgången. Värdet avseende utgifter för pågående utvecklingsprojekt, där avskrivningar inte har startat, prövas åtminstone årligen. I händelse av att sådana tester avseende minskningar i värdet av aktiverade utvecklingsutgifter bör leda till nedskrivningar kan detta ha en negativ inverkan på G5:s finansiella ställning och resultat i framtiden.

Skatterisk

G5 bedriver verksamhet genom bolag i ett antal länder. Verksamheten, inklusive transaktioner mellan bolagen och hur koncernen är strukturerad, bedrivs i enlighet med G5:s uppfattning om eller tolkning av aktuella skattelagar, skatteavtal och övriga bestämmelser enligt skattelagarna, samt i enlighet med G5:s uppfattning om och tolkning av kraven från berörda skattemyndigheter. Det kan emellertid inte uteslutas att G5:s uppfattning om eller tolkning av ovannämnda lagar, avtal och bestämmelser kan vara inkorrekt i något hänseende. Inte

heller kan det uteslutas att skattemyndigheterna i de berörda länderna kan komma att göra bedömningar och fatta beslut som avviker från G5:s uppfattning om eller tolkning av ovan nämnda lagar, avtal eller övriga bestämmelser. Den skattemässiga ställningen för G5-koncernen, både för föregående år och för det innevarande året, kan förändras som ett resultat av beslut som fattas av berörda skattemyndigheter eller som ett resultat av ändrade lagar, avtal eller övriga bestämmelser. Sådana bestämmelser eller förändringar, som kan vara retroaktiva, kan i framtiden få en negativ inverkan på G5:s verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Försäkringsrisk

Försäkringsmarknaden är fortfarande underutvecklad både i Ukraina och i Ryssland. Många risker som man i andra länder kan försäkra sig mot kan inte försäkras i Ryssland och Ukraina, där företaget bedriver verksamhet. Därför kan kostnaderna för oförutsedda risker stiga.

Finansiella risker

Valutaexponering

Bolaget mottager större delen av sina intäkter i USD, EUR och SEK, medan kostnader för ersättning till anställda och övriga rörelsekostnader på icke-svenska orter är i RUR, UAH, och USD. Bolagets underleverantörer och licensgivare är i första hand betalade i USD.

Bolaget säkrar inte dessa risker i dag.

Ränterisk

Ränteriskerna anses vara marginella, eftersom G5 för närvarande inte har någon extern finansiering.

Kreditrisk

Kreditrisken avseende kundfordringar anses oväsentlig, eftersom nästan alla intäkter genereras genom stora telekom- och medieföretag, med genomgående hög kreditvärdighet. Dessa distributörer betalar företaget varje månad baserat på försäljning till slutanvändarna. Betalningar till G5 sker 1-2 månader efter försäljningen till slutanvändare. Distributörerna tar fullt ansvar för uppföljning och redovisning av försäljning till slutanvändare, och skickar G5 rapporter månadsvis som visar de belopp som skall betalas.

För utvecklingsprojekt (utveckling av spel), använder G5 delvis externa utvecklare. Överenskomna ersättningar är en kombination av direkta och royaltybaserade betalningar. Inför utvecklingen av nya spel finns det ibland avtal att betala förskott till utvecklarna. Dessa redovisas som övriga tillgångar i balansräkningen.

Om ett projekt inte utvecklas som förväntat, så måste de förskott som betalats för projektet i vissa fall skrivas av.

Likviditetsrisk

För företag som gör affärer på snabbväxande marknader är det nästan omöjligt att fastställa exakta likviditetsprognoser på medellång till lång sikt. G5:s finansiella ställning är dock stark vilket dock inte undantar risken från att snabba skiften på grund av konkurrens eller strategiska förändringar kan innebära att företaget på sikt kan komma att ta in mer rörelsekapital. Företaget kan därför vända sig till finansmarknaderna för att skaffa kapital framöver. Om G5 inte kan samla in pengar, i tid, alls, eller på godtagbara villkor, eller om Bolaget inte uppfyller sina skyldigheter enligt bolagets kreditarrangemang, kan det ha en negativ inverkan på G5:s verksamhet, finansiella ställning och resultat.

RIKTLINJER FÖR ERSÄTTNING TILL LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Styrelsen föreslår att årsstämman 2018 beslutar om följande riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare.

Med ledande befattningshavare avses verkställande direktören och övriga medlemmar av koncernledningen. Ersättningsnivåerna ska vara marknadsmässiga och förhandlas årsvis. VD och övriga ledande befattningshavare ska ersättas dels genom fast månadslön och dels genom resultatbaserad rörlig ersättning. VD:s rörliga ersättning för året får inte överstiga 80 procent av den fasta lönen uppdelat så att 60 procent av den fasta lönen ska vara baserat på bolagets finansiella utveckling och 20 procent baserat på mål satta av styrelsen. Övriga ledande befattningshavares rörliga ersättning för året får inte överstiga 60 procent av den fasta lönen och ska vara baserade på bolagets finansiella utveckling. Rörlig ersättning baserat på bolagets finansiella utveckling ska beräknas kvartalsvis och baseras på intäktstillväxt och rörelsemarginal. För båda parametrarna definieras ett målintervall och en summa av normaliserade resultat från båda parametrarna definierar resultatet. Den rörliga ersättningen är ej pensionsgrundande. Pensionsplanen ska vara marknadsmässig och densamma för ledande befattningshavare som för övriga anställda. Pensionspremien ska vara avgiftsbestämd. Likaså ska övriga förmåner för ledande befattningshavare vara marknadsmässiga och i allt väsentligt de samma som för övriga anställda. Anställningsavtal med ledande befattningshavare ska innehålla en uppsägningstid om minst 3 månader för den anställda och högst 12 månader från bolaget. Vid uppsägning från bolagets sida får eventuellt avgångsvederlag högst motsvara den fasta månadslönen under 12 månader. Styrelsens ordförande förhandlar årligen ersättning till VD och sluter avtal efter fastställande av styrelsen. VD förhandlar ersättning till övriga ledande befattningshavare och sluter avtal efter godkännande från styrelsen. Styrelsen får, för det fall särskilda skäl därtill föreligger, göra mindre avvikelser på individuell basis från dessa ovan angivna riktlinjer.

För ersättning till ledande befattningshavare 2017, se not K7.

UTDELNINGSPOLICY, FINANSIELLA MÅL

G5 Entertainment är verksamt på en marknad som växer snabbt, och för att dra nytta av denna tillväxt, avser bolaget att fortsätta återinvestera vinster i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Framtida utdelningar kommer att avgöras av G5 Entertainments framtida resultat, kassaflöden, rörelsekapitalbehov, och allmänna finansiella ställning. Dessutom kan investeringar i förvärv som en del av bolagets tillväxtstrategi påverka nivån på framtida utdelningar.

Då marknaden för närvarande genomgår en fas av snabb försäljningstillväxt anser styrelsen att ledningen bör fokusera på en fortsatt kraftig organisk tillväxt. Detta kommer kräva investeringar i marknadsföring och användarförvärv, vilket på kort sikt kan sätta press på lönsamheten.

Styrelsen har därför beslutat att inte kommunicera några finansiella mål avseende bolagets framtida lönsamhet i detta skede.

BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

Bolagsstyrningsrapporten lämnas på sidan 58 med ett separat revisorsyttrande.

MODERBOLAGET

Moderbolaget ansvarar främst för koncerngemensamma funktioner såsom juridiska och finansiella frågor, samt investerrelationer. De flesta distributionsavtal ägs också av moderbolaget.

Vid slutet av året hade moderbolaget 3 (2) anställda.

Medelantalet anställda under året uppgick till 3 (2).

► Försäljningen uppgick till 1 135,4 (519,2) MSEK

► Rörelseresultatet uppgick till 12,4 (7,1) MSEK.

► Resultatet efter finansiella poster uppgick till 31,0 (12,4) MSEK.

► Moderbolagets kassa och bank per den 31 december 2017 uppgick till 64,7 (56,7) MSEK.

Omsättningen ökade till följd av den starka tillväxten av free-to-play-spel, medan kostnaderna ökade till följd av avgifter till dotterbolag och kostnader för rekrytering av användare.

FRAMTIDSUTSIKTER

Bolagets intäkter täcker kostnaderna, och överskott i kassaflödet används för att investera för framtida tillväxt, till exempel genom att finansiera produktutveckling och investera i en växande användarbas. Framöver kommer bolagets ledning att bibehålla balansen mellan att återinvestera i framtida tillväxt och att upprätthålla en tillräcklig likviditet.

FÖRSLAG TILL VINSTDISPOSITION

Till årsstämman förfogande står följande fritt eget kapital i moderbolaget (kSEK):

Överkursfond	55 916
Balanserat resultat	57 151
Årets resultat	29 422
Summa	143 369

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att en utdelning om 2,50 SEK per aktie lämnas för räkenskapsåret 2017.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

Till aktieägarna utdelas	22 224
Till nästa år balanseras	121 145
Summa	143 369

STYRELSENS MOTIVERADE YTTRANDE ENLIGT 18 KAP. 4 § AKTIEBOLAGSLAGEN

Styrelsen i G5 Entertainment AB (publ.), org.nr 556680-8878, har föreslagit att årsstämman den 7 maj 2018 beslutar om utdelning om 2,50 kronor per stamaktie. Som avstämningsdag för utdelning på stamaktie föreslås onsdag den 9 maj 2018.

Styrelsen lämnar härmed följande yttrande enligt 18 kap. 4 § aktiebolagslagen.

Bolagets resultat och ställning är god, vilket framgår av balans- och resultaträkningen för räkenskapsåret 2017. Styrelsen bedömer att föreslagen utdelning har täckning i det fria egna kapitalet. Soliditet och likviditet kommer även efter föreslagen utdelning att vara betryggande och bolaget antas kunna fullgöra sina förpliktelser på kort och lång sikt.

Styrelsen anser sammantaget att den föreslagna utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som verksamhetens art, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets egna kapital och bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt. Vid styrelsens bedömning har hänsyn tagits till de krav som koncernverksamhetens art, omfattning och risker ställer på koncernens egna kapital samt till koncernens konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Någon värdering till verkligt värde av tillgångar eller skulder i moderbolaget, i enlighet med 4 kap 14a § årsredovisningslagen (1995:1554), har inte ägt rum.

Styrelsen har sedan årsstämman den 12 maj 2017 ett bemyndigande att emittera stamaktier. Om styrelsen väljer att utnyttja bemyndigandet före årsstämman 2018 gör styrelsen motsvarande bedömning som ovan avseende den eventuellt tillkommande utdelningen.

RÄKENSKAPER

INNEHÅLL

Koncern

Resultaträkning	28
Balansräkning	29
Förändringar i eget kapital	30
Kassaflöde	31
Noter	32

Moderbolag

Resultaträkning	44
Balansräkning	45
Förändringar i eget kapital	46
Kassaflöde	47
Noter	48

KONCERNENS RÄKNINGAR

RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Not	2017	2016
Intäkter	K3	1 135 491	516 931
Direkta kostnader		-577 709	-271 070
Bruttoresultat		557 782	245 861
Forskning & utveckling		-83 619	-59 232
Försäljning & marknadsföring		-332 364	-116 501
Administration		-49 798	-31 996
Övriga rörelseintäkter		14 319	320
Övriga rörelsekostnader		-4 602	-344
Rörelseresultat	K4, K5, K6, K7, K8, K17	101 718	38 108
Finansiella intäkter		143	39
Finansiella kostnader		-7	-109
Resultat efter finansiella poster	K9	101 853	38 038
Inkomstskatt	K10	-12 553	-4 833
ÅRETS RESULTAT		89 300	33 205
Årets resultat fördelas på:			
Moderbolagets aktieägare		89 300	33 205
Resultat per aktie			
	K14		
Genomsnittligt antal aktier, viktat (tusental)		8 800	8 800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)		9 183	8 825
Resultat per aktie (SEK), före utspädning		10,15	3,77
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning		9,73	3,76

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	2017	2016
Årets resultat	89 300	33 205
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen		
Säkring av nettoinvesteringar, netto efter skatt	-3 108	5 854
Omräkningsdifferenser, netto efter skatt	-11 926	-1 348
Summa övrigt totalresultat	-15 034	4 506
Summa totalresultat för året	74 266	37 711
Årets totalresultat fördelas på:		
Moderbolagets aktieägare	74 266	37 711

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	Not	31 Dec 2017	31 Dec 2016
Anläggningstillgångar			
Immateriella tillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter	K11	115 432	109 104
Goodwill		0	2 292
		115 432	111 396
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	K12	8 176	6 275
		8 176	6 275
Uppskjuten skattefordran	K10	22 430	8 565
Summa anläggningstillgångar		146 038	126 236
Omsättningstillgångar	K15, K21		
Kundfordringar		39 970	0
Aktuell skattefordran		9 439	474
Övriga fordringar		10 654	5 909
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	K17	122 911	57 030
Likvida medel		91 194	70 584
Summa omsättningstillgångar		274 169	133 997
Summa tillgångar		420 207	260 234
Eget kapital	K13		
Aktiekapital		880	880
Övrigt tillskjutet kapital		55 959	54 316
Övriga reserver		1 532	16 566
Balanserat resultat		172 107	89 407
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare		230 478	161 169
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	K10	4 079	2 465
Summa Långfristiga skulder		4 079	2 465
Kortfristiga skulder	K21		
Leverantörsskulder	K19	9 289	30 828
Övriga skulder		9 221	2 843
Aktuell skatteskuld		32 818	13 276
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	K17	134 322	49 653
Summa kortfristiga skulder		185 650	96 600
Summa eget kapital och skulder		420 207	260 234

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
Eget kapital 2016-01-01	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Årets resultat				33 205	33 205
Övrigt totalresultat			4 506		4 506
Summa totalresultat			4 506	33 205	37 711
Ersättning optionsprogram		113			113
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		113			113
Eget kapital 2016-12-31	880	54 316	16 566	89 407	161 169
Eget kapital 2017-01-01	880	54 316	16 566	89 407	161 169
Årets resultat				89 300	89 300
Övrigt totalresultat			-15 034		-15 034
Summa totalresultat			-15 034	89 300	74 266
Utdelning				-6 600	-6 600
Ersättning optionsprogram		1 643			1 643
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		1 643		-6 600	-4 957
Eget kapital 2017-12-31	880	55 959	1 532	172 107	230 478

KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Not	2017	2016
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		101 853	38 038
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	K22	44 272	50 879
Betald skatt		-11 447	-3 724
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet		134 678	85 193
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet			
Förändring av rörelsefordringar		-89 110	-28 728
Förändring av rörelseskulder		79 954	33 137
Kassaflöde från den löpande verksamheten		125 522	89 602
Investeringsverksamheten			
Investeringar materiella anläggningstillgångar	K12	-4 921	-3 331
Investeringar immateriella tillgångar		-23 100	0
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	K11	-70 329	-50 212
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-98 350	-53 544
Finansieringsverksamhet			
Utdelning		-6 600	
Premier för optionsprogram		1 643	113
Kassaflöde från finansieringsverksamhet		-4 957	113
Kassaflöde		22 215	36 171
Likvida medel vid periodens ingång		70 584	33 870
Kassaflöde		22 215	36 171
Valutakursdifferenser		-1 605	543
Likvida medel vid periodens utgång		91 194	70 584

KONCERNENS NOTER

Not K1 – Redovisningsprinciper

Allmän information

G5 Entertainment AB (publ) är moderbolag i en koncern med följande rörelsedrivande bolag: G5 Holdings Limited (Malta), G5 Holding RUS LLC (Ryssland), G5 Entertainment, Inc. (USA) och G5 Holdings UKR LLC (Ukraina).

G5 Entertainment AB (publ), organisationsnummer 556680-8878, är noterat på Nasdaq Stockholm sedan den 10 juni 2014.

Årsredovisningen och koncernredovisningen har den 15 april 2018 godkänts av styrelsen för offentliggörande. Koncernens respektive moderbolagets balansräkningar och resultaträkningar kommer att behandlas av årsstämman för fastställande.

Grund för rapporternas upprättande

G5:s koncernredovisning har upprättats i enlighet med IFRS (International Financial Reporting Standards) utgivna av International Accounting Standards Board (IASB) samt tolkningsuttalande från International Financial Reporting Interpretation Committee (IFRIC) så som de har godkänts av Europeiska kommissionen för tillämpning inom EU. Vidare har årsredovisningslagen samt Rådet för finansiell rapportering RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner tillämpats.

Tillgångar och skulder är redovisade till historiska anskaffningsvärden. Inga tillgångar eller skulder har värderats till verkliga värden.

Att upprätta rapporter i överensstämmelse med IFRS kräver användning av en del viktiga uppskattningar för redovisningsändamål. Vidare krävs att ledningen gör vissa bedömningar vid tillämpningen av koncernens redovisningsprinciper. De områden som innefattar en hög grad av bedömning, som är komplexa eller sådana områden där antaganden och uppskattningar är av väsentlig betydelse för koncernredovisningen anges i avsnittet "Bedömningar och uppskattningar i de finansiella rapporterna".

För moderbolagets redovisningsprinciper, se not M1.

Information om räkenskapsåret

Räkenskapsåret 2017 avser tiden från den 1 januari till den 31 december 2017.

Funktionell valuta och rapportvaluta

Moderbolagets funktionella valuta är svenska kronor, vilket även är moderbolagets och koncernens rapportvaluta. De finansiella rapporterna publiceras därför i svenska kronor. Alla belopp har avrundats till närmaste tusental svenska kronor (KSEK) om inte annat anges.

Bedömningar och uppskattningar i de finansiella rapporterna

G5 granskar regelbundet bedömningar och antaganden. Ändringar av uppskattningar redovisas den period ändringen görs om ändringen endast påverkat denna period. Om ändringen påverkar nuvarande och framtida perioder, redovisas den i den period ändringen görs och i framtida perioder.

De bedömningar företagsledningen gjort vid tillämpningen av IFRS som har en betydande inverkan på de finansiella rapporterna, samt gjorda uppskattningar som kan medföra väsentliga justeringar i påföljande års finansiella rapporter kan läsas i not K2 - Kritiska uppskattningar och bedömningar:

Ändringar i redovisningsprinciper och upplysningar

Nya och omarbetade befintliga standarder, vilka godkänts av EU.

Det finns inga standarder eller ändringar av standarder som träder i kraft från och med 1 januari 2017 och som har antagits av koncernen för första gången för det räkenskapsår som börjar den 1 januari 2017 och som har någon inverkan på koncernen.

Nya och ändrade standarder som ännu inte har trätt i kraft.

International Accounting Standard Board (IASB) har givit ut ett antal förändringar i standarder som träder i kraft för räkenskapsår som börjar efter 1 januari 2017. Ingen av dessa förväntas ha någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter, förutom följande:

► IFRS 9 Finansiella instrument. Standarden ersätter IAS 39 Finansiella instrument Redovisning och värdering. Den innehåller regler för klassificering och värdering av finansiella tillgångar och skulder, nedskrivning av finansiella instrument och säkringsredovisning. Standarden ska tillämpas för räkenskapsår som börjar 1 januari 2018 eller senare, med möjlighet till förtidstillämpning. Koncernen har granskat sina finansiella tillgångar och skulder och bedömer att standarden inte kommer att ha någon väsentlig påverkan på de finansiella rapporterna. Koncernen kommer att tillämpa de nya reglerna retroaktivt från och med 1 januari 2018.

► IFRS 15 Intäkter från kontrakt med kunder. Standarden fastställer ett omfattande ramverk gällande till vilken tidpunkt och till vilket belopp en intäkt ska redovisas. Standarden ersätter, bland andra, IAS 11 Entreprenadavtal och IAS 18 Intäkter samt tillhörande tolkningar. Den nya standarden är baserad på principen att intäkter ska redovisas i samband med att kontrollen över en vara eller tjänst överförs till en kund. Standarden ska tillämpas för räkenskapsår som börjar 1 januari 2018 eller senare. Koncernen har gjort en detaljerad analys av de standardkontrakt som skrivs på mot respektive applikationsbutik, standardens eventuella påverkan på hur intäkterna från dessa ska redovisas samt bedömt ytterligare prestationsåtaganden för köp i koncernens free-to-play spel. Koncernen gör bedömningen att de virtuella produkter som erbjuds i spelen kategoriseras som förbrukningsvaror och att inget ytterligare prestationsåtagande föreligger efter att varan överförs till kunden. Detta med anledning av att G5 säljer en "rätt att använda" spelet (i motsats till en tjänst) och spelen är nedladdningsbara. De virtuella varorna som kunden köper är därför möjliga att nyttja för kunden i spelet oberoende av G5. Koncernen gör därigenom bedömningen att implementeringen inte kommer påverka koncernens intäktsredovisning.

► IFRS 16 Leasing. Standarden kommer ersätta IAS 17 Leasingavtal samt tillhörande tolkningar. Standarden ska tillämpas för räkenskapsår som börjar 1 januari 2019 eller senare, förtidstillämpning är möjlig men koncernen har för närvarande inte för avsikt att anta standarden innan den träder i kraft. Standarden kräver att tillgångar och skulder hänförliga till alla leasingavtal, med några undantag, redovisas i balansräkningen. Koncernen utvärderar för närvarande standarden och bedömer att i huvudsak befintliga leasingkontrakt (Not K17) kommer att påverkas av denna standard. Dessa kontrakt avser uteslutande hyra av kontor. I det här skedet kan koncernen inte kvantifiera de nya reglernas inverkan på koncernens finansiella rapporter eller besluta om vilken metod som kommer att användas vid införandet.

Klassificeringar

Anläggningstillgångar och långfristiga skulder omfattar i allt väsentligt enbart belopp som förväntas återfås eller betalas mer än 12 månader

efter årets utgång. Omsättningstillgångar och kortfristiga skulder omfattar i allt väsentligt enbart belopp som förväntas återfås eller betalas inom 12 månader efter årets slut.

Konsolideringsprinciper

Dotterföretag

Dotterföretag är alla företag över vilka koncernen har bestämmande inflytande. Koncernen kontrollerar ett företag när den exponeras för eller har rätt till rörlig avkastning från sitt innehav i företaget och har möjlighet att påverka avkastningen genom sitt inflytande i företaget. Dotterföretag inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen. De exkluderas ur koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet upphör.

Förvärvsmetoden används för redovisning av koncernens rörelseförvärv. Metoden innebär att förvärv av ett dotterföretag betraktas som en transaktion varigenom koncernen indirekt förvärvar dotterföretagets tillgångar och övertar dess skulder. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet på förvärvsdagen av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt eventuella innehav utan bestämmande inflytande. Transaktionsutgifter som uppkommer, med undantag av transaktionsutgifter som är hänförliga till emission av egetkapitalinstrument eller skuldinstrument, redovisas direkt i årets resultat.

Vid rörelseförvärv där överförd ersättning, eventuellt innehav utan bestämmande inflytande och verkligt värde på tidigare ägd andel (vid stegvisa förvärv) överstiger det verkliga värdet av förvärvade tillgångar och övertagna skulder som redovisas separat, redovisas skillnaden som goodwill. När skillnaden är negativ redovisas denna direkt i årets resultat. Villkorade köpeskillningar redovisas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. I de fall den villkorade köpeskillningen är klassificerad som egetkapitalinstrument, görs ingen omvärdering och reglering görs inom eget kapital. För övriga villkorade köpeskillningar omvärderas dessa vid varje rapporttidpunkt och förändringen redovisas i årets resultat.

Vid förvärv som sker successivt, d v s i flera steg fastställs goodwillen den dag då bestämmande inflytande uppkommer. Tidigare innehav värderas till verkligt värde och värdeförändringen redovisas i årets resultat. Vid avyttringar som leder till att bestämmande inflytande förloras men där det finns ett kvarstående innehav värderas detta innehav till verkligt värde och värdeförändringen redovisas i årets resultat.

Dotterföretags finansiella rapporter ingår i koncernredovisningen från förvärvstidpunkten till det datum då det bestämmande inflytandet upphör.

Transaktioner som elimineras vid konsolidering

Koncerninterna fordringar och skulder, intäkter eller kostnader och realiserade vinster eller förluster som uppkommer från koncerninterna transaktioner mellan koncernbolag elimineras vid upprättande av koncernredovisningen.

Valutaomräkning

Transaktioner och balansposter

Transaktion i utländsk valuta räknas om till funktionell valuta till den valutakurs som rådde på transaktionsdagen. Valutakursvinster och förluster som uppkommer vid regleringen av sådana transaktioner och vid omräkningen till valutakurserna vid årets slut redovisas i resultaträkningen. Kursdifferenser på rörelsefordringar och rörelseskulder finns upptagna i rörelseresultatet som övriga rörelseintäkter respektive övriga rörelsekostnader. Kursdifferenser i finansiella fordringar och skulder redovisas som finansiella poster.

Koncernföretag

Resultat och ekonomisk ställning för de koncernföretag som har en annan funktionell valuta än redovisningsvalutan räknas om enligt följande:

- ▶ Tillgångar och skulder för var och en av balansräkningarna räknas om till balansdagens kurs.
- ▶ Intäkter och kostnader för var och en av resultaträkningarna räknas om till genomsnittliga valutakurser.
- ▶ Alla kursdifferenser som uppstår redovisas som en separat del av eget kapital.

Goodwill och justeringar av verkligt värde som uppkommer vid förvärv av verksamhet i utlandet behandlas som tillgångar och skulder hos denna verksamhet och omräknas till balansdagens kurs.

Redovisning av intäkter

Huvuddelen av intäkterna (not K3) i G5-koncernen genereras genom utnyttjande av koncernens spel vilka distribueras genom ett antal digitala nedladdningsbutiker såsom iTunes App Store, Google Play, Amazon Appstore och Windows Store. G5 har avtal med dessa nedladdningsbutiker.

Intäkter periodiseras i enlighet med den aktuella överenskommelsens ekonomiska innebörd.

För G5-gruppen innebär detta vanligtvis att intäkter redovisas då spel/appar laddas ned alternativt då köp görs inuti någon av gruppens spel/appar.

Intäkter redovisas inklusive avgifter till distributörer, vilka vanligtvis är 30% av det pris slutanvändarna betalar.

Ränteintäkter redovisas enligt effektivräntemetoden och mottagna utdelningar redovisas när rätten till utdelningen bedöms som säker.

I koncernredovisningen elimineras koncernintern försäljning.

Direkta kostnader

Består av kostnader som har en direkt koppling till storleken på bolagets intäktsmassa. Detta inkluderar huvudsakligen avgifter till distributörer samt royalties till externa utvecklare.

Forskning & 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 samt kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet. Utvecklingsutgifter som är direkt hänförliga till utveckling och test av bolagets spel balanseras som immateriella tillgångar, och skrivs av under en 24-månadersperiod. Dessa avskrivningar samt nedskrivningar av immateriella anläggningstillgångar relaterade till bolaget spel, 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 & 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, viss 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.

Leasing

Leasade tillgångar

Leasing klassificeras som finansiell eller operationell leasing. Finansiell leasing är när de ekonomiska riskerna och fördelarna med ägandet i allt väsentligt är överförda till leasetagaren. Alla andra leasingavtal klassificeras som operationell leasing.

Tillgångar som hyrs enligt operationell leasing redovisas inte som en tillgång i balansräkningen. Operationella leasingavtal ger inte heller upphov till en skuld.

Operationell leasing

Kostnader avseende operationella leasingavtal redovisas i resultaträkningen linjärt över leasingperioden. Förmåner erhållna i samband med tecknandet av ett avtal redovisas i resultaträkningen som en minskning av leasingbetalningar linjärt över leasingperioden. Rörliga avgifter kostnadsförs i de perioder de uppkommer.

Finansiella intäkter och kostnader

Finansiella intäkter och kostnader omfattar ränteintäkter på banktillgodoshavanden och fordringar, bankavgifter, ränteutgifter på skulder samt valutakursdifferenser.

Immateriella anläggningstillgångar

Balanserade utvecklingsutgifter

Utvecklingsutgifter balanseras endast om utgifterna förväntas resultera i identifierbara framtida finansiella fördelar som är under koncernens kontroll, det är tekniskt och finansiellt möjligt att färdigställa tillgången, företagsledningen kommer färdigställa tillgången, bolaget har en förmåga att använda och sälja tillgången samt nedlagda resurser kan tillförlitligt beräknas. De utgifter som kan balanseras är utgifter som faktureras externt, direkta kostnader för arbetskraft och en skäligen del av de indirekta kostnaderna. Övriga utvecklingsutgifter kostnadsförs i resultaträkningen när de uppstår. Balanserade utvecklingsutgifter redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar.

Avskrivning av balanserade utvecklingsutgifter inleds när tillgången varit aktiv under sex månader. De första sex månaderna används för att färdigställa och kalibrera produkten, ingen avskrivning sker därför direkt efter lansering. Pågående balanserade utvecklingsutgifter, dvs där avskrivningar ännu ej påbörjats, testas löpande för nedskrivningsbehov enligt den princip som beskrivs under avsnittet "Nedskrivningar".

Tillkommande utgifter för balanserade utvecklingsutgifter redovisas bara som tillgångar om de ökar de framtida finansiella fördelarna för den specifika tillgången som de är hänförliga till. Tillgångens bokförda värde tas bort från balansräkningen vid avyttring eller utträngning, eller när inga framtida finansiella fördelar förväntas från användningen eller avyttringen av tillgången. Den vinst eller förlust som följer av att en immateriell anläggningstillgång tas bort från balansräkningen redovisas i resultaträkningen. Vinsten eller förlusten beräknas som skillnaden mellan den beräknade nettointäkten från avyttringen och tillgångens bokförda värde.

Materiella anläggningstillgångar

Utgifter för materiella anläggningstillgångar redovisas i balansräkningen när de framtida ekonomiska fördelar som hör samman med tillgången beräknas uppstå för koncernen och tillgångens anskaffningsvärde kan beräknas på ett tillförlitligt sätt. Materiella anläggningstillgångar redovisas till sitt anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar. Anskaffningsvärdet omfattar det inköpspris som är direkt hänförligt till tillgången. Det

bokförda värdet för tillgången tas bort från balansräkningen vid avyttring eller avveckling, eller när inga framtida ekonomiska fördelar förväntas vid användning eller avyttring/avveckling av tillgången.

Den vinst eller förlust som uppstår till följd av att en materiell anläggningstillgång tas bort från balansräkningen redovisas i resultaträkningen. Vinsten eller förlusten beräknas som skillnaden mellan en beräknad nettointäkt från avveckling och tillgångens bokförda värde.

Avskrivningar

Immateriella tillgångar

För immateriella tillgångar med begränsad nyttjandeperiod beräknas avskrivningen enligt en linjär metod för att fördela utgiften, efter beräknat restvärde, över beräknad nyttjandeperiod. Immateriella tillgångar med obegränsad nyttjandeperiod skrivs inte av. I stället utförs nedskrivningsprövning i enlighet med IAS 36 genom att tillgångens återvinningsvärde jämförs med dess redovisade värde. Detta test görs varje år, eller när som helst när det finns tecken på värdenedgång för den immateriella tillgången. Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas vid varje rapportperiods slut och justeras vid behov. Följande avskrivningstid används:

Avskrivningsbara balansposter	Avskrivningstid
Balanserade utvecklingsutgifter	2 år

Materiella anläggningstillgångar

Avskrivningarna beräknas enligt en linjär metod för att fördela utgiften, efter beräknat restvärde, över beräknad ekonomisk nyttjandeperiod. Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas vid varje rapportperiods slut och justeras vid behov. Följande avskrivningstider används:

Avskrivningsbara balansposter	Avskrivningstid
Kontorsinredning	10 år
Datorutrustning	5 år

Nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar

Redovisade värden för koncernens tillgångar bedöms vid årets slut för att fastställa om det finns några tecken på att tillgångens värde kan ha minskat. Om så är fallet beräknas tillgångens återvinningsbara värde, definierat som det högre av det verkliga värdet minus försäljningskostnader och nyttjandevärdet. Vid beräkningen av nyttjandevärdet diskonteras framtida kassaflöden som tillgången förväntas generera till en procentsats som motsvarar en riskfri investering och den risk som är förknippad med den specifika tillgången. Det återvinningsbara värdet på den kassagenererande enhet som tillgången tillhör beräknas för tillgångar som inte genererar kassaflöde självständigt från andra tillgångar. Om det återvinningsbara värdet på tillgången är lägre än det redovisade värdet genomförs en nedskrivning. Nedskrivningar redovisas i resultaträkningen.

Aktiekapital

Stamaktier klassificeras som eget kapital. Transaktionskostnader som direkt kan hänföras till emission av nya stamaktier eller optioner redovisas, netto efter skatt, i eget kapital som ett avdrag från emissionslikviden.

Aktuell och uppskjuten inkomstskatt

Periodens skattekostnad omfattar aktuell och uppskjuten skatt. Skatt redovisas i resultaträkningen, utom när skatten avser poster som

redovisas i övrigt totalresultat eller direkt i eget kapital. I sådana fall redovisas även skatten i övrigt totalresultat respektive eget kapital.

Den aktuella skattekostnaden beräknas på basis av de skatteregler som på balansdagen är beslutade eller i praktiken beslutade i de länder där moderföretaget och dess dotterföretag är verksamma och genererar skattepliktiga intäkter. Ledningen utvärderar regelbundet de yrkanden som gjorts i självdeklarationer avseende situationer där tillämpliga skatteregler är föremål för tolkning. Den gör, när så bedöms lämpligt, avsättningar för belopp som troligen ska betalas till skattemyndigheten. Aktuell skatt påverkas också av justering av aktuell skatt från tidigare perioder.

Uppskjuten skatt beräknas enligt balansräkningsmetoden och redovisas på alla temporära skillnader som uppkommer mellan det skattemässiga värdet på tillgångar och skulder och dessas redovisade värden i koncernredovisningen. Följande temporära skillnader beaktas inte; för temporär skillnad som uppstår till följd av första redovisningen av goodwill, första redovisningen av en tillgång eller skuld som inte är ett rörelseförvärv och vid tidpunkten för transaktionen varken påverkar redovisat eller skattemässigt resultat. Vidare beaktas inte heller temporära skillnader hänförliga till andelar i dotter- och intressebolag som inte förväntas bli återförda inom överskådlig framtid. Uppskjuten skatt beräknas med tillämpning av skattesatser och skatteregler som har beslutats eller aviserats per balansdagen och som förväntas gälla när den berörda uppskjutna skattefordran realiseras eller den uppskjutna skatteskulden regleras.

Uppskjutna skatteskulder och tillgångar redovisas inte för temporära skillnader mellan redovisat värde och skattemässigt värde för investeringar i utländska verksamheter där bolaget kan styra tidpunkten för återföringen av de temporära skillnaderna och det är sannolikt att skillnaderna inte kommer att vändas inom en överskådlig framtid. Uppskjutna skattefordringar avseende avdragsgilla temporära skillnader redovisas i den omfattning det är troligt att framtida skattemässiga överskott kommer att finnas tillgängliga, mot vilka de temporära skillnaderna kan utnyttjas.

Ersättningar till anställda

Skulder för löner, inklusive icke-monetära förmåner och ackumulerad sjukersättning som förväntas regleras inom tolv månader efter utgången av den period då de anställda utför den relaterade tjänsten redovisas med avseende på anställdas tjänster upp till rapportperiodens slut och tas upp till det belopp som förväntas betalas när skulderna avvecklas. Skulderna redovisas som kortfristig förpliktelse för personalförmåner i balansräkningen.

Koncernens pensionsplaner utgörs endast av avgiftsbestämda pensionsplaner. Koncernen har inte några förmånsbestämda planer. En avgiftsbestämd pensionsplan är en pensionsplan enligt vilken koncernen betalar fasta avgifter till en separat juridisk enhet. Koncernen har inte några rättsliga eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter om denna juridiska enhet inte har tillräckliga tillgångar för att betala alla ersättningar till anställda som hänger samman med de anställdas tjänstgöring under innevarande eller tidigare perioder.

Finansiella instrument Redovisning och värdering

Köp och försäljningar av finansiella tillgångar redovisas på affärsdagen – det datum då koncernen förbinder sig att köpa eller sälja tillgången. Finansiella instrument redovisas första gången till verkligt värde plus transaktionskostnader, vilket gäller alla finansiella tillgångar som inte redovisas till verkligt värde via resultaträkningen. Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att erhålla kassaflöden från instrumentet har löpt ut eller överförs och koncernen har överfört i stort

sett alla risker och förmåner som är förknippade med äganderätten. Lånefordringar och kundfordringar redovisas efter anskaffningstidpunkten till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Finansiella skulder inom G5-koncernen redovisas inledningsvis till verkligt värde och därefter till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Effektivräntan är den ränta som exakt diskonterar de uppskattade framtida in- och utbetalningarna under det finansiella instrumentets förväntade löptid, eller i tillämpliga fall, en kortare period, till den finansiella tillgången eller finansiella skuldens nettovärde.

Kvittning av finansiella instrument

Finansiella tillgångar och skulder kvittas och redovisas med ett nettobelopp i balansräkningen, endast när det finns en legal rätt att kvitta de redovisade beloppen och en avsikt att reglera dem med ett nettobelopp eller att samtidigt realisera tillgången och reglera skulden.

Klassificering

G5 koncernen klassificerar sina finansiella tillgångar och skulder för räkenskapsåren 2016 och 2017 i följande kategorier:

Lånefordringar och kundfordringar samt finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde.

Klassificeringen är beroende av för vilket syfte den finansiella tillgången förvärvades. Ledningen fastställer klassificeringen av de finansiella tillgångarna vid det första redovisningstillfället.

Lånefordringar och kundfordringar

Lånefordringar och kundfordringar är finansiella tillgångar som inte är derivat, som har fastställda eller fastställbara betalningar och som inte är noterade på en aktiv marknad. De ingår i omsättningstillgångar med undantag för poster med förfallodag mer än 12 månader efter rapportperiodens slut, vilka klassificeras som anläggningstillgångar.

Koncernens lånefordringar och kundfordringar utgörs av kundfordringar, övriga fordringar, upplupna intäkter samt likvida medel.

Lånefordringar och kundfordringar redovisas till de belopp som de förväntas inkomma, med avdrag för osäkra fordringar vilka bedöms individuellt. Löptiden för lånefordringar och kundfordringar i koncernen förväntas vara kort, varför beloppet redovisas till nominellt värde utan diskontering. Eventuella nedskrivningar redovisas som rörelsekostnader.

Leverantörsskulder

Dessa belopp utgör skulder för varor och tjänster som lämnats till koncernen före räkenskapsårets slut. Beloppen är inte säkrade och betalas vanligtvis inom 30 dagar efter att de tagits upp i balansräkningen.

Leverantörsskulder och andra skulder presenteras som kortfristiga skulder om de förfaller inom 12 månader efter rapportperioden. De redovisas initialt till verkligt värde och därefter värderas till upplupet anskaffningsvärde med hjälp av effektivräntemetoden.

Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde

Koncernens finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde utgörs av leverantörsskulder, övriga skulder samt merparten av upplupna skulder.

De finansiella skulderna redovisas först till verkligt värde, netto efter transaktionskostnaderna och redovisas därefter till upplupet anskaffningsvärde enligt effektivräntemetoden.

Löptiden för de finansiella skulderna i koncernen är kort, varför beloppet redovisas till nominellt värde utan diskontering.

Nedskrivning av finansiella tillgångar Lånefordringar och kundfordringar

Koncernen bedömer vid varje rapportperiods slut om det finns objektiva bevis för att nedskrivningsbehov föreligger för en finansiell tillgång eller en grupp av finansiella tillgångar. En finansiell tillgång eller grupp av finansiella tillgångar har ett nedskrivningsbehov och skrivs ned endast om det finns objektiva bevis för ett nedskrivningsbehov till följd av att en eller flera händelser inträffat.

Objektiva bevis för att nedskrivningsbehov föreligger innefattar bland annat indikationer på att en gäldenär eller grupp av gäldenärer har betydande finansiella svårigheter, att betalningar av räntor eller kapitalbelopp har uteblivit eller är försenade.

Resultat per aktie

Resultat per aktie har beräknats i enlighet med IAS 33. Resultatet per aktie beräknas genom att resultat som är hänförlig till innehavare av stamaktier i moderbolaget divideras med genomsnittligt antal aktier under året.

För beräkning av resultat per aktie efter utspädning justeras det vägda genomsnittliga antalet utestående aktier för utspädningseffekten av samtliga potentiella aktier. För optioner görs en beräkning av det antal aktier som kunde ha köpts till verkligt värde (beräknat på det antal dagar bolagets aktiekurs överstigit lösenpris för respektive optionsprogram), för ett belopp motsvarande det monetära värdet av de teckningsrätter som är knutna till utestående optioner. Det antal aktier som beräknas enligt ovan jämförs med det antal aktier som skulle ha utfärdats under antagande att optionerna utnyttjas.

Eventualförpliktelser

Eventualförpliktelser är möjliga åtaganden som härrör från händelser som har inträffat och vars inträffande bara kan bekräftas genom att en eller flera framtida händelser inträffar eller inte inträffar, vilket inte endast ligger inom koncernens kontroll. Eventualförpliktelser kan även vara befintliga åtaganden som hämtas från händelser som har inträffat men som inte redovisas som en skuld eller avsättning eftersom det är osannolikt att ett utflöde av resurser kommer att behövas för att lösa åtagandet, eller åtagandets storlek inte kan beräknas med tillräckligt stor tillförlitlighet.

Kassaflödesanalys

Kassaflödesanalysen har upprättats i enlighet med den indirekta metoden. Kassaflödet från den löpande verksamheten beräknas med utgångspunkt från resultat efter finansiella poster. Resultatet justeras för transaktioner som inte innefattar betalningar som görs eller tas emot, förändringar i handelsrelaterade fordringar och skulder, och för poster som är hänförliga till investerings- eller finansieringsverksamhet.

Likvida medel

Likvida medel omfattar kontanter och banktillgodohavanden. För närvarande har koncernen inga kortfristiga placeringar.

Segmentsredovisning

G5:s verksamhet, utveckling och försäljning av vardagsspel för mobila plattformar, är global, och både spelen och försäljningskanalerna är desamma oberoende av var spelarna befinner sig. Bolaget mäter intäkterna för varje spel, men fördelar inte samtliga kostnader eller tillgångar och skulder per spel. Verksamheten och bolagets finansiella utveckling och ställning kan inte indelas i olika segment på ett sådant sätt att det förbättrar möjligheterna att analysera och styra bolaget. Den verkställande direktören är bolagets högsta verkställande beslutsfattare och av ovanstående anledning analyserar den verkställande direktören koncernens finansiella ställning för koncernens som helhet, d v s som ett segment.

Not K2 – Kritiska uppskattningar och bedömningar

Upprättandet av bokslut och tillämpningen av redovisningsprinciper baseras till viss del på ledningens och styrelsens bedömningar och på uppskattningar och antaganden. Med andra bedömningar, antaganden och uppskattningar kan utfallet bli ett annat och framtida händelser kan kräva en justering av redovisade värden för den berörda tillgången eller skulden.

Nedan anges de poster vars värdering baseras på sådana bedömningar samt de viktigaste källorna till osäkerhet och uppskattningar.

Denna not berör de områden med störst risk för framtida justeringar.

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

Beräkningsgrunden för det framtida värdet av aktiverade utgifter för utvecklingsarbeten baseras på framtida intäkter. För aktiverade utvecklingsutgifter som ännu inte är tagna i bruk används historiska data för jämförbara spel.

Aktiverade utvecklingsutgifter prövas kvartalsvis för behov av nedskrivning genom en beräkning av framtida intäkter vilket i vissa fall innehåller bedömningar och antaganden om framtida händelser som kan påverka värdet. För mer information, se not K11.

Förskott till externa utvecklare

Förskott till externa utvecklare utvärderas kontinuerligt och prövas vid behov för nedskrivning. Beräkningsgrunderna för värderingen av posten följer i stort prövningen av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten. För mer information, se not K21.

Uppskjutna skattefordringar

För att bestämma aktuella skatteskulder och aktuella skattefordringar liksom avsättningar för uppskjutna skatteskulder och uppskjutna skattefordringar krävs bedömningar av ledningen, i synnerhet vid värdering av uppskjutna skattefordringar. I denna process ingår att skatteutfallet i vart och ett av de länder i vilka koncernen bedriver verksamhet måste bedömas. Processen omfattar bland annat att bedöma exponering för aktuell skatt samt att fastställa de temporära skillnader som uppstår genom att vissa tillgångar och skulder värderas olika i räkenskaperna och i inkomstskattedeclarationerna. Ledningen måste också bedöma sannolikheten av att uppskjutna skattefordringar kan realiseras genom framtida beskattningsbara inkomster. För ytterligare information om uppskjutna skattefordringar och uppskjutna skatteskulder, se not K10.

Not K3 – Klassificering av intäkter och anläggningstillgångar

Fördelning av omsättning per land	2017	2016
Sverige	1 135 491	516 931
Andra länder	0	0
Totalt	1 135 491	516 931

Distributörerna administrerar och hanterar bolagets intäkter i förhållande till slutkund. Bolaget har ingen kund som genererar mer än 10% av bolagets intäkter.

Av bolagets intäkter är 99% (94%) relaterade till free-to-play spel.

Fördelning av materiella och immateriella anläggningstillgångar per land	2017	2016
Malta	117 518	113 394
Andra länder	6 090	4 278
Totalt	123 608	117 671

Fördelning av intäkter och anläggningstillgångar sker med utgångspunkt i de länder där koncernföretagen har sitt säte.

Not K4 – Kostnader fördelat på kostnadslag

	2017	2016
Avgifter till distributörer	342 895	154 632
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	234 814	116 438
Forskning & utveckling	34 787	28 674
Försäljning & marknadsföring	321 975	109 573
Personalkostnader	88 956	57 879
Avskrivningar/ nedskrivningar på aktiverade utvecklingsutgifter	53 179	44 403
Aktiverade utgifter	-70 329	-50 212
Övriga kostnader	32 448	15 442
Totalt	1 038 725	476 830

Not K5 – Revisionsarvode

	2017	2016
Revisionsuppdrag		
PwC	850	-
Mazars	113	770
Andra revisionsfirmor	-	26
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
PwC	315	-
Mazars	-	253
Totalt	1 278	1 049

Med revisionsuppdrag avses granskning av årsredovisningen och bokföringen, inklusive styrelsens och verkställande direktörens förvaltning, och övriga arbetsuppgifter som det ankommer på bolagets revisor att utföra, samt rådgivning eller annat biträde som föranletts av anmärkningar vid revisionen eller handläggning av liknande uppgifter. Allt annat arbete anses vara revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget. Av det totala arvodet för revisionsuppdrag om 850 KSEK avser 690 KSEK belopp fakturerade av PricewaterhouseCoopers (PwC) i Sverige för den lagstadgade revisionen. Hela det övriga arvodet om 315 KSEK är fakturerat av PwC i Sverige och avser redovisningsrelaterad rådgivning och granskning utöver den ordinarie revisionen.

Not K6 – Medarbetare

Personalen består av anställda i de rörelse drivande bolagen.

Könsfördelning, genomsnitt under året	2017	2016
Män	190	149
Kvinnor	125	100
Totalt	315	249

Genomsnittligt antal anställda per land (varav kvinnor)	2017	2016
Sverige	3 (1)	2 (1)
Malta	8 (3)	6 (2)
Ryssland	54 (13)	26 (9)
Ukraina	245 (106)	212 (87)
USA	5 (2)	3 (1)
Totalt	315 (125)	249 (100)

VD och övriga ledande befattningshavare	2017	2016
Män	3	3
Kvinnor	-	-
Totalt	3	3

Styrelseledamöter	2017	2016
Män	5	4
Kvinnor	1	1
Totalt	6	5

Not K7 – Ersättning till medarbetare, ledande befattningshavare och styrelse

Total ersättning till personal i koncernen	2017	2016
Lön	76 271	49 103
- varav VD och ledande befattningshavare	9 331	6 135
Sociala avgifter*	12 685	8 097
- varav VD och ledande befattningshavare	887	741
Totalt	88 956	57 199

*Varav pensionskostnader 488 (928) KSEK, varav till VD och ledande befattningshavare 501 (435) KSEK.

VD och övriga ledande befattningshavare ska ersättas dels genom fast månadslön och dels genom resultatbaserad rörlig ersättning. Ersättningsnivåerna ska vara marknadsmässiga och förhandlas årsvis.

Rörlig ersättning ska beräknas kvartalsvis med 10 procent på den del av rörelseresultatet som överstiger en rörelsemarginal om 5 procent. Denna gräns om 5 procent rörelsemarginal gäller dock inte om det finns ett negativt belopp ackumulerat på grund av förlust i tidigare period. Beloppet ska fördelas så att 40 procent ska tillfalla Bolagets VD och resterande 60 procent kan fördelas inom ledningen. Eventuellt negativt rörelseresultat i ett kvartal reducerar beräkningsgrunden för bonus i efterföljande kvartal. VD:s och ledningens totala rörliga ersättning för året får inte överstiga 60 procent av respektive persons årliga fasta lön och är ej heller pensionsgrundande. Utöver årsstämmans beslut om rörlig ersättning har styrelsen under året beslutat om, och betalat ut, en diskretionär bonus till VD och ledande befattningshavare vilket inneburit ett avsteg från riktlinjerna och att den rörliga ersättningen överstiger

60 procent av den fasta lönen för VD och COO vilket kan ses i tabellen nedan.

Pensionsplanen ska vara marknadsmässig och densamma för ledande befattningshavare som för övriga anställda. Pensionspremien ska vara avgiftsbestämd.

Övriga förmåner för ledande befattningshavare ska vara marknadsmässiga och i allt väsentligt de samma som för övriga anställda. Övriga förmåner/ersättning avser konsultarvode till Jeffrey Rose för legal rådgivning, konsultarvode till Chris Carvalho, sjukvårdsförsäkring för ledningspersoner, mm.

Verkställande direktören och medlemmarna i ledningsgruppen ges också möjlighet att delta i koncernens optionsprogram, se not K13.

Anställningsavtal med ledande befattningshavare ska innehålla en uppsägningstid om minst 3 månader för den anställda och högst 12 månader från bolaget. Vid uppsägning från bolagets sida får eventuellt avgångsvederlag högst motsvara den fasta månadslönen under 12 månader. I den verkställande direktörens och ledningens anställningskontrakt finns vissa konkurrensklausuler som gäller under anställningen och sex månader efter dess upphörande.

På årsstämman 2017 beslutades att den årliga ersättningen till styrelseordföranden ska uppgå till 400 000 kr, och till övriga styrelseledamöter till 230 000 kr. Därutöver utgår en årlig ersättning till ledamöterna i revisionsutskottet med 80 000 kr till ordföranden, och 50 000 kr till övriga ledamöter samt en årlig ersättning till ledamöterna i ersättningsutskottet med 50 000 kr till ordföranden, och 30 000 kr till övriga ledamöter.

Nedanstående tabeller sammanfattar ersättning till styrelsen och ledande befattningshavare.

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2017	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersättning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (styrelseordförande)	435	-	-	-
Chris Carvalho (ledamot)	255	-	-	423
Johanna Fagrell Köhler (ledamot)	163	-	-	-
Stefan Lundborg (ledamot)	152	-	-	-
Jeffrey Rose (ledamot)	197	-	-	1 266
Pär Sundberg (ledamot)	62	-	-	-
Annika Andersson (ledamot)	69	-	-	-
Vlad Suglobov (VD, ledamot)	2 940	381	2 083	34
Ledningsgrupp (2 personer)	2 550	120	1 758	40
Totalt	6 823	501	3 841	1 763

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2016	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersättning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (styrelseordförande)	330	-	-	-
Chris Carvalho (ledamot)	63	-	-	345
Jeffrey Rose (ledamot)	150	-	-	697
Pär Sundberg (ledamot)	165	-	-	-
Annika Andersson (ledamot)	165	-	-	-
Vlad Suglobov (VD, ledamot)	2 275	315	725	200
Ledningsgrupp (2 personer)	2 451	120	684	5
Totalt	5 600	435	1 409	1 247

Not K8 – Övriga rörelseintäkter och kostnader

	2017	2016
Valutakursvinster	14 319	320
Övriga rörelseintäkter	14 319	320
Valutakursförluster	-4 602	-344
Övriga rörelsekostnader	-4 602	-344
Summa övriga rörelseintäkter och kostnader	9 717	-24

Not K9 – Finansiella intäkter och kostnader

	2017	2016
Ränteintäkter	143	39
Finansiella intäkter	143	39
Övrigt	-7	-109
Finansiella kostnader	-7	-109
Finansiella intäkter och kostnader	136	-70

Not K10 – Skatter

Inkomstskatt	2017	2016
Aktuell skatt	-26 155	-9 150
Uppskjuten skatt	13 602	4 317
Summa inkomstskatt	-12 553	-4 833

Skatten på koncernens vinst före skatt skiljer sig från de teoretiska belopp som skulle uppstå med viktad genomsnittlig skattesats på resultatet hos koncernföretagen enligt följande:

Skattekostnad	2017	2016
Resultat före skatt	101 853	38 038
Skatt enligt aktuell skattesats 22 %	-22 408	-8 368
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	4	-12
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-2 030	-791
Återvinningsbar skatt*	21 670	7 136
Justering för skattesatser i utländska dotterföretag	-10 752	-2 838
Skatteeffekt när uppskjuten skattefordran ej redovisats	-	-
Skatteeffekt av tidigare ej redovisade uppskjutna skattefordringar	-	-
Övrigt	963	40
Skattekostnad	-12 553	-4 833

*Återvinningsbar skatt avser skatt hänförlig till koncernens dotterbolag på Malta. I Malta beskattas bolaget med 35% på skattemässigt resultat. Vid utdelning från maltesiska bolag återfås dock skatt vilket gör att den långsiktiga skattesatsen är 5%. En uppskjuten skattefordran är redovisad, baserad på dotterbolagens balanserade vinstmedel.

Ej redovisade uppskjutna skattefordringar

Bolaget har inga väsentliga temporära skillnader och skattemässiga underskottsavdrag för vilka uppskjutna skattefordringar inte har redovisats i resultat- och balansräkning.

	2017		2016		
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld	
Avstämning uppskjuten skatt					
Immateriella tillgångar	-	-987	-	-379	
Återvinningsbar skatt	22 215	-	8 387	-	
Upplupna kostnader	-	-	-	-	
Övriga poster	215	-3 092	178	-2 086	
Summa	22 430	-4 079	8 565	-2 465	
Nettoredovisning	-	-	-	-	
Netto uppskjuten skattefordran	22 430	-4 079	8 565	-2 465	
	Belopp vid årets ingång	Resultaträkningen	Övrigt totalresultat	Omräkningsdifferenser	Belopp vid årets utgång
Immateriella tillgångar	-379	-294	-	-314	-987
Återvinningsbar skatt	8 387	13 828	-	-	22 215
Övriga poster	-1 908	69	-900	-137	-2 877
Summa	6 100	13 602	-900	-451	18 351

Not K11 – Immateriella tillgångar

Årets förändring av utvecklingsutgifter	2017	2016
Vid periodens början	109 104	94 269
Investeringar	70 329	50 212
Nedskrivning	-4 181	-5 700
Avskrivning	-48 998	-38 702
Kursdifferenser	-10 822	9 026
Vid periodens slut	115 432	109 104

Akkumulerade utvecklingsutgifter	2017	2016
Akkumulerade anskaffningsvärden	330 063	270 556
Akkumulerade avskrivningar	-180 262	-131 264
Akkumulerade nedskrivningar	-34 368	-30 187
Bokfört värde	115 432	109 104

Utvecklingsutgifter fördelar sig i enlighet med nedanstående tabell. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden. Utvecklingstiden ligger normalt mellan ca 6-12 månader, vilket innebär att avskrivning på dessa spel sannolikt kommer att påbörjas under 2018 eller 2019.

	2017	2016
Lanserade spel free-to-play	87 885	87 387
Lanserade spel upplåsningsbara	258	1 993
Ej lanserade spel free-to-play	27 243	19 573
Ej lanserade spel upplåsningsbara	46	151
Balanserat värde av spelportfölj	115 432	109 104

Nedskrivningsprövning av balanserade utvecklingsutgifter

En nedskrivningsprövning görs regelbundet av hela spelportföljen, både publicerade spel och spel som fortfarande är under utveckling. Varje spel utgör i detta sammanhang en kassagenererande enhet. För ej lanserade spel är intäkterna prognosticerade intäkter för en period av 36 månader efter ett spels publicering. Prognosen baseras normalt på historiska jämförelsemönster på jämförbara spel. För lanserade spel som uppvisar ett potentiellt nedskrivningsbehov används en diskonterad kassaflödesmodell vilket ställs mot det bokförda värdet. Modellen räknar fram fritt kassaflöde under maximalt 48 månader. I modellen används en diskonteringsfaktor (WACC) på 13% (13%).

Baserat på ledningens bedömning av intäktspotentialen i främst den upplåsbare spel- och utvecklingsportföljen, har nedskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter gjorts under året. Av nedskrivningsbeloppet var ingenting hänförligt till spel som fortfarande var under utveckling.

Not K12 – Materiella anläggningstillgångar

Årets förändring av inventarier, verktyg och installationer	2017	2016
Vid periodens början	6 275	4 634
Investeringar	4 921	3 331
Avskrivningar/nedskrivningar	-2 476	-1 970
Kursdifferenser	-544	280
Vid periodens slut	8 176	6 275

Akkumulerade värden, inventarier, verktyg och installationer	2017	2016
Akkumulerade anskaffningsvärden	18 314	13 937
Akkumulerade avskrivningar	-10 137	-7 661
Bokfört värde	8 176	6 275

Not K13 – Eget kapital

I G5 Entertainment AB (publ) finns endast ett aktieslag, där samtliga aktier har samma rösträtt. Inga egna aktier har återköpts eller sålts. Vid utgången av 2017 fanns 8 800 000 aktier, vardera med ett nominellt värde på 0,1 SEK.

Utestående aktier	2017	2016
Antal aktier vid årets slut	8 800 000	8 800 000
Viktat genomsnittligt antal aktier	8 800 000	8 800 000

Sedan 2012 har koncernen ett flerårigt optionsprogram, som ett långsiktigt incitamentsprogram.

Vid årsstämman 2015 beslutades om en förlängning av incitamentsprogrammet (2015-2017). Årsstämman 2017 beslutade i enlighet med detta beslut om en tilldelning om 300 000 optioner för 2017. Chefer och ledande befattningshavare i G5-koncernen tecknade sig för 294 750 optioner. Varje teckningsoption berättigar innehavaren till teckning av en aktie i bolaget till teckningskursen 648,00 kronor. Optionerna förvärdades till marknadspris, 5,56 krona, beräknat med Black-Scholes modell. I beräkningarna har en genomsnittlig kurs om 216 kr, volatilitet om 41%, förväntad utdelning om SEK 7.5 samt en riskfri ränta om -0,45% använts. En prisreduktion på 15% baserad på illikviditet är applicerad på beräkningen. Löptiden för teckningsoptionerna är 3 år och tre månader med möjlig lösen efter 3 år. Vid fullt nyttjande av teckningsoptionerna kan upp till 294 750 aktier emitteras. Det motsvarar ca 3,3 procent av det totala antalet utestående aktier vid utställsetidpunkten. Om anställda som deltar i något optionsprogram avslutar sin anställning har G5 möjligheten att återköpa optionerna till marknadsvärde. Utestående optioner kan ses i nedanstående tabell.

Datum för utfärdande	Antal optioner	Optionspris	Lösenpris	Lösenperiod
Januari 17, 2015	127 500	0,40	83,33	Januari 17, 2018 – april 16, 2018
Juni 13, 2015	125 000	1,00	97,53	Juni 12, 2018 – september 12, 2018
12 juni, 2016	130 000	1,05	100,61	Juni 10, 2019 – september 10, 2019
9 juni, 2017	294 750	5,56	648,00	Juni 10, 2020 – september 10, 2020

Utdelning

Styrelsen har föreslagit årsstämman att en utdelning om 2,50 (0,75) SEK per aktie delas ut till aktieägarna.

Övriga reserver

Övriga reserver avser omräkningsdifferenser vid omräkning av rapporterande företags (dotterföretag) nettoinvestering samt omräkningsdifferens vid omräkning av fordringar som anses utgöra en del av rapporterande företags nettoinvestering.

Not K14 – Resultat per aktie

	2017	2016
Årets resultat (MSEK)	89 300	33 205
Vägt genomsnittligt antal aktier som används som nämnare		
Utfärdade aktier	8 800 000	8 800 000
Justering för beräkning av resultat per aktie efter utspädning		
Optioner	382 500	24 664
Vägt genomsnittligt antal aktier under året efter utspädning	9 182 500	8 824 664
Resultat per aktie före utspädning	10,15	3,77
Resultat per aktie efter utspädning	9,73	3,76

Not K15 – Kundfordringar och övriga fordringar

Kundfordringar

Under 2017 har inga (inga) nedskrivningar av kundfordringar skett. Per den 31 december 2017 fanns det inga väsentliga kundfordringar som hade förfallit till betalning. Alla G5:s kundfordringar har en löptid på mindre än tre månader.

Kundfordringar	2017	2016
0-3 månader	39 970	0
Mer än 3 månader	-	-

Övriga fordringar

För utvecklingsprojekten (utveckling av spel) anlitas delvis externa utvecklingsbolag både som underkonsulter såväl som vid licensiering. Ersättning till dessa bolag är en kombination av engångsersättning samt royalty. Inför utveckling av nya spel avtalas ibland om utbetalning av förskott. Fordringar avseende dessa förskott ingår i balansräkningen under Övriga fordringar. På balansdagen uppgick totala förskott till externa utvecklare till 1 063 kSEK (946).

Övriga fordringar	2017	2016
0-3 månader	2 493	4 306
Mer än 3 månader	8 161	1 600

Samtliga utvecklingsprojekt utvärderas kontinuerligt för att säkerställa deras vinstpotential, genom att jämföra prognostiserade intäkter med totala utvecklingskostnader.

I avtalen med de externa utvecklarna ingår normalt en möjlighet för G5 att återkräva förskott om ett utvecklingsprojekt inte går som planerat. Dessa utvecklingsbolag är dock ofta små, och saknar inte sällan finansiella resurser att återbetala förskott. G5:s primära kredithanteringsmekanism är därför att noga utvärdera potentialen i alla utvecklingsprojekt innan de påbörjas.

Under 2017 skedde inga (inga) nedskrivningar av förskott till externa utvecklare.

Not K16 – Närstående parter

Transaktioner med närstående parter består av transaktioner inom koncernen, ersättning till styrelse, VD och andra ledande befattningshavare, optionsprogram, arvode utbetalt till styrelseledamoten Jeffrey Rose för legal rådgivning i USA samt arvode utbetalt till styrelseledamoten Chris Carvalho för strategisk rådgivning (se not K7). VD Vlad Suglobovs fru har varit anställd i koncernen under året och har uppburit ersättning uppgående till 317 (325) KSEK, all ersättning är godkänd av styrelsen.

Not K17 – Interimsfordringar och skulder

	2017	2016
Upplupna intäkter	97 679	56 997
Övrigt	25 232	34
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	122 911	57 030
Royalty	-84 515	-45 541
Marknadsföringskostnader	-45 560	-
Övrigt	-4 247	-4 113
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	-134 322	-49 654
Summa	-11 411	7 376

Not K18 – Leasing

Koncernen har inga finansiella leasingavtal. Operationella leasingavtal består primärt av avtal om att hyra kontorslokaler, för kontoren i Moskva, Kharkov, San Francisco, Stockholm, Kaliningrad, Lvov och Sliema.

Kontorshyra	2017	2016
Hyra	4 609	3 043
Framtida årliga betalningsåtaganden för leaseade tillgångar i koncernen fördelar sig enligt följande		
Inom ett år	5 865	4 939
Mellan 1 och 5 år	9 333	4 922
Mer än 5 år	-	-
Totalt	15 189	9 861

Not K19 – Leverantörsskulder

Leverantörsskulder består primärt av skulder relaterade till marknadsföringskostnader och hyra.

Not K20 – Ställda säkerheter

G5 har inga företagsinteckningar (3 000 kSEK).

Not K21 – Finansiella instrument och finansiella risker

Koncernen utsätts genom sin verksamhet för en mängd olika finansiella risker. Med finansiella risker avses fluktuationer i företagets resultaträkning, balansräkning och kassaflöde till följd av förändringar i valutakurser, räntenivåer, refinansierings- och kreditrisker. Koncernens finanspolicy för hantering av finansiella risker har utformats av styrelsen och bildar ett ramverk av riktlinjer och regler i form av riskmandat och limiter för finansverksamheten.

Styrelsen har det övergripande ansvaret för de finansiella riskerna. Den dagliga hanteringen är delegerad till den verkställande direktören, samt finansdirektören (CFO).

G5 har en centraliserad finanshantering, vilket innebär att ansvaret för koncernens finansiella transaktioner hanteras centralt inom moderbolaget.

Riskhanteringen hanteras av finansfunktionen enligt regelverk som godkänts av styrelsen.

Koncernens finansiella risker utgörs främst av valutarisk, kreditrisk och likviditetsrisk. Ränterisken bedöms marginell, eftersom G5 för närvarande inte har någon extern finansiering.

Valutarisk

Exponering för valutakursförändringar uppstår eftersom koncernen genomför ett stort antal affärstransaktioner i utländsk valuta i samband med sin affärsverksamhet (transaktionsrisk). Sådan exponering härrör bland annat från affärstransaktioner mellan operativa enheter inom koncernen som har olika valutor som funktionell valuta samt från försäljning i andra än de enskilda företagens funktionella valuta. G5 är utsatt för valutarisker som uppstår från olika valutaexponeringar i första hand i förhållande till den amerikanska dollarn, euron, den ryska rubeln och den ukrainska hryvnia.

Bolaget säkrar inte dessa risker i dag.

Känslighetsanalys utländska valuta

Koncernens valutarisk avser främst USD och EUR. Om US-dollarn hade förstärkts med 10% per balansdagen med alla andra variabler konstanta, skulle årsresultatet per den 31 december 2017 påverkas negativt med 4,3 MSEK. Om Euron hade förstärkts med 10% per balansdagen i förhållande till US-dollarn med alla andra variabler konstanta, skulle årsresultatet per den 31 december 2017 påverkas positivt med 2,1 MSEK.

Belopp redovisade i resultaträkningen	2017	2016
Netto valutakursförändringar redovisade i övriga rörelseintäkter/kostnader	9 717	-24
Netto valutakursförändringar redovisade i övrigt totalresultat		
Säkring av nettoinvesteringar	-3 108	5 854

Koncernens exponering mot utländsk valuta	2017-12-31		2016-12-31	
	USD	EUR	USD	EUR
Kundfordringar	4 836 984	15 327	-	-
Övriga kortfristiga fordringar	5 320 552	525 412	3 459 331	540 822
Cash and cash equivalents	2 098 123	1 614 611	3 320 867	1 126 326
Accounts payable	74 177	2 281	-	-
Övriga kortfristiga skulder	7 957 464	-	8 852 464	-

Kreditrisk**Kundfordringar**

Kreditrisken avseende kundfordringar anses oväsentlig, eftersom nästan all omsättning genereras genom de största internetföretagen med genomgående hög kreditvärdighet. Dessa distributörer betalar G5 varje månad baserat på försäljningen till slutanvändarna. Betalningar till G5 sker 1-2 månader efter försäljningen till slutkund. Distributörerna tar fullt ansvar för uppföljning och redovisning av slutkunds försäljning, och skickar G5 månatliga royaltyrapporter som visar belopp som skall betalas.

G5 har inga väsentliga förfallna eller nedskrivna kundfordringar, och kreditrisker förknippade med kundfordringar som varken är förfallna eller nedskrivna bedöms som liten.

Banker

G5 strävar efter att hålla bolagets likvida medel hos banker med god kreditvärdighet. Majoriteten av bolagets likvida medel hålls i Sverige och USA där bolaget primärt arbetar med Handelsbanken och Swedbank.

Förskott till externa utvecklare

För utvecklingsprojekt (utveckling av spel), använder G5 delvis externa utvecklare. Överenskomna ersättningar är en kombination av direkta och royaltibaserade betalningar. Inför utvecklingen av nya spel finns det ibland avtal att betala förskott till utvecklarna. Dessa redovisas under övriga fordringar i balansräkningen. Då försäljningen av ett spel påbörjas, avräknas förskotten mot de royalties som ska tillfalla utvecklaren.

Löptiden för förskotten beror på publiceringsdatumerna för de spel till vilka förskotten hör. Detta innebär att den varierar från noll (för spel som är redo för publicering) till 6-12 månader (för spel där utvecklingsarbetet just påbörjats).

Om ett projekt inte utvecklas som förväntat, så måste de förskott som betalats för projektet i vissa fall skrivas av. Samtliga utvecklingsprojekt utvärderas kontinuerligt för att säkerställa deras vinstpotential, genom att prognosticerade intäkter jämförs med totala utvecklingsutgifter för varje spel.

Likviditetsrisk

Koncernen hanterar likviditetsrisken genom att bibehålla tillräcklig likviditet för att kunna säkerställa att verksamhetens behov kan tillgodoses. Processen övervakas via koncernens kassaflödesprognoser.

Koncentration av risk

Bolaget är beroende av fortsatt samarbete med sina distributörer. Apple, Google, Amazon och Microsoft driver primära distributionsplattformar för G5:s spel, med Apple och Google som de viktigaste. G5 genererar väsentligen alla sina inkomster och en majoritet av användarna genom dessa distributionskanaler och räknar med att fortsätta att göra detta under överskådlig framtid. En försämring i G5:s relation med dessa företag kan skada bolagets verksamhet. Konkurrenterna mellan dessa återförsäljare är intensiv, och alla försöker att locka till sig de mest attraktiva spelen till sina elektroniska butiker. Baserat på en stark spelportfölj, anser inte G5 att risken i dessa affärsrelationer är hög.

Verkliga värden

Koncernen har inte några finansiella instrument som redovisas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten (såsom de redovisas i tabellen nedan) överensstämmer med verkliga värden.

Finansiella instrument indelade efter

kategori	2017	2016
Upplupna intäkter	97 679	56 997
Kundfordringar	39 970	-
Övriga fordringar	10 654	5 906
Likvida medel	91 194	70 584
Lånefordringar och kundfordringar	239 497	133 521

Finansiella instrument indelade efter

kategori	2017	2016
Leverantörsskulder	9 289	30 828
Övriga skulder	9 221	2 840
Upplupna kostnader	134 322	49 653
Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	152 832	83 321

Löptid för finansiella skulder

	2017	2016
0-3 månader	152 832	83 321
Mer än 3 månader		

Resultat från de finansiella instrumenten i kategorierna lån och kundfordringar samt skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde redovisas, sammantaget för de två kategorierna, i noterna K8, K9 och K14.

Hantering av koncernens kapital

Målet för kapitalhanteringen är att säkra koncernens förmåga att fortsätta med sin verksamhet, för att kunna ge avkastning till aktieägarna och för att bibehålla en optimal kapitalstruktur med minskade kapitalkostnader. För en bibehållen eller anpassad kapitalstruktur kan koncernen behöva justera utdelningar och den avkastning som betalas ut till aktieägarna, genomföra nyemission av aktier eller sälja tillgångar för att minska skulderna.

Kapital definieras inom G5-koncernen som Eget kapital. I förvaltningsberättelsen på sidan 26 beskrivs G5:s utdelningspolicy. G5 har ingen lånefinansiering.

Not K22 – Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet

	2017	2016
Avskrivning av anläggningstillgångar	57 945	46 373
Nedskrivning av anläggningstillgångar	-	4 506
Övrigt	-13 673	-
Summa	44 272	50 879

Erhållna räntor respektive betalda räntor motsvaras av resultatförda belopp i enlighet med not K9.

Not K23 – Händelser efter balansdagens slut

Inga väsentliga händelser har inträffat efter balansdagens slut.

MODERBOLAGETS RÄKNINGAR

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Not	2017	2016
Nettoomsättning		1 135 445	519 241
Direkta kostnader		-781 082	-383 712
Bruttovinst		354 363	135 528
Forskning och utveckling		-143	-66
Försäljning och marknadsföring		-75 066	-6 352
Administration		-276 743	-122 199
Övriga rörelseintäkter		9 948	2 304
Övriga rörelsekostnader		0	-2 094
Rörelseresultat	M2, M3, M4, M5, M14	12 358	7 122
Ränteintäkter och liknande resultatposter	M6	18 661	5 399
Räntekostnader och liknande resultatposter		-7	-109
Resultat efter finansiella poster		31 012	12 412
Skatt på årets resultat	M7	-1 589	-2 729
ÅRETS RESULTAT		29 422	9 682

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	2017	2016
Årets resultat	29 422	9 682
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen		
Omräkningsdifferens	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-
Årets totalresultat	29 422	9 682

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Not	31 Dec 2017,	31 Dec 2016
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	M9	70	70
Fordringar koncernföretag	M10	0	79 211
		70	79 281
Omsättningstillgångar	M11		
Kundfordringar		39 970	0
Fordringar hos koncernföretag		8 428	186
Skattefordringar		1 477	
Övriga fordringar		8 572	2 341
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	M13	98 540	56 208
Kassa och bank		64 650	56 665
		221 637	115 399
SUMMA TILLGÅNGAR		221 707	194 680
Bundet eget kapital			
Aktiekapital		880	880
Fritt eget kapital			
Överkursfond		55 916	54 273
Balanserat resultat		57 151	54 081
Årets resultat		29 422	9 682
Summa eget kapital	M12	143 369	118 916
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		1 336	573
Skuld till koncernföretag		50 491	71 956
Övriga skulder		10 471	392
Upplupna kostnader	M13	16 039	2 842
Summa kortfristiga skulder		78 338	75 763
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		221 707	194 680

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

KSEK	Aktiekapital	Överkursfond	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Eget kapital 2016-01-01	880	54 160	54 080	109 120
Årets resultat			9 682	9 682
Övrigt totalresultat				
Summa totalresultat			9 682	9 682
Premier för optionsprogram		113		113
Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		113		113
Eget kapital 2016-12-31	880	54 273	63 763	118 916
Eget kapital 2017-01-01	880	54 273	63 763	118 916
Årets resultat			29 422	29 422
Övrigt			-12	-12
Summa totalresultat			29 410	29 410
Utdelning			-6 600	-6 600
Premier för optionsprogram		1 643		1 643
Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital		1 643	-6 600	-4 957
Eget kapital 2017-12-31	880	55 916	86 573	143 369

KASSAFLÖDE – MODERBOLAG

KSEK	Not	2017	2016
Kassaflöde från den löpande verksamheten	M17		
Resultat efter finansiella poster		31 012	12 412
Justering för ej kassaflödespåverkande poster		1 398	598
Betald skatt		-3 001	-2 409
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet		29 409	10 601
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet			
Förändring av rörelsefordringar		-98 253	-23 346
Förändring av rörelseskulder		81 785	43 692
Kassaflöde från den löpande verksamheten		12 942	30 947
Investeringsverksamheten			
Investeringar/nya lån till dotterföretag		-	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-	-
Finansieringsverksamhet			
Utdelning		-6 600	-
Premier för optionsprogram		1 643	113
Kassaflöde från finansieringsverksamhet		-4 957	113
Kassaflöde		7 985	31 060
Likvida medel vid periodens ingång		56 665	25 605
Kassaflöde		7 985	31 060
Likvida medel vid periodens utgång		64 650	56 665

MODERBOLAGETS NOTER

Not M1 – Redovisningsprinciper

Moderbolaget upprättar sin årsredovisning i enlighet med årsredovisningslagen (1995:1554) och Rådet för finansiell rapportering, RFR 2, Redovisning för juridiska personer. RFR 2 är utformad för juridiska personer vars värdepapper är noterade på reglerad marknad, vars allmänna regel är att tillämpa den IFRS/IAS som tillämpas i koncernredovisningen. Därför tillämpar moderbolaget i sin årsredovisning för den juridiska personen de IFRS/IAS och uttalanden som har godkänts av EU när det är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen och med hänsyn till koppling mellan redovisning och skatt i Sverige. RFR 2 anger de undantag och tillägg som ska göras med utgångspunkt från IFRS. Skillnaden mellan koncernens och moderbolagets redovisningsprinciper anges nedan. De angivna redovisningsprinciperna för moderbolaget har tillämpats konsekvent för alla tidsperioder som anges i moderbolagets årsredovisning.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag redovisas i moderbolaget enligt anskaffningsvärdemetoden med avdrag för eventuella nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förvävsrelaterade kostnader och eventuella tilläggsköpeskillingar.

Klassificering och presentation

Moderbolagets resultaträkning och balansräkning presenteras i den form som föreskrivs i årsredovisningslagen. Den främsta skillnaden jämfört med IAS 1 avser redovisningen av eget kapital och förekomsten av avsättningar som självständig rubrik i balansräkningen.

Not M2 – Kostnader fördelat på kostnadslag

	2017	2016
Ersättning till distributörer	342 895	154 632
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	438 188	229 080
Försäljning & marknadsföring	75 066	6 352
Personalkostnader	4 731	2 713
Övriga kostnader ¹	272 156	119 552
Totalt	1 133 035	512 329

¹Övriga kostnader avser i huvudsak kostnader för användarförvärv som är fakturerade till moderbolaget från koncernens dotterbolag. Dessa redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen.

Not M3 – Medarbetare

Moderbolaget har haft 3 (2) anställda under året. Ersättning till anställda i moderbolaget uppgår till 2 757 (1 800) kSEK samt sociala avgifter 941 (547) kSEK och pensionskostnader 309 (192) kSEK.

Not M4 – Revisionsarvoden

	2017	2016
Revisionsuppdrag		
PWC	690	-
Mazars	113	615
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
PWC	315	-
Mazars	-	225
Totalt	1 118	840

Not M5 – Övriga rörelseintäkter och kostnader

	2017	2016
Valutakursvinster	13 673	2 304
Övriga rörelseintäkter	13 673	2 304
Valutakursförluster	-3 726	-7 124
Övriga rörelsekostnader	-3 726	-7 124
Summa övriga rörelseintäkter och kostnader	9 947	-4 820

Not M6 – Ränteintäkter, räntekostnader och liknande poster

	2017	2016
Ränteintäkter	107	
Ränteintäkter från dotterföretag	2 037	3 906
Utdelning från dotterföretag	23 827	
Valutakursförändring av långfristig fordran	-7 310	6 523
Finansiella intäkter	18 661	10 429
Räntekostnader	-7	-
Övrigt	-	-109
Finansiella kostnader	-7	-109
Finansiella intäkter och kostnader	18 654	10 320

Not M7 – Inkomstskatter

Inkomstskatt	2017	2016
Aktuell skatt	-1 589	-2 729
Uppskjuten skatt	-	-
Summa inkomstskatt	-1 589	-2 729

Avstämning effektiv skatt	2017	2016
Resultat före skatt	31 012	12 412
Skatt enligt aktuell skattesats 22%	-6 823	-2 731
Ej skattepliktiga intäkter	5 242	2
Ej avdragsgilla kostnader	-8	0
Övrigt	-	-
Skattekostnad	-1 589	-2 729

Not M8 – Närstående parter

Transaktioner mellan koncernföretagen sker till marknadspris i enlighet med koncernens transfer pricing modell. Den 31 december 2017 hade moderbolaget fordringar på 8 428 (79 211) kSEK hos koncernföretag. Moderbolagets skulder uppgick till 50 491 (71 956) kSEK. Fordringar och skulder mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Moderbolagets försäljning till dotterföretag uppgår till 0 (17) kSEK. Moderbolagets inköp från dotterföretag uppgår till 698 868 (342 054) kSEK.

Fordringar och skulder mot koncernbolag löper på maknadsmässiga villkor. För fordringar där avsikten inte är att betala fordran inom en överskådlig framtid, se not M10.

Not M9 – Andelar i koncernföretag

Aktier i dotterföretag	2017	2016
Ackumulerat värde, ingående balans	70	70
Valutakursdifferens	-	-
Redovisat värde vid årets slut	70	70

Nedan anges koncernens dotterföretag per den 31 december 2017. Om inte annat anges består dotterföretagens aktiekapital enbart av stamaktier vilka ägs direkt av koncernen och proportionen av ägandet är likvärdigt med koncernens innehav av röster. Länderna där dotterföretagen är registrerade är också de där dess huvudsakliga verksamhet bedrivs.

Företagets namn	Registrerat säte	% ägande som innehas av koncernen	Bokfört värde	Huvudsaklig verksamhet
G5 UA Holdings Ltd	Malta	100%	11	Holdingbolag
G5 Holdings Ltd*	Malta	100%		Upphandling och licensiering av spel
G5 Entertainment Inc	USA	100%	7	Marknadsföring
G5 Holding UKR LLC	Ukraina	100%	50	Spelutveckling
G5 Holding RUS LLC	Ryssland	100%	2	Spelutveckling

*G5 Holdings Ltd är dotterbolag till G5 UA Holdings Ltd

Not M10 – Finansiella anläggningstillgångar

Långfristiga fordringar hos koncernföretag	2017	2016
Vid årets början	79 211	100 084
Amortering	-71 890	-27 425
Valutakurseffekt	-7 321	6 552
Vid årets slut	0	79 211

Från 2016 redovisas omräkningsdifferens hänförlig till långfristiga fordringar på dotterföretag i resultaträkningen, tidigare redovisades dessa i eget kapital. Jämförelseperioden är omräknad.

Not M11 – Kundfordringar och övriga fordringar

Kundfordringar	2017	2016
0-3 månader	39 970	0
Mer än 3 månader	-	-

Övriga fordringar	2017	2016
0-3 månader	1 888	741
Mer än 3 månader	8 161	1 600

Not M12 – Eget kapital**Förslag till vinstdisposition**

Till årsstämman förfogande står följande fritt eget kapital i moderbolaget (kSEK):

	2017	2016
Överkursfond	55 916	54 273
Balanserat resultat	57 151	54 081
Årets resultat	29 422	9 682
Summa	143 369	118 036

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att en utdelning om 2,50 (0,75) SEK per aktie lämnas för räkenskapsåret 2017.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

	2017	2016
Till aktieägarna utdelas	22 224	6 600
Till nästa år balanseras	121 145	111 436
Summa	143 369	118 036

Not M13 – Interimsfordringar och skulder

	2017	2016
Upplupna intäkter	97 676	56 208
Övrigt	864	-
Förtbetalda kostnader och upplupna intäkter	98 540	56 208
Royalty	91	100
Marknadsföringskostnader	13 467	648
Övrigt	2 491	2 084
Upplupna kostnader	16 039	2 832
Summa	82 501	53 376

Not M14 – Leasing

Moderbolaget har inga finansiella leasingavtal. Operationella leasingavtal består av avtal om kontorshyra.

Kontorshyra	2017	2016
Hyra	245	192

Framtida minimileaseavgifter som hänför sig till icke uppsägningsbara operationella leasingavtal förfaller alla till betalning inom ett år (2018) och uppgår totalt till 90 kSEK.

Not M15 – Ställda säkerheter

G5 har inga företagsinteckningar (3 000 kSEK).

Not M16 – Finansiella risker och riskhantering

G5:s finansiella riskhantering sker och övervakas på koncernnivå. För mer information gällande de finansiella riskerna se not K21 Finansiella risker till koncernens bokslut.

Finansiella instrument indelade efter kategori	2017	2016
Upplupna intäkter	98 540	56 208
Kundfordringar	39 970	-
Fordran koncernföretag (långfristiga)	-	79 211
Fordran koncernföretag (kortfristiga)	8 428	
Övriga fordringar	10 049	2 527
Likvida medel	64 650	56 665
Lånefordringar och kundfordringar	221 636	194 610

Finansiella instrument indelade efter kategori	2017	2016
Leverantörsskulder	1 336	573
Skulder koncernföretag	50 491	71 956
Övriga skulder	10 471	392
Upplupna kostnader	16 039	2 832
Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	78 337	75 753

Löptid för finansiella skulder	2017	2016
0-3 månader	78 337	75 753
Mer än 3 månader	-	-

Not M17 – Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet

	2017	2016
Valutakursförändring koncerninterna poster	5 562	634
Övrigt	350	-36
Summa	5 912	598

Not M18 – Händelser efter balansdagens slut

I not K23 beskrivs de väsentliga händelser som påverkat koncernen efter balansdagens slut. Inga händelser har inträffat som bedöms påverka moderbolagets finansiella ställning.

FÖRSÄKRAN

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att årsredovisningen har upprättats i enlighet med god redovisningssed i Sverige och koncernredovisningen har upprättats i enlighet med de internationella redovisningsstandarder som avses i Europaparlamentets och rådets förordning (Eg) nr 1606/2002 av den 19 juli 2002 om tillämpning av internationella redovisningsstandarder.

Årsredovisningen respektive koncernredovisningen ger en rättvisande bild av moderbolagets och koncernens ställning och resultat. Förvaltningsberättelsen för moderbolaget respektive koncernen ger en rättvisande översikt över utvecklingen 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, Sverige, 2018-04-15

Petter Nylander
Styrelsens ordförande

Chris Carvalho
Styrelseledamot

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Stefan Lundborg
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
Verkställande direktör, styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats 2018-04-15
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

REVISIONSBERÄTTELSE

TILL BOLAGSSTÄMMAN I G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL.) ORG NR 556680-8878

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

UTTALANDEN

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för G5 Entertainment AB (publ) för 2017 med undantag för hållbarhetsrapporten på sidorna 21-23. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 18-56 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets finansiella ställning per den 31 december 2017 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av koncernens finansiella ställning per den 31 december 2017 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), såsom de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Våra uttalanden omfattar inte hållbarhetsrapporten på sidorna 21-23. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen.

Våra uttalanden i denna rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen är förenliga med innehållet i den kompletterande rapport som har överlämnats till moderbolagets och koncernens revisionsutskott i enlighet med revisorsförordningens (537/2014) artikel 11.

GRUND FÖR UTTALANDEN

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisionssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav. Detta innefattar att, baserat på vår bästa kunskap och övertygelse, inga förbjudna tjänster som avses i revisorsförordningens (537/2014) artikel 5.1 har tillhandahållits det granskade bolaget eller, i förekommande fall, dess moderföretag eller dess kontrollerade företag inom EU.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

ÖVRIG UPPLYSNING

Revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen för räkenskapsåret 2016 har utförts av en annan revisor som lämnat en revisionsberättelse daterad 20 april 2017 med omodifierade uttalanden i Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen.

VÅR REVISIONSANSATS

Revisionens inriktning och omfattning

G5 Entertainment är en utvecklare och förläggare av free-to-play-spel för smartphones och surfplattor. Försäljningen är global med USA och Asien som viktigaste marknader. Bolaget når sina kunder via digitala affärer där appar finns. Ägandeskap och kreativa processer avseende utveckling och licensiering sker på Malta, teknisk utvecklingen sker primärt i Ukraina och marknadsföringen från USA. I Sverige finns moderbolaget som också har den kontraktliga relationen med de digitala affärerna.

Vi utformade vår revision genom att fastställa väsentlighetsnivå och bedöma risken för väsentliga felaktigheter i de finansiella rapporterna. Vi beaktade särskilt de områden där verkställande direktören och styrelsen gjort subjektiva bedömningar, till exempel viktiga redovisningsmässiga uppskattningar som har gjorts med utgångspunkt från antaganden och prognoser om framtida händelser, vilka till sin natur är osäkra. Liksom vid alla revisioner har vi också beaktat risken för att styrelsen och verkställande direktören åsidosätter den interna kontrollen, och bland annat övervägt om det finns belägg för systematiska avvikelser som givit upphov till risk för väsentliga felaktigheter till följd av oegentligheter.

Vi anpassade vår revision för att utföra en ändamålsenlig granskning i syfte att kunna uttala oss om de finansiella rapporterna som helhet, med hänsyn tagen till koncernens struktur, redovisningsprocesser och kontroller samt den bransch i vilken koncernen verkar.

Primära fokusområden och risker som identifierats speglas av de "särskild betydelsefulla områden" som lyfts fram ovan och specificeras ytterligare nedan. Vår granskning av G5 Entertainment består av dessa huvudsakliga delar; planering av revisionen, granskning av intern kontroll över finansiell rapportering och relaterade rutiner och processer, översiktlig granskning av G5 Entertainments rapport för tredje kvartalet, bokslutsgranskning och slutliga revisionsinsatser för att avge denna revisionsberättelse avseende årsredovisningen för moderbolaget och koncernen. I anslutning till detta utförs också insatser för att avge vårt yttrande avseende efterlevnad av riktlinjer för ersättningar till ledande befattningshavare.

Inriktningen och omfattningen innebär att vi utfört en revision som inkluderar samtliga väsentliga enheter inom G5 Entertainment vilka tillsammans utgör en betydande del av intäkter, resultat respektive tillgångar. Våra insatser avrapporteras löpande till bolaget, Revisionskommittén och för helåret till Styrelsen.

Väsentlighet

Revisionens omfattning och inriktning påverkades av vår bedömning av väsentlighet. En revision utformas för att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida de finansiella rapporterna innehåller några väsentliga felaktigheter. Felaktigheter kan uppstå till följd av oegentligheter eller fel. De betraktas som väsentliga om enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användarna fattar med grund i de finansiella rapporterna.

Baserat på professionellt omdöme fastställde vi vissa kvantitativa väsentlighetstal, däribland för den finansiella rapportering som helhet. Med hjälp av dessa och kvalitativa överväganden fastställde vi revisionens inriktning och omfattning och våra granskningsåtgärders karaktär, tidpunkt och omfattning, samt att bedöma effekten av enskilda och sammantagna felaktigheter på de finansiella rapporterna som helhet.

SÄRSKILT BETYDELSEFULLA OMRÅDEN

Särskilt betydelsefulla områden för revisionen är de områden som enligt vår professionella bedömning var de mest betydelsefulla för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen för den aktuella perioden. Dessa områden behandlades inom ramen för revisionen av, och i vårt ställningstagande till, årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet, men vi gör inga separata uttalanden om dessa områden.

För ytterligare information hänvisas till koncernens redovisningsprinciper på sidan 31 och not K3 om intäkternas fördelning på sidan 35 i årsredovisningen.

SÄRSKILT BETYDELSEFULLT OMRÅDE

VÄRDERING AV BALANSERADE UTVECKLINGSKOSTNADER

Den 31 december 2017 var det bokförda värdet av balanserade utvecklingskostnader 115 MSEK. Cirka 85 % av denna summa avsåg 10 spel som är gratis att spela, som koncernen har fortsatt att utveckla under 2017.

Ledningen genomför en granskning av det redovisade värdet av de balanserade utvecklingskostnaderna för nedskrivning. Nedskrivningsgranskning utförs kvartalsvis.

I syfte att bedöma nedskrivningen identifierar ledningen varje spel som en enda kassagenererande enhet. Nedskrivningsanalysen börjar med en beräkning av nedskrivningsindikatorer med en uppskattning av de totala intäkterna från spelet under återstoden av nedskrivningsperioden (baserat på faktisk försäljning under de tre senaste månaderna). Om denna första beräkning visar på en möjlighet till nedskrivning för ett visst spel, utförs ett mer detaljerat test med olika scenarier vad gäller förväntat resultat av spelen och sannolikheten för att varje scenario ska äga rum. Återvinningsvärdet representerar summan av det viktade genomsnittliga nettonuvärdet för diskonterade framtida kassaflöden i varje scenario multiplicerat med sannolikheten för att detta scenario ska äga rum.

Bedömningen innehåller ett antal väsentliga antaganden, både kvantitativa och kvalitativa, inklusive beräknade intäkter, kostnadsstrukturer, spelets livslängd, diskonteringsränta och sannolikheten för att olika scenarier ska äga rum. Förändringar av dessa antaganden kan leda till potentiella ändringar av nedskrivningen av det redovisade värdet av de balanserade utvecklingskostnaderna. Användningen av antaganden i bedömningen kräver också bedömningar och uppskattningar som kan påverkas av oväntade framtida marknadsrelaterade, ekonomiska eller rättsliga restriktioner i olika länder.

Vi fokuserade på detta område eftersom dessa tillgångar är väsentliga för koncernens verksamhet, och den utvärdering som gjordes av ledningen inbegrep väsentliga bedömningar och uppskattningar.

HUR VÅR REVISION BEAKTADE DET SÄRSKILT BETYDELSEFULLA OMRÅDET

Vi erhöll beräkningen av nedskrivningsindikatorer och nedskrivningstest för spelen, vilket visade indikatorer för nedskrivning.

Vi testade den matematiska noggrannheten i de bakomliggande beräkningarna i modellen.

Vi jämförde historiska, faktiska resultat med budgeterade resultat för att bedöma kvaliteten på ledningens prognoser.

Vi utvärderade centrala kvantitativa och kvalitativa antaganden som gjorts av ledningen i nedskrivningsmodellen. Kvantitativa faktorer utgjordes av prognoser vad gäller intäkter, värning av användare och andra kostnader samt den diskonteringsränta som använts.

Vid bedömning av dessa centrala antaganden diskuterade vi med ledningen för att förstå och utvärdera varför de har valt dessa antaganden. Där så var lämpligt jämfördes antaganden med diverse externa källor, inklusive oberoende forskningsrapporter. Vi har analyserat spelens historiska resultat och utfallet för de antaganden som tillämpats under föregående period.

Vi bedömde rimligheten i den diskonteringsränta som använts genom att kontrollera dess variabler med oberoende forskningsrapporter, prognoser för ekonomisk tillväxt och offentligt tillgängliga branschuppgifter.

Vi erhöll och testade ledningens känslighetsanalys av kvantitativa, centrala antaganden för att fastställa att de valda negativa förändringarna av de centrala antagandena, både individuellt och i samlad form, inte skulle resultera i att det redovisade värdet för spelet översteg det återvinningsbara värdet.

Baserat på de revisionsförfaranden som utförts fann vi att koncernens bedömningar och uppskattningar i nedskrivningstestet för balanserade utvecklingskostnader var inom rimligintervall och granskningen föranledde ingen väsentligt rapporteringspunkt till revisionsutskottet.

ANNAN INFORMATION ÄN ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-17 och 64-65. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och, vad gäller koncernredovisningen, enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), så som de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Styrelsens revisionsutskott ska, utan att det påverkar styrelsens ansvar och uppgifter i övrigt, bland annat övervaka bolagets finansiella rapportering.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller fel och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen. En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar. Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för G5 Entertainment AB (publ) för år 2017 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisionssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation, och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Den verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

REVISORNS ANSVAR

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningskyldighet mot bolaget
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av förvaltningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar. Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

REVISORNS YTTRANDE AVSEENDE DEN LAGSTADGADE HÅLLBARHETSRAPPORTEN

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten för år 2017 på sidorna 21-23 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Vår granskning har skett enligt FAR:s uttalande RevU 12 Revisorns granskning av hållbarhetsrapporten. Detta innebär att vår granskning av hållbarhetsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för våra uttalanden.

En hållbarhetsrapport har upprättats.

PricewaterhouseCoopers AB utsågs till G5 Entertainment AB (publ)s revisor av bolagsstämman 12 maj 2017 och har varit bolagets revisor sedan bolagsstämman 2017.

Stockholm 2018-04-15
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

INLEDNING

G5 Entertainment AB (publ) grundades 2005. G5 Entertainment AB är moderbolag i G5 Entertainment-koncernen ("G5 Entertainment"). G5 Entertainment är ett publikt bolag vars aktier sedan 2014 är upptagna till handel hos Nasdaq Stockholm. Styrelsen för G5 Entertainment får härmed avge bolagsstyrningsrapport för 2017 enligt kraven i 6 kap 6 § Årsredovisningslagen och i punkten 10 i Svensk kod för bolagsstyrning.

Denna bolagsstyrningsrapport har antagits av styrelsen i april 2018 och är en redogörelse för hur bolagsstyrningen har bedrivits i G5 Entertainment under verksamhetsåret 2017. Bolagsstyrningsrapporten har granskats av bolagets revisorer. Bolagsstyrningsrapporten är inte en del av förvaltningsberättelsen.

PRINCIPER FÖR BOLAGSSTYRNING

Utöver de principer för bolagsstyrning som följer av lag eller annan författning tillämpar G5 Entertainment Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden"), (se Kollegiet för svensk bolagsstyrnings webbplats www.bolagsstyrning.se). De interna regelverken för bolagets styrning utgörs av bolagsordningen, styrelsens arbetsordning (innefattande instruktioner för styrelsens utskott), instruktion för den verkställande direktören, instruktioner för den finansiella rapporteringen samt övriga policyer och riktlinjer.

AKTIÄGARE

Per den 31 december 2017 hade bolaget cirka 8 700 aktieägare.

Större aktieinnehav

Ingen ägare har ett aktieinnehav som representerar mer än en tiondel av röstetalet för samtliga aktier i bolaget.

Rösträtt

G5 Entertainments bolagsordning innehåller inga begränsningar i fråga om hur många röster varje aktieägare kan representera och avge vid en bolagsstämma.

BOLAGSORDNINGEN

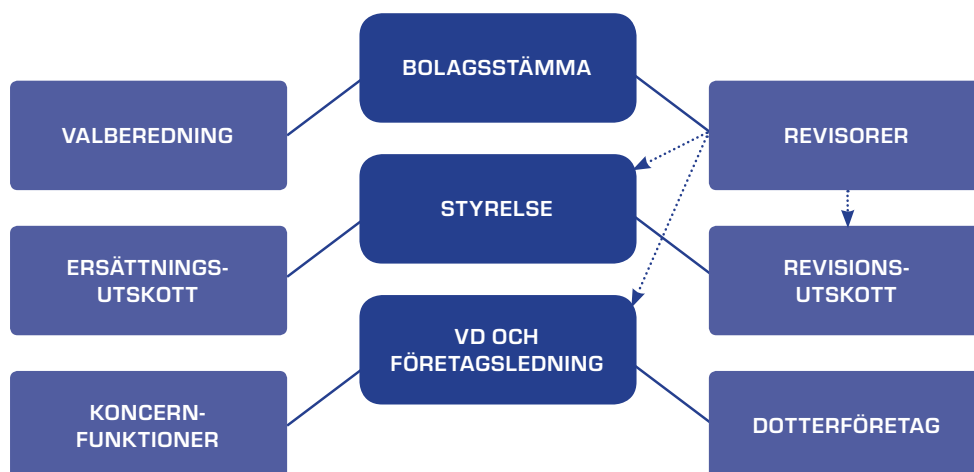
Gällande bolagsordning (se bolagets webbplats www.g5e.se) antogs vid årsstämma den 20 maj 2014. Bolagsordningen innehåller inga särskilda bestämmelser om tillsättande och entledigande av styrelseledamöter eller om ändring av bolagsordningen.

BOLAGSSTÄMMA

Bolagsstämman är bolagets högsta beslutande organ. Det är på bolagsstämman som aktieägarna har möjlighet att utöva sitt inflytande. En rad ärenden är enligt Aktiebolagslagen förbehållna bolagsstämman att besluta om, till exempel fastställande av resultat- och balansräkning, dispositioner beträffande bolagets resultat, ansvarsfrihet, val av styrelseledamöter och val av revisorer.

Styrelsen har under året även möjlighet att kalla till extra bolagsstämma. Det sker till exempel om beslut måste fattas i ärende som endast kan beslutas av bolagsstämman och det inte är lämpligt att vänta till nästa årsstämma.

G5:s bolagsstyrningsmodell



Figuren visar G5 Entertainments bolagsstyrningsmodell och hur de centrala funktionerna utses och samverkar.

Aktieägare som vill delta i bolagsstämma ska dels vara upptagen som aktieägare i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels anmäla sitt deltagande till bolaget den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, mid-sommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

Årsstämma 2017

G5 Entertainments årsstämma 2017 hölls den 12 maj på 7a konferenscenter, Sveavägen 7a, Stockholm. Vid stämman deltog 34 aktieägare vilka representerade 35 procent av rösterna och aktiekapitalet. På årsstämman närvarade majoriteten av G5 Entertainments koncernledning samt styrelsen och företags revisor på sätt som föreskrivs i Kodexen. Årsstämman beslutade om fastställande av resultat- och balansräkning för 2016, vinstdisposition, samt om ansvarsfrihet för VD och styrelsen för det gångna verksamhetsåret. Årsstämman valde styrelseledamöter, fattade beslut om valberedningen samt fattade beslut om en förlängning av det långsiktiga incitamentsprogram som beslutades om på bolagsstämman 2015.

Årsstämma 2018

Årsstämman 2018 kommer att hållas på 7a konferenscenter, Sveavägen 7a, Stockholm, den 7 maj.

Bemyndiganden

Årsstämman 2017 bemyndigade styrelsen att intill nästa årsstämma, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, vid ett eller flera tillfällen, fatta beslut om nyemission av sammanlagt högst 880 000 aktier, innebärande en aktiekapitalökning om högst 88 000 kr, motsvarande en utspädning om cirka 10 procent av Bolagets aktiekapital och totala röstetal. Syftet med bemyndigandet är att möjlig-

göra företagsförvärv och kapitalanskaffningar. Betalning ska kunna ske genom apport, genom kvittning eller annars förenas med villkor. Avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt ska äga ske i den situation då en riktad emission, på grund av tids-, affärs- eller motsvarande skäl, är mer fördelaktig för Bolaget. Emissionskursen ska vid varje tillfälle sättas så nära marknadsvärdet som möjligt med den rabatt som krävs för att uppnå fullteckning. Giltigt beslut förutsätter att aktieägare som på stämman representerar minst 2/3 av antalet företrädda aktier och röster röstar för styrelsens förslag (Aktiebolagslagen kap. 13).

Valberedningen

Årsstämman beslutar om principer för valberedningens sammansättning, och beslutar vilka uppgifter valberedningen ska fullgöra inför nästkommande årsstämma. Valberedningen har i sitt arbete tillämpat regel 4.1 i Svensk kod för bolagsstyrning som policy för mångfald för styrelsen. Mångfald är dock en viktig faktor vid valberedningens nomineringsarbete. Valberedningen eftersträvar kontinuerligt en jämn könsfördelning och mångsidighet vad gäller kompetens, erfarenhet och bakgrund i styrelsen vilket också återspeglas i nuvarande sammansättning.

Valberedningen inför 2018 års årsstämma består av representanter för G5 Entertainments fem största aktieägare per den sista bankdagen i augusti månad:

- ▶ Marianne Flink (representerar Swedbank Robur Fonder)
- ▶ Jeffrey Rose (representerar Wide Development Limited)
- ▶ Sergey Shults (representerar Proxima Limited)
- ▶ Petter Nylander (representerar Purple Wolf Limited)
- ▶ Tommy Svensk (representerar Tommy Svensk)

Styrelsens sammansättning, oberoende, ersättning och närvaro 2017

Namn	Invald år	Oberoende	Befattning	Utskott	Närvaro styrelsemöte	Närvaro revisionsutskott	Närvaro ersättningsutskott	Arvode kSEK	Antal aktier/teckningsoptioner i G5 Entertainment ¹
Petter Nylander	2013	Ja	Styrelse- ordförande, ordförande i revisionsutskottet	Revisions-, ersättnings- utskotten	9 (9)	9 (9)	9 (9)	435	20 000/0
Annika Andersson ³	2015	Ja	Ledamot		3 (3)	5 (5)	-	69	
Chris Carvalho ²	2016	Ja	Ordförande i ersättnings- utskottet	Revisions-, ersättnings- utskotten	8 (9)	4 (4)	6 (6)	255	2 000/0
Johanna Fagrell Köhler ²	2017	Ja	Ledamot	Revisions- utskott	6 (6)	4 (4)		163	250/0
Stefan Lundborg ²	2017	Ja	Ledamot	Ersättnings- utskott	6 (6)		6 (6)	152	8 250 (0)
Jeffrey Rose	2011	Nej	Ledamot		9 (9)	-	3 (3)	197	2 000/0
Pär Sundberg ³	2012	Ja	Ledamot		3 (3)	5 (5)	3 (3)	62	
Vlad Suglobov	2006	Nej	Ledamot, VD		9 (9)	-	-	-	644 800/70 000 ⁴

¹Uppgifterna gäller per den 31 Mars, 2018

²Johanna Fagrell Köhler och Stefan Lundborg valdes in i styrelse under ordinarie stämma 2017.

³Annika Andersson och Per Sundberg avböjde omval vid ordinarie bolagsstämma 2017

⁴Äger 70 000 optioner och 20 000 aktier. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd. som äger 624 800 aktier i bolaget.

STYRELSEN

Styrelsens sammansättning

Vid årsstämman 2017 omvaldes Chris Carvalho, Petter Nylander, Jeffrey Rose samt Vladislav Suglobov. Nyval skedde av Johanna Fagrell Köhler och Stefan Lundborg. Styrelsen bestod därigenom av Petter Nylander, ordförande, Chris Carvalho, Johanna Fagrell Köhler, Stefan Lundborg, Jeffrey Rose och Vlad Suglobov. Efter extra bolagsstämma den 11 augusti har även Chris Carvalho ingått i styrelsen.

Styrelsens oberoende

Valberedningens bedömning, vilken delas av styrelsen, rörande ledamöternas beroendeställning i förhållande till bolaget, bolagsledningen och aktieägarna framgår av tabellen på föregående sida. Som framgår av tabellen uppfyller G5 Entertainment tillämpliga regler om styrelseledamöters oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen samt bolagets större aktieägare.

STYRELSENS ARBETE

Styrelsens arbete bedrivs på sätt som Aktiebolagslagen, Kodexen och övriga för bolaget tillämpliga förordningar och regler föreskriver. Styrelsen arbetar efter en årligen fastställd arbetsordning och årsplan.

Vid styrelsemötena närvarar bolagets VD samt finanschef. Som protokollförare fungerar normalt bolagets finanschef. Andra personer ur koncernledningen och tjänstemän i koncernen deltar vid styrelsens möten som föredragande vid behov.

Arbete under året

Under 2017 har styrelsen, utöver det konstituerande mötet efter årsstämman, sammanträtt åtta gånger. Styrelsen har under året primärt fokuserat på arbete med strategi, affärsplan och budget.

Styrelsen har träffat revisorn utan närvaro av VD eller annan person från bolagsledningen.

Styrelsen följer ledningens arbete genom månadsvisa rapporter vilka bland annat redovisar det finansiella resultatet, viktiga nyckeltal, utvecklingen av prioriterade aktiviteter etcetera.

Styrelsens arbete

Styrelsen håller ordinarie styrelsemöten enligt nedanstående plan:

- ▶ Februari – Bokslutskommuniké
- ▶ April – Bolagsstyrningsmöte – agenda och kallelse till årsstämman, bolagsstyrningsrapport, årsredovisning, översyn av försäkringar och pensioner
- ▶ Maj – Delårsrapport första kvartalet
- ▶ Maj – Konstituerande styrelsemöte, beslut om styrelsens arbetsordning, VD-instruktion och instruktion för den finansiella rapporteringen, styrelsens årsplan, firmateckning
- ▶ Juli-augusti – Delårsrapport andra kvartalet
- ▶ Augusti-september – Strategimöte, finansiella mål, instruktioner inför budgetarbetet
- ▶ Oktober – Delårsrapport tredje kvartalet
- ▶ December – Budgetmöte, affärsplan

På ordinarie styrelsemöte avger VD verksamhetsrapport. Styrelsen har genomgångar med revisorn då rapporter från revisorn behandlas.

Styrelsens arbete i utskott

Styrelsen har haft två utskott: revisionsutskottet och ersättningsutskottet. Utskottens arbete regleras i styrelsens arbetsordning.

Styrelsens utskott behandlar de frågor som faller inom deras respektive område, avger rapport och rekommendationer som ligger till grund för styrelsens beslut. Utskotten har viss beslutanderätt inom ramen för styrelsens direktiv. Protokoll från utskottens möten hålls tillgängliga för styrelsen.

REVISIONSUTSKOTTET

I revisionsutskottet ingår Petter Nylander, ordförande, Chris Carvalho och Johanna Fagrell Köhler.

Under 2017 har revisionsutskottet haft nio protokollförda möten. Vid mötena deltar bolagets finanschef, som också fungerar som revisionsutskottets sekreterare. Bolagets revisor deltog vid tre av revisionsutskottets möten.

Utskottet har gått igenom samtliga delårsrapporter samt alla rapporter från bolagets revisor samt interna processer och kontroller.

Ersättningsutskottet

I ersättningsutskottet ingår Chris Carvalho, ordförande, Petter Nylander samt Stefan Lundborg.

Under 2017 har ersättningsutskottet haft nio protokollförda möten.

Styrelseledamöternas och utskottsledamöternas närvaro under året framgår av tabellen på sidan 55.

REVISORER

Revisionsbolag, valt på årsstämman 2017 för ett år, är PWC Sverige AB. Auktoriserade revisorn Aleksander Lyckow är huvudansvarig revisor.

Revisorerna har till uppgift att på aktieägarnas vägnar granska bolagets årsredovisning och bokföring samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning. Revisorerna rapporterar löpande till styrelsen. Revisionsarvodet framgår av not K5.

VD OCH ÖVRIGA LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

VD har regelbunden kontakt via e-post, Skype och telefon med alla medlemmar i ledningsgruppen för affärsuppdateringar, ta emot rapporter, sätta upp mål, och för allmänna affärsdiskussioner. Utöver detta genomförs flera personliga möten med var och en i ledningsgruppen varje år för mer djupgående diskussioner och planering. G5:s kärnprocesser är starkt beroende av e-post, och G5 har en väl utvecklad kultur och processer för e-postkommunikation. E-post uppmuntras framför andra kommunikationsmedel, eftersom den tillåter automatiskt spårning och spårning av det dagliga beslutsfattandet i företagets processer. Med tanke på förekomsten av e-postkommunikation i företaget, och med hänsyn till den geografiskt spridda lokaliseringen av ledningsgruppen, med en väsentlig skillnad i tidszoner, har VD fattat beslutet att inte ha regelbundna fysiska möten med alla medlemmar i ledningsgruppen närvarande, eftersom dessa inte skulle ge operativt mervärde.

Ledningsgruppens styrning och uppföljning är baserad på den av styrelsen fastställda arbetsordningen, instruktion för verkställande direktören och rapporteringsinstruktioner. Ledningsgruppen och övriga ledningspersoner leder den dagliga verksamheten främst genom instrument såsom budgetar, resultatstyrning och belöningssystem, regelbunden rapportering och övervakning och personalmöten samt via en delegerad beslutsstruktur inom funktionella (utveckling, marknadsföring, support, finansiering, etc.) hierarkier, från moderbolaget till ledningen i dotterföretagen.

Under året har fokus legat på fortsatt utveckling av bolagets portfölj av free-to-play-spel, samt att öka intäkterna baserade på redan släppta free-to-play-spel. Processer och verktyg för att lönsamt och kostnads-effektivt kunna förvärva nya användare har introducerats och kontinuerligt förbättrats. Vissa nya tjänster har införts, och alla funktionella team har stärkts för att stödja nya free-to-play-spel.

INTERN KONTROLL AVSEENDE DEN FINANSIELLA RAPPORTERINGEN

Styrelsens ansvar för intern kontroll regleras i Aktiebolagslagen och i Koden. I enlighet med Årsredovisningslagen innehåller bolagsstyrningsrapporten en beskrivning av de viktigaste inslagen i bolagets system för intern kontroll och riskhantering. Intern kontroll avseende den finansiella rapporteringen syftar dels till att ge rimlig säkerhet avseende tillförlitligheten i den externa finansiella rapporteringen, dels till att säkerställa att den externa finansiella rapporteringen har upprättats enligt lag, tillämpliga redovisningsstandarder och övriga krav för börsnoterade bolag.

Kontrollmiljö

Styrelsen har det övergripande ansvaret för den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen. Kontrollmiljön avseende den finansiella rapporteringen bygger på en fördelning av roller och ansvar i organisationen, fastställda och kommunicerade beslutsvägar, instruktioner beträffande befogenhet och ansvar samt redovisnings- och rapporteringsinstruktioner. Styrelsen har inrättat ett revisionsutskott främst för fullgörande av de uppgifter som Aktiebolagslagen föreskriver ska fullgöras av detta utskott.

Den interna kontrollen är integrerad med bolagets finansfunktion. Styrelsen har övervägt behovet av att inrätta en särskild granskningsfunktion. Styrelsen har fortsättningsvis funnit att den interna kontrollen tills vidare kan fullgöras på ett erforderligt och tillfredsställande sätt inom finansfunktionen och att det inte finns behov av någon särskild granskningsfunktion i bolaget.

Styrelsen har antagit arbetsordning, VD-instruktion och instruktion för den finansiella rapporteringen, attestregler, G5 Entertainment Group Accounting Principles, G5 Entertainment Group Financial Policy, G5 Entertainment Fraud and Anti-Bribery Policy samt G5 Entertainment IT Policy. Därutöver finns policyer och riktlinjer inom en rad områden för den operativa verksamheten.

Riskbedömning

Styrelsen och koncernledningen arbetar, som en integrerad del av ledningsarbetet, med riskbedömning i ett vitt perspektiv inkluderande men inte begränsat till finansiella risker och viktiga affärsrisker. Rapportering av risker har skett löpande till styrelsen. Styrelsen och revisionsutskottet har under året löpande diskuterat olika slags risker samt bolagets riskhanteringsprocess.

Kontrollaktivitet

Koncernens kontrollaktiviteter för till exempel attester utgår från koncernnivå men hanteras därefter primärt på regional nivå i Sverige och i dotterföretagen i respektive övriga länder.

Information

Information om interna styrdokument för den finansiella rapporteringen finns tillgängliga för berörda medarbetare på G5 Entertainments wiki. Information och utbildning avseende de interna styrdokumenten sker även genom aktiviteter riktade direkt till ekonomiansvariga och controllers inom koncernen.

Uppföljning

Uppföljning för att säkerställa effektiviteten i den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen sker av styrelsen, revisionsutskottet, VD, koncernledningen och av koncernens bolag. Uppföljningen inbegriper bland annat genomgång av bolagets månatliga finansiella rapporter mot budget och mål.

STYRELSE

Petter Nylander (f. 1964)

Petter Nylander har en kandidatexamen i företagsekonomi från Stockholms universitet. 1994 kom Petter Nylander till MTG AB och innehade där ett flertal ledande befattningar inklusive VD för TV3 Sverige (Sveriges första kommersiellt finansierade tv-station), vd TV3 Skandinavien och vice VD MTG Broadcasting Channels. Under 2003-2005 var han VD för OMD Sweden AB (Omnicom Media Group), ett globalt kommunikationstjänstföretag. Under 2005-2010 var han VD för Unibet Group Plc, en av Europas ledande online-spelsajter. Annan erfarenhet från spelsektorn inkluderar: 2000-2003 styrelseledamot i Cherry Företagen AB (senare uppdelat i Betsson, Net Entertainment och Cherry), 2004-2005 styrelseledamot Ogame e-Solutions AB (uppköpt av Bwin), 2006-2011 styrelseledamot European Betting and Gaming Association (EGBA), samt 2010-2011 ledamot i Bingo.com. För närvarande är Petter Nylander styrelseordförande i Besedo Services AB och Global VD för Universum Communications AB.
Innehav: 22 000 aktier, 0 optioner.

Chris Carvalho (f. 1965)

Chris har en examen i företagsekonomi från University of California, Berkeley, Haas School of Business. Sedan dess har han också avslutat en MBA vid UCLA:s Anderson School of Management. Chris kommer närmast från en tjänst som operativ chef (COO) vid San Francisco-baserade Kabam, en producent och förläggare av mobilspel. Kabam som finansierats av bland andra Google Ventures och Time Warner, växte under Chris tid från 25 till över 700 anställda med kontor på tre kontinenter. Under samma tid ökade omsättningen från cirka 2 MUSD till 360 MUSD. Innan Chris började på Kabam tillbringade han nästan tio år på Lucasfilm där han var ansvarig för affärsutveckling för alla Lucas-bolag samt drev företagets internetdivision. För närvarande är Chris rådgivare till ett antal företag samt är styrelseledamot i Performance Lab, ett nystartat bolag som arbetar med bärbar teknik för företagsmarknaden, MaxPlay, ett bolag som arbetar med teknik, spel och verktyg inom virtual reality samt ROBLOX, en av de största destinationerna för spel för barn och tonåringar.
Innehav: 2 000 aktier, 0 optioner

Johanna Fagrell Köhler (f. 1966)

Johanna har en magisterexamen från Lunds Universitet. Johanna började sin karriär på Icon Medialab, en av Nordens ledande digitala byråer runt millennieskiftet. År 2002 grundade hon, och blev VD över, sin egna designbyrå Summer. Johanna blev sedan verkställande direktör för marknadsföringsbyrå ONE Media, noterad på Aktietorget. Som aktieägare och tidigare VD för Mobiento-koncernen, den ledande mobilmarknadsgruppen i Skandinavien, har hon spelat en nyckelroll i företagets framgång och vann ett flertal priser, Cannes Lions, MMA, Red Herring top 100 för att nämna några. Idag är Johanna VD för Creuna, Sveriges ledande digitalbyrå med kontor i Stockholm och Göteborg. Hon har även styrelseuppdrag i bland annat S-Group och FSport AB.
Innehav: 250 aktier, 0 optioner

Stefan Lundborg (f. 1965)

Stefan började som entreprenör och har förvärvat ingående kunskap i att driva och förvalta bolag vilket har resulterat i rådgivande roller. Stefan är för närvarande styrelseledamot i Kindred Group plc och LOX Container Technology AB. Stefan är även styrelseordförande i HELSA vårdutveckling Sverige AB, Note Design Studio AB och Monomak AB.
Innehav: 8 250 aktier, 0 optioner

Jeffrey W. Rose (f. 1962)

Jeffrey W. Rose är advokat och specialiserad på immateriell äganderätt, utveckling, publicering och strategiska frågor. Under de senaste tjugo åren har han bistått klienter med rådgivning i en rad olika framgångsrika projekt inom interaktiv underhållning, film, teve, nya medier och olika teknikbranscher. Hans kontor ligger i södra Kalifornien men klienterna finns över hela världen. Jeffrey W. Rose var medlem i styrelsen för Web Wise Kids, en ideell organisation som informerar barn, föräldrar och samhället i övrigt om hur man gör kloka och trygga val i den snabba teknologiska utvecklingen. Han har en fil.kand., magna cum laude, från Duke University 1984 och en doktorsexamen i juridik från UCLA School of Law 1987.
Innehav: 2 000 aktier, 0 optioner

Vlad Suglobov (vd, medgrundare) (f. 1977)

Vlad är en veteran inom spelbranschen inom vilken han arbetat i mer än 23 år. 1995 började han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd. (nu Nikita Online), Rysslands första spelutvecklingsföretag. År 2000 tog Vlad sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University och tillbringade det efterföljande året som mjukvaruingenjör på Moskvakontoret för "Voxster" som var ett bolaget finansierat från USA. Vlad tillsammans med sina medgrundare startade G5 2001 för att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var VD från företagets start men fortsatte trots det att skriva kod för bolagets spelmotor fram till 2003, varefter han helt fokuserade på verksamheten. Under 2008 förändrades allting med lanseringen av den första iPhone. Medan G5 slutförde ett antal större licensieringskontrakt ville bolaget lansera sina egna spel till denna lovande plattform och i februari 2009 lanserades företagets första spel "Supermarket Mania", vilket snabbt blev företagets största finansiella framgång till dess. Genom att se den revolution som iPhone innebar för industrin startade Vlad G5:s förlagsoperation och licensierade populära hidden object spel för PC till den nya generationen mobilapplikationsbutiker på IOS, Android och Windows. Under 2011 flyttade Vlad från Moskva till San Francisco för att etablera G5:s marknadsföringsverksamhet i USA. Då Vlad noterade trenden med att free-to-play spel snabbt blev framträdande i marknaden har Vlad styrt G5 att fokusera på detta område, vilket till fullo startade 2013. Med en tonvikt på kvalitativa, internt utvecklade spel och ett minskat antal nya utgåvor. Idag fortsätter Vlad att vara djupt involverad i företagets strategi, marknadsföring och produktutveckling.
Innehav: 20 000 aktier, 70 000 optioner. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd som äger 624 800 aktier.

LEDNINGSGRUPP

Styrelsen utser VD, VD, tillika koncernchef, leder koncernledningens arbete och fattar beslut i samråd med övriga personer i koncernledningen. Per den 31 december 2017 bestod ledningsgruppen av VD, operativ chef och koncernfinansdirektör.

Vlad Suglobov **(VD, medgrundare) (f. 1977)**

Vlad är en veteran inom spelbranschen inom vilken han arbetat i mer än 23 år. 1995 började han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd. (nu Nikita Online), Rysslands första spelutvecklingsföretag. År 2000 tog Vlad sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University och tillbringade det efterföljande året som mjukvaruingenjör på Moskvakontoret för "Voxster" som var ett bolaget finansierat från USA. Vlad tillsammans med sina medgrundare startade G5 2001 för att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var VD från företagets start men fortsatte trots det att skriva kod för bolagets spelmotor fram till 2003, varefter han helt fokuserade på verksamheten. Under 2008 förändrades allting med lanseringen av den första iPhone. Medan G5 slutförde ett antal större licensieringskontrakt ville bolaget lansera sina egna spel till denna lovande plattform och i februari 2009 lanserades företagets första spel "Supermarket Mania", vilket snabbt blev företagets största finansiella framgång till dess. Genom att se den revolution som iPhone innebar för industrin startade Vlad startade G5:s förlagsoperation och licensierade populära hideen object spel för PC till den nya generationen mobilapplikationsbutiker på IOS, Android och Windows. Under 2011 flyttade Vlad från Moskva till San Francisco för att etablera G5:s marknadsföringsverksamhet i USA. Då Vlad noterade trenden med att free-to-play spel snabbt blev framträdande i marknaden har Vlad styrt G5 att fokusera på detta område, vilket till fullo startade 2013. Med en tonvikt på kvalitet internt utvecklade spel och ett minskat antal nya utgåvor. Idag fortsätter Vlad att vara djupt involverad i företagets strategi, marknadsföring och produktutveckling. Innehav: 20 000 aktier, 70 000 optioner. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd som äger 624 800 aktier.

Alexander Tabunov **(operativ chef, medgrundare) (f. 1974)**

Alexander Tabunov är en erfaren it-chef med bakgrund inom programvaruteknik. Han var med och grundade G5 2001 och har sedan dess varit ansvarig för G5:s dagliga verksamhet i rollen som operativ chef. Bland annat har han byggt upp och format utvecklingsteamet med utgångspunkt i en rad olika plattformar och tekniker. Hans akademiska bakgrund är en magisterexamen i datavetenskap från Moskvas statliga institut för elektronik och matematik. Innehav: 530 000 aktier genom bolaget Purple Wolf Ltd, 60,000 optioner.

Stefan Wikstrand **(finansdirektör, vVD) (f. 1980)**

Efter studier vid Internationella Handelshögskolan i Jönköping arbetade han fem år inom revision på MGI Revideco AB och KPMG. 2010-2015 arbetade Stefan Wikstrand på TradeDoubler AB som Group Financial & Business Controller. Under sin tid på TradeDoubler har Stefan arbetat med alla aspekter av att leda ekonomifunktionen vid ett internationellt börsnoterat bolag. Stefan har haft positionen som koncernens finansdirektör och vVD sedan 1 juni 2015. Innehav: 3 000 aktier, 32 500 optioner.

Stockholm den 15 april, 2018
Styrelsen i G5 Entertainment AB

Uppgifterna enligt ovan gäller per den 31 Mars, 2018

REVISORS YTTRANDE OM BOLAGSSTYRNINGSRAPPORTEN

Till bolagsstämman i G5 Entertainment AB (publ)
Org nr 556680-8878

Uppdrag och ansvarsfördelning

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten för räkenskapsåret 2017-01-01—2017-12-31 på sidorna 58-63 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Granskningens inriktning och omfattning

Vår granskning har skett enligt FARs uttalande RevU 16 Revisorns granskning av bolagsstyrningsrapporten. Detta innebär att vår granskning av bolagsstyrningsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för våra uttalanden.

Uttalande

En bolagsstyrningsrapport har upprättats. Upplysningar i enlighet med 6 kap. 6§ andra stycket punkterna 2–6 årsredovisningslagen samt 7 kap. 31 § andra stycket samma lag är förenliga med årsredovisningen och koncernredovisningen samt är i överensstämmelse med årsredovisningslagen.

Stockholm 2018-04-15
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

AKTIEN

Den 31 december 2016 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertainment AB till 880 000 kronor fördelat på 8 800 000 aktier, var och en med ett kvotvärde på 0,10 kronor per aktie. Det genomsnittliga antalet utestående aktier under året var 8 800 000. Varje aktie ger lika stor rätt att ta del av G5:s tillgångar och vinster och ger innehavaren en röst.

G5:s aktie listades på NGM Nordic MTF i Stockholm den 2 oktober 2006 under symbolen G5EN. Introduktionskursen var 3 kronor per aktie. Sedan den 10 juni 2014 är G5:s aktie noterad på Nasdaq Stockholm. Vid årsslutet 2017 var aktiekursen 318 kronor och det totala börsvärdet 2 798 MSEK.

Optionsprogram

Vid en extra bolagsstämma den 31 oktober 2012 beslutades att genomföra ett flerårigt optionsprogram, som en del i en långsiktig incitamentsmodell. Vid ordinarie årsstämma 2017 beslutades om en fortsättning av optionsprogrammet och styrelsen beslöt sedan att fördela totalt 300 000 teckningsoptioner till existerande medarbetare. 294 500 teckningsoptioner tecknades av personal i G5-koncernen. Styrelsens ledamöter, med undantag av företagets vd, var inte berättigade att delta i programmet.

För mer information om gällande optionsprogram se bolagets hemsida www.g5e.com/corporate

Aktiekapitalets historik

Handeln med G5:s aktier på NGM Nordic MTF i Stockholm inleddes den 2 oktober 2006. Tidigare under 2006 genomförde företaget en emission av 1 000 000 aktier och en placering av 1 000 000 ägaraktier till priset 3 kronor per aktie till nya aktieägare. I juli 2008 genomförde G5 en nyemission på 375 000 aktier för att köpa 51 % i Shape Games Inc. Vidare slutförde G5 i oktober 2008 en företrädesemission där 1 044 574 nya aktier emitterades i syfte att öka kapitalet för att kunna finansiera utvecklingen av företagets egna originalspel. I november 2008 flyttades handeln med G5:s aktier till Aktietorget i Stockholm. I augusti 2012 genomförde G5 en riktad emission till investmentbolaget Traction. G5 emitterade 580 426 aktier till kursen 21,50 kronor per aktie. Syftet med den riktade emissionen var att ta in kapital för att finansiera bolagets utökade verksamhet inom produktutveckling. Den 7 februari 2013 genomförde G5 en riktad nyemission om 800 000 aktier till teckningskursen 47 kronor per aktie. Den 10 juni 2014 introducerades G5 på Nasdaq Stockholm.

Största aktieägarna per den 31 december 2017

	Antal aktier	Innehav/ röster
Swedbank Robur	779 000	8,85%
Försäkringsbolaget Avanza Pension	693 410	7,88%
Wide Development Limited*	624 800	7,10%
Purple Wolf Limited**	530 000	6,02%
Proxima LTD	525 000	5,97%
Tommy Svensk	403 000	4,58%
Nordnet Pensionsförsäkring AB	283 157	3,22%
Rite Internet Ventures Holding AB	269 606	3,06%
Daniel Eriksson	100 085	1,14%
Swedbank försäkring	91 130	1,04%
Totalt	4 299 188	48,85%

*Vlad Suglobov är styrelsesuppleant i företaget.

**Bolaget kontrolleras av Alexander Tabunov (operativ chef).

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN SAMT IR-KONTAKT

Delårsrapport, januari-mars 2018	3 maj 2018
Årsstämma 2018	7 maj 2018
Delårsrapport, januari-juni 2018	27 juli 2018
Delårsrapport, januari-september 2018	6 november 2018
Bokslutskommuniké 2018	13 februari 2019

För frågor avseende denna rapport, vänligen kontakta

Stefan Wikstrand, CFO.

Mail: investors@g5e.se

Telefon: +46 84 11111 5

ORDLISTA

Soliditet: Eget kapital dividerat med totala tillgångar

Avkastning på eget kapital: Årets resultat dividerat med genomsnittligt eget kapital

Avkastning på totalt kapital: Rörelse-
resultat med tillägg av ränteintäkter dividerat
med genomsnittliga totala tillgångar

Balanslikviditet: Omsättningstillgångar
dividerat med kortfristiga skulder

Monthly Active Users (MAU) är det antal individer som spelat ett av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU 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 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

G5 ENTERTAINMENT AB (publ)
BIRGER JARLSGATAN 18
114 34 STOCKHOLM, SWEDEN
PHONE: +46 84 11111 5
FAX: +46 84 1111 65
E-MAIL: CONTACT@G5E.SE
ORG.NR. 556680-8878
WWW.G5E.SE

