



**G5 ENTERTAINMENT AB**

DELÅRSRAPPORT  
JANUARI – JUNI 2016

## DELÅRSRAPPORT JANUARI – JUNI 2016

### APRIL–JUNI

- Koncernens intäkter för perioden var 104,5 (89,5) MSEK, en ökning med 17 procent jämfört med samma period föregående år
- Rörelseresultatet för perioden var 8,7 (2,1) MSEK, en ökning med 313 procent jämfört med samma period föregående år
- Resultat efter skatt uppgick till 7,8 (0,5) MSEK
- Resultat per aktie för perioden, före och efter utspädning, var 0,89 (0,05) SEK
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till -4,5 (-7,1) MSEK
- För free-to-play-spelen var genomsnittliga Monthly Active Users (MAU) 3,4 miljoner, en ökning med 15 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 113,8 tusen, en ökning med 7 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 34,0 USD, en ökning med 17 procent jämfört med samma period föregående år
- Intäkter från Free-to-play spel ökade med 23 procent jämfört med motsvarande kvartal föregående år, och stod för 92 (87) procent av de totala intäkterna

### FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Apr-jun 2016	Apr-jun 2015	Förändring %	Jan-jun 2016	Jan-jun 2015	Förändring %2015/16	Jul-jun 2015	Förändring %	
Intäkter	104 469	89 465	17%	205 713	187 017	10%	403 065	384 369	5%
Avgift till distributörer <sup>1</sup>	-30 997	-27 182	14%	-61 133	-55 808	10%	-120 794	-115 469	5%
Royalties till externa utvecklare <sup>2</sup>	-23 920	-19 826	21%	-44 144	-42 038	5%	-87 731	-85 625	2%
<b>Bruttoresultat</b>	<b>49 551</b>	<b>42 457</b>	<b>17%</b>	<b>100 437</b>	<b>89 171</b>	<b>13%</b>	<b>194 540</b>	<b>183 274</b>	<b>6%</b>
Bruttomarginal	47%	47%		49%	48%		48%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-23 547	-18 419	28%	-45 703	-39 842	15%	-94 777	-88 917	7%
<b>Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv</b>	<b>26 004</b>	<b>24 038</b>	<b>8%</b>	<b>54 734</b>	<b>49 329</b>	<b>11%</b>	<b>99 763</b>	<b>94 358</b>	<b>6%</b>
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	25%	27%		27%	26%		25%	25%	
Kostnader för användarförvärv <sup>3</sup>	-17 293	-21 929	-21%	-37 078	-42 694	-13%	-68 954	-74 570	-8%
<b>Rörelseresultat</b>	<b>8 712</b>	<b>2 108</b>	<b>313%</b>	<b>17 656</b>	<b>6 635</b>	<b>166%</b>	<b>30 809</b>	<b>19 788</b>	<b>56%</b>
Rörelsemarginal, %	8%	2%		9%	4%		8%	5%	
<b>Resultat per aktie</b>	<b>0,89</b>	<b>0,05</b>	<b>1590%</b>	<b>1,64</b>	<b>0,30</b>	<b>455%</b>	<b>3,09</b>	<b>1,74</b>	<b>77%</b>
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	-4 472	-7 051		-1 008	-2 101		1 782	689	
Likvida medel	32 997	30 979		32 997	30 979		32 997	33 870	

<sup>1</sup>Avgift till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore etc.), avser kostnader för distribution av spelen. Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen.

<sup>2</sup>Royalties till externa utvecklare är kostnader för spel där det finns ett kontraktsmässigt förhållande att royalty ska utgå.

<sup>3</sup>Kostnader för användarförvärv är en marknadsföringskostnad för att rekrytera nya användare. Kostnaderna är helt rörliga och spenderas på kampanjer som är inriktade på att anskaffa lojala spelare, men som kan avslutas med mycket kort varsel.

## VD HAR ORDET:

# FORTSATT STARK UTVECKLING



### HÖGRE TILLVÄXT OCH FÖRBÄTTRAD MARGINAL

G5 levererade sekventiell tillväxt under Q2, bolagets historiskt sett svagaste kvartal, vilket visar stabiliteten i verksamheten. Medan omsättningstillväxten under kvartalet var 17%, fyrdubblades resultatet. Tillväxten i kvartalet ger också en uppfattning om den framtida potentialen i verksamheten då tillväxten skedde trots lägre kostnader för användarförvärv jämfört med föregående år. Free-to-play spelen fortsatte att uppvisa en stabil tillväxt, men bolagets totala tillväxt påverkades något negativt av en fortsatt, och förväntad, nedgång av de uppblåsbara spelen (vilka nu endast står för 8% av de totala intäkterna). Sammantaget gav det en positiv och stabil utveckling under kvartalet.

### STARKARE OCH MER DIVERSIFIERAD SPELPORTFÖLJ

Intäkterna från bolagets egna free-to-play spel har ökat jämfört med för ett år sedan och i och med den fantastiska utveckling som Hidden City visat under de senaste månaderna är bolagets spelportfölj mer diversifierad och starkare än för ett år sedan. Arbetet har fortsatt på företagets nya och kommande spel, medan vissa av de äldre spelen har satts i så kallat "Harvest Mode". Detta innebär att investeringar i underhåll av spelen minskar och vinsten maximeras, för att bättre kunna fokusera på nya och mer lovande spel.

### FORTSATT FOKUS PÅ LÖNSAMHET OCH TILLVÄXT

Bolaget har ytterligare ett antal spel som är planerade att lanseras innan året är slut, och arbetet pågår även på G5:s nyligen lanserade spel för att de ska nå deras fulla potential. Ledningen är och förblir fokuserad på lönsamhet och tillväxt, med målet att fortsätta att öka omsättningen och samtidigt redovisa en successiv förbättring av resultatet jämfört med föregående år, i bästa fall också från kvartal till kvartal.

Stockholm, 26 juli 2016

**Vlad Suglobov,**  
VD och medgrundare

## APRIL-JUNI

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 104,5 (89,5) MSEK. Omsättningen ökade med 17 procent jämfört med samma period 2015. Free-to-play spel ökade med 23 procent jämfört med samma period 2015. Hidden City bidrog mest till tillväxten i kvartalet. Portföljen av upplåsningsbara spel ger fortfarande ett bidrag till koncernen, men dess bidrag i absoluta och relativa termer minskar.

Direkta kostnader minskade med 17 procent till 54,9 (47,0) MSEK. Direkta kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare. Dessa kostnader ökade med 21 procent jämfört med samma period 2015. Ökningen av royalties beror på den relativa tillväxten av licensierade spel, jämfört med G5:s egenutvecklade spel.

Koncernens bruttomarginal var 47 (47) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 17 procent och var 49,6 (42,5) MSEK.

### RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 12,0 (11,2) MSEK. Ökningen i kostnader för forskning och utveckling beror på en ökning av avskrivningar och nedskrivningar. Justerat för avskrivningar och nedskrivningar minskade kostnaderna för forskning och utveckling med 1 procent.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 20,2 (23,9) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick kostnader för användarförvärv till 17,3

(21,9) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, minskade från 25 procent under det andra kvartalet 2015 till 17 procent under samma period 2016. Kostnader för försäljning och marknadsföring justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 2,9 (2,0) MSEK, ökningen är hänförlig till engångskostnader under kvartalet.

Administrationskostnaderna uppgick till 6,9 (5,6) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,6 (1,4) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -2,4 (-1,0) MSEK vilka tillsammans uppgick till -1,8 (0,4) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder i och med förstärkningen av USD. Effekten är till den största delen temporär, icke kassaflödespåverkande och härrör till stor del från klassificering av koncerninterna poster i moderbolaget.

### RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna ökade som en följd av den ökade storleken på koncernens spelportfölj och uppgick till 8,0 (6,1) MSEK. Nedskrivningar uppgick under kvartalet till 0,0 (1,0) MSEK.

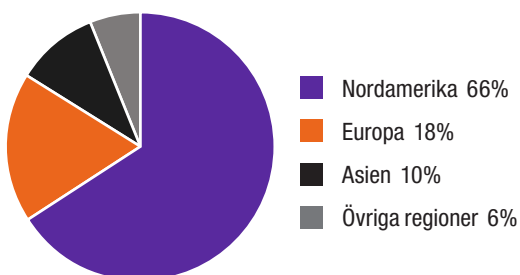
Rörelseresultatet uppgick till 8,7 (2,1) MSEK motsvarande en rörelsemarginal om 8 (2) procent.

### RESULTAT EFTER SKATT

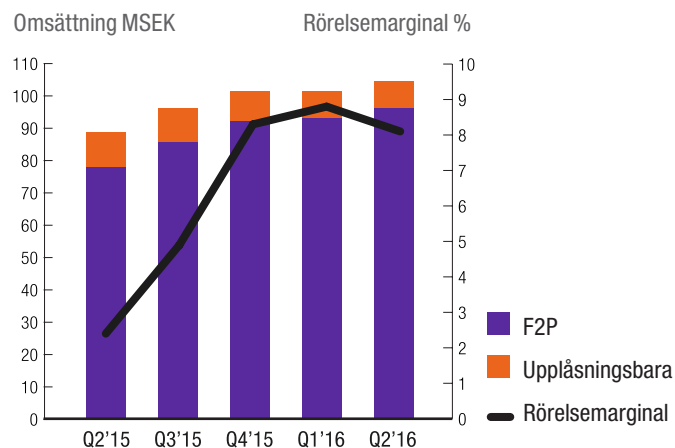
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -0,9 (-1,7) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 7,8 (0,5), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 0,89 (0,05) kronor.

## GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER INNEVARANDE KVARTAL



## INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL



## OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 15 procent jämfört med samma kvartal 2015.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 7 procent jämfört med samma kvartal 2015. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade med 17 procent.

F2P	Q1 '16	Q1 '15	FÖRÄNDRING
MAU (miljoner)	3,4	2,9	15%
MUP (tusen)	113,8	106,6	7%
MAGRPPU (USD)	34,0	29,1	17%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 13.

## LANSERINGAR UNDER KVARTALET

I april lanserades det nya spelet The Paranormal Society, utvecklat och ägt av G5 Entertainment, på Apple App Store. Spelet är ett hidden object puzzle adventure, som andra framgångsrika spel i bolagets portfölj. The Paranormal Society befinner sig för närvarande i soft launch-fas och teamet arbetar på att optimera spelets parametrar samt utöka spelets innehåll.

G5 har också fortsatt att rulla ut tidigare lanserade spel på fler plattformar. Survivors: The Quest lanserades för Mac och Special Enquiry Detail lanserades på Google Play och Amazon App Store. Både spelen är utvecklade och ägda av G5.

## JANUARI-JUNI

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 10 procent jämfört med samma period i föregående år, koncernens portfölj av free-to-play-spel drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 205,7 (187,0) MSEK. Omsättningen från free-to-play-spel växte med 16 procent jämfört med 2015.

De direkta kostnaderna uppgick till 105,3 (97,8) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 100,4 (89,2) MSEK, en ökning med 13 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 49 (48) procent tack vare en relativ ökning i försäljning från spel ägda av G5.

## RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 1 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv minskade till 37,1 (42,7) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 43,5 (37,6) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 15,9 (11,5) MSEK, samt nedskrivningar på 2,2 (1,0) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med -2,2 (-2,3) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

## RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 17,7 (6,6) MSEK och rörelsemarginalen var 9 (4) procent för delårsperioden.

## RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -3,2 (-4,0) MSEK, motsvarande en skattesats på 18 (61) procent. Med koncernens ökade fokus på lönsamhet stabiliserar koncernens effektiva skattesats mellan perioder beroende på en jämnare fördelning av resultatet inom koncernen.

Resultat efter skatt uppgick till 14,5 (2,6), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 1,64 (0,30) kronor.

## KASSAFLÖDE

Under kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 21,6 (8,1) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet negativt med -12,2 (2,0) MSEK vilket till stor del berodde på stora royaltybetalningar. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -12,9 (-15,9) MSEK.

Kassaflödet för kvartalet uppgick till -4,5 (-7,1) MSEK.

För delårsperioden uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 36,9 (19,2) MSEK. Kassaflödet uppgick till -1,0 (-2,1) MSEK.

Likvida medel per 30 juni 2016 uppgick till 33,0 (31,0) MSEK.

## FINANSIELL STÄLLNING

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen i syfte att maximera potential och minska risk. Vissa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, medan andra spel kan komma att lyckas mindre bra. Balanserade utvecklingsutgifter för mindre framgångsrika spel måste skrivas ned. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 102,8 (88,9) MSEK varav 98,1 (77,3) MSEK är relaterade till Free-to-play spel och 4,7 (11,6) MSEK är relaterade till upplåsningsbara spel. 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.

MSEK	30 JUN 2016	30 JUN 2015
Lanserade spel Free-to-play	47,7	32,7
Lanserade spel upplåsningsbara	4,5	6,5
Ej lanserade spel Free-to-play	50,4	44,6
Ej lanserade spel upplåsningsbara	0,2	5,1
Balanserat värde av spelportfölj	102,8	88,9

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes inga (1,0) nedskrivningar i spelportföljen.

Eget kapital för koncernen uppgick till 139,6 (108,1) MSEK, vilket motsvarar 15,9 (12,3) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 72 (66) procent.

Likvida medel uppgick till 33,0 (31,0) MSEK.

Koncernen har inga räntebärande skulder.

## MODERBOLAGET

Moderbolagets intäkter ökade i linje med koncernens. Moderbolaget är motpart till de applikationsbutiker som står för den absolut största delen av intäkterna i koncernen. Kostnaderna består primärt av betalningar till ett av dotterbolagen på Malta som äger de immateriella rättigheterna till spelen i portföljen. Över tid ska moderbolaget uppvisa ett positivt nettoresultat men under kortare perioder kan obalanser uppstå.

Moderbolagets finansiella ställning är mycket god och i linje med koncernens.

## ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

### REDOVISNINGSPRINCIPER MODERBOLAGET

Ändringar i RFR 2, med tillämpning från och med räkenskapsåret 2016, påverkar moderbolagets finansiella rapporter samt jämförelseperioder. De omräkningsdifferenser vilka är hänförliga till fordringar på dotterbolag vilka inte planeras att regleras inom överskådlig framtid kommer från och med 1 januari 2016 att redovisas i resultaträkningen. Dessa omräkningsdifferenser har hittills redovisats i övrigt totalresultat /fond för verkligt värde. Ändringen genomförs med retroaktiv effekt vilket innebär att omräkningseffekt uppkommen under räkenskapsåret 2015, 3 099 Tkr, omförs från fond för verkligt värde till resultaträkningen och den ackumulerade effekten per 1 januari 2015 om 8 420 Tkr omförs från fond för verkligt värde till balanserat resultat. Ändringen påverkar inte koncernens finansiella rapport där effekten även fortsättningsvis kommer att redovisas, via övrigt totalresultat, till Övriga reserver inom eget kapital.

### FRAMTIDSUTSIKTER

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

### RISKBEDÖMNING

G5 Entertainment är, liksom alla företag, exponerat för olika slag av risker i sin verksamhet. Bland dessa kan nämnas risker relaterade till beroende av vissa strategiska partners, förseningar i lanseringen av nya spel, valutakursförändringar, tekniska förändringar, beroende av nyckelpersoner, samt skatterisker och politiska risker relaterade till den multinationella karaktären av koncernens verksamhet. Riskhantering är en integrerad del av G5 Entertainments ledning och riskerna beskrivs i mer detalj i årsredovisningen 2015.

De risker som beskrivs för koncernen kan också ha en indirekt effekt på moderbolaget.

### TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden.

#### KOMMANDE RAPPORTDATUM

Delårsrapport jan-sep 2016	3 november 2016
Bokslutskommuniké 2016	23 februari 2017

#### EXTRA BOLAGSSTÄMMA

Extra bolagsstämma kommer att hållas torsdagen den 11 augusti, 2016 på 7a Konferens och Event, Strandvägen 7, Stockholm.

#### FRAMÅTBlickANDE UTtALANDEN

Denna rapport kan innehålla uttalanden om bland annat G5 Entertainments finansiella ställning och resultat samt uttalanden om marknadsmässiga villkor som kan vara framåtblickande. G5 Entertainment bedömer att förväntningarna som framgår av sådan framtidsinriktad information baseras på rimliga antaganden. Men framtidsinriktade uttalanden innefattar risker och osäkerheter och faktiska resultat kan skilja sig väsentligt från de uttalanden som uttrycks. Framåtriktade uttalanden avser endast det datum de görs och, utöver vad som krävs enligt tillämplig lag, åtar sig G5 Entertainment ingen skyldighet att uppdatera något av dem i ljuset av ny information eller framtida händelser.

#### KONTAKTUPPGIFTER

Vlad Suglobov, VD	investor@g5e.com
Stefan Wikstrand, Finanschef	+46 76 0011115

#### STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Styrelsen försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av moderbolagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm, 26 juli 2016

Petter Nylander  
Styrelseordförande

Annika Andersson  
Styrelseledamot

Jeffrey Rose  
Styrelseledamot

Vlad Suglobov  
VD och Styrelseledamot

Pär Sundberg  
Styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 27 juli 2016 klockan 08.35.

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

## RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Apr–jun 2016	Apr–jun 2016	Jan–jun 2016	Jan–jun 2015	Jul–jun 2015/16	2015
Intäkter	104 469	89 465	205 713	187 017	403 065	384 369
Direkta kostnader	-54 917	-47 009	-105 277	-97 846	-208 525	-201 094
<b>Bruttoresultat</b>	<b>49 551</b>	<b>42 457</b>	<b>100 437</b>	<b>89 171</b>	<b>194 540</b>	<b>183 274</b>
Forskning & utveckling	-12 007	-11 178	-24 948	-19 518	-55 271	-49 840
Försäljning & marknadsföring	-20 178	-23 935	-41 961	-46 884	-77 815	-82 737
Administration	-6 900	-5 594	-13 682	-13 879	-27 915	-28 113
Övriga rörelseintäkter	605	1 397	395	1 511	956	2 549
Övriga rörelsekostnader	-2 359	-1 038	-2 585	-3 767	-3 686	-5 346
<b>Rörelseresultat</b>	<b>8 712</b>	<b>2 108</b>	<b>17 656</b>	<b>6 635</b>	<b>30 809</b>	<b>19 788</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	2	6	4	8	34	38
Räntekostnader och liknande resultatposter	-3	47	-54	0	-102	-48
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>8 711</b>	<b>2 161</b>	<b>17 606</b>	<b>6 643</b>	<b>30 741</b>	<b>19 778</b>
Inkomstskatt	-916	-1 700	-3 152	-4 039	-3 561	-4 448
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>7 795</b>	<b>461</b>	<b>14 455</b>	<b>2 604</b>	<b>27 181</b>	<b>15 330</b>
<b>Periodens resultat fördelas på:</b>						
Moderbolagets aktieägare	7 795	461	14 455	2 604	27 181	15 330
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	-
<b>Resultat per aktie</b>						
Genomsnittligt antal aktier, viktat (tusental)	8 800	8 800	8 800	8 800	8 800	8 800
Resultat per aktie (SEK), före och efter utspädning	0,89	0,05	1,64	0,30	3,09	1,74

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Apr–jun 2016	Apr–jun 2016	Jan–jun 2016	Jan–jun 2015	Jul–jun 2015/16	2015
<b>Periodens resultat</b>	<b>7 795</b>	<b>461</b>	<b>14 455</b>	<b>2 604</b>	<b>27 181</b>	<b>15 330</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>						
Omräkningsdifferens (netto efter skatt)	4 431	-5 045	1 809	1 128	4 166	3 486
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>4 431</b>	<b>-5 045</b>	<b>1 809</b>	<b>1 128</b>	<b>4 166</b>	<b>3 486</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>12 226</b>	<b>-4 583</b>	<b>16 263</b>	<b>3 732</b>	<b>31 347</b>	<b>18 816</b>
<b>Periodens totalresultat fördelas på:</b>						
Moderbolagets aktieägare	12 226	-4 583	16 263	3 732	31 347	18 816
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	-



## BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	30 jun 2016	30 jun 2015	31 dec 2015
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	102 803	88 943	94 269
Goodwill	2 292	2 295	2 293
	<b>105 095</b>	<b>91 239</b>	<b>96 562</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier, verktyg och installationer	5 706	4 170	4 634
	<b>5 706</b>	<b>4 170</b>	<b>4 634</b>
Uppskjuten skattefordran (not 3)	5 321	1 362	2 310
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>116 121</b>	<b>96 771</b>	<b>103 506</b>
<b>Omsättningstillgångar (not 4, 6)</b>			
Kundfordringar	11 323	8 443	9 881
Aktuell skattefordran	212	148	175
Övriga fordringar	6 132	7 464	3 952
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	27 717	20 878	25 198
Likvida medel	32 997	30 979	33 870
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>78 381</b>	<b>67 911</b>	<b>73 076</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>194 502</b>	<b>164 682</b>	<b>176 583</b>
<b>Eget kapital</b>	<b>139 608</b>	<b>108 090</b>	<b>123 345</b>
<b>Kortfristiga skulder (not 6)</b>			
Leverantörsskulder	14 970	17 149	12 320
Övriga skulder	2 846	5 820	1 227
Aktuell skatteskuld	11 926	6 550	6 438
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	25 151	27 074	33 253
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>54 894</b>	<b>56 592</b>	<b>53 238</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>194 502</b>	<b>164 682</b>	<b>176 583</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2015-01-01</b>	880	54 032	8 575	40 872	104 359
Periodens resultat				2 604	2 604
Övrigt totalresultat			1 128		1 128
<b>Summa totalresultat</b>			<b>1 128</b>	<b>2 604</b>	<b>108 090</b>
<b>Eget kapital 2015-03-31</b>	<b>880</b>	<b>54 032</b>	<b>9 703</b>	<b>43 475</b>	<b>108 090</b>
<b>Eget kapital 2016-01-01</b>	<b>880</b>	<b>54 203</b>	<b>12 060</b>	<b>56 202</b>	<b>123 345</b>
Periodens resultat				14 455	14 455
Övrigt totalresultat			1 809		1 809
<b>Summa totalresultat</b>			<b>1 809</b>	<b>14 455</b>	<b>16 264</b>
<b>Eget kapital 2016-03-31</b>	<b>880</b>	<b>54 203</b>	<b>13 869</b>	<b>70 656</b>	<b>139 608</b>

## KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2016	Apr-jun 2016	Jan-jun 2016	Jan-jun 2015	Jul-jun 2015/16	2015
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>						
Resultat efter finansiella poster	8 511	2 162	17 606	6 643	30 541	19 778
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	13 826	7 953	21 758	14 664	45 804	38 710
	22 337	10 115	39 364	21 307	76 345	58 488
Betald skatt	-755	-1 989	-2 435	-2 107	-2 601	-2 273
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>	<b>21 582</b>	<b>8 126</b>	<b>36 929</b>	<b>19 200</b>	<b>73 744</b>	<b>56 215</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>						
Förändring av rörelsefordringar	-7 764	3 734	-6 732	-60	-12 736	-6 064
Förändring av rörelseskulder	-4 396	-1 772	-4 338	6 836	-6 348	4 627
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>9 422</b>	<b>10 088</b>	<b>25 858</b>	<b>25 976</b>	<b>54 659</b>	<b>54 778</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-973	-1 205	-1 757	-2 263	-3 347	-3 854
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-12 921	-15 934	-25 110	-25 814	-49 531	-50 235
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-13 893</b>	<b>-17 139</b>	<b>-26 866</b>	<b>-28 077</b>	<b>-52 878</b>	<b>-54 089</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>						
Premier för optionsprogram	-	-	-	-	171	171
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>171</b>	<b>171</b>
<b>Kassaflöde</b>	<b>-4 472</b>	<b>-7 051</b>	<b>-1 008</b>	<b>-2 101</b>	<b>1 953</b>	<b>860</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>	<b>37 103</b>	<b>38 325</b>	<b>33 870</b>	<b>32 864</b>	<b>30 978</b>	<b>32 864</b>
Kassaflöde	-4 472	-7 051	-1 008	-2 101	1 952	860
Valutakursdifferenser	365	-295	135	215	67	146
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>	<b>32 997</b>	<b>30 978</b>	<b>32 997</b>	<b>30 978</b>	<b>32 997</b>	<b>33 870</b>

#### NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2015. Ingen av de nya och ändrade standarderna från IASB, med tillämpning från den 1 januari 2016, har haft någon väsentligt effekt på de finansiella rapporterna. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2015.

Ändringar i RFR 2, med tillämpning från och med räkenskapsåret 2016, påverkar moderbolagets finansiella

rapporter samt jämförelseperioder. De omräkningsdifferenser vilka är hänförliga till fordringar på dotterbolag vilka inte planeras att regleras inom överskådlig framtid kommer från och med 1 januari 2016 att redovisas i resultaträkningen. Dessa omräkningsdifferenser har hittills redovisats i övrigt totalresultat /fond för verkligt värde. Ändringen genomförs med retroaktiv effekt vilket innebär att omräkningseffekt uppkommen under räkenskapsåret 2015, 3 099 Tkr, omförs från fond för verkligt värde till resultaträkningen och den ackumulerade effekten per 1 januari 2015 om 8 420 Tkr omförs från fond för verkligt värde till balanserat resultat. Ändringen påverkar inte koncernens finansiella rapport där effekten även fortsättningsvis kommer att redovisas, via övrigt totalresultat, till Övriga reserver inom eget kapital.

#### NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Apr-jun 2016	Apr-jun 2016	Jan-jun 2016	Jan-jun 2015	Jul-jun 2015/16	2015
Vid periodens början	92 087	84 015	94 269	71 680	88 943	71 680
Investeringar	13 995	15 934	25 110	25 814	49 531	50 235
Nedskrivning	0	-1 013	-2 190	-1 013	-9 353	-8 177
Avskrivning	-7 922	-6 095	-15 938	-11 518	-32 465	-28 045
Kursdifferenser	4 644	-3 897	1 552	3 981	6 146	8 575
Vid periodens slut	102 803	88 943	102 803	88 943	102 803	94 269

#### NOT 3 – SKATT

G5 Entertainment är verksamt i en rad olika jurisdiktioner, med olika skattesatser. Koncernens effektiva skattesats varierar därför något mellan perioderna beroende på fördelningen av intäkter och kostnader samt koncernens vinstnivå.

#### NOT 4 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,8 (7,9) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

#### NOT 5 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

Inteckningar 3,0 (3,0) MSEK, säkerheter för checkräkning med checkkredit 0,4 (0,4) MUSD. Checkräkningskrediten var oanvänd den 30 juni 2016.

Bankkonto 50 (50) kSEK, säkerheter för bankgaranti.

#### NOT 6 – VERKLIGA VÄRDEN

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

### RESULTATRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2016	Apr-jun 2016	Jan-jun 2016	Jan-jun 2015	Jul-jun 2015/16	2015
Intäkter	104 453	89 515	205 696	187 061	402 131	383 496
Direkta kostnader	-82 496	-66 133	-159 898	-141 875	-304 714	-286 691
<b>Bruttoresultat</b>	<b>21 957</b>	<b>23 382</b>	<b>45 798</b>	<b>45 186</b>	<b>97 417</b>	<b>96 805</b>
Forskning och utveckling	-38	-142	-57	-188	-221	-351
Försäljning och marknadsföring	-813	3	-2 749	0	-4 849	-2 100
Administration	-22 578	-26 632	-45 245	-53 201	-84 713	-92 670
Övriga rörelseintäkter	0	0	0	0	0	0
Övriga rörelsekostnader	-1 548	445	-2 204	-2 373	-2 687	-2 856
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-3 019</b>	<b>-2 944</b>	<b>-4 457</b>	<b>-10 576</b>	<b>4 947</b>	<b>-1 172</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	5 516	-1 114	3 868	4 318	9 138	9 588
Räntekostnader och liknande resultatposter	-3	47	-54	0	-102	-48
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>2 494</b>	<b>-4 011</b>	<b>-644</b>	<b>-6 259</b>	<b>13 983</b>	<b>8 367</b>
Inkomstskatt	-549	838	141	1 694	-3 079	-1 526
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>1 945</b>	<b>-3 173</b>	<b>-502</b>	<b>-4 565</b>	<b>10 904</b>	<b>6 841</b>

### RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2016	Apr-jun 2016	Jan-jun 2016	Jan-jun 2015	Jul-jun 2015/16	2015
Periodens resultat	1 945	-3 173	-502	-4 565	10 904	6 841
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>1 945</b>	<b>-3 173</b>	<b>-502</b>	<b>-4 565</b>	<b>10 904</b>	<b>6 841</b>

## BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	31 jun 2016	31 jun 2015	31 dec 2015
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Finansiella anläggningstillgångar (Not 7)</b>			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	141	0	0
Fordringar koncernföretag	102 295	97 137	100 084
	<b>102 506</b>	<b>97 207</b>	<b>100 154</b>
<b>Omsättningstillgångar (Not 8)</b>			
Kundfordringar	11 323	8 431	9 874
Fordringar hos koncernföretag	161	139	137
Övriga fordringar	3 927	298	521
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	26 829	20 624	24 856
Kassa och bank	25 699	16 353	25 605
	<b>67 940</b>	<b>45 844</b>	<b>60 993</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>170 446</b>	<b>143 051</b>	<b>161 147</b>
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	880	880	880
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond	54 160	53 990	54 160
Balanserat resultat	54 081	47 241	47 239
Årets resultat	-502	-4 565	6 841
<b>Summa eget kapital</b>	<b>108 618</b>	<b>97 545</b>	<b>109 120</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	29	664	131
Skuld till koncernföretag	59 847	43 864	49 338
Övriga skulder	379	84	150
Upplupna kostnader	1 573	894	2 408
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>61 828</b>	<b>45 506</b>	<b>52 026</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>170 446</b>	<b>143 051</b>	<b>161 147</b>

## ORDLISTA

### RÄKENSKAPER

**Direkta kostnader** består av kostnader för att generera intäkter från bolagets spel. Detta inkluderar huvudsakligen avgifter till distributörer samt royalties till externa utvecklare.

**Forskning och utveckling** utgörs huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för bolagets utvecklare. Det inkluderar också externa tjänster, liksom lokaler och andra indirekta kostnader hänförliga till bolagets forsknings- och utvecklingsarbete. Kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet kostnadsförs. Utvecklingskostnader som uppstår innan spel lanseras, och som är direkt hänförliga till utveckling och test av bolagets spel balanseras som immateriella tillgångar, och skrivs av under en 24-månadersperiod. Dessa avskrivningar ingår i Forskning & utveckling.

**Försäljning och marknadsföring** består huvudsakligen av kostnader för förvärv av användare. Det inkluderar också löner, bonusar och andra förmåner för personal inom försäljning och marknadsföring, liksom vissa konsultkostnader. Därutöver inkluderar Försäljning och marknadsföring allmän marknadsföring, varumärkesåtgärder, annonser och kostnader för PR.

**Administration** består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, 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.

### OPERATIONELLA TERMER

**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.

## OM G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa Free-to-play spel för iOS, Android, Kindle Fire och enheter som drivs av Windows. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5 äger ett antal populära spel titlar som Mahjong Journey®, Supermarket Mania® Journey, Farm Life, Virtual City®, Special Enquiry Detail®, Hidden City®, och The Secret Society®. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.

G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL)  
RIDDARGATAN 18, 114 51 STOCKHOLM, SVERIGE  
TEL: +46 8 4111115  
E-MAIL: CONTACT@G5E.COM  
ORG.NR. 556680-8878  
HTTP://WWW.G5E.SE