



G5 ENTERTAINMENT AB

DELÅRSRAPPORT
JANUARI – SEPTEMBER 2016

DELÅRSRAPPORT JANUARI – SEPTEMBER 2016

JULI-SEPTEMBER

- Koncernens intäkter för perioden var 126,5 (96,1) MSEK, en ökning med 32 procent jämfört med samma period föregående år
- Rörelseresultatet för perioden var 13,1 (4,8) MSEK, en ökning med 174 procent jämfört med samma period föregående år
- Resultat efter skatt uppgick till 10,9 (3,2) MSEK
- Resultat per aktie för perioden, före och efter utspädning, var 1,24 (0,36) SEK
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 20,8 (-0,3) MSEK
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 3,8 miljoner, en ökning med 19 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 120,7 tusen, en ökning med 9 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 39,9 USD, en ökning med 34 procent jämfört med samma period föregående år
- Intäkterna från Free-to-play spel ökade med 39 procent jämfört med motsvarande kvartal föregående år, och stod för 94 (89) procent av de totala intäkterna

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jul-sep 2016	Jul-sep 2015	Förändring %	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Förändring %	Okt-sep %2015/16	Förändring 2015	Förändring %
Intäkter	126 451	96 075	32%	332 164	283 092	17%	433 441	384 369	13%
Avgift till distributörer ¹	-37 774	-29 245	29%	-98 907	-85 053	16%	-129 323	-115 469	12%
Royalties till externa utvecklare ²	-31 166	-21 967	42%	-75 309	-64 005	18%	-96 930	-85 625	13%
Bruttoresultat	57 511	44 863	28%	157 947	134 034	18%	207 188	183 274	13%
Bruttomarginal	45%	47%		48%	47%		48%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-22 738	-24 685	-8%	-68 441	-64 527	6%	-92 831	-88 917	4%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	34 772	20 178	72%	89 506	69 507	29%	114 357	94 358	21%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	27%	21%		27%	25%		26%	25%	
Kostnader för användarförvärv ³	-21 643	-15 390	41%	-58 721	-58 085	1%	-75 207	-74 570	1%
Rörelseresultat	13 129	4 788	174%	30 785	11 423	170%	39 150	19 788	98%
Rörelsemarginal, %	10%	5%		9%	4%		9%	5%	
Resultat per aktie	1,24	0,36	245%	2,88	0,66	340%	3,97	1,74	128%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	20 856	-262		19 848	-2 362		22 900	689	
Likvida medel	54 069	30 999		54 069	30 999		54 069	33 870	

¹Avgift 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.

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

³Kostnader 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:

SPELPORTFÖLJEN LEVERERAR LÖNSAM TILLVÄXT



VÄXER SNABBARE

Under kvartalet har vi identifierat nya tillväxtpotentialer för våra befintliga spel Hidden City och Survivors. Tillväxten för dessa spel drevs till lika delar av organisk trafik, korsförsäljning inom bolagets egen spelportfölj, samt ökad marknadsföring. Vår ambition är att avsevärt öka intäkter och resultat från dessa spel. Medan vi gör det tittar vi noga på våra nyckeltal för att säkerställa att de användare som vi förvärvar stannar kvar i spelen under flera månader, och att våra kostnader för marknadsföring ger god avkastning inom rimlig tid. Möjligheten att korsförsälja våra spel i den befintliga portföljen bidrar också till att öka tempot i tillväxt och lönsamhet. De förbättrade listplaceringarna för spelen, samt intäkstillväxten under kvartalet, är ett resultat av våra ansträngningar i detta avseende. Båda de nämnda spelen har också fortsatt att nå högre listplaceringar efter utgången av kvartalet.

UPPREPAD FRAMGÅNG

Intäkterna från Hidden City, som nu är lika med, eller till och med överträffar, The Secret Society, visar att vi kan upprepa och överträffa de mest framgångsrika av våra tidigare spel. Med erfarenheter från två mycket lyckade spel i samma genre, kan vi nu tillämpa våra kunskaper för att skapa fler framgångsrika spel och på kortare tid ta dem till nya nivåer. Ser man till omsättning är Hidden City nu ett väl etablerat spel på top 50-listan för iPad i USA, ett av de mest nedladdade och samtidigt ett av världens bäst säljande hidden objects-spel. Det gör oss optimistiska inför möjligheterna till ytterligare tillväxt, både i antal användare och i intäkter för spelet, men också inför vår

förmåga att skapa fler framgångsrika spel i samma genre. På marknaden finns det bara en handfull topprankade free-to-play spel inom hidden object-genren och det är självklart ett styrkebevis att vi har två av dessa i vår portfölj.

STARK UNDERLIGGANDE AFFÄR

Vi fortsätter att visa en god lönsamhet i verksamheten, trots att vi spenderar stora resurser på att växa bolaget, både genom utveckling och marknadsföring. Det tredje kvartalet visar också ett starkt kassaflöde. När vi nu närmar oss balans mellan aktiveringar och avskrivningar innebär nuvarande lönsamhetsnivå att bolaget genererar ett positivt kassaflöde, medan en ökad lönsamhet i framtiden sannolikt också kommer leda till ett ökat av kassaflöde. Ledningen arbetar för att säkerställa att företaget framöver är lönsamt, genererar ett positivt kassaflöde samt har ett positivt rörelseresultat, även om vi tar bort effekterna av aktiveringar och avskrivningar. Ledningen förblir fokuserad på lönsamhet och tillväxt, med målet att fortsätta öka omsättningen och samtidigt redovisa en successiv förbättring av resultatet jämfört med föregående år.

LOVANDE UTSIKTER OCH NYA SPEL

Våra strategiskt placerade utvecklingsstudior i Ryssland och Ukraina fortsätter vara kostnadseffektiva för vårt utvecklingsarbete. Där fortsätter arbetet nu med vår övriga free-to-play-portfölj. För bara några veckor sedan lanserade vi Twin Moons Society, ett nytt hidden object-spel, som utvecklats och ägs av G5. Vi kommer också runt årsskiftet att lansera fler spel på marknaden. Vi ser fram emot dessa lanseringar och möjligheten att få tillämpa de lärdomar vi fått från Hidden City och Survivors på både befintliga och nya spel. Det finns betydande fördelar i att få fler väl fungerande spel som Hidden City, Survivors, och The Secret Society i vår portfölj, och det är också det som vi nu eftersträvar.

Stockholm, 2 november 2016

Vlad Suglobov,
VD och medgrundare

JULI-SEPTEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 126,5 (96,1) MSEK. Omsättningen ökade med 32 procent jämfört med samma period 2015. Free-to-play spel ökade med 39 procent jämfört med motsvarande period 2015. Hidden City bidrog mest till tillväxten i kvartalet men även Survivors gav ett betydande bidrag. Portföljen av upplåsingsbara spel ger fortfarande ett bidrag till koncernen, även om det minskar i både absoluta och relativa tal.

Direkta kostnader ökade med 35 procent till 68,9 (51,2) MSEK. Dessa 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. Kostnaderna ökade med totalt 42 procent jämfört med samma period 2015. Ökningen beror på Hidden Citys framgång och därigenom på den relativa tillväxten av licensierade spel, jämfört med G5:s egenutvecklade spel.

Koncernens bruttomarginal var 45 (47) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 28 procent och uppgick till 57,5 (44,9) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 16,2 (15,8) MSEK. Förändringen jämfört med samma period 2015 beror på en ökning av avskrivningar och nedskrivningar. Justerat för dessa minskade kostnaderna för forskning och utveckling med 3 procent.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 24,1 (17,3) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under

kvartalet uppgick dessa till 21,6 (15,4) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, ökade från 16 procent under det tredje kvartalet 2015 till 17 procent under samma period 2016. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 2,4 (1,9) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 8,6 (6,3) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 4,4 (0,2) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till 0,2 (-0,9) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 4,6 (-0,7) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder. Under kvartalet skedde en kvittning av långfristiga fordringar och kortfristiga skulder mellan koncernföretag, vilket realiserade en positiv valutaeffekt som tidigare redovisats i eget kapital. Effekten är icke kassaflödespåverkande.

RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna ökade som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 11,2 (8,9) MSEK och nedskrivningar till 2,7 (4,5) MSEK.

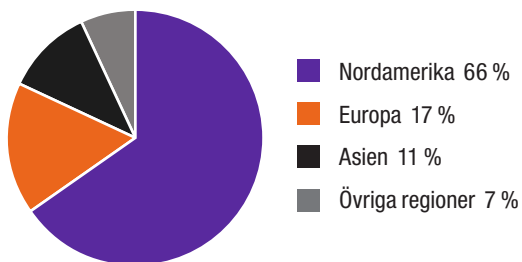
Rörelseresultatet uppgick till 13,1 (4,8) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 10 (5) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

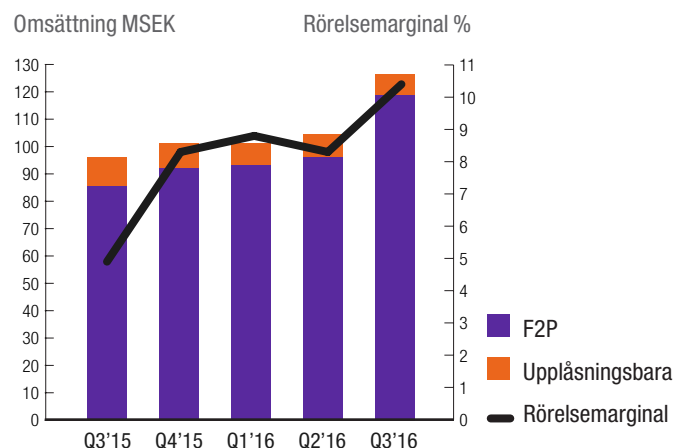
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -2,2 (-1,6) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 10,9 (3,2) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie om 1,24 (0,36) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER INNEVARANDE KVARTAL



INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL



OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 19 procent jämfört med samma kvartal 2015.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 9 procent jämfört med samma kvartal 2015. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade med 34 procent.

F2P	Q3 '16	Q3 '15	FÖRÄNDRING
MAU (miljoner)	3,8	3,2	19%
MUP (tusen)	120,7	110,6	9%
MAGRPPU (USD)	39,9	29,7	34%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 13.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

I augusti lanserades ett nytt licensierat spel, The Nightmares From the Deep, på Apple App Store. I september lanserades också Twin Moon Society, ägt och utvecklat av G5 Entertainment. Även om de är mycket olika, så är spelen, liksom andra framgångsrika spel i bolagets portfölj, hidden object puzzle adventures. Spelen 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: Mahjong Journey lanserades i Windows Store och Facebook, Hidden City lanserades för Mac och i Windows Store, Paranormal Agency lanserades i Google Play och Amazon App Store och slutligen lanserades Farm Clan (tidigare Brave Tribe) för Facebook.

JANUARI-SEPTEMBER INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 17 procent jämfört med samma period föregående år. Det var koncernens portfölj av free-to-play-spel som drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 332,2 (283,1) MSEK. Omsättningen från free-to-play-spel växte med 23 procent jämfört med 2015.

De direkta kostnaderna uppgick till 174,2 (149,1) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 157,9 (134,0) MSEK, en ökning med 17 procent jämfört med samma period föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 48 (47) procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 6 procent jämfört med samma period föregående år. Användarförvärv ökade till 58,7 (58,1) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 70,8 (61,6) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar på 28,0 (21,1) MSEK, samt nedskrivningar på 4,9 (5,5) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden med 2,4 (-2,9) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet uppgick till 30,8 (11,4) MSEK och rörelsemarginalen var 9 (4) procent för perioden.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,4 (-5,6) MSEK, motsvarande en skattesats på 17 (49) procent. Med koncernens ökade fokus på lönsamhet stabiliserades koncernens effektiva skattesats mellan perioder beroende på en jämnare fördelning av resultatet inom koncernen.

Resultat efter skatt uppgick till 25,4 (5,8) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 2,88 (0,66) kronor.

KASSAFLÖDE

Under kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 23,6 (17,4) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet positivt med 10,8 (-8,3) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -12,8 (-8,7) MSEK.

Kassaflödet för kvartalet uppgick till 21,0 (-0,1) MSEK.

För delårsperioden uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 60,5 (36,6) MSEK. Kassaflödet uppgick till 20,0 (-2,2) MSEK.

Likvida medel per 30 september 2016 uppgick till 54,1 (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 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 103,9 (89,8) MSEK varav 101,0 (79,7) MSEK är relaterade till Free-to-play spel och 2,9 (10,1) 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 SEP 2016	30 SEP 2015
Lanserade spel Free-to-play	69,9	47,6
Lanserade spel upplåsningsbara	2,7	5,9
Ej lanserade spel Free-to-play	31,1	32,1
Ej lanserade spel upplåsningsbara	0,2	4,2
Balanserat värde av spelportfölj	103,9	89,8

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet uppgick nedskrivningar till 2,8 (4,5) MSEK varav 1,7 MSEK var relaterade till ett free-to-play spel och 1,1 MSEK till ett upplåsbart spel.

Eget kapital för koncernen uppgick till 148,4 (114,6) MSEK, vilket motsvarar 16,9 (13,0) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 69 (66) procent.

Likvida medel uppgick till 54,1 (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 och inte planeras att regleras inom överskådlig framtid har, från och med 1 januari 2016, redovisats i resultaträkningen. Dessa omräkningsdifferenser har tidigare 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

Bokslutskommuniké 2016 23 februari 2017

TELEKONFERENS

Den 3 november 2016 klockan 10.30 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal.

För information gällande telefonnummer etc. besök: <http://www.g5e.com/corporate/calendar>

EXTRA BOLAGSSTÄMMA

En extra bolagsstämma hölls torsdagen den 11 augusti, 2016. Stämman beslutade att välja Chris Carvalho som ny ledamot i styrelsen. Chris Carvalho har stor erfarenhet av marknaden för mobilspel och kommer bidra väsentligt till styrelsen som nu består av 6 ledamöter.

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, 2 november 2016

Petter Nylander
Styrelseordförande

Annika Andersson
Styrelseledamot

Chris Carvalho
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Pär Sundberg
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD och Styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 3 november 2016 klockan 08.35.

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

GRANSKNINGSRAPPORT

INLEDNING

Vi har utfört en översiktlig granskning av finansiella delårsinformationen i sammandrag för G5 Entertainment AB (publ) per den 30 september 2016 och den niomånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna delårsrapport i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

DEN ÖVERSIKTLIGA GRANSKNINGENS INRIKTNING OCH OMFATTNING

Vi har utfört vår översiktliga granskning i enlighet med International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företagets valda revisor. En översiktlig granskning består av att göra förfrågningar, i första hand till personer som är ansvariga för finansiella frågor och redovisningsfrågor, att utföra analytisk granskning och att vidta andra översiktliga granskningsåtgärder. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt ISA och god revisionssed i övrigt har. De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir medvetna om alla viktiga omständigheter som skulle kunna ha blivit identifierade om en revision utförts. Den uttalade slutsatsen grundad på en översiktlig granskning har därför inte den säkerhet som en uttalad slutsats grundad på en revision har.

SLUTSATS

Grundat på vår översiktliga granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att den bifogade delårsrapporten inte, i allt väsentligt, är upprättad för koncernens del i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen och för moderbolagets del i enlighet med årsredovisningslagen.

Stockholm den 2 november 2016

Mazars SET Revisionsbyrå AB

Bengt Ekenberg

Auktoriserad revisor

RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Jul-sep 2016	Jul-sep 2015	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Okt-sep 2015/16	2015
Intäkter	126 451	96 075	332 164	283 092	433 441	384 369
Direkta kostnader	-68 940	-51 212	-174 216	-149 058	-226 253	-201 094
Bruttoresultat	57 511	44 863	157 947	134 034	207 188	183 274
Forskning & utveckling	-16 192	-15 788	-41 140	-35 305	-55 675	-49 840
Försäljning & marknadsföring	-24 091	-17 323	-66 052	-64 207	-84 582	-82 737
Administration	-8 650	-6 285	-22 331	-20 164	-30 280	-28 113
Övriga rörelseintäkter	2 305	240	2 700	1 751	3 151	2 549
Övriga rörelsekostnader	2 245	-919	-340	-4 687	-650	-5 346
Rörelseresultat	13 129	4 788	30 785	11 423	39 150	19 788
Ränteintäkter och liknande resultatposter	2	9	6	17	27	38
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-48	-54	-48	-54	-48
Resultat efter finansiella poster	13 131	4 749	30 737	11 392	39 123	19 778
Inkomstskatt	-2 222	-1 583	-5 374	-5 621	-4 200	-4 448
PERIODENS RESULTAT	10 909	3 166	25 363	5 770	34 923	15 330
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	10 909	3 166	25 363	5 770	34 923	15 330
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	-
Resultat per aktie						
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	1,24	0,36	2,88	0,66	3,97	1,74

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Jul-sep 2016	Jul-sep 2015	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Okt-sep 2015/16	2015
Periodens resultat	10 909	3 166	25 363	5 770	34 923	15 330
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens (netto efter skatt)	-2 250	3 186	-441	4 314	-1 270	3 486
Summa övrigt totalresultat	-2 250	3 186	-441	4 314	-1 270	3 486
Summa totalresultat	8 659	6 352	24 922	10 084	33 653	18 816
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	8 659	6 352	24 922	10 084	33 653	18 816
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	-

BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	30 sep 2016	30 sep 2015	31 dec 2015
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	103 919	89 820	94 269
Goodwill	2 291	2 295	2 293
	106 210	92 115	96 562
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	5 872	4 442	4 634
	5 872	4 442	4 634
Uppskjuten skattefordran (not 3)	6 426	5 797	2 310
Summa anläggningstillgångar	118 508	102 354	103 506
Omsättningstillgångar (not 4, 6)			
Kundfordringar	0	9 730	9 881
Aktuell skattefordran	298	143	175
Övriga fordringar	6 282	5 882	3 952
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	35 941	23 379	25 198
Likvida medel	54 069	30 999	33 870
Summa omsättningstillgångar	96 591	70 133	73 076
Summa tillgångar	215 099	172 487	176 583
Eget kapital	148 381	114 615	123 345
Kortfristiga skulder (not 6)			
Leverantörsskulder	14 820	16 328	12 320
Övriga skulder	2 512	3 705	1 227
Aktuell skatteskuld	14 439	10 652	6 438
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	34 947	27 186	33 253
Summa kortfristiga skulder	66 718	57 871	53 238
Summa eget kapital och skulder	215 099	172 487	176 583

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2015-01-01	880	54 032	8 575	40 872	104 359
Periodens resultat				5 770	5 770
Ersättning optionsprogram		171			171
Övrigt totalresultat			4 314		4 314
Summa totalresultat			4 314	5 770	10 255
Eget kapital 2015-09-30	880	54 203	12 889	46 642	114 615
Eget kapital 2016-01-01	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Periodens resultat				25 363	25 363
Ersättning optionsprogram		113			113
Övrigt totalresultat			-441		-441
Summa totalresultat			-441	25 363	25 035
Eget kapital 2016-09-30	880	54 316	11 620	81 565	148 381

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Jul-sep 2016	Jul-sep 2015	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Okt-sep 2015/16	2015
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	13 131	4 749	30 737	11 392	39 123	19 778
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	11 583	13 163	33 341	27 828	44 223	38 710
	24 714	17 912	64 078	39 220	83 346	58 488
Betald skatt	-1 148	-474	-3 583	-2 581	-3 275	-2 273
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	23 566	17 438	60 495	36 639	80 071	56 215
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	2 294	-6 073	-4 438	-6 133	-4 369	-6 064
Förändring av rörelseskulder	8 465	-2 225	4 127	4 611	4 144	4 627
Kassaflöde från den löpande verksamheten	34 325	9 140	60 184	35 117	79 846	54 778
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-645	-672	-2 401	-2 935	-3 320	-3 854
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-12 825	-8 730	-37 934	-34 544	-53 625	-50 235
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-13 469	-9 402	-40 336	-37 479	-56 946	-54 089
Finansieringsverksamhet						
Premier för optionsprogram	113	171	113	171	113	171
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	113	171	113	171	113	171
Kassaflöde	20 969	-91	19 961	-2 191	23 013	860
Likvida medel vid periodens ingång	32 997	30 978	33 870	32 864	30 999	32 864
Kassaflöde	20 969	-91	19 961	-2 192	23 013	860
Valutakursdifferenser	104	112	238	326	57	146
Likvida medel vid periodens utgång	54 069	30 999	54 069	30 999	54 069	33 870

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	Jul-sep 2016	Jul-sep 2015	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Okt-sep 2015/16	2015
Vid periodens början	102 803	88 943	94 269	71 680	89 820	71 680
Investeringar	12 825	8 730	37 934	34 544	53 625	50 235
Nedskrivning	-2 718	-4 463	-4 908	-5 476	-7 609	-8 177
Avskrivning	-10 688	-8 452	-26 626	-19 970	-34 701	-28 045
Kursdifferenser	1 698	5 061	3 249	9 042	2 785	8 576
Vid periodens slut	103 919	89 820	103 919	89 820	103 919	94 269

NOT 3 – SKATT

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

NOT 4 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,4 (5,4) 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 september 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	Jul-sep 2016	Jul-sep 2015	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Okt-sep 2015/16	2015
Intäkter	126 450	96 072	332 146	283 133	432 509	383 496
Direkta kostnader	-100 840	-76 546	-260 738	-218 422	-329 008	-286 691
Bruttoresultat	25 610	19 525	71 407	64 711	103 501	96 805
Forskning och utveckling	-4	-73	-61	-261	-151	-351
Försäljning och marknadsföring	-615	-316	-3 364	-394	-5 070	-2 100
Administration	-26 118	-20 303	-71 363	-73 426	-90 606	-92 670
Övriga rörelseintäkter	898	575	898	4 913	898	0
Övriga rörelsekostnader	-850	-998	-3 054	-3 414	-3 113	-2 856
Rörelseresultat	-1 078	-1 591	-5 536	-7 871	5 460	-1 172
Ränteintäkter och liknande resultatposter	2 468	5 161	6 336	5 183	7 654	9 588
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-48	-54	-48	-54	-48
Resultat efter finansiella poster	1 390	3 522	746	-2 736	13 060	8 368
Inkomstskatt	-306	-777	-164	916	-2 873	-1 526
PERIODENS RESULTAT	1 084	2 745	582	-1 820	10 187	6 841

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Jul-sep 2016	Jul-sep 2015	Jan-sep 2016	Jan-sep 2015	Okt-sep 2015/16	2015
Periodens resultat	1 084	2 745	582	-1 820	10 187	6 841
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-	-	-
Summa totalresultat	1 084	2 745	582	-1 820	10 187	6 841

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	30 sep 2016	30 sep 2015	31 dec 2015
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	0	2 057	0
Fordringar koncernföretag	78 236	99 999	100 084
	78 306	102 126	100 154
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	0	9 721	9 874
Fordringar hos koncernföretag	177	141	137
Övriga fordringar	4 418	195	521
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	35 185	23 104	24 856
Kassa och bank	46 972	19 796	25 605
	86 753	52 957	60 993
SUMMA TILLGÅNGAR	165 059	155 082	161 147
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	880	880	880
Fritt eget kapital			
Överkursfond	54 304	53 990	54 160
Balanserat resultat	54 081	44 675	47 239
Årets resultat	582	916	6 841
Summa eget kapital	109 847	100 461	109 120
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	292	285	131
Skuld till koncernföretag	53 099	52 813	49 338
Övriga skulder	390	140	150
Upplupna kostnader	1 432	1 383	2 408
Summa kortfristiga skulder	55 212	54 621	52 026
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	165 059	155 082	161 147

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:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som Mahjong Journey®, Survivors: the Quest®, 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