

The logo features the letters 'G5' in a large, bold, white font with a blue shadow, set within a circular blue frame. Below the frame, the word 'GAMES' is written in a white, sans-serif font. The entire logo is centered against a vibrant background of a galaxy with blue and purple nebulae, stars, and several planets, including a large orange one in the top left and a purple one in the bottom right. Numerous small, 3D-style icons of various game characters and scenes are scattered around the logo, appearing to float in space.

# G5<sup>®</sup>

## GAMES

**G5 ENTERTAINMENT AB**

ORG NR: 556680-8878

ÅRSREDOVISNING 2016



# INNEHÅLL

G5 2016 – Året i korthet	4
Detta är G5 Entertainment	5
VD har ordet	6
Vision och strategi	12
Värdekedja	13
Verksamhet	14
<b>FINANSIELLA RAPPORTER</b>	
Förvaltningsberättelse	18
Koncernens finansiella rapporter	26
Koncernens noter	30
Moderbolagets finansiella rapporter	42
Moderbolagets noter	46
Årsredovisningens undertecknande	50
Revisionsberättelse	51
Bolagsstyrningsrapport	54
G5 aktien	60
Ordlista	61

## G5 2016 – ÅRET I KORTHET

### 516 931

Intäkter för perioden  
(KSEK)

### 38 108

Rörelseresultat för  
perioden (KSEK)

### 43 %

Ökning intäkter från  
free-to-play-spel

- ▶ Koncernens intäkter var 516,9 (384,4) MSEK, en ökning med 34 procent jämfört med föregående år
- ▶ Rörelseresultat var 38,1 (19,8) MSEK
- ▶ Resultat efter skatt var 33,2 (15,3) MSEK
- ▶ Resultat per aktie före utspädning var 3,77 (1,74) SEK och efter utspädning 3,76 (1,74) SEK
- ▶ Kassaflöde före finansieringsverksamheten var 36,1 (0,7) KSEK
- ▶ Intäkter från free-to-play-spel växte med 43 procent och stod för 94 (88) procent av de totala intäkterna

## G5 I SIFFROR

FINANSIELLA NYCKELTAL, KSEK	2016	2015	Förändring %
Intäkter	516 931	384 369	34%
Avgift till distributörer	-154 632	-115 469	34%
Royalties till externa utvecklare	-116 438	-85 625	36%
<b>Bruttoresultat</b>	<b>245 861</b>	<b>183 274</b>	<b>34%</b>
Bruttomarginal	48%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för förvärv av användare	-101 888	-88 917	15%
<b>Rörelseresultat exklusive kostnader för förvärv av användare</b>	<b>143 973</b>	<b>94 358</b>	<b>53%</b>
Rörelsemarginal exklusive kostnader för förvärv av användare	28%	25%	
Kostnader för förvärv av användare	-105 865	-74 570	42%
<b>Rörelseresultat</b>	<b>38 108</b>	<b>19 788</b>	<b>93%</b>
Rörelsemarginal	7%	5%	
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	36 058	689	
Likvida medel	70 584	33 870	

F2P	2016				2015			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
MAU (miljoner) <sup>1</sup>	3,1	3,4	3,8	5,1	2,8	2,9	3,2	2,9
MUP (tusental) <sup>1</sup>	109,0	113,8	120,7	175,4	102,5	106,6	110,6	103,8
MAGRPPU (USD) <sup>1</sup>	32,6	34,0	39,9	37,5	31,5	29,1	29,7	34,2

<sup>1</sup>För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 61.

## DETTA ÄR G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB, G5, är utvecklare och förläggare av Free-to-play-spel som spelas på smarta mobiltelofoner och surfplattor.

Bolaget, som är noterat på Nasdaq OMX sedan juni 2014, har sitt huvudkontor i Stockholm och hade totalt ca 300 medarbetare, det stora flertalet av dem placerade utanför Sverige. Den enhet som ansvarar för immateriella rättigheter, kreativa processer och licensiering av spel är placerad i Malta, medan utvecklingskontor och studios finns i Moskva och Kaliningrad i Ryssland och Kharkov i Ukraina. G5 har också ett marknadsföringskontor i San Francisco, USA. 2016 hade G5 en omsättning på 517 miljoner kronor och ett resultat om 33 miljoner kronor.

I G5:s portfölj finns femton Free-to-play-spel. Utöver detta finns också ett större antal så kallade upplåsbbara spel, som utgör ett arv från en tidigare affärsmodell. Skillnaden mellan de två speltyperna är att Free-to-play-spelen inte kostar spelaren någonting att ladda ner, men att det finns möjligheter att köpa virtuella varor i form av exempelvis tid, liv eller verktyg, under spelets gång. De upplåsbbara spelen kan spelaren testa gratis under en period, men måste sedan betala en engångsavgift för att kunna fortsätta spela. Free-to-play-spelen dominerar marknaden och den del av G5:s omsättning som kommer från dessa spel har vuxit mycket kraftigt. 2016 svarade de för 94 procent av omsättningen.

Spelen är tillgängliga för iOS, Android, Kindle Fire, enheter som drivs av Windows samt även Facebook. De når kunden via digitala affärer som Apples App Store, Google Play och Amazon Appstore. G5 erbjuder egenutvecklade spel och är också förläggare för spel som licensierats från andra utvecklare. De geografiskt viktigaste marknaderna för bolaget är USA och Europa som tillsammans står för över 80 procent av intäkterna.

G5:s spel vänder sig till gruppen ”vardagsspelare”, som är en snabbt växande marknad. Mobilspel är i sin tur den snabbast växande marknaden inom spel. Enligt analysföretaget NEWZOO förväntas marknaden att växa med ca 12 procent årligen från 30,4 miljarder 2015 dollar till 52,5 miljarder dollar 2019.



**4** MEDARBETARE  
San Fransisco, marknadsföring



**6** MEDARBETARE  
Malta, upphandling och spelutveckling

**2** MEDARBETARE  
Stockholm, huvudkontor

**30** MEDARBETARE  
Kaliningrad, spelstudio

**17** MEDARBETARE  
Moskva, spelutveckling

**241** MEDARBETARE  
Kharkov, spelutveckling

## VD HAR ORDET:

## BLIR STÖRRE OCH VÄXER SNABBARE



”Som en följd av vårt ökade fokus på Asien kom 15% av våra intäkter därifrån under Q4, jämfört med 10% ett år tidigare”

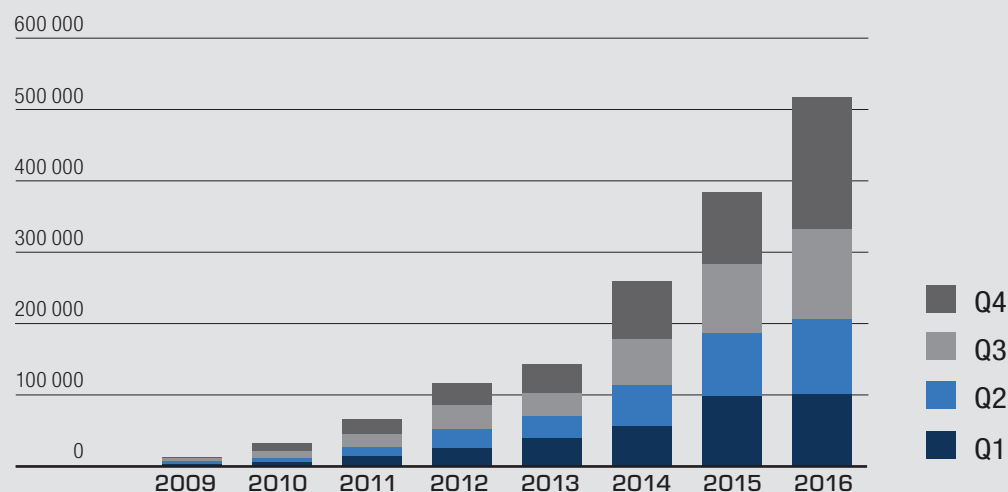
## INTÄKTSUTVECKLING 2016

2016 började relativt långsamt när det gäller vår omsättningstillväxt, vilket dock ändrades under andra halvan av året då vi successivt har ökat tillväxttakten. Under det fjärde kvartalet var tillväxttakten 82% jämfört med föregående år, vilket också gav en sekventiell tillväxt på 46% jämfört med det tredje kvartalet.

Så gott som 100% av våra intäkter kom under 2016 från mobila plattformar. Vårt licensierade spel Hidden City hade störst tillväxt under året, särskilt under andra halvan av året. Andra spel i portföljen som ökade var G5:s helägda spel Mahjong Journey och Survivors: The Quest. Dessutom visade våra nyare helägda spel Twin Moons Society och Supermarket Mania Journey också lovande resultat under andra halvan av året, om än från en lägre nivå. Totalt sett har intäktsstrukturen förändrats jämfört med föregående år. Hidden City genererar nu störst intäkter per månad och intäkterna från G5:s helägda spel har också ökat. The Secret Society, som låg på första plats fjärde kvartalet 2015, ligger nu på andra eller tredje plats, beroende på plattform, mätt i intäkter, klart efter Hidden City, men spelet genererar fortsatt stabila intäkter.

Jämfört med föregående år kom en högre andel av intäkterna från smarttelefonanvändare. Det är ett resultat av G5:s ansträngningar att förbättra företagets position inom marknadssegmentet för enheter med små skärmar, där företagets spel inte gått lika bra som på surfplattor. Jämfört med för ett år sedan kom också en högre andel av intäkterna från Japan och Kina, vilket återspeglar företagets strävan att stärka sin position på de två viktiga marknaderna. USA, Japan och Kina är de största App-storemarknaderna i världen, och historiskt har USA varit den marknad där G5 haft sina största intäkter. Som en följd av vårt ökade fokus på Asien kom 15 procent av

Intäkter 2009 – 2016 (KSEK)



intäkterna under fjärde kvartalet 2016 därifrån, jämfört med 10 procent ett år tidigare.

Under året uppgick rörelseresultatet till 38,1 miljoner kronor, motsvarande ett resultat per aktie om 3,77 kronor. Resultatet påverkades av högre kostnader för användarförvärv (User Acquisition, UA) under det fjärde kvartalet, vilka användes för att lyfta företaget till en ny intäktsnivå, något som kommer att gynna våra intäkter framöver. Därigenom ger det fjärde kvartalet, och helåret 2016, inte en rättvisande bild av företagets verkliga, och högre, lönsamhetspotential. Jag berör användarförvärv mer detaljerat längre fram, men grundläggande är att ökningen i kostnader för användarförvärv under ett kvartal föregår tillväxt och ökad lönsamhet under följande kvartal. Det som var spännande med 2016, och det fjärde kvartalet specifikt, var den höga tillväxttakten och att vi nådde en ny hög intäktsnivå, samtidigt som bolaget var lönsamt och uppvisade ett positivt kassaflöde. Under det fjärde kvartalet ökade det månatliga antalet användare till, 5,1 miljoner MAU (Monthly Active Users), en ökning med 75% jämfört med 2015, och 175 400 MUP (Monthly Unique Payers), en ökning med 69% jämfört med föregående år, vilket låg till grund för intäktstillväxten.

Vid slutet av året nådde vi den punkt när aktiveringar och avskrivningar nästan låg på samma nivå. Under det fjärde kvartalet aktiverades 12,3 miljoner kronor och vi hade avskrivningar om 12,1 miljoner, och de uppvägs i stort varandra i resultaträkningen. För helåret uppgick företagets fria kassaflöde till 36,1 miljoner kronor. Det ligger mycket nära vår EBIT för helåret, och är resultatet av att vi nästan fullt ut kunnat balansera aktiveringar och avskrivningar. Likvida medel uppgick vid året slut till 70,6 miljoner kronor, jämfört med 33,9 för ett år sedan.

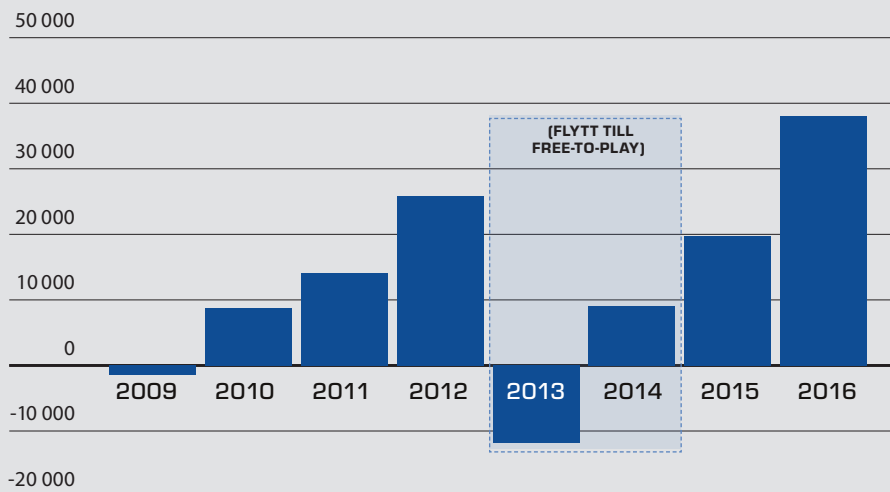
## TIOÅRSJUBILEUM SOM NOTERAT BOLAG

2016 var det tio år sedan G5 börsnoterades. G5:s aktier noterades den 2 oktober 2006 på Stockholmsbörsen till kursen tre kronor per aktie. I slutet av 2006 redovisade koncernen intäkter på 6,84 miljoner kronor och ett rörelseresultat på 1,8 miljoner. Det operativa kassaflödet var minimalt och vi slutförde en nyemission för att samla in medel till investeringsaktiviteter, däribland för att skapa koncernens första egna spel. Vi hade då 37 anställda, samtliga vid Moskvakontoret.

Tio år senare har vi nu avslutat 2016 med intäkter på 517 miljoner kronor, över 70 gånger så mycket som 2006 och ett rörelseresultat på 38 miljoner kronor, 21 gånger rörelseresultatet 2006. Fritt kassaflöde uppgick 2016 till 36,1 miljoner, och vi hade 70,6 miljoner i likvida medel vid årets slut. Trots de stora investeringar i produktutveckling och marknadsföring som varit nödvändiga för att uppnå den höga tillväxttakten har vi inga skulder. Den höga tillväxten under de gångna åren kan tillskrivas vårt fokus, vår ihärdighet och insatserna från vårt mycket professionella team, som vuxit mer än tio gånger i storlek mellan 2006 och 2016, och som nu uppgår till cirka 300 personer i sex länder. Vi har också nått den punkt där vi kan börja dela ut pengar till våra aktieägare, medan vi samtidigt finansierar vår tillväxt.

2006 skrev jag i årsredovisningen att marknaden för mobilspel kommer att utvecklas snabbt och att vi kommer att fokusera på denna. Sedan 2009, när vi första gången publicerade ett spel för iPhone, har G5:s verksamhet vuxit snabbare än marknaden, och gör så fortfarande. Vi har fortfarande stort utrymme att växa, eftersom marknaden har blivit mycket större och samtidigt fortsätter att växa. I det perspektivet har vi bara påbörjat vår resa.

## Rörelseresultat (KSEK)



Resultaten för året bekräftar vår optimism, vi har uppvisat några av våra högsta tillväxttal på kvartalsbasis någonsin, samtidigt som vi redovisar våra hittills högsta intäkts- och resultatciffror samt ett starkt rörelseresultat. Med andra ord blir vi större, samtidigt som vi växer allt snabbare.

### FINANSIELL STYRKA

En av orsakerna till att vi för tio år sedan beslutade oss för en börsnotering var att vi ville skaffa kapital. De närmaste åren efter börsnoteringen använde vi det kapital som vi fick in och nyemissioner genomfördes sedan under 2006, 2008, 2011 och 2013. Nyemissionerna ledde till att antalet utestående aktier ökade från 6 000 000 under 2006 till 8 800 000 i januari 2013.

Vi har inte genomfört några nyemissioner sedan januari 2013 – för mer än fyra år sedan – och samtidigt har företaget ökat sina intäkter fyra gånger under den perioden. Sedan 2013 har G5 haft det kapital som behövs för att organiskt växa och bekosta all verksamhet, utan utspädningseffekter på aktien. Vårt fokus ligger istället på att de senaste årens snabba tillväxt ska omvandlas till värde för aktieägarna. Vi har inga skulder, tillräckligt med medel på banken och flexibilitet att minska marknadsföringskostnaderna om eller när så behövs för att ytterligare förbättra likviditet och lönsamhet. Vi kan också välja att gå vidare om vi ser möjligheter till snabb organisk tillväxt, och vi kan finansiera marknadsföringskostnaderna ur vårt kassaflöde. Det är ett bra läge att befinna sig i, och vi känner att företaget är stabilt i finansiellt hänseende.

### STRATEGISKT PLACERADE STUDIOR

Vårt team är, tillsammans med våra immateriella rättigheter och kunskaper, en viktig strategisk tillgång. G5 har inte några materiella tillgångar i större omfattning. Det är helt beroende av immateriella rättigheter, och av medarbetare som skapar

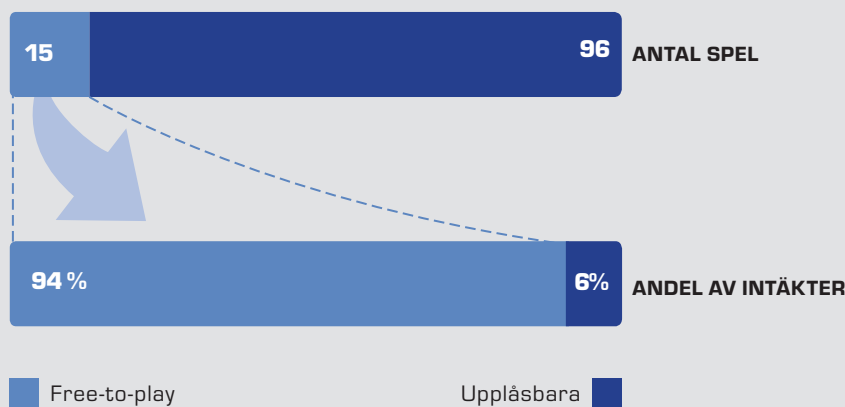
immateriell egendom och gör den framgångsrik på marknaden. Vi har lagt ned mycket arbete under åren på att bygga upp vårt team och våra studior, som vi kallar de av våra kontor som, till skillnad från andra funktioner i koncernen, främst är inriktade på att skapa nya spel. G5:s studior ligger i Moskva i Ryssland och i Kharkov i Ukraina, där de funnits i många år. Vi har även sedan cirka ett år tillbaka, ett kontor i Kaliningrad i Ryssland. Båda länderna har en välutvecklad spelutvecklingsindustri och har producerat eller bidragit till flera företag och spel som gått mycket bra på de internationella marknaderna.

Ryssland och Ukraina har stor befolkning, många tekniska universitet och i allmänhet lägre arbetskostnader än i väst. Dock är smaken när det gäller videospel densamma. Tack vare G5:s rötter har detta visat sig vara en stor resurspool att utnyttja. Trots politikernas ansträngningar fortsätter de ukrainska och ryska folken att komma bra överens, och samarbetet mellan våra kontor och partners har under alla år fortsatt utan avbrott. Företaget och ledningen arbetar gärna i dessa länder och får på så sätt tillgång till talanger av världsklass. Det är också ett sätt att sänka utvecklingskostnaderna, vilket minskar risken och gör att G5:s spel har en låg break even-nivå. G5:s bästsäljande spel, inklusive de som har genererat tiotals miljoner dollar i försäljning, har samtliga utvecklats i Ukraina eller i Ryssland. G5 samarbetar också med oberoende utvecklingsstudior i Öst- och Centraleuropa, där det finns många talanger och utvecklingskostnaderna är rimliga.

### PORTFÖLJSTRATEGI

G5 har under många år använt en portföljstrategi för spelutveckling och publicering, oavsett om det varit modernt eller inte i branschen. Portföljstrategin gör det möjligt att fördela risker och gör också att företaget inte behöver förlita sig alltför mycket på ett enskilt spels framgångar eller livscykel. Jag tror

### Antal spel / Intäktsfördelning per typ av spel





att det är viktigt på den extremt konkurrensutsatta marknad där vi arbetar. Det finns många spelutvecklare i världen, och det har rapporterats att enbart Apple App Store publicerar fler än 1 000 appar varje dag, varav hälften spel. Den enorma volymen spel som tillverkas och efterfrågas i appbutikerna, gör det oundvikligt att vissa utvecklare blir framgångsrika med ett eller två av sina spel. Det innebär inte nödvändigtvis att deras verksamheter blir framgångsrika, eftersom "One hit wonder-team" inte är sällsynta inom spelutveckling, precis lika lite som inom andra underhållningsområden. Inom G5 har vi alltid strävat efter att bygga upp en långsiktig verksamhet som inte är beroende av ett enda spel eller en enda genre. Det betyder att vi bygger upp en spelportfölj och systematiskt arbetar för att förbättra vår position på marknaden och utveckla vårt varumärke hos spelarna. Portföljstrategin gör att vi kan föra över användare från ett spel till nästa, hantera spelens livslängd, minimera antalet spelare som lämnar spelet och maximera möjligheter till upptäckt av nya spel. Vi kan förvärva användare till ett spel, och maximera avkastningen på investeringen genom att se till att förvärvade användare exponeras för andra spel i vår portfölj. Vi vill också vara de som kommer med nya spel som gör våra gamla spel obsoleta, snarare än att låta konkurrenterna göra det.

Jag vill hävda att det är vår portföljstrategi och vår inställning till spelutveckling som gjort att vi kunnat fortsätta växa, även om vilka spel i portföljen som stått för största tillväxten, liksom sammansättningen av intäkterna, har förändrats dramatiskt under åren. Fram till 2012 kom huvuddelen av våra intäkter från uppläsbara spel, idag är nästan alla Free-to-play (F2P). Virtual City Playground var vår första F2P-framgång och var under en lång tid vårt största F2P-spel. Det ersattes av The Secret Society, som tog förstaplatsen. Nu är Hidden City det största spelet sett till månadsintäkter och

The Secret Society ligger på en avlägsen andraplats. Vi har flera spel som visar stor potential, däribland Twin Moons Society, Mahjong Journey, Survivors och The Supermarket Mania Journey, som kan bli ledare i framtiden. Det är naturligt att portföljens struktur fortsätter att förändras över tid, eftersom alla spel har en livscykel, även om den spänner över flera år.

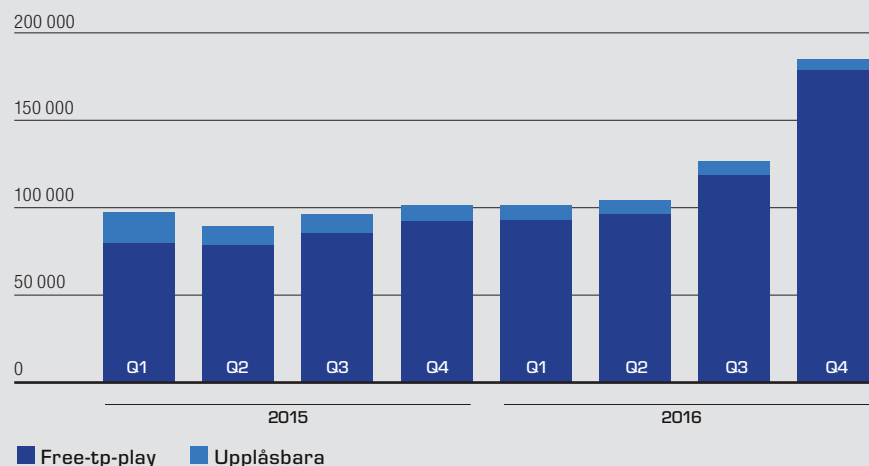
#### HANTERA TILLVÄXT 2017

Vi börjar 2017 på en väsentligt högre intäktsnivå än förra året. Om vi bara klarar att hålla kvartalsintäkterna under 2017 på liknande nivåer som i det fjärde kvartalet, kommer vi uppvisa en hälsosam tillväxt även för 2017. Vi har naturligtvis som mål att fortsätta vår sekventiella tillväxt under 2017, och därigenom ytterligare öka tillväxttakten.

Exakt hur stor ökning per kvartal som vi kommer att kunna uppnå 2017 beror på hur spelen i portföljen utvecklas, på vår förmåga att utvecklas över tid och på vår förmåga att effektivt och lönsamt marknadsföra dem. För närvarande har vi flera spel som har ökat mycket under 2016. Det är Hidden City, Mahjong Journey, Survivors: The Quest, samt Twin Moons Society och Supermarket Mania Journey, de sistnämnda är två nyare spel som visar mycket goda tecken på lönsam tillväxt. Det är dessa spel som vi förväntar oss ska öka våra intäkter under 2017. Vi har också ett antal egna spel under utveckling som kan komma att släppas under 2017 och som kan komma att bidra till tillväxten under det kommande året.

För att bättre förstå hur resultatet kan utvecklas 2017 är det viktigt att titta på dynamiken hos två stora utgiftsposter i resultaträkningen, det vill säga kostnaderna för användarförvärv och royalty. Den senare kostnaden är proportionell mot de intäkter som genereras av den del av portföljen som licensieras från andra utvecklare. Ju mer framgångsrikt ett licensierat spel blir, desto högre blir royaltyerna som andel av intäkterna.

#### Intäktsfördelning per typ av spel (KSEK)



Därför bidrar framgången med licensierade spel positivt till det absoluta resultatet, men sätter press på vinstmarginalerna. Om G5:s egna spel, å andra sidan, blir framgångsrika och står för en stor del av företagets intäkter, minskar royaltierna som andel av intäkterna, något som har en positiv effekt på både det absoluta resultatet och marginalerna.

Sambandet mellan resultat och kostnader för användarförvärv, UA, är något mer komplext. När vi lägger pengar på UA under en månad förväntar vi oss att få tillbaka investeringen efter några månader, för att därefter börja göra en vinst. Några månader kan för oss vara ett kvartal eller två, ibland tre, beroende på spel. Livslängden för lojala betalande spelare i ett spel är normalt mycket längre än tre månader, och tiden för att nå break even för UA-kostnader kan ofta vara längre än tre månader. Vi spårar spelarnas utgifter för att säkerställa att våra UA-kostnader är rimliga på lång sikt, men på kort sikt kan UA störa resultatet i kvartalsrapporter på följande sätt:

Låt oss säga att vi, genom att observera spelare i ett spel, har fastställt att en betydande ökning av UA för spelet kan leda till en hög intäktstillväxt. Vi gör antagandet att tiden för att nå break even för UA ska vara fem månader, och att vi sedan kan få en rimlig vinst under kommande år. Då finns det goda skäl att öka UA-kostnaderna för just det spelet. En sådan ökning kommer att synas under ett kvartal, medan de största intäktseffekterna kommer först kvartalet efter. Som en följd av detta kommer UA som procent av intäkterna att stiga första kvartalet, för att sedan sjunka nästa kvartal. Marginalen, och kanske även det absoluta resultatet, kan falla under första kvartalet, men stiger följande kvartal, och det absoluta resultatet blir då högre än tidigare.

Det är därför vi ser UA som ett verktyg för att öka spelintäkterna och lyfta portföljen från en nivå till nästa på två till

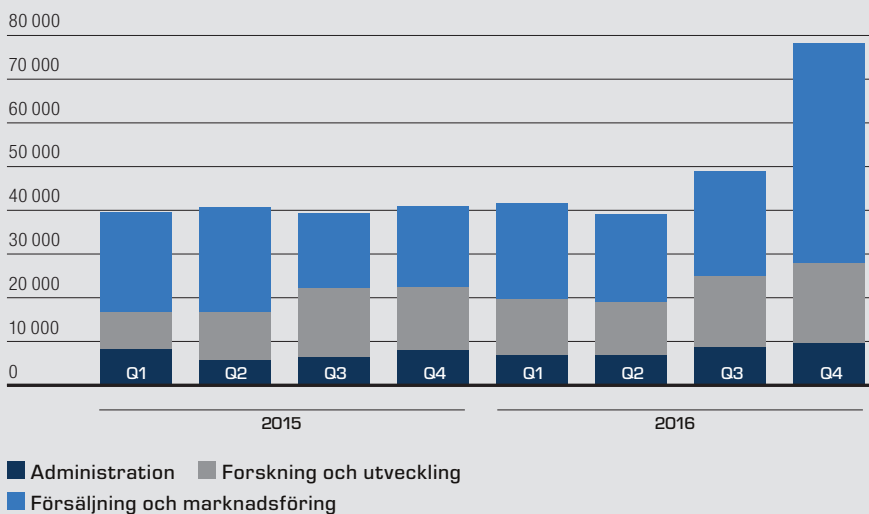
tre kvartals sikt. Om vi arbetar aggressivt i flera kvartal kan tillväxten vara mycket stor, men marginalen pressad. Det är ändå goda nyheter, eftersom intäkterna så småningom kommer att stabiliseras på en högre nivå och det absoluta resultatet ökar. Marginalen kommer också att öka tack vare affärsmoddellens inneboende hävstång, detta eftersom företagets fasta kostnader inte behöver öka i takt med att spelintäkterna ökar.

Vi tror att G5 fortfarande har stort utrymme att växa, eftersom vi är mindre än de största bolagen på marknaden, både i intäkter och i publik. Vi kommer därför att öka takten och växa snabbare, så länge vi ser att det finns möjligheter till lönsam organisk tillväxt. Det innebär dock inte att intäktstillväxten, som kan mattas av under ett eller några kvartal, inte kommer tillbaka. Vår förmåga att växa beror på kvaliteten på vår portfölj, och den kan förbättras över tid med uppdateringar och nya spelreleaser. Det har redan flera gånger hänt att vi utvecklat nya och bättre spel som överträffat dem vi gjort tidigare. Vi har gjort det flera gånger, och chansen är stor att vi kan göra det på nytt. Ett framgångsrikt spel kan förändra allt, något som vi såg 2016 då året började svagt, men successivt blev allt bättre.

#### ÖKAT FOKUS PÅ G5:S EGNA SPEL

Det första av våra F2P-spel som genererade flera miljoner dollar i intäkter var Virtual City Playground (VCP) som släpptes i augusti 2011. Spelet utvecklades av G5 och är G5:s immateriella egendom. Spelet låg till grund för vårt beslut att fokusera på F2P-spel. Efter VCP hade vi störst framgång med licensierade spel och vi är glada över att de licensierade spelen fungerat bra för både G5 och de begåvade utvecklare som vi samarbetar med, men vi vill gärna fokusera mer på helägda spel och skapa fler interna framgångssagor.

#### Kostnader (KSEK)



Under 2016 kom vi en bit på väg med bättre resultat och högre tillväxt för våra helägda spel Mahjong Journey och Survivors: The Quest, som redan finns på marknaden. Vi släppte även ett nytt eget spel, Twin Moons Society, som redan från början fått en bra start. Twin Moons Society är särskilt lovande, eftersom det är i samma genre som två av våra hittills största licensierade spel. Om vi lyckas lyfta spelet till samma nivå som övriga spel i vår portfölj, och det därmed blir vår nästa stora framgång, kan det få god effekt på vår lönsamhet och intäktstillväxt.

Vi tror också att vi har en stark uppsättning när det gäller egna spel som ska lanseras under 2017. De finns i spelgenrer där vi redan är starka, men även i angränsande genrer som vi vet lockar vår kärnpublik och som kan öppna stora nischer i olika genrer för företaget.

### SPÄNNANDE UTSIKTER 2017

G5:s intäkter utgörs uteslutande av köp i våra spel, det vill säga de betalningar som spelare väljer att göra i våra spel. Vi har inga reklamintäkter, även om det kan vara en framtida möjlighet. Försäljningen av smarttelefoner och surfplattor har mattats av, i synnerhet i utvecklade länder, men den tid som människor spenderar på appar och spel ökar. Kunderna har också blivit allt mer vana att göra inköp direkt i spelen. Detta leder till en fortsatt tillväxt för mobilspelsmarknaden som fortfarande är det snabbast växande segmentet på videospelsmarknaden. Vårt fokus på en äldre kundgrupp av spelare innebär att vi fokuserar på en grupp som kommer att växa de närmaste åren, i synnerhet i utvecklade länder där intäkterna per spelare dessutom är högre. Med den solida marknadsbasen som grund finns det ett antal saker som vi strävar efter under 2017

- Nå en stor framgång med ett av G5:s egna spel, kan få en bra effekt på vinstmarginalerna, men även på intäktstillväxten.
- Inträde i nya spelnischer kan över tid öppna dörren för ytterligare expansion.
- Ytterligare förbättring av våra positioner i Asien, där vi fortfarande är en liten aktör, kan bidra till tillväxt och intäkter och skapa en mer balanserad intäktsstruktur.
- Företagets finansiella styrka och kapacitet att själv finansiera initiativ innebär att tillväxten blir organisk och inte leder till någon avgörande utspädning för aktieägarna.

Vi fortsätter att sträva efter att nå våra mål och leverera tillväxt på årsbasis, både i intäkter och resultat. Vi vill dessutom leverera tillväxt mätt i netto-EBIT, alltså EBIT justerat från effekterna av aktiveringar och avskrivningar. Som vi tidigare kommunicerat kommer vi att, på samma sätt som under fjärde kvartalet 2016, öka våra investeringar i UA förutsatt att vi ser stora tillväxtmöjligheter. Vi uppnådde då, trots satsningen, en tillväxt på 129 procent i netto-EBIT år från år och levererade ett fritt kassaflöde om 16,2 miljoner kronor. Vi ser nu fram emot att se vad vi kan uppnå under 2017 med vår nuvarande tillväxt och förbättrade intäktsnivå.

Vlad Suglobov,  
VD och medgrundare G5 Entertainment



## VISION OCH STRATEGI

# EN AV DE LEDANDE UTVECKLARNÄ OCH FÖRLÄGGARNA 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:

- Fokusera på sin målgrupp om kvinnor över 35 år, maximera effekten av den ackumulerade kunskap som bolaget byggt upp om målgruppen, bolagets ackumulerade användarbas och möjligheter till korsförsäljning.
- Erbjuda bolagets kunder, det vill säga spelarna, en konstant ström av nytt innehåll (genom löpande uppdateringar till befintliga spel) och nya spel som håller dem engagerade i de olika produkter som G5 erbjuder
- Överträffa marknaden inom marknadsföring, genom korsförsäljning mellan spelen, hålla befintliga kunder engagerade samt till förvärv av nya användare.
- På ett säkert sätt utforska möjligheterna att utöka företagets erbjudande till andra genrer och målgrupper. Detta kommer att ske genom experimentella projekt med låg finansiell risk, som kanske, eller kanske inte, lyckas på marknaden, men ger bolaget erfarenhet och värdefulla insikter.
- Uppnä en tillväxt som överstiger marknads genom ovanstående medel.

### SPELTYPEN

G5 erbjuder för närvarande två typer av spel, Free-to-play-spel och så kallade upplåsbara spel. Free-to-play-spel har en avsevärt högre intjäningsförmåga tack vare möjligheten att behålla spelarna under en längre tidsperiod och därigenom ge återkommande intäkter. Expansion genom löpande uppdateringar förlänger också livslängden och intäkterna från free-to-play-spel. De upplåsbara spelen i G5:s portfölj är till stor del ett arv från en tidigare affärsmodell och svarar idag för endast en mindre del av bolagets intäkter.

### GENRER OCH MÅLGRUPPER

G5 Entertainment har ett tydligt fokus vad gäller både spelgenrer och målgrupper. De spel som erbjuds återfinns primärt i genrer ”Hidden Object”, ”Puzzle” och ”Time Management”, det vill säga äventyrspel där det gäller att ta sig fram genom att lösa uppgifter och hitta ledtrådar, pussel och spel där spelaren ska agera chef och exempelvis driva en stormarknad.

G5:s målgrupp är kvinnor över 35 års ålder. 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 och spelar spelen under lång tid och de föredrar också att använda surfplattor när de spelar.

### GEOGRAFISKA MARKNADER

Genom G5:s distributionskanaler når bolaget en global marknad i princip omedelbart efter lanseringen av ett nytt spel. G5:s huvudmarknader utgörs av Nordamerika och Europa. Nordamerika svarade under 2016 för 64 procent av bolagets intäkter, Europa för 17 procent, medan Asien och övriga världen tillsammans stod för den resterande delen.

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

### ANVÄNDARFÖRÄRV

Under bolagets uppbyggnad av free-to-play portföljen har en stor del av intäkterna använts för användarförvärv, det vill säga marknadsföring. Detta har varit en medveten del i strategin för att nå ut och växa i form av antal nedladdningar och antal aktiva spelare. Användarförvärv är en väsentlig del i affärsmodellen för Free-to-playspel, eftersom användarna spelar spelet under en längre tid och därmed i högre grad bidrar till spelets intäkter. Därigenom är bolagets totala användarbas av stor betydelse för bolagets framtida intjäningsförmåga. I dag har G5 vuxit och nått en position som väl etablerad aktör med stora volymer.

### KONKURRENTER

Som ett mobilspelsbolag är G5 verksamt i en mycket konkurrensutsatt miljö där spelarnas uppmärksamhet inte bara eftersöks av andra mobila spelutvecklare utan av den bredare underhållningsindustrin. Med det sagt så innebär det inte att G5 konkurrerar med alla mobilspel på marknaden. Exempelvis så finns det ingen egentlig konkurrens mellan G5:s spel som riktar sig till kvinnor i åldern 35+, och företag med inriktning mot en yngre manlig målgrupp i åldern 13-34. G5 konkurrerar därför exempelvis inte med skapare av populära krigsspel, även om de verkar inom samma marknad.

Inom sin specifika nisch och för sin målgrupp, har G5 en av de största mobilspelsportföljerna. Det finns endast ett fåtal andra etablerade företag som konsekvent riktar sig mot företagets huvudsakliga målgrupp (kvinnor 35+), och skapar spel med liknande struktur som de mest framgångsrika spelen i G5:s portfölj. Bolagets framgång kommer bero på dess förmåga att fortsätta erbjuda sina befintliga och nya kunder de bästa och mest engagerande spelupplevelserna, som också har en tillräcklig intjänning. Med andra ord måste företaget fortsätta att producera och/eller licensiera framgångsrika spel, och de slutgiltiga resultaten kommer bero på bolagets förmåga att göra detta väl. Ledningen anser att bland de direkta konkurrenterna har G5 en av de största användarbaserna för sin smala målgrupp, kvinnor 35+. Därför är det ledningens åsikt att G5 har byggt ett välkänt varumärke mot sin målgrupp och att bolaget är väl positionerat för att möta konkurrensen i marknaden, uppvisa en fortsatt stark tillväxt och därigenom öka sin marknadsandel samt eventuellt bredda sin målgrupp över tiden.

## VÄRDEKEDJA

## G5:S VÄRDEKEDJA

## UTVECKLING

G5 utvecklar och förnyar sin spelportfölj på två sätt, dels genom intern spelutveckling, dels genom licensiering från oberoende spelutvecklare. 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 når G5 snabbt 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

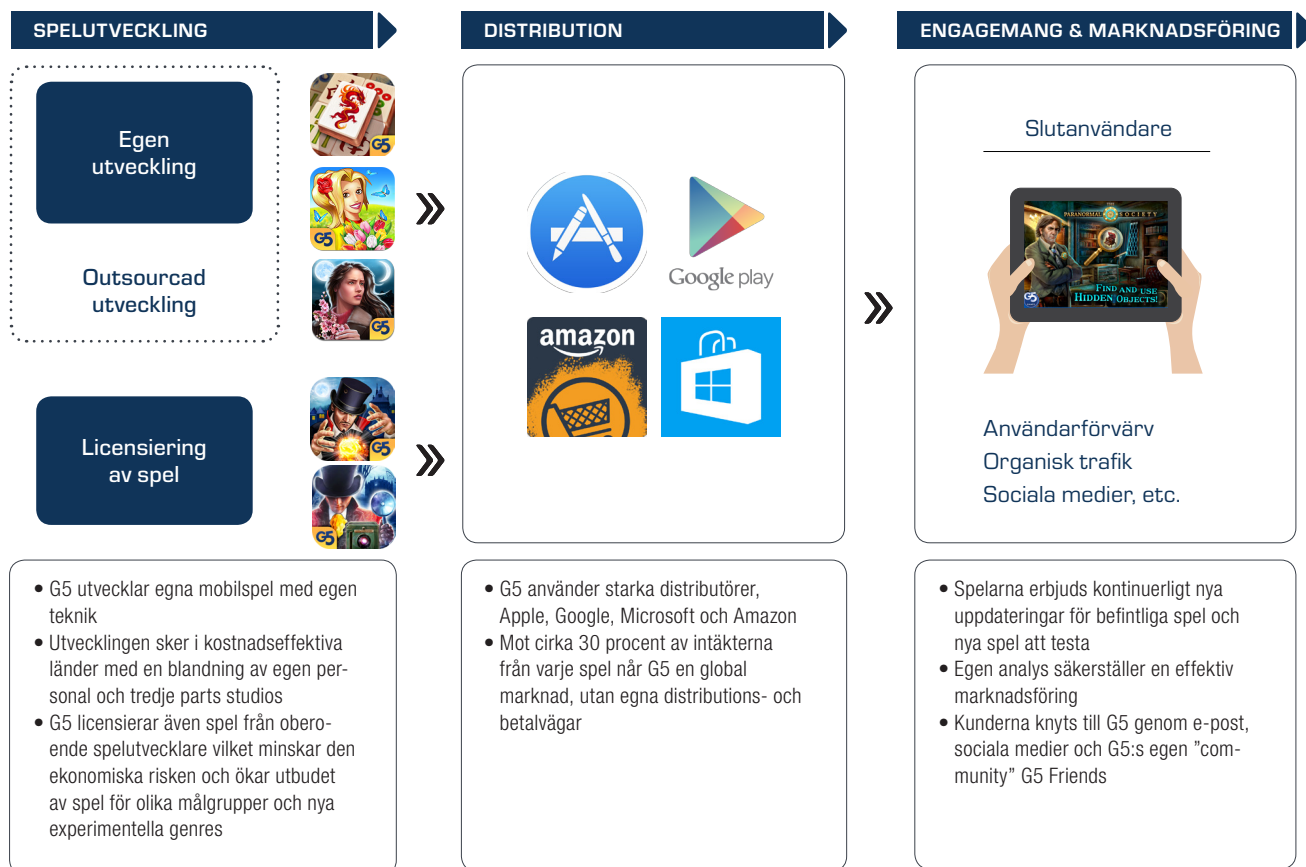
spel till de olika app-butikerna som då svarar för distribution, hosting (drift) och betalströmmar. I tillägg så tillhandahåller app-butikerna en källa till organisk trafik genom deras topplistor, sökverktyg och tillfälliga kampanjer.

G5:s spel är anpassade för både smartphones och surfplattor men för de flesta spelen är spelupplevelsen optimerad för surfplattor. Den snabba ökningen i antal enheter och antal användare samt den ökade tiden som spenderas på spel med enheterna gör att mobilspel för närvarande är det enda snabbväxande segmentet på spelmarknaden.

## 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, 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



## VERKSAMHET

## G5 VÄXER SNABBARE ÄN MARKNADEN

## VERKSAMHET

G5 är en av de ledande utvecklarna och förläggarna av Free-to-play-spel för surfplattor och mobiltelefoner. G5, liksom G5:s marknad, har vuxit kraftigt under de senaste åren. Den största pådrivande faktorn för tillväxt har varit den snabba övergången från den klassiska mobiltelefonen och pc:n till smarta mobiltelefoner 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, vilket har gjort spelen allt mer avancerade och högkvalitativa. I takt med att allt fler använder smarta mobiltelefoner och surfplattor både ökar och breddas den användarbasen konstant. Idag är det spel som är den mest populära aktiviteten kopplad till smarta mobiltelefoner, och det är också mobilspel som utgör det enda snabbväxande segmentet på spelmarknaden.

## TID FÖR SPEL

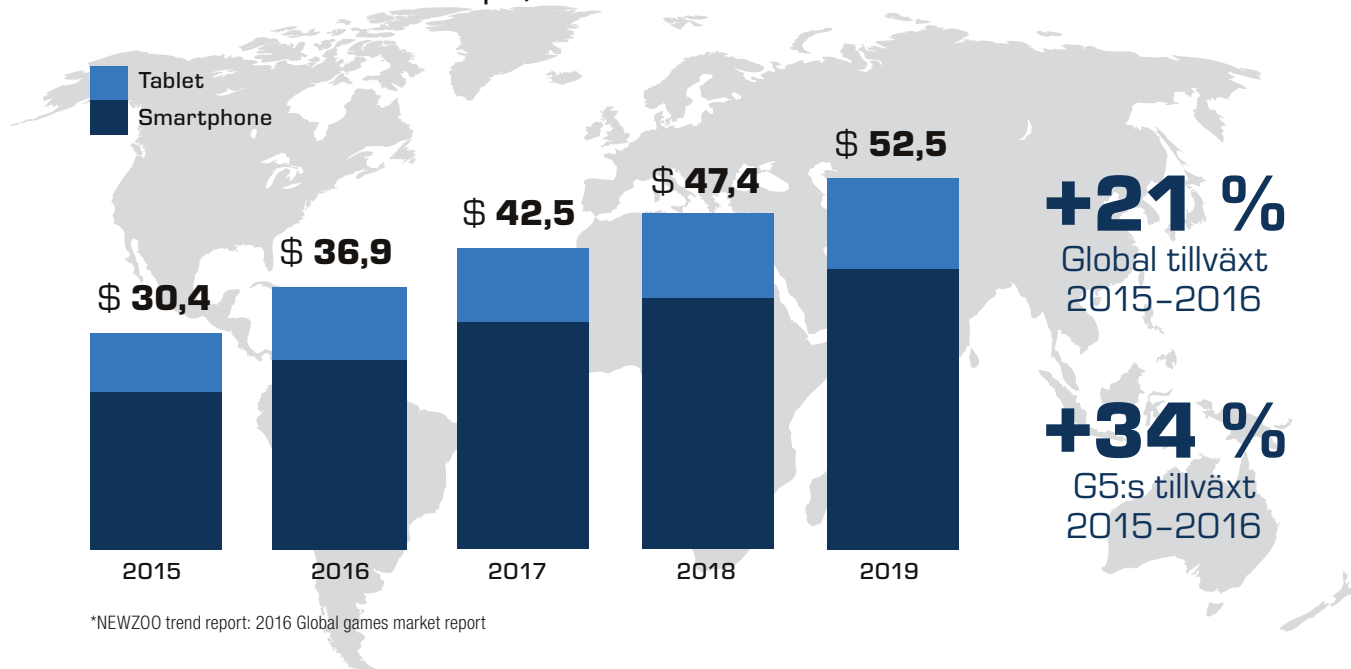
I takt med att smartphones och surfplattor brett ut sig, en ständigt förbättrad spelupplevelse samt bekvämligheten att kunna spela var som helst gör att användarna lämnar sina traditionella spelplattformar och blir mobila. När de gör det är surfplattor och smarta telefoner de spelplattformar som, räknat i antal enheter, ökar snabbast. "Vardagsspel" av den typ som G5 erbjuder bidrar också till att öka spelarbasen, detta eftersom det är spel som är lätta att börja spela och som passar en bredare målgrupp än traditionella spel, både i kön och i ålder.

Även den genomsnittliga tid som varje spelare lägger på att spela spel ökar konstant. Ungefär en tredjedel av den totala tidsmängd som användarna av iOS- och Androidenheter spenderar på sina mobiler eller sina surfplattor ägnas åt spel. Intäkterna från olika typer av mobilspel förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 30,4 miljarder dollar 2015 till 52,5 miljarder dollar fram till år 2019.

## ATTRAKTIV MÅLGRUPP

G5:s spel vänder sig till ett brett spektrum av spelare, men bolaget har valt att ha ett särskilt fokus på kvinnliga spelare i ålder över 35 år. Under 2009 såg G5 att detta segment av de mobila spelarna var bortglömt av spelindustrin, och började utveckla och publicera spel med särskild inriktning på detta segment. Företaget hade snabbt framgång med denna inriktning och har byggt vidare på det sen dess. Konkurrenten inom segmentet är lägre än för andra delar av marknaden men kräver djup förståelse för behoven hos publiken, som är annorlunda än inom den traditionella spelmarknaden. Företagets målgrupp har visat sig vara lojala spelare, de använder bolagets spel under ett år eller mer och kommer sannolikt inte heller försöka kringgå spelets intäktsmodell. De föredrar också att använda surfplattor, vilket gynnar G5:s spel som är optimerade för större skärmar och innehåller stora mängder innehåll av hög kvalitet och hög upplösning.

## Globala intäkter från mobilspel, mdr USD

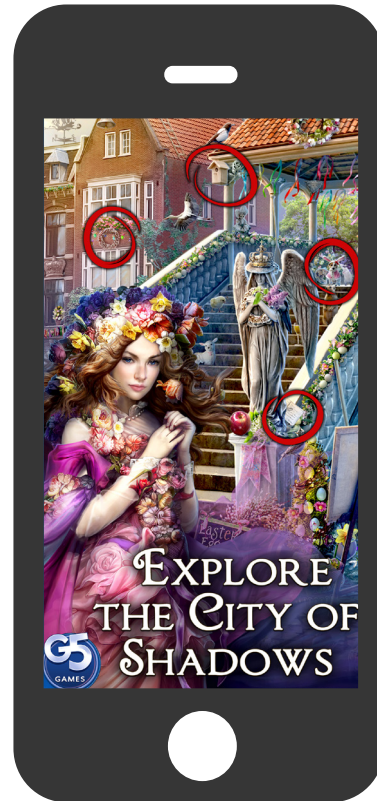


Företagets huvudmarknader, Nordamerika och Europa, passar väl ihop med företagets strategi då G5:s målgrupper är stora och finansiellt starka i de geografierna. I tillägg så förväntas den demografiska utvecklingen göra att målgruppen växer under många år framöver.

Även om fokus ligger på västvärlden och spelen till viss del är anpassade till detta, publiceras bolagets spel på åtminstone elva 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.

#### G5:S UTVECKLING

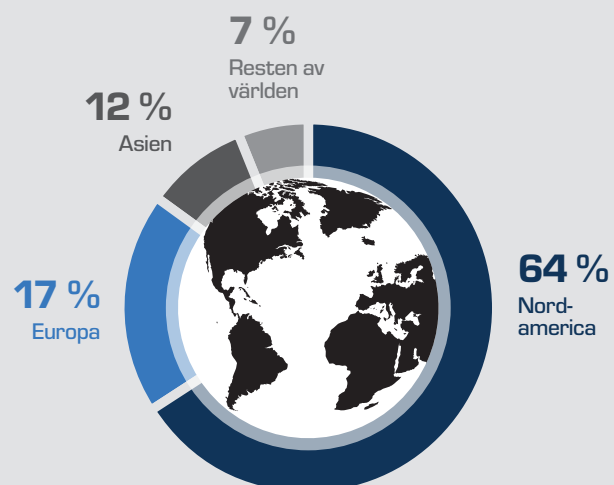
G5 har haft en stark tillväxt under de senaste åren, i snitt 62 procent per år under den senaste femårsperioden. Det innebär att bolaget vuxit snabbare än marknaden i sin helhet. För 2016 var tillväxten 34 procent och G5 har vuxit till en storlek där bolaget kan dra full nytta av sin bas, både i form av ökade intäkter från de över fem 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 och placera dem på olika topplistor.



#### Målgrupp

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

#### Intäktsfördelning per region



## FRAMGÅNGSFAKTORER

## FÖRBÄTTRAD OCH FOKUSERAD VERKSAMHET

## ► En attraktiv spelportfölj

Det är idag framför allt Free-to-play spel som i allt större utsträckning dominerar den internationella mobilspelsmarknaden. Free-to-play spel är mer tillgängliga eftersom de inte kräver förskotts betalning och ger en längre spelupplevelse då utvecklarna fortsätter att uppdatera spelen och lägga till nytt innehåll och utmaningar. Det gör att spelarna lätt kommer in i spelen och blir engagerade, vilket ökar intjäningen och de fortsätter att spela spelen under en längre tid. Spelen är gratis att ladda ner och spela, men under spelets gång kan spelaren köpa virtuella varor i form av liv eller verktyg som gör det möjligt att ta sig fram snabbare i spelet. Spelen är också strukturerade så att inköpen blir väldigt stimulerande för spelarna.

G5 har en spelportfölj med ett antal högt rankade Free-to-play spel, attraktiva för en stor grupp spelare, oavsett kön och ålder. Det finns många olika genrer, men G5 har valt att fokusera på äventyrsspel, spel med dolda föremål men även strategispel och tidsoptimeringsspel, speltyper som brukar delas in i genrer ”Hidden Object”, ”Puzzle” och ”Time Management” som alla passar G5:s målgrupp. Av de femton Free-to-play spel som G5 idag har i sin portfölj är nio egenutvecklade och sex licensierade från andra tillverkare. Tillsammans svarar de för ungefär 94 procent av omsättningen. Sedan start har G5 lanserat totalt 19 Free-to-play spel på marknaden där tre är nedlagda då de inte nådde upp till bolagets lönsamhetsmål.

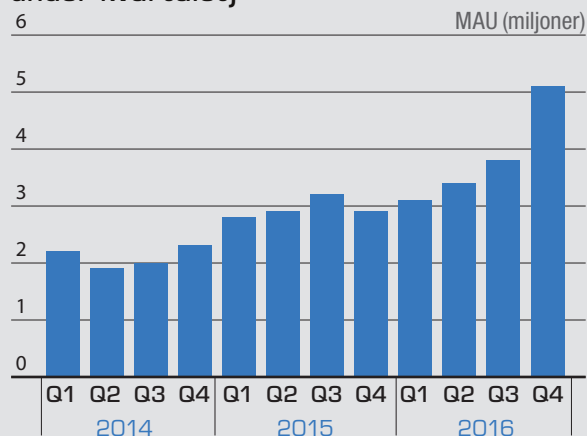
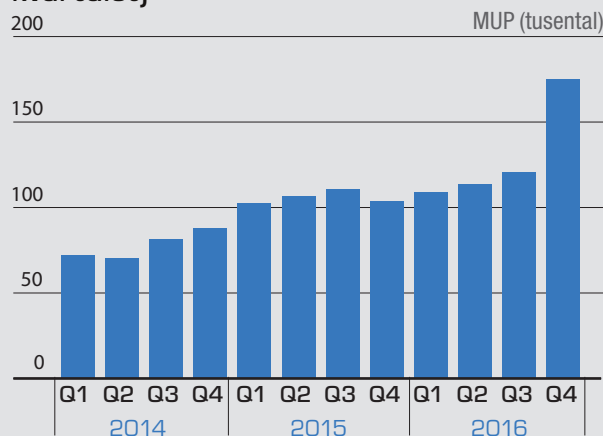
G5 har, utöver detta, också en stor portfölj med så kallade uppläsbara spel som kan sägas vara ett arv från en föregående affärsmodell. Uppläsbara spel är spel där spelaren har en kortare speltid att spela gratis men där de sedan måste betala en engångssumma för att få obegränsad tillgång till spelet. För uppläsbara spel är intäkten per användare begränsad och det finns ingen anledning att producera uppdateringar till spelen och de ger inga ytterligare intäkter. Free-to-play spelens snabba utveckling och högre intjäningsförmåga innebär att G5 inte kommer att fortsätta att investera i uppläsbara spel.

## ► Egenutveckling och licensiering

G5:s spelportfölj är en blandning av egenutvecklade och licensierade spel. Historiskt sett har publicering av licensierade spel gett G5 fördelen att snabbt växa portföljen genom licensavtal men under sitt eget varumärke. Vinstmarginalerna är lägre på licensierade spel, men riskerna är också lägre då företaget inte bär hela utvecklingskostnaden. När nu företaget är en mer etablerad aktör på marknaden, har 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 i sin produktportfölj. Licensiering av spel är fortfarande attraktivt då G5 kan testa nya speltyper och adressera målgrupper till en lägre kostnad, och samtidigt lära sig av de spel som publiceras genom bolagets plattform. Licensieringen av spel drivs från bolagets kontor på Malta där ansvarig chef sitter.

Den interna spelutvecklingen leds av G5:s utvecklingsstudio på Malta, där bolagets operativa chef sitter tillsammans med bolagets utvecklingschef och ett antal seniora medarbetare, samt kontoret i Moskva, med 17 seniora spelproducenter. Bolagets största kontor ligger i Kharkov i Ukraina, där en stor del av programmeringen och testningen av bolagets spel utförs. G5 använder också ett stort antal tredjepartsstudior för spelutveckling.

Sedan 2009, då G5 började publicera sina egna och andras spel, har bolaget byggt upp en omfattande branschexpertis och erfarenhet av spelutveckling. Detta genom att producera och publicera ett stort antal egenutvecklade spel, samt att ha översett produktionen och sedan publicerat ett stort antal licensierade spel. Bland de egna spelen finns ”Mahjong Journey”, ”Supermarket Mania Journey”, ”Homicide Squad”, ”Paranormal Society” och ”Twin Moons Society”. Licensierade spel är exempelvis ”Hidden City” och ”The Secret Society”.

Månatligt aktiva spelare (genomsnitt under kvartalet)<sup>1</sup>Månatliga betalare (genomsnitt under kvartalet)<sup>1</sup>

<sup>1</sup>För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 61.



### ► Avancerad utgivningsplattform för Free-to-playspel

Förutom att ha en egen utvecklingsplattform för sin spelutveckling, har G5 byggt upp en omfattande publiceringsplattform som ger betydande fördelar för spel publicerade av G5. 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 använder sig aktivt av korsförsäljning mellan spelen och G5:s sociala nätverk, "G5 friends", ger ytterligare möjligheter att introducera nya spel till befintliga spelare på ett kostnadseffektivt sätt. Företaget har också utvecklat en egen analysplattform som hanterar stora mängder data för att i realtid kunna få insikt om spelarnas beteende och hur spelets intjäning kan förbättras. En annan viktig funktion för analysplattformen är att kunna följa kostnaden för användarförvärv, ställa den mot total intjäning och därigenom kunna säkerställa en effektiv allokering av företagets marknadsföringsbudget.

### ► Effektiva distributions- och marknadsföringskanaler

G5:s olika spel når slutanvändaren, det vill säga den enskilda spelaren, via ett fåtal mycket starka och globala distributörer i form av Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsoft's Windows Store. Dessa svarar, mot en avgift på normalt 30 procent av omsättningen, för en global distribution, drift och betalssystem. Även om tillgången till kanalerna innebär en kostnad för G5 innebär lösningen att bolaget, istället för att bygga upp egna betalnings- och distributionskanaler, kan fokusera på kärnverksamheten i form av spelutveckling och marknadsföring till slutanvändare. Förutom ovan nämnda tjänster så tillför butikerna även en stor andel organisk (gratis) trafik genom exponering på deras topplistor, som ofta används av slutanvändare för att hitta nya spel. Ibland kan även kampanjer som involverar bolagets spel inträffa vilket påverkar utvecklingen positivt. Det totala erbjudandet av tjänster som tillhandahålls, en global räckvidd samt visst marknadsföringsstöd från dessa butiker gör kostnaden mycket rimlig för G5.

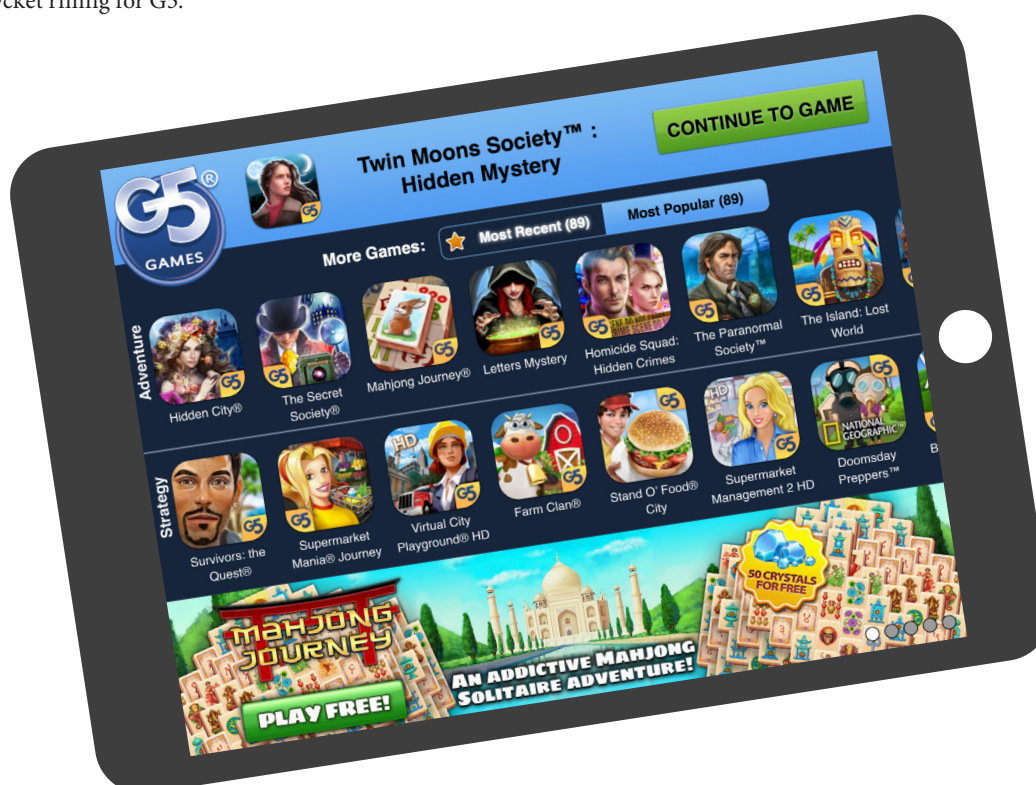
G5 har under de senaste åren byggt upp en stor kunskap om användarförvärv, alltså den marknadsföring som används för att, genom i första hand annonsering i andra mobila applikationer, locka nya spelare till de egna spelen. Under ompositioneringen från uppläsbara spel till free-to-playspel investerade bolaget en väsentlig del av intäkterna i användarförvärv. Avsikten med denna investering var att nå en hög

tillväxt och samtidigt skapa en stabil användarbas som skapar långsiktig intjäning i den befintliga spelportföljen. Samtidigt är den breda användarbasen en tillgång för kommande spellanseringar där man kan locka spelare att testa de nya spelen i G5:s portfölj.

### 2017

G5 verkar på en snabbt växande marknad, där intäkterna för spel som används på mobila enheter förväntas visa en stark tillväxt de kommande åren genom ett ökande antalet enheter, en ökning av tiden användarna lägger på att spela spel på sina enheter samt att användarna är mer bekväma med att spendera pengar i spelen. Bolaget har inom sin nisch en bred spelportfölj med ett växande antal egenutvecklade Free-to-playspel, med högre marginal. G5 har fokuserat på en ekonomiskt stark och lojal målgrupp, har byggt upp en djup förståelse för sin målgrupp och har en stor erfarenhet av att utveckla attraktiva Free-to-playspel i olika genrer. 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-playspel och förbättra befintliga spel i portföljen, och därigenom förbättra lönsamheten för bolaget och samtidigt upprätthålla tillväxten. Bolaget planerar lansera ett antal nya Free-to-playspel under 2017, de flesta egna. 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.



# 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 2016 till 31 december 2016. Alla belopp anges om inget annat sägs i tusental kronor (kSEK). Information inom parentes refererar till föregående räkenskapsår, det vill säga 2015. Benämningar som ”G5”, ”företaget”, ”gruppen” och liknande betecknar i samtliga fall moderbolaget, G5 Entertainment AB, och dess dotterföretag.

## VERKSAMHET

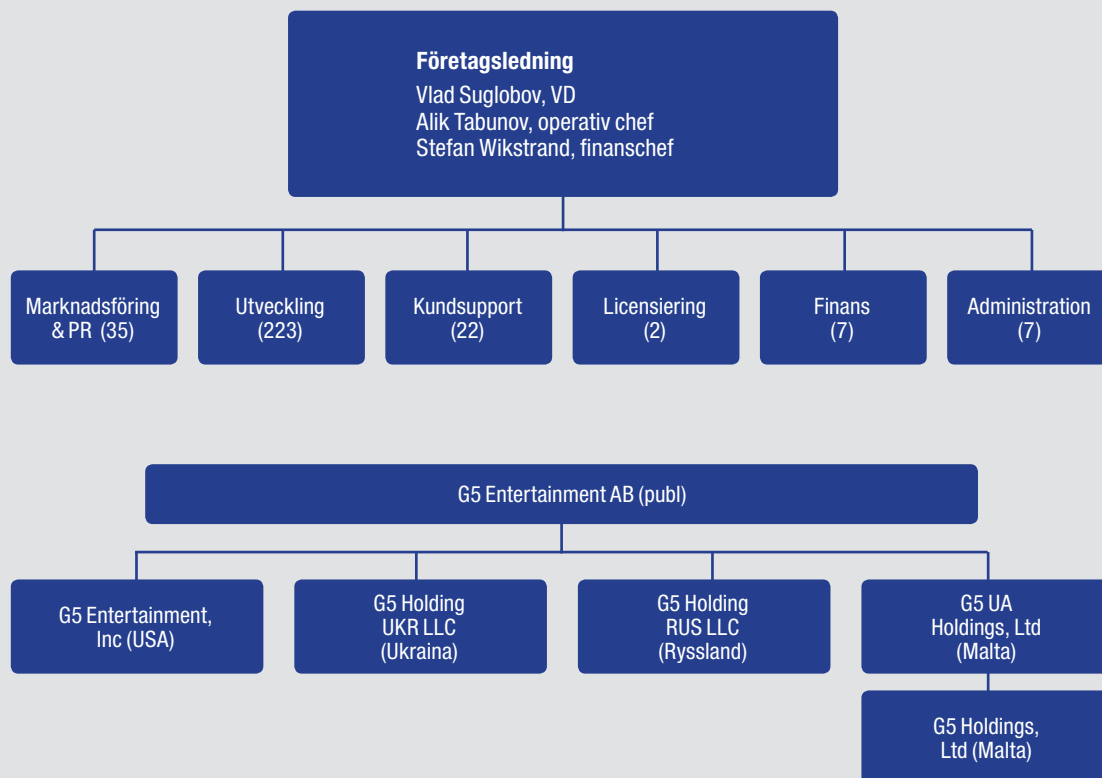
G5 är en utvecklare och förläggare av free-to-play spel för surfplattor och mobiltelefoner. G5 är verksam på en marknad som vuxit kraftigt i takt med penetrationen av smarta telefoner och surfplattor. En längre tid har den enskilt största pådrivande faktorn varit den snabba övergången från den klassiska 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. 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 enda snabbväxande segmentet inom hela spelmarknaden. Ungefär en tredjedel av den tid som användarna av iOS- och Androidenheter spenderar på sina mobiler eller sina surfplattor ägnas åt spel. Intäkterna från olika typer av mobilspel förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 30,4 miljarder dollar 2015 till 52,5 miljarder dollar fram till år 2019.

## Organisationskarta



## G5 2017 OCH FRAMÅT

G5 verkar på en snabbt växande marknad, där intäkterna för spel som används på surfplattor förväntas fortsätta växa kraftigt fram till 2019. 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. Bolaget planerar lansera ett antal nya Free-to-play spel under 2017, de flesta egna. 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, 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. 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 är det största i termer av antalet anställda, och det är där huvuddelen av spelutvecklingen och kvalitetssäkringen sker. Bolaget har även ett utvecklingskontori Kaliningrad.

## AKTIVITETER UNDER 2016

Under 2016 har bolaget fortsatt uppvisa en stark tillväxt. Under årets första kvartal var tillväxten lägre men har sedan ökat från kvartal till kvartal och bolaget uppnådde med marginal sin ambition att växa snabbare än marknaden. Free-to-play spel växte med 43% och stod under det fjärde kvartalet för 94% av omsättningen.

Såsom under 2014 och 2015, har bolagets investeringar i användarförvärv ökat under året för att underbygga bolagets tillväxt. Sett som andel av omsättningen ökade utgifterna för marknadsföring från 19,4 % i 2015 till 20,5 % under 2016.

Under året släpptes tre nya spel. The Paranormal Society® och Twin Moons® släpptes på Apple Appstore, Google Play och Amazon App store, Båda är G5:s egenutvecklade spel. Under året släpptes även Nightmares From The Deep som är ett licensierat F2P-spel. Arbetet fortgår med att förbättra spelen genom regelbundna uppdateringar. Uppdateringarna innehåller både optimeringar för att förbättra lönsamheten och utökat innehåll för spelarna.

I tillägg så släpptes även; Hidden City® på Windows Store och för Mac, Farm Clan på Facebook, Majhong Journey™ på Windows Store och för Mac, Survivors: The Quest™ släpptes för

Mac samt Supermarket Mania® släpptes för Google Play och Amazon App store.

Ledningen har förutom spelutveckling fokuserat på att fortsatt förbättra utvecklingsprocessen för att mer effektivt kunna uppdatera, förbättra och analysera portföljen av F2P spel.

Styrelsen bedömer att G5 är rustat 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.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER ÅRETS SLUT

Den tionde januari lämnade G5 in en stämmningsansökan avseende kontraktsbrott av MyTona LLC. Stämmningsansökan gäller ett licensavtal mellan parterna, daterat den 2 maj 2012, vilken avser spelet ”The Secret Society”. I stämmningsansökan yrkar G5 skadestånd för utebliven vinst, både historisk och framtida, samt att domstolen ska fastställa motpartens kontraktuella åtaganden samt yrkar annan gottgörelse för skada föranledd av MyTonas avtalsbrott. I sin stämmningsansökan hävdar G5 att MyTona, avseende spelet ”The Secret Society”, underlåtit att prestera i enlighet med licensavtalet daterat 2 maj 2012 och felaktigt vägrat förlänga licensavtalet bortom den avtalade första 5-års period som tar slut i november 2017. G5:s stämmningsansökan syftar också till att bevaka rättigheter som G5 hävdar att de besitter i förhållande till MyTonas spel ”Seeker’s Notes”, i vilket G5 gör gällande en avtalsenlig rätt enligt licensavtalet att delta ekonomiskt, samt yrkar skadestånd, fastställelse av parternas kontraktuella förhållanden och annan gottgörelse av MyTona.

Den 23e mars fick G5 ett formellt svar och en genstämning från MyTona. I sitt svar och genstämning, förnekar MyTona i allmänhet G5:s påståenden och framställer motkrav för kontraktsbrott, underlåtelse mot en underförstådd garanti avseende ärligt uppsåt och god affärssed (eng. good faith and fair dealing), ett fastställeseyrkande samt illojal konkurrens. MyTona begär också skadestånd uppgående till en ospecificerad summa, ett föreläggande och annan skälig ersättning från G5, inklusive ett domslut innebärandes att MyTona inte behöver förnya avtalet, baserat på dessa påstådda kränkningar.

Ärendet ligger för närvarande och väntar på behandling hos Orange County Superior Court, Santa Ana, Kalifornien.

## RESULTATUTVECKLING

### Intäkter och bruttoresultat

Omsättningen ökade med 34 procent under året, där koncernens portfölj av free-to-play-spel växte 43 procent. Omsättningen uppgick till 516,9 (384,4) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 271,1 (201,1) MSEK under året. Bruttoresultatet uppgick till 245,9 (183,3) MSEK, en ökning med 34 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 48 (48) procent.

## RÖRELSEKOSTNADER

### Forskning och utveckling

Forskning och utveckling ökade med 19 procent jämfört med föregående år. Forskning och utvecklingskostnader påverkas av avskrivningar och nedskrivningar av bolagets spelportfölj vilka uppgick till 38,7 (28,0) MSEK respektive 5,7 (8,2) MSEK. Justerat för avskrivningar och nedskrivningar uppgick kostnaderna för forskning och utveckling till 14,8 (13,6) MSEK, en ökning med 9 procent. Under året har bolaget utökat sina utgifter för utveckling, den stora delen av dessa kapitaliseras.

Ökningen i kostnader, exklusive avskrivningar och nedskrivningar, förklaras till stor del av att bolagets kapitaliseringsfaktor minskade under andra halvåret 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 41 procent. Användarförvärv som andel av omsättningen har ökat till 20 (19) procent. Under fjärde kvartalet var dock användarförvärv i förhållande till omsättning 26 procent då bolaget såg möjligheter att ytterligare öka omsättningen.

#### Administration

Administrationskostnader har ökat till 32,0 (28,1) MSEK, en ökning med 14 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 jämfört med föregående år.

#### Rörelseresultat

Rörelseresultat var 38,1 (19,8) MSEK och rörelsemarginalen var 7 (5) procent. Ökningen skedde trots avsevärt högre avskrivningar och nedskrivningar än föregående år och ökade marknadsföringskostnader.

#### Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -4,8 (-4,4) MSEK, motsvarande en skattesats på 13 (22) procent. Skattesatsen varierar kraftigt mellan de länder där bolaget har verksamhet och lokala regler kan ge effekter på bolagets skattesats. Med den stigande lönsamheten för bolaget blir spridningen av vinster mellan dotterbolagen mer balanserad. Därigenom får koncernens transfer pricing policies full effekt, vilket påverkat skattesatsen positivt för 2016.

Resultat efter skatt uppgick till 33,2 (15,3) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före utspädning uppgående till 3,77 (1,74) kronor.

#### FINANSIELL STÄLLNING

Under året balanserade koncernen utvecklingsutgifter om 50,2 (50,2) MSEK, nästan uteslutande på bolagets portfölj av F2P-spel. Bolagets avskrivningstid 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 heller inga avskrivningar under den tiden. Avskrivningar uppgick till 38,7 (28,0) MSEK. Nedskrivningar som är en naturlig del i att ha en bredare spelportfölj uppgick till 5,7 (8,2) MSEK. Balanserade utvecklingskostnader påverkades också av kursdifferenser om 9,0 (8,6) MSEK då de aktiveras i ett av koncernens dotterbolag som har USD som funktionell valuta. Totala balanserade utvecklingsutgifter uppgick vid årets slut till 109,1 (94,3) 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 161,2 (123,3) MSEK motsvarande en soliditet på 62 (70) procent.

NYCKELTAL	2016	2015	2014
Soliditet	62%	70%	71%
Avkastning på eget kapital	21%	12%	7%
Avkastning på totalt kapital	15%	11%	7%
Balanslikviditet	1,4	1,4	1,6

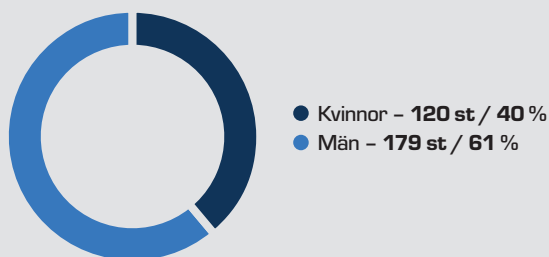
#### KASSAFLÖDE

Under året har koncernen haft ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital på 85,2 (56,2) MSEK, kassaflöde innan investeringsverksamheten uppgick till 89,6 (54,8) MSEK. Investeringar har belastat kassaflödet med -53,5 (-54,1) MSEK. Investeringar påverkas primärt av balanserade utvecklingsutgifter som uppgick till -50,2 (-50,2) MSEK. Under året har ett större antal uppdateringar och nya plattformar lanserats för befintliga spel, bolaget har också släppt tre nya spel.

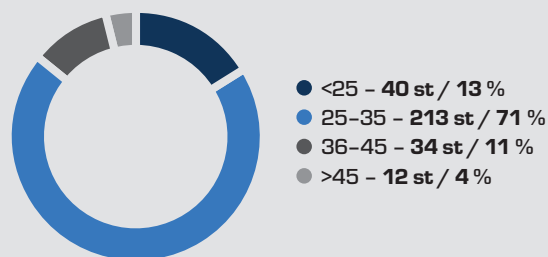
Kassaflödet uppgick till 36,2 (0,9) MSEK.

Tillgängliga likvida medel per den 31 december 2016 uppgick till 70,6 (33,9) MSEK.

#### Könsfördelning anställda



#### Åldersfördelning anställda



## MEDARBETARE

Per den 31 december 2016 hade G5 299 anställda på sex orter, Stockholm (2), San Francisco (4), Malta (6), Moskva (17), Khar-kov (240) och Kaliningrad (30). Majoriteten av personalen är anställda lokalt, och många av dem är skickliga ingenjörer. G5 strävar ständigt efter att attrahera medarbetare vilket är en fundamental del i bolagets utveckling. Företagets HR-avdelning i Kharkov, tillsammans med HR direktören som är baserad i Kaliningrad, samarbetar med lokala universitet för att identifiera kandidater. G5 arbetar proaktivt med rekryteringsproce-sen, identifierar studenter med utmanande tester och fallstudier, i syfte att locka till sig dem. G5 har ett utbildningsprogram där nya ingenjörer och designers initialt börjar som juniora med-arbetare och i allt högre grad engagerar sig i bolagets projekt under handledning och coaching av flera äldre kollegor. Det-samma gäller för företagets administrativa funktioner. Före-taget 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 den unika 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 teknik-plattformar för upplåsbare spel och F2P-spel, plattformar för analys och publicering liksom några mindre utvecklingspro-jekt för vilka utgifterna inte aktiveras.

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

## AKTIEN

Den 31 december 2016 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertain-ment AB till 880 000 kronor fördelat på 8 800 000 aktier, var och en med ett kvotvärde på 0,10 kronor per aktie. Det genom-snittliga 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.

Årsstämmen 2016 bemyndigade styrelsen att fatta beslut om nyemission omfattande 880 000 aktier, med eller utan avvi-kelse från aktieägares företrädesrätt. Ingen nyemission gjordes under året.

För mer information gällande aktien, se sida 60.

## MILJÖ

G5:s kärnverksamhet, utveckling av programvara, har en mycket begränsad miljöpåverkan. G5 påverkar i första hand miljön genom resor och nedmontering av hårdvara. Även om ingen formell policy eller mål finns, syftar företaget till att minimera dessa effekter genom att så långt möjligt ersätta resande med internetbaserad kommunikation, och med hjälp av resor som skapar minst miljöpåverkan (t.ex. tåg). Företaget har också som ambition att skicka föråldrad hårdvara för kor-rekt återvinning.

## RISKER OCH RISKHANTERING

G5 är utsatt för ett antal risker som kan påverka koncernens resultat och finansiella ställning. G5 utvärderar, identifie-rar 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 marknadsacceptan-sen 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 utan-för 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 till-växt och allmänna ekonomiska villkor, i synnerhet de ekono-miska 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 rela-tivt snabba förändringar i tycke och smak hos befintliga och potentiella spelare. Nya och annorlunda typer av underhåll-ning 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. Poli-tisk, ekonomisk och social instabilitet, däribland potentiella oroligheter i Ukraina skulle kunna inverka negativt på före-taget med tanke på att G5 har en utvecklingsverksamhet i Khar-kov, Ukraina, som sysselsatte ca 240 personer i december 2016. Det är koncernens policy att hålla backuper av kritisk källkod och annat material utanför Ukraina, hålla immateriella rättig-heter i EU-baserade enheter, och överföra pengar till dotterbol-ag 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 befint-liga och potentiella användare kan lockas av konkurrerande former av underhållning, som offlinespel och traditionella onlinespel, teve, filmer och sport, liksom andra underhåll-ningsalternativ på internet.

Om G5 inte kan upprätthålla ett tillräckligt intresse för sina mobilspel jämfört med andra former av underhållning, inklu-sive 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 spel nätverk 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 ovan nämnda 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 kvalifi-

cerade 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, provas 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 ovannämnda 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 2017 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. 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 ackumulerat belopp på grund av förlust i tidigare period. Den rörliga ersättningen 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 rörlig ersättning 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. 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 2016, 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 54 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 2 (2) anställda. Medelantalet anställda under året uppgick till 2 (2).

► Försäljningen uppgick till 519,2 (383,5) MSEK

► Rörelseresultatet uppgick till 2,1 (-1,2) MSEK.

► Resultatet efter finansiella poster uppgick till 12,4 (8,4) MSEK.

► Moderbolagets kassa och bank per den 31 december 2016 uppgick till 56,7 (25,6) 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 årsstämmans förfogande står följande fritt eget kapital i moderbolaget (kSEK):

Överkursfond	54 273
Balanserat resultat	54 081
Årets resultat	9 682
<b>Summa</b>	<b>118 036</b>

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att en utdelning om 0,75 SEK per aktie lämnas för räkenskapsåret 2016.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

Till aktieägarna utdelas	6 000
Till nästa år balanseras	112 036
<b>Summa</b>	<b>118 036</b>



# RÄKENSKAPER

## INNEHÅLL

### Koncern

Resultaträkning	26
Balansräkning	27
Förändringar i eget kapital	28
Kassaflöde	29
Noter	30

### Moderbolag

Resultaträkning	42
Balansräkning	43
Förändringar i eget kapital	44
Kassaflöde	45
Noter	46

# KONCERNENS RÄKNINGAR

## RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Not	2016	2015
Intäkter	K3	516 931	384 369
Direkta kostnader		-271 070	-201 094
<b>Bruttoresultat</b>		<b>245 861</b>	<b>183 274</b>
Forskning & utveckling		-59 232	-49 840
Försäljning & marknadsföring		-116 501	-82 737
Administration		-31 996	-28 113
Övriga rörelseintäkter		320	2 549
Övriga rörelsekostnader		-344	-5 346
<b>Rörelseresultat</b>	K4, K5, K6, K7, K8, K17	<b>38 108</b>	<b>19 788</b>
Finansiella intäkter		39	38
Finansiella kostnader		-109	-48
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	K9	<b>38 038</b>	<b>19 778</b>
Inkomstskatt	K10	-4 833	-4 448
<b>ÅRETS RESULTAT</b>		<b>33 205</b>	<b>15 330</b>
<b>Årets resultat fördelas på:</b>			
Moderbolagets aktieägare		33 205	15 330
Innehav utan bestämmande inflytande		-	-
<b>Resultat per aktie</b>			
Genomsnittligt antal aktier, viktat (tusental)		8 800	8 800
Resultat per aktie (SEK), före utspädning		3,77	1,74
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning		3,76	1,74

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	2016	2015
<b>Årets resultat</b>	<b>33 205</b>	<b>15 330</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>		
Omräkningsdifferenser, netto efter skatt	4 506	3 486
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>4 506</b>	<b>3 486</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>37 711</b>	<b>18 816</b>
<b>Årets totalresultat fördelas på:</b>		
Moderbolagets aktieägare	37 711	18 816
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-

**BALANSRÄKNING – KONCERN**

KSEK	Not	31 Dec 2016	31 Dec 2015
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>	K11		
Balanserade utvecklingsutgifter		109 104	94 269
Goodwill		2 292	2 293
		<b>111 396</b>	<b>96 562</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>	K12		
Inventarier, verktyg och installationer		6 275	4 634
		<b>6 275</b>	<b>4 634</b>
Uppskjuten skattefordran	K10	8 565	2 310
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>126 236</b>	<b>103 506</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>	K14, K19		
Kundfordringar		0	9 881
Aktuell skattefordran	K10	474	175
Övriga fordringar		5 906	3 952
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	K16	57 030	25 198
Likvida medel		70 584	33 870
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>133 994</b>	<b>73 076</b>
<b>Summa tillgångar</b>		<b>260 231</b>	<b>176 583</b>
<b>Eget kapital</b>	K13		
Aktiekapital		880	880
Övrigt tillskjutet kapital		54 316	54 203
Övriga reserver		16 566	12 060
Balanserat resultat		89 407	56 202
<b>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</b>		<b>161 169</b>	<b>123 345</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Uppskjuten skatteskuld	K10	2 465	-
<b>Summa Långfristiga skulder</b>		<b>2 465</b>	<b>-</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>	K19		
Leverantörsskulder		30 828	12 320
Övriga skulder		2 840	1 227
Aktuell skatteskuld		13 276	6 438
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	K16	49 653	33 253
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>96 597</b>	<b>53 238</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>		<b>260 231</b>	<b>176 583</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2015-01-01</b>	880	54 032	8 575	40 872	104 359
Årets resultat				15 330	15 330
Övrigt totalresultat			3 485		3 485
<b>Summa totalresultat</b>			<b>3 485</b>	<b>15 330</b>	<b>18 815</b>
Ersättning optionsprogram		171			171
<b>Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>171</b>			<b>171</b>
<b>Eget kapital 2015-12-31</b>	<b>880</b>	<b>54 203</b>	<b>12 060</b>	<b>56 202</b>	<b>123 345</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>
Årets resultat				33 205	33 205
Övrigt totalresultat			4 506		4 506
<b>Summa totalresultat</b>			<b>4 506</b>	<b>33 205</b>	<b>37 711</b>
Ersättning optionsprogram		113			113
<b>Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>113</b>			<b>113</b>
<b>Eget kapital 2016-12-31</b>	<b>880</b>	<b>54 316</b>	<b>16 566</b>	<b>89 407</b>	<b>161 169</b>

**KASSAFLÖDE – KONCERN**

KSEK	Not	2016	2015
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	K20		
Resultat efter finansiella poster		38 038	19 778
Justering för ej kassaflödespåverkande poster		50 879	38 710
Betald skatt		-3 724	-2 273
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>		<b>85 193</b>	<b>56 215</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>			
Förändring av rörelsefordringar		-28 728	-6 064
Förändring av rörelseskulder		33 137	4 627
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>89 602</b>	<b>54 778</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar i materiella anläggningstillgångar		-3 331	-3 854
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter		-50 212	-50 235
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-53 544</b>	<b>-54 089</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>			
Premier för optionsprogram		113	171
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>		<b>113</b>	<b>171</b>
<b>Kassaflöde</b>		<b>36 171</b>	<b>860</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>		<b>33 870</b>	<b>32 864</b>
Kassaflöde		36 171	860
Valutakursdifferenser		543	146
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>		<b>70 584</b>	<b>33 870</b>

# 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.

Denna årsredovisning har den 20 april 2017 godkänts av styrelsen för offentliggörande. Balansräkningarna och resultaträkningarna 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 2016 avser tiden från den 1 januari till den 31 december 2016.

### Funktionell valuta och rapportvaluta

Moderbolagets funktionella valuta är svenska kronor, vilket även är moderbolagets och koncernens rapportvaluta. Årsredovisningen 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.

Nya eller ändrade standarder och nya tolkningar som trätt i kraft 2016 har inte medfört någon påverkan på G5:s finansiella rapportering.

#### 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 2016. Ingen av dessa förväntas ha någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter.

IASB har vidare gett ut några omfattande standarder vilka träder i kraft under 2018 respektive 2019:

► IFRS 9 Finansiella instrument. Standarden kommer att ersätta 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 utvärderar den nya standarden men bedömer att den inte kommer att ha någon väsentlig påverkan på de finansiella rapporterna.

► 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. Standarden ska tillämpas för räkenskapsår som börjar 1 januari 2018 eller senare, med möjlighet till förtidstillämpning. Koncernen har påbörjat en konsekvensanalys vilket primärt innebär en genomgång av de standardkontrakt som skrivs på mot respektive applikationsbutik och standardens eventuella påverkan på hur intäkterna från dessa ska redovisas. I det arbete görs även en genomgång av bolagets IT-system. Koncernen har ännu inte kvantifierat de nya reglernas effekt på koncernens finansiella rapporter.

► 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 om bolaget också tillämpar IFRS 15. Standarden kräver att tillgångar och skulder hänförliga till alla leasingavtal, med några undantag, redovisas i balansräkningen. Koncernen utvärderar för närvarande standarden och bedömer att primärt befintliga leasingkontrakt (Not K17) kommer att påverkas av denna standard. Dessa kontrakt avser nästan uteslutande hyra av kontor.

### 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.

Dotterföretag redovisas enligt förvärvsmetoden. Metoden innebär att förvärv av ett dotterföretag betraktas som en transaktion varigenom koncernen indirekt förvärvat 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 kontinuerligt 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 banktillgodohavanden och fordringar, bankavgifter, ränteutgifter på skulder samt valutakursdifferenser.

**Immateriella anläggningstillgångar****Goodwill**

Goodwill utgörs av det belopp varmed anskaffningsvärdet på ett förvärv överstiger det verkliga nettovärdet på förvärvade identifierbara tillgångar, skulder och eventalförpliktelser. Goodwill är ett uttryck för framtida finansiella fördelar som inte kan identifieras eller redovisas separat.

Goodwill värderas till anskaffningsvärdet med avdrag för eventuella ackumulerade nedskrivningar. Goodwill fördelas på kassagenererande enheter och skrivs inte av, utan omfattas av nedskrivningsprövning minst en gång per år, se avsnittet "Nedskrivningar" nedan.

**Balanserade utvecklingsutgifter**

Utvecklingsutgifter balanseras endast om utgifterna förväntas resultera i identifierbara framtida finansiella fördelar som är under koncernens kontroll, och det är tekniskt och finansiellt möjligt att färdigställa tillgången. De utgifter som kan balanseras är utgifter som faktureras externt, direkta kostnader för arbetskraft och en skälig 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, d v s 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 tillgång 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 anläggningstillgångar**

För immateriella anläggningstillgångar med begränsad nyttjandeperiod beräknas avskrivningen enligt en linjär metod för att fördela utgiften, efter beräknat restvärde, över beräknad ekonomisk nyttjandeperiod. Immateriella anläggningstillgångar med obegränsad nyttjandeperiod skrivs inte av. I stället utförs nedskrivningsprövning i enlighet med IAS 36 genom att tillgångens återvinningsbara nyttjandevärde jämförs med dess redovisade värde. Detta test görs varje år, eller när som helst när det finns tecken på värdenedgång för den immateriella anläggningstillgången. 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. Obligatoriskt inlösbare preferensaktier klassificeras som skulder. 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 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**

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.

Avsättningar redovisas bara i samband med uppsägning av anställda om koncernen kan visa att den har åtagit sig att avsluta anställningen före normal tid, eller om ersättningen betalas för att uppmuntra den anställda att säga upp sig frivilligt. I de flesta fall utfärdar koncernen varsel om uppsägning, en detaljerad plan, som minst innehåller information om arbetsplatser, befattningar och det ungefärliga antalet berörda personer, samt ersättningen för varje medarbetarkategori, eller befattning och tidpunkten för planens genomförande.

#### **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 2015 och 2016 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.

#### **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.

### Avsättningar

Avsättningar redovisas i balansräkningen när ett rättsligt eller informellt åtagande uppstår till följd av en händelse som har inträffat och det är troligt att utbetalningar kommer att krävas för att fullgöra förpliktelsen och en tillförlitlig beräkning av beloppet kan göras. Avsättningen redovisas till ett belopp som motsvarar den bästa uppskattningen av de utgifter som krävs för att fullgöra förpliktelsen. Avsättningar är skulder som är osäkra när det gäller belopp eller den tidpunkt då de kommer att infråas.

### 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 poser. 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. Av denna 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 K14.

#### Goodwill

Koncernen undersöker varje år om något nedskrivningsbehov av goodwill föreligger. För mer information, se not K11.

#### 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 inkomstskattedeklarationerna. 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 K8.

**Not K3 – Klassificering av intäkter och anläggningstillgångar**

Fördelning av omsättning per land	2016	2015
Sverige	516 931	383 353
Andra länder	-	158
<b>Totalt</b>	<b>516 931</b>	<b>383 511</b>

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 94% (88%) relaterade till free-to-play spel.

Fördelning av materiella och immateriella anläggningstillgångar per land	2016	2015
Malta	113 394	97 402
Andra länder	4 278	3 794
<b>Totalt</b>	<b>117 671</b>	<b>101 196</b>

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

**Not K4 – Kostnader fördelat på kostnadslag**

	2016	2015
Avgifter till distributörer	154 632	115 469
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	116 438	85 625
Forskning & utveckling	28 674	25 041
Försäljning & marknadsföring	109 573	77 439
Personalkostnader	57 879	50 415
Avskrivningar/ nedskrivningar på aktiverade utvecklingsutgifter	44 403	36 221
Aktiverade utgifter	-50 212	-50 235
Övriga kostnader	15 442	21 809
<b>Totalt</b>	<b>476 830</b>	<b>361 784</b>

**Not K5 – Revisionsarvode**

	2016	2015
Revisionsuppdrag		
Mazars	770	616
Andra revisionsfirmor	26	27
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
Mazars	253	335
<b>Totalt</b>	<b>1 049</b>	<b>978</b>

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. Detta inkluderar till exempel granskning av G5:s delårsrapport.

**Not K6 – Medarbetare**

Personalen består av anställda i de rörelsedrivande bolagen.

Könsfördelning, genomsnitt under året	2016	2015
Män	170	140
Kvinnor	114	87
<b>Totalt</b>	<b>284</b>	<b>227</b>

Genomsnittligt antal anställda per land	2016	2015
Sverige	2	2
Malta	6	4
Ryssland	39	15
Ukraina	233	203
USA	4	4
<b>Totalt</b>	<b>284</b>	<b>227</b>

Ledningsgrupp	2016	2015
Män	3	3
Kvinnor	-	-
<b>Totalt</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Styrelseledamöter	2016	2015
Män	4	4
Kvinnor	1	1
<b>Totalt</b>	<b>5</b>	<b>5</b>

**Not K7 – Ersättning till medarbetare, ledande befattningshavare och styrelse**

Total ersättning till personal i koncernen	2016	2015
Lön	49 103	41 534
Sociala avgifter*	8 097	8 566
<b>Totalt</b>	<b>57 199</b>	<b>50 100</b>

\*Varav pensionskostnader 928 (294) 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.

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 2016 beslutades att den årliga ersättningen till styrelseordföranden ska uppgå till 300 000 kr, och till övriga styrelseledamöter till 150 000 kr. Därutöver utgår en årlig ersättning till ledamöterna i revisionsutskottet med 30 000 kr till ordföranden, och 15 000 kr till övriga ledamöter.

Nedanstående tabeller sammanfattar ersättning till styrelsen och ledande befattningshavare.

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2016	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersättning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (styrelseordförande)	330	-	-	-
Chris Carvalho	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
<b>Totalt</b>	<b>5 600</b>	<b>435</b>	<b>1 409</b>	<b>1 247</b>

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2015	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersättning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (styrelseordförande)	305	-	-	-
Jeffrey Rose (ledamot)	150	-	-	604
Pär Sundberg (ledamot)	165	-	-	-
Annika Andersson (ledamot)	96	-	-	-
Vlad Suglobov (VD, ledamot)	2 219	129	-	192
Ledningsgrupp (2 personer)	2 639	100	-	8
<b>Totalt</b>	<b>5 530</b>	<b>229</b>	<b>-</b>	<b>804</b>

**Not K8 – Övriga rörelseintäkter och kostnader**

	2016	2015
Valutakursvinster	320	2 549
<b>Övriga rörelseintäkter</b>	<b>320</b>	<b>2 549</b>
Valutakursförluster	-344	-5 346
<b>Övriga rörelsekostnader</b>	<b>-344</b>	<b>-5 346</b>
<b>Summa övriga rörelseintäkter och kostnader</b>	<b>-24</b>	<b>-2 797</b>

**Not K9 – Finansiella intäkter och kostnader**

	2016	2015
Ränteintäkter	39	38
<b>Finansiella intäkter</b>	<b>39</b>	<b>38</b>
Övrigt	-109	48
<b>Finansiella kostnader</b>	<b>-109</b>	<b>48</b>
<b>Finansiella intäkter och kostnader</b>	<b>-70</b>	<b>-10</b>

**Not K10 – Skatter**

Inkomstskatt	2016	2015
Aktuell skatt	-9 150	-6 488
Uppskjuten skatt	4 317	2 040
<b>Summa inkomstskatt</b>	<b>-4 833</b>	<b>-4 448</b>

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	2016	2015
Resultat före skatt	38 038	19 778
Skatt enligt aktuell skattesats 22 %	-8 368	-4 351
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	-12	5
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-791	-70
Återvinningsbar skatt*	7 136	1 251
Justering för skattesatser i utländska dotterföretag	-2 838	-1 477
Skatteeffekt när uppskjuten skattefordran ej redovisats	-	-
Skatteeffekt av tidigare ej redovisade uppskjutna skattefordringar	-	130
Övrigt	40	63
<b>Skattekostnad</b>	<b>-4 833</b>	<b>-4 448</b>

\*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.

	2016		2015	
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld
<b>Avstämning uppskjuten skatt</b>				
Immateriella tillgångar		-379	2 332	
Återvinningsbar skatt	8 387		1 251	
Upplupna kostnader				
Övriga poster	178	-2 086	242	-1 518
<b>Summa</b>	<b>8 565</b>	<b>-2 465</b>	<b>3 825</b>	<b>-1 518</b>
Nettoredovisning	-	-	-1 518	1 518
<b>Netto uppskjuten skattefordran</b>	<b>8 565</b>	<b>-2 465</b>	<b>2 308</b>	

	Belopp vid årets ingång	Resultaträkningen	Övrigt totalresultat	Omräkningsdifferenser	Belopp vid årets utgång
Immateriella tillgångar	2 332	-2 473	-	-238	-379
Återvinningsbar skatt	1 251	7 136	-	-	8 387
Övriga poster	-1 276	-346	-282	-4	-1 908
<b>Summa</b>	<b>2 308</b>	<b>4 317</b>	<b>-282</b>	<b>-242</b>	<b>6 100</b>

**Not K11 – Immateriella anläggningstillgångar**

Årets förändring av utvecklingsutgifter	2016	2015
<b>Vid periodens början</b>	<b>94 269</b>	<b>71 680</b>
Investeringar	50 212	50 235
Nedskrivning	-5 700	-8 177
Avskrivning	-38 702	-28 045
Kursdifferenser	9 026	8 575
<b>Vid periodens slut</b>	<b>109 104</b>	<b>94 269</b>

Akkumulerade utvecklingsutgifter	2016	2015
Akkumulerade anskaffningsvärden	270 556	211 318
Akkumulerade avskrivningar	-131 264	-92 562
Akkumulerade nedskrivningar	-30 187	-24 487
<b>Bokfört värde</b>	<b>109 104</b>	<b>94 269</b>

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 2017 eller 2018.

	2016	2015
Lanserade spel free-to-play	87 387	49 648
Lanserade spel upplåsningsbara	1 993	4 615
Ej lanserade spel free-to-play	19 573	37 427
Ej lanserade spel upplåsningsbara	151	2 577
<b>Balanserat värde av spelportfölj</b>	<b>109 104</b>	<b>94 269</b>

**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%.

Baserat på ledningens bedömning av intäktpotentialen 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.

Goodwill	2016	2015
<b>Vid periodens början</b>	<b>2 293</b>	<b>2 318</b>
Valutaeffekter	-1	-25
<b>Vid periodens slut</b>	<b>2 292</b>	<b>2 293</b>

**Nedskrivningsprövning av goodwill**

Nedskrivningsprövning av goodwill genomförs årligen. Den baseras på prognosticerade kassaflöden från de kassagenererande enheter till vilka goodwill är hänförlig, i detta fall varumärken och andra immateriella tillgångar kopplade till ett antal spel i bolagets portfölj. Dessa kassaflöden prognosticeras med motsvarande metodik som vid nedskrivningsprövningen av balanserade utvecklingsutgifter. Intäkter och kassaflöde för spelen prognosticeras under den närmaste två-årsperioden, och jämförs med den goodwill som är hänförlig till respektive spel. På grund av den korta tidsperioden görs ingen diskontering.

Huvuddelen av koncernens goodwill, 2 292 kSEK, är relaterad till tidigare dotterföretaget Shape Games Inc. Genom förvärvet av Shape Games fick koncernen den ursprungliga källkoden samt varumärkesrättigheterna för ett antal attraktiva spel. Baserat på denna källkod har dessa spel därefter utvecklats ytterligare, och har blivit en framgångsrik del av G5:s portfölj. Utvecklingsarbete fortsätter på flera av spelen, och företaget förväntar sig att de kommer att generera betydande intäkter under överskådlig framtid. Spelen har överförts från Shape Games till koncernen, och värderas separat från resten av spelportföljen.

Nedskrivningsprövningen av goodwill har inte indikerat något nedskrivningsbehov under året.

**Not K12 – Materiella anläggningstillgångar**

Årets förändring av inventarier, verktyg och installationer	2016	2015
<b>Vid periodens början</b>	<b>4 634</b>	<b>2 892</b>
Investeringar	3 331	3 854
Avskrivningar/nedskrivningar	-1 970	-1 565
Kursdifferenser	280	-547
<b>Vid periodens slut</b>	<b>6 275</b>	<b>4 634</b>

Akkumulerade värden, inventarier, verktyg och installationer	2016	2015
Akkumulerade anskaffningsvärden	13 937	10 171
Akkumulerade avskrivningar	-7 661	-5 537
<b>Bokfört värde</b>	<b>6 275</b>	<b>4 634</b>

**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 2016 fanns 8 800 000 aktier, vardera med ett nominellt värde på 0,1 SEK.

Utestående aktier	2016	2015
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 2016 beslutade i enlighet med detta beslut om en tilldelning om 176 000 optioner för 2016. Chefer och ledande befattningshavare i G5-koncernen tecknade sig för 130 000 optioner. Varje teckningsoption berättigar innehavaren till teckning av en aktie i bolaget till teckningskursen 100,61 kronor. Optionerna förvärvades till marknadspris, 1,05 krona, beräknat med Black-Scholes modell. Löptiden för teckningsoptionerna är 3 år och tre månader med möjlig lösen efter 3 år. Vid fullt nyttjande av teckningsoptionerna kan upp till 130 000 aktier emitteras. Det motsvarar ca 1,5 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

Under 2016 förföll två program med totalt 260 000 optioner utan att nå lösenpris.

Under året har 30 000 optioner återköpts till ett värde av 23 408 kronor. Optionerna köptes tillbaka till marknadsvärde.

**Utdelning**

Styrelsen har föreslagit årsstämman att en utdelning om 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 – Kundfordringar och övriga fordringar****Kundfordringar**

Under 2016 har inga (inga) nedskrivningar av kundfordringar skett. Per den 31 december 2016 fanns det inga väsentliga kundfordringar som hade förfallit till betalning. Alla G5:s kundfordringar har en löptid på mindre än tre månader.

Kundfordringar	2016	2015
0-3 månader	0	9 881
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 946 kSEK (3 145).

Övriga fordringar	2016	2015
0-3 månader	4 306	1 622
Mer än 3 månader	1 600	2 330

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 kredithantlingsmekanism är därför att noga utvärdera potentialen i alla utvecklingsprojekt innan de påbörjas.

Under 2016 skedde inga (inga) nedskrivningar av förskott till externa utvecklare.

**Not K15 – 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).

**Not K16 – Interimsfordringar och skulder**

	2016	2015
Upplupna intäkter	56 997	24 856
Övrigt	34	341
<b>Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter</b>	<b>57 030</b>	<b>25 197</b>
Royalty	-45 541	-29 480
Övrigt	-4 113	-3 773
<b>Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter</b>	<b>-49 654</b>	<b>-33 253</b>
<b>Summa</b>	<b>7 376</b>	<b>-8 056</b>

**Not K17 – 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 och Sliema.

Kontorshyra	2016	2015
Hyra	3 043	2 848

Framtida minimileaseavgifter som hänför sig till icke uppsägningsbara operationella leasingavtal förfaller alla till betalning inom ett år (2017) och uppgår totalt till 561 kSEK.

**Not K18 – Ställda säkerheter**

Företagsinteckningar om 3 000 (3 000) kSEK är ställda som säkerheter för beviljad checkräkningskredit 400 kUSD (400 kUSD). Checkräkningskrediten var oanvänd 2016-12-31.

Bankmedel om 50 (50) kSEK är ställda som säkerhet för bankgaranti.

**Not K19 – 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**

Koncernen har ett antal innehav i utlandsverksamheter vilkas nettotillgångar exponeras för valutarisker. 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 2016 påverkats negativt med 4,2 MSEK och övrigt totalresultat skulle påverkats positivt med 5,8 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 2016 påverkats positivt med 1,2 MSEK och övrigt totalresultat skulle påverkats med 0 MSEK.

**Kreditrisk****Kundfordringar**

Kreditrisken avseende kundfordringar anses oväsentlig, eftersom nästan all omsättning genereras genom stora telekom- och medieföretag, 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 slutkundsförsäljning, 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.

**Förskott till externa utvecklare**

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 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. Dessutom har gruppen förberedda bankkrediter.

**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. Konkurrenten 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	2016	2015
Upplupna intäkter	56 997	24 856
Kundfordringar	-	9 881
Övriga fordringar	5 906	3 952
Likvida medel	70 584	33 870
<b>Lånefordringar och kundfordringar</b>	<b>133 521</b>	<b>72 559</b>

Finansiella instrument indelade efter kategori	2016	2015
Leverantörsskulder	30 828	12 320
Övriga skulder	2 840	1 225
Upplupna kostnader	49 653	33 253
<b>Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde</b>	<b>83 321</b>	<b>46 798</b>

Löptid för finansiella skulder	2016	2015
0-3 månader	83 321	46 798
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 24 beskrivs G5:s utdelningspolicy. G5 har ingen lånefinansiering.

**Not K20 – Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet**

	2016	2015
Avskrivning av anläggningstillgångar	46 373	29 609
Nedskrivning av anläggningstillgångar	4 506	8 177
Övrigt	-	925
<b>Summa</b>	<b>50 879</b>	<b>38 710</b>

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

**Not K21 – Händelser efter balansdagens slut**

Den tionde januari lämnade G5 in en stämningansökan avseende kontraktsbrott av MyTona LLC. Stämningansökan gäller ett licensavtal mellan parterna, daterat den 2 maj 2012, vilken avser spelet "The Secret Society". I stämningansökan yrkar G5 skadestånd för utebliven vinst, både historisk och framtida, samt att domstolen ska fastställa motpartens kontraktuella åtaganden samt yrkar annan gottgörelse för skada föranledd av MyTonas avtalsbrott. I sin stämningansökan hävdar G5 att MyTona, avseende spelet "The Secret Society", underlåtit att prestera i enlighet med licensavtalet daterat 2 maj 2012 och felaktigt vägrat förlänga licensavtalet bortom den avtalade första 5-års period som tar slut i november 2017. G5:s stämningansökan syftar också till att bevaka rättigheter som G5 hävdar att de besitter i förhållande till MyTonas spel "Seeker's Notes", i vilket G5 gör gällande en avtalsenlig rätt enligt licensavtalet att delta ekonomiskt, samt yrkar skadestånd, fastställelse av parternas kontraktuella förhållanden och annan gottgörelse av MyTona.

Den 23:e mars fick G5 ett formellt svar och en genstämning från MyTona. I sitt svar och genstämning, förnekar MyTona i allmänhet G5:s påståenden och framställer motkrav för kontraktsbrott, underlåtelse mot en underförstådd garanti avseende årligt uppsåt och god affärssed (eng. good faith and fair dealing), ett fastställelseyrkande samt illojal konkurrens. MyTona begär också skadestånd uppgående till en ospecificerad summa, ett föreläggande och annan skälig ersättning från G5, inklusive ett domslut innebärandes att MyTona inte behöver förnya avtalet, baserat på dessa påstådda kränkningar.

Ärendet ligger för närvarande och väntar på behandling hos Orange County Superior Court, Santa Ana, Kalifornien.

# MODERBOLAGETS RÄKNINGAR

## RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Not	2016	2015
Nettoomsättning		519 241	383 496
Direkta kostnader		-383 712	-286 691
<b>Bruttovinst</b>		<b>135 528</b>	<b>96 805</b>
Forskning och utveckling		-66	-351
Försäljning och marknadsföring		-6 352	-2 100
Administration		-122 199	-92 670
Övriga rörelseintäkter		2 304	0
Övriga rörelsekostnader		-7 124	-2 856
<b>Rörelseresultat</b>	M2, M3, M4, M5, M14	<b>2 092</b>	<b>-1 172</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter		10 429	9 588
Räntekostnader och liknande resultatposter		-109	-48
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	M6	<b>12 412</b>	<b>8 368</b>
Skatt på årets resultat	M7	-2 729	-1 526
<b>ÅRETS RESULTAT</b>		<b>9 682</b>	<b>6 841</b>

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	2016	2015
Årets resultat	9 682	6 841
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen		
Omräkningsdifferens	-	-
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Årets totalresultat</b>	<b>9 682</b>	<b>6 841</b>

**BALANSRÄKNING – MODERBOLAG**

KSEK	Not	31 Dec 2016,	31 Dec 2015
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	M9	70	70
Fordringar koncernföretag	M10	79 211	100 084
		<b>79 281</b>	<b>100 154</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>	M11		
Kundfordringar		0	9 874
Fordringar hos koncernföretag		186	137
Övriga fordringar		2 341	521
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	M13	56 208	24 856
Kassa och bank		56 665	25 605
		<b>115 399</b>	<b>60 993</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>194 680</b>	<b>161 147</b>
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital		880	880
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond		54 273	54 160
Balanserat resultat		54 081	47 239
Årets resultat		9 682	6 841
<b>Summa eget kapital</b>	M12	<b>118 916</b>	<b>109 120</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder		573	131
Skuld till koncernföretag		71 956	49 338
Övriga skulder		392	150
Upplupna kostnader	M13	2 842	2 408
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>75 763</b>	<b>52 026</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>194 680</b>	<b>161 147</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

KSEK	Aktiekapital	Överkursfond	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Eget kapital 2015-01-01	880	53 989	47 239	102 118
Årets resultat			6 841	6 841
Övrigt totalresultat				
<b>Summa totalresultat</b>			<b>6 841</b>	<b>6 841</b>
Premier för optionsprogram		171		171
<b>Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>171</b>		<b>171</b>
Eget kapital 2015-12-31	880	54 160	54 080	109 120
Eget kapital 2016-01-01	880	54 160	54 080	109 120
Årets resultat			9 682	9 682
Övrigt totalresultat				-
<b>Summa totalresultat</b>			<b>9 682</b>	<b>9 682</b>
Premier för optionsprogram		113		113
<b>Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>113</b>		<b>113</b>
Eget kapital 2016-12-31	880	54 273	63 763	118 916

**KASSAFLÖDE – MODERBOLAG**

KSEK	Not	2016	2015
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	M17		
Resultat efter finansiella poster		12 412	8 368
Justering för ej kassaflödespåverkande poster		598	-5 426
		13 010	2 942
Betald skatt		-2 409	-2 354
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>		<b>10 601</b>	<b>588</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>			
Förändring av rörelsefordringar		-23 346	-5 793
Förändring av rörelseskulder		43 692	7 093
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>30 947</b>	<b>-1 888</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Balanserade utvecklingsutgifter			-
Försäljning av dotterföretag			-
Investeringar/nya lån till dotterföretag		-	-4 270
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-</b>	<b>-4 270</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>			
Premier för optionsprogram		113	171
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>		<b>113</b>	<b>171</b>
<b>Kassaflöde</b>		<b>31 060</b>	<b>-2 212</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>		<b>25 605</b>	<b>27 817</b>
Kassaflöde		31 060	-2 212
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>		<b>56 665</b>	<b>25 605</b>

# 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 förvärvsrelaterade kostnader och eventuella tilläggsköpeskillningar.

## 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.

## Omräkningsdifferenser

De omräkningsdifferenser vilka är hänförliga till fordringar på dotterföretag vilka inte planeras att regleras inom överskådlig framtid (Not M8) redovisas från den 1 januari 2016 i resultaträkningen. Dessa omräkningsdifferenser redovisades tidigare i övrigt totalresultat /fond för verkligt värde. Ändringen genomfördes med retroaktiv effekt vilket innebär att omräkningseffekt uppkommen under räkenskapsåret 2015, 3 099 Tkr, omfördes från fond för verkligt värde till resultaträkningen och den ackumulerade effekten per 1 januari 2015 om 8 420 Tkr omfördes från fond för verkligt värde till balanserat resultat.

## Not M2 – Kostnader fördelat på kostnadsslag

	2016	2015
Ersättning till distributörer	154 632	115 469
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	229 080	171 223
Försäljning & marknadsföring	6 352	2 100
Personalkostnader	2 713	2 252
Övriga kostnader <sup>1</sup>	119 552	90 769
<b>Totalt</b>	<b>512 329</b>	<b>381 812</b>

<sup>1</sup>Övriga 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 2 (2) anställda under året. Ersättning till anställda i moderbolaget uppgår till 1 800 (1 798) kSEK samt sociala avgifter 547 (546) kSEK och pensionskostnader 192 (226) kSEK.

## Not M4 – Revisionsarvoden

	2016	2015
Revisionsuppdrag		
Mazars	615	425
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
Mazars	225	275
<b>Totalt</b>	<b>840</b>	<b>700</b>

## Not M5 – Övriga rörelseintäkter och kostnader

	2016	2015
Valutakursvinster	2 304	-
<b>Övriga rörelseintäkter</b>	<b>2 304</b>	<b>-</b>
Valutakursförluster	-7 124	-2 856
<b>Övriga rörelsekostnader</b>	<b>-7 124</b>	<b>-2 856</b>
<b>Summa övriga rörelseintäkter och kostnader</b>	<b>-4 820</b>	<b>-2 856</b>

**Not M6 – Ränteintäkter, räntekostnader och liknande poster**

	2016	2015
Ränteintäkter från dotterföretag	3 906	4 150
Valutakursvinster	6 523	3 973
Övrigt	-	1 465
<b>Finansiella intäkter</b>	<b>10 429</b>	<b>9 588</b>
Räntekostnader	-	-48
Övrigt	-109	-
<b>Finansiella kostnader</b>	<b>-109</b>	<b>-48</b>
<b>Finansiella intäkter och kostnader</b>	<b>3 796</b>	<b>5 566</b>

**Not M7 – Inkomstskatter**

Inkomstskatt	2016	2015
Aktuell skatt	-2 729	-652
Uppskjuten skatt	-	-
<b>Summa inkomstskatt</b>	<b>-2 729</b>	<b>-652</b>
<b>Avstämning effektiv skatt</b>	<b>2016</b>	<b>2015</b>
Resultat före skatt	12 412	8 368
Skatt enligt aktuell skattesats 22%	-2 731	-1 841
Ej skattepliktiga intäkter	2	-
Ej avdragsgilla kostnader	0	-5
Resultat från likvidation av dotterbolag	-	319
Övrigt	-	-
<b>Skattekostnad</b>	<b>-2 729</b>	<b>-653</b>

**Not M8 – Närstående parter**

Transaktioner mellan koncernföretagen sker till marknadspris i enlighet med koncernens transfer pricing modell. Den 31 december 2016 hade moderbolaget fordringar på 79 211 (100 084) kSEK hos koncernföretag. Moderbolagets skulder till koncernbolagen uppgick till 71 956 (49 338) kSEK. Fordringar och skulder mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Moderbolagets försäljning till dotterföretag uppgår till 17 (143) kSEK. Moderbolagets inköp från dotterföretag uppgår till 342 054 (254 593) kSEK.

Fordringar och skulder mot koncernbolag löper på marknadsmässiga 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	2016	2015
Akkumulerat värde, ingående balans	70	570
Likvidering av dotterföretag	-	-500
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>70</b>	<b>70</b>

Nedan anges koncernens dotterföretag per den 31 december 2016. 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	2016	2015
Vid årets början	100 084	91 845
Investeringar i långfristiga fordringar hos koncernföretag	-	4 270
Amortering	-27,425	
Valutakurseffekt	6,552	3 969
<b>Vid årets slut</b>	<b>79,211</b>	<b>100 084</b>

Långfristiga fordringar på dotterföretag planeras inte att betalas inom en överskådlig framtid. Från 2016 redovisas omräkningsdifferens hänförlig till dessa fordringar i resultaträkningen, tidigare redovisades dessa i eget kapital. Jämförelseperioden är omräknad.

**Not M11 – Kundfordringar och övriga fordringar**

Kundfordringar	2016	2015
0-3 månader	0	9 874
Mer än 3 månader	-	-
<b>Övriga fordringar</b>	<b>2016</b>	<b>2015</b>
0-3 månader	741	521
Mer än 3 månader	1 600	-

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

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

Överkursfond	54 273
Balanserat resultat	54 081
Årets resultat	9 682
<b>Summa</b>	<b>118 036</b>

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att en utdelning om 0,75 SEK per aktie lämnas för räkenskapsåret 2016.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

Till aktieägarna utdelas	6 000
Till nästa år balanseras	112 036
<b>Summa</b>	<b>118 036</b>

**Not M13 – Interimsfordringar och skulder**

	2016	2015
Upplupna intäkter	56 208	24 856
<b>Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter</b>	<b>56 208</b>	<b>24 856</b>
Royalty	100	114
Marknadsföringskostnader	648	2 100
Övrigt	2 084	194
<b>Upplupna kostnader</b>	<b>2 832</b>	<b>2 408</b>
<b>Summa</b>	<b>53 375</b>	<b>22 448</b>

**Not M14 – Leasing**

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

Kontorshyra	2016	2015
Hyra	192	192

Framtida minimileaseavgifter som hänför sig till icke uppsägningsbara operationella leasingavtal förfaller alla till betalning inom ett år (2017) och uppgår totalt till 48 kSEK.

**Not M15 – Ställda säkerheter**

Företagsinteckningar om 3 000 (3 000) kSEK är ställda som säkerheter för beviljad checkräkningskredit 400 kUSD (400 kUSD). Checkräkningskrediten var oanvänd 2016-12-31.

Bankmedel om 50 (50) kSEK är ställda som säkerhet för bankgaranti.



**Not M16 – Finansiella risker och riskhantering**

G5:s finansiella riskhantering sker och övervakas på koncernnivå. För mer information gällande de finansiella riskerna se not K19 Finansiella risker till koncernens bokslut.

Finansiella instrument indelade efter kategori	2016	2015
Upplupna intäkter	56 208	24 856
Kundfordringar	-	9 874
Fordran koncernföretag (långfristiga)	79 211	100 084
Övriga fordringar	2 527	658
Likvida medel	56 665	25 605
<b>Lånefordringar och kundfordringar</b>	<b>194 610</b>	<b>161 077</b>

Finansiella instrument indelade efter kategori	2016	2015
Leverantörsskulder	573	131
Skulder koncernföretag	71 956	49 338
Övriga skulder	392	150
Upplupna kostnader	2 832	2 408
<b>Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde</b>	<b>75 753</b>	<b>52 026</b>

Löptid för finansiella skulder	2016	2015
0-3 månader	75 753	52 026
Mer än 3 månader	-	-

**Not M17 – Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet**

	2016	2015
Valutakursförändring koncerninterna poster	634	-3 974
Likvidering av dotterföretag	-	-1 452
Övrigt	-36	-
<b>Summa</b>	<b>598</b>	<b>-5 426</b>

**Not M18 – Händelser efter balansdagens slut**

I not K21 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, 2017-04-20

**Petter Nylander**  
Styrelsens ordförande

**Annika Andersson**  
Styrelseledamot

**Chris Carvalho**  
Styrelseledamot

**Jeffrey Rose**  
Styrelseledamot

**Pär Sundberg**  
Styrelseledamot

**Vlad Suglobov**  
Verkställande direktör, styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats 2017-04-20  
Mazars SET Revisionsbyrå AB

**Bengt Ekenberg**  
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 år 2016. Bolagets formella årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 18-50 i det publicerade dokument som innehåller årsredovisningen och koncernredovisningen.

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 2016 samt av moderbolagets finansiella resultat och kassaflöde för räkenskapsåret enligt årsredovisningslagen. Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och International Financial Reporting Standards (IFRS) så som de antagits av EU. Koncernredovisningen ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av koncernens finansiella ställning per 31 december 2016 och av koncernens finansiella resultat och kassaflöde för räkenskapsåret. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget samt rapport över totalresultat och rapport över finansiell ställning för koncernen.

#### 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 revisorssed 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.

### 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 i sin helhet, men vi gör inga separata formella uttalanden om dessa områden.

### INTÄKTSREDOVISNING

G5 Entertainment AB redovisar under 2016 intäkter om 517 Mkr. G5 bedriver försäljning av spel som i allt väsentligt distribueras via ett antal mobila butiker av vilka Apple Appstore och Google Play är de mest väsentliga. Intäktsredovisningen av spelförsäljningen bedöms vara ett särskilt betydelsefullt område då fullständighet i och korrekt periodisering av intäkterna är nödvändig för att ett väsentligt fel i den finansiella rapporteringen inte skall uppstå.

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

Vår revision omfattade, men var inte begränsad till, följande granskningsåtgärder:

- granskning av att ändamålsenliga redovisningsprinciper tillämpas och att erforderliga upplysningar lämnas i relevanta noter till de finansiella rapporterna
- granskning av G5: s process för intäktsredovisning
- avstämning av intäkter mot uppgifter i väsentliga distributörers system

### REDOVISNING AV BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

G5 Entertainment AB redovisar per 2016-12-31 balanserade utvecklingsutgifter om 109 Mkr, vilka således utgör koncernens mest väsentliga tillgång. Balanserade utvecklingsutgifter utgörs av de spel som koncernen utvecklar. Spelen ägs och förvaltas av koncernens maltesiska bolag. Den huvudsakliga delen av utvecklingen genomförs av koncernens bolag i Ukraina och Ryssland. Redovisningen av balanserade utvecklingsutgifter bedöms vara ett särskilt betydelsefullt område då korrekt värdering av posten är nödvändig för att ett väsentligt fel i den finansiella rapporteringen inte skall uppstå.

För ytterligare information hänvisas till koncernens redovisningsprinciper på sidan 32 och not K11 på sidan 38.

Vår revision omfattade, men var inte begränsad till, följande granskningsåtgärder:

- granskning av att ändamålsenliga redovisningsprinciper tillämpas och att erforderliga upplysningar lämnas i relevanta noter till de finansiella rapporterna
- granskning av G5: s process för aktivering av balanserade utvecklingsutgifter samt underlag för aktiverade utgifter
- granskning av G5: s modell för nedskrivningsprövning
- granskning av nedskrivningsprövning av specifika spel

## REDOVISNING AV ROYALTYKOSTNADER

G5 Entertainment AB redovisar per 2016-12-31 direkta kostnader i resultaträkningen om 271 Mkr och upplupna kostnader i balansräkningen om 50 Mkr. En väsentlig del av dessa poster utgörs av royaltykostnader hänförliga till en del av de spel som G5 är förläggare till. Redovisning av royalty bedöms vara ett särskilt betydelsefullt område då korrekt periodisering av dessa utgifter är nödvändig för att ett väsentligt fel i den finansiella rapporteringen inte skall uppstå.

För ytterligare information hänvisas till not K4 på sidan 35 och till not K16 på sidan 40.

Vår revision omfattade, men var inte begränsad till, följande granskningsåtgärder.

- Granskning av G5: s process för avstämning och periodisering av royaltyutgifter
- Granskning av underlag för periodiserade utgifter

## ANNAN INFORMATION ÄN ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Det publicerade dokument som innefattar årsredovisningen och koncernredovisningen innehåller även annan information än den formella årsredovisningen och koncernredovisningen. Den andra informationen återfinns på sidorna 1-17 och sidorna 54-61. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information. Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna andra information och den har således inte bestyrkts av oss. I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifierats ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning skulle vara 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 väsentligen missvisande uppgifter. Om vi, baserat på detta arbete som har utförts avseende denna information, skulle dra slutsatsen att den andra informationen innehåller någon väsentligen missvisande uppgift, 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 den ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och vad gäller koncernredovisningen även i enlighet med IFRS så som de antagits av EU. 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 ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets 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 väsentligen missvisande uppgift om en sådan skulle finnas. Missvisande uppgifter 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.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på fel, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag inte längre kan fortsätta verksamheten.
- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.

- inhämtar vi ändamålsenliga och tillräckliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för genomförandet. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de betydande brister i den interna kontrollen som vi i förekommande fall identifierat.

Vi måste också förse styrelsen med ett uttalande om att vi har följt relevanta yrkesetiska krav avseende oberoende och ta upp alla relationer och andra förhållanden som rimligen kan påverka vårt oberoende samt i tillämpliga fall tillhörande motåtgärder.

Av de områden som kommuniceras med styrelsen fastställer vi vilka av dessa områden som varit de mest betydelsefulla för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen inklusive de viktigaste bedömda riskerna för väsentligen missvisande uppgifter och som därför utgör de för revisionen särskilt betydelsefulla områdena. Vi beskriver dessa områden i revisionsberättelsen såvida inte lagar eller andra författningar förhindrar upplysning om frågan eller när, i ytterst sällsynta fall, vi bedömer att en fråga inte ska kommuniceras i revisionsberättelsen på grund av att de negativa konsekvenserna av att göra det rimligen skulle förväntas vara större än allmänintresset av denna kommunikation.

## RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR

### *Uttalanden*

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncern-redovisningen har vi utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för G5 Entertainment AB (Publ) för år 2016 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 revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt 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 verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets 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 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 ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- 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 ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela genomförandet. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelse skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat styrelsens motiverade yttrande samt ett urval av underlagen för detta för att kunna bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Stockholm 2017-04-20  
Mazars SET Revisionsbyrå AB

**Bengt Ekenberg**  
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 2016 enligt kraven i 6 kap 6 § Årsredovisningslagen och i punkten 10 i Svensk kod för bolagsstyrning.

Denna bolagsstyrningsrapport har antagits av styrelsen i april 2017 och är en redogörelse för hur bolagsstyrningen har bedrivits i G5 Entertainment under verksamhetsåret 2016. 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](http://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 2016 hade bolaget över 3 000 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

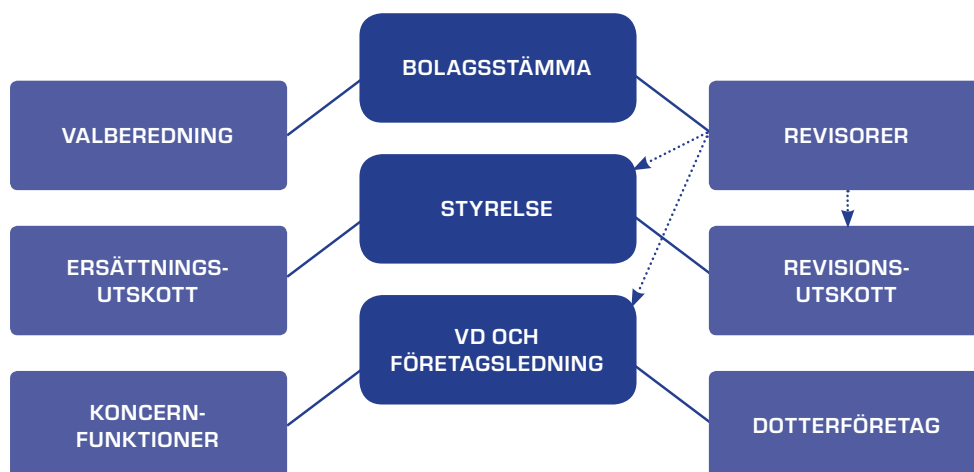
Gällande bolagsordning (se bolagets webbplats [www.g5e.se](http://www.g5e.se)) antogs vid årsstämma den 20 maj 2014. Bolagsordningen innehåller inga särskilda bestämmelser om tillsättande och entledigande av styrelseledamöter eller om ändring av bolagsordningen.

## 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, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

#### Årsstämma 2016

G5 Entertainments årsstämma 2016 hölls den 19 maj på 7a konferenscenter, Sveavägen 7a, Stockholm. Vid stämman deltog 14 aktieägare vilka representerade 39 procent av rösterna och aktiekapitalet. På årsstämman närvarade majoriteten av G5 Entertainments koncernledning samt styrelsen och företagets revisor på sätt som föreskrivs i Kodexen. Årsstämman beslutade om fastställande av resultat- och balansräkning för 2015, 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.

#### Extra bolagsstämma 2016

Den 11 augusti 2016 hölls en extra bolagsstämma på 7a konferenscenter, Sveavägen 7a, Stockholm. Vid stämman deltog 10 aktieägare vilka representerade 34 procent av rösterna och aktiekapitalet. Den enda punkten på dagordningen var val av styrelseledamot och Chris Carvalho valdes in i bolagets styrelse, den består därigenom av 6 personer.

#### Årsstämma 2017

Årsstämman 2017 kommer att hållas på 7a konferenscenter, Sveavägen 7a, Stockholm, den 12 maj.

#### Bemyndiganden

Årsstämman 2016 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 möjliggöra 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 inför 2017 års årsstämma består av representanter för G5 Entertainments fem största aktieägare per den sista bankdagen i augusti månad:

- ▶ Christoffer Häggblom (representerar Rite Internet Ventures)
- ▶ Jeffrey Rose (representerar Wide Development Limited)
- ▶ Sergey Shults (representerar Proxima Limited)
- ▶ Marianne Flink (representerar Swedbank Robur Fonder)
- ▶ Petter Nylander (representerar Purple Wolf Limited)

## Styrelsens sammansättning, oberoende, ersättning och närvaro 2016

Namn	Invald år	Oberoende	Befattning	Utskott	Närvaro styrelsemöte	Närvaro revisionsutskott	Närvaro ersättningsutskott	Arvode kSEK	Antal aktier/teckningsoptioner i G5 Entertainment <sup>1</sup>
Petter Nylander	2013	Ja	Styrelseordförande, ordförande i revisions- samt ersättningsutskotten	Revisions-, ersättningsutskotten	10 (10)	7 (7)	3 (3)	330	20 000/0
Annika Andersson	2015	Ja	Ledamot	Revisionsutskott	10 (10)	7 (7)	-	165	1 000/0
Chris Carvalho <sup>2</sup>	2016	Ja	Ledamot		4 (4)		-	62,5	2 000/0
Jeffrey Rose	2011	Nej	Ledamot	Ersättningsutskott	10 (10)	-	3 (3)	150	2 000/0
Pär Sundberg	2012	Ja	Ledamot	Revisions-, ersättningsutskotten	10 (10)	7 (7)	3 (3)	165	2 000/0
Vlad Suglobov	2006	Nej	Ledamot, VD		10 (10)	-	-	-	624 800/60 000 <sup>3</sup>

<sup>1</sup>Uppgifterna gäller per den 31 Mars, 2017

<sup>2</sup>Chris Carvalho valdes in i styrelse på extra bolagsstämma den 11 augusti.

<sup>3</sup>Äger 60 000 optioner. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd. som äger 624 800 aktier i bolaget.

## STYRELSEN

### Styrelsens sammansättning

Vid årsstämman 2016 omvaldes samtliga styrelsens ledamöter och styrelsen bestod därigenom av Petter Nylander, ordförande, Annika Andersson, Pär Sundberg, 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 2016 har styrelsen, utöver det konstituerande mötet efter årsstämman, sammanträtt nio gånger (varav en gång per capsulam). 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, Annika Andersson samt Pär Sundberg.

Under 2016 har revisionsutskottet haft sju protokollförda möten (varav en gång per capsulam). Vid mötena deltar bolagets finanschef, som också fungerar som revisionsutskottets sekreterare. Bolagets revisor deltog vid tre av revisionsutskottets möten.

Revisionsutskottet har under året arbetat intensivt med att förbättra processer runt bolagets aktiverade utvecklingsutgifter, med särskilt fokus på nedskrivningsprövningarna. Utskottet har gått igenom samtliga delårsrapporter samt alla rapporter från bolagets revisor samt interna processer och kontroller.

### Ersättningsutskottet

I ersättningsutskottet ingår Petter Nylander, ordförande, Jeffrey Rose samt Pär Sundberg.

Under 2016 har ersättningsutskottet haft tre protokollförda möten.

Styrelseledamöternas och utskottsledamöternas närvaro under året framgår av tabellen på sidan 51.

## REVISORER

Revisionsbolag, valt på årsstämman 2016 för ett år, är Mazars SET Revisionsbyrå AB. Auktoriserade revisorn Bengt Ekenberg 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 företagens 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 styrdokumenterna 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: 12 000 aktier, 0 optioner.

### Annika Andersson (f. 1958)

Civilekonom från Handelshögskolan i Stockholm. Annika Andersson är arbetande ordförande i Pantor Engineering AB, styrelseledamot i Karolinska Holding AB, Karolinska Innovations AB, Invisio Communications AB och Moira AB samt rådgivare inom ägarstyrning. Annika Andersson har lång erfarenhet från finansbranschen, bland annat från Fjärde AP-fonden som portföljförvaltare och ansvarig för ägarfrågor, information och hållbarhet.

Innehav: 1 000 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

### 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

### Pär Sundberg (f. 1972)

Pär Sundberg har en civilingenjörsexamen i Industriell ekonomi från Luleå tekniska universitet. Efter studierna var han med och grundade OTW, ett ledande svenskt företag inom innehållsmarknadsföring. Pär Sundberg var vd och koncernchef för OTW mellan 1996 och 2009. Efter det blev han vd och koncernchef för Metronome Film & Television. Pär Sundberg är nu arbetande styrelseordförande i Brand New Content-gruppen, styrelseordförande i Näslund & Jonsson Import AB ("Snö of Sweden") samt styrelseledamot i Hälsa Invest Sweden AB.

Innehav: 2 000 aktier, 0 optioner

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

Efter att ha börjat arbeta med dataspel 1995, som programmerare, har Vlad Suglobov mer än 20 års branscherfarenhet. Innan Vlad var vd och grundade G5, och under mer än 14 år innehaft rollen som VD, tog han sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University 2000. Under åren med G5 har Vlad vuxit med rollen och haft många viktiga roller i företaget, bland annat lagt grunden för företagets strategi, etablerat kundrelationer och arbetat med produktutveckling och försäljning. Idag fokuserar Vlad primärt på G5:s internationella expansion. Innehav: 0 aktier, 60 000 optioner. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd som äger 624 800 aktier.

Uppgifterna enligt ovan gäller per den 31 Mars, 2017

## LEDNINGSGRUPP

Styrelsen utser VD, VD, tillika koncernchef, leder koncernledningens arbete och fattar beslut i samråd med övriga personer i koncernledningen. Per den 31 december 2016 bestod ledningsgruppen av VD, operativ chef och koncernfinansdirektör.

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

Efter att ha börjat arbeta med dataspel 1995, som programmerare, har Vlad Suglobov mer än 20 års branschfarenhet. Innan Vlad var med och grundade G5, och under mer än 14 år innehaft rollen som VD, tog han sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University 2000. Under åren med G5 har Vlad vuxit med rollen och haft många viktiga roller i företaget, bland annat lagt grunden för företagets strategi, etablerat kundrelationer och arbetat med produktutveckling och försäljning. Idag fokuserar Vlad primärt på G5:s internationella expansion. Innehav: 0 aktier, 60 000 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, 20 000 optioner.

Stockholm den 20 april, 2017  
Styrelsen i G5 Entertainment AB

## REVISORS YTTRANDE OM BOLAGSSTYRNINGSRAPPORTEN

### **Till bolagsstämman i G5 Entertainment AB (publ)**

Org nr 556680-8878

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten för räkenskapsåret 2016 på sidorna 52 - 57 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Vi har läst bolagsstyrningsrapporten och baserat på denna läsning och vår kunskap om bolaget och koncernen anser vi att vi har tillräcklig grund för våra uttalanden. Detta innebär att vår lagstadgade genomgång 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 en bolagsstyrningsrapport har upprättats, och att dess lagstadgade information är förenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen.

Stockholm 2017-04-20

Mazars SET Revisionsbyrå AB

Bengt Ekenberg  
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 2016 var aktiekursen 102 kronor och det totala börsvärdet 897,6 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 2015 beslutades om en fortsättning av optionsprogrammet och styrelsen beslöt sedan att fördela totalt 150 000 teckningsoptioner till existerande medarbetare, och behålla 26 000 för potentiella nyrekryteringar. 130 000 teckningsoptioner tecknades av chefer och ledande befattningshavare 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](http://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 Trac-tion. 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 2016

	Antal aktier	Innehav/röster
Försäkringsaktiebolaget Avanza Pension	835 554	9,49%
Rite Internet Ventures Holding AB	677 447	7,70%
Wide Development Limited*	624 800	7,10%
Swedbank Robur Ny Teknik	550 000	6,25%
Proxima LTD	531 000	6,03%
Purple Wolf Limited**	530 000	6,02%
Tommy Svensk	403 000	4,58%
Nordnet Pensionsförsäkring AB	377 191	4,29%
ABG Sundal Collier ASA	251 094	2,85%
Peter Lindell	143 673	1,63%
<b>Totalt</b>	<b>4 923 759</b>	<b>55,94%</b>

\*Vlad Suglobov är styrelsesuppleant i företaget.

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

# KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN SAMT IR-KONTAKT

Delårsrapport, januari-mars 2017	4 maj 2017
Årsstämma 2017	12 maj 2017
Delårsrapport, januari-juni 2017	27 juli 2017
Delårsrapport, januari-september 2017	7 november 2017
Bokslutskommuniké 2017	16 februari 2018

För frågor avseende denna rapport, vänligen kontakta

**Stefan Wikstrand, CFO.**

**Mail:** [investors@g5e.se](mailto: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)  
RIDDARGATAN 18  
114 51 STOCKHOLM, SWEDEN  
PHONE: +46 84 11111 5  
FAX: +46 84 1111 65  
E-MAIL: [CONTACT@G5E.SE](mailto:CONTACT@G5E.SE)  
ORG.NR. 556680-8878  
[WWW.G5E.SE](http://WWW.G5E.SE)