



G5 ENTERTAINMENT AB

DELÅRSRAPPORT
JANUARI - JUNI 2017

DELÅRSRAPPORT JANUARI - JUNI 2017

APRIL - JUNI

- Koncernens intäkter för perioden var 275,9 (104,5) MSEK, en ökning med 164 procent jämfört samma period 2016.
- Rörelseresultatet för perioden var 32,1 (8,7) MSEK, en ökning med 268 procent jämfört med samma period 2016.
- Resultat efter skatt uppgick till 29,0 (7,8) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 3,30 (0,89) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 7,0 (-4,5) MSEK. Utdelning påverkade kassaflödet med -6,6 (0,0) MSEK och kassaflödet uppgick till 0,4 (-4,5) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 7,4 miljoner, en ökning med 120 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 273,0 tusen, en ökning med 140 procent. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 38,1 USD, en ökning med 12 procent jämfört med samma period föregående år och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 1,7 miljoner, en ökning med 116 procent jämfört med samma period föregående år.
- Intäkterna från Free-to-play spel ökade med 182 procent jämfört med motsvarande kvartal föregående år, och stod för 98 (92) procent av de totala intäkterna.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Apr-jun 2017	Apr-jun 2016	Förändring %	Jan-jun 2017	Jan-jun 2016	Förändring %2016/17	Jul-jun 2016	Förändring %	
Intäkter	275 918	104 469	164%	510 416	205 713	148%	821 634	516 931	59%
Avgift till distributörer ¹	-83 140	-30 997	168%	-153 481	-61 133	151%	-246 980	-154 632	60%
Royalties till externa utvecklare ²	-59 301	-23 920	148%	-110 324	-44 144	150%	-182 618	-116 438	57%
Bruttoresultat	133 477	49 551	169%	246 612	100 437	146%	392 036	245 861	59%
Bruttomarginal	48%	47%		48%	49%		48%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-30 923	-23 547	31%	-63 207	-45 703	38%	-119 392	-101 888	17%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	102 554	26 004	294%	183 404	54 734	235%	272 643	143 973	89%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	37%	25%		36%	27%		33%	28%	
Kostnader för användarförvärv ³	-70 490	-17 293	308%	-130 231	-37 078	251%	-199 018	-105 865	88%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-26%	-17%		-26%	-18%		-24%	-20%	
Rörelseresultat	32 064	8 712	268%	53 173	17 656	201%	73 625	38 108	93%
Rörelsemarginal, %	11,6%	8,3%		10,4%	8,6%		9,0%	7,4%	
Resultat per aktie före utspädning	3,30	0,89	272%	5,42	1,64	230%	7,55	3,77	100%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	7 035	-4 472		4 720	-1 008		41 786	36 058	
Likvida medel	67 366	32 997		67 366	32 997		67 366	70 584	

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

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

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

VD HAR ORDET:

SPELUPPDATERINGAR DRIVER FORTSATT TILLVÄXT I OMSÄTTNING OCH PUBLIK

Under andra kvartalet har vårt utvecklingsteam tillsammans med våra licensierings- och utvecklingspartners levererat viktiga uppdateringar i spelportföljen. Nytt innehåll och evenemang i spelen tillsammans med ett fokuserat arbete från vårt team inom användarförvärv har fortsatt den positiva utvecklingen och vi har nått nya toppnoteringar i portföljen. Vårt marknadsföringskontor i San Francisco, som ger oss tillgång till det senaste och bästa i det dynamiska ekosystemet för mobilmarknadsföring, stärktes med två nya anställningar. Förstärkningen av teamet gör det möjligt för oss att fortsätta öka vår budget för användarförvärv inom viktiga geografier.

Hidden City är vårt snabbast växande spel och fortsatt vårt intäktsmässigt största spel, samtidigt visar också G5:s helägda spel en kraftig tillväxt och ökar sin andel av intäkterna. Den positiva sekventiella tillväxt vi har haft fortsatt in i juli. Försäljningen i Asien fortsatte sin mycket starka utveckling från tidigare kvartal och andelen av G5:s intäkter från Asien under andra kvartalet var 23% jämfört med 22% under första kvartalet. Försäljningen i övriga regioner fortsatte att växa i absoluta tal.

Intäkter och rörelseresultat ökade sekventiellt med 18% respektive 52%. Historiskt sett är inte det andra kvartalet vårt starkaste kvartal när det kommer till tillväxt så vi anser detta vara ett bra resultat.

Vår publik har också visat en fortsatt tillväxt. Genomsnittlig MAU ökade med 13% och genomsnittlig MUP ökade med 16% jämfört med första kvartalet. MAGRPPU ökade med 6% jämfört med första kvartalet. Även detta är ett bra resultat och det stämmer väl med vår erfarenhet av organiska nedladdningar för Q2, som vanligtvis är lägre än

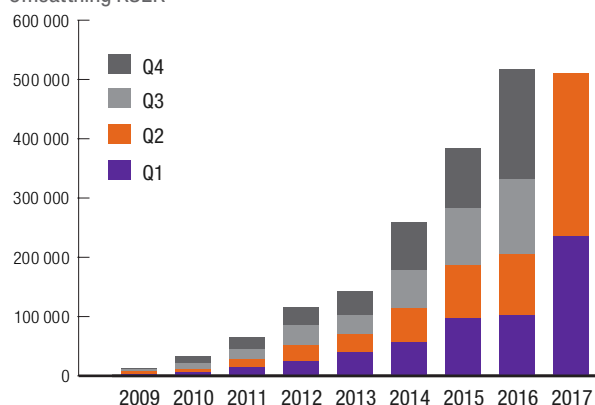
i det första och fjärde kvartalet, samt att vi under kvartalet i större utsträckning fokuserat på användarförvärv i länder med hög genomsnittlig betalning per användare..

Nästan all vår försäljning kommer från fyra mobilapplikationsbutiker: Apples App Store, Google Play, Windows Store och Amazon Appstore. 98% av våra intäkter genereras av de 16 free-to-play-spelen i vår portfölj. Vi har fortfarande inga reklamintäkter.

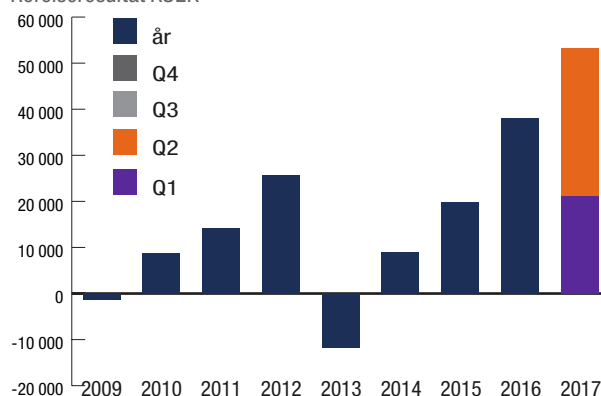
RÖRELSERESULTATET ÖKADE MED 268%

Rörelseresultatet har ökat med 268% jämfört med föregående år samtidigt som vi har spenderat 70,5 MSEK, eller 26% av våra intäkter, på användarförvärv vilket är vår högsta siffra någonsin. Kassaflödet var positivt trots att vi betalat utdelning om 6,6 MSEK och skatt 8,3 MSEK, en del av skatterna kommer dock återbetalas senare. En kostnad relaterad till kvartalet var vårt företagsevent på Malta som vi kallar #G5TeamUp. Det hålls vanligtvis två gånger per år, under andra och fjärde kvartalet, och har haft en mindre påverkan på resultatet. De positiva effekterna av att under två dagar samla personal från respektive kontor med två intensiva mötesdagar och en dag av teambuilding ska inte underskattas, det är väl spenderade resurser för att förbättra moral och kontakter mellan företagets kontor. En annan kostnadspost som inte återkommer med regelbundenhet är kopplad till öppnandet av ett nytt utvecklingskontor, denna gång i Lvov, Ukraina.

Omsättning KSEK



Rörelseresultat KSEK



LANSERING AV NYA SPEL NÄRMAR SIG

Vi har under en tid sagt att vi planerar att lansera flera nya spel i år och vi är spända inför att vi nu närmar oss lansering av två nya spel. Vi kommer snart lansera ett nytt helägt hidden object-spel. Vi förbereder också ett eget spel för lansering som kommer vara vårt första försök att starta ett rent Match-3-spel. Som alltid är vi konservativa i våra initiala förväntningar men marknaden för Match-3 är väldigt stor, det är kanske den största genren för vardagsspel. Skulle vi bara uppnå en måttlig framgång inom genren kan det få en väsentlig inverkan på företagets utveckling. Förutom dessa två spel finns det fler egna spel i vår pipeline som förbereds för lansering i år.

UTÖKNING AV OPTIONSPROGRAMMET

Årsstämman som hölls den 12 maj godkände en utökning av optionsprogrammet till maximalt 95 anställda i företaget. Nu innefattar programmet inte bara koncernledning och mellanchefer utan också kärnan i våra utvecklingsteam. Detta är en väsentlig utökning jämfört med tidigare program som endast omfattade 20 personer. Tanken med att programmet utvidgas är att ge bättre incitament till de som varje dag arbetar med våra spel och att deras incitament är i linje med aktieägarnas intressen, vilka tillgodoses genom spel som utvecklas exceptionellt bra. Optionsprogrammet har tecknats till fullt.

UTÖKNING AV VÅR UTVECKLINGSKAPACITET

Framgångsrika spel kräver regelbundna uppdateringar för att bibehålla sitt momentum och därför behöver vi utöka vår utvecklingskapacitet med varje nytt spel som vi startar och underhåller. När vi ser att det inte längre är motiverat att göra nya uppdateringar för ett spel frigör det resurser, men behovet av att öka antalet utvecklingsteam kvarstår om andelen av lyckade lanseringar är tillräckligt hög, vilket den är i vårt fall. Som sagt, vi behöver inte öka vår utvecklingspersonal i förhållande till användarbasen eller intäkterna som våra spel genererar utan det handlar om antalet spel: vi måste ha lika många team som antalet spel som vi aktivt utvecklar och uppdaterar, oavsett hur stor eller liten spelet är, om det är släppt eller inte.

Som ett led i att utöka vår kapacitet har vi velat etablera fler utvecklingskontor för att därigenom kunna nyttja en bredare bas vid vår rekrytering. Detta resulterade i öppnandet av vårt kontor i Kaliningrad i början av 2016, som nu har mer än 40 anställda, och öppnandet av kontoret i Lvov under Q2, med ett initialt team av 10 anställda.

Större delen av vår utvecklingspersonal är baserad i Ryssland och Ukraina, marknader med en rimlig kostnadsnivå och exceptionell kompetens inom spelutveckling. Tillsammans överstiger befolkningen i dessa länder 180 miljoner och ger gott om möjligheter till ytterligare expansion. Vi begränsar oss inte avsiktligt till en viss region men vi föredrar att ha personal på platser med en rimlig kostnadsnivå samt kunskaper i ryska och engelska för en enkel integrering i företagets befintliga verksamhet.

Vår strategi är att leta efter etablerade kreativa team som är villiga att ansluta sig till G5 för den stabilitet och de möjligheter som företaget erbjuder. Det handlar inte om en viss stad eller ett land, utan om deras potential, var de än råkar vara.

Vi tror att vårt tillvägagångssätt för att utöka vår kapacitet, organiskt genom geografisk expansion, är mer fördelaktigt för aktieägarna än att köpa spelstudios enbart för kapacitetsutvecklingens skull. Att anskaffa, vad som i huvudsak är en risk innan något annat är bevisat, gör det problematiskt att få det förvärvade studioarbetet produktivt. På vårt sätt är både det nya teamet och bolaget intresserade av ett framgångsrikt resultat. Vi kommer göra alla rimliga ansträngningar för att vårt nya kontor ska lyckas, men om det inte gör det är vår finansiella risk mycket begränsad.

DEN STÖRSTA UTGIVAREN AV SPEL I SVERIGE

Baserat på rullande 12 månaders intäkter blev G5 den största noterade spelutgivaren i Sverige under andra kvartalet. Vi är stolta över detta och vårt mål är att fortsätta växa organiskt. Andra halvåret ligger framför oss och för med sig tuffare jämförelsesiffror, särskilt i det fjärde kvartalet. Vår interna målsättning är inte att växa i jämförelse med föregående år utan att växa sekventiellt, månad till månad och kvartal till kvartal. Detta genom en fortsatt tillväxt av våra användare samt en förbättrad konkurrenskraft hos våra spel. Om vi lyckas med att upprätthålla tillväxtmomentet kommer det att ge en bra grund för resultatet under 2018.

San Francisco, 26 juli 2017

Vlad Suglobov,
VD och medgrundare

APRIL - JUNI

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 275,9 (104,5) MSEK. Omsättningen ökade med 164 procent jämfört med samma period 2016. Free-to-play spel ökade med 182 procent jämfört med motsvarande period 2016, Hidden City bidrog mest till tillväxten men G5:s portfölj av egna spel bidrog substantiellt. Portföljen av upplåsningsbara spel ger fortfarande ett litet bidrag till koncernen, även om det minskar i både absoluta och relativa tal.

Direkta kostnader ökade med 159% procent till 142,4 (54,9) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka ökade med totalt 148 procent jämfört med samma period 2016. Ökningen i royalty beror på framgångarna för det licensierade spelet Hidden City.

Koncernens bruttomarginal var 48 (47) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 169 procent och uppgick till 133,5 (49,6) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 20,0 (12,0) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2016, beror till stor del på en ökning av avskrivningar och nedskrivningar. Justerat för dessa, ökade kostnaderna för forskning och utveckling med 85 procent, vilket förklaras av ej kapitaliserbara projekt, ökad serverkapacitet samt bonus till utvecklingspersonalen.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 75,0 (20,2) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 70,5 (17,3) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, ökade från 17 procent under det andra kvartalet 2016 till 26 procent under samma period 2017. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 4,5 (2,9) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 11,4 (6,9) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 7,0 (-2,4) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -2,2 (0,6) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 4,9 (-1,8) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder. Effekten är till dess största del icke kassaflödespåverkande härrörande från koncerninterna poster i moderbolaget som är nominerade i USD.

RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna har ökat som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 13,1 (8,5) MSEK och inga (0,0) nedskrivningar gjordes under kvartalet. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 17,1 (14,0) MSEK. Nettoeffekten av immateriella tillgångar i resultaträkningen uppgick till 4,6 (6,1) MSEK.

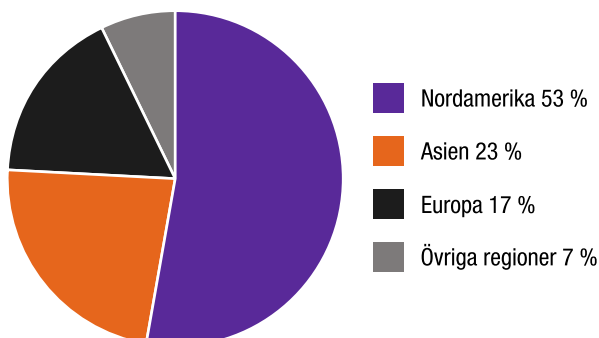
Rörelseresultatet uppgick till 32,1 (8,7) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 11,6 (8,3) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

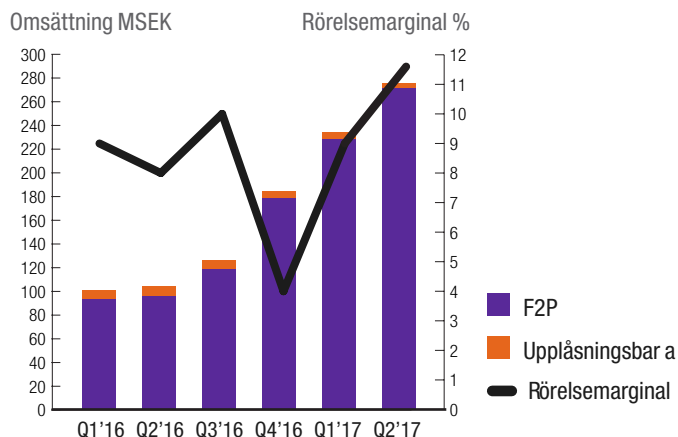
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -3,1 (-0,9) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 29,0 (7,8) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 3,30 (0,89) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER ANDRA KVARTALET 2017



INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL



OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 120 procent jämfört med samma kvartal 2016.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 139 procent jämfört med samma kvartal 2016. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade med 11 procent.

F2P	Q2 '17	Q2 '16	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	7,4	3,4	120%
Genomsnittlig MUP (tusen)	273,0	113,8	140%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	38,1	34,0	12%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,7	0,8	116%

DAILY ACTIVE USERS

G5 kommer framgent inkludera DAU (Daily Active Users) som ett operationellt måttetal. DAU ökade med 116% jämfört med samma period föregående år och är ett ytterligare bevis på G5:s starka tillväxt i användarbasen.

F2P DAU (MN)	Q1	Q2	Q3	Q4
2017	1,5	1,7		
2016	0,8	0,8	0,9	1,1
2015	0,7	0,7	0,7	0,7

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 17.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Inga nya spel har lanserats under kvartalet.

JANUARI-JUNI

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 148 procent jämfört med samma period i föregående år, koncernens portfölj av free-to-play-spel drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 510,4 [205,7] MSEK. Omsättningen från free-to-play-spel växte med 167 procent jämfört med samma period 2016.

De direkta kostnaderna uppgick till 263,8 [105,3] MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 246,6 [100,4] MSEK, en ökning med 146 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 48 [49] procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 145 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv ökade till 130,2 [37,1] MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 67,4 [43,5] MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 25,8 [16,8] MSEK, samt nedskrivningar på 0,2 [2,2] MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med 4,2 [-2,2] MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 53,2 [17,7] MSEK och rörelsemarginalen var 10 [9] procent för delårsperioden.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,5 [-3,2] MSEK, motsvarande en skattesats på 10 [18] procent.

Resultat efter skatt uppgick till 47,7 [14,5], MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 5,42 [1,64] kronor.

KASSAFLÖDE

Under andra kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 30,3 [21,6] MSEK påverkat av skattebetalningar uppgående till -8,3 [-0,8] MSEK. Delar av inbetalningen kommer återbetalas från det maltesiska skatteverket. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet negativt med -4,9 [-12,2] MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -17,1 [-12,9] MSEK.

Kassaflöde före finansieringsverksamheten uppgick till 7,0 [-4,5] MSEK. Utdelning påverkade kvartalet med -6,6 [0] MSEK och kassaflödet uppgick till 0,4 [-4,5] MSEK.

För delårsperioden uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 62,8 [36,9] MSEK. Kassaflödet uppgick till -1,9 [-1,0] MSEK.

Likvida medel per 30 juni 2017 uppgick till 67,4 [33,0] MSEK.

FINANSIELL STÄLLNING

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

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 106,7 (102,8) MSEK varav 105,9 (98,0) MSEK är relaterade till Free-to-play spel och 0,7 (4,7) MSEK är relaterade till upplåsningsbara spel. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	JUN 30 2017	JUN 30 2016
Released games F2P	88,7	47,7
Released games Unlockable	0,7	4,5
Not released games F2P	17,2	50,3
Not released games Unlockable	0,0	0,2
Net value of games portfolio	106,7	102,8

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

Eget kapital för koncernen uppgick till 192,4 (139,6) MSEK, vilket motsvarar 21,9 (15,9) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 61 (72) procent.

Likvida medel uppgick till 67,4 (33,0) MSEK.

Koncernen har inga räntebärande skulder.

MODERBOLAGET

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

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

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

FRAMTIDSUTSIKTER

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

RISKBEDÖMNING

G5 Entertainment är, liksom alla företag, exponerat för olika slag av risker i sin verksamhet. Bland dessa kan nämnas risker relaterade till beroende av vissa strategiska partners, förseningar i lanseringen av nya spel, valutakursförändringar, tekniska förändringar, beroende av nyckelpersoner, samt skatterisker och politiska risker relaterade till den multinationella karaktären av koncernens verksamhet. Riskhantering är en integrerad del av G5 Entertainments ledning och riskerna beskrivs i mer detalj i årsredovisningen 2016.

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

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden.

TVIST MED MYTONA

Bolaget har lämnat in en stämningsansökan mot MyTona LLC avseende kontraktsbrott. MyTona har svarat med en genstämning. Händelserna i ärendet kan redogöras i kvartalsrapporten för det första kvartalet 2017.

Sedan föregående kvartalsrapport har inga väsentliga händelser i ärendet inträffat.

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

KOMMANDE RAPPORTDATUM

Delårsrapport jan-sep 2017	7 november 2017
Bokslutskommuniké 2017	16 februari 2018

TELEKONFERENS

Den 27 juli 2017 klockan 09.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal.

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

FRAMÅTBlickande Uttalanden

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

KONTAKTUPPGIFTER

Vlad Suglobov, VD
Stefan Wikstrand, Finanschef

investor@g5e.com
+46 76 0011115

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

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

Stockholm, 26 juli 2017

Petter Nylander
Styrelseordförande

Chris Carvalho
Styrelseledamot

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Stefan Lundborg
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD och styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 27 juli 2017 klockan 07.30.

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

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

RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2017	Apr-jun 2016	Jan-jun 2017	Jan-jun 2016	Jul-jun 2016/-17	2016
Intäkter	275 918	104 469	510 416	205 713	821 634	516 931
Direkta kostnader	-142 441	-54 917	-263 804	-105 277	-429 598	-271 070
Bruttoresultat	133 477	49 551	246 612	100 437	392 036	245 861
Forskning & utveckling	-19 958	-12 007	-37 949	-24 948	-72 233	-59 232
Försäljning & marknadsföring	-74 963	-20 178	-138 424	-41 961	-212 964	-116 501
Administration	-11 374	-6 900	-21 284	-13 682	-39 598	-31 996
Övriga rörelseintäkter	7 049	605	7 094	395	9 383	320
Övriga rörelsekostnader	-2 168	-2 359	-2 875	-2 585	-2 999	-344
Rörelseresultat	32 064	8 712	53 173	17 656	73 625	38 108
Ränteintäkter och liknande resultatposter	8	2	8	4	43	39
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-3	0	-54	-55	-109
Resultat efter finansiella poster	32 073	8 711	53 182	17 606	73 614	38 038
Inkomstskatt	-3 062	-916	-5 476	-3 152	-7 158	-4 833
PERIODENS RESULTAT	29 011	7 795	47 705	14 455	66 456	33 205
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	29 011	7 795	47 705	14 455	66 456	33 205
Innehav utan bestämmande inflytande						
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 800	8 800	8 800	8 800	8 800	8 800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 182	8 800	9 182	8 800	9 010	8 824
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	3,30	0,89	5,42	1,64	7,55	3,77
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	3,16	0,89	5,20	1,64	7,38	3,76

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2017	Apr-jun 2016	Jan-jun 2017	Jan-jun 2016	Jul-jun 2016/-17	2016
Periodens resultat	29 011	7 795	47 705	14 455	66 456	33 205
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Omräkningsdifferens (netto efter skatt)	-14 780	4 431	-16 494	1 809	-25 034	4 506
Summa övrigt totalresultat	-14 780	4 431	-16 494	1 809	-25 034	4 506
Summa totalresultat	14 231	12 226	31 211	16 264	41 422	37 711
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	14 231	12 226	31 211	16 264	41 422	37 711
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	-

BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	30 jun 2017	30 jun 2016	31 dec 2016
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	106 762	102 803	109 104
Goodwill	2 291	2 292	2 292
	109 053	105 095	111 396
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	7 085	5 706	6 275
	7 085	5 706	6 275
Uppskjuten skattefordran (not 3)	20 760	5 321	8 565
Summa anläggningstillgångar	136 898	116 121	123 771
Omsättningstillgångar (not 4 6)			
Kundfordringar	30 199	11 323	0
Aktuell skattefordran	233	212	474
Övriga fordringar	6 874	6 132	5 906
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	78 705	27 717	57 030
Likvida medel	67 366	32 997	70 584
Summa omsättningstillgångar	183 376	78 381	133 994
Summa tillgångar	320 274	194 502	260 231
Eget kapital	192 380	139 608	161 169
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	2 725	-	2 465
Summa långfristiga skulder	2 725	-	2 465
Kortfristiga skulder (not 6)			
Leverantörsskulder	18 673	14 970	30 828
Övriga skulder	8 747	2 846	2 840
Aktuell skatteskuld	18 631	11 926	13 276
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	79 119	25 151	49 653
Summa kortfristiga skulder	125 169	54 894	96 597
Summa eget kapital och skulder	320 274	194 502	260 231

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktieka- pital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
Eget kapital 2016-01-01	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Periodens resultat				14 455	14 273
Övrigt totalresultat			1 809		1 809
Summa totalresultat					
Eget kapital 2016-06-30	880	54 203	13 869	70 656	139 608
Eget kapital 2017-01-01	880	54 203	14 965	108 102	178 150
Periodens resultat				29 011	29 011
Övrigt totalresultat			-14 780		-14 780
Summa totalresultat					
Eget kapital 2017-06-30	880	54 203	185	137 112	192 380

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2017	Apr-jun 2016	Jan-jun 2017	Jan-jun 2016	Jul-jun 2016/-17	2016
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	32 073	8 511	53 182	17 606	73 614	38 038
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	6 582	13 826	19 367	21 758	48 488	50 879
Betald skatt	-8 345	-755	-9 766	-2 435	-11 055	-3 724
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	30 310	21 582	62 783	36 929	111 047	85 193
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	-22 137	-7 764	-54 174	-6 732	-76 170	-28 728
Förändring av rörelseskulder	18 093	-4 396	29 273	-4 338	66 748	33 137
Kassaflöde från den löpande verksamheten	26 266	9 422	37 882	25 858	101 625	89 602
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-2 146	-973	-2 864	-1 757	-4 439	-3 331
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-17 085	-12 921	-30 298	-25 110	-55 401	-50 212
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-19 231	-13 893	-33 162	-26 866	-59 839	-53 544
Finansieringsverksamhet						
Utdelning	-6 600	-	-6 600	-	-6 600	-
Premier för optionsprogram	-	-	-	-	113	113
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-6 600	-	-6 600	-	-6 487	113
Kassaflöde	435	-4 472	-1 880	-1 008	35 299	36 171
Likvida medel vid periodens ingång	67 522	37 103	70 584	33 870	32 997	33 870
Kassaflöde	435	-4 472	-1 880	-1 008	35 299	36 171
Valutakursdifferenser	-591	365	-1 338	135	-930	543
Likvida medel vid periodens utgång	67 366	32 997	67 366	32 997	67 366	70 584

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2016. Ingen av de nya och ändrade standarderna från IASB, med tillämpning från den 1 januari 2017, har haft någon väsentligt effekt på de finansiella rapporterna. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2016.

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Apr-jun 2017	Apr-jun 2016	Jan-jun 2017	Jan-jun 2016	Jul-jun 2016/-17	2016
Vid periodens början	108 061	92 087	109 104	94 269	102 803	94 269
Investeringar	17 085	13 995	30 298	25 110	55 401	50 212
Nedskrivning	0	0	-158	-2 190	-3 669	-5 700
Avskrivning	-12 534	-7 922	-24 649	-15 938	-47 413	-38 702
<i>Nettoförändring under perioden</i>	<i>4 550</i>	<i>6 072</i>	<i>5 491</i>	<i>6 982</i>	<i>4 319</i>	<i>5 809</i>
Kursdifferenser	-5 692	4 644	-7 675	1 552	-202	9 026
Vid periodens slut	106 920	102 803	106 920	102 803	106 920	109 104

NOT 3 – SKATT

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

NOT 4 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 0,3 (1,9) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

NOT 5 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

Inteckningar 3,0 (3,0) MSEK, säkerheter för checkräkning med checkkredit 0,4 (0,4) MUSD. Checkräkningskrediten var oanvänd den 30 juni 2017.

Bankkonto 50 (50) kSEK, säkerheter för bankgaranti.

NOT 6 – VERKLIGA VÄRDEN

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

RESULTATRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2017	Apr-jun 2016	Jan-jun 2017	Jan-jun 2016	Jul-jun 2016/-17	2016
Intäkter	275 918	104 453	510 370	205 696	823 916	519 241
Direkta kostnader	-188 716	-82 496	-364 704	-159 898	-588 519	-383 712
Bruttoresultat	87 202	21 957	145 666	45 798	235 396	135 528
Forskning och utveckling	-22	-38	-80	-57	-88	-66
Försäljning och marknadsföring	-10 525	-813	-17 270	-2 749	-20 873	-6 352
Administration	-69 209	-22 578	-129 134	-45 245	-206 088	-122 199
Övriga rörelseintäkter	0	0	0	0	2 304	2 304
Övriga rörelsekostnader	5 293	-1 548	4 596	-2 204	-324	-7 124
Rörelseresultat	12 739	-3 019	3 778	-4 457	10 326	2 092
Ränteintäkter och liknande resultatposter	-1 902	5 516	-2 215	3 868	4 347	10 429
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-3	0	-54	-55	-109
Resultat efter finansiella poster	10 838	2 494	1 563	-644	14 618	12 412
Inkomstskatt	-2 384	-549	-344	141	-3 215	-2 729
PERIODENS RESULTAT	8 453	1 945	1 219	-502	11 404	9 682

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2017	Apr-jun 2016	Jan-jun 2017	Jan-jun 2016	Jul-jun 2016/-17	2016
Periodens resultat	8 453	1 945	1 219	-502	11 404	9 682
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-	-	-
Summa totalresultat	8 453	1 945	1 219	-502	11 404	9 682

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	30 jun 2017	30 jun 2016	31 dec, 2016
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	141	-
Fordringar koncernföretag	75 451	102 295	79 211
	75 521	102 506	79 281
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	30 199	11 323	0
Fordringar hos koncernföretag	210	161	186
Övriga fordringar	6 091	3 927	2 341
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	77 429	26 829	56 208
Kassa och bank	57 883	25 699	56 665
	171 812	67 940	115 399
SUMMA TILLGÅNGAR	247 332	170 446	194 680
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	880	880	880
Fritt eget kapital			
Överkursfond	54 283	54 160	54 283
Balanserat resultat	57 162	54 081	54 081
Årets resultat	1 219	-502	9 682
Summa eget kapital	113 544	108 618	118 926
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	277	29	573
Skuld till koncernföretag	126 747	59 847	71 956
Övriga skulder	2 245	379	392
Upplupna kostnader	4 519	1 573	2 832
Summa kortfristiga skulder	133 788	61 828	75 753
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	247 332	170 446	194 680

ORDLISTA

RÄKENSKAPER

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

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

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

Administration består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, bokföring, försäkringar samt lokalkostnader och andra indirekta kostnader som inte fördelas på andra funktioner. Därutöver inkluderas alla av- och nedskrivningar som inte är hänförliga till bolagets spel.

OPERATIONELLA TERMER

Monthly Active Users (MAU) är det antal individer som spelat ett av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU visar den totala publik som spelar G5s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Daily Active Users (DAU) är det antal individer som spelat ett av våra spel under en dag. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två DAU. DAU visar den totala publik som spelar G5s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Unique Payers (MUP) är det antal individer som utfört ett köp minst en gång under en månad. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) är den genomsnittliga bruttointäkt från en Monthly Unique Payer. MAGRPPU är beräknat genom att dela bruttointäkter under en månad genom antalet Monthly Unique Payers. Detta beräknas månadsvis och det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

OM G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa Free-to-play spel för iOS, Android, Kindle Fire och enheter som drivs av Windows. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som Mahjong Journey®, Survivors: the Quest®, Hidden City®, Twin Moons Society®, Supermarket Mania® och The Secret Society®. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.

G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL)
BIRGER JARLSGATAN 18, 114 34 STOCKHOLM, SWEDEN

TEL: +46 8 4111115
E-MAIL: CONTACT@G5E.COM
ORG.NR. 556680-8878
HTTP://WWW.G5E.SE