



**G5 ENTERTAINMENT AB**

DELÅRSRAPPORT  
JANUARI - SEPTEMBER 2017



## DELÅRSRAPPORT JANUARI - SEPTEMBER 2017

### JULI - SEPTEMBER

- Koncernens intäkter för perioden var 268,3 (126,5) MSEK, en ökning med 112 procent jämfört samma period 2016.
- Rörelseresultatet för perioden var 32,6 (13,1) MSEK, en ökning med 149 procent jämfört med samma period 2016.
- Resultat efter skatt uppgick till 27,9 (10,9) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 3,17 (1,24) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 29,9 (20,9) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 7,3 miljoner, en ökning med 93 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 273,1 tusen, en ökning med 126 procent. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 40,1 USD, en ökning med 0,5 procent jämfört med samma period föregående år och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 1,7 miljoner, en ökning med 104 procent jämfört med samma period föregående år.
- Intäkterna från Free-to-play spel ökade med 121 procent jämfört med motsvarande kvartal föregående år, och stod för 99 (94) procent av de totala intäkterna.

### FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jul-sep 2017	Jul-sep 2016	Förändring %	Jan-sep 2017	Jan-sep 2016	Förändring %	Okt-sep %2016/17	Okt-sep 2016	Förändring %
Intäkter	268 267	126 451	112%	778 683	332 164	134%	963 450	516 931	86%
Avgift till distributörer <sup>1</sup>	-81 278	-37 774	115%	-234 759	-98 907	137%	-290 484	-154 632	88%
Royalties till externa utvecklare <sup>2</sup>	-54 999	-31 166	76%	-165 322	-75 309	120%	-206 451	-116 438	77%
<b>Bruttoresultat</b>	<b>131 990</b>	<b>57 511</b>	<b>130%</b>	<b>378 602</b>	<b>157 947</b>	<b>140%</b>	<b>466 515</b>	<b>245 861</b>	<b>90%</b>
Bruttomarginal	49%	45%		49%	48%		48%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-34 543	-22 738	52%	-97 750	-68 441	43%	-131 197	-101 888	29%
<b>Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv</b>	<b>97 447</b>	<b>34 772</b>	<b>180%</b>	<b>280 851</b>	<b>89 506</b>	<b>214%</b>	<b>335 318</b>	<b>143 973</b>	<b>133%</b>
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	36%	27%		36%	27%		35%	28%	
Kostnader för användarförvärv <sup>3</sup>	-64 820	-21 643	199%	-195 051	-58 721	232%	-242 195	-105 865	129%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-24%	-17%		-25%	-18%		-25%	-20%	
<b>Rörelseresultat</b>	<b>32 627</b>	<b>13 129</b>	<b>149%</b>	<b>85 800</b>	<b>30 785</b>	<b>179%</b>	<b>93 124</b>	<b>38 108</b>	<b>144%</b>
Rörelsemarginal, %	12,2%	10,4%		11,0%	9,3%		9,7%	7,4%	
<b>Resultat per aktie före utspädning</b>	<b>3,17</b>	<b>1,24</b>	<b>155%</b>	<b>8,59</b>	<b>2,88</b>	<b>198%</b>	<b>9,48</b>	<b>3,77</b>	<b>151%</b>
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	29 877	20 856		34 597	19 848		50 808	36 058	
Likvida medel	98 712	54 069		98 712	54 069		98 712	70 584	

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

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

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

**VD HAR ORDET:**

# SPELUPPDATERINGAR DRIVER FORTSATT TILLVÄXT I OMSÄTTNING OCH PUBLIK

**LÖNSAM TILLVÄXT OCH STARKT KASSAFLÖDE**

G5 fortsätter att visa en god tillväxt mot föregående år. Omsättningen ökade med 112% och rörelseresultatet med nästan 150% jämfört med samma period föregående år. Vår vinstmarginal ökade jämfört med tredje kvartalet 2016 från 10% till 12%. Vi har också haft ett starkt positivt kassaflöde på 32 MSEK i kvartalet. G5 fortsätter att växa organiskt, med lönsamhet och ett positivt kassaflöde, samtidigt som vi spenderar stora belopp på utvecklingen av nya spel och marknadsföring av vår befintliga portfölj.

**FORTSATT STARK TILLVÄXT I ASIEN**

USA har alltid varit vår största marknad när det kommer till intäkter, men det senaste året har vi haft en väsentlig tillväxt i Asien vilket har gjort våra intäkter mer balanserade. Den tillväxt vi uppnått i Asien har primärt uppnåtts i Japan. Idag kommer cirka 70% av våra intäkter från USA och Japan, och därigenom från valutorna USD och JPY, medan endast 0,4% av våra intäkter kommer från Sverige. Då vi är noterade i Stockholm och rapporterar i svenska kronor kan vårt rapporterade resultat påverkas, och ibland kan trenden förändras av fluktuationerna i SEK-kursen mot dessa valutor. Detta inträffade under tredje kvartalet då vi växte 6% i USD i enlighet med våra interna rapporter, men vi misslyckas med att visa successiv tillväxt när resultaten redovisas i SEK. Japan är ett land med hög ARPU (genomsnittlig intäkt per användare) och vårt fokus på att förvärva fler användare där orsakade en avmattning i tillväxten av våra operationella mätetal, MAU och DAU. Detta är ett logiskt utfall av att fokusera våra marknadsföringsinsatser på länder med högre ARPU, och från bolagets sida ett medvetet beslut

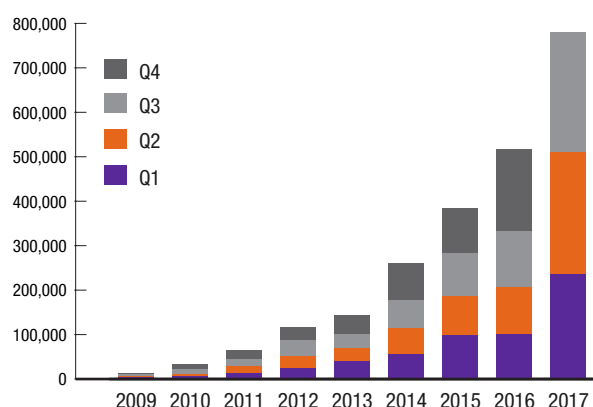
då marknaden ger bra avkastning på marknadsföringen, även om användarna är dyrare att förvärva. Eftersom användare från dessa länder spenderar mer, steg också vår genomsnittliga intäkt per betalande användare jämfört med tidigare kvartal.

**BREDARE OCH UPPDATERAD PORTFÖLJ**

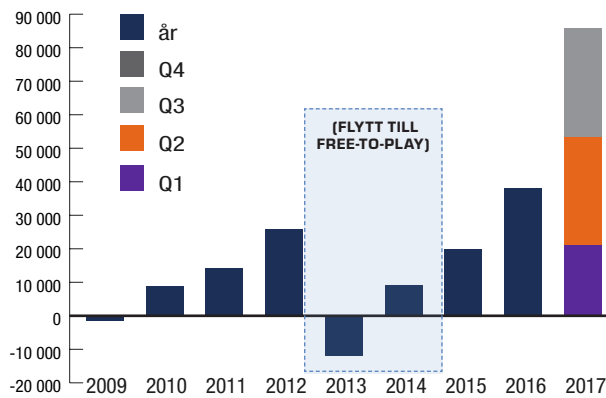
Under kvartalet har vi lanserat Pirates & Pearls, ett helägt och egenutvecklat spel, vilket är vårt första spel med en spelmekanik som helt är baserat på "Match-3". Pirates & Pearls är för närvarande i "soft launch" men visar mycket goda initiala resultat och är förmodligen den bästa lanseringen som vi gjort under de senaste åren. På mindre än 3 månader har vi släppt spelet för iOS, Android och Windows, samt för både tablets och smartphones. Under kvartalet har vi också lanserat ett nytt helägt hidden object-spel, The Mystery of the Opera, som fortfarande bara är lanserat för iPad. Som vanligt när vi lanserar våra spel så stödjer de 10 språk från början.

Förutom dessa två lanseringar har vi också uppdaterat våra befintliga spel Homicide Squad, Paranormal Society, Twin Moons och Mahjong Journey med mer innehåll, förbättrad spelmekanik och uppdateringarna inkluderar, eller väsentligt förbättrar, stödet för smartphones på iOS och Android. Tidigare var dessa spel endast tillgängliga på tablets vilket är en mindre del av den totala mobilspelsmarknaden. Allt detta är gjort med målet att spelportföljen ska vara i bästa form inför årets starkaste kvartal som ligger framför oss.

Omsättning KSEK



Rörelseresultat KSEK



## FÖRBEREDELSE FÖR DE STARKASTE KVARTALEN PÅ ÅRET

Under det tredje kvartalet har vi förberett oss för det som historiskt sett är årets starkaste kvartal när det gäller publik och omsättningstillväxt: Q4 och Q1. Det är under dessa kvartal de stora tillverkarna lanserar nya enheter på marknaden och människor kommer sannolikt att uppgradera till nya modeller med mer minne och större skärmar. Detta leder vanligtvis till ett förnyat intresse från användarna till att ladda ner appar och spel för att testa den nya enhetens förbättrade funktioner. Det första och fjärde kvartalet har också de mest populära helgdagarna och intresset för teman baserade på dessa helgdagar är mycket högt och innebär att människor spenderar mer tid att spela och spenderar mer pengar i spelen. Vi har stärkt våra team och vår personal uppgår nu till ca 350 personer. Vi har också reviderat våra incitamentsprogram för att bättre anpassa våra anställdas intressen till företagets och aktieägarnas intressen. Vi har aldrig någonsin varit i bättre form, eller bättre positionerat, för att dra nytta av den starka säsongseffekten under de kommande kvartalen.

Det tredje kvartalet öppnade starkt i juli men utvecklingen i augusti och september var svagare, delvis på grund av vissa justeringar i spelbalansen som inte visade sig vara särskilt effektiva, och delvis beroende på vad som såg ut som en svagare säsongseffekt med lägre aktivitet hos spelarna. När vi nu är i det fjärde kvartalet har vi sett en positiv utveckling i oktober efter att Halloween-uppdateringarna har släppts. Den totala intäktsutvecklingen, såväl som för många av våra enskilda spel, har återupprepat sina tidigare högsta nivåer när man ser till dagliga intäkter, och vi hittar också fler möjligheter att förvärva nya användare. Denna trend har också fortsatt in i början av november.

San Francisco, 06 november 2017

**Vlad Suglobov,**  
VD och grundare

## JULI-SEPTEMBER

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 268,3 (126,5) MSEK. Omsättningen ökade med 112 procent jämfört med samma period 2016. Free-to-play spel ökade med 121 procent jämfört med motsvarande period 2016. Under kvartalet växte egna och licensierade spel med ungefär samma takt. Tillväxten i portföljen av licensierade spel drevs fortsättningsvis av Hidden City. 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 98 procent till 136,3 (68,9) 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 76 procent jämfört med samma period 2016. Ökningen i royalty beror på framgångarna för det licensierade spelet Hidden City.

Koncernens bruttomarginal var 49 (45) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 130 procent och uppgick till 132,0 (57,5) MSEK.

### RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 21,4 (16,2) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2016, beror till stor del på personalökningar, ej kapitaliserbara projekt, ökad serverkapacitet samt bonus till utvecklingspersonalen.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 69,4 (24,1) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 64,8 (21,6) MSEK. Kostnader

för användarförvärv, som andel av intäkterna, ökade från 17 procent under det andra kvartalet 2016 till 24 procent under samma period 2017. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 4,6 (2,4) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 12,0 (8,6) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 8,2 (4,4) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -4,8 (0,2) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 3,4 (4,6) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder. Effekten är till stor 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 12,6 (11,2) MSEK och nedskrivningar uppgick till 1,8 (2,7) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 17,0 (12,8) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 5,1 (2,1) MSEK.

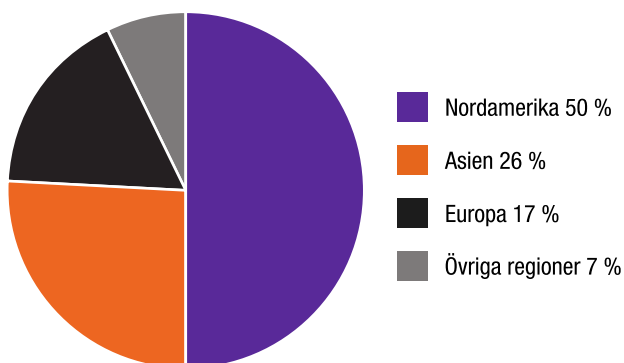
Rörelseresultatet uppgick till 32,6 (13,1) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 12,2 (10,4) procent.

### RESULTAT EFTER SKATT

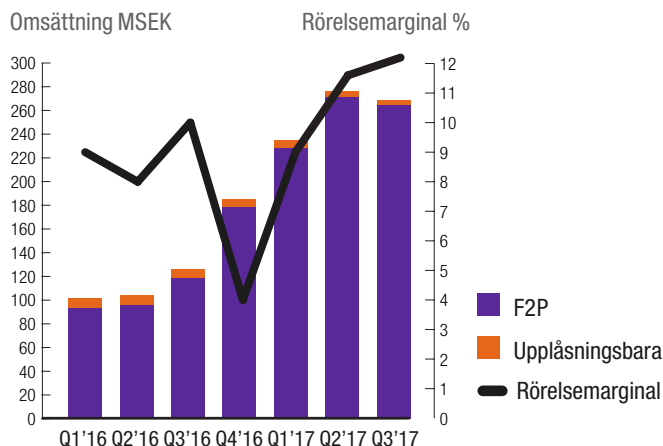
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -4,8 (-2,2) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 27,9 (10,9) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 3,17 (1,24) kronor.

## GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER INNEVARANDE KVARTALET 2017



## INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL





## OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 93 procent jämfört med samma kvartal 2016. DAU (Daily Active Users) ökade med 104% jämfört med samma period föregående år

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 126 procent jämfört med samma kvartal 2016. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade marginellt mot föregående år.

F2P	Q3 '17	Q3 '16	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	7,3	3,8	93%
Genomsnittlig MUP (tusen)	273,1	120,7	126%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	40,1	39,9	0,5%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,7	0,9	104%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 15.

## LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Under kvartalet lanserades Pirates and Pearls för iOS, Android och Windows för både tablets och smartphones. Pirates and Pearls är helägt och egenutvecklat och är G5:s första Match-3 spel, vilket är den största genren inom mobilspel. Spelet är i "soft-launch" och visar positiva tidiga resultat.

Under kvartalet lanserades även Mystery of the Opera, ett helägt och egenutvecklat hidden object-spel. Spelet lanserades på iOS för tablets.

## JANUARI-SEPTEMBER

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 134 procent jämfört med samma period i föregående år, koncernens portfölj av free-to-play-spel drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 778,7 (332,2) MSEK. Omsättningen från free-to-play-spel växte med 150 procent jämfört med samma period 2016.

De direkta kostnaderna uppgick till 400,1 (174,2) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 378,6 (157,9) MSEK, en ökning med 140 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 49 (48) procent.

### RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 130 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv ökade till 195,1 (58,7) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 97,8 (68,4) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 38,3 (28,0) MSEK, samt nedskrivningar på 2,0 (4,9) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden med 7,6 (2,4) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

### RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 85,8 (30,8) MSEK och rörelsemarginalen var 11 (9) procent för delårsperioden.

### RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -10,2 (-5,4) MSEK, motsvarande en skattesats på 12 (17) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 75,6 (25,4), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 8,59 (2,88) kronor.

### KASSAFLÖDE

Under tredje kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 44,5 (23,6) MSEK påverkat av skattebetalningar uppgående till -2,2 (-1,1) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 3,0 (10,8) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -17,0 (-12,8) MSEK.

Kassaflöde före finansieringsverksamheten uppgick till 29,9 (20,9) MSEK. Totalt kassaflöde uppgick till 31,5 (21,0) MSEK.

För delårsperioden uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 107,3 (60,5) MSEK. Kassaflödet uppgick till 29,6 (20,0) MSEK.

Likvida medel per 30 september 2017 uppgick till 98,7 (54,1) 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 105,5 (103,9) MSEK varav 105,0 (101,0) MSEK är relaterade till Free-to-play spel och 0,5 (2,9) MSEK är relaterade till upplåsningsbara spel. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	30 SEP 2017	30 SEP 2016
Lanserade spel free-to-play	86,7	69,9
Lanserade spel upplåsningsbara	0,5	2,7
Ej lanserade spel free-to-play	18,2	31,1
Ej lanserade spel upplåsningsbara	0,0	0,2
Balanserat värde av spelportfölj	105,5	103,9

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 1,8 (2,7) MSEK.

Eget kapital för koncernen uppgick till 218,1 (148,4) MSEK, vilket motsvarar 24,8 (16,9) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 61 (69) procent.

Likvida medel uppgick till 98,7 (54,1) 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 förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2016.

#### **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 det första kvartalet har inga väsentliga händelser i ärendet inträffat. Sen stämningsansökan lämnades in har The Secret Society blivit mindre viktigt för koncernen och står nu för cirka 10% av intäkterna.

Ärendet ligger för närvarande och väntar på behandling hos Orange County Superior Court, Santa Ana, Kalifornien och rättegångsdatum är satt till den 7e juni, 2018.

#### **KOMMANDE RAPPORTDATUM**

Bokslutskommuniké 2017 16 februari 2018

#### **TELEKONFERENS**

Den 07 november 2017 klockan 08.00 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, 06 november 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 07 november 2017 klockan 07.30.

Denna delårsrapport har 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.

#### GRANSKNINGSRAPPORT

G5 Entertainment AB corp. reg. no. 556680-8878

Revisors rapport över översiktlig granskning av finansiell delårsinformation i sammandrag (delårsrapport) upprättad i enlighet med IAS 34 och 9 kap. årsredovisningslagen.

#### INLEDNING

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapport) för G5 Entertainment AB per 30 september 2017 och den niomånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna finansiella delårsinformation i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

#### DEN ÖVERSIKTLIGA GRANSKNINGENS INRIKTNING OCH OMFATTNING

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

#### SLUTSATS

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

Stockholm den 6 november, 2017

PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow  
Auktoriserad revisor



## RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Jul - sep 2017	Jul - sep 2016	Jan - sep 2017	Jan - sep 2016	Okt - sep 2016/17	2016
Intäkter	268 267	126 451	778 683	332 164	963 450	516 931
Direkta kostnader	-136 277	-68 940	-400 081	-174 216	-496 935	-271 070
<b>Bruttoresultat</b>	<b>131 990</b>	<b>57 511</b>	<b>378 602</b>	<b>157 947</b>	<b>466 515</b>	<b>245 861</b>
Forskning & utveckling	-21 358	-16 192	-59 307	-41 140	-77 399	-59 232
Försäljning & marknadsföring	-69 379	-24 091	-207 803	-66 052	-258 252	-116 501
Administration	-12 009	-8 650	-33 294	-22 331	-42 958	-31 996
Övriga rörelseintäkter	8 160	4 393	15 531	2 700	13 427	320
Övriga rörelsekostnader	-4 778	157	-7 929	-340	-8 210	-344
<b>Rörelseresultat</b>	<b>32 627</b>	<b>13 129</b>	<b>85 800</b>	<b>30 785</b>	<b>93 124</b>	<b>38 108</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	10	2	18	6	51	39
Räntekostnader och liknande resultatposter	-7	0	-7	-54	-62	-109
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>32 631</b>	<b>13 131</b>	<b>85 812</b>	<b>30 737</b>	<b>93 113</b>	<b>38 038</b>
Inkomstskatt	-4 771	-2 222	-10 248	-5 374	-9 707	-4 833
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>27 859</b>	<b>10 909</b>	<b>75 564</b>	<b>25 363</b>	<b>83 407</b>	<b>33 205</b>
<b>Periodens resultat fördelas på:</b>						
Moderbolagets aktieägare	27 859	10 909	75 564	25 363	83 407	33 205
<b>Resultat per aktie</b>						
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)	9 183	8 800	9 183	8 800	9 110	8 825
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	3,17	1,24	8,59	2,88	9,48	3,77
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	3,03	1,24	8,23	2,88	9,16	3,76

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Jul - sep 2017	Jul - sep 2016	Jan - sep 2017	Jan - sep 2016	Okt - sep 2016/17	2016
<b>Periodens resultat</b>	<b>27 859</b>	<b>10 909</b>	<b>75 564</b>	<b>25 363</b>	<b>83 407</b>	<b>33 205</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>						
Säkring av nettoinvesteringar (netto efter skatt)	-1 529	1 164	-3 108	2 377	369	5 854
Omräkningsdifferens	-5 593	-3 414	-10 599	-2 818	-9 129	-1 348
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>-7 122</b>	<b>-2 250</b>	<b>-13 707</b>	<b>-441</b>	<b>-8 760</b>	<b>4 506</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>20 737</b>	<b>8 659</b>	<b>61 857</b>	<b>24 922</b>	<b>74 647</b>	<b>37 711</b>
<b>Periodens totalresultat fördelas på:</b>						
Moderbolagets aktieägare	20 737	8 659	61 857	24 922	74 647	37 711

## BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	30 sep 2017	30 sep 2016	31 dec 2016
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	105 528	103 919	109 104
Goodwill	2 290	2 291	2 292
	<b>107 818</b>	<b>106 210</b>	<b>111 396</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier verktyg och installationer	7 588	5 872	6 275
	<b>7 588</b>	<b>5 872</b>	<b>6 275</b>
Uppskjuten skattefordran (not 3)	25 396	6 426	8 565
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>140 802</b>	<b>118 508</b>	<b>126 236</b>
<b>Omsättningstillgångar (not 4 6)</b>			
Kundfordringar	0	0	0
Aktuell skattefordran	480	298	474
Övriga fordringar	10 815	6 284	5 909
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	103 835	35 941	57 030
Likvida medel	98 712	54 069	70 584
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>213 842</b>	<b>96 593</b>	<b>133 997</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>354 644</b>	<b>215 101</b>	<b>260 234</b>
<b>Eget kapital</b>	<b>218 069</b>	<b>148 381</b>	<b>161 169</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Uppskjuten skatteskuld	4 591	-	2 465
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>4 591</b>	<b>-</b>	<b>2 465</b>
<b>Kortfristiga skulder (not 6)</b>			
Leverantörsskulder	18 391	14 820	30 828
Övriga skulder	10 237	2 514	2 843
Aktuell skatteskuld	21 902	14 439	13 276
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	81 454	34 947	49 653
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>131 984</b>	<b>66 720</b>	<b>96 600</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>354 644</b>	<b>215 101</b>	<b>260 234</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktieka- pital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2016-01-01</b>	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Optionspremie		113			113
Periodens resultat				25 363	25 363
Övrigt totalresultat			-441		-441
<b>Summa totalresultat</b>					
<b>Eget kapital 2016-06-30</b>	880	54 316	11 620	81 565	143 381
<b>Eget kapital 2017-01-01</b>	880	54 316	16 566	89 407	161 169
Utdelning				-6 600	-6 600
Optionspremie			1 643		1 643
Periodens resultat				75 564	75 564
Övrigt totalresultat			-13 707		-13 707
<b>Summa totalresultat</b>					
<b>Eget kapital 2017-06-30</b>	880	54 316	4 502	158 371	218 069



## KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Jul - sep 2017	Jul - sep 2016	Jan - sep 2017	Jan - sep 2016	Okt - sep 2016/17	2016
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>						
Resultat efter finansiella poster	32 630	13 131	85 812	30 737	93 113	38 038
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	14 014	11 583	33 381	33 341	50 919	50 879
Betald skatt	-2 159	-1 148	-11 925	-3 583	-12 066	-3 724
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>	<b>44 485</b>	<b>23 566</b>	<b>107 268</b>	<b>60 495</b>	<b>131 966</b>	<b>85 193</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>						
Förändring av rörelsefordringar	2 438	2 294	-51 736	-4 438	-76 026	-28 728
Förändring av rörelseskulder	606	8 465	29 879	4 127	58 889	33 137
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>47 529</b>	<b>34 325</b>	<b>85 411</b>	<b>60 184</b>	<b>114 829</b>	<b>89 602</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-616	-645	-3 480	-2 401	-4 410	-3 331
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-17 036	-12 825	-47 334	-37 934	-59 612	-50 212
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-17 652</b>	<b>-13 469</b>	<b>-50 814</b>	<b>-40 336</b>	<b>-64 022</b>	<b>-53 544</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>						
Utdelning	-	-	-6 600	-	-6 600	-
Premier för optionsprogram	1 643	113	1 643	113	1 643	113
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>	<b>1 643</b>	<b>113</b>	<b>-4 957</b>	<b>113</b>	<b>-4 957</b>	<b>113</b>
<b>Kassaflöde</b>	<b>31 520</b>	<b>20 969</b>	<b>29 640</b>	<b>19 961</b>	<b>45 851</b>	<b>36 171</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>	<b>67 366</b>	<b>32 997</b>	<b>70 584</b>	<b>33 870</b>	<b>54 069</b>	<b>33 870</b>
Kassaflöde	31 520	20 969	29 640	19 961	45 851	36 171
Valutakursdifferenser	-174	104	-1 512	238	-1 208	543
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>	<b>98 712</b>	<b>54 069</b>	<b>98 712</b>	<b>54 069</b>	<b>98 712</b>	<b>70 584</b>

#### NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 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. Koncernen utvärderar IFRS 15 och dess påverkan på koncernens finansiella rapporter. Dessa effekter är ännu inte kvantifierade. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2016.

Delårsrapporten omfattar sidorna 1–15 och sidorna 1–7 utgör således en integrerad del av denna finansiella rapport.

#### NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Jul - sep 2017	Jul - sep 2016	Jan - sep 2017	Jan - sep 2016	Okt - sep 2016/17	2016
<b>Vid periodens början</b>	<b>106 762</b>	<b>102 803</b>	<b>109 104</b>	<b>94 269</b>	<b>103 919</b>	<b>94 269</b>
Investeringar	17 036	12 825	47 334	37 934	59 612	50 212
Nedskrivning	-1 840	-2 718	-1 998	-4 908	-2 790	-5 700
Avskrivning	-11 914	-10 688	-36 563	-26 626	-48 639	-38 702
<i>Nettoförändring under perioden</i>	<i>3 282</i>	<i>-581</i>	<i>8 773</i>	<i>6 400</i>	<i>8 182</i>	<i>5 810</i>
Kursdifferenser	-4 516	1 697	-12 350	3 249	-6 573	9 025
<b>Vid periodens slut</b>	<b>105 528</b>	<b>103 919</b>	<b>105 528</b>	<b>103 919</b>	<b>105 528</b>	<b>109 104</b>

#### NOT 3 – SKATT

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

#### NOT 4 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,1 (1,4) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

#### NOT 5 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

G5 Entertainment har inga ställda pantar eller eventalförpliktelser.

#### NOT 6 – VERKLIGA VÄRDEN

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

## RESULTATRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	Jul - sep 2017	Jul - sep 2016	Jan - sep 2017	Jan - sep 2016	Okt - sep 2016/17	2016
Intäkter	268 267	126 450	778 637	332 146	965 732	519 241
Direkta kostnader	-182 635	-100 840	-547 339	-260 738	-670 314	-383 712
<b>Bruttoresultat</b>	<b>85 632</b>	<b>25 610</b>	<b>231 298</b>	<b>71 407</b>	<b>295 419</b>	<b>135 528</b>
Forskning och utveckling	-2	-4	-82	-61	-87	-66
Försäljning och marknadsföring	-23 669	-615	-40 939	-3 364	-43 927	-6 352
Administration	-50 851	-26 118	-179 985	-71 363	-230 821	-122 199
Övriga rörelseintäkter	817	898	817	898	2 222	2 304
Övriga rörelsekostnader	2 600	-850	7 196	-3 054	3 125	-7 124
<b>Rörelseresultat</b>	<b>14 526</b>	<b>-1 078</b>	<b>18 304</b>	<b>-5 536</b>	<b>25 931</b>	<b>2 092</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	-3 054	2 468	-5 269	6 336	-1 176	10 429
Räntekostnader och liknande resultatposter	-7	0	-7	-54	-62	-109
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>11 465</b>	<b>1 390</b>	<b>13 028</b>	<b>746</b>	<b>24 693</b>	<b>12 412</b>
Inkomstskatt	-2 523	-306	-2 866	-164	-5 432	-2 729
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>8 942</b>	<b>1 084</b>	<b>10 162</b>	<b>582</b>	<b>19 262</b>	<b>9 682</b>

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Jul - sep 2017	Jul - sep 2016	Jan - sep 2017	Jan - sep 2016	Okt - sep 2016/17	2016
Periodens resultat	8 942	1 084	10 162	582	19 262	9 682
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>8 942</b>	<b>1 084</b>	<b>10 162</b>	<b>582</b>	<b>19 262</b>	<b>9 682</b>



## BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	30 sep 2017	30 sep 2016	31 dec, 2016
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	0	0	0
Fordringar koncernföretag	0	78 236	79 211
	<b>70</b>	<b>78 306</b>	<b>79 281</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	0	0	0
Fordringar hos koncernföretag	1 432	177	186
Övriga fordringar	8 891	4 418	2 341
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	103 081	35 185	56 208
Kassa och bank	88 285	46 972	56 665
	<b>201 689</b>	<b>86 753</b>	<b>115 399</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>201 759</b>	<b>165 059</b>	<b>194 680</b>
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	880	880	880
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond	55 916	54 304	54 273
Balanserat resultat	57 164	54 081	54 081
Årets resultat	10 162	582	9 682
<b>Summa eget kapital</b>	<b>124 121</b>	<b>109 847</b>	<b>118 916</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	515	292	573
Skuld till koncernföretag	64 350	53 099	71 956
Övriga skulder	6 446	390	392
Upplupna kostnader	6 327	1 432	2 842
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>77 638</b>	<b>55 212</b>	<b>75 763</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>201 759</b>	<b>165 059</b>	<b>194 680</b>

## ORDLISTA

### RÄKENSKAPER

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

**Forskning och utveckling** utgörs huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för bolagets utvecklare. Det inkluderar också externa tjänster, liksom lokaler och andra indirekta kostnader hänförliga till bolagets forsknings- och utvecklingsarbete. Kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet kostnadsförs. Utvecklingskostnader som 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.

### ANVÄNDANDE AV NYCKELTAL EJ DEFINIERADE I IFRS

G5-koncernens redovisning upprättas enligt IFRS. Se sid 12 för ytterligare information om redovisningsprinciper. I IFRS definieras endast ett fåtal nyckeltal. Från och med det andra kvartalet 2017 har G5s tillämpat ESMAs (European Securities and Markets Authority – Den Europeiska värdepappers och marknadsmyndigheten) nya riktlinjer för alternativa nyckeltal, Alternative Performance Measures). I korthet är ett alternativt nyckeltal ett finansiellt mått över historisk eller framtida resultatutveckling, finansiell ställning eller kassaflöde som inte är definierat eller specificerat i IFRS. För att stödja företagsledningens och andra intressenters analys av koncernens utveckling redovisar G5 vissa nyckeltal som inte definieras i IFRS. Företagsledningen anser att dessa uppgifter underlättar en analys av koncernens utveckling. Dessa tilläggsuppgifter är kompletterande information till IFRS och ersätter ej nyckeltal definierade i IFRS. G5:s definitioner av mått ej definierade i IFRS kan skilja sig från andra företags definitioner. Samtliga G5 definitioner inkluderas nedan.

**Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv** består av rapportat rörelseresultat justerat för kostnader för användarförvärv.

### 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 (MAU)** 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