

The background is a vibrant galaxy with blue and purple hues, filled with stars and nebulae. In the top left, there is a large, glowing orange planet. In the top right, a portion of a green planet is visible. In the bottom right, a purple planet is shown. Numerous small, colorful game icons are scattered across the scene, appearing to float in space. The G5 Games logo is the central focus, rendered in a large, 3D, metallic blue font. The 'G' and '5' are stylized and connected. A registered trademark symbol (®) is positioned to the upper right of the '5'. Below the logo, the word 'GAMES' is written in a clean, white, sans-serif font.

G5[®] GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB

DELÅRSRAPPORT
JANUARI - MARS 2018

DELÅRSRAPPORT JANUARI - MARS 2018

JANUARI - MARS

- Koncernens intäkter för perioden var 372,6 (234,5) MSEK, en ökning med 59 procent jämfört med samma period 2017.
- Rörelseresultatet för perioden var 49,4 (21,1) MSEK, en ökning med 134 procent jämfört med samma period 2017.
- Resultat efter skatt uppgick till 44,0 (18,7) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 4,99 (2,12) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 9,0 (-2,3) MSEK
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 8,9 miljoner, en ökning med 37 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 337,8 tusen, en ökning med 43 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 2,2 miljoner, en ökning med 52 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 44,3 USD, en ökning med 24 procent jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jan-mar 2018	Jan-mar 2017	Förändring %	Apr-mar -17/-18	2017	Förändring %
Intäkter	372 620	234 498	59%	1 273 613	1 135 491	12%
Avgift till distributörer ¹	-112 867	-70 341	60%	-385 420	-342 895	12%
Royalties till externa utvecklare ²	-73 955	-51 022	45%	-257 747	-234 814	10%
Bruttoresultat	185 798	113 134	64%	630 446	557 782	13%
Bruttomarginal	50%	48%		50%	49%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-41 855	-32 284	30%	-150 764	-141 194	7%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	143 943	80 850	78%	479 681	416 588	15%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	39%	34%		38%	37%	
Kostnader för användarförvärv ³	-94 533	-59 741	58%	-349 662	-314 870	11%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-25%	-25%		-27%	-28%	
Rörelseresultat	49 410	21 109	134%	130 019	101 718	28%
Rörelsemarginal, %	13,3%	9,0%		10,2%	9,0%	
Resultat per aktie före utspädning	4,99	2,12	135%	13,02	10,15	28%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	9 031	-2 315		38 518	27 172	
Likvida medel	97 736	67 522		97 737	91 194	

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. Kampanjerna kan avslutas med mycket kort varsel.

VD HAR ORDET:

BRA START PÅ ÅRET



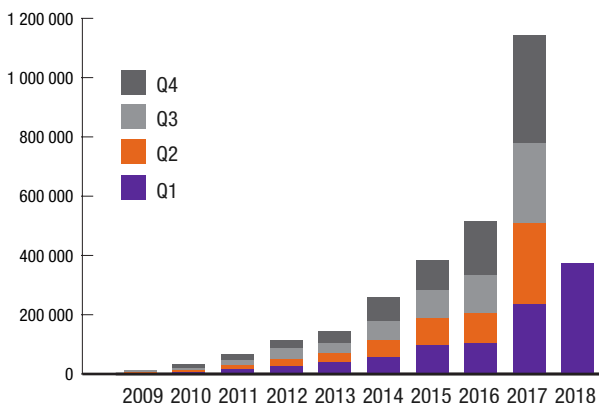
Utfallet från årets första kvartal bekräftar vad jag sade i bokslutskommunikéns VD-kommentar: Under det första kvartalet har rörelsemarginalen överskridit tidigare starka kvartal och vi levererar den hittills högsta rörelsemarginalen sedan vi övergick till free-to-play som affärsmodell – 13,3%.

Trots att kostnaderna för användarförvärv gick ner till 25% av intäkterna under första kvartalet, exakt samma nivå som i jämförelseperioden, uppvisar vi en fortsatt sekventiell tillväxt – 4%. Om man jämför det första kvartalet i 2018 med samma kvartal 2017 ser man också vår förmåga att långsiktigt och hållbart expandera verksamheten med samma nivå av kostnader för användarförvärv och samtidigt växa vårt resultat snabbare än intäkterna. Våra marginaler – från bruttomarginal över rörelsemarginal före kostnader för användarförvärv till rörelsemarginal – stiger då våra fasta kostnader fortsätter att minska som andel av intäkterna, samt att intäkterna från våra helägda spel fortsätter att öka. Valutafuktuationer, mellan särskilt SEK / USD, kan påverka jämförelsen mellan perioder i våra rapporterade siffror vilka rapporteras i SEK, samtidigt som större delen av våra intäkter är i USD och JPY och de flesta av våra

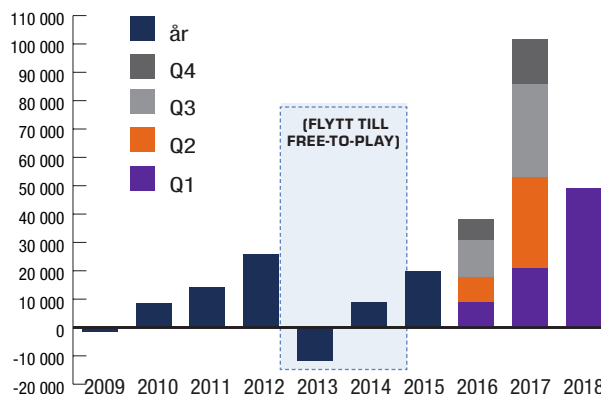
kostnader är i USD. Våra interna rapporter, som redovisas i USD av ovanstående skäl, visar istället en ökning på 75 procent jämfört med det första kvartalet 2017 och 7 procent sekventiell tillväxt från det fjärde till det första kvartalet, vilket då är vad vår tillväxt skulle vara om SEK / USD var konstant, eller om vi rapporterade våra siffror i USD.

Under kvartalet har våra utvecklingsteam fortsatt att leverera mycket bra uppdateringar till våra spel, i synnerhet för Mahjong Journey, Pirates & Pearls, Twin Moons Society, och naturligtvis Hidden City, som alla fortsatte att öka intäkterna jämfört med tidigare nivåer. Uppdateringarna inkluderade nytt innehåll såsom nivåer, scener för hidden object spelen och ytterligare kapitel till spelens storyline. Detta har lanserats tillsammans med ny engagerande spelmekanik som spelarna uppskattade. Som framgår av resultaten har vårt marknadsföringsteam gjort ett bra jobb med att använda sina resurser klokt. Vi har anställt ytterligare personal till våra kontor i Ukraina och Ryssland då vi fortsätter att locka till oss de bästa talangerna vi kan hitta i regionen för att skapa dedikerade team för varje spel vi aktivt uppdaterar eller utvecklar. Detta inkluderar också spelet The Secret Society som vi tog över under perioden och där teamet börjar formeras. De har redan släppt två uppdateringar och arbetar med ytterligare viktiga förbättringar. Vi lanserade inga nya spel under kvartalet men vi planerar att släppa flera nya spel före årets slut.

OMSÄTTNING KSEK



RÖRELSERESULTAT KSEK



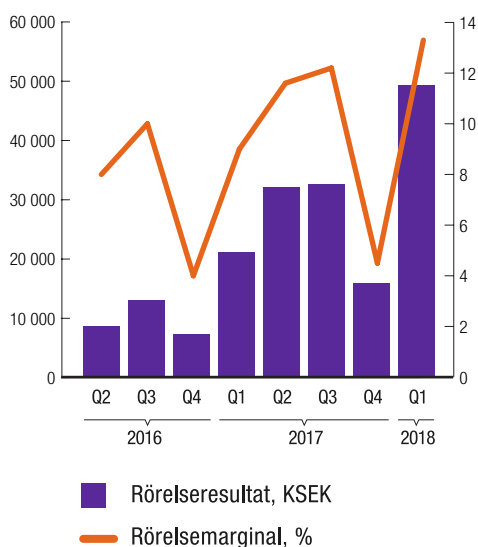
Vi försöker att anpassa våra nyckelpersoners intressen till aktieägarnas och det är därför vi har som målsättning att ge dem incitamentsprogram som också ger ett starkt aktieägarvärde. För att göra det introducerades ett personaloptionsprogram 2012 vilket har erbjudits ett antal nyckelpersoner årligen, vilket nu blivit vid totalt sett sex tillfällen. För första gången sedan optionsprogrammen infördes 2012 har ett program varit över dess lösenpris under teckningsperioden. Programmet, vilket utfärdades 2014, medförde att ett antal anställda som tilldelades teckningsoptioner kunde konvertera dem till aktier vilket skedde under perioden januari till april och har resulterat i en liten utspädning för befintliga aktieägare. De två tidigare programmen från 2012 och 2013 har löpt ut utan att nå sin lösenkurs. Det är värt att förklara vad som hände. Våra optionsprogram har avsevärt högre lösenpris än andra företag eftersom vi strävar efter att belöna exceptionella prestationer, vilket är det enda rimliga på en snabbväxande marknad. Därför var lösenpriset alltid 250% eller 300% av dåvarande aktiekurs i våra optionsprogram. Utspädning sker därför bara när avkastningen till aktieägarna varit extraordinär, vilket var vad som skedde under 2017. På grund av hur dramatisk, och tidigare osedd, omvärderingen av bolaget varit överstiger aktiekursen nu lösenpriset också för de program som lanserades 2015 och 2016. Optionsprogrammet som lanserades 2017 har däremot ett ambitiöst mål för aktiekursen – för att programmet ska kunna lösas ut måste aktiekursen vara

över 648 kronor under teckningsperioden som börjar om drygt två år. Två av sex optionsprogram i G5 har därigenom löpt ut utan att orsaka utspädning på grund av aggressiva mål i dessa program. Tre program har i sin tur nått sitt lösenpris, men bara på grund av att aktiekursen nästan tiodubblats. Vi anser därför att programmets utformning är mer än rättvis och i allra högsta grad anpassat till aktieägares intressen. Endast en extraordinär avkastning till aktieägarna belönas och nyckelpersoner och beslutsfattare är motiverade att stanna kvar i företaget för att se till att dessa extraordinära avkastningar sker. Det är en win-win-situation som alla aktieägare bör vara intresserade av att behålla. Vi skulle vilja fortsätta att ge våra nyckelpersoner långsiktiga incitamentsprogram som ser till att deras intressen är i linje med aktieägarnas. Och med den nya nivå på omsättning och lönsamheten som vi uppnått under första kvartalet 2018 ser vi fram emot vad vi kan uppnå för helåret.

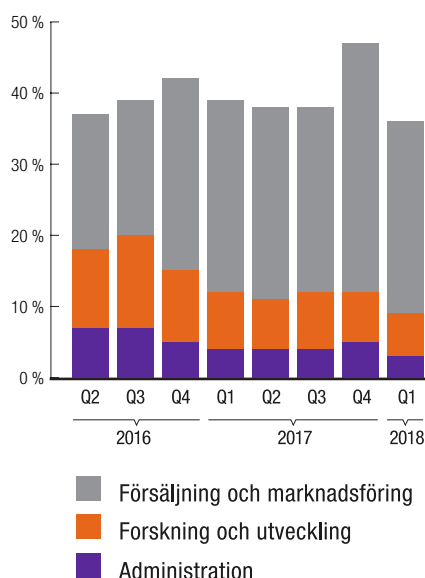
San Francisco, 2 maj 2018

Vlad Suglobov,
VD och grundare

RÖRELSERESULTAT (KSEK) / RÖRELSEMARGINAL (%)



RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN



JANUARI - MARS

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 372,6 (234,5) MSEK. Omsättningen ökade med 59 procent jämfört med samma period 2017.

Direkta kostnader ökade med 54 procent till 186,8 (121,4) 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 45 procent jämfört med samma period 2017.

Koncernens bruttomarginal var 50 (48) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 64 procent och uppgick till 185,8 (113,1) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 24,1 (18,0) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2017, beror till stor del på personalökningar, ej kapitaliserbara projekt, ökad serverkapacitet samt ersättningar till utvecklingspersonalen.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 99,2 (63,5) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 94,5 (59,7) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 25 procent såsom under det första kvartalet 2017. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 4,7 (3,7) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 13,0 (9,9) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,2 (0,0) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,3 (-0,7) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -0,1 (-0,7) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna har ökat som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 16,8 (12,6) MSEK och nedskrivningar uppgick till 0,0 (0,2) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 25,0 (13,2) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 9,0 (0,9) MSEK.

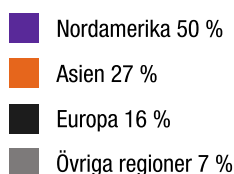
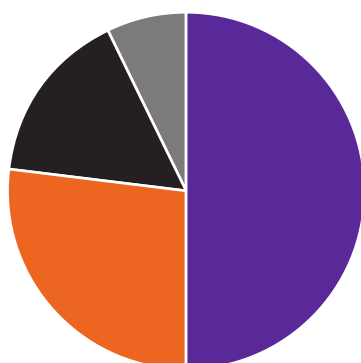
Rörelseresultatet uppgick till 49,4 (21,1) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 13,3 (9,0) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

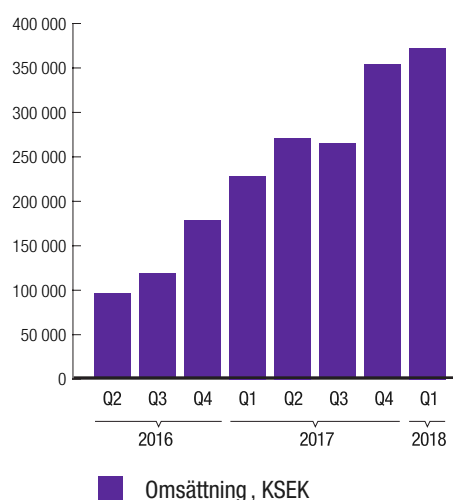
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,4 (-2,4) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 44,0 (18,7) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 4,99 (2,12) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER FÖRSTA KVARTALET 2018



KVARTALSINTÄKTER



OPERATIONELLA MÄTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 37 procent jämfört med samma kvartal 2017. DAU (Daily Active Users) ökade med 52% jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 43 procent jämfört med samma kvartal 2017. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 24 procent mot föregående år.

F2P	Q1 '18	Q1 '17	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	8,9	6,5	37%
Genomsnittlig MUP (tusen)	337,8	236,4	43%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	7,6	5,7	33%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	44,3	35,9	24%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	2,2	1,5	52%

MONTHLY UNIQUE USERS

G5 kommer framgent inkludera MUU (Monthly Unique Users) som ett operationellt måttetal. MUU ökade med 33% jämfört med samma period föregående år och är ett ytterligare bevis på G5:s starka tillväxt i användarbasen.

F2P MUU (M)	Q1	Q2	Q3	Q4
2018	7,6			
2017	5,7	6,5	6,3	7,7
2016	2,8	2,9	3,3	4,5

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 14.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Inga nya spel har lanserats under kvartalet.

KASSAFLÖDE

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 65,8 (32,5) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -25,2 (-20,9) MSEK. Kassaflödet påverkades negativt av betalningar avseende moms i Japan uppgående till 10,2 MSEK (0,0). Betalningen avsåg tidigare perioder, framgent kommer betalningarna ske månatligen. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -25,0 (-13,2) MSEK. Under kvartalet betalades även 4,2 MSEK för förvärvet av The Secret Society.

Totalt kassaflöde uppgick till 6,2 (-2,3) MSEK.

Likvida medel per 31 mars 2018 uppgick till 97,7 (67,5) 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 180,8 (108,0) MSEK. 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	31 MAR 2018	31 MAR 2017
Lanserade spel	152,5	89,0
Ej lanserade spel	28,3	19,0
Balanserat värde av spelportfölj	180,8	108,0

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 0,0 (0,2) MSEK relaterade till ett lanserat F2P-spel.

Eget kapital för koncernen uppgick till 272,8 (178,2) MSEK, vilket motsvarar 31,0 (20,2) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 55 (60) procent.

Likvida medel uppgick till 97,7 (67,5) 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

FÖRVARVET AV THE SECRET SOCIETY

Vid årsskiftet hade G5 betalat cirka hälften av det förväntade beloppet. Betalningarna redovisas som förutbetalda kostnader i bokslutet 2017. Framgent kommer de anskaffade tillgångarna, som nu är helägda av G5 och inte licensierade, redovisas som immateriella tillgångar och skrivs av över 24 månader. Avskrivningarna förväntas påbörjas i mitten av det första kvartalet 2018. Från det datumet kommer G5 Entertainment inte att ha några royaltystkostnader relaterade till The Secret Society i resultaträkningen.

OPTIONER

Under det första kvartalet har 53 754 nya aktier emitterats genom teckning inom ramen för utgivna teckningsoptioner. Personaloptionsprogrammet antogs vid extra bolagsstämma den 19 december 2014 och efter emissionen uppgår det totala antalet aktier i G5 Entertainment AB (publ) per den 31 mars 2018 till 8 853 754 aktier.

Då en aktie berättigar till en (1) röst uppgår det totala antal röster i bolaget efter emissionen till 8 853 754 röster.

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 2017.

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 2017.

KOMMANDE RAPPORTDATUM

Annual General Meeting 2018	May 7, 2018
Interim report Jan-Jun 2018	July 27, 2018
Interim Report Jan-Sep 2018	November 6, 2018
Year-end report 2018	February 13, 2019

TELEKONFERENS

Den 03 May 2018 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.

PRELIMINÄRA FÖRSÄLJNINGSSIFFROR

G5 kommer framgent inte publicera preliminära försäljningssiffror såsom tidigare gjorts direkt efter kvartalets slut.

KONTAKTUPPGIFTER

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

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

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

Stockholm, 02 May 2018

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 03 May 2018 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.

RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Jan - Mar 2018	Jan - Mar 2017	Apr-Mar -17/-18	2017
Intäkter	372 620	234 498	1 273 613	1 135 491
Direkta kostnader	-186 822	-121 364	-643 167	-577 709
Bruttoresultat	185 798	113 134	630 446	557 782
Forskning & utveckling	-24 076	-17 991	-89 704	-83 619
Försäljning & marknadsföring	-99 216	-63 461	-368 119	-332 364
Administration	-12 997	-9 910	-52 885	-49 798
Övriga rörelseintäkter	184	45	15 012	14 319
Övriga rörelsekostnader	-283	-708	-4 731	-4 602
Rörelseresultat	49 410	21 109	130 019	101 718
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	143	143
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	0	-7	-7
Resultat efter finansiella poster	49 410	21 109	130 154	101 853
Inkomstskatt	-5 375	-2 414	-15 514	-12 553
PERIODENS RESULTAT	44 035	18 695	114 641	89 300
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	44 035	18 695	114 641	89 300
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 818	8 800	8 804	8 800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 109	8 800	9 096	9 183
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	4,99	2,12	13,02	10,15
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	4,83	2,04	12,60	9,73

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Jan - Mar 2018	Jan - Mar 2017	Apr-Mar -17/-18	2017
Periodens resultat	44 035	18 695	114 641	89 300
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Säkring av nettoinvesteringar (netto efter skatt)	-	-592	-2 516	-3 108
Omräkningsdifferens	1 131	-1 122	-9 673	-11 926
Summa övrigt totalresultat	1 131	-1 714	-12 189	-15 034
Summa totalresultat	45 166	17 573	102 452	74 266
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	45 166	17 573	102 452	74 266

BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	31 mar 2018	31 mar 2017	31 dec 2017
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	180 840	108 061	115 432
Goodwill	-	2 291	-
	180 840	110 353	115 432
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	8 944	6 606	8 176
	8 944	6 606	8 176
Uppskjuten skattefordran	34 282	16 886	25 993
Summa anläggningstillgångar	224 066	133 845	149 601
Omsättningstillgångar (not 3-5)			
Kundfordringar	42 289	27 014	39 970
Aktuell skattefordran	8 295	636	9 439
Övriga fordringar	10 283	6 880	10 654
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	114 515	61 299	122 911
Likvida medel	97 736	67 522	91 194
Summa omsättningstillgångar	273 117	163 351	274 169
Summa tillgångar	497 184	297 196	423 770
Eget kapital	272 818	178 150	230 478
Uppskjuten skatteskuld	4 992	2 725	7 641
Summa långfristiga skulder	4 992	2 725	7 641
Kortfristiga skulder (not 5)			
Leverantörsskulder	29 625	23 580	9 289
Övriga skulder	35 148	3 662	9 221
Aktuell skatteskuld	45 477	23 199	32 818
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	109 123	65 881	134 322
Summa kortfristiga skulder	219 373	116 321	185 650
Summa eget kapital och skulder	497 184	297 196	423 770

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktieka- pital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
Eget kapital 2017-01-01	880	54 203	16 566	89 407	161 169
Periodens resultat				18 695	18 695
Övrigt totalresultat			-1 714		-1 714
Summa totalresultat			-1 714	18 695	16 981
Eget kapital 2017-03-31	880	54 203	14 852	108 102	178 150
Eget kapital 2018-01-01	880	55 959	1 532	172 107	230 478
Optionspremie		-2 826			-2 826
Periodens resultat				44 035	44 035
Övrigt totalresultat			1 131		1 131
Summa totalresultat		-2 826	1 131	44 035	42 340
Eget kapital 2018-03-31	880	53 133	2 663	216 142	272 818

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2018	Jan-mar 2017	Apr-mar -17/-18	2017
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	49 410	21 109	130 154	101 853
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	17 593	12 785	49 080	44 272
	67 003	33 894	179 234	146 125
Betald skatt	-1 230	-1 421	-11 256	-11 447
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	65 773	32 473	167 978	134 678
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-15 175	-32 037	-72 248	-89 110
Förändring av rörelseskulder	-10 015	11 180	58 759	79 954
Kassaflöde från den löpande verksamheten	40 583	11 616	154 489	125 522
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-2 374	-718	-6 577	-4 921
Investeringar i immateriella tillgångar	-4 180	-	-27 280	-23 100
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-24 998	-13 213	-82 114	-70 329
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-31 552	-13 931	-115 971	-98 350
Finansieringsverksamhet				
Utdelning	-	-	-6 600	-6 600
Premier/återköp inom beslutade optionsprogram	-2 826	-	-1 183	1 643
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-2 826	-	-7 783	-4 957
Kassaflöde	6 205	-2 315	30 735	22 215
Likvida medel vid periodens ingång	91 194	70 584	67 522	70 584
Kassaflöde	6 205	-2 315	30 735	22 215
Valutakursdifferenser	338	-747	-520	-1 605
Likvida medel vid periodens utgång	97 737	67 522	97 737	91 194

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 2017 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2017.

Delårsrapporten omfattar sidorna 1–14 och sidorna 1–6 utgör således en integrerad del av denna finansiella rapport.

FÖRÄNDRINGAR AV VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainment tillämpar IFRS 15 Intäkter från avtal med kunder från den 1 januari 2018. Ett antal andra nya standards träder i kraft den 1 januari 2018 men dessa har ingen väsentlig inverkan på koncernens redovisning.

IFRS 15 etablerar ett övergripande ramverk för att avgöra om, till vilket belopp och vid vilken tidpunkt en intäkt ska redovisas. Standarden ersätter IAS 18 avseende kontrakt för varor och tjänster, IAS 11 som omfattar byggtreprenader och IFRIC 13 som rör kundlojalitetsprogram. G5 Entertainment har infört IFRS 15 med initial tillämp-

ning från den 1 januari 2018 och använder en fullständig retrospektiv tillämpning. Det innebär att ackumulerad effekt vid antaganden ska redovisas i det balanserade resultatet per den 1 januari 2017 och att jämförelsetal som påverkas ska räknas om. I sammanhanget bör det noteras att ingen effekt sker av tillämpningen i balansräkning och resultaträkning.

Enligt IFRS 15 ska intäkter redovisas i samband med att kontrollen över en vara eller tjänst överförs till en kund. Att bestämma tidpunkten för överföring av kontroll – antingen vid en viss tidpunkt eller över tid – kräver bedömningar. Koncernen har gjort en detaljerad analys av de standardkontrakt som skrivs på mot respektive applikationsbutik, standardens eventuella påverkan på hur intäkterna från dessa ska redovisas samt bedömt ytterligare prestationsåtaganden för köp i koncernens free-to-play spel. Koncernen gör bedömningen att de virtuella produkter som erbjuds i spelen kategoriseras som förbrukningsvaror och att inget ytterligare prestationsåtagande föreligger efter att varan överförs till kunden. Detta med anledning av att G5 säljer en "rätt att använda" spelet (i motsats till en tjänst) och spelen är nedladdningsbara. De virtuella varorna som kunden köper är därför möjliga att nyttja för kunden i spelet oberoende av G5. Koncernen gör därigenom bedömningen att implementeringen inte kommer påverka koncernens intäktsredovisning.

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Jan-mar 2018	Jan-mar 2017	Apr-mar -17/-18	2017
Vid periodens början	115 432	109 104	108 061	109 104
Investeringar ¹	78 662	13 213	135 778	70 329
Nedskrivning	0	-158	-4 024	-4 181
Avskrivning	-16 004	-12 115	-52 886	-48 998
Nettoförändring under perioden	62 659	941	78 868	17 150
Kursdifferenser	2 749	-1 983	-6 090	-10 822
Vid periodens slut	180 840	108 061	180 840	115 432

¹Investeringar för Jan-mar 2018 samt Apr-mar -17/-18 inkluderar 53,7 MSEK från kapitaliseringen av förvärvet av The Secret Society.

NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,1 (0,8) 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 4 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

G5 Entertainment har inga ställda pantar eller eventualefterpliktelser.

NOT 5 – 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	Jan-mar 2018	Jan-mar 2017	Apr-mar -17/-18	2017
Intäkter	372 620	234 452	965 732	1 135 445
Direkta kostnader	-252 085	-175 988	-670 314	-781 082
Bruttoresultat	120 535	58 464	295 419	354 363
Forskning och utveckling	-25	-58	-87	-143
Försäljning och marknadsföring	-21 125	-6 746	-43 927	-75 066
Administration	-82 906	-59 925	-230 821	-276 743
Övriga rörelseintäkter	1 352	879	2 222	9 948
Övriga rörelsekostnader	-1 281	-276	8 156	0
Rörelseresultat	16 549	-7 662	30 961	12 358
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0	7 263	-6 206	18 661
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	0	-62	-7
Resultat efter finansiella poster	16 549	-398	24 693	31 012
Inkomstskatt	-3 641	88	-5 432	-1 589
PERIODENS RESULTAT	12 909	-311	19 262	29 422

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2018	Jan-mar 2017	Apr-mar -17/-18	2017
Periodens resultat	12 909	-311	19 262	29 422
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	12 909	-311	19 262	29 422

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	31 mar, 2018	31 mar, 2017	31 dec, 2017
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	0	2 040	0
Fordringar koncernföretag	0	78 123	0
	70	80 234	70
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	42 289	27 014	39 970
Fordringar hos koncernföretag	8 565	200	8 428
Skatteordringar	1 477		1 477
Övriga fordringar	6 963	5 590	8 572
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	112 162	60 726	98 540
Kassa och bank	78 173	58 370	64 650
	249 629	151 900	221 637
SUMMA TILLGÅNGAR	249 699	232 134	221 707
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	880	880	880
Fritt eget kapital			
Överkursfond	55 916	54 273	55 916
Balanserat resultat	89 450	56 839	57 151
Årets resultat	7 206	-311	29 422
Summa eget kapital	153 452	111 681	143 369
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	740	20	1 336
Skatteskulder	1 414	0	0
Skuld till koncernföretag	82 711	115 264	50 491
Övriga skulder	3 434	412	10 471
Upplupna kostnader	7 949	4 757	16 039
Summa kortfristiga skulder	96 247	120 453	78 338
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	249 699	232 134	221 707

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 spelare som G5:s spel genererat under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU visar den aggregerade publiken i G5:s 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 Unique Users (MUU) är det antal unika individer som spelat något av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som en MUU. 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