

The logo features the number '5' inside a blue circle, with the number 'G' positioned to its left. The entire logo is rendered in a 3D, metallic style with a blue and silver color palette. A registered trademark symbol (®) is located to the upper right of the '5'.

G5[®]

GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB

DELÄRSRAPPORT

JANUARI – SEPTEMBER 2018

DELÅRSRAPPORT JANUARI – SEPTEMBER 2018

JULI-SEPTEMBER

- Intäkter för perioden var 341,9 (268,3) MSEK, en ökning med 27 procent jämfört med samma period 2017.
- Rörelseresultatet för perioden var 25,3 (32,6) MSEK, en minskning med 23 procent jämfört med samma period 2017.
- Resultat efter skatt uppgick till 22,7 (27,9) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 2,54 (3,17) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till -14,3 (29,9) MSEK. Kassaflödet påverkades av reglering av optionsprogram med 4,4 (1,6) MSEK. Kassaflödet uppgick till -9,9 (31,5) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 8,0 miljoner, en ökning med 10 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 286,1 tusen, en ökning med 5 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 2,0 miljoner, en ökning med 13 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 44,2 USD, en ökning med 10 procent jämfört med samma period föregående år

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jul-sep 2018	Jul-sep 2017	Förändring %	Jan-sep 2018	Jan-sep 2017	Förändring %	Okt-sep -17/-18	2017	Förändring %
Intäkter	341 867	268 267	27%	1 109 335	778 683	42%	1 466 143	1 135 491	29%
Avgift till distributörer ¹	-103 806	-81 278	28%	-336 388	-234 759	43%	-444 524	-342 895	30%
Royalties till externa utvecklare ²	-60 493	-54 999	10%	-205 225	-165 322	24%	-274 717	-234 814	17%
Bruttoresultat	177 568	131 990	35%	567 721	378 602	50%	746 901	557 782	34%
Bruttomarginal	52%	49%		51%	49%		51%	49%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-61 959	-34 543	79%	-161 523	-97 750	65%	-204 966	-141 194	45%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	115 608	97 447	19%	406 198	280 851	45%	541 935	416 588	30%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	34%	36%		37%	36%		37%	37%	
Kostnader för användarförvärv ³	-90 346	-64 820	39%	-281 380	-195 051	44%	-401 199	-314 870	27%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-26%	-24%		-25%	-25%		-27%	-28%	
Rörelseresultat	25 262	32 627	-23%	124 818	85 800	45%	140 736	101 718	38%
Rörelsemarginal, %	7,4%	12,2%		11,3%	11,0%		9,6%	9,0%	
Resultat per aktie före utspädning	2,54	3,17	-20%	12,70	8,59	48%	14,11	10,15	39%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	-14 288	29 877		33 985	34 597		4 663	27 172	
Likvida medel	97 486	98 712		97 486	98 712		97 486	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 kontraktmässigt 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:

FÖRBEREDELSE INFÖR DET FJÄRDE KVARTALET



TREDJE KVARTALET

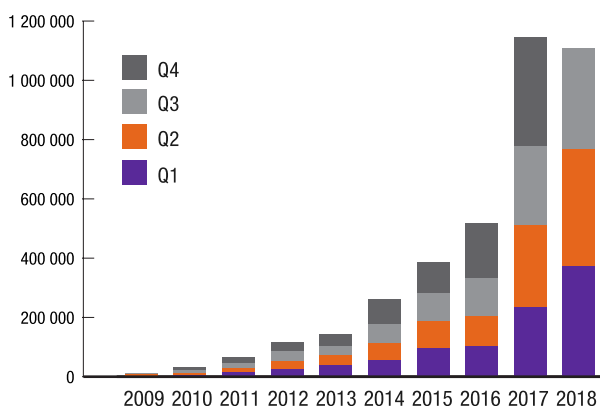
Årets tredje kvartal visade samma säsongsmässiga svaghet som vi erfarit under tidigare år. År efter år kan vi konstatera att sommaren innebär en temporär nedgång, både vad gäller spelarnas aktivitet och i antalet "organiska" nedladdningar. Den starkaste negativa påverkan på intäkterna syntes, som vanligt, i slutet av sommaren då intjäningsförmågan i våra spel släpar efter de nedladdningar som gjorts med veckor eller månader. Säsongsvariationerna påverkar inte alla spel på samma sätt. Nya och växande spel med en positiv dynamik och som ännu inte upptäckts av en större publik, tenderar att utvecklas klart bättre än de mer mogna spelen som redan har en etablerad och stor publik. Våra nyare spel Homicide Squad och Pirates & Pearls har visat tillväxt varje månad och Mahjong Journey, som är lite äldre, har haft tillväxt under de flesta månaderna. Hidden City, som än så länge har

visat sin högsta omsättning under första halvan av 2018, är numera ett mer moget spel som blivit exponerat mot en stor publik, därigenom har det också mött en tydligare säsongseffekt.

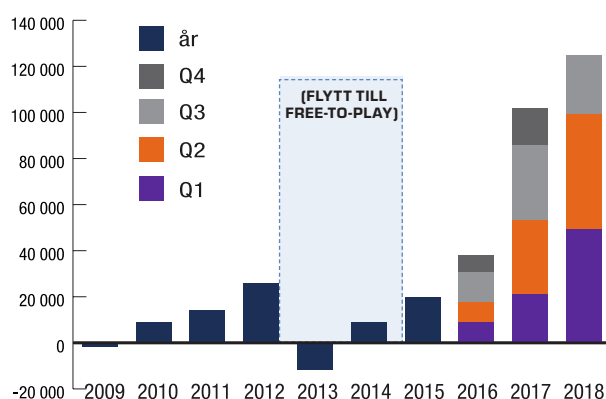
Här är det viktigt att påpeka är att ännu en gång har våra egenutvecklade spel en starkare tillväxt år från år jämfört med de licensierade spelen, vilket gav oss en förbättrad bruttomarginal under kvartalet.

Om vi tittar på hela den marknad där vi är aktiva, verkar säsongsmönstret för de mer mogna spelen vara allmängiltigt. Marknaden för Hidden Object-spel krympte i storlek från andra kvartalet 2018 till tredje kvartalet, detsamma hände med marknaden för Mahjong Solitair-spel. Samtidigt saktade den mycket större marknaden för Match-3-spel ner avsevärt. Detta säsongsmönster bekräftas också i våra diskussioner med representanter från plattformarna, som betonade att inflödet av nya användare är lägre under sommarperioden, något som generellt får negativa effekter för de mer mogna spelen i marknaden. Om vi tittar framåt är det inte troligt att trenden försvinner, detta eftersom det är frågan om ett grundläggande beteendemönster hos de mer tillfälliga spelarna. Under sommaren spenderar de sin tid – och sina pengar – på ett annat sätt och riktar sitt intresse bort från spel och istället mot andra aktiviteter som möjliggörs av vackert väder och ledighet. Det faktum att det under sommaren saknas större event som adresserar en större global publik, bidrar också till ett lägre engagemang bland användarna. Här finns dock också en potential när det gäller att utforska hur vi i framtiden kan mildra effekterna av sommarsäsongen och upprätthålla spelarnas engagemang.

OMSÄTTNING KSEK



RÖRELSERESULTAT KSEK



SÄSONGSMÖNSTER

Säsongsmönstret gjorde att våra intäkter, återigen på samma sätt som under 2017, minskade från kvartal till kvartal. Men mönstret innebär också att det trevliga sommarvädret och semestertiderna till sist är förbi och vi går in vad vi kallar vår högsäsong. Årets fjärde kvartal, följt av det nya årets första kvartal brukar medföra att spelarna, som då tillbringar mer av sin tid inomhus, återigen ökar sitt engagemang och sin vilja att spendera pengar i sina spel. Säsongen som kommer, innehåller många större högtider som uppskattas hos en stor del av den globala adresserbara publiken. Detta ökar dramatiskt deras engagemang samt villigheten att spendera pengar i spelen. Det är också under denna period av året som de stora tillverkarna av smarta telefoner och plattor lanserar nya modeller, något som leder till en "uppgraderingscykel" hos spelarna som får bättre produkter med större skärmar. Det gör i sin tur att de vill använda produkterna än mer aktivt och också ladda ner nytt innehåll. G5 kan då dra nytta av det ökade engagemanget, av viljan att spendera mer, och av tillgången till nya och bättre produkter med, i synnerhet, större skärmar. Vår erfarenhet är att genomsnittsintäkten per spelare är starkt kopplad till storleken på skärmen. Ju större skärmen är, desto mer underhållande blir våra Hidden Objects-spel och desto mer spenderar spelarna i genomsnitt. Vi kommer att göra vårt bästa för att utnyttja de möjligheter som presenteras under det fjärde och första kvartalet för att fortsätta vår tillväxtresa. De som följer oss kan förvänta sig att vi under denna period kommer försöka öka tillväxten och göra ett antal

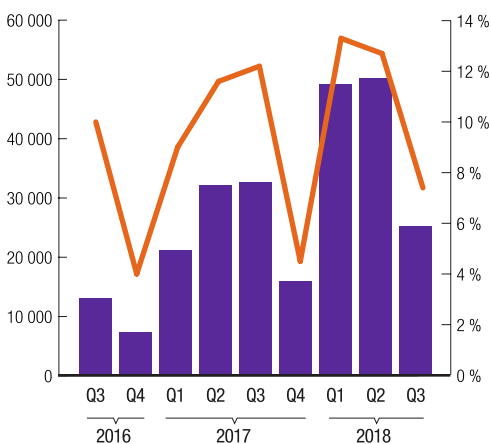
riktigt bra uppdateringar till våra spel anpassade mot de högtider som uppkommer under perioden.

Säsongsvariationen medför en stark, men kortvarig, störning i vår verksamhet och det är viktigt att titta på mer långsiktiga faktorer, under säsongssvaga kvartal är det bra att finna lite tröst i dessa. Det pris som vi tidigare indikerade att vi skulle betala över tid för förvärvet av The Secret Society minskade radikalt under tredje kvartalet, och vi har nu betalat för spelet i sin helhet. Det slutliga beloppet var lägre än det belopp som vi har indikerat, och balanserat, vid offentliggörandet av avtalet. Efter fastställandet av beloppet har därigenom de aktiverade kostnaderna i balansräkningen minskats, utan att det påverkar resultaträkningen. Med denna sänkning är vi redan, bara genom insparade royaltykostnader, halvvägs till break-even för vår investering. Det tar tid att bygga ett bra team som kan uppdatera spelet till högsta marknadsstandard, vi arbetar hårt och är övertygade om att vi kan höja, eller åtminstone behålla, intäktsnivåerna under en lång tid framöver. Oavsett vilket är det en finansiellt sett mycket positiv affär för G5.

SPELENS LIVSLÄNGD

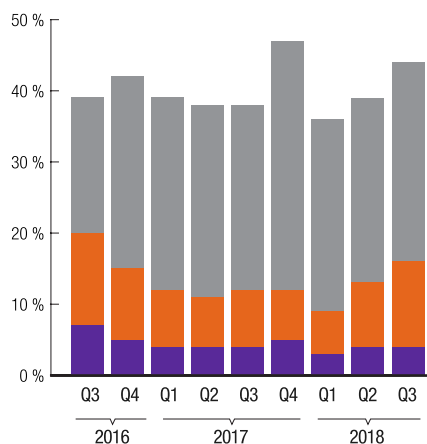
The Secret Society, som ursprungligen lanserades för sex år sedan, 2012, visar hur långt liv ett framgångsrikt Free-to-Playspel, F2P, kan få. Spelet nådde sin högsta månadsintäkt under 2015. Under en månad genererade spelet då mer än fem gånger mer än vårt tidigare största spel, Virtual City Playground, hade genererat under en månad.

RÖRELSERESULTAT (KSEK) / INNEVARANDE KVARTALET 2018 (%)



■ Rörelseresultat, KSEK
— Rörelsemarginal, %

RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN



■ Försäljning och marknadsföring
■ Forskning och utveckling
■ Administration

Exakt tre år senare hade Hidden City sin bästa månad, där spelet genererade mer än fyra gånger så mycket som The Secret Society gjorde vid sin intäktstopp. Det är en fantastisk utveckling som vi har sett mellan våra största spel. De dramatiska ökningarna av toppnivåerna, i kombination med den långa livslängd som vi ser, ökar väsentligt de förväntade totala intäkterna för våra mest framgångsrika F2P-spel. Om vi jämför utvecklingen mellan Hidden City och The Secret Society, innebär det sannolikt att Hidden City vid det här laget bara har tagit in en tredjedel av de intäkter som vi kan förvänta oss sett över spelets hela liv. Vi är därför fokuserade på att både utöka spelens livslängd, såväl som på att utveckla nya stjärnor i portföljen, stjärnor som kan uppnå, och överstiga, nivåerna för våra tidigare mest framgångsrika spel.

INVESTERA FÖR FRAMTIDEN

För att uppnå dessa nivåer för våra spel har vi i linje med företagets strategi under året, och också under tredje kvartalet, fortsatt att stärka och utöka våra utvecklingsteam. Vi har tagit nästa steg i utvecklingen för våra största egna spel Mahjong Journey, Pirates & Pearls och Homicide Squad för att behålla den positiva dynamik som spelen uppvisat i publik och intäktsutveckling. Antalet heltidsanställda medarbetare uppgick till 520 i slutet av tredje kvartalet, jämfört med 356 för ett år sedan och de flesta nyanställda ingår i våra utvecklings- och plattformsteam. Anställningarna har ägt rum på samtliga våra kontor i Ukraina och Ryssland. Vi har fem nya spel under utveckling inom våra huvudsakliga genrer, varav tre är planerade för lansering under det fjärde kvartalet 2018 eller det första kvartalet 2019. Målet är att fortsätta med satsningar som kan ge oss fler möjligheter till framgång samt öka försäljningen i våra befintliga spel.

Den snabba utvecklingen av våra studior och vår växande personalstyrka påverkar vår vinstmarginal, men det är strategiskt viktigt att göra den investeringen. Ingenting kan säkra G5: s långsiktiga framgång mer än att ha både förmåga och kapacitet att producera framgångsrika egna spel. Den framgång vi sett för våra egna spel förbättrar också vår bruttomarginal, som uppvisat en konsekvent ökning. Som en följd av den lite svagare dynamik vi sett för Hidden City under det tredje kvartalet har vi provat vissa initiativ inom User Acquisition, UA, initiativ som dock inte gav de resultat vi förväntat oss. Detta ledde tyvärr till att våra kostnader för UA, i jämförelse med föregående år, ökade snabbare än våra intäkter, vilket ytterligare sänkte vår marginal för kvartalet. Vi kommer naturligtvis att anpassa vår UA-strategi framöver och vårt mål är att fortsätta växa och leverera förbättringar i bolagets resultat jämfört med året innan. Om vi för ett ögonblick återgår till

det kortsiktiga perspektivet kommer vi under fjärde kvartalet, då marginalen vanligtvis är lägre än under andra kvartal under året, att använda oss av samma strategi som för ett år sedan vad gäller marknadsföring. I oktober började också den genomsnittliga dagliga intäkten öka igen jämfört med de sista månaderna under föregående kvartal. Vårt mål är att försöka upprätthålla den positiva utvecklingen under fjärde kvartalet för att, på samma sätt som förra året, nå en högre nivå för våra intäkter.

SPELINDUSTRIN

Spelindustrin är i sig cyklisk. Alla video- eller mobilspelföretag har cykler. Det gäller för alla företag inom dessa branscher, vare sig det är G5 eller något annat. Vi gör alla spel, vi lanserar dem till marknaden, de går igenom sin huvudsakliga försäljningscykel - vare sig det är ett år eller tio, som vi ser är möjligt i F2P - eller var som helst däremellan. Till sist måste vi tänka ut nya spel och utveckla dem för att fortsätta underhålla våra spelare. Vi måste också lära oss hur vi lockar spelarna till våra befintliga spel och hur vi får dem tillbaka när vi lanserar nya spel. Hur ett enskilt spel presterar och hur dess försäljning utvecklar sig kan skapa en kortvarig snedvridning i de kvartalsmässiga resultaten. En kraftig säsongsvariation distraherar ytterligare. Ett framgångsrikt spelföretag är ett som kan gå igenom cyklerna för både spel och säsong om och om igen och varje gång komma ut starkare. En framgångsrik investerare i spelbolag är en som förstår hur industrin och efterfrågan på spel fungerar, som ser bortom cykler och säsonger och accepterar humörsvängningarna som dessa orsakar på marknaden. Den utmärkande faktorn för ett spelföretag är därigenom att det har den långsiktiga förmågan att producera fantastiska spel inom sin nisch och förmåga att uppnå tillväxt över en längre tid.

San Francisco, 5 November 2018

Vlad Suglobov,
VD och grundare

JULI-SEPTEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 341,9 (268,3) MSEK. Omsättningen ökade med 27 procent jämfört med samma period 2017.

Direkta kostnader ökade med 21 procent till 164,3 (136,3) 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 10 procent jämfört med samma period 2017. Royalties växte markant långsammare än omsättningen vilket primärt beror på förvärvet av The Secret Society. Från mitten av det första kvartalet betalas ingen royalty för spelet.

Koncernens bruttomarginal var 52 (49) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 35 procent och uppgick till 177,6 (132,0) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 41,1 (21,4) 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 95,9 (69,4) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 90,3 (64,8) MSEK. Kostnader

för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 26 procent jämfört med 24 procent under det tredje kvartalet 2017. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 5,6 (4,6) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 14,3 (12,0) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till -0,8 (8,2) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,2 (-4,8) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -1,0 (3,4) 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 26,3 (12,6) MSEK och nedskrivningar uppgick till 2,8 (1,8) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 30,4 (17,0) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 5,1 (5,1) MSEK.

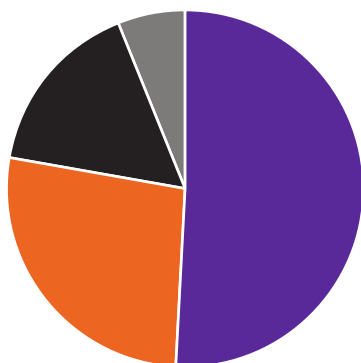
Rörelseresultatet uppgick till 25,3 (32,6) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 7,4 (12,2) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -2,5 (-4,8) MSEK.

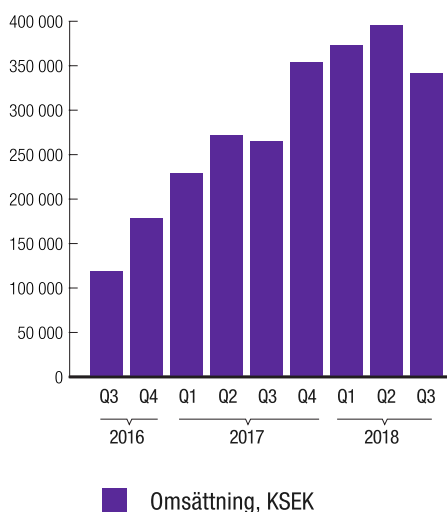
Resultat efter skatt uppgick till 22,7 (27,9) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 2,54 (3,17) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER INNEVARANDE KVARTALET 2018



- Nordamerika 51 %
- Asien 27 %
- Europa 16 %
- Övriga regioner 6 %

KVARTALSINTÄKTER



OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 10 procent jämfört med samma kvartal 2017. DAU (Daily Active Users) ökade med 13 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) ökade med 10 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 5 procent jämfört med samma kvartal 2017. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 10 procent mot föregående år.

F2P	Q3 '18	Q3 '17	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	8,0	7,3	10%
Genomsnittlig MUP (tusen)	286,1	273,1	5%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	6,9	6,3	10%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	44,2	40,1	10%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	2,0	1,7	13%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 16.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Inga nya spel har lanserats under kvartalet.

JANUARI-SEPTEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 42 procent jämfört med samma period i föregående år, koncernens portfölj av free-to-play-spel drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 1 109,3 (778,7) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 541,6 (400,1) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 567,7 (378,6) MSEK, en ökning med 50 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 51 (49) procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 51 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv ökade till 281,4 (195,1) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 161,5 (97,8) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 67,8 (38,3) MSEK, samt nedskrivningar på 3,2 (2,0) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med -1,4 (7,6) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 124,8 (85,8) MSEK och rörelsemarginalen var 11 (11) procent för delårsperioden.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -13,1 (-10,2) MSEK, motsvarande en skattesats på 10 (12) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 111,8 (75,6), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 12,58 (8,59) kronor.

KASSAFLÖDE

Under tredje kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 46,0 (44,5) MSEK. Skattebetalningar uppgick till -8,3 (2,2) MSEK, primärt relaterade till betalningar på Malta. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -23,2 (3,0) MSEK, varav -7,3 (0,0) MSEK avser utbetalningar för moms i Japan avseende 2015/2016. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -30,4 (-17,0) MSEK samt köpeskilling för förvärvade spel om -5,6 (0,0) MSEK.

Kassaflöde före finansieringsverksamheten uppgick till -14,3 (29,9) MSEK. Premier och återköp inom ramen för optionsprogrammen påverkade kvartalet med 4,4 (1,6) MSEK. Kassaflöde för kvartalet uppgick till -9,9 (31,5) MSEK.

För delårsperioden uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 185,4 (107,3) MSEK. Kassaflödet uppgick till 4,3 (29,6) MSEK.

Likvida medel per 30 september 2018 uppgick till 97,5 (98,7) 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 186,2 (105,5) MSEK, ökningen mot föregående år beror delvis på förvärvet av The Secret Society. 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 2018	30 SEP 2017
Lanserade spel	156,0	87,3
Ej lanserade spel	30,1	18,2
Balanserat värde av spelportfölj	186,2	105,5

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 2,8 (1,8) MSEK relaterade till ett lanserat F2P-spel.

Eget kapital för koncernen uppgick till 322,1 (218,1) MSEK, vilket motsvarar 36,6 (24,8) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 64 (61) procent.

Likvida medel uppgick till 97,5 (98,7) 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

OPTIONER

Under det första kvartalet har 64 150 nya aktier emitterats genom teckning inom ramen för utgivna teckningsoptioner. Personaloptionsprogrammet antogs vid ordinarie stämma den 20 maj 2015. Efter emissionerna uppgår det totala antalet aktier i G5 Entertainment AB (publ) per den 30 juni 2018 till 8 983 850 aktier.

Då en aktie berättigar till en (1) röst uppgår det totala antal röster i bolaget efter emissionen till 8 983 850 röster.

FRAMTIDSUTSIKTER

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

EXTRA BOLAGSSTÄMMA

G5 Entertainment kommer hålla en extra bolagsstämma onsdagen den 7e november 2018 på 7A Konferens och Event, Strandvägen 7, Stockholm.

VALBEREDNING

I enlighet med beslut vid årsstämman 2018, har en valberedning utsetts bestående av representanter för de fem största aktieägarna vid utgången av augusti 2018. Valberedningen består av följande ledamöter:

- Marianne Flink, Ordförande (representerar Swedbank Robur Fonder)
- Jeffrey Rose (representerar Wide Development Limited)
- Petter Nylander, Styrelsens Ordförande (representerar Purple Wolf Limited)
- Sergey Shults (representerar Proxima Limited)
- Tommy Svensk (representerar Tommy Svensk)

Aktieägare som önskar ge förslag till G5 Entertainments valberedning kan göra så per brev till G5 Entertainment AB (publ), Birger Jarlsgatan 18, 114 34 Stockholm, eller per e-mail till nomination@g5e.com.

Notera att förslag måste mottagas av valberedningen senast den 1 februari 2019.

THE SECRET SOCIETY

Den totala köpeskilling som skulle betalas för TSS justerades nedåt under perioden till det slutliga beloppet 37,5 MSEK. Justeringen gjordes i enlighet med villkoren i det konfidentiella förlikningsavtalet mellan parterna. Förlikningen är nu färdigställd och balansräkningen justerades därefter, med en icke väsentlig påverkan på nettoresultatet.

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

Bokslutskommuniké 2018	13 februari, 2019
Delårsrapport jan-mar 2019	3 maj, 2019
Årsstämma	8 maj, 2019
Delårsrapport jan-jun 2019	30 juli, 2019
Delårsrapport jan-sep 2019	5 nov, 2019
Bokslutskommuniké 2019	12 februari, 2019

TELEKONFERENS

Den 06 november 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 förvänt-

ningarna som framgår av sådan framtidsinriktad information baseras på rimliga antaganden. Men framtidsinriktade uttalanden innefattar risker och osäkerheter och faktiska resultat kan skilja sig väsentligt från de uttalanden som uttrycks. Framåtriktade uttalanden avser endast det datum de görs och, utöver vad som krävs enligt tillämplig lag, åtar sig G5 Entertainment ingen skyldighet att uppdatera något av dem i ljuset av ny information eller framtida händelser.

KONTAKTUPPGIFTER

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

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

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

Stockholm, 5 november 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 06 november 2018 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.

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 2018 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 revisionssed i övrigt har. De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir 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 5 november, 2017

PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor

KSEK	Jul-sep 2018	Jul-sep 2017	Jan-sep 2018	Jan-sep 2017	Okt-sep -17/-18	2017
Intäkter	341,867	268,267	1,109,335	778,683	1,466,143	1,135,491
Direkta kostnader	-164,300	-136,277	-541,614	-400,081	-719,241	-577,709
Bruttoresultat	177,568	131,990	567,721	378,602	746,901	557,782
Forskning & utveckling	-41,102	-21,358	-100,120	-59,307	-124,433	-83,619
Försäljning & marknadsföring	-95,920	-69,379	-297,202	-207,803	-421,764	-332,364
Administration	-14,293	-12,009	-44,182	-33,294	-60,687	-49,798
Övriga rörelseintäkter	-830	8,160	-713	15,531	-1,648	14,319
Övriga rörelsekostnader	-161	-4,778	-685	-7,929	2,366	-4,602
Rörelseresultat	25,262	32,627	124,818	85,800	140,736	101,718
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0	10	0	18	124	143
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-7	-2	-7	-2	-7
Resultat efter finansiella poster	25,262	32,631	124,817	85,812	140,858	101,853
Inkomstskatt	-2,540	-4,771	-13,063	-10,248	-15,369	-12,553
PERIODENS RESULTAT	22,722	27,859	111,753	75,564	125,489	89,300
Periodens resultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	22,722	27,859	111,753	75,564	125,489	89,300
Resultat per aktie						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8,956	8,800	8,884	8,800	8,893	8,800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9,086	9,183	9,014	9,183	9,023	9,183
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	2.54	3.17	12.58	8.59	14.11	10.15
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	2.50	3.03	12.40	8.23	13.91	9.73

KSEK	Jul-sep 2018	Jul-sep 2017	Jan-sep 2018	Jan-sep 2017	Okt-sep -17/-18	2017
Periodens resultat	22 722	27 859	111 753	75 564	125 489	89 300
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Säkring av nettoinvesteringar (netto efter skatt)	-	-1 529	-	-3 108	-1 529	-3 108
Omräkningsdifferens	1 746	-3 998	9 577	-10 599	2 506	-11 926
Summa övrigt totalresultat	1 746	-5 527	9 577	-13 707	977	-15 034
Summa totalresultat	24 468	22 332	121 330	61 857	126 466	74 266
Periodens totalresultat fördelas på:						
Moderbolagets aktieägare	24 468	22 332	121 330	61 857	126 466	74 266

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	30 sep 2018	30 sep 2017	31 dec 2017
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	186 188	105 528	115 432
Goodwill	-	2 290	-
	186 188	107 818	115 432
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	10 161	7 588	8 176
	10 161	7 588	8 176
Uppskjuten skattefordran	54 509	25 396	25 993
Summa anläggningstillgångar	250 858	140 802	149 601
Omsättningstillgångar (not 3 5)			
Kundfordringar	40 901	0	39 970
Aktuell skattefordran	9 032	480	9 439
Övriga fordringar	2 824	10 815	10 654
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	98 964	103 835	122 911
Likvida medel	97 486	98 712	91 194
Summa omsättningstillgångar	249 207	213 842	274 169
Summa tillgångar	500 065	354 644	423 770
Eget kapital	322 128	218 069	230 478
Uppskjuten skatteskuld	4 829	4 591	7 641
Summa långfristiga skulder	4 829	4 591	7 641
Kortfristiga skulder (not 5)			
Leverantörsskulder	17 314	18 391	9 289
Övriga skulder	3 941	10 237	9 221
Aktuell skatteskuld	65 931	21 902	32 818
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	85 923	81 454	134 322
Summa kortfristiga skulder	173 109	131 984	185 650
Summa eget kapital och skulder	500 065	354 644	423 770

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
Eget kapital 2017-01-01	880	54,316	16,566	89,407	161,169
Utdelning				-6,600	-6,600
Optionsprogram		1,643			1,643
Periodens resultat				75,564	75,564
Övrigt totalresultat			-13,707		-13,707
Summa totalresultat			-13,707	75,564	61,857
Eget kapital 2017-09-30	880	55,959	2,859	158,371	218,069
Eget kapital 2018-01-01	880	55,959	1,532	172,107	230,478
Utdelning				-22,224	-22,224
Optionsprogram	18	-7,474			-7,456
Periodens resultat				111,753	111,753
Övrigt totalresultat			9,577		9,577
Summa totalresultat			9,577	111,753	121,330
Eget kapital 2018-09-30	898	48,485	11,109	261,636	322,128

KSEK	Jul-sep 2018	Jul-sep 2017	Jan-sep 2018	Jan-sep 2017	Okt-sep -17/-18	2017
Kassaflöde från den löpande verksamheten						
Resultat efter finansiella poster	25 262	32 630	124 817	85 812	140 858	101 853
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	29 065	14 014	71 008	33 381	81 899	44 272
	54 327	46 644	195 825	119 193	179 234	146 125
Betald skatt	-8 316	-2 159	-10 458	-11 925	-9 980	-11 447
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	46 011	44 485	185 367	107 268	167 978	134 678
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet						
Förändring av rörelsefordringar	18 032	2 438	9 223	-51 736	-28 151	-89 110
Förändring av rörelseskulder	-41 202	606	-49 851	29 879	224	79 954
Kassaflöde från den löpande verksamheten	22 841	47 529	144 739	85 411	154 489	125 522
Investeringsverksamheten						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 149	-616	-5 567	-3 480	-7 008	-4 921
Investeringar i immateriella tillgångar	-5 589	-	-17 385	-	-40 485	-23 100
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-30 391	-17 036	-87 802	-47 334	-110 797	-70 329
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-37 129	-17 652	-110 754	-50 814	-158 290	-98 350
Finansieringsverksamhet						
Utdelning	-	-	-22 224	-6 600	-22 224	-6 600
Premier/återköp inom beslutade optionsprogram	4 429	1 643	-7 456	1 643	-7 456	1 643
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	4 429	1 643	-29 680	-4 957	-7 783	-4 957
Kassaflöde	-9 859	31 520	4 305	29 640	-3 120	22 215
Likvida medel vid periodens ingång	107 611	67 366	91 194	70 584	98 712	70 584
Kassaflöde	-9 859	31 520	4 305	29 640	-3 120	22 215
Valutakursdifferenser	-266	-174	1 987	-1 512	1 894	-1 605
Likvida medel vid periodens utgång	97 486	98 712	97 486	98 712	97 486	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.

G5 Entertainment har infört IFRS 15 med initial tillämpning 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.

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. Implementeringen har därigenom inte påverkat koncernens intäktsredovisning.

IFRS 16, Leasing ersätter IAS 17 Leasing och kommer innebära att nästan alla leasingavtal, där G5 Entertainment leasar, ska redovisas i balansräkningen då skillnaden mellan operativa och finansiella leasingavtal tas bort. Enligt den nya standarden ska en tillgång (rätten att använda ett hyrt objekt) och en finansiell skuld att betala hyror redovisas. De enda undantagen är kortfristiga avtal och leasingavtal med lågt värde. Standarden är obligatorisk för räkenskapsår som börjar per den eller efter den 1 januari 2019.

Standarden kommer att påverka redovisningen av koncernens operationella leasingavtal vilket för G5 Entertainment primärt avser hyra av företagets lokaler.

I det här skedet kan koncernen inte kvantifiera de nya reglernas inverkan på koncernens finansiella rapporter.

KSEK	Jul-sep 2018	Jul-sep 2017	Jan-sep 2018	Jan-sep 2017	Okt-sep -17/-18	2017
Vid periodens början	202 345	106 762	115 432	109 104	105 528	109 104
Investeringar ¹	14 262	17 036	125 336	47 334	148 332	70 329
Nedskrivning	-2 795	-1 840	-3 235	-1 998	-5 418	-4 181
Avskrivning	-25 286	-11 914	-65 085	-36 563	-77 520	-48 998
Nettoförändring under perioden	-13 819	3 282	57 017	8 773	65 393	17 150
Kursdifferenser	-2 338	-4 516	13 739	-12 350	15 267	-10 822
Vid periodens slut	186 188	105 528	186 188	105 528	186 188	115 432

¹Investeringar för Jan-sep 2018 inkluderar 37,5 MSEK från förvärvet av The Secret Society. Under perioden jul-sep har anskaffningsbeloppet justerats vilket påverkade investeringarna negativt med 16,1 MSEK. Justerat för denna effekt skulle investeringarna för kvartalet uppgå till 30,4 MSEK.

NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,1 [0,3] 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 eventalförpliktelser.

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.

KSEK	Jul-sep 2018	Jul-sep 2017	Jan-Sep 2018	Jan-Sep 2017	Okt-sep -17/-18	2017
Intäkter	341 867	268 267	1 109 335	778 637	1 466 143	1 135 445
Direkta kostnader	-247 815	-182 635	-781 183	-547 339	-1 014 926	-781 082
Bruttoresultat	94 053	85 632	328 152	231 298	451 216	354 363
Forskning och utveckling	-60	-2	-111	-82	-172	-143
Försäljning och marknadsföring	-15 082	-23 669	-56 959	-40 939	-91 086	-75 066
Administration	-86 429	-50 851	-255 861	-179 985	-352 619	-276 743
Övriga rörelseintäkter	-1 679	817	5 544	817	4 728	9 948
Övriga rörelsekostnader	498	2 600	-6 725	7 196	-3 973	0
Rörelseresultat	-8 700	14 526	14 040	18 304	8 094	12 358
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0	-3 054	-7 311	-5 269	20 380	18 661
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-7	-2	-7	-2	-7
Resultat efter finansiella poster	-8 700	11 465	6 727	13 028	28 471	31 012
Inkomstskatt	1 783	-2 523	-1 613	-2 866	-1 163	-1 589
PERIODENS RESULTAT	-6 917	8 942	5 114	10 162	27 308	29 422

KSEK	Jul-sep 2018	Jul-sep 2017	Jan-sep 2018	Jan-sep 2017	Okt-sep -17/-18	2017
Periodens resultat	-6 917	8 942	5 114	10 162	27 308	29 422
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-	-	-
Summa totalresultat	-6 917	8 942	5 114	10 162	27 308	29 422

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 sep 2018	30 sep 2017	31 dec, 2017
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-	-
Fordringar koncernföretag	-	-	-
	70	70	70
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	40 901	0	39 970
Fordringar hos koncernföretag	9 062	1 432	8 428
Skatteordringar	1 984	-	1 477
Övriga fordringar	276	8 891	8 572
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	92 126	103 081	98 540
Kassa och bank	79 371	88 285	64 650
	223 720	201 689	221 637
SUMMA TILLGÅNGAR	223 790	201 759	221 707
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	898	880	880
Fritt eget kapital			
Överkursfond	55 916	55 916	55 916
Balanserat resultat	62 595	57 164	57 151
Årets resultat	5 114	10 162	29 422
Summa eget kapital	124 524	124 121	143 369
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	915	515	1 336
Skatteskulder	-	0	-
Skuld till koncernföretag	94 982	64 350	50 491
Övriga skulder	36	6 446	10 471
Upplupna kostnader	3 333	6 327	16 039
Summa kortfristiga skulder	99 266	77 638	78 338
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	223 790	201 759	221 707

ORDLISTA

RÅKENSKAPER

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, varumärkesätgärder, 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 (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 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.