

The logo features the number '5' inside a blue circle, with the '5' itself being a large, white, 3D-style number. Below the circle, the word 'GAMES' is written in white, bold, sans-serif capital letters. A registered trademark symbol (®) is located to the upper right of the circle. The entire logo is set against a vibrant, colorful galaxy background with a large orange planet in the top left and the Earth's horizon in the bottom right.

G5[®] GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2018

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2018

OKTOBER - DECEMBER

- Intäkter för perioden var 340,7 (356,8) MSEK, en minskning med 5 procent jämfört med samma period 2017.
- Rörelseresultatet för perioden var 18,6 (15,9) MSEK, en ökning med 17 procent jämfört med samma period 2017.
- Resultat efter skatt uppgick till 17,1 (13,7) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 1,90 (1,56) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 40,7 (-7,4) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 8,1 miljoner, en minskning med 10 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 275,4 tusen, en minskning med 17 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 2,0 miljoner, en minskning med 3 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 44,7 USD, en ökning med 5 procent jämfört med samma period föregående år.
- Styrelsen föreslår en aktieutdelning om 2.5 kronor (2.5) per aktie.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Okt-dec 2018	Okt-dec 2017	Förändring %	2018	2017	Förändring %
Intäkter	340 690	356 808	-5%	1 450 025	1 135 491	28%
Avgift till distributörer ¹	-103 990	-108 136	-4%	-440 378	-342 895	28%
Royalties till externa utvecklare ²	-57 446	-69 492	-17%	-262 671	-234 814	12%
Bruttoresultat	179 255	179 180	0%	746 976	557 782	34%
Bruttomarginal	53%	50%		52%	49%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-64 429	-43 443	48%	-225 952	-141 194	60%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	114 826	135 737	-15%	521 024	416 588	25%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	34%	38%		36%	37%	
Kostnader för användarförvärv ³	-96 196	-119 819	-20%	-377 576	-314 870	20%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-28%	-34%		-26%	-28%	
Rörelseresultat	18 630	15 917	17%	143 448	101 718	41%
Rörelsemarginal, %	5,5%	4,5%		9,9%	9,0%	
Resultat per aktie före utspädning	1,90	1,56	22%	14,45	10,15	42%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	40 718	-7 425		74 703	27 172	
Likvida medel	138 531	91 194		138 531	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:

ETT REKORDÅR



2018 var ett rekordår för G5. Spelarna spelade 700 miljoner timmar i G5:s spel under 2018. Koncernen hade rekordintäkter på 1,5 miljarder kronor och ett rekordresultat på 143 miljoner, samtidigt som vårt fria kassaflöde nådde 45 miljoner kronor, den högsta nivån vi hittills nått. Styrelsen kommer att rekommendera bolagsstämman en utdelning på 2,5 kronor per aktie och vi är väl positionerade för att fortsätta leverera aktieägarvärde. G5 har ingen skuld, är konstant lönsamt och har ett positivt kassaflöde. Vi är fast beslutna att fortsätta utveckla bolaget i den riktningen.

Intäkterna växte med 28 procent jämfört med året innan – vilket är högre än den generella marknadstillväxten – och resultatet ökade med 42 procent, tack vare hävstången i vår affärsmodell och trots en kraftig utökning av vårt utvecklingsteam under året. Rörelsemarginalen ökade, som förväntat, från nio procent till 2017 till tio procent för 2018.

Med en genomsnittlig tillväxt på 59 procent under de senaste fem åren, är G5 ett av Sveriges snabbaste och mest stadigt växande teknikföretag. Det är dessutom det enda som sex år i rad rankats i Deloitte's Technology Fast 50.

G5 är ett globalt företag som är konkurrenskraftigt på världsscenen. Koncernen har kontor i fem länder och säljer sina spel över hela världen. Ungefär hälften av all försäljning år 2018 kom från Nordamerika, nästan en tredjedel kom från Asien (främst Japan) och 16% från Europa.

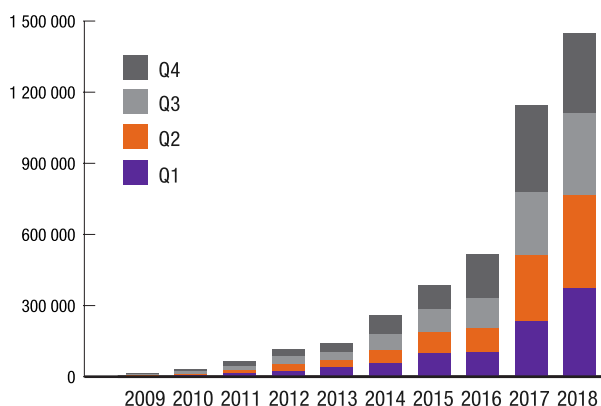
STARKT I GRUNDEN

G5:s ledning är fokuserad på att fortsätta driva G5 på samma konsekventa och uthålliga sätt. Bolaget är skuldfritt, lönsamt, har ett positivt kassaflöde och delar ut utdelning till sina investerare - samtidigt som det kan finansiera utvecklingen av nya spel i jakten på framtida tillväxtmotorer. G5 har också en stark avkastning på eget kapital och totala tillgångar jämfört med våra konkurrenter – 27 respektive 37 procent.

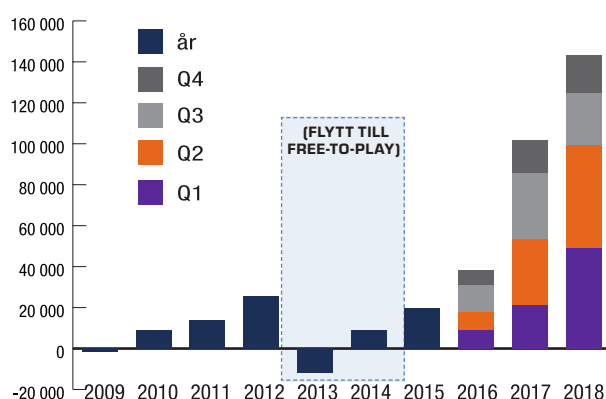
Marknaden för mobilspele inom de kategorier där bolaget är verksamt är mer mogen nu än när G5 startade som förläggare av mobilspele. Den växer fortfarande starkt och bedöms vara det snabbast växande området inom hela videospelmarknaden. Marknaden för mobila spel beräknas växa med i genomsnitt 13 procent per år under de kommande tre åren.

Om vi tittar på de diagram som visar vår finansiella utveckling under de senaste tio åren, är det lätt att få intrycket att vi har haft en oavbruten och jämn tillväxt.

OMSÄTTNING KSEK



RÖRELSERESULTAT KSEK



Även om vi i genomsnitt har vuxit med 60 procent varje år under dessa år, har den kvartalsvisa tillväxten varierat mellan -9 procent (i Q3 2013) och 470 procent (i Q4 2010), jämfört med motsvarande period under föregående år. I vissa perioder har tillväxten accelererat och i vissa perioder saktat ner, medan vi implementerat vår strategi som handlar om en hel spelportfölj och om att ta de bäst presterande spelen i den så långt som möjligt. Vår strategi ligger fast och den situation vi står inför nu är inte ny, vi fortsätter att fokusera på att utveckla vår portfölj och på att skapa nya spel som kan bli finansiellt framgångsrika och ta G5 till nästa nivå.

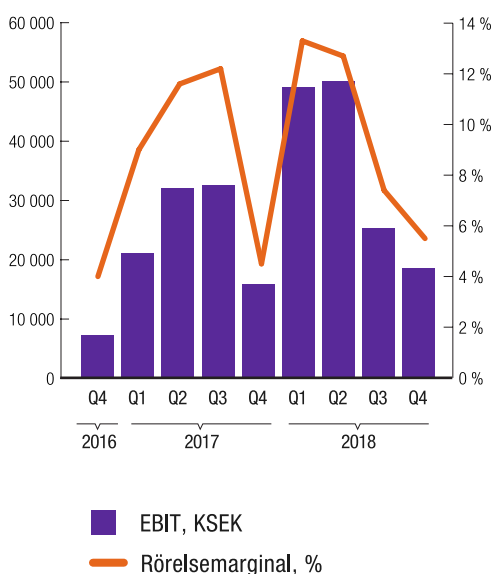
Som en sidopunkt diskuteras sedan en tid tillbaka huruvida de avgifter som applikationsbutikerna tar ut för dator- och mobilspel, bör minska framöver. Det finns ett ökande tryck, och också en konkurrens, som bör leda till sänkta avgifter. Vissa butiker har börjat sänka sin "standardavgift" på 30 procent för sådana spel som har uppnått ett visst försäljningsresultat – och det finns butiker som sänker sina abonnemangspriser till hälften om en användare har varit abonnent under ett år. Det är uppmuntrande, och om trenden fortsätter och börjar påverka även de mobila plattformarna, kommer alla mobila spelutgivare, inklusive G5, att kunna dra nytta av förbättrade marginaler. Avgifterna till butikerna är den enskilt största delen av våra kostnader som, sammanlagt, tar 30 procent av bolagets intäkter, samtidigt som vår EBIT-marginal för 2018 uppgick till tio procent.

TILLVÄXTMOTORER FÖR 2019 OCH FRAMÅT

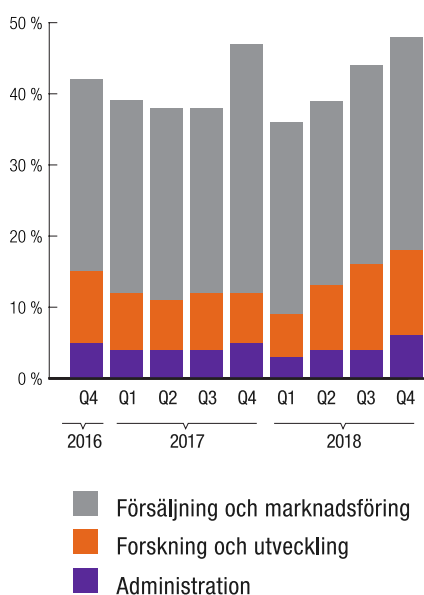
Koncentrationen av intäkterna till de största spelen i portföljen har förbättrats något under 2018, jämfört med 2017, och samtidigt har intäkterna från våra egenutvecklade spel nått rekordnivåer där Mahjong Journey, Homicide Squad och Pirates & Pearls varit höjdpunkterna i portföljen. Hidden City är fortsatt det största spelet i portföljen sett till månadsvis försäljning, därigenom är G5:s intäktsutveckling i det korta perspektivet mer beroende av resultatet från Hidden City än resultatet från övriga spel. Trots att Hidden City inte längre är ett snabbväxande spel går det fortfarande starkt och har en publik av lojala spelare som vill fortsätta äventyret. Spelutvecklaren, tillsammans med G5, kommer att fortsätta ta väl hand om spelet och ge användarna den bästa spelupplevelsen inom hidden object spel. Spelet är en stor hit och en fantastisk finansiell framgång. Nu kommer spelet ha en lång svans av intäkter som kommer generera vinster för G5 under många år framöver.

När vi nu går in i 2019 förväntar vi oss inte att nå nya intäktsrekord under första halvåret. Vi kommer fokusera mer på lönsamhet men ökningen av våra FoU-kostnader kommer också att göra det svårt för oss att leverera resultat i paritet med dem vi nådde under första halvåret 2018. Vårt mål under den här tiden är att fortsätta att lansera nya spel och att förbättra lovande spel i vår portfölj, med målet att stärka koncernens resultat under andra halvåret 2019.

RÖRELSERESULTAT (KSEK) / INNEVARANDE KVARTALET 2018 (%)



RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN



Vi kommer att kritiskt granska alla spel vi har på marknaden och under utveckling. Våra utvecklingsteam är starkare än någonsin då vi har attraherat många begåvade och talangfulla ingenjörer, grafiker och designers under de senaste två åren då personalstyrkan vuxit från 300 till 559.

Vi kommer fokusera våra utvecklingsteam och deras energi på de befintliga och nya spel som har bäst potential att påverka omsättning och resultat positivt. Vi vill lära oss att "misslyckas snabbare" för att ta fram fler nya spelidéer, utan att samtidigt behöva öka våra FoU-utgifter och resurser. Vi kommer också i år att starta nya spelprojekt som vi strävar efter att kunna lansera under 2020.

Den fortsatta tillväxten för Homicide Squad, som pågått under många månader, samt att Mahjong Journey fortsatt visar en stark försäljning gör att dessa spel sticker ut i den befintliga portföljen. Vi kommer fortsätta att förbättra dessa spel och förväntar oss att de ska leverera ett bra 2019. Vi har också ett antal spel under utveckling som har en god chans att uppnå finansiell framgång. Dessa spel som vi nu utvecklar och som ska lanseras under 2019 bygger på den teknologi och spelupplevelse som vi tidigare tagit fram och har särskild tonvikt på en engagerande intrig och en spelmekanik som liknar marknadens bästa spel i motsvarande genrer. Vi utvecklar dessa spel internt, och om något av dem blir nästa succé kommer det att få en mycket positiv effekt på våra nyckeltal.

Vi går in i 2019 som ett mycket större, fundamentalt starkt, finansiellt hållbart och välskött globalt bolag som ger utdelning till våra aktieägare. Som spelutvecklare och förläggare har G5 en historik av att skapa hits med en lång svans av intäkter vilket är en funktion av inriktningen att ha en portfölj av spel. Vi kommer fortsatt följa den strategin genom att förbättra vår nuvarande portfölj och lansera nya spel, med målet att skapa succéer som leder till en dramatisk förbättring av bolagets resultat.

San Francisco, 12 februari 2019

Vlad Suglov,
VD och grundare

OKTOBER-DECEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 340,7 (356,8) MSEK. Omsättningen minskade med 5 procent jämfört med samma period 2017.

Direkta kostnader minskade med 9 procent till 161,4 (177,6) 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 minskade med 17 procent jämfört med samma period 2017. Royalties växte långsammare än omsättningen vilket primärt beror på förvärvet av The Secret Society men även från att en större andel av intäkterna kommer från egna spel.

Koncernens bruttomarginal var 53 (50) procent. Bruttoresultat för kvartalet var oförändrat och uppgick till 179,3 (179,2) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 40,4 (24,3) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2017, beror till största delen på en ökning av avskrivningarna samt utveckling på ej kapitaliserbara projekt.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 102,6 (124,6) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 96,2 (119,8) MSEK.

Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 28 procent jämfört med 34 procent under det fjärde kvartalet 2017. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 6,4 (4,7) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 19,3 (16,5) MSEK, under kvartalet betalades en förlikning om 2,3 MSEK ut vilket belastade kvartalet. Övriga rörelseintäkter uppgick till 1,9 (-1,5) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,2 (3,6) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 1,7 (2,1) 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 23,9 (13,1) MSEK och nedskrivningar uppgick till 1,3 (2,2) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 28,2 (23,0) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 5,4 (10,6) MSEK.

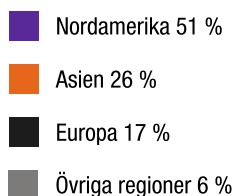
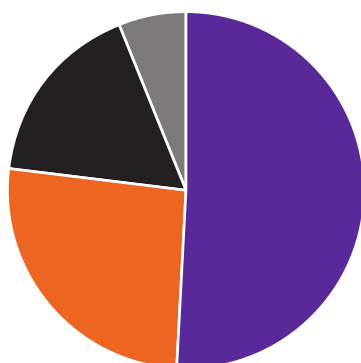
Rörelseresultatet uppgick till 18,6 (15,9) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 5,5 (4,5) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

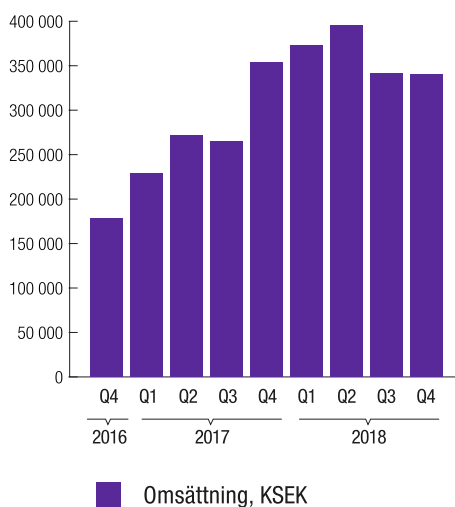
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -1,7 (-2,3) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 17,1 (13,7) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 1,90 (1,56) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER FJÄRDE KVARTALET 2018



KVARTALSINTÄKTER



OPERATIONELLA MÄTETAL

Under kvartalet gick det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) ner med 10 procent jämfört med samma kvartal 2017. DAU (Daily Active Users) gick ner med 3 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) gick ner med 10 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en minskning om 17 procent jämfört med samma kvartal 2017. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 5 procent mot föregående år.

F2P	Q4 '18	Q4 '17	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	8,1	8,9	-10%
Genomsnittlig MUP (tusen)	275,4	331,4	-17%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	6,9	7,7	-10%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	44,7	42,7	5%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	2,0	2,0	-3%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 15.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Solitaire Magical Tour lanserades i december. Spelet finns tillgängligt i hela världen hos Apple, Google och Amazon.

JANUARI-DECEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 28 procent jämfört med föregående år, koncernens portfölj av free-to-play-spel drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 1 450,0 (1 135,5) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 703,0 (577,8) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 747,0 (557,8) MSEK, en ökning med 34 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 52 (49) procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 32 procent jämfört med föregående år. Användarförvärv ökade till 377,6 (314,9) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 226,0 (141,2) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 91,7 (51,5) MSEK, samt nedskrivningar på 4,5 (4,2) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat året med 0,3 (9,7) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 143,4 (101,7) MSEK och rörelsemarginalen var 10 (9) procent för året.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -14,8 (-12,6) MSEK, motsvarande en skattesats på 10 (12) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 128,8 (89,3), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 14,45 (10,15) kronor.

KASSAFLÖDE

Under tredje kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 41,8 (27,4) MSEK. Skattebetalningar uppgick till -2,1 (0,5) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 30,9 (12,7) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -28,2 (-23,0) MSEK, betalningar för köpta spel uppgick till -1,9 (-23,1) MSEK.

Kassaflöde för kvartalet uppgick till 40,7 (-7,4) MSEK.

För helåret uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 227,2 (134,7) MSEK. Kassaflödet uppgick till 45,0 (22,2) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2018 uppgick till 138,5 (91,2) 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 198,1 (115,4) 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 DEC 2018	30 DEC 2017
Lanserade spel	160,1	88,2
Ej lanserade spel	38,0	27,2
Balanserat värde av spelportfölj	198,1	115,4

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 1,3 (2,2) MSEK.

Eget kapital för koncernen uppgick till 347,5 (230,5) MSEK, vilket motsvarar 39,5 (26,2) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 65 (54) procent.

Likvida medel uppgick till 138,5 (91,2) 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.

THE BOARD'S PROPOSED DIVIDEND

G5 Entertainment är verksamt på en marknad som växer snabbt och för att dra nytta av denna tillväxt är bolagets fokus att fortsätta återinvestera huvuddelen av vinsterna i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Med det i beaktande föreslår styrelsen en utdelning om 2,50 kr per aktie (2,50) för räkenskapsåret 2018, vilket motsvarar cirka 17 procent (25) av årets resultat.

FRAMTIDSUTSIKTER

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

EXTRA BOLAGSSTÄMMA

G5 Entertainment höll onsdagen den 7e november 2018 en extra bolagsstämma. Stämman beslutade med nödvändig majoritet, i linje med styrelsens förslag, om följande förslag: Prestationsbaserat, långsiktigt aktieprogram för ledande befattningshavare och nyckelanställda.

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

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, 2020

TELEKONFERENS

Den 13 februari 2019 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	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, 12 februari 2019

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 13 februari 2019 klockan 07.30.

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer. Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2018	Okt-dec 2017	2018	2017
Intäkter	340 690	356 808	1 450 025	1 135 491
Direkta kostnader	-161 436	-177 628	-703 049	-577 709
Bruttoresultat	179 255	179 180	746 976	557 782
Forskning & utveckling	-40 394	-24 313	-140 514	-83 619
Försäljning & marknadsföring	-102 577	-124 562	-399 780	-332 364
Administration	-19 334	-16 504	-63 516	-49 798
Övriga rörelseintäkter	1 923	-1 488	1 210	14 319
Övriga rörelsekostnader	-243	3 604	-928	-4 602
Rörelseresultat	18 630	15 917	143 448	101 718
Ränteintäkter och liknande resultatposter	311	124	312	143
Räntekostnader och liknande resultatposter	-151	-1	-152	-7
Resultat efter finansiella poster	18 791	16 041	143 607	101 853
Inkomstskatt	-1 734	-2 306	-14 797	-12 553
PERIODENS RESULTAT	17 057	13 736	128 811	89 300
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	17 057	13 736	128 811	89 300
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 984	8 800	8 914	8 800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 114	9 183	9 044	9 183
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	1,90	1,56	14,45	10,15
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	1,87	1,50	14,24	9,73

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2018	Okt-dec 2017	2018	2017
Periodens resultat	17 057	13 736	128 811	89 300
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Säkring av nettoinvesteringar (netto efter skatt)	-	-	-	-3 108
Omräkningsdifferens	-797	-1 327	8 780	-11 926
Summa övrigt totalresultat	-797	-1 327	8 780	-15 034
Summa totalresultat	16 260	12 409	137 591	74 266
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	16 260	12 409	137 591	74 266

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 dec 2018	31 dec 2017
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	198 083	115 432
Goodwill	-	-
	198 083	115 432
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier verktyg och installationer	11 268	8 176
	11 268	8 176
Uppskjuten skattefordran	64 389	25 993
Summa anläggningstillgångar	273 741	149 601
Omsättningstillgångar (not 3 5)		
Kundfordringar	3 713	39 970
Aktuell skattefordran	9 928	9 439
Övriga fordringar	4 427	10 654
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	103 079	122 911
Likvida medel	138 531	91 194
Summa omsättningstillgångar	259 677	274 169
Summa tillgångar	533 418	423 770
Eget kapital	347 494	230 478
Uppskjuten skatteskuld	-	7 641
Summa långfristiga skulder	-	7 641
Kortfristiga skulder (not 5)		
Leverantörsskulder	25 818	9 289
Övriga skulder	5	9 221
Aktuell skatteskuld	76 822	32 818
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	83 279	134 322
Summa kortfristiga skulder	185 924	185 650
Summa eget kapital och skulder	533 418	423 770

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

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				89 300	89 300
Övrigt totalresultat			-15 034		-15 034
Summa totalresultat			-15 034	89 300	74 266
Eget kapital 2017-12-31	880	55 959	1 532	172 107	230 478
Eget kapital 2018-01-01	880	55 959	1 532	172 107	230 478
Utdelning				-22 224	-22 224
Optionsprogram	18	-7 511			-7 493
Periodens resultat				128 811	128 811
Rättelse från tidigare perioder ¹				9 142	9 142
Övrigt totalresultat			8 780		8 780
Summa totalresultat			8 780	137 953	146 733
Eget kapital 2018-12-31	898	48 448	10 312	287 836	347 494

¹Rättelsen avser korrigering av uppskjuten skatt från tidigare perioder i koncernens dotterbolag på Malta.

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Okt-dec 2018	Okt-dec 2017	2018	2017
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	18 790	16 041	143 607	101 853
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	25 153	10 891	96 161	44 272
	43 943	26 932	239 768	146 125
Betald skatt	-2 098	478	-12 556	-11 447
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	41 845	27 410	227 212	134 678
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	27 793	-37 374	37 016	-89 110
Förändring av rörelseskulder	3 129	50 075	-46 722	79 954
Kassaflöde från den löpande verksamheten	72 767	40 111	217 506	125 522
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 920	-1 441	-7 487	-4 921
Investeringar i immateriella tillgångar	-1 940	-23 100	-19 325	-23 100
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-28 189	-22 995	-115 991	-70 329
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-32 049	-47 536	-142 803	-98 350
Finansieringsverksamhet				
Utdelning	-	-	-22 224	-6 600
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram	-	-	16 657	1 643
Återköp av optioner	-55	-	-24 168	-
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-55	-	-29 735	-4 957
Kassaflöde	40 663	-7 425	44 968	22 215
Likvida medel vid periodens ingång	97 486	98 712	91 194	70 584
Kassaflöde	40 663	-7 425	44 968	22 215
Valutakursdifferenser	382	-93	2 369	-1 605
Likvida medel vid periodens utgång	138 531	91 194	138 531	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.

Enligt de preliminära beräkningar som koncernen gjort kommer den förändrade standarden öka anläggningstillgångarna med 19 MSEK och finansiella skulder med 19 MSEK, eget kapital kommer endast påverkas marginellt. I resultaträkningen kommer hyreskostnader bli cirka 10 MSEK lägre medan avskrivningar ökar med 9 MSEK och finansiella kostnader ökar med 1 MSEK.

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Okt-dec 2018	Okt-dec 2017	2018	2017
Vid periodens början	186 188	105 528	115 432	109 104
Investeringar ¹	28 190	22 995	153 527	70 329
Nedskrivning	-1 265	-2 184	-4 499	-4 181
Avskrivning	-22 770	-12 435	-87 855	-48 998
<i>Nettoförändring under perioden</i>	<i>4 155</i>	<i>8 377</i>	<i>61 172</i>	<i>17 150</i>
Kursdifferenser	7 740	1 528	21 479	-10 822
Vid periodens slut	198 083	115 432	198 083	115 432

¹Investeringar för 2018 inkluderar 37,5 MSEK från förvärvet av The Secret Society.

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.

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Okt-Sep 2018	Jan-Sep 2017	2018	2017
Intäkter	340 690	356 808	1 450 025	1 135 445
Direkta kostnader	-242 209	-233 743	-1 023 392	-781 082
Bruttoresultat	98 481	123 065	426 633	354 363
Forskning och utveckling	-260	-61	-371	-143
Försäljning och marknadsföring	-22 993	-34 127	-79 952	-75 066
Administration	-83 139	-96 758	-339 000	-276 743
Övriga rörelseintäkter	1 476	1 935	7 020	9 948
Övriga rörelsekostnader	356	0	-6 369	0
Rörelseresultat	-6 079	-5 946	7 961	12 358
Ränteintäkter och liknande resultatposter	308	23 930	308	18 661
Räntekostnader och liknande resultatposter	-151	-1	-152	-7
Resultat efter finansiella poster	-5 921	17 984	8 117	31 012
Inkomstskatt	1 112	1 277	-2 109	-1 589
PERIODENS RESULTAT	-4 809	19 261	6 008	29 422

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2018	Okt-dec 2017	2018	2017
Periodens resultat	-4 809	19 261	6 008	29 422
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	-4 809	19 261	6 008	29 422

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	31 dec 2018	31 dec 2017
Anläggningstillgångar		
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-
Fordringar koncernföretag	-	-
	70	70
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	3 713	39 970
Fordringar hos koncernföretag	9 175	8 428
Skatteordringar	2 434	1 477
Övriga fordringar	-1 257	8 572
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	99 796	98 540
Kassa och bank	128 311	64 650
	242 172	221 637
SUMMA TILLGÅNGAR	242 242	221 707
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	898	880
Fritt eget kapital		
Överkursfond	55 916	55 916
Balanserat resultat	56 858	57 151
Årets resultat	6 008	29 422
Summa eget kapital	119 679	143 369
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	6 366	1 336
Skatteskulder	-	-
Skuld till koncernföretag	107 865	50 491
Övriga skulder	1 328	10 471
Upplupna kostnader	7 004	16 039
Summa kortfristiga skulder	122 563	78 338
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	242 242	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.