



# G5<sup>®</sup>

## GAMES



**G5 ENTERTAINMENT AB**

ORG NR: 556680-8878

ÅRSREDOVISNING 2018



## INNEHÅLL

G5 2018 – Året i korthet	4
Detta är G5 Entertainment	5
VD har ordet	6
Vision och strategi	8
Värdekedja	10
Marknad	12
Verksamhet	14

### FINANSIELLA RAPPORTER

Förvaltningsberättelse	16
Koncernens finansiella rapporter	26
Koncernens noter	30
Moderbolagets finansiella rapporter	42
Moderbolagets noter	46
Årsredovisningens undertecknande	50
Revisionsberättelse	51
Bolagsstyrningsrapport	56
G5 aktien	62
Ordlista	63

## G5 2018 – ÅRET I KORTHET

**1,4 MILJARDER**

Intäkter för året (SEK)

**143 MILJONER**

Rörelseresultat för året (SEK)

**28 %**

Ökning intäkter

- ▶ Koncernens intäkter var 1 450 (1 135) MSEK, en ökning med 28 procent jämfört med föregående år
- ▶ Rörelseresultat var 143,4 (101,7) MSEK, en ökning med 41 procent jämfört med föregående år
- ▶ Resultat efter skatt var 128,8 (89,3) MSEK
- ▶ Resultat per aktie före utspädning var 14,34 (10,15) SEK och efter utspädning 14,24 (9,73) SEK
- ▶ Kassaflöde före finansieringsverksamheten var 74,7 (27,2) KSEK.

## G5 I SIFFROR

FINANSIELLA NYCKELTAL, KSEK	2018	2017	Förändring %
Intäkter	1 450 025	1 135 491	28%
Avgift till distributörer	-440 378	-342 895	28%
Royalties till externa utvecklare	-262 671	-234 814	12%
<b>Bruttoresultat</b>	<b>746 976</b>	<b>557 782</b>	<b>34%</b>
Bruttomarginal	52%	49%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för förvärv av användare	-225 952	-141 194	60%
<b>Rörelseresultat exklusive kostnader för förvärv av användare</b>	<b>521 024</b>	<b>416 588</b>	<b>25%</b>
Rörelsemarginal exklusive kostnader för förvärv av användare	36%	37%	
Kostnader för användarförvärv	-377 576	-314 870	20%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-26%	-28%	
<b>Rörelseresultat</b>	<b>143 448</b>	<b>101 718</b>	<b>41%</b>
Rörelsemarginal	9,9%	9,0%	
Resultat per aktie före utspädning	14,34	10,15	41%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	74 703	27 172	
Likvida medel	138 531	91 194	

F2P	2018				2017			
	Q4	Q3	Q2	Q1	Q4	Q3	Q2	Q1
DAU (miljoner) <sup>1</sup>	2,0	2,0	2,1	2,2	2,0	1,7	1,7	1,5
MAU (miljoner) <sup>1</sup>	8,2	8,0	8,2	8,9	8,9	7,3	7,4	6,5
MUP (tusental) <sup>1</sup>	275,4	286,1	321,5	337,8	331,4	273,1	273	236,4
MAGRPPU (USD) <sup>1</sup>	44,7	44,2	46,2	44,3	42,7	40,1	38,1	35,9

<sup>1</sup>För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 65.

## DETTA ÄR G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB, G5, är en av de ledande utvecklare och förläggare av Free-to-playspel, F2P, som primärt spelas på smartphones och surfplattor. Bolaget hade 2018 en omsättning på 1 450 miljoner svenska kronor och ett rörelseresultat om 143 miljoner kronor, motsvarande en rörelsemarginal om 10 procent. G5:s geografiskt viktigaste marknader är USA och Asien som 2018 tillsammans svarade för 78 procent av intäkterna

Bolaget, som är noterat på Nasdaq OMX sedan juni 2014, har sitt huvudkontor i Stockholm och hade vid utgången av 2018 556 medarbetare. Enheten för immateriella rättigheter, kreativa processer och licensiering av spel är placerad på Malta, medan utvecklingskontor och studior finns i Moskva och Kaliningrad i Ryssland, samt i Charkiv och Lviv i Ukraina. G5 har också ett marknadsföringskontor i San Francisco, USA.

Mobilspel är den snabbast växande enskilda marknaden i spelvärlden. Enligt analysföretaget NEWZOO förväntas marknaden att växa med cirka 13 procent årligen, från 56 miljarder dollar 2017 till över 106 miljarder dollar 2021. Antalet spelare är idag 2,1 miljarder världen över, en siffra som förväntas växa till 2,7 miljarder till 2020.

G5 vänder sig främst till gruppen vardagsspelare, som är en snabbt växande marknad och har en målgrupp som huvudsakligen består av kvinnliga spelare över 35 års ålder. I bolagets mobilspelsportfölj finns 20 F2P-spel. F2P-spelen dominerar mobilspelsmarknaden. G5 erbjuder främst egenutvecklade spel och är också förläggare för spel som licensierats från andra utvecklare. Spelen är tillgängliga för iOS, Android, Kindle Fire, Windows samt till viss del Facebook. De distribueras till kunderna via Apple App Store, Google Play, Amazon App-store, Kindle Fire och Windows Store.

### G5:s personal och kontor



## VD HAR ORDET:

## DELIVERING A RECORD YEAR



G5 Entertainment slog rekord i både intäkter och resultat under 2018. Vårt fokus på att förbättra befintliga spel och att lansera nya spännande spel på marknaden ger oss en stark position för fortsatt tillväxt.

När vi avslutade verksamhetsåret 2017 lovade jag att G5 successivt skulle förbättra vinstmarginalerna och att vi skulle fortsätta att hålla foten på gaspedalen för snabb tillväxt. Om jag ser tillbaka på 2018, är jag stolt över att kunna säga att vi har hållit våra löften. Vår omsättning ökade 2018 med 28 procent jämfört med föregående år, samtidigt som vårt rörelseresultat ökade med 41 procent. G5:s rörelsemarginal, EBIT, ökade till tio procent, jämfört med nio procent för 2017.

Vi i ledningen har åtagit oss att på ett hållbart sätt utveckla G5, och det har fungerat. Gruppen är skuldfri, lönsam och har ett positivt kassaflöde som gör det möjligt för oss att ge våra aktieägare utdelning. Vår starka finansiella ställning ger oss också flexibilitet nog att fortsätta investera i och utveckla vår spelportfölj, det som är nyckeln till fortsatt stark tillväxt.

Marknaden för mobilspel är mer mogen nu än när G5 startade som förläggare av mobilspel. 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. Med en sådan medvind som stöd ligger vår strategi fast – vi fokuserar på vår befintliga spelportfölj och på att skapa nya spel som kan driva tillväxt och ta G5 till nästa nivå.

Balansen i våra intäkter förbättrades något under 2018 jämfört med 2017, eftersom intäkterna från våra egenutvecklade spel, med Mahjong Journey, Homicide Squad och Pirates & Pearls som ledande stjärnor, nådde nya rekordnivåer. Hidden City är idag, sett till de månatliga intäkterna, det största spelet i vår portfölj, men när vi fortsätter att utveckla våra existerande spel och lansera nya på marknaden så kommer den dynamiken att förändras.

Hidden City går starkt och har en lojal publik av spelare som ser fram emot att få fortsätta sitt äventyr. Tillsammans med spelutvecklaren tar vi väl hand om det för att ge dem den bästa möjliga spelupplevelsen. Spelet är en stor framgång och kommer att generera försäljning och intäkter åt G5 under många år framöver.

Vår strategi att utveckla den nuvarande portföljen av spel, samtidigt som vi bygger fler egenutvecklade spel, har lett till att vi rekryterat nya medarbetare under de senaste två åren. Våra utvecklingsteam är idag starkare än någonsin eftersom de attraherat begåvade och kompetenta ingenjörer, kreatörer och designers, som tillsammans spelar en avgörande roll för att både våra nya och våra befintliga spel ska vara de bästa möjliga.

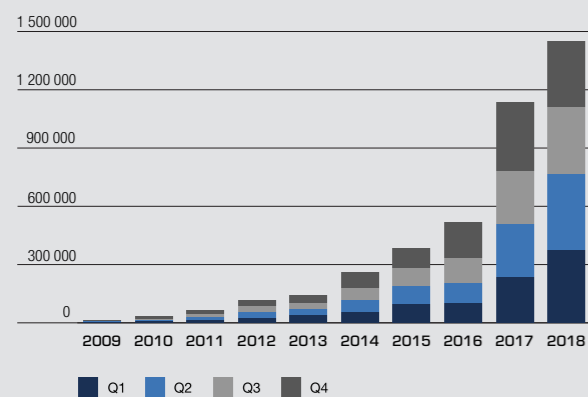
Uppsidan med att ha dessa utvecklingsteam är att när vi lyckas, skördar vi också framgångarna till fullo. G5:s DNA är att vara utvecklare och vi har dragit många lärdomar genom åren och nu använder vi den stora kunskapsbasen för att fortsätta ta bolaget framåt.

Homicide Squad visar fortsatt mycket positiva tecken och försäljningen är stark för Mahjong Journey. Vi kommer att fortsätta att utveckla dem och förväntar oss att de ska prestera bra i år. Utöver detta ser vår ”utvecklings-pipeline” otroligt lovande ut. De nya spel, som vi utvecklat baserat på den teknik och de spelplattformar som vi skapat tidigare, har speciell betoning på en engagerande intrig och en uppslukande meta-spelmekanik, inte olik den som finns i de bästa spelen i motsvarande genrer. Vi ser fram emot att kunna lansera dem under 2019.

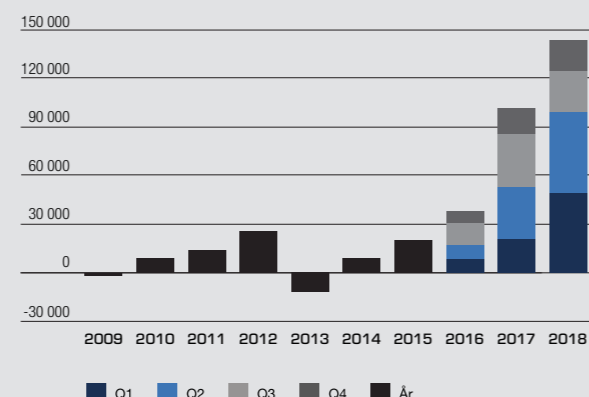
G5 har ett spännande 2019 framför sig. Vi går in i året med en stark finansiell ställning och vi är fast beslutna att fortsätta att driva en välskött global verksamhet som ger utdelning till sina aktieägare. Vi har en solid erfarenhet när det gäller att skapa framgångsrika spel som, tack vare vår portföljstrategi, kan generera försäljning över lång tid. Vi kommer att fortsätta att utveckla våra befintliga spel och släppa ut nya spel som gör att våra lojala användare fortsätter att komma tillbaka till oss.

Vlad Suglobov,  
Vd och medgrundare G5 Entertainment

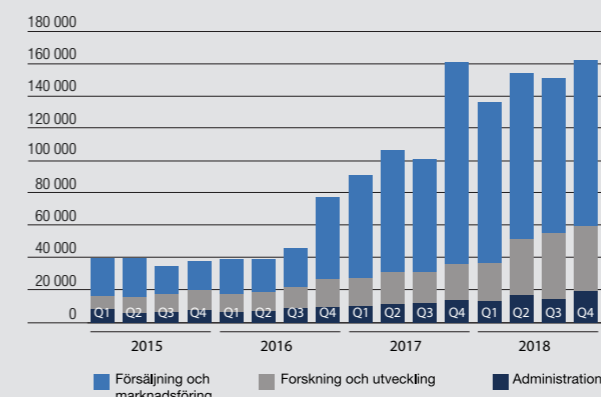
Intäkter 2009–2018 (KSEK)



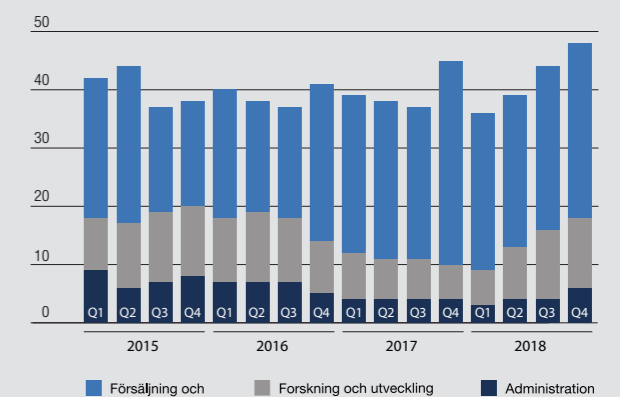
Rörelseresultat (KSEK)



Kostnader (KSEK)



Kostnader i % av omsättning (KSEK)



## VISION OCH STRATEGI

## G5 – EN LEDANDE UTVECKLARE AV MOBILA F2P-SPEL

G5 strävar efter att bli en av världens ledande utvecklare och förläggare av Free-to-playspel för smarta telefoner och surfplattor. Det övergripande målet är att uppnå en tillväxt som överstiger marknadens. För att uppnå detta har G5 fastställt fyra strategiska riktlinjer.

- ◆ G5 ska fokusera på målgruppen kvinnor över 35 år, maximera effekten av den ackumulerade kunskap som bolaget byggt upp om målgruppen, samt av bolagets ackumulerade användarbas och de möjligheter till korsförsäljning som finns.
- ◆ G5:s kunder, det vill säga spelarna, ska erbjudas nytt innehåll genom löpande uppdateringar av befintliga spel och lanseringar av nya spel som gör att spelarna behåller sitt engagemang i G5: produkter.
- ◆ G5 ska överträffa marknaden genom marknadsföring och korsförsäljning mellan olika spel, genom att upprätthålla engagemang hos befintliga kunder, samt genom att förvärva nya användare.
- ◆ G5 ska, på ett säkert sätt, utöka företagets erbjudande till andra genrer och målgrupper. Detta ska ske genom projekt med låg finansiell risk, men som ger bolaget erfarenhet och värdefulla insikter.

## G5: S MÅLGRUPPER OCH GENRER

G5:s huvudmålgrupp är kvinnor över 35 år. I G5:s mer populära spel består användarna av cirka 70 procent kvinnor.

G5 Entertainment har ett tydligt fokus vad gäller spelgenrer och målgrupper. De spel som bolaget erbjuder kan generellt beskrivas som pusselspel. G5:s spel finns inom de tre genrer Hidden Object, Match-3 samt Solitaire/Match-2. De är äventyrsspel, där det gäller att ta sig fram i spelet genom att lösa puzzel och hitta ledtrådar.

## FOKUS PÅ F2P-SPEL

G5 utvecklar och publicerar uteslutande F2P-spel. Denna typ av spel kan uppdateras löpande över spelets hela livscykel. Det ökar möjligheterna för G5 att behålla spelarna i bolagets spel under en längre tidsperiod, vilket ger spelen en avsevärt högre intjäningsförmåga jämfört med andra speltyper.

## ANVÄNDARFÖRVARV

G5 förvärvar aktivt nya spelare genom marknadsföring, så kallat användarförvärv, User Acquisition (UA). UA är en väsentlig del i affärsmodellen för F2P-spel och bolaget investerar en väsentlig del av intäkterna i användarförvärv. G5 har byggt upp en djup kunskap om sina speltyper, sin målgrupp och hur dessa skall nås, samt använder sig av avancerade analysprogram för att säkerställa marknadsföringsaktiviteternas återbetalningstid och avkastning.

Syftet är att skapa en större användarbas som ger långsiktig högre intjäning, om inte direkt under nästkommande kvartal, så ytterligare ett eller ett par kvartal bort när lönsamheten vuxit ikapp utgifterna. Genom sina analysverktyg kan bolaget spåra utgifterna med god precision och säkerställa att rätt typ av spelare attraheras. Eftersom användarna spelar länge i spelen och betalar löpande över tid, påverkas vinstmarginalen på kort sikt när bolaget bestämmer sig för att väsentligt öka UA-utgifterna och sedan bibehålla utgifterna på den nya nivån, medan intäkterna gradvis ökar. Över tid växer sedan lönsamheten i följande kvartal, men då i relation till en högre intäkt.

En bred användarbas är dessutom en tillgång som bolaget kan dra nytta av inför kommande lanseringar för att locka befintliga spelare att testa nya spel.

## ENGAGEMANG OCH INTJÄNINGSFÖRMÅGA

G5 har en av de största mobilspelsportföljerna inom sin nisch och sin målgrupp. Bara ett fåtal etablerade aktörer riktar sig konsekvent mot G5:s huvudsakliga målgrupp och skapar spel med liknande struktur som de mest framgångsrika hos G5. Bolagets fortsatta framgång kommer bero på dess förmåga att fortsätta erbjuda befintliga och nya kunder de bästa och mest engagerande spelupplevelsorna. Samtidigt måste de spel som lanseras ha en tillräcklig intjäning. Det innebär att bolaget måste fortsätta att producera och/eller licensiera framgångsrika spel, och bolagets utveckling över tid kommer bero på förmåga att göra detta.

## G5:S FRAMGÅNGSFAKTORER

## 1. Spelare

## TYDLIG MÅLGRUPP

G5 fokuserar på spel för kvinnor över 35 år. Det är en globalt växande och ekonomiskt stark målgrupp som också är lojal mot sina spel och där G5 är en av de ledande aktörerna inom sin nisch.

Mobila spelplattformar har öppnat upp spelandet för bolagets målgrupp och kvinnor står för en växande andel av de aktiva spelarna på mobila spelplattformar, fler och fler rapporter visar att kvinnor står för närmre 50% av antalet spelare. I G5:s mer framgångsrika spel står kvinnor för ca 70 procent av de aktiva spelarna.

## 2. Spelupplevelse

## BRED PORTFÖLJ

G5 har ett antal F2P-spel som är attraktiva ett stort antal spelare inom målgruppen. Bolaget fokuserar på spel i genrer "Hidden Object", Mahjong Solitaire" och "Match-3", genrer som är populära i G5:s målgrupp.

## FOKUSERAD VERKSAMHET

G5 fokuserar på F2P-spel som är tillgängliga, inte kräver förskotts betalning och ger en längre spelupplevelse. Det gör att spelarna blir engagerade och fortsätter spela över längre tid, vilket ökar intjäningsförmågan.

## 3. Utveckling

## EGEN UTGIVNINGSPLATTFORM

G5 har kapacitet för kvalitetssäkring, kundsupport, försäljning, marknadsföring och användarförvärv, inklusive korsförsäljning mellan spelen.

## EGET UA-TEAM

G5 har byggt upp en egen organisation för användarförvärv som arbetar fokuserat med olika typer av kampanjer för att öka antalet användare och korsförsäljning mellan spelen och därmed på sikt även intjäningen. Bolaget har också utvecklat en kraftig analysplattform för att utvärdera investeringarna i marknadsföring.

## EFFEKTIVA KANALER

G5:s spel når slutanvändaren via globala distributörer som Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, Microsoft Windows Store samt Facebook.

## 4. Marknadsföring

## EGEN UTVECKLING

G5:s spelportfölj bygger på egenutvecklade och licensierade spel. Idag, när G5 är en etablerad aktör strävar bolaget efter att öka andelen egna spel. Under 2018 lanserade bolaget ett nytt spel och har 4 stycken spel i produktion för lansering under 2019.

## EGNA STUDIOR

G5 har utvecklingsstudior i Ryssland och Ukraina, starka regioner för spelutveckling och outsourcing av utvecklingstjänster. Att ha spelutvecklingsverksamhet i dessa länder innebär en kostnadsfördel i samt tillgång till talang i världsklass.

## EGEN ANALYS

G5 har en dator driven analysplattform som i realtid skapar insikt om spelarnas beteende och om hur intjäningen kan förbättras.

## Framgångsfaktorer

## 1. SPELARE

- Huvudmålgrupp kvinnor 35+
- Ljala och återkommande betalare
- Växande demografi



## 2. EXPERTIS INOM GENRES

- Hidden object
- Solitaire/Match-2
- Match-3
- Gradvis breddning av genres



## 3. UTVECKLING

- Analysverktyg och Analytisk approach
- Talang i världsklass



## 4. MARKNADSFÖRING

- G5 varumärket
- Användarförvärv
- Distribution



## VÄRDEKEDJAN

## G5:S VÄRDEKEDJA

## UTVECKLING

G5 strävar efter att producera de bästa spelen i de genrer där bolaget valt att finnas. G5 utvecklar och förnyar sin spelportfölj i första hand genom egen spelutveckling, men också, vid noggrant valda tillfällen, genom licensiering från oberoende spelutvecklare. I det egna spelutvecklingsarbetet söker bolaget efter de mest talangfulla utvecklarna och lägger fokus på kvalitet och detaljer i spelen.

Kombinationen av egenutveckling, där marginalerna är högre, och licensiering, där G5 med begränsad risk kan testa nya spel och snabbt bredda sitt utbud, gör att bolaget får en bra balans i portföljen. Modellen minskar också G5:s beroende av enskilda spel. Vid licensiering varierar avtalens utformning, men i utgångsläget fördelas normalt intäkterna från respektive spel lika mellan spelutvecklare och G5.

## DISTRIBUTION OCH SPELPLATTFORMAR

G5 distribuerar både sina egna och licensierade spel via ett fåtal starka och etablerade butiker som Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsoft Windows Store. Genom dessa butiker gör G5 spelen tillgängliga på en global marknad, samtidigt som bolaget inte behöver bygga upp egna distributionskanaler och betalsystem för att driva verksamheten. G5 betalar vanligen cirka 30 procent av intäkterna för varje köp i spel till de app-butikerna som svarar för distribution, drift och betalströmmar. I tillägg tillhandahåller butikerna en källa till organisk trafik genom sina topplistor, sökverktyg och tillfälliga kampanjer.

G5:s spel är anpassade för både smarta telefoner och surfplattor och för de flesta storlekar. De allt större skärmarna på de smarta telefonerna gynnar G5, eftersom spelupplevelsen i G5:s

huvudgenrer normalt sett är bättre på en större skärm. Trenden har bidragit positivt till G5:s framgångar under senare år, då den är tydligt kopplad till en högre betalningsvilja i spelen.

## ANALYS OCH ENGAGEMANG

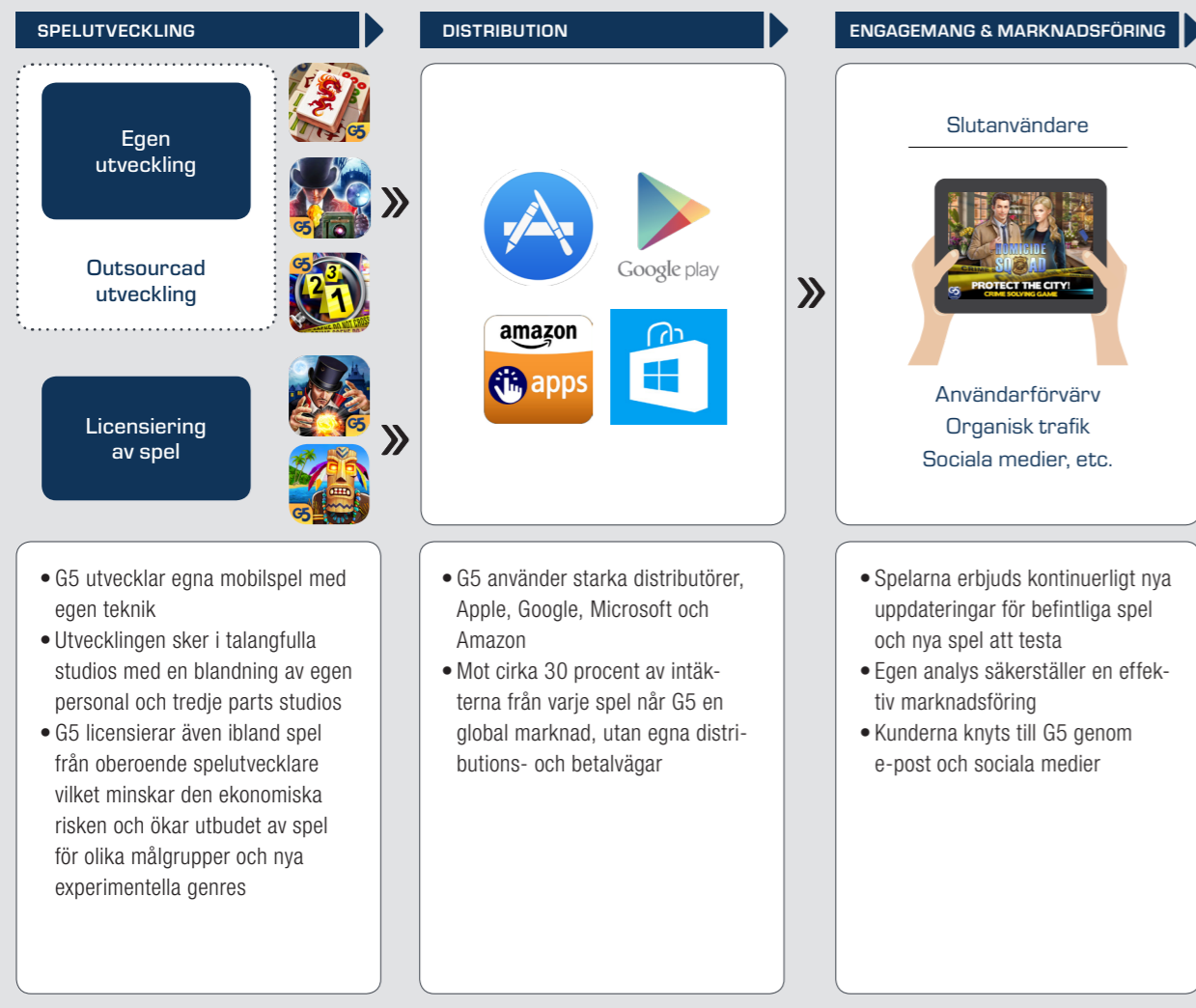
G5:s kunder kräver ständigt nya spelutmaningar och G5 analyserar därför noggrant spelarnas beteende genom en omfattande dator driven analys, både via den egna analysplattformen och med den data som kommer in via distributionskanalerna. Resultaten används för att vidareutveckla existerande F2P-spel genom löpande uppdateringar som på olika sätt förbättrar spelen. Sådana uppdateringar genomförs ofta varje månad. Målet är att maximera engagemanget från spelarna så att de stannar länge i de olika spelen och blir positivt inställda till de nya produkter som G5 lanserar. Analysen bidrar också till att säkra avkastningen från de användarförvärv som genomförs, optimera spelens intjäningsförmåga och förbättra effekterna av korsförsäljningen mellan de olika spelen.

Spelarna i G5:s tre spelgenrer, Hidden Objects, Match-3 och Solitaire/Match-2, knyts till G5 och dess spel genom e-postutskick och sociala medier.

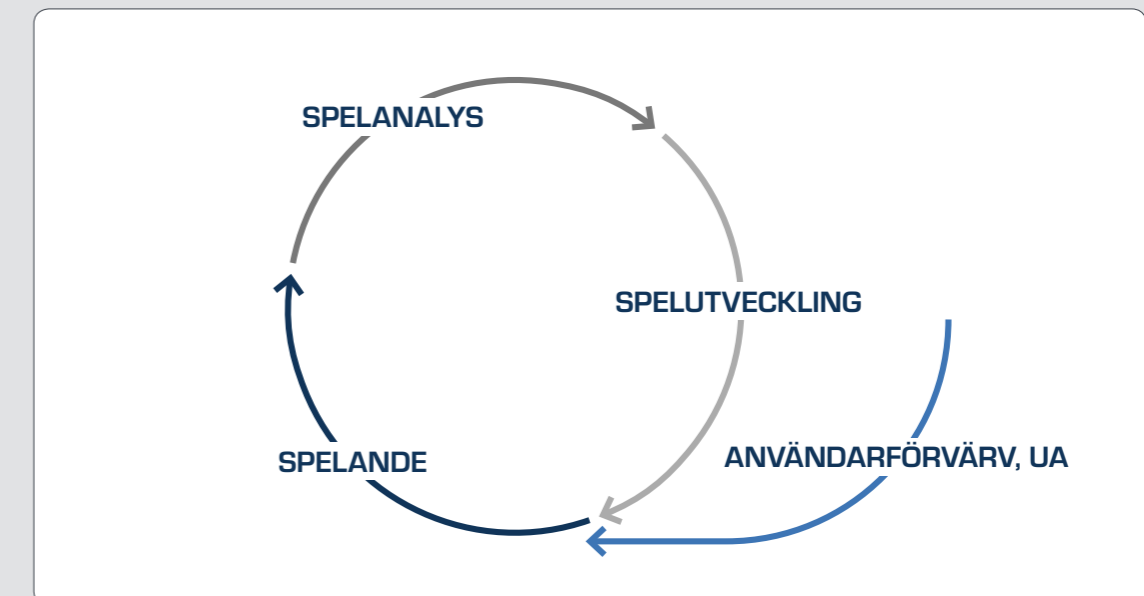
## DEN OPTIMALA LIVSCYKELN

När G5 lanserar ett nytt spel sker det genom en mjuklansering där spelet testas mot marknaden under åtminstone sex månader. Under mjuklanseringen, såväl som under spelets hela livslängd, analyseras ett större antal nyckeltal inom spelet. Dessa nyckeltal bidrar alla till att förbättra spelets intjäningsförmåga och därefter kan den beräknade intjäningsförmågan ställas mot de investeringar som görs i användarförvärv, UA, och om UA är lönsamt inom bolagets uppsatta avkastningskrav. Under mjuklanseringen utökas också innehållet i spelet. Dessa steg upprepas sedan efter mjuklanseringen och G5 gör löpande Anpassningar av spelet för att uppnå en optimal livscykel för spelet och spelarna. Ett spel som är för lätt, eller som inte har en tillräckligt spännande intrig, när normalt sett inte upp till intjäningskraven, samtidigt leder ett spel som upplevs alltför svårt till att spelarna lämnar spelet vilket i sin tur måste justeras. Dessa processer pågår sedan löpande under hela spelets livscykel som kan vara under många år. Målet är att utöka spelets livslängd så långt som möjligt och när spelaren är på väg att lämna spelet ska spelarna ha fått en så positiv upplevelse att de går vidare till ett nytt G5-spel.

## VÄRDEKEDJA



## Spelets kretslopp



Under spelets livslängd, förvärvar G5 spelare genom marknadsföring, vilket tillsammans med organisk trafik och korsförsäljning skapar den användarbas som spelet det specifika spelet. G5 följer och analyserar därefter hur spelarna agerar i spelet. Baserat på analysen utvecklar G5 spelet genom att anpassa svårighetsgraden eller tillföra nya spelmöjligheter. Målet är att behålla spelarna i spelet så länge som möjligt och att stärka spelets intjäningsförmåga.

## MARKNAD

## GLOBALA TRENDER STÖDER G5:S TILLVÄXT

Både G5 som bolag och G5:s marknad, har expanderat kraftigt under de senaste åren. Bakom expansionen finns ett antal starka drivkrafter i form av teknisk utveckling, och globala trender, både vad gäller demografi och växande välfärd. Det finns både en teknik som tillåter avancerade spel på mobila plattformar och en stor och växande grupp människor som har intresse, tid och pengar att spendera på mobilspelet.

## TEKNIK

Den största pådrivande faktorn för tillväxt har varit den globala spridningen av mobil-telefoner, parallellt med att spelarna allt snabbare lämnar äldre telefoner och datorer till förmån för smarta telefoner och surfplattor. Den snabba utvecklingen inom både mjuk- och hårdvara har möjliggjort användning av avancerad grafik och hantering av stora informationsmängder även på mobila enheter, något som har gjort spelen allt mer avancerade och högkvalitativa. Allt större skärmar med allt bättre upplösning höjer spelupplevelsen och bidrar i sig ökat spelande.

I takt med att allt fler använder smarta telefoner och surfplattor ökar och breddas G5 möjliga användarbas konstant. Idag är spel den mest populära aktiviteten kopplad till smarta telefoner, och det är också just mobilspelet som utgör det för närvarande snabbast växande segmentet på spelmarknaden.

## TID FÖR SPEL

I takt med att antalet smartphones och surfplattor ökar har en ständigt förbättrad spelupplevelse, tillsammans med möjligheterna att kunna spela var som helst, när som helst, gjort att användarna ofta bara spelar på mobila enheter eller i tillägg till traditionella spelplattformar. Vardagsspel av den typ som G5 erbjuder bidrar till att öka spelarbasen, eftersom det är spel som är lätta att börja spela och som passar en bred målgrupp, både i kön och i ålder.

Den tid varje spelare i genomsnitt lägger på att spela spel fortsätter att öka. Över 40 procent av den totala tid som användarna av iOS- och Androidenheter lägger på sina mobiler eller surfplattor ägnas enligt analysbolaget comScore åt spel. Intäkterna från olika typer av mobilspelet förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 56 miljarder dollar 2017 till över 106 miljarder dollar fram till år 2021.

## DEMOGRAFI

G5:s spel vänder sig till ett brett spektrum av spelare, men är populära bland kvinnliga spelare i åldrar över 35 år. Redan 2009 såg G5 att detta marknadssegment inte bearbetades av den övriga spelindustrin och började därför utveckla och publicera spel med särskild inriktning på målgruppen. Bara ett fåtal etablerade marknadsaktörer

producerar idag spel som vänder sig mot G5:s målgrupp.

Konkurrensen inom segmentet är lägre än för andra delar av marknaden och kräver djup förståelse för behoven hos publiken som är annorlunda än andra segment i den traditionella spelmarknaden. Målgruppen har över tid visat sig vara lojala spelare som använder och spelar bolagets spel under lång tid, ofta ett år eller längre. De kvinnliga spelarna har både tid att spela och en finansiell styrka som tillåter inköp i spelen. De föredrar också att använda surfplattor och smarta telefoner med större skärmar, något som gynnar G5:s spel som är optimerade för större skärmar och som har ett innehåll med hög kvalitet. Globalt sett gör den demografiska utvecklingen att målgruppen kommer att fortsätta att växa under många år framöver.

## GLOBAL AFFÄR – MARKNADEN VÄXER

Mobilspelet i olika former blir alltmer en global affär. Asien är idag den totalt sett störst marknaden och svarar för hälften av omsättningen för mobilspelet. Utvecklingen drivs av Kina och Japan, och de japanska spelarna är de som spenderar mest av alla i sitt mobilspele.

G5:s huvudmarknader utgörs av Nordamerika och Asien. 2018 svarade Nordamerika för 51 procent av bolagets intäkter och Asien för 27 procent.

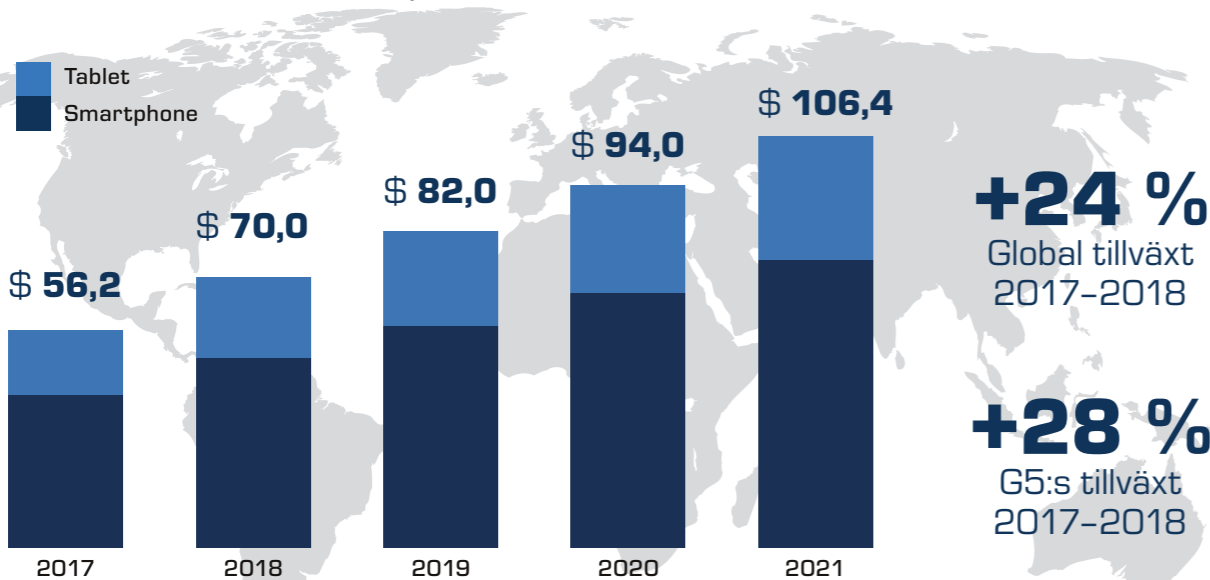
Genom G5:s distributionskanaler finns spelen tillgängliga på en global marknad omedelbart efter lanseringen av ett nytt spel. Bolagets spel publiceras dessutom initialt i minst elva olika språkutgåvor för att passa samtliga marknader.

Företagets huvudmarknader, Nordamerika och Asien, passar väl ihop med företagets strategi, då G5:s målgrupp är stor och finansiellt stark på dessa marknader och det finns en stor potential för fortsatt tillväxt på de marknader som bolaget idag adresserar

## G5 OCH KONKURRENTERNA

G5 är verksamt i en mycket konkurrensutsatt miljö, där inte bara mobilspelet utvecklarna, utan hela den bredare underhållningsindustrin försöker fånga publikens intresse. Det innebär emellertid inte att G5 konkurrerar med samtliga mobilspelet på marknaden. Det finns till exempel i princip ingen konkurrens mellan G5:s spel, som riktar sig till kvinnor i åldrar över 35 år och de spel som företag med inriktning mot en yngre manlig målgrupp i åldern 13 – 35 erbjuder. G5:s spel konkurrerar inte med krigsspel, strategispel eller rollspel, även om de kan sägas verka på samma marknad. De konkurrerar inte heller med casinospel av olika slag, utan fyller en egen nisch.

## Globala intäkter från mobilspelet, mdr USD

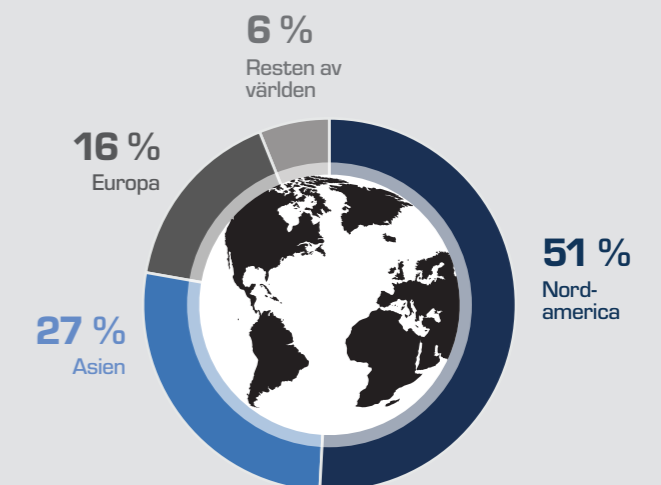


\*NEWZOO trend report: 2017 Global games market report

## Målgrupp

- Fokus på kvinnliga spelare i åldern 35+
- Lojala spelare
- En växande demografi
- Låg piratism

## G5:s intäktsfördelning per region



## VERKSAMHETEN

## TRE SPELGENRER, EN MÅLGRUPP

G5 har valt att fokusera sin verksamhet till tre olika spelgenrer, Hidden Object som är bolagets primära genre, Match-3 som är en snabbt växande genre och Solitaire/Match-2, som är vad G5 kallar en genrens "evergreen". De tre genrens egen-skaper är olika, men gemensamt är att de är äventyrsspel, där spelaren ska leta efter ledtrådar och lösa gåtor för att komma vidare. Det de också har gemensamt är att de är anpassade efter G5:s huvudmålgrupp, kvinnor över 35 år, en målgrupp som är lojal, har tid att spela, god betalningsförmåga och är växande i storlek.

Idag är nästan hälften av de 2,1 miljarder människor som regelbundet spelar mobilspel kvinnor, medelåldern är 37 år och de beskriver sig själva som finansiellt oberoende. 64 procent av samma målgrupp säger sig föredra att spela spel på mobilen istället för på en dator, vilket är betydligt fler än deras manliga kollegor, där bara 38 procent föredrar telefonen. 60 procent av G5:s målgrupp spelar varje dag, de är vanespelare och villiga att spendera pengar i spelen. Det reellt sett ökande välbefindandet i världen, där inkomsterna blir högre, människor lever längre och där det finns allt mer tid för fritid gör att G5:s huvudmålgrupp växer över tid.

► **Hidden Object**

G5:s Hidden Objectspel, där Hidden City är det ledande, är utformade för att vara uppslukande och engagera sina spelare över lång tid. De har en avancerad grafik, något som är avgörande för spelens framgång och G5 arbetar därför hela tiden för att vidareutveckla spelen. I spelen finns G5:s sociala nätverk "G5 Friends" inbyggt, liksom tillfälligt innehåll och möjligheten att direkt i spelet köpa ledtrådar och objekt som behövs. Spelen har lång livslängd och hög intjäningsförmåga. Två av HG5:s Hidden objectspel har hittills tjänat in över 100 miljoner dollar under sin livstid. G5 arbetar på ytterligare Hidden Object spel med lanseringsdatum under 2019 och 2020.

► **Solitaire/Match-2**

G5:s Mahjong Solitaire är ett Match-2-spel där spelaren ska matcha mahjongbrickor i olika kombinationer till ett stort och komplext pussel. Spelet är omtyckt i G5:s huvudmålgrupp och spelet Mahjong Journey, som lanserades 2015, har visat stabil intjäningsförmåga över tid. Det har också nått en tredjeplats vad gäller intäkter för samtliga Mahjong Solitairespel på marknaden. I december 2018 lanserade G5 ett nytt egenutvecklat Match-2 spel med namnet Solitaire Magical Tour.

► **Match-3**

Match-3 är idag en av mobilspelens största genrer och G5 uppskattar genren att generera cirka sex miljarder dollar i årliga intäkter. Match-3-spelen är något lättare att lära sig spela än Hidden Object och Mahjong Solitaire. De bygger på att spelaren ska matcha tre objekt i rad för att komma vidare och det gör att de kan spelas närhelst spelaren har tid över. Speltypen är mycket populär hos G5:s huvudmålgrupp, men också i bredare grupper. G5:s ledande Match-3-spel Pirates and Pearls lanserades 2017 och uppdateras löpande. G5 har ytterligare Match-3 spel under produktion för att komplettera portföljen.











## G5 OCH SPELPORTFÖLJEN

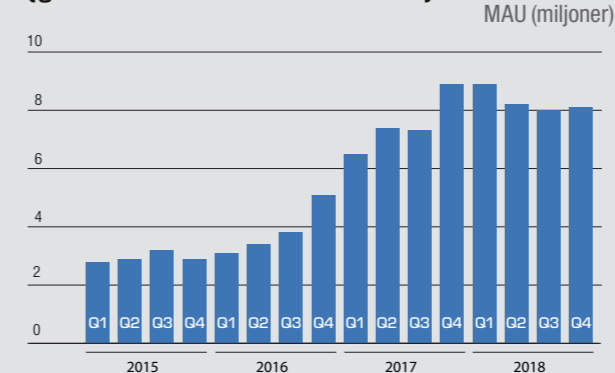
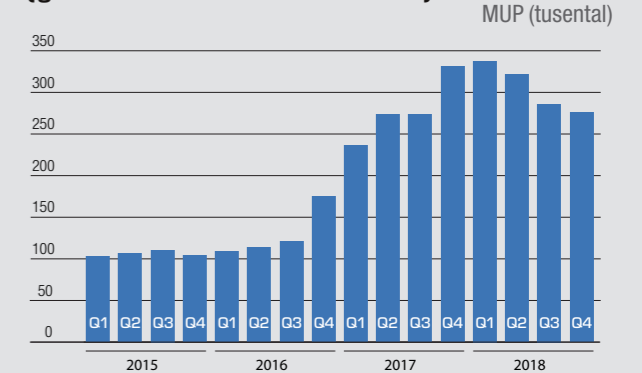
Bakom G5:s intäktstillväxt finns två komponenter, dels det totala antalet spelare som spelar bolagets spel, dels av spelets intjäningsförmåga, det vill säga de pengar som spelarna är villiga att betala medan de spelar spelet. G5 har över tid visat sin förmåga att driva tillväxt i antalet användare genom effektiv marknadsföring och framgångsrika strategier för användarförvärv, UA, med fokus på kvalitetsanvändare och länder med hög MAGRPPU (Monthly gross revenue per paying user, genomsnittlig bruttointäkt per betalande kund). Ett ökande

antal spelare innebär också att fler individer har möjlighet att uppmärksamma G5:s övriga spel.

G5 har ett stort antal spel i sin portfölj. Flera av dem har visat en god, eller mycket god, intjäningsförmåga över tid. Det licensierade spelet Hidden Object svarade under 2018 för den högsta intäkten av G5:s spel. Licensierade spel, som utvecklats av andra spelutvecklare, har inneburit att G5 snabbt och utan stor finansiell risk har kunnat lansera nya spel på marknaden. Idag har G5 nått en sådan position att bolaget skiftat fokus mot egenutvecklade spel, där lönsamheten är betydligt högre, eftersom inga licensavgifter betalas ut. Nio av de tio spel som idag toppar intäktslistan är utvecklade vid G5:s egna studior.

## Spel i storleksordning - Februari 2019

	Hidden City®: Hidden Object Adventure	<b>#1</b> Hidden City	Licensierat	Lanserat: Februari 2014
	Mahjong Journey®	<b>#2</b> Mahjong Journey	Eget	Lanserat: Januari 2015
	The Secret Society® - Hidden Mystery	<b>#3</b> The Secret Society	Eget	Lanserat: November 2012
	Homicide Squad: Hidden Crimes	<b>#4</b> Homicide Squad	Eget	Lanserat: Januari 2017
	Survivors: the Quest®	<b>#5</b> Survivors: The Quest	Eget	Lanserat: Januari 2015
	Pirates and Pearls™ A Treasure Matching Puzzle	<b>#6</b> Pirates & Pearls	Eget	Lanserat: Augusti 2017
	Paranormal Agency	<b>#7</b> Paranormal Agency	Eget	Lanserat: April 2016
	Twin Moons® Object Finding Game	<b>#8</b> Twin Moons	Eget	Lanserat: Oktober 2016
	Supermarket Mania® Journey	<b>#9</b> Supermarket Mania	Eget	Lanserat: Januari 2016
	Mystery of the Opera® The Phantom Secret	<b>#10</b> Mystery of the Opera	Eget	Lanserat: Oktober 2017

Månatligt aktiva spelare  
(genomsnitt under kvartalet)<sup>1</sup>Månatliga betalare  
(genomsnitt under kvartalet)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> För information gällande de operationella mätetalen, se ordlistan på sida 65.



# FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för G5 Entertainment AB (publ) med organisationsnummer 556680-8878 avger härmed årsredovisning och koncernredovisning för moderbolagets och koncernens verksamhet under räkenskapsåret 1 januari 2018 till 31 december 2018. Alla belopp anges om inget annat sägs i tusental kronor (kSEK). Information inom parentes refererar till föregående räkenskapsår, det vill säga 2017. Benämningar som ”G5”, ”företaget”, ”gruppen” och liknande betecknar i samtliga fall moderbolaget, G5 Entertainment AB, och dess dotterföretag.

## VERKSAMHET

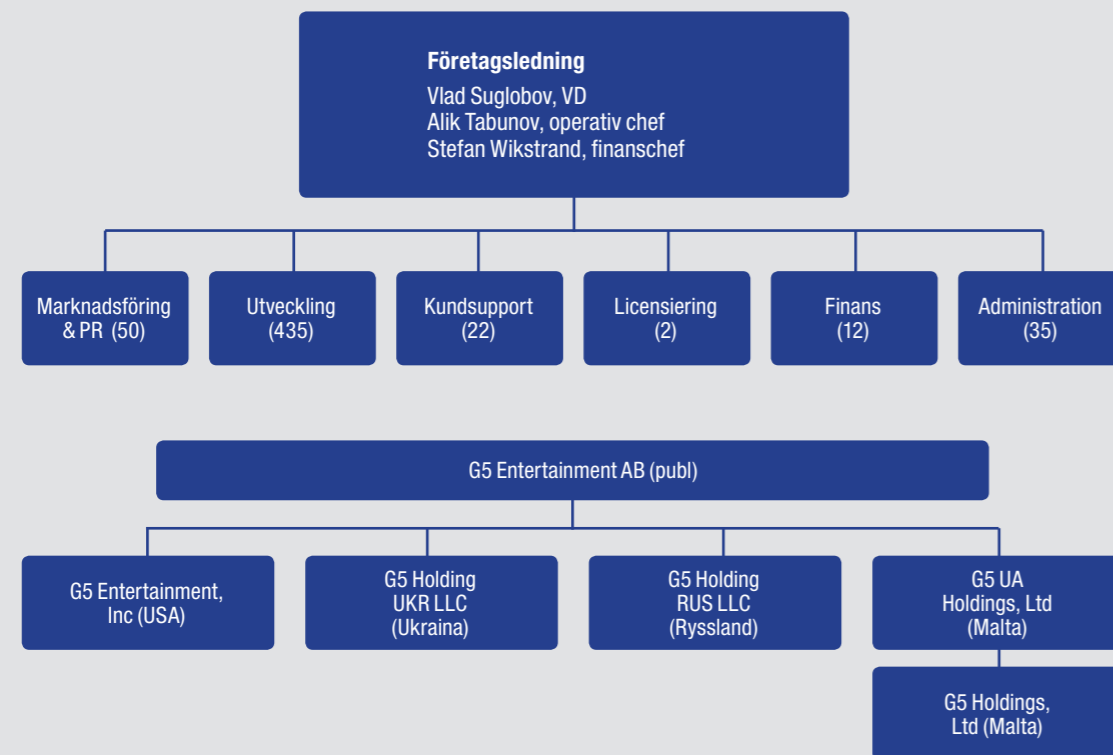
G5 är en utvecklare och förläggare av free-to-play spel för surfplattor och mobiltelefoner, spelen finns också genom vissa plattformar tillgängliga för datorer. G5 är verksam på en marknad som vuxit kraftigt i takt med penetrationen av smarta telefoner och surfplattor. En längre tid har den enskilt största pådrivande faktorn varit den snabba övergången från den klassiska mobiltelefonen och pc:n till smarta mobiltelefoner och surfplattor.

Tack vare den snabba tekniska utvecklingen och utvecklingen av hårdvaran har även spel som är anpassade för mobila enheter blivit mer och mer avancerade och högkvalitativa,

både i innehåll och spelets funktioner såväl som möjlighet till stora informationsmängder och avancerad grafik. I takt med den tekniska utvecklingen och marknadspenetrationen har användarbasen ökat kraftigt men också breddats. Den ständigt förbättrade upplevelsen gör att användarna i ökande takt lämnar sina traditionella spelplattformar och blir mobila, eller de spelare som aldrig spelat, eller spelat sporadiskt, blir regelbundna spelare på deras mobila enheter. De vardagsspel som passar bra för mobilt spelande och som blir allt mer populära bidrar också till att öka spelarbasen, detta eftersom de ofta är spel som är lätta att börja spela och som också tilltalar en bredare målgrupp, både i kön och i ålder. Förutom att antalet mobila enheter ökar, så ökar även den tid som varje spelare använder till att spela spel samt hur mycket pengar som de i genomsnitt spenderar.

Idag är spel den mest populära aktiviteten kopplad till smarta mobiltelefoner, och det är också mobilspel som är det snabbast växande segmentet inom hela spelmarknaden. Mer än 40% av den tid som användarna av iOS- och Android-enheter spenderar på sina mobiler eller sina surfplattor ägnas åt spel enligt comScore. Intäkterna från olika typer av mobilspel förväntas, enligt analysbolaget Newzoo, öka från 56 miljarder dollar 2017 till över 106 miljarder dollar fram till år 2021.

## Organisationskarta



## G5 2018 OCH FRAMÅT

G5 verkar på den snabbast växande delen av gamingmarknaden, där intäkterna för spel som används på smartphones och tablets förväntas fortsätta växa kraftigt de kommande åren. Bolaget har en bred spelportfölj med ett växande antal egenutvecklade free-to-play spel, har fokuserat på en ekonomiskt stark och lojal målgrupp och har en stor erfarenhet av att utveckla attraktiva spel i olika genrer. Affärsmodellen är enkel och skalbar, antalet spelare kan växa kraftigt utan att detta samtidigt kräver en större organisation och bolaget har dessutom visat mycket hög tillväxt under den senaste femårsperioden.

För de kommande åren kommer G5 att fortsätta att utveckla egna Free-to-play-spel och förbättra befintliga spel i portföljen, och därigenom förbättra lönsamheten för bolaget och samtidigt upprätthålla tillväxten. G5 strävar efter att uppnå högsta kvalitet i sina spel och flytta gränserna för kvalitet inom de genrer där bolaget är aktivt. Med ett större bolag och mer resurser är företaget dedikerat till att producera några av de bästa spelen i världen inom sina genrer. Bolaget planerar lansera fyra nya Free-to-play-spel under 2019, och i linje med bolagets fokusering på egna spel kommer alla vara egenutvecklade. Användningen av användarförvärv ska balanseras mot en målsättning om ökad lönsamhet samtidigt ska bolaget öka sitt fokus på att behålla befintliga kunder och anskaffa användare organiskt genom butikerna och interna verktyg.

## ORGANISATIONSSTRUKTUR

G5 Entertainment AB (publ) med huvudkontor i Stockholm är moderbolag i G5-koncernen.

Gruppen består av sex olika funktioner, varav utveckling och kvalitetssäkring är den största i termer av antal anställda. Verkställande direktören är baserad i San Francisco sedan 2011, där koncernen har ett marknadsföringskontor, men tillbringar flera månader per år i Moskva, där koncernen har en utvecklingsstudio med en stor del av dess seniora utvecklare som nyligen expanderat kraftigt för att dra nytta av den starka marknaden av utvecklare och en svag rubel. Ägande och upphandling av spel och spelutveckling, samt hantering av koncernens immateriella rättigheter (Intellectual Property Rights) görs från Malta där också den operativa chefen är stationerad tillsammans med den andra delen av bolagets seniora utvecklare samt licensavdelningen. Finanschefen är stationerad i Stockholm. Det ukrainska kontoret i Kharkov är det största i termer av antalet anställda, där befinner sig den stora majoriteten av bolagets avdelning för kvalitetssäkring, cirka 100 personer. Utvecklingskontoret i Kaliningrad har tagit över några av bolagets viktigaste spel och har blivit en viktig kreativ motor i koncernen. Bolaget har även utvecklingskontor i Lvov (Ukraina) och Cheboksary (Ryssland).

## AKTIVITETER UNDER 2018

Under 2018 har bolaget fortsatt uppvisa en stark tillväxt och uppnådde en tillväxt uppgående till 28%, fortsatt överstigande ambitionen att växa snabbare än marknaden.

Efter att omsättningstillväxten saktat in under det andra halvåret har bolagets kostnader för användarförvärv minskat som en andel av omsättningen jämfört med föregående år, 28% i 2017 till 26% under 2018.

Under året släpptes ett nytt eget spel, Solitaire Magical Tour. Bolaget har fyra spel under utveckling för lansering under 2019 och arbetet fortgår med att förbättra befintliga spel genom regelbundna uppdateringar. Uppdateringarna innehåller både optimeringar för att förbättra lönsamheten samt förbättrat och utökad innehåll för spelarna.

Ledningen har förutom spelutveckling fokuserat på de stora nyrekryteringar som gjorts under året och fortsatt förbättringar inom bolagets interna processer för att mer effektivt kunna uppdatera, förbättra och analysera portföljen av F2P spel samt lägga grunden för en fortsatt tillväxt för bolaget.

Styrelsen bedömer att G5 är rustad för en långsiktigt fortsatt stark tillväxt, med en konkurrenskraftig och växande portfölj av free-to-play-spel, arbetsprocesser för att kontinuerligt förbättra spelen, samt en effektiv marknadsorganisation.

## SPELFÖRVÄRV

Under året har G5 slutfört betalningarna för spelet The Secret Society som köptes under slutet av 2017. Den totala köpeskillingen uppgick till cirka 37,5 MSEK.

Under året har även spelet Nightmares from the Deep: A Hidden Object Adventure köpts. Köpesumman uppgick till 600 000 USD varav den sista tredjedelen betalades under första kvartalet 2019.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER ÅRETS SLUT

Sedan balansdagen har har inga väsentliga händelser skett.

## RESULTATUTVECKLING

### Intäkter och bruttoreultat

Omsättningen ökade med 28 procent under året och omsättningen uppgick till 1 450 (1 135) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 703 (578) MSEK under året. Bruttoreultatet uppgick till 747 (558) MSEK, en ökning med 34 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 52 (49) procent.

## RÖRELSEKOSTNADER

### Forskning och utveckling

Forskning och utveckling ökade med 68 procent jämfört med föregående år. Forskning och utvecklingskostnader påverkas av avskrivningar och nedskrivningar av bolagets spelportfölj vilka uppgick till 88 (49) MSEK respektive 4 (4) MSEK. Justerat för avskrivningar och nedskrivningar uppgick kostnaderna för forskning och utveckling till 48 (30) MSEK, en ökning med 58 procent. Ökningen i kostnader, exklusive avskrivningar och nedskrivningar, förklaras av en utökad utvecklingsavdelning, ökade kostnader för IT-infrastruktur samt en minskad kapitaliseringsfaktor som en funktion av att utvecklingsresurser lades på plattformar och interna projekt.

### Försäljning och marknadsföring

Kostnaderna för försäljning och marknadsföring består i huvudsak av kostnader för användarförvärv. I linje med ökningen av användarförvärv har kostnader för försäljning och marknadsföring ökat med 20 procent. Användarförvärv som andel av omsättningen har minskat till 26 (28) procent. Exklusive användarförvärv har kostnaderna för försäljning och marknadsföring ökat med 27%, en följd av en utökad personalstyrka samt förbättrade verktyg för användarförvärv.

### Administration

Administrationskostnader har ökat till 64 (50) MSEK, en ökning med 28 procent. Inom administration ligger också kostnadsökningar relaterade till utbildning, företagsevenemang och andra satsningar på personalen.

### Övriga rörelseintäkter och rörelsekostnader

Valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder har påverkat året med 0 (10) MSEK.

### Rörelseresultat

Rörelseresultat var 143 (102) MSEK och rörelsemarginalen var 10 (9) procent. Rörelseresultatet ökade med 41% från föregående år. Den ökningen skedde tack vare den inneboende skalbarheten i bolagets affärsmodell och trots en kraftig ökning av bolagets marknadsföringskostnader, som också växte snabbare än omsättningen.

### Resultat efter skatt

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -15 (-13) MSEK, motsvarande en skattesats på 10 (12) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 129 (89) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie före utspädning uppgående till 14.45 (10,15) kronor.

### FINANSIELL STÄLLNING

Under året balanserade koncernen utvecklingsutgifter om 116 (70) MSEK. Den tillämpade avskrivningstiden är 24 månader på lanserade spel. Bolaget särskiljer 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 då heller inga avskrivningar. Avskrivningar uppgick till 88 (49) MSEK. Nedskrivningar som är en naturlig del i att ha en bredare spelportfölj uppgick till 5 (4) MSEK. Balanserade utvecklingskostnader påverkades också av kursdifferenser om 21 (-11) MSEK då de aktiveras i ett av koncernens dotterbolag som har USD som funktionell valuta. Totala balanserade utvecklingsutgifter uppgick vid årets slut till 198 (115) MSEK.

Bolaget har kundfordringar och förutbetalda kostnader vilka primärt är relaterade till bolagets spelintäkter.

Upplupna kostnader och leverantörsskulder består primärt av royalty och skulder till externa utvecklare.

Eget kapital uppgick till 347 (230) MSEK motsvarande en soliditet på 65 (54) procent.

NYCKELTAL	2018	2017	2016
Soliditet	65%	54%	62%
Avkastning på eget kapital	45%	46%	23%
Avkastning på totalt kapital	30%	30%	17%
Balanslikviditet	1,4	1,5	1,4

### KASSAFLÖDE

Under året har koncernen haft ett operativt kassaflöde före ändringar i rörelsekapital på 227 (135) MSEK, kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 218 (126) MSEK.

Investeringar har belastat kassaflödet med -143 (-98) MSEK. Investeringar påverkas primärt av balanserade utvecklingsutgifter som uppgick till -116 (-70) MSEK, under året har även -19 (-23) betalats för förvärven av spelen The Secret Society och Nightmares from the Deep.

Kassaflödet uppgick till 45 (22) MSEK.

Tillgängliga likvida medel per den 31 december 2018 uppgick till 139 (92) MSEK.

### SÄSONGSVARIATIONER

G5:s försäljning påverkas till viss del av säsongsvariationer där det fjärde och det första kvartalet normalt sett är bolagets starkaste och det andra och tredje kvartalet säsongsmässigt är svagare. Fjärde kvartalet påverkas positivt av de många helgdagarna som förekommer och det första kvartalet påverkas positivt av ett större antal nya enheter på marknaden.

### MEDARBETARE

Per den 31 december 2018 hade G5 556 anställda på åtta orter, Stockholm (3), San Francisco (6), Malta (8), Moskva (83), Khar-kov (340), Kaliningrad (92) och Lvov (24). G5 strävar ständigt efter att attrahera medarbetare vilket är en fundamental del i bolagets utveckling. Företagets HR-avdelning samarbetar med lokala universitet för att identifiera kandidater. G5 arbetar proaktivt med rekryteringsprocessen, identifierar studenter med utmanande tester och fallstudier, i syfte att attrahera sig dem. G5 har ett utbildningsprogram där nya ingenjörer och designers initialt börjar som juniora medarbetare och i allt högre grad engagerar sig i bolagets projekt under handledning och coachning av flera äldre kollegor. Detsamma gäller för företagets administrativa funktioner. Med den ökande lönsamheten söker G5 aktivt efter de bästa talangerna med syftet att hålla en hög kvalitetsnivå och förflytta gränserna för de genrer som G5 är aktiv inom. Företaget erbjuder ett konkurrenskraftigt ersättningspaket för sina anställda vilket är i linje med, eller över, de lokala normerna.

### FORSKNING OCH UTVECKLING

G5 har utvecklat och äger tekniken Talisman™ för att kunna publicera spelen effektivt på flera plattformar samt utvecklingsverktyg som gör det möjligt både att producera spel av högsta kvalitet och optimera utvecklingsprocessen på många olika tekniska plattformar. Arbete pågår kontinuerligt för att förbättra Talisman™-tekniken i syfte att följa med i den snabba tekniska utvecklingen. Bolaget har dessutom plattformar för analys och publicering.

Den största delen av bolagets utvecklingsutgifter läggs på att ta fram och uppdatera spelportföljen. En stor del av det arbetet är specifikt för respektive spel men viss del av utvecklingen avser mekanik och funktioner i spelen som kan återanvändas och förädlas till framtida spel.

### AKTIEN

Den 31 december 2018 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertainment AB till 898 385 kronor fördelat på 8 983 850 aktier, var och en med ett kvotvärde på 0,10 kronor per aktie. Det genomsnittliga antalet utestående aktier under året var 8 914 372. Varje aktie ger lika stor rätt att ta del av G5:s tillgångar och vinster och ger innehavaren en röst. Ingen aktieägare äger mer än 10 procent av de utestående aktierna i bolaget.

Årsstämman 2018 bemyndigade styrelsen att fatta beslut om nyemission upp till 885 375 aktier, med eller utan avvikelser från aktieägares företrädesrätt. Ingen nyemission gjordes under året.

För mer information gällande aktien, se sida 62.

### Hållbarhetsrapport 2018

Som ett snabbt växande bolag inom sin bransch, och med 556 medarbetare i Ryssland, Ukraina, Sverige, USA och Malta, har G5 ett ansvar för att bidra till en hållbar utveckling, ekonomiskt, miljömässigt och socialt i de länder där bolaget är verksamt. G5 strävar nu efter att utveckla lämpliga policyer och styrmodeller för att utveckla sitt arbete på dessa områden. I den pågående processen fokuserar bolaget för närvarande främst på de frågor som rör bolagets medarbetare, miljöfrågor och etiska frågor.

### G5: S AFFÄRSMODELL

G5 verkar på en marknad där intäkterna från spel som används på surfplattor och smarta telefoner växer snabbt. Bolaget har under de senaste åren helt inriktat sin verksamhet på så kallade free-to-play-spel, F2P-spelen är gratis att ladda ner och använda och under spelets gång kan användaren köpa varor och verktyg som gör det lättare att ta sig fram. Det är dessa betalningar som utgör G5:s huvudsakliga intäktström. En avgörande fördel med F2P-spel är att de kan uppdateras och utvecklas och därmed kan leva under en lång tid, med högre intjäning som resultat.

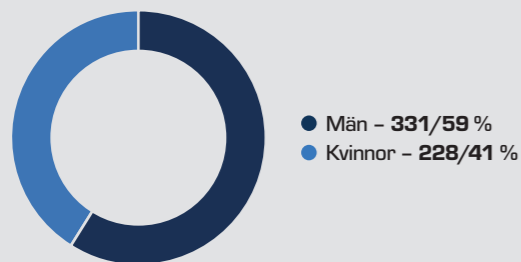
Bolaget har valt att bygga en bred spelportfölj bestående av både egenutvecklade och licensierade spel, attraktiva för en stor grupp spelare. G5 fokuserar på speltyper som delas in i genrerna "Hidden Object", "Puzzle" "Time Management" och "Match-3" och huvudmålgruppen är kvinnor i åldrarna över 35 år. Gruppen är stor, ekonomiskt stark och lojal, det vill säga gärna spelar varje spel över längre tidsperioder jämfört med andra användare.

G5 har vidare byggt upp en egen utvecklingsplattform och en egen publiceringsplattform som båda är attraktiva för tredjepartsutvecklare som vill ta sina egna spel till marknaden. G5:s spel distribueras sedan till kunderna via ett fåtal globala distributörer; primärt Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsofts Windows Store. Distributörerna svarar, mot en avgift på normalt 30 procent av intäkterna, för global distribution, drift och betalströmmar.

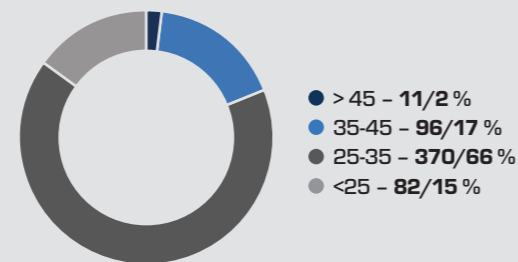
Huvudmarknaden finns i Nordamerika och Asien. För att öka antalet användare arbetar G5 systematiskt med så kallad User Acquisition, UA. Bolaget har dedikerade UA-team som kontinuerligt arbetar med olika kampanjer för att öka antalet användare och därmed också intjäningen i varje spel. I praktiken betyder detta att G5 investerar en väsentlig del av intäkterna i UA, vilket resulterar i ett ökat antal användare och högre intjäning längre fram. På detta sätt lyfter G5 successivt såväl antalet användare som intäkter över tid.

G5:s affärsmodell är enkel och skalbar. Kombinationen av egenutvecklade och licensierade spel gör att G5 kan låta spelportföljen växa med nya spel, utan att samtidigt bära hela utvecklingskostnaden. Samtidigt kan antalet användare öka kraftigt utan att detta samtidigt kräver en större och mer komplex organisation, detta eftersom G5 inte behöver investera i egen drift, distribution och betalkanaler.

### Könsfördelning anställda



### Åldersfördelning anställda



## EKONOMISK HÅLLBARHET

G5 bidrar, genom att skapa direkta och indirekta arbetstillfällen, samt genom att betala skatter och avgifter där verksamheten bedrivs, till den lokala, regionala och nationella ekonomiska utvecklingen. Ett långsiktigt lönsamt och växande G5 är bra för både samhälle och medarbetare. G5 ska samtidigt vara ett långsiktigt och ansvarstagande bolag som alltid agerar enligt befintlig lagstiftning på nationell, regional och lokal nivå.

## MILJÖHÄNSYN

G5: s kärnverksamhet, utveckling av programvara som, genom hela värdekedjan, distribueras via digitala kanaler, innebär mycket begränsad miljöpåverkan. Bolaget äger inga egna fastigheter, utan hyr sina lokaler och hyresvärdarna ansvarar då, enligt hyreskontrakten, för exempelvis elleveranser, sophantering och i vissa fall återvinning. G5 förutsätter att detta hanteras på ett lagenligt sätt och att hållbara energikällor eftersträvas. På samma sätt utnyttjar G5 externa leverantörers serverhallar och motsvarande utrustning som behövs för verksamheten. Där G5 har möjlighet att välja elleverantör väljer bolaget större, erkända, partners. Detta av två skäl, dels för att verksamheten är helt beroende av pålitliga elleveranser, dels för att stora leverantörer i större omfattning redan bedriver ett eget hållbarhetsarbete.

G5 påverkar främst miljön genom de resor som medarbetarna gör i tjänsten och genom nedmontering av uttjänt hårdvara, främst i form av datorer. G5 är ett geografiskt mycket utspritt bolag och bolaget strävar efter att, både med tanke på effekterna på miljön och ur ett kostnadsperspektiv, så långt som möjligt ersätta fysiskt resande med internetbaserad kommunikation, som exempelvis videokonferenser. Där så är möjligt ska transportslag med minsta möjliga miljöpåverkan användas. G5 strävar, i så hög grad som möjligt, efter att uttjänt och föråldrad utrustning ska skickas för korrekt återvinning. De största volymerna i detta avseende skapas vid bolagets kontor i Ukraina, där flertalet medarbetare finns. Då G5:s enheter är små och relativt autonoma när det gäller administrativa frågor, anpassas återvinningen efter lokala förutsättningar och krav. Från bolagsledningsnivån finns minimikrav och riktlinjer utfärdade för arbetet.

## SOCIALT ANSVAR

### Jämställdhet

För verksamheten i USA har G5 utfärdat en särskild policy, Management Rules for the USA Office, som följer amerikanska bestämmelser och praxis vad gäller exempelvis jämställdhet, likabehandling och integritet. För verksamheten i Ryssland och Ukraina, de länder där G5 har majoriteten av sina medarbetare, följer G5 strikt dessa länders respektive koder för arbetsrätt. Koderna reglerar samtliga frågor som berör exempelvis mångfald, jämställdhet och medarbetarnas rättigheter och skyldigheter. De arbetsrättsliga koderna utgör därmed en viktig regulator för både bolag och medarbetare i denna typ av frågor.

### Uppförandekod

G5 har en gemensam uppförandekod för bolaget i sin helhet. Kontoren kan också ha egna policyer som inte utgör regler, utan är tydliga rekommendationer för hur medarbetarna ska

bemöta varandra, underlätta en effektiv kommunikation och arbeta för att utveckla en bra kultur på arbetsplatsen. Grundprinciperna för varje medarbetares uppförande gentemot kollegor och bolag, liksom bolagets ansvar och uppförande, finns med som en del i varje anställningskontrakt.

### Arbetsmiljö

G5 utvecklar programvara och har därför ingen direkt fysiskt påfrestande arbetsmiljö. När det gäller den psykiska och sociala arbetsmiljön är den reglerad, dels i de tidigare nämnda arbetsrättsliga koderna, dels i den policy som finns för varje enskilt kontor.

## MÅL OCH MÅLUPPFÖLJNING

För den del av verksamheten som inte arbetar med spelutveckling utvärderas varje medarbetare ärligen vad gäller uppnått resultat, kompetensutveckling och eventuella förändringar i ansvarsområden. Utvärderingen genomförs av respektive avdelningsledning som också beslutar om arbetsuppgifter för den kommande perioden, samt tar eventuella beslut om befordran eller andra förändringar. Från och med december 2018 ska avdelningsledningen enligt beslut ge varje medarbetaren en regelbunden återkoppling som ska beaktas vid utvärderingen.

Vid utvecklingsavdelningen utvärderas varje medarbetare ärligen på samma sätt, baserat på uppnått resultat, kompetensutveckling och ansvarsområde. Här utförs dock utvärderingen av det enskilda projektets producent samt projektledaren, även om avdelningschefen också deltar i utvärderingsprocessen. Detta gör det möjligt att korrekt utvärdera såväl medarbetarens egna kompetens som uppnått resultat i rollen som medlem i ett projektteam.

Ledningsgruppen för utvecklingsavdelningen utvärderas vad gäller både projektens utveckling och egna personliga mål. Denna utvärdering genomförs rullande med sex månaders mellanrum.

## MEDARBETARUNDERSÖKNING

2018 års medarbetarundersökning visade på fortsatt goda resultat. Nöjdhetsindexet, som visar hur stor andel av medarbetarna som skulle rekommendera G5 för andra, uppgick till 94 (94) procent. Resultaten för kategorierna ”Nöjda med sina egna arbetsuppgifter” samt ”Arbetsförhållandena i stort” sjönk vilket föranlett ett arbete där bolaget tittar närmare på de förändringarna. En del av förklaringen är det stora inflödet av nyanställda under året.

## PERSONALOMSÄTTNING

G5 följer regelbundet utvecklingen för bolagets personalomsättning eftersom detta är en viktig indikator för stämningen på bolaget och för hur väl arbetsprocesserna fungerar.

2018 uppgick personalomsättningen till 15,8 (16, 3) procent. Under de senaste åren har G5 utökat personalstyrkan i en rask takt. En stor del av bolagets anställda är unga och det är inte ovanligt att det är deras första jobb. Dessa faktorer påverkar personalomsättningen negativt, särskilt efter de arbetat deras första år. G5 utvärderar och jämför sin personalomsättning med den övergripande marknaden såväl som IT-bolag specifikt, vid dom jämförelserna står sig G5 mycket väl.

## ANTIKORRUPTION

G5: s verksamhet ska präglas av ett ansvarstagande förhållningssätt ur alla aspekter av bolagets affär. G5:s styrelse har utfärdat en särskild policy som behandlar arbetet mot korruption och mutor, G5 Entertainment AB Anti-Corruption and Bribery Policy. Policyn ska säkerställa regelefterlevnad avseende principer mot mutor och korruption. Den gäller för samtliga medarbetare och leverantörer på alla marknader och även i relationerna med kunder och samarbetspartners. Om det finns misstankar om brott mot policyn genomförs omedelbart en intern undersökning, som vid behov kan kompletteras med en extern granskning, utförd av en oberoende aktör. Samtliga händelser rapporteras till bolagsledning och styrelse. G5:s CFO ansvarar för antikorrupsionsarbetet.

## Risker och riskhantering

G5 är utsatt för ett antal risker som kan påverka koncernens resultat och finansiella ställning. G5 utvärderar, identifierar och hanterar kontinuerligt bolagets risker. Riskerna som bedöms vara mest betydande för bolaget klassificeras nedan som marknadsrisker, operativa och finansiella risker.

### Marknadsrisker och operativa risker

#### Marknadsförhållanden

Bolaget bedriver verksamhet i en ny och snabbt föränderlig bransch, vilket gör det svårt att utvärdera verksamheten och dess framtidsutsikter. Den mobila spelmarknaden, varifrån i stort sett hela G5:s vinst härrör, är en marknad i mognad men är fortfarande en snabbt föränderlig bransch. Tillväxten på den mobila spelmarknaden samt efterfrågenivån och marknadsacceptansen vad gäller G5:s spel är osäkra faktorer. Bolagets framtida rörelseresultat kommer att bero på ett stort antal faktorer som påverkar den mobila spelbranschen, varav många ligger utanför bolagets kontroll. Bland dessa faktorer finns förändringar i kunddemografi samt allmänhetens tycke och smak, tillgången på och populariteten för andra former av underhållning, den globala tillväxten för smarta telefoner, surfplattor och övriga uppkopplingsbara, mobila enheter, samt nivån på en sådan tillväxt och allmänna ekonomiska villkor, i synnerhet de ekonomiska villkor som har en negativ påverkan på icke-nödvändig konsumtion.

Bolagets förmåga att planera för spelutveckling, leverans och marknadsföringsaktiviteter påverkas i betydande grad i sin tur av G5:s förmåga att förutse och anpassa sig till relativt snabba förändringar i tycke och smak hos befintliga och potentiella spelare. Nya och annorlunda typer av underhållning kan växa i popularitet på bekostnad av mobila spel. En minskning av mobilspelens popularitet i allmänhet, eller bolagets spel i synnerhet, skulle skada bolagets verksamhet och framtidsutsikter.

### Politiska risker

G5 står inför politiska, rättsliga och ekonomiska risker som en följd av sin internationella verksamhet och spelutveckling, något som kan ha negativ inverkan på verksamheten i G5. Politisk, ekonomisk och social instabilitet, däribland potentiella oroligheter i Ukraina skulle kunna inverka negativt på företaget med tanke på att G5 har en utvecklingsverksamhet i Kharkov, Ukraina, som sysselsatte ca 364 personer i december 2018. Det är koncernens policy att hålla backuper av kritisk källkod och

annat material utanför Ukraina, hålla immateriella rättigheter i EU-baserade enheter, och överföra pengar till dotterbolag endast vid behov.

### Konkurrens

G5:s framgång beror på bolagets förmåga att utveckla och/eller få licens på nya och innovativa spel. Konkurrensen inom den bredare underhållningsbranschen är intensiv och G5:s befintliga och potentiella användare kan lockas av konkurrerande former av underhållning, som offlinespel och traditionella onlinespel, teve, filmer och sport, liksom andra underhållningsalternativ på internet.

Om G5 inte kan upprätthålla ett tillräckligt intresse för sina mobilspel jämfört med andra former av underhållning, inklusive nya former av underhållning, kanske affärsmodellen inte förblir livskraftig.

Ingångsströsklarna till mobilspelsbranschen är relativt låga jämfört med övriga spelmarknader men stiger dock med det ökade utbudet då ett visst kapital krävs för att kunna marknadsföra sig i en så pass konkurren utsatt miljö. G5 förväntar sig att fler företag går in på detta område och att utbudet av spel breddas. De av bolagets konkurrenter som utvecklar spel för mobila enheter varierar i storlek. Det finns större väleablerade börsnoterade videospelföretag som är aktiva på olika plattformar som Activision (äger King) samt Electronic Arts och Ubisoft som har egna segment inom mobilspel, vilka skapats genom förvärv som gjorts över tid såväl som egen utveckling. Det finns också börsnoterade företag som är primärt fokuserade på mobila plattformar såsom Zynga, Glu och Rovio vilka är närmast jämförbara med G5. I tillägg finns också många onoterade företag som framgångsrikt utvecklar och driver vardagsspel. Bland de företag som är aktiva och framträdande i de genrer där G5 opererar kan nämnas Wooga, MyTona (G5: s tidigare utvecklingspartner), Vizor Interactive och Playrix. Det finns också många andra onoterade företag som är verksamma i den del av marknaden där G5 verkar.

Vidare kan traditionella utvecklare och leverantörer av online-spel som för närvarande är fokuserade på specifika internationella marknadssegment eller segment på TV-spelsmarknaden bestämma sig för att börja utveckla spel. Dessa befintliga eller potentiella konkurrenter har resurser för att utveckla och/eller förvärva rättigheter till ytterligare mobilspel. De kan även introducera befintliga varumärken och tillgångar i mobilspel, de har fler intäktskällor än G5 och kan komma att påverkas mindre av förändringar i konsumentpreferenser, nya regleringar och övrig utveckling som omfattar mobilspelsbranschen. G5 förväntar sig att nya mobilspelskonkurrenter kommer in på marknaden och att befintliga konkurrenter kommer att avsätta mer resurser för att utveckla och marknadsföra konkurrerande spel och applikationer.

### Risker relaterade till distributionskanaler

G5 är beroende av samarbetet med bolagets distributörer Apple, Google, Amazon samt Microsoft, som äger G5:s primära distributionsplattformar, varav Apple och Google är de viktigaste. Huvuddelen av all vinst och majoriteten av bolagets användare kommer via dessa distributionskanaler och detta förväntas fortsätta vara fallet under en överskådlig tid framöver. En försämring av G5:s relation till dessa företag kan skada bolagets verksamhet.

G5 är underkastat Apples, Googles, Amazons samt Microsofts standardvillkor för applikationsutvecklare. Dessa villkor styr marknadsföring, leverans och hantering av spel i följande appbutiker: Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore samt Windows Store.

G5:s verksamhet skulle ta skada om någon av de ovan nämnda distributörerna avbryter eller begränsar tillgången till sina respektive plattformar för G5 eller övriga spelleverantörer. Liksom om de modifierar sina tjänstevillkor, inklusive avtal om intäktsdelning och hur användarnas personliga information görs tillgänglig för applikationsleverantörerna, etablerar mer gynnsamma relationer med en eller flera av G5:s konkurrenter, eller utvecklar egna, konkurrerande mobilspelserbjudanden. Distributörerna har stort handlingsutrymme i fråga om att förändra tjänstevillkoren och övriga policyer avseende G5 och övriga spelleverantörer. Sådana förändringar kan bli ogynnsamma för bolaget.

G5 och övriga spelleverantörer har dragit nytta av distributörernas starka varumärkesigenkänning och stora användarbaser. Om ett eller flera av distributionsföretagen tappar marknadsandelar eller om efterfrågan på annat sätt minskar från användarbasen kommer G5 att tvingas hitta alternativa kanaler för att marknadsföra, sälja och distribuera sina spel, vilket kan kräva betydande resurser och investeringar utan någon garanti för att detta får önskad effekt. G5 har också haft nytta av gratis marknadsföring av bolagets spel i distributörernas butiker, vilket har möjliggjorts genom beslut av distributörerna och helt enligt deras gottfinnande. Om G5 i framtiden inte längre uppmärksammas på detta sätt av distributörerna kan bolaget tvingas lägga ytterligare resurser på marknadsföringsaktiviteter, utan någon garanti för att detta är lika effektivt.

#### Risk relaterad till användarpreferenser

Det är svårt att löpande förutse spelarnas efterfrågan i stort, i synnerhet som G5 utvecklar nya spel inom en ny genre på nya marknader. Om G5 inte lanserar spel som på ett framgångsrikt sätt lockar till sig och behåller ett antal spelare och om inte bolaget ökar livslängden på befintliga spel kommer det att skada bolagets marknadsandel, rykte och finansiella resultat.

#### Risk för försening vid lansering av spel och uppdateringar

Försenade och/eller oregelbundna lanseringar av nya spel och uppdateringar av existerande spel kan påverka företagets intäkter och rörelsemarginaler negativt. Förseningar kan bero på att någon fas i utvecklingen drar ut på tiden, t ex genom att externa utvecklare inte levererar som planerat, eller att det krävs längre tid för att få certifiering och godkännande från spelrecensenter, plattformägare och distributionskanaler som exempelvis nätbutiker.

#### Risker förknippade med teknisk utveckling

Som alla spelförlag är G5 beroende av teknisk utveckling. G5 måste kontinuerligt anpassa sig till ny teknik för spelutveckling, nya distributionsmodeller baserade på ny teknik, osv. Underlåtenhet att göra detta kan få negativa effekter på verksamheten.

Även om G5 genomför en grundlig kvalitetssäkring av sina produkter är inga programvaror helt felfria, vilket även gäller G5:s spel och speluppdateringar som kan innehålla fel,

buggar, svagheter eller skadad data, och sådana felaktigheter kanske inte märks förrän spelet har släppts, i synnerhet som G5 arbetar under hård tidspress för att lansera nya spel och snabbt släppa uppdateringar till befintliga spel. Oupptäckta fel i programkoden, fel i spelen eller skadade data kan störa G5:s verksamhet, ha en negativ inverkan på spelarnas upplevelse av spelen, skada bolagets rykte och anseende, få G5:s spelare att sluta spela bolagets spel, ta resurser i anspråk som kunde använts till annat samt fördröja marknadsacceptansen av bolagets spel. Alla dessa faktorer skulle kunna skada G5:s verksamhetsresultat.

#### Förlust av nyckelpersoner

Bolagets framgångar är i hög grad beroende av den fortsatta förmågan att hitta, anställa, utbilda och behålla kvalificerade och/eller erfarna chefer, spelutvecklare, produktchefer, tekniker och övriga nyckelpersoner. G5:s förmåga att anställa och behålla kvalificerade medarbetare beror på en rad faktorer, varav vissa ligger utanför G5:s kontroll, inklusive konkurrensen på den lokala arbetsmarknaden där koncernen bedriver verksamhet. Förlust av en högre chef, en erfaren spelutvecklare, produktchef, tekniker eller annan nyckelperson, exempelvis på grund av att en sådan person går till en konkurrent, kan få till följd att bolaget förlorar viktigt kunnande och kan resultera i betydande förseningar eller förhindra att bolaget kan fullfölja sina utvecklingsmål eller sin affärsstrategi. Om bolagen inom koncernen inte kan anställa eller behålla kvalificerade och erfarna högre chefer, spelutvecklare, produktchefer, tekniker eller övriga nyckelpersoner kan det i framtiden ha en negativ påverkan på bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

#### Aktiverade utvecklingsutgifter

G5 aktiverar utvecklingsutgifter. Dessa utgifter redovisas som tillgångar i balansräkningen, om utgifterna förväntas leda till identifierbara troliga framtida ekonomiska fördelar som är under kontroll av koncernen, och det är tekniskt och ekonomiskt möjligt att färdigställa tillgången. Värdet avseende utgifter för pågående utvecklingsprojekt, där avskrivningar inte har startat, prövas åtminstone årligen. I händelse av att sådana tester avseende minskningar i värdet av aktiverade utvecklingsutgifter bör leda till nedskrivningar kan detta ha en negativ inverkan på G5:s finansiella ställning och resultat i framtiden.

#### Skatterisk

G5 bedriver verksamhet genom bolag i ett antal länder. Verksamheten, inklusive transaktioner mellan bolagen och hur koncernen är strukturerad, bedrivs i enlighet med G5:s uppfattning om eller tolkning av aktuella skattelagar, skatteavtal och övriga bestämmelser enligt skattelagarna, samt i enlighet med G5:s uppfattning om och tolkning av kraven från berörda skattemyndigheter. Det kan emellertid inte uteslutas att G5:s uppfattning om eller tolkning av ovan nämnda lagar, avtal och bestämmelser kan vara inkorrekt i något hänseende. Inte heller kan det uteslutas att skattemyndigheterna i de berörda länderna kan komma att göra bedömningar och fatta beslut som avviker från G5:s uppfattning om eller tolkning av ovan nämnda lagar, avtal eller övriga bestämmelser. Den skattemässiga ställningen för G5-koncernen, både för föregående år

och för det innevarande året, kan förändras som ett resultat av beslut som fattas av berörda skattemyndigheter eller som ett resultat av ändrade lagar, avtal eller övriga bestämmelser. Sådana bestämmelser eller förändringar, som kan vara retroaktiva, kan i framtiden få en negativ inverkan på G5:s verksamhet, finansiella ställning och resultat.

#### Försäkringsrisk

Försäkringsmarknaden är fortfarande underutvecklad både i Ukraina och i Ryssland. Många risker som man i andra länder kan försäkra sig mot kan inte försäkras i Ryssland och Ukraina, där företaget bedriver verksamhet. Därför kan kostnaderna för oförutsedda risker stiga.

#### Finansiella risker

##### Valutaexponering

Bolaget mottager större delen av sina intäkter i USD, EUR och SEK, medan kostnader för ersättning till anställda och övriga rörelsekostnader på icke-svenska orter är i RUR, UAH, och USD. Bolagets underleverantörer och licensgivare är i första hand betalade i USD.

Bolaget säkrar inte dessa risker i dag.

##### Ränterisk

Ränteriskerna anses vara marginella, eftersom G5 för närvarande inte har någon extern finansiering.

##### Kreditrisk

Kreditrisken avseende kundfordringar anses oväsentlig, eftersom nästan alla intäkter genereras genom stora telekom- och medieföretag, med genomgående hög kreditvärdighet. Dessa distributörer betalar företaget varje månad baserat på försäljning till slutanvändarna. Betalningar till G5 sker 1-2 månader efter försäljningen till slutanvändare. Distributörerna tar fullt ansvar för uppföljning och redovisning av försäljning till slutanvändare, och skickar G5 rapporter månadsvis som visar de belopp som skall betalas.

För utvecklingsprojekt (utveckling av spel), använder G5 delvis externa utvecklare. Överenskomna ersättningar är en kombination av direkta och royaltibaserade betalningar. Inför utvecklingen av nya spel finns det ibland avtal att betala förskott till utvecklarna. Dessa redovisas som övriga tillgångar i balansräkningen.

Om ett projekt inte utvecklas som förväntat, så måste de förskott som betalats för projektet i vissa fall skrivas av.

##### Likviditetsrisk

För företag som gör affärer på snabbväxande marknader är det nästan omöjligt att fastställa exakta likviditetsprognoser på medellång till lång sikt. G5:s finansiella ställning är dock stark vilket dock inte undantar risken från att snabba skiften på grund av konkurrens eller strategiska förändringar kan innebära att företaget på sikt kan komma att ta in mer rörelsekapital. Företaget kan därför vända sig till finansmarknaderna för att skaffa kapital framöver. Om G5 inte kan samla in pengar, i tid, alls, eller på godtagbara villkor, eller om Bolaget inte uppfyller sina skyldigheter enligt bolagets kreditarrangemang, kan det ha en negativ inverkan på G5:s verksamhet, finansiella ställning och resultat.

#### RIKTLINJER FÖR ERSÄTTNING TILL LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Styrelsen föreslår att årsstämman 2019 beslutar om följande riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare.

Med ledande befattningshavare avses verkställande direktören och övriga medlemmar av koncernledningen. Ersättningsnivåerna ska vara marknadsmässiga och förhandlas årligen. VD och övriga ledande befattningshavare ska ersättas dels genom fast månadslön och dels genom resultatbaserad rörlig ersättning. VD:s rörliga ersättning för året får inte överstiga 80 procent av den fasta lönen uppdelat så att 60 procent ska vara baserad på bolagets finansiella utveckling och 20 procent baserad på mål satta av styrelsen. COO:s rörliga ersättning för året får inte överstiga 70 procent av den fasta lönen uppdelat så att 55 procent ska vara baserad på bolagets finansiella utveckling och 15 procent baserad på mål satta av styrelsen. Övriga ledande befattningshavares rörliga ersättning för året får inte överstiga 60 procent av den fasta lönen och ska vara baserade på bolagets finansiella utveckling. Rörlig ersättning baserat på bolagets finansiella utveckling ska beräknas kvartalsvis och baseras på intäktstillväxt och rörelsemarginal. För båda parametrarna definieras ett målintervall och en summa av normaliserade resultat från båda parametrarna definierar resultatet. Den rörliga ersättningen är ej pensionsgrundande. Pensionsplanen ska vara marknadsmässig och densamma för ledande befattningshavare som för övriga anställda. Pensionspremien ska vara avgiftsbestämd. Likaså ska övriga förmåner för ledande befattningshavare vara marknadsmässiga och i allt väsentligt de samma som för övriga anställda. Anställningsavtal med ledande befattningshavare ska innehålla en uppsägningstid om minst 3 månader för den anställda och högst 12 månader från bolaget. Vid uppsägning från bolagets sida får eventuellt avgångsvederlag högst motsvara den fasta månadslönen under 12 månader. Styrelsens ordförande förhandlar årligen ersättning till VD och sluter avtal efter fastställande av styrelsen. VD förhandlar ersättning till övriga ledande befattningshavare och sluter avtal efter godkännande från styrelsen. Styrelsen får, för det fall särskilda skäl därtill föreligger, göra mindre avvikelser på individuell basis från dessa ovan angivna riktlinjer.

För ersättning till ledande befattningshavare 2018, se not K7.

**UTDELNINGSPOLICY, FINANSIELLA MÅL**

G5 Entertainment är verksamt på en marknad som växer snabbt, och för att dra nytta av denna tillväxt, avser bolaget att fortsätta återinvestera vinster i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Framtida utdelningar kommer att avgöras av G5 Entertainments framtida resultat, kassaflöden, rörelsekapitalbehov, och allmänna finansiella ställning. Dessutom kan investeringar i förvärv som en del av bolagets tillväxtstrategi påverka nivån på framtida utdelningar.

Då marknaden för närvarande genomgår en fas av snabb försäljningstillväxt anser styrelsen att ledningen bör fokusera på en fortsatt kraftig organisk tillväxt. Detta kommer kräva investeringar i marknadsföring och användarförvärv, vilket på kort sikt kan sätta press på lönsamheten.

Styrelsen har därför beslutat att inte kommunicera några finansiella mål avseende bolagets framtida lönsamhet i detta skede.

**BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT**

Bolagsstyrningsrapporten lämnas på sidan 56 med ett separat revisorsyttrande.

**MODERBOLAGET**

Moderbolaget ansvarar främst för koncerngemensamma funktioner såsom juridiska och finansiella frågor, samt investerrelationsrelationer. De flesta distributionsavtal ägs också av moderbolaget.

Vid slutet av året hade moderbolaget 3 (3) anställda. Medelantalet anställda under året uppgick till 3 (3).

- ▶ Försäljningen uppgick till 1 450 (1 135) MSEK
- ▶ Rörelseresultatet uppgick till 8 (12) MSEK.
- ▶ Resultatet efter finansiella poster uppgick till 8 (31) MSEK.
- ▶ Moderbolagets kassa och bank per den 31 december 2018 uppgick till 128 (65) MSEK.

Omsättningen ökade till följd av den starka tillväxten av free-to-play-spel, medan kostnaderna ökade till följd av avgifter till dotterbolag och kostnader för rekrytering av användare.

**FRAMTIDSUTSIKTER**

Bolagets intäkter täcker kostnaderna, och överskott i kassaflödet används för att investera för framtida tillväxt, till exempel genom att finansiera produktutveckling och investera i en växande användarbas. Framöver kommer bolagets ledning att bibehålla balansen mellan att återinvestera i framtida tillväxt och att upprätthålla en tillräcklig likviditet.

**FÖRSLAG TILL VINSTDISPOSITION**

Till årsstämmans förfogande står följande fritt eget kapital i moderbolaget (kSEK):

Överkursfond	48 387
Balanserat resultat	64 349
Årets resultat	6 008
<b>Summa</b>	<b>118 744</b>

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att en utdelning om 2,50 (2,50) SEK per aktie lämnas för räkenskapsåret 2018.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

Till aktieägarna utdelas	22 460
Till nästa år balanseras	96 284
<b>Summa</b>	<b>118 744</b>

**STYRELSENS MOTIVERADE YTTRANDE ENLIGT 18 KAP. 4 § AKTIEBOLAGSLAGEN**

Styrelsen i G5 Entertainment AB (publ.), org.nr 556680-8878, har föreslagit att årsstämman den 8 maj 2019 beslutar om utdelning om 2,50 kronor per stamaktie. Som avstämningsdag för utdelning på stamaktie föreslås onsdag den 9 maj 2018.

Styrelsen lämnar härmed följande yttrande enligt 18 kap. 4 § aktiebolagslagen.

Bolagets resultat och ställning är god, vilket framgår av balans- och resultaträkningen för räkenskapsåret 2018. Styrelsen bedömer att föreslagen utdelning har täckning i det fria egna kapitalet. Soliditet och likviditet kommer även efter föreslagen utdelning att vara betryggande och bolaget antas kunna fullgöra sina förpliktelser på kort och lång sikt.

Styrelsen anser sammantaget att den föreslagna utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som verksamhetens art, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets egna kapital och bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt. Vid styrelsens bedömning har hänsyn tagits till de krav som koncernverksamhetens art, omfattning och risker ställer på koncernens egna kapital samt till koncernens konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Någon värdering till verkligt värde av tillgångar eller skulder i moderbolaget, i enlighet med 4 kap 14a § årsredovisningslagen (1995:1554), har inte ägt rum.

Styrelsen har sedan årsstämman den 7 maj 2018 ett bemyndigande att emittera stamaktier. Om styrelsen väljer att utnyttja bemyndigandet före årsstämman 2019 gör styrelsen motsvarande bedömning som ovan avseende den eventuellt tillkommande utdelningen.

**RÄKENSKAPER  
INNEHÅLL**

Koncern	
Resultaträkning	26
Balansräkning	27
Förändringar i eget kapital	28
Kassaflöde	29
Noter	30
Moderbolag	
Resultaträkning	42
Balansräkning	43
Förändringar i eget kapital	44
Kassaflöde	45
Noter	46

# KONCERNENS RÄKNINGAR

## RESULTATRÄKNING – KONCERN

KSEK	Not	2018	2017
Intäkter	K3	1 450 025	1 135 491
Direkta kostnader		-703 049	-577 709
<b>Bruttoresultat</b>		<b>746 976</b>	<b>557 782</b>
Forskning & utveckling		-140 514	-83 619
Försäljning & marknadsföring		-399 780	-332 364
Administration		-63 516	-49 798
Övriga rörelseintäkter		1 210	14 319
Övriga rörelsekostnader		-928	-4 602
<b>Rörelseresultat</b>	K4, K5, K6, K7, K8, K17	<b>143 448</b>	<b>101 718</b>
Finansiella intäkter		312	143
Finansiella kostnader		-152	-7
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	K9	<b>143 607</b>	<b>101 853</b>
Inkomstskatt	K10	-14 797	-12 553
<b>ÅRETS RESULTAT</b>		<b>128 811</b>	<b>89 300</b>
<b>Årets resultat fördelas på:</b>			
Moderbolagets aktieägare		128 811	89 300
<b>Resultat per aktie</b>			
	K14		
Genomsnittligt antal aktier, viktat (tusental)		8 914	8 800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)		9 044	9 183
Resultat per aktie (SEK), före utspädning		14,45	10,15
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning		14,24	9,73

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	2018	2017
<b>Årets resultat</b>	<b>128 811</b>	<b>89 300</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>		
Säkring av nettoinvesteringar, netto efter skatt	-	-3 108
Omräkningsdifferenser, netto efter skatt	8 780	-11 926
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>8 780</b>	<b>-15 034</b>
<b>Summa totalresultat för året</b>	<b>137 591</b>	<b>74 266</b>
<b>Årets totalresultat fördelas på:</b>		
Moderbolagets aktieägare	137 591	74 266

## BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	Not	31 Dec 2018	31 Dec 2017
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella tillgångar</b>			
Balanserade utvecklingsutgifter	K11	198 083	115 432
		<b>198 083</b>	<b>115 432</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier, verktyg och installationer	K12	11 268	8 176
		<b>11 268</b>	<b>8 176</b>
Uppskjuten skattefordran	K10	64 389	25 993
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>273 741</b>	<b>149 601</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
	K15, K21		
Kundfordringar		3 713	39 970
Aktuell skattefordran		9 928	9 439
Övriga fordringar		4 427	10 654
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	K17	103 079	122 911
Likvida medel		138 531	91 194
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>259 677</b>	<b>274 169</b>
<b>Summa tillgångar</b>		<b>533 418</b>	<b>423 770</b>
<b>Eget kapital</b>			
	K13		
Aktiekapital		898	880
Övrigt tillskjutet kapital		48 448	55 959
Övriga reserver		10 312	1 532
Balanserat resultat		287 836	172 107
<b>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</b>		<b>347 494</b>	<b>230 478</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Uppskjuten skatteskuld	K10	0	7 641
<b>Summa Långfristiga skulder</b>		<b>0</b>	<b>7 641</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
	K21		
Leverantörsskulder	K19	25 818	9 289
Övriga skulder		5	9 221
Aktuell skatteskuld		76 822	32 818
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	K17	83 279	134 322
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>185 924</b>	<b>185 650</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>		<b>533 418</b>	<b>423 770</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2017-01-01</b>	<b>880</b>	<b>54 316</b>	<b>16 566</b>	<b>89 407</b>	<b>161 169</b>
Årets resultat				89 300	89 300
Övrigt totalresultat			-15 034		-15 034
<b>Summa totalresultat</b>			<b>-15 034</b>	<b>89 300</b>	<b>74 266</b>
Utdelning				-6 600	-6 600
Ersättning optionsprogram		1 643			1 643
<b>Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>1 643</b>		<b>-6 600</b>	<b>-4 957</b>
<b>Eget kapital 2017-12-31</b>	<b>880</b>	<b>55 959</b>	<b>1 532</b>	<b>172 107</b>	<b>230 478</b>
<b>Eget kapital 2018-01-01</b>	<b>880</b>	<b>55 959</b>	<b>1 532</b>	<b>172 107</b>	<b>230 478</b>
Årets resultat				128 811	128 811
Rättelse från tidigare perioder <sup>1</sup>				9 142	9 142
Övrigt totalresultat			8 780		8 780
<b>Summa totalresultat</b>			<b>8 780</b>	<b>137 953</b>	<b>146 733</b>
Utdelning				-22 224	-22 224
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram	18	16 657			16 675
Återköp av optioner		-24 168			-24 168
<b>Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>	<b>18</b>	<b>-7 511</b>		<b>-22 224</b>	<b>-29 917</b>
<b>Eget kapital 2018-12-31</b>	<b>898</b>	<b>48 448</b>	<b>10 312</b>	<b>287 836</b>	<b>347 494</b>

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

## KASSAFLÖDE – KONCERN

KSEK	Not	2018	2017
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>			
Resultat efter finansiella poster		143 607	101 853
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	K22	96 161	44 272
Betald skatt		-12 556	-11 447
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>		<b>227 212</b>	<b>134 678</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>			
Förändring av rörelsefordringar		37 016	-89 110
Förändring av rörelseskulder		-46 722	79 954
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>217 506</b>	<b>125 522</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar materiella anläggningstillgångar	K12	-7 487	-4 921
Investeringar immateriella tillgångar		-19 325	-23 100
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	K11	-115 991	-70 329
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-142 803</b>	<b>-98 350</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>			
Utdelning		-22 224	-6 600
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram		16 657	1 643
Återköp av optioner		-24 168	-
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>		<b>-29 735</b>	<b>-4 957</b>
<b>Kassaflöde</b>		<b>44 968</b>	<b>22 215</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>		<b>91 194</b>	<b>70 584</b>
Kassaflöde		44 968	22 215
Valutakursdifferenser		2 369	-1 605
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>		<b>138 531</b>	<b>91 194</b>

# KONCERNENS NOTER

## Not K1 – Redovisningsprinciper

### Allmän information

G5 Entertainment AB (publ) är moderbolag i en koncern med följande rörelsedrivande bolag: G5 Holdings Limited (Malta), G5 Holding RUS LLC (Ryssland), G5 Entertainment, Inc. (USA) och G5 Holdings UKR LLC (Ukraina).

G5 Entertainment AB (publ), organisationsnummer 556680-8878, är noterat på Nasdaq Stockholm sedan den 10 juni 2014.

Årsredovisningen och koncernredovisningen har den 16 april 2019 godkänts av styrelsen för offentliggörande. Koncernens respektive moderbolagets balansräkningar och resultaträkningar kommer att behandlas av årsstämman för fastställande.

### Grund för rapporternas upprättande

G5:s koncernredovisning har upprättats i enlighet med IFRS (International Financial Reporting Standards) utgivna av International Accounting Standards Board (IASB) samt tolkningsuttalande från International Financial Reporting Interpretation Committee (IFRIC) så som de har godkänts av Europeiska kommissionen för tillämpning inom EU. Vidare har årsredovisningslagen samt Rådet för finansiell rapportering RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner tillämpats.

Tillgångar och skulder är redovisade till historiska anskaffningsvärden. Inga tillgångar eller skulder har värderats till verkliga värden.

Att upprätta rapporter i överensstämmelse med IFRS kräver användning av en del viktiga uppskattningar för redovisningsändamål. Vidare krävs att ledningen gör vissa bedömningar vid tillämpningen av koncernens redovisningsprinciper. De områden som innefattar en hög grad av bedömning, som är komplexa eller sådana områden där antaganden och uppskattningar är av väsentlig betydelse för koncernredovisningen anges i avsnittet "Bedömningar och uppskattningar i de finansiella rapporterna".

För moderbolagets redovisningsprinciper, se not M1.

### Information om räkenskapsåret

Räkenskapsåret 2018 avser tiden från den 1 januari till den 31 december 2018.

### Funktionell valuta och rapportvaluta

Moderbolagets funktionella valuta är svenska kronor, vilket även är moderbolagets och koncernens rapportvaluta. De finansiella rapporterna publiceras därför i svenska kronor. Alla belopp har avrundats till närmaste tusental svenska kronor (KSEK) om inte annat anges.

### Bedömningar och uppskattningar i de finansiella rapporterna

G5 granskar regelbundet bedömningar och antaganden. Ändringar av uppskattningar redovisas den period ändringen görs om ändringen endast påverkat denna period. Om ändringen påverkar nuvarande och framtida perioder, redovisas den i den period ändringen görs och i framtida perioder.

De bedömningar företagsledningen gjort vid tillämpningen av IFRS som har en betydande inverkan på de finansiella rapporterna, samt gjorda uppskattningar som kan medföra väsentliga justeringar i påföljande års finansiella rapporter kan läsas i not K2 - Kritiska uppskattningar och bedömningar.

### Rättelse från tidigare perioder

Under året har en rättelse gjorts i G5 Holdings Ltd som ett resultat av en genomgång av bolagets uppskjutna skatt. Genomgången visade att den uppskjutna skatten var felaktigt värderad och justerades följdaktligen. Då felet var relaterat till 2016 och tidigare skedde rättningen över eget kapital.

### Ändringar i redovisningsprinciper och upplysningar

#### Nya och omarbetade befintliga standarder, vilka godkänts av EU.

► Från och med den 1 januari 2018 tillämpar G5 Entertainment IFRS 15, Intäkter från avtal med kunder. Inga övriga förändringar i standarder har haft någon inverkan på koncernen.

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, IAS 11 och IFRIC 13. 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.

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 och kan nyttjas offline. De virtuella varorna som kunden köper är därför möjliga att nyttja för kunden i spelet oberoende av G5. IFRS15 påverkar därför ej koncernens intäktsredovisning.

► Från och med den 1 januari 2018 tillämpar G5 Entertainment IFRS 9 Finansiella instrument, tillämpningen sker retroaktivt. Koncernen har granskat sina finansiella tillgångar och skulder och standarden har inte haft någon påverkan på de finansiella rapporterna.

### Nya och ändrade standarder som ännu inte har trätt i kraft.

International Accounting Standard Board (IASB) har givit ut ett antal förändringar i standarder som träder i kraft för räkenskapsår som börjar efter 1 januari 2019. Ingen av dessa förväntas ha någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter, förutom följande:

► IFRS 16 Leasing, 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 cirka 19 MSEK och finansiella skulder med cirka 19 MSEK, eget kapital kommer endast påverkas marginellt. I resultaträkningen kommer hyreskostnader bli cirka 10 MSEK lägre medan avskrivningar ökar med cirka 9 MSEK och finansiella kostnader ökar med cirka 1 MSEK.

### Klassificeringar

Anläggningstillgångar och långfristiga skulder omfattar i allt väsentligt enbart belopp som förväntas återfås eller betalas mer än 12 månader efter årets utgång. Omsättningstillgångar och kortfristiga skulder omfattar i allt väsentligt enbart belopp som förväntas återfås eller betalas inom 12 månader efter årets slut.

### Konsolideringsprinciper

#### Dotterföretag

Dotterföretag är alla företag över vilka koncernen har bestämmande inflytande. Koncernen kontrollerar ett företag när den exponeras för eller har rätt till rörlig avkastning från sitt innehav i företaget och har möjlighet att påverka avkastningen genom sitt inflytande i företaget. Dotterföretag inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen. De exkluderas ur koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet upphör.

Förvärvsmetoden används för redovisning av koncernens rörelseförvärv. Metoden innebär att förvärv av ett dotterföretag betraktas som en transaktion varigenom koncernen indirekt förvärvar dotterföretagets tillgångar och övertar dess skulder. I förvärsanalysen fastställs det verkliga värdet på förvärvsdagen av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt eventuella innehav utan bestämmande inflytande. Transaktionsutgifter som uppkommer, med undantag av transaktionsutgifter som är hänförliga till emission av egetkapitalinstrument eller skuldinstrument, redovisas direkt i årets resultat.

Vid rörelseförvärv där överförd ersättning, eventuellt innehav utan bestämmande inflytande och verkligt värde på tidigare ägd andel (vid stegvisa förvärv) överstiger det verkliga värdet av förvärvade tillgångar och övertagna skulder som redovisas separat, redovisas skillnaden som goodwill. När skillnaden är negativ redovisas denna direkt i årets resultat. Villkorade köpeskillingar redovisas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. I de fall den villkorade köpeskillingen är klassificerad som egetkapitalinstrument, görs ingen omvärdering och reglering görs inom eget kapital. För övriga villkorade köpeskillingar omvärderas dessa vid varje rapporttidpunkt och förändringen redovisas i årets resultat.

Vid förvärv som sker successivt, d v s i flera steg fastställs goodwillen den dag då bestämmande inflytande uppkommer. Tidigare innehav värderas till verkligt värde och värdeförändringen redovisas i årets resultat. Vid avvyringar som leder till att bestämmande inflytande förloras men där det finns ett kvarstående innehav värderas detta innehav till verkligt värde och värdeförändringen redovisas i årets resultat.

Dotterföretags finansiella rapporter ingår i koncernredovisningen från förvärvstidpunkten till det datum då det bestämmande inflytandet upphör.

### Transaktioner som elimineras vid konsolidering

Koncerninterna fordringar och skulder, intäkter eller kostnader och realiserade vinster eller förluster som uppkommer från koncerninterna transaktioner mellan koncernbolag elimineras vid upprättande av koncernredovisningen.

### Valutaomräkning

#### Transaktioner och balansposter

Transaktion i utländsk valuta räknas om till funktionell valuta till den valutakurs som rådde på transaktionsdagen. Valutakursvinster och förluster som uppkommer vid regleringen av sådana transaktioner och vid omräkningen till valutakurserna vid årets slut redovisas i resultaträkningen. Kursdifferenser på rörelsefordringar och rörelseskulder finns upptagna i rörelseresultatet som övriga rörelseintäkter respektive övriga rörelsekostnader. Kursdifferenser i finansiella fordringar och skulder redovisas som finansiella poster.

### Koncernföretag

Resultat och ekonomisk ställning för de koncernföretag som har en annan funktionell valuta än redovisningsvalutan räknas om enligt följande:

- Tillgångar och skulder för var och en av balansräkningarna räknas om till balansdagens kurs.
- Intäkter och kostnader för var och en av resultaträkningarna räknas om till genomsnittliga valutakurser.
- Alla kursdifferenser som uppstår redovisas som en separat del av eget kapital.

Goodwill och justeringar av verkligt värde som uppkommer vid förvärv av verksamhet i utlandet behandlas som tillgångar och skulder hos denna verksamhet och omräknas till balansdagens kurs.

### Redovisning av intäkter

Huvuddelen av intäkterna (not K3) i G5-koncernen genereras genom utnyttjande av koncernens spel vilka distribueras genom ett antal digitala nedladdningsbutiker såsom iTunes App Store, Google Play, Amazon Appstore och Windows Store. G5 har avtal med dessa nedladdningsbutiker.

Koncernens intäkter består av försäljning av virtuella produkter som erbjuds i spelen. Dessa kategoriseras som förbrukningsvaror och att inget ytterligare prestationsåtagande föreligger efter att varan överförs till kunden.

För G5-gruppen innebär detta att intäkter redovisas när köp görs inuti någon av gruppens spel/appar.

Intäkter redovisas inklusive avgifter till distributörer, vilka vanligtvis är 30% av det pris slutanvändarna betalar.

Räntointäkter redovisas enligt effektivräntemetoden och mottagna utdelningar redovisas när rätten till utdelningen bedöms som säker.

I koncernredovisningen elimineras koncernintern försäljning.

### Direkta kostnader

Består av kostnader som har en direkt koppling till storleken på bolagets intäktsmassa. Detta inkluderar huvudsakligen avgifter till distributörer samt royalties till externa utvecklare.

### Forskning & 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 samt kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet. Utvecklingsutgifter som är direkt hänförliga till utveckling och test av bolagets spel balanseras som immateriella tillgångar, och skrivs av under en 24-månadersperiod. Dessa avskrivningar samt nedskrivningar av immateriella anläggningstillgångar relaterade till bolaget spel, 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 & 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, viss 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.

### Leasing

#### Leasade tillgångar

Leasing klassificeras som finansiell eller operationell leasing. Finansiell leasing är när de ekonomiska riskerna och fördelarna med ägandet i allt väsentligt är överförda till leasetagaren. Alla andra leasingavtal klassificeras som operationell leasing.

Tillgångar som hyrs enligt operationell leasing redovisas inte som en tillgång i balansräkningen. Operationella leasingavtal ger inte heller upphov till en skuld.

### Operationell leasing

Kostnader avseende operationella leasingavtal redovisas i resultaträkningen linjärt över leasingperioden. Förmåner erhållna i samband med tecknandet av ett avtal redovisas i resultaträkningen som en minskning av leasingbetalningar linjärt över leasingperioden. Rörliga avgifter kostnadsförs i de perioder de uppkommer.

### Finansiella intäkter och kostnader

Finansiella intäkter och kostnader omfattar räntointäkter på banktillgodohavanden och fordringar, bankavgifter, ränteutgifter på skulder samt valutakursdifferenser.

### Immateriella anläggningstillgångar

#### Balanserade utvecklingsutgifter

Utvecklingsutgifter balanseras endast om utgifterna förväntas resultera i identifierbara framtida finansiella fördelar som är under koncernens kontroll, det är tekniskt och finansiellt möjligt att färdigställa tillgången, företagsledningen kommer färdigställa tillgången, bolaget har en förmåga att använda och sälja tillgången samt nedlagda resurser kan tillförlitligt beräknas. De utgifter som kan balanseras är utgifter som faktureras externt, direkta kostnader för arbetskraft och en skällig del av de indirekta kostnaderna. Övriga utvecklingsutgifter kostnadsförs i resultaträkningen när de uppstår. Balanserade utvecklingsutgifter redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar.

Avskrivning av balanserade utvecklingsutgifter inleds när tillgången varit aktiv under sex månader. De första sex månaderna används för att färdigställa och kalibrera produkten, ingen avskrivning sker därför direkt efter lansering. Pågående balanserade utvecklingsutgifter, d v s där avskrivningar ännu ej påbörjats, testas löpande för nedskrivningsbehov enligt den princip som beskrivs under avsnittet "Nedskrivningar".

Tillkommande utgifter för balanserade utvecklingsutgifter redovisas bara som tillgångar om de ökar de framtida finansiella fördelarna för den specifika tillgång som de är hänförliga till. Tillgångens bokförda

värde tas bort från balansräkningen vid avyttring eller utrangering, eller när inga framtida finansiella fördelar förväntas från användningen eller avyttringen av tillgången. Den vinst eller förlust som följer av att en immateriell anläggningstillgång tas bort från balansräkningen redovisas i resultaträkningen. Vinsten eller förlusten beräknas som skillnaden mellan den beräknade nettointäkten från avyttringen och tillgångens bokförda värde.

### Materiella anläggningstillgångar

Utgifter för materiella anläggningstillgångar redovisas i balansräkningen när de framtida ekonomiska fördelar som hör samman med tillgången beräknas uppstå för koncernen och tillgångens anskaffningsvärde kan beräknas på ett tillförlitligt sätt. Materiella anläggningstillgångar redovisas till sitt anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar. Anskaffningsvärdet omfattar det inköpspris som är direkt hänförligt till tillgången. Det bokförda värdet för tillgången tas bort från balansräkningen vid avyttring eller avveckling, eller när inga framtida ekonomiska fördelar förväntas vid användning eller avyttring/avveckling av tillgången.

Den vinst eller förlust som uppstår till följd av att en materiell anläggningstillgång tas bort från balansräkningen redovisas i resultaträkningen. Vinsten eller förlusten beräknas som skillnaden mellan en beräknad nettointäkt från avveckling och tillgångens bokförda värde.

### Avskrivningar

#### Immateriella tillgångar

För immateriella tillgångar med begränsad nyttjandeperiod beräknas avskrivningen enligt en linjär metod för att fördela utgiften, efter beräknat restvärde, över beräknad nyttjandeperiod. Immateriella tillgångar med obegränsad nyttjandeperiod skrivs inte av. I stället utförs nedskrivningsprövning i enlighet med IAS 36 genom att tillgångens återvinningsvärde jämförs med dess redovisade värde. Detta test görs varje år, eller när som helst när det finns tecken på värdenedgång för den immateriella tillgången. Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas vid varje rapportperiods slut och justeras vid behov.

Följande avskrivningstid används:

Avskrivningsbara balansposter	Avskrivningstid
Balanserade utvecklingsutgifter	2 år

### Materiella anläggningstillgångar

Avskrivningarna beräknas enligt en linjär metod för att fördela utgiften, efter beräknat restvärde, över beräknad ekonomisk nyttjandeperiod. Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas vid varje rapportperiods slut och justeras vid behov. Följande avskrivningstider används:

Avskrivningsbara balansposter	Avskrivningstid
Kontorsinredning	10 år
Datorutrustning	5 år

### Nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar

Redovisade värden för koncernens tillgångar bedöms vid årets slut för att fastställa om det finns några tecken på att tillgångens värde kan ha minskat. Om så är fallet beräknas tillgångens återvinningsbara värde, definierat som det högre av det verkliga värdet minus försäljningskostnader och nyttjandevärdet. Vid beräkningen av nyttjandevärdet diskonteras framtida kassaflöden som tillgången förväntas generera till en procentsats som motsvarar en riskfri investering och den risk som är förknippad med den specifika tillgången. Det återvinningsbara värdet på den kassagenererande enhet som tillgången tillhör beräknas

för tillgångar som inte genererar kassaflöde självständigt från andra tillgångar. Om det återvinningsbara värdet på tillgången är lägre än det redovisade värdet genomförs en nedskrivning. Nedskrivningar redovisas i resultaträkningen.

### Aktiekapital

Stamaktier klassificeras som eget kapital. Transaktionskostnader som direkt kan hänföras till emission av nya stamaktier eller optioner redovisas, netto efter skatt, i eget kapital som ett avdrag från emissionslikviden.

### Aktuell och uppskjuten inkomstskatt

Periodens skattekostnad omfattar aktuell och uppskjuten skatt. Skatt redovisas i resultaträkningen, utom när skatten avser poster som redovisas i övrigt totalresultat eller direkt i eget kapital. I sådana fall redovisas även skatten i övrigt totalresultat respektive eget kapital.

Den aktuella skattekostnaden beräknas på basis av de skatteregler som på balansdagen är beslutade eller i praktiken beslutade i de länder där moderföretaget och dess dotterföretag är verksamma och genererar skattepliktiga intäkter. Ledningen utvärderar regelbundet de yrkanden som gjorts i självdeklarationer avseende situationer där tillämpliga skatteregler är föremål för tolkning. Den gör, när så bedöms lämpligt, avsättningar för belopp som troligen ska betalas till skattemyndigheten. Aktuell skatt påverkas också av justering av aktuell skatt från tidigare perioder

Uppskjuten skatt beräknas enligt balansräkningsmetoden och redovisas på alla temporära skillnader som uppkommer mellan det skattemässiga värdet på tillgångar och skulder och dessas redovisade värden i koncernredovisningen. Följande temporära skillnader beaktas inte; för temporär skillnad som uppstår till följd av första redovisningen av goodwill, första redovisningen av en tillgång eller skuld som inte är ett rörelseförvärv och vid tidpunkten för transaktionen varken påverkar redovisat eller skattemässigt resultat. Vidare beaktas inte heller temporära skillnader hänförliga till andelar i dotter- och intressebolag som inte förväntas bli återförda inom överskådlig framtid. Uppskjuten skatt beräknas med tillämpning av skattesatser och skatteregler som har beslutats eller aviserats per balansdagen och som förväntas gälla när den berörda uppskjutna skattefordran realiserar eller den uppskjutna skatteskulden regleras.

Uppskjutna skatteskulder och tillgångar redovisas inte för temporära skillnader mellan redovisat värde och skattemässigt värde för investeringar i utländska verksamheter där bolaget kan styra tidpunkten för återföringen av de temporära skillnaderna och det är sannolikt att skillnaderna inte kommer att vändas inom en överskådlig framtid. Uppskjutna skattefordringar avseende avdragsgilla temporära skillnader redovisas i den omfattning det är troligt att framtida skattemässiga överskott kommer att finnas tillgängliga, mot vilka de temporära skillnaderna kan utnyttjas.

### Ersättningar till anställda

Skulder för löner, inklusive icke-monetära förmåner och ackumulerad sjukersättning som förväntas regleras inom tolv månader efter utgången av den period då de anställda utför den relaterade tjänsten redovisas med avseende på anställdas tjänster upp till rapportperiodens slut och tas upp till det belopp som förväntas betalas när skulderna avvecklas. Skulderna redovisas som kortfristig förpliktelse för personalförmåner i balansräkningen.

Koncernens pensionsplaner utgörs endast av avgiftsbestämda pensionsplaner. Koncernen har inte några förmånsbestämda planer. En avgiftsbestämd pensionsplan är en pensionsplan enligt vilken koncernen betalar fasta avgifter till en separat juridisk enhet. Koncernen har inte

några rättsliga eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter om denna juridiska enhet inte har tillräckliga tillgångar för att betala alla ersättningar till anställda som hänger samman med de anställdas tjänstgöring under innevarande eller tidigare perioder.

### Finansiella instrument Redovisning och värdering

Köp och försäljningar av finansiella tillgångar redovisas på affärsdagen – det datum då koncernen förbinder sig att köpa eller sälja tillgången. Finansiella instrument redovisas första gången till verkligt värde plus transaktionskostnader, vilket gäller alla finansiella tillgångar som inte redovisas till verkligt värde via resultaträkningen. Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att erhålla kassaflöden från instrumentet har löpt ut eller överförts och koncernen har överfört i stort sett alla risker och förmåner som är förknippade med äganderätten. Lånefordringar och kundfordringar redovisas efter anskaffningstidpunkten till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Finansiella skulder inom G5-koncernen redovisas inledningsvis till verkligt värde och därefter till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Effektivräntan är den ränta som exakt diskonterar de uppskattade framtida in- och utbetalningarna under det finansiella instrumentets förväntade löptid, eller i tillämpliga fall, en kortare period, till den finansiella tillgången eller finansiella skuldens nettovärde.

### Kvitting av finansiella instrument

Finansiella tillgångar och skulder kvittas och redovisas med ett nettobelopp i balansräkningen, endast när det finns en legal rätt att kvitta de redovisade beloppen och en avsikt att reglera dem med ett nettobelopp eller att samtidigt realisera tillgången och reglera skulden.

### Klassificering

G5 koncernen klassificerar sina finansiella tillgångar och skulder för räkenskapsåren 2017 och 2018 i följande kategorier: Lånefordringar och kundfordringar samt finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde. Klassificeringen är beroende av för vilket syfte den finansiella tillgången förvärvades. Ledningen fastställer klassificeringen av de finansiella tillgångarna vid det första redovisningstillfället.

### Lånefordringar och kundfordringar

Lånefordringar och kundfordringar är finansiella tillgångar som inte är derivat, som har fastställda eller fastställbara betalningar och som inte är noterade på en aktiv marknad. De ingår i omsättningstillgångar med undantag för poster med förfallodag mer än 12 månader efter rapportperiodens slut, vilka klassificeras som anläggningstillgångar.

Koncernens lånefordringar och kundfordringar utgörs av kundfordringar, övriga fordringar, upplupna intäkter samt likvida medel.

Lånefordringar och kundfordringar redovisas till de belopp som de förväntas inkomma, med avdrag för osäkra fordringar vilka bedöms individuellt. Löptiden för lånefordringar och kundfordringar i koncernen förväntas vara kort, varför beloppet redovisas till nominellt värde utan diskontering. Eventuella nedskrivningar redovisas som rörelsekostnader.

### Leverantörsskulder

Dessa belopp utgör skulder för varor och tjänster som lämnats till koncernen före räkenskapsårets slut. Beloppen är inte säkrade och betalas vanligtvis inom 30 dagar efter att de tagits upp i balansräkningen.

Leverantörsskulder och andra skulder presenteras som kortfristiga skulder om de förfaller inom 12 månader efter rapportperioden. De redovisas initialt till verkligt värde och därefter värderas till upplupet anskaffningsvärde med hjälp av effektivräntemetoden.

**Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde**

Koncernens finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde utgörs av leverantörsskulder, övriga skulder samt merparten av upplupna skulder.

De finansiella skulderna redovisas först till verkligt värde, netto efter transaktionskostnaderna och redovisas därefter till upplupet anskaffningsvärde enligt effektivräntemetoden.

Löptiden för de finansiella skulderna i koncernen är kort, varför beloppet redovisas till nominellt värde utan diskontering.

**Nedskrivning av finansiella tillgångar****Lånefordringar och kundfordringar**

Koncernen bedömer vid varje rapportperiods slut om det finns objektiva bevis för att nedskrivningsbehov föreligger för en finansiell tillgång eller en grupp av finansiella tillgångar. En finansiell tillgång eller grupp av finansiella tillgångar har ett nedskrivningsbehov och skrivs ned endast om det finns objektiva bevis för ett nedskrivningsbehov till följd av att en eller flera händelser inträffat.

Objektiva bevis för att nedskrivningsbehov föreligger innefattar bland annat indikationer på att en gäldenär eller grupp av gäldenärer har betydande finansiella svårigheter, att betalningar av räntor eller kapitalbelopp har uteblivit eller är försenade.

**Resultat per aktie**

Resultat per aktie har beräknats i enlighet med IAS 33. Resultatet per aktie beräknas genom att resultat som är hänförligt till innehavare av stamaktier i moderbolaget divideras med genomsnittligt antal aktier under året.

För beräkning av resultat per aktie efter utspädning justeras det vägda genomsnittliga antalet utestående aktier för utspädningseffekten av samtliga potentiella aktier. För optioner görs en beräkning av det antal aktier som kunde ha köpts till verkligt värde (beräknat på det antal dagar bolagets aktiekurs överstigit lösenpris för respektive optionsprogram), för ett belopp motsvarande det monetära värdet av de teckningsrätter som är knutna till utestående optioner. Det antal aktier som beräknas enligt ovan jämförs med det antal aktier som skulle ha utfärdats under antagande att optionerna utnyttjas.

**Eventualförpliktelser**

Eventualförpliktelser är möjliga åtaganden som härrör från händelser som har inträffat och vars inträffande bara kan bekräftas genom att en eller flera framtida händelser inträffar eller inte inträffar, vilket inte endast ligger inom koncernens kontroll. Eventualförpliktelser kan även vara befintliga åtaganden som hämtas från händelser som har inträffat men som inte redovisas som en skuld eller avsättning eftersom det är osannolikt att ett utflöde av resurser kommer att behövas för att lösa åtagandet, eller åtagandets storlek inte kan beräknas med tillräckligt stor tillförlitlighet.

**Kassaflödesanalys**

Kassaflödesanalysen har upprättats i enlighet med den indirekta metoden. Kassaflödet från den löpande verksamheten beräknas med utgångspunkt från resultat efter finansiella poster. Resultatet justeras för transaktioner som inte innefattar betalningar som görs eller tas emot, förändringar i handelsrelaterade fordringar och skulder, och för poster som är hänförliga till investerings- eller finansieringsverksamhet.

**Likvida medel**

Likvida medel omfattar kontanter och banktillgodohavanden. För närvarande har koncernen inga kortfristiga placeringar.

**Segmentsredovisning**

G5:s verksamhet, utveckling och försäljning av vardagsspel för mobila plattformar, är global, och både spelen och försäljningskanalerna är desamma oberoende av var spelarna befinner sig. Bolaget mäter intäkterna för varje spel, men fördelar inte samtliga kostnader eller tillgångar och skulder per spel. Verksamheten och bolagets finansiella utveckling och ställning kan inte indelas i olika segment på ett sådant sätt att det förbättrar möjligheterna att analysera och styra bolaget. Den verkställande direktören är bolagets högsta verkställande beslutsfattare och av ovanstående anledning analyserar den verkställande direktören koncernens finansiella ställning för koncernens som helhet, d v s som ett segment.

**Not K2 – Kritiska uppskattningar och bedömningar**

Upprättandet av bokslut och tillämpningen av redovisningsprinciper baseras till viss del på ledningens och styrelsens bedömningar och på uppskattningar och antaganden. Med andra bedömningar, antaganden och uppskattningar kan utfallet bli ett annat och framtida händelser kan kräva en justering av redovisade värden för den berörda tillgången eller skulden.

Nedan anges de poster vars värdering baseras på sådana bedömningar samt de viktigaste källorna till osäkerhet och uppskattningar.

Denna not berör de områden med störst risk för framtida justeringar.

**Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten**

Beräkningsgrunden för det framtida värdet av aktiverade utgifter för utvecklingsarbeten baseras på framtida intäkter. För aktiverade utvecklingsutgifter som ännu inte är tagna i bruk används historiska data för jämförbara spel.

Aktiverade utvecklingsutgifter prövas kvartalsvis för behov av nedskrivning genom en beräkning av framtida intäkter vilket i vissa fall innehåller bedömningar och antaganden om framtida händelser som kan påverka värdet. För mer information, se not K11.

**Uppskjutna skattefordringar**

För att bestämma aktuella skatteskulder och aktuella skattefordringar liksom avsättningar för uppskjutna skatteskulder och uppskjutna skattefordringar krävs bedömningar av ledningen, i synnerhet vid värdering av uppskjutna skattefordringar. I denna process ingår att skatteutfallet i vart och ett av de länder i vilka koncernen bedriver verksamhet måste bedömas. Processen omfattar bland annat att bedöma exponering för aktuell skatt samt att fastställa de temporära skillnader som uppstår genom att vissa tillgångar och skulder värderas olika i räkenskaperna och i inkomstskattedeklarationerna. Ledningen måste också bedöma sannolikheten av att uppskjutna skattefordringar kan realiseras genom framtida beskattningsbara inkomster. För ytterligare information om uppskjutna skattefordringar och uppskjutna skatteskulder, se not K10.

**Not K3 – Klassificering av intäkter och anläggningstillgångar**

Fördelning av omsättning per land	2018	2017
Sverige	1 450 025	1 135 491
Andra länder	0	0
<b>Totalt</b>	<b>1 450 025</b>	<b>1 135 491</b>

Distributörerna administrerar och hanterar bolagets intäkter i förhållande till slutkund. Bolaget har ingen kund som genererar mer än 10% av bolagets intäkter.

Av bolagets intäkter är 99% (99%) relaterade till free-to-play spel.

Fördelning av materiella och immateriella anläggningstillgångar per land	2018	2017
Malta	197 790	117 518
Andra länder	11 562	6 090
<b>Totalt</b>	<b>209 352</b>	<b>123 608</b>

Fördelning av intäkter och anläggningstillgångar sker med utgångspunkt i de länder där koncernföretagen har sitt säte.

**Not K4 – Kostnader fördelat på kostnadsslag**

	2018	2017
Avgifter till distributörer	440 378	342 895
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	262 671	234 814
Forskning & utveckling	63 029	34 787
Försäljning & marknadsföring	386 244	321 975
Personalkostnader	127 911	88 956
Avskrivningar/ nedskrivningar på aktiverade utvecklingsutgifter	92 354	53 179
Aktiverade utgifter	-115 992	-70 329
Övriga kostnader	46 457	32 448
<b>Totalt</b>	<b>1 303 053</b>	<b>1 038 725</b>

**Not K5 – Revisionsarvode**

	2018	2017
Revisionsuppdrag		
PwC	877	850
Mazars	-	113
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
PwC	247	315
<b>Totalt</b>	<b>1,124</b>	<b>1,278</b>

Med revisionsuppdrag avses granskning av årsredovisningen och bokföringen, inklusive styrelsens och verkställande direktörens förvaltning, och övriga arbetsuppgifter som det ankommer på bolagets revisor att utföra, samt rådgivning eller annat biträde som föranletts av anmärkningar vid revisionen eller handläggning av liknande uppgifter. Allt annat arbete anses vara revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget. Av det totala arvodet för revisionsuppdrag om 877 KSEK avser 717 KSEK belopp fakturerade av PricewaterhouseCoopers (PwC) i Sverige för den lagstadgade revisionen. Ddet övriga arvodet är fakturerat av PwC i Sverige, Malta och Japan och avser skattefrågor (inklusive moms) samt redovisningsrelaterad rådgivning.

**Not K6 – Medarbetare**

Personalen består av anställda i de rörelse drivande bolagen.

Könsfördelning, genomsnitt under året	2018	2017
Män	285	190
Kvinnor	205	125
<b>Totalt</b>	<b>490</b>	<b>315</b>

Genomsnittligt antal anställda per land (varav kvinnor)	2018	2017
Sverige	3 (1)	3 (1)
Malta	8 (4)	8 (3)
Ryssland	135 (48)	54 (13)
Ukraina	339 (150)	245 (106)
USA	5 (2)	5 (2)
<b>Totalt</b>	<b>490 (205)</b>	<b>315 (125)</b>

VD och övriga ledande befattningshavare	2018	2017
Män	3	3
Kvinnor	-	-
<b>Totalt</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Styrelseledamöter	2018	2017
Män	5	5
Kvinnor	1	1
<b>Totalt</b>	<b>6</b>	<b>6</b>

**Not K7 – Ersättning till medarbetare, ledande befattningshavare och styrelse**

Total ersättning till personal i koncernen	2018	2017
Lön	107 177	76 271
- varav VD och ledande befattningshavare	10 537	9 331
Sociala avgifter*	20 139	12 685
- varav VD och ledande befattningshavare	1 031	887
<b>Totalt</b>	<b>127 317</b>	<b>88 956</b>

\*Varav pensionskostnader 1,190 (488) KSEK, varav till VD och ledande befattningshavare 397 (501) KSEK.

VD och övriga ledande befattningshavare ska ersättas dels genom fast månadslön och dels genom resultatbaserad rörlig ersättning. Ersättningsnivåerna ska vara marknadsmässiga och förhandlas årsvis.

VD:s rörliga ersättning för året får inte överstiga 80 procent av den fasta lönen uppdelat så att 60 procent ska vara baserad på bolagets finansiella utveckling och 20 procent baserad på mål satta av styrelsen. Övriga ledande befattningshavares rörliga ersättning för året får inte överstiga 60 procent av den fasta lönen och ska vara baserade på bolagets finansiella utveckling. Rörlig ersättning baserat på bolagets finansiella utveckling ska beräknas kvartalsvis och baseras på intäkts-tillväxt och rörelsemarginal. För båda parametrarna definieras ett måln-tervall och en summa av normaliserade resultat från båda parametrarna definierar resultatet. Den rörliga ersättningen är ej pensionsgrundande. Pensionsplanen ska vara marknadsmässig och densamma för ledande befattningshavare som för övriga anställda. Pensionspremie ska vara avgiftsbestämd.

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2018	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersättning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (styrelseordförande)	539	-	-	-
Chris Carvalho (ledamot)	342	-	-	368
Johanna Fagrell Köhler (ledamot)	292	-	-	-
Stefan Lundborg (ledamot)	272	-	-	-
Jeffrey Rose (ledamot)	242	-	-	955
Vlad Suglobov (VD, ledamot)	3 551	277	2 368	34
Ledningsgrupp (2 personer)	2 934	120	1 684	1
<b>Totalt</b>	<b>8 226</b>	<b>397</b>	<b>3 752</b>	<b>1 358</b>

Ersättning till styrelse och ledande befattningshavare 2017	Lön/ Styrelse- arvode	Pension	Rörlig ersättning	Övriga förmåner/ ersättning
Petter Nylander (styrelseordförande)	435	-	-	-
Chris Carvalho (ledamot)	255	-	-	423
Johanna Fagrell Köhler (ledamot)	163	-	-	-
Stefan Lundborg (ledamot)	152	-	-	-
Jeffrey Rose (ledamot)	197	-	-	1 266
Pär Sundberg (ledamot)	62	-	-	-
Annika Andersson (ledamot)	69	-	-	-
Vlad Suglobov (VD, ledamot)	2 940	381	2 083	34
Ledningsgrupp (2 personer)	2 550	120	1 758	40
<b>Totalt</b>	<b>6 823</b>	<b>501</b>	<b>3 841</b>	<b>1 763</b>

Övriga förmåner för ledande befattningshavare ska vara marknadsmässiga och i allt väsentligt de samma som för övriga anställda. Övriga förmåner/ersättning avser konsultarvode till Jeffrey Rose för legal rådgivning, konsultarvode till Chris Carvalho för stöd till ledningen utöver styrelseuppdraget samt sjukvårdsförsäkring för ledningspersoner, mm.

Verkställande direktören och medlemmarna i ledningsgruppen ges också möjlighet att delta i koncernens optionsprogram, se not K13.

Anställningsavtal med ledande befattningshavare ska innehålla en uppsägningstid om minst 3 månader för den anställda och högst 12 månader från bolaget. Vid uppsägning från bolagets sida får eventuellt avgångsvederlag högst motsvara den fasta månadslönen under 12 månader. I den verkställande direktörens och ledningens anställningskontrakt finns vissa konkurrensklausuler som gäller under anställningen och sex månader efter dess upphörande.

På årsstämman 2018 beslutades att den årliga ersättningen till styrelseordföranden ska uppgå till 450 000 kr, och till övriga styrelseledamöter till 250 000 kr. Därutöver utgår en årlig ersättning till ledamöterna i revisionsutskottet med 80 000 kr till ordföranden, och 50 000 kr till övriga ledamöter samt en årlig ersättning till ledamöterna i ersättningsutskottet med 50 000 kr till ordföranden, och 30 000 kr till övriga ledamöter.

Nedanstående tabeller sammanfattar ersättning till styrelsen och ledande befattningshavare.

**Not K8 – Övriga rörelseintäkter och kostnader**

	2018	2017
Valutakursvinster	1 210	14 319
<b>Övriga rörelseintäkter</b>	<b>1 210</b>	<b>14 319</b>
Valutakursförluster	-928	-4 602
<b>Övriga rörelsekostnader</b>	<b>-928</b>	<b>-4 602</b>
<b>Summa övriga rörelseintäkter och kostnader</b>	<b>282</b>	<b>9 717</b>

**Not K9 – Finansiella intäkter och kostnader**

	2018	2017
Ränteintäkter	312	143
<b>Finansiella intäkter</b>	<b>312</b>	<b>143</b>
Övrigt	-152	-7
<b>Finansiella kostnader</b>	<b>-152</b>	<b>-7</b>
<b>Finansiella intäkter och kostnader</b>	<b>160</b>	<b>136</b>

**Not K10 – Skatter**

Inkomstskatt	2018	2017
Aktuell skatt	-50 951	-26 155
Uppskjuten skatt	36 154	13 602
<b>Summa inkomstskatt</b>	<b>-14 797</b>	<b>-12 553</b>

Skatten på koncernens vinst före skatt skiljer sig från de teoretiska belopp som skulle uppstå med viktad genomsnittlig skattesats på resultatet hos koncernföretagen enligt följande:

Skattekostnad	2018	2017
Resultat före skatt	143 607	101 853
Skatt enligt aktuell skattesats 22 %	-31 594	-22 408
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	122	4
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-1 987	-2 030
Återvinningsbar skatt*	40 850	21 670
Justering för skattesatser i utländska dotterföretag	-16 789	-10 752
Skatteeffekt när uppskjuten skattefordran ej redovisats	-	-
Skatteeffekt av tidigare ej redovisade uppskjutna skattefordringar	-	-
Övrigt	-5 399	963
<b>Skattekostnad</b>	<b>-14 797</b>	<b>-12 553</b>

\*Återvinningsbar skatt avser skatt hänförlig till koncernens dotterbolag på Malta. I Malta beskattas bolaget med 35% på skattemässigt resultat. Vid utdelning från maltesiska bolag återfås dock skatt vilket gör att den långsiktiga skattesatsen är 5%. En uppskjuten skattefordran är redovisad, baserad på dotterbolagets balanserade vinstmedel.

**Ej redovisade uppskjutna skattefordringar**

Bolaget har inga väsentliga temporära skillnader och skattemässiga underskottsavdrag för vilka uppskjutna skattefordringar inte har redovisats i resultat- och balansräkning.

Avstämning uppskjuten skatt	2018		2017		
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld	
Immateriella tillgångar	1 324	-	-	-987	
Återvinningsbar skatt	63 064	-	22 215	-	
Upplupna kostnader	-	-	-	-	
Övriga poster	1	-	215	-3 092	
<b>Summa</b>	<b>64 389</b>	<b>-</b>	<b>22 430</b>	<b>-4 079</b>	
Nettoredovisning	-	-	-	-	
<b>Netto uppskjuten skattefordran</b>	<b>64 389</b>	<b>-</b>	<b>22 430</b>	<b>-4 079</b>	
	Belopp vid årets ingång	Resultaträkningen	Övrigt totalresultat	Omräknings-differenser	Belopp vid årets utgång
Immateriella tillgångar	-987	-7 574	8 998	886	1 323
Återvinningsbar skatt	22 215	40 850	0	0	63 064
Övriga poster	-2 877	2 878	0	0	1
<b>Summa</b>	<b>18 351</b>	<b>36 154</b>	<b>8 998</b>	<b>886</b>	<b>64 389</b>

**Not K11 – Immateriella tillgångar**

Årets förändring av utvecklingsutgifter	2018	2017
<b>Vid periodens början</b>	<b>115 432</b>	<b>109 104</b>
Investeringar	153 527	70 329
Nedskrivning	-4 499	-4 181
Avskrivning	-87 855	-48 998
Kursdifferenser	21 479	-10 822
<b>Vid periodens slut</b>	<b>198 084</b>	<b>115 432</b>

Akkumulerade utvecklingsutgifter	2018	2017
Akkumulerade anskaffningsvärden	505 069	330 063
Akkumulerade avskrivningar	-268 117	-180 262
Akkumulerade nedskrivningar	-38 867	-34 368
<b>Bokfört värde</b>	<b>198 084</b>	<b>115 432</b>

Utvecklingsutgifter fördelar sig i enlighet med nedanstående tabell. Bola- get 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. Utvecklingstiden ligger normalt mellan ca 6-12 månader, vilket innebär att avskrivning på dessa spel sannolikt kommer att påbörjas under 2018 eller 2019.

	2018	2017
Lanserade spel free-to-play	160 080	88 143
Ej lanserade spel free-to-play	38 004	27 289
<b>Balanserat värde av spelportfölj</b>	<b>198 084</b>	<b>115 432</b>

**Nedskrivningsprövning av balanserade utvecklingsutgifter**

En nedskrivningsprövning görs regelbundet av hela spelportföljen, både publicerade spel och spel som fortfarande är under utveckling. Varje spel utgör i detta sammanhang en kassagenererande enhet. För ej lanserade spel är intäkterna prognosticerade intäkter för en period av 36 månader efter ett spels publicering. Prognosen baseras normalt på historiska jämförelsemönster på jämförbara spel. För lanserade spel som uppvisar ett potentiellt nedskrivningsbehov används en diskonterad kassaflödesmodell vilket ställs mot det bokförda värdet. Modellen räknar fram fritt kassaflöde under maximalt 48 månader. I modellen används en diskonteringsfaktor (WACC) på 13% (13%).

Baserat på ledningens bedömning av intäktpotentialen i främst den upplåsbara spel- och utvecklingsportföljen, har nedskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter gjorts under året. Av nedskrivningsbeloppet var ingenting hänförligt till spel som fortfarande var under utveckling.

**Not K12 – Materiella anläggningstillgångar**

Årets förändring av inventarier, verktyg och installationer	2018	2017
<b>Vid periodens början</b>	<b>8 176</b>	<b>6 275</b>
Investeringar	7 487	4 921
Avskrivningar/nedskrivningar	-3 806	-2 476
Kursdifferenser	-588	-544
<b>Vid periodens slut</b>	<b>11 268</b>	<b>8 176</b>

Akkumulerade värden, inventarier, verktyg och installationer	2018	2017
Akkumulerade anskaffningsvärden	25 213	18 314
Akkumulerade avskrivningar	-13 943	-10 137
<b>Bokfört värde</b>	<b>11 268</b>	<b>8 176</b>

**Not K13 – Eget kapital**

I G5 Entertainment AB (publ) finns endast ett aktieslag, där samtliga aktier har samma rösträtt. Inga egna aktier har återköpts eller sålts. Vid utgången av 2018 fanns 8 983 850 aktier, vardera med ett nominellt värde på 0,1 SEK.

Utestående aktier	2018	2017
Antal aktier vid årets slut	8 983 850	8 800 000
Viktat genomsnittligt antal aktier	9 044 372	8 800 000

Sedan 2012 har koncernen ett flerårigt optionsprogram som förlängdes och utökades på årsstämman 2017.

Vid årsstämman 2018 presenterades inget långsiktigt incitamentsprogram, istället hölls en extra bolagsstämma i November 2018 som beslutade om ett nytt incitamentsprogram. Det nya programmet är ett prestationsaktieprogram som omfattar som mest 120 000 aktier. Chefer och ledande befattningshavare i G5-koncernen tecknade sig för 106 350 optioner. Tilldelning av aktier baseras på utvecklingen av totalavkastningen på Bolagets stamaktier ("TSR"). Programmet kan som mest ge deltagarna en ordinarie aktie per prestationsaktie, den slutliga tilldelningen av ordinarie aktier görs i enlighet med en glidande skala mellan 350,4 och 548,0 kr per aktie, vilket motsvarar en ökning på respektive 95 och 205 procent från mätperioden efter den extra bolagsstämman.

Om anställda som deltar i något optionsprogram avslutar sin anställning förfaller prestationsaktierna.

Date of issue	Number of performance shares	Weighted share price at issuance	Price for minimum allocation	Price for maximum allocation	Exercise period
November 15, 2018	106,350	179.7	350.4	548.0	May 2021

Utestående optioner kan ses i nedanstående tabell.

Datum för utfärdande	Antal optioner	Optionspris	Lösenpris	Lösenperiod
12 juni, 2016	130 000	1,05	100,61	Juni 10, 2019 – september 10, 2019
9 juni, 2017	294 750	5,56	648,00	Juni 10, 2020 – september 10, 2020

**Utdelning**

Styrelsen har föreslagit årsstämman att en utdelning om 2,50 (2,50) SEK per aktie delas ut till aktieägarna.

**Övriga reserver**

Övriga reserver avser omräkningsdifferenser vid omräkning av rapporterande företags (dotterföretag) nettoinvestering samt omräkningsdifferens vid omräkning av fordringar som anses utgöra en del av rapporterande företags nettoinvestering.

**Not K14 – Resultat per aktie**

	2018	2017
<b>Årets resultat (MSEK)</b>	<b>128 811</b>	<b>89 300</b>
Vägt genomsnittligt antal aktier som används som nämnare		
Utfärdade aktier	8 983 850	8 800 000
Justering för beräkning av resultat per aktie efter utspädning		
Optioner	130 000	382 500
Vägt genomsnittligt antal aktier under året efter utspädning	9 044 372	9 182 500
Resultat per aktie före utspädning	14,34	10,15
Resultat per aktie efter utspädning	14,24	9,73

**Not K15 – Kundfordringar och övriga fordringar****Kundfordringar**

Under 2018 har inga (inga) nedskrivningar av kundfordringar skett. Per den 31 december 2018 fanns det inga väsentliga kundfordringar som hade förfallit till betalning. Alla G5:s kundfordringar har en löptid på mindre än tre månader.

Kundfordringar	2018	2017
0-3 månader	3 713	39 970
Mer än 3 månader	-	-

**Övriga fordringar**

För utvecklingsprojekten (utveckling av spel) anlitas delvis externa utvecklingsbolag både som underkonsulter såväl som vid licensiering. Ersättning till dessa bolag är en kombination av engångsersättning samt royalty. Inför utveckling av nya spel avtalas ibland om utbetalning av förskott. Fordringar avseende dessa förskott ingår i balansräkningen under Övriga fordringar. På balansdagen uppgick totala förskott till externa utvecklare till 1 617 kSEK (946).

Övriga fordringar	2018	2017
0-3 månader	4 427	2 493
Mer än 3 månader	0	8 161

Samtliga utvecklingsprojekt utvärderas kontinuerligt för att säkerställa deras vinstpotential, genom att jämföra prognostiserade intäkter med totala utvecklingskostnader.

I avtalen med de externa utvecklarna ingår normalt en möjlighet för G5 att återkräva förskott om ett utvecklingsprojekt inte går som planerat. Dessa utvecklingsbolag är dock ofta små, och saknar inte sällan finansiella resurser att återbetala förskott. G5:s primära kredithantlingsmekanism är därför att noga utvärdera potentialen i alla utvecklingsprojekt innan de påbörjas.

Under 2018 skedde inga (inga) nedskrivningar av förskott till externa utvecklare.

**Not K16 – Närstående parter**

Transaktioner med närstående parter består av transaktioner inom koncernen, ersättning till styrelse, VD och andra ledande befattningshavare, prestationsaktieprogram, arvode utbetalt till styrelseledamoten Jeffrey Rose för legal rådgivning i USA samt arvode utbetalt till styrelseledamoten Chris Carvalho för strategisk rådgivning (se not K7). VD Vlad Suglobovs fru har varit arbetat som konsult i koncernen under året och har uppburit ersättning uppgående till 351 (317) KSEK, all ersättning är godkänd av styrelsen.

**Not K17 – Interimsfordringar och skulder**

	2018	2017
Upplupna intäkter	99 043	97 679
Övrigt	4 036	25 232
<b>Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter</b>	<b>103 079</b>	<b>122 911</b>
Royalty	-71 487	-84 515
Marknadsföringskostnader	-4 719	-45 560
Övrigt	-7 073	-4 247
<b>Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter</b>	<b>-83 279</b>	<b>-134 322</b>
<b>Summa</b>	<b>19 800</b>	<b>-11 411</b>

**Not K18 – Leasing**

Koncernen har inga finansiella leasingavtal. Operationella leasingavtal består primärt av avtal om att hyra kontorslokaler, för kontoren i Moskva, Kharkov, San Francisco, Stockholm, Kaliningrad, Lvov och Sliema.

Kontorshyra	2018	2017
Hyra	9 173	4 609
Framtida årliga betalningsåtaganden för leaseade tillgångar i koncernen fördelar sig enligt följande		
Inom ett år	11 732	5 865
Mellan 1 och 5 år	13 767	9 333
Mer än 5 år	-	-
<b>Totalt</b>	<b>25 499</b>	<b>15 189</b>

**Not K19 – Leverantörsskulder**

Leverantörsskulder består primärt av skulder relaterade till marknadsföringskostnader och hyra.

**Not K20 – Ställda säkerheter**

G5 har inga företagsinteckningar (inga).

**Not K21 – Finansiella instrument och finansiella risker**

Koncernen utsätts genom sin verksamhet för en mängd olika finansiella risker. Med finansiella risker avses fluktuationer i företagets resultaträkning, balansräkning och kassaflöde till följd av förändringar i valutakurser, räntnivåer, refinansierings- och kreditrisker. Koncernens

Koncernens exponering mot utländsk valuta	2018-12-31		2017-12-31	
	USD	EUR	USD	EUR
Kundfordringar	-	321 326	4 836 984	15 327
Övriga kortfristiga fordringar	5 371 528	402 872	5 320 552	525 412
Cash and cash equivalents	8 222 460	721 825	2 098 123	1 614 611
Accounts payable	420 320	750	74 177	2 281
Övriga kortfristiga skulder	18 906 427	-	7 957 464	-

finanspolicy för hantering av finansiella risker har utformats av styrelsen och bildar ett ramverk av riktlinjer och regler i form av riskmandat och limiter för finansverksamheten.

Styrelsen har det övergripande ansvaret för de finansiella riskerna. Den dagliga hanteringen är delegerad till den verkställande direktören, samt finansdirektören (CFO).

G5 har en centraliserad finanshantering, vilket innebär att ansvaret för koncernens finansiella transaktioner hanteras centralt inom moderbolaget.

Riskhanteringen hanteras av finansfunktionen enligt regelverk som godkänts av styrelsen.

Koncernens finansiella risker utgörs främst av valutarisk, kreditrisk och likviditetsrisk. Ränterisken bedöms marginell, eftersom G5 för närvarande inte har någon extern finansiering.

**Valutarisk**

Exponering för valutakursförändringar uppstår eftersom koncernen genomför ett stort antal affärstransaktioner i utländsk valuta i samband med sin affärsverksamhet (transaktionsrisk). Sådan exponering härrör bland annat från affärstransaktioner mellan operativa enheter inom koncernen som har olika valutor som funktionell valuta samt från försäljning i andra än de enskilda företagens funktionella valuta. G5 är utsatt för valutarisk som uppstår från olika valutaexponeringar i första hand i förhållande till den amerikanska dollarn, euron, den ryska rubeln och den ukrainska hryvnia.

Bolaget säkrar inte dessa risker i dag.

**Känslighetsanalys utländska valuta**

Koncernens valutarisk avser främst USD och EUR. Om US-dollar hade förstärkts med 10% per balansdagen med alla andra variabler konstanta, skulle årsresultatet per den 31 december 2018 påverkats negativt med 5,1 MSEK. Om Euron hade förstärkts med 10% per balansdagen i förhållande till US-dollar med alla andra variabler konstanta, skulle årsresultatet per den 31 december 2017 påverkats positivt med 1,9 MSEK.

Belopp redovisade i resultaträkningen	2018	2017
Netto valutakursförändringar redovisade i övriga rörelseintäkter/kostnader	0.3	9 717
Netto valutakursförändringar redovisade i övrigt totalresultat		
Säkring av nettoinvesteringar	-	-3 108

**Kreditrisk Kundfordringar**

Kreditrisken avseende kundfordringar anses oväsentlig, eftersom nästan all omsättning genereras genom de största internetföretagen med genomgående hög kreditvärdighet. Dessa distributörer betalar G5 varje månad baserat på försäljningen till slutanvändarna. Betalningar

till G5 sker 1-2 månader efter försäljningen till slutkund. Distributörerna tar fullt ansvar för uppföljning och redovisning av slutkundsförsäljning, och skickar G5 månatliga royaltyrapporter som visar belopp som skall betalas.

G5 har inga väsentliga förfallna eller nedskrivna kundfordringar, och kreditrisker förknippade med kundfordringar som varken är förfallna eller nedskrivna bedöms som liten.

**Banker**

G5 strävar efter att hålla bolagets likvida medel hos banker med god kreditvärdighet. Majoriteten av bolagets likvida medel hålls i Sverige och USA där bolaget primärt arbetar med Handelsbanken och Swedbank.

**Förskott till externa utvecklare**

För utvecklingsprojekt (utveckling av spel), använder G5 delvis externa utvecklare. Överenskomna ersättningar är en kombination av direkta och royaltybaserade betalningar. Inför utvecklingen av nya spel finns det ibland avtal att betala förskott till utvecklarna. Dessa redovisas under övriga fordringar i balansräkningen. Då försäljningen av ett spel påbörjas, avräknas förskotten mot de royalties som ska tillfalla utvecklaren.

Löptiden för förskotten beror på publiceringsdatumerna för de spel till vilka förskotten hör. Detta innebär att den varierar från noll (för spel som är redo för publicering) till 6-12 månader (för spel där utvecklingsarbetet just påbörjats).

Om ett projekt inte utvecklas som förväntat, så måste de förskott som betalats för projektet i vissa fall skrivas av. Samtliga utvecklingsprojekt utvärderas kontinuerligt för att säkerställa deras vinstpotential, genom att prognosticerade intäkter jämförs med totala utvecklingsutgifter för varje spel.

**Likviditetsrisk**

Koncernen hanterar likviditetsrisken genom att bibehålla tillräcklig likviditet för att kunna säkerställa att verksamhetens behov kan tillgodoses. Processen övervakas via koncernens kassaflödesprognoser.

**Koncentration av risk**

Bolaget är beroende av fortsatt samarbete med sina distributörer. Apple, Google, Amazon och Microsoft driver primära distributionsplattformar för G5:s spel, med Apple och Google som de viktigaste. G5 genererar väsentligen alla sina inkomster och en majoritet av användarna genom dessa distributionskanaler och räknar med att fortsätta att göra detta under överskådlig framtid. En försämring i G5:s relation med dessa företag kan skada bolagets verksamhet. Konkurrenten mellan dessa återförsäljare är intensiv, och alla försöker att locka till sig de mest attraktiva spelen till sina elektroniska butiker. Baserat på en stark spelportfölj, anser inte G5 att risken i dessa affärsrelationer är hög.

**Verkliga värden**

Koncernen har inte några finansiella instrument som redovisas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten (såsom de redovisas i tabellen nedan) överensstämmer med verkliga värden.

Finansiella instrument indelade efter kategori	2018	2017
Upplupna intäkter	99 043	97 679
Kundfordringar	3 713	39 970
Övriga fordringar	4 427	10 654
Likvida medel	138 531	91 194
<b>Lånefordringar och kundfordringar</b>	<b>245 714</b>	<b>239 497</b>

Finansiella instrument indelade efter kategori	2018	2017
Leverantörsskulder	25 818	9 289
Övriga skulder	5	9 221
Upplupna kostnader	83 279	134 322
<b>Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde</b>	<b>109 102</b>	<b>152 832</b>

Löptid för finansiella skulder	2018	2017
0-3 månader	109 102	152 832
Mer än 3 månader		

Resultat från de finansiella instrumenten i kategorierna lån och kundfordringar samt skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde redovisas, sammantaget för de två kategorierna, i noterna K8, K9 och K14.

**Hantering av koncernens kapital**

Målet för kapitalhanteringen är att säkra koncernens förmåga att fortsätta med sin verksamhet, för att kunna ge avkastning till aktieägarna och för att bibehålla en optimal kapitalstruktur med minskade kapitalkostnader. För en bibehållen eller anpassad kapitalstruktur kan koncernen behöva justera utdelningar och den avkastning som betalas ut till aktieägarna, genomföra nyemission av aktier eller sälja tillgångar för att minska skulderna.

Kapital definieras inom G5-koncernen som Eget kapital. I förvaltningsberättelsen på sidan 24 beskrivs G5:s utdelningspolicy. G5 har ingen lånefinansiering.

**Not K22 – Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet**

	2018	2017
Avskrivning av anläggningstillgångar	96 161	57 945
Nedskrivning av anläggningstillgångar	-	-
Övrigt	0	-13 673
<b>Summa</b>	<b>96 161</b>	<b>44 272</b>

Erhållna räntor respektive betalda räntor motsvaras av resultatförda belopp i enlighet med not K9.

**Not K23 – Händelser efter balansdagens slut**

Inga väsentliga händelser har inträffat efter balansdagens slut.

# MODERBOLAGETS RÄKNINGAR

## RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Not	2018	2017
Nettoomsättning		1 450 025	1 135 445
Direkta kostnader		-1 023 392	-781 082
<b>Bruttovinst</b>		<b>426 633</b>	<b>354 363</b>
Forskning och utveckling		-371	-143
Försäljning och marknadsföring		-79 952	-75 066
Administration		-339 000	-276 743
Övriga rörelseintäkter		7 020	9 948
Övriga rörelsekostnader		-6 369	0
<b>Rörelseresultat</b>	M2, M3, M4, M5, M14	<b>7 961</b>	<b>12 358</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	M6	308	18 661
Räntekostnader och liknande resultatposter		-152	-7
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>8 117</b>	<b>31 012</b>
Skatt på årets resultat	M7	-2 109	-1 589
<b>ÅRETS RESULTAT</b>		<b>6 008</b>	<b>29 422</b>

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	2018	2017
<b>Årets resultat</b>	<b>6 008</b>	<b>29 422</b>
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen		
Omräkningsdifferens	-	-
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Årets totalresultat</b>	<b>6 008</b>	<b>29 422</b>

## BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Not	31 Dec 2018,	31 Dec 2017
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	M9	70	70
Fordringar koncernföretag	M10	-	-
		<b>70</b>	<b>70</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>	M11		
Kundfordringar		3 713	39 970
Fordringar hos koncernföretag		9 175	8 428
Skattefordringar		2 434	1 477
Övriga fordringar		-1 257	8 572
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	M13	99 796	98 540
Kassa och bank		128 311	64 650
		<b>242 172</b>	<b>221 637</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>242 242</b>	<b>221 707</b>
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital		898	880
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond		48,387	55,916
Balanserat resultat		64,379	57,151
Årets resultat		6,008	29,422
<b>Summa eget kapital</b>	M12	<b>119,642</b>	<b>143,369</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder		6 366	1 336
Skuld till koncernföretag		107 865	50 491
Övriga skulder		1 328	10 471
Upplupna kostnader	M13	7 004	16 039
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>122 563</b>	<b>78 338</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>242 242</b>	<b>221 707</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

KSEK	Aktiekapital	Överkursfond	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Eget kapital 2017-01-01</b>	<b>880</b>	<b>54 273</b>	<b>63 763</b>	<b>118 916</b>
Årets resultat			29 422	29 422
Övrigt totalresultat			-12	-12
<b>Summa totalresultat</b>			<b>29 410</b>	<b>29 410</b>
Utdelning			-6 600	-6 600
Premier för optionsprogram		1 643		1 643
<b>Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>		<b>1 643</b>	<b>-6 600</b>	<b>-4 957</b>
<b>Eget kapital 2017-12-31</b>	<b>880</b>	<b>55 916</b>	<b>86 573</b>	<b>143 369</b>
<b>Eget kapital 2018-01-01</b>	<b>880</b>	<b>55 916</b>	<b>86 573</b>	<b>143 369</b>
Årets resultat			6 008	6 008
<b>Summa totalresultat</b>			<b>6 008</b>	<b>6 008</b>
Utdelning			-22 224	-22 224
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram	18	16 639		16 657
Återköp av optioner		-24 168		-24 168
<b>Summa med transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>	<b>18</b>	<b>-7 529</b>	<b>-22 224</b>	<b>-29 735</b>
<b>Eget kapital 2018-12-31</b>	<b>898</b>	<b>48 387</b>	<b>70 357</b>	<b>119 642</b>

## KASSAFLÖDE – MODERBOLAG

KSEK	Not	2018	2017
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	M17		
Resultat efter finansiella poster		8 117	31 012
Justering för ej kassaflödespåverkande poster		0	1 398
Betald skatt		-3 001	-3 001
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>		<b>5 116</b>	<b>29 409</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>			
Förändring av rörelsefordringar		44 055	-98 253
Förändring av rörelseskulder		44 225	81 785
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>93 396</b>	<b>12 942</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>			
Utdelning		-22 224	-6 600
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram		16 657	-
Återköp av optioner		-24 168	1 643
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>		<b>-29 735</b>	<b>-4 957</b>
<b>Kassaflöde</b>		<b>63 661</b>	<b>7 985</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>		<b>64 650</b>	<b>56 665</b>
Kassaflöde		63 661	7 985
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>		<b>128 311</b>	<b>64 650</b>

## MODERBOLAGETS NOTER

### Not M1 – Redovisningsprinciper

Moderbolaget upprättar sin årsredovisning i enlighet med årsredovisningslagen (1995:1554) och Rådet för finansiell rapportering, RFR 2, Redovisning för juridiska personer. RFR 2 är utformad för juridiska personer vars värdepapper är noterade på reglerad marknad, vars allmänna regel är att tillämpa den IFRS/IAS som tillämpas i koncernredovisningen. Därför tillämpar moderbolaget i sin årsredovisning för den juridiska personen de IFRS/IAS och uttalanden som har godkänts av EU när det är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen och med hänsyn till koppling mellan redovisning och skatt i Sverige. RFR 2 anger de undantag och tillägg som ska göras med utgångspunkt från IFRS. Skillnaden mellan koncernens och moderbolagets redovisningsprinciper anges nedan. De angivna redovisningsprinciperna för moderbolaget har tillämpats konsekvent för alla tidsperioder som anges i moderbolagets årsredovisning.

### Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag redovisas i moderbolaget enligt anskaffningsvärdemetoden med avdrag för eventuella nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förvävsrelaterade kostnader och eventuella tilläggsköpeskillingar.

### Klassificering och presentation

Moderbolagets resultaträkning och balansräkning presenteras i den form som föreskrivs i årsredovisningslagen. Den främsta skillnaden jämfört med IAS 1 avser redovisningen av eget kapital och förekomsten av avsättningar som självständig rubrik i balansräkningen.

### Not M2 – Kostnader fördelat på kostnadsslag

	2018	2017
Ersättning till distributörer	440 378	342 895
Royalties till utvecklare samt licensavgifter	585 900	438 188
Försäljning & marknadsföring	79 953	75 066
Personalkostnader	4 551	4 731
Övriga kostnader <sup>1</sup>	331 933	272 156
<b>Totalt</b>	<b>1 442 715</b>	<b>1 133 035</b>

<sup>1</sup>Övriga kostnader avser i huvudsak kostnader för användarförvärv som är fakturerade till moderbolaget från koncernens dotterbolag. Dessa redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen.

### Not M3 – Medarbetare

Moderbolaget har haft 3 (3) anställda under året. Ersättning till anställda i moderbolaget uppgår till 2 481 (2 757) kSEK samt sociala avgifter 1 128 (941) kSEK och pensionskostnader 317 (309) kSEK.

### Not M4 – Revisionsarvoden

	2018	2017
Revisionsuppdrag		
PWC	717	690
Mazars	-	113
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget		
PWC	169	315
<b>Totalt</b>	<b>886</b>	<b>1,118</b>

### Not M5 – Övriga rörelseintäkter och kostnader

	2018	2017
Valutakursvinster	7 020	13 673
<b>Övriga rörelseintäkter</b>	<b>7 020</b>	<b>13 673</b>
Valutakursförluster	-6 369	-3 726
<b>Övriga rörelsekostnader</b>	<b>-6 369</b>	<b>-3 726</b>
<b>Summa övriga rörelseintäkter och kostnader</b>	<b>651</b>	<b>9 947</b>

### Not M6 – Ränteintäkter, räntekostnader och liknande poster

	2018	2017
Ränteintäkter	308	107
Utdelning från dotterföretag	-	23 827
Valutakursförändring av långfristig fordran	-	-7 310
<b>Finansiella intäkter</b>	<b>308</b>	<b>16 624</b>
Räntekostnader	-2	-7
Övrigt	-150	-
<b>Finansiella kostnader</b>	<b>-151</b>	<b>-7</b>
<b>Finansiella intäkter och kostnader</b>	<b>157</b>	<b>16 617</b>

### Not M7 – Inkomstskatter

	2018	2017
<b>Inkomstskatt</b>		
Aktuell skatt	-2 109	-1 589
Uppskjuten skatt	-	-
<b>Summa inkomstskatt</b>	<b>-2 109</b>	<b>-1 589</b>

	2018	2017
<b>Avstämning effektiv skatt</b>		
Resultat före skatt	8 117	31 012
Skatt enligt aktuell skattesats 22%	-1 786	-6 823
Ej skattepliktiga intäkter	0	5 242
Ej avdragsgilla kostnader	-9	-8
Övrigt	-315	-
<b>Skattekostnad</b>	<b>-2 109</b>	<b>-1 589</b>

### Not M8 – Närstående parter

Transaktioner mellan koncernföretagen sker till marknadspris i enlighet med koncernens transfer pricing modell. Den 31 december 2017 hade moderbolaget fordringar på 9 175 (8 428) kSEK hos koncernföretag. Moderbolagets skulder uppgick till 107 865 (50 491) kSEK. Fordringar och skulder mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Moderbolagets försäljning till dotterföretag uppgår till 0 (0) kSEK. Moderbolagets inköp från dotterföretag uppgår till 908 607 (698 868) kSEK.

Fordringar och skulder mot koncernbolag löper på maknadsmässiga villkor. För fordringar där avsikten inte är att betala fordran inom en överskådlig framtid, se not M10.

### Not M9 – Andelar i koncernföretag

Aktier i dotterföretag	2018	2017
<b>Akkumulerat värde, ingående balans</b>	<b>70</b>	<b>70</b>
Valutakursdifferens	-	-
<b>Redovisat värde vid årets slut</b>	<b>70</b>	<b>70</b>

Nedan anges koncernens dotterföretag per den 31 december 2018. Om inte annat anges består dotterföretagens aktiekapital enbart av stamaktier vilka ägs direkt av koncernen och proportionen av ägandet är likvärdigt med koncernens innehav av röster. Länderna där dotterföretagen är registrerade är också de där dess huvudsakliga verksamhet bedrivs.

Företagets namn	Registrerat säte	% ägande som innehas av koncernen	Bokfört värde	Huvudsaklig verksamhet
G5 UA Holdings Ltd	Malta	100%	11	Holdingbolag
G5 Holdings Ltd*	Malta	100%		Upphandling och licensiering av spel
G5 Entertainment Inc	USA	100%	7	Marknadsföring
G5 Holding UKR LLC	Ukraina	100%	50	Spelutveckling
G5 Holding RUS LLC	Ryssland	100%	2	Spelutveckling

\*G5 Holdings Ltd är dotterbolag till G5 UA Holdings Ltd



**Not M10 – Finansiella anläggningstillgångar**

Långfristiga fordringar hos koncernföretag	2018	2017
Vid årets början	0	79 211
Amortering	-	-71 890
Valutakurseffekt	-	-7 321
Vid årets slut	0	0

**Not M11 – Kundfordringar och övriga fordringar**

Kundfordringar	2018	2017
0-3 månader	3 713	39 970
Mer än 3 månader	-	-

Övriga fordringar	2018	2017
0-3 månader	957	1 888
Mer än 3 månader	219	8 161

**Not M12 – Eget kapital****Förslag till vinstdisposition**

Till årsstämman förfogande står följande fritt eget kapital i moderbolaget (kSEK):

	2018	2017
Överkursfond	48 387	55 916
Balanserat resultat	64 349	57 151
Årets resultat	6 008	29 422
<b>Summa</b>	<b>118 744</b>	<b>143 369</b>

Styrelsen kommer att föreslå årsstämman att en utdelning om 2,50 (0,75) SEK per aktie lämnas för räkenskapsåret 2018.

Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras enligt följande:

	2018	2017
Till aktieägarna utdelas	22 460	22 224
Till nästa år balanseras	96 284	121 145
<b>Summa</b>	<b>118 744</b>	<b>143 369</b>

**Not M13 – Interimsfordringar och skulder**

	2018	2017
Upplupna intäkter	99 043	97 676
Övrigt	753	864
<b>Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter</b>	<b>99 796</b>	<b>98 540</b>
Royalty	0	91
Marknadsföringskostnader	4 719	13 467
Övrigt	2 285	2 491
<b>Upplupna kostnader</b>	<b>7 004</b>	<b>16 039</b>
<b>Summa</b>	<b>92 792</b>	<b>82 501</b>

**Not M14 – Leasing**

Moderbolaget har inga finansiella leasingavtal. Operationella leasingavtal består av avtal om kontorshyra.

Kontorshyra	2018	2017
Hyra	360	289

Framtida minimileaseavgifter som hänför sig till icke uppsägningsbara operationella leasingavtal förfaller alla till betalning inom ett år (2019) och uppgår totalt till 90 kSEK.

**Not M15 – Ställda säkerheter**

G5 har inga företagsinteckningar (inga).

**Not M16 – Finansiella risker och riskhantering**

G5:s finansiella riskhantering sker och övervakas på koncernnivå. För mer information gällande de finansiella riskerna se not K21 Finansiella risker till koncernens bokslut.

Finansiella instrument indelade efter kategori	2018	2017
Upplupna intäkter	99 796	98 540
Kundfordringar	3 713	39 970
Fordran koncernföretag (kortfristiga)	9 175	8 428
Övriga fordringar	220	10 049
Likvida medel	128 311	64 650
<b>Lånefordringar och kundfordringar</b>	<b>241 215</b>	<b>221 637</b>

Finansiella instrument indelade efter kategori	2018	2017
Leverantörsskulder	6 366	1 336
Skulder koncernföretag	107 865	50 491
Övriga skulder	1 328	10 471
Upplupna kostnader	7 004	16 039
<b>Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde</b>	<b>122 563</b>	<b>78 337</b>

Löptid för finansiella skulder	2018	2017
0-3 månader	122 563	78 337
Mer än 3 månader	-	-

**Not M17 – Justeringar för kostnader som inte ingår i kassaflödet**

	2018	2017
Valutakursförändring koncerninterna poster	6 369	5 562
Övrigt	-	350
<b>Summa</b>	<b>6 369</b>	<b>5 912</b>

**Not M18 – Händelser efter balansdagens slut**

I not K23 beskrivs de väsentliga händelser som påverkat koncernen efter balansdagens slut. Inga händelser har inträffat som bedöms påverka moderbolagets finansiella ställning.

# FÖRSÄKRAN

Styrelsen och verkställande direktören försäkras att årsredovisningen har upprättats i enlighet med god redovisningssed i Sverige och koncernredovisningen har upprättats i enlighet med de internationella redovisningsstandarder som avses i Europaparlamentets och rådets förordning (Eg) nr 1606/2002 av den 19 juli 2002 om tillämpning av internationella redovisningsstandarder.

Årsredovisningen respektive koncernredovisningen ger en rättvisande bild av moderbolagets och koncernens ställning och resultat. Förvaltningsberättelsen för moderbolaget respektive koncernen ger en rättvisande översikt över utvecklingen 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, Sverige, 2019-04-16

**Petter Nylander**  
Styrelsens ordförande

**Chris Carvalho**  
Styrelseledamot

**Johanna Fagrell Köhler**  
Styrelseledamot

**Stefan Lundborg**  
Styrelseledamot

**Jeffrey Rose**  
Styrelseledamot

**Vlad Suglobov**  
Verkställande direktör, styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats 2019-04-16  
PricewaterhouseCoopers AB

**Aleksander Lyckow**  
Auktoriserad revisor

# REVISIONSBERÄTTELSE

**TILL BOLAGSSTÄMMAN I G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL), ORG.NR 556680-8878**

## Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

### UTTALANDEN

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för G5 Entertainment AB (publ) för år 2018 med undantag för hållbarhetsrapporten på sidorna 19-21. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 16-55 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets finansiella ställning per den 31 december 2018 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av koncernens finansiella ställning per den 31 december 2018 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), såsom de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Våra uttalanden omfattar inte hållbarhetsrapporten på sidorna 19-21. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen.

Våra uttalanden i denna rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen är förenliga med innehållet i den kompletterande rapport som har överlämnats till moderbolagets och koncernens styrelse i enlighet med revisorsförordningens (537/2014) artikel 11.

### GRUND FÖR UTTALANDEN

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav. Detta innefattar att, baserat på vår bästa kunskap och övertygelse, inga förbjudna tjänster som avses i revisorsförordningens (537/2014) artikel 5.1 har tillhandahållits det granskade bolaget eller, i förekommande fall, dess moderföretag eller dess kontrollerade företag inom EU.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

### VÅR REVISIONSANSATS

#### Översikt

#### Revisionens inriktning och omfattning

G5 Entertainment är en utvecklare och förläggare av free-to-playspel för smartphones och surfplattor. Försäljningen är global med USA och Asien som viktigaste marknader. Bolaget når sina kunder via digitala affärer där appar finns. Ägandeskap och kreativa processer avseende utveckling och licensiering sker på Malta, teknisk utvecklingen sker primärt i Ukraina och i Ryssland och marknadsföringen från USA. I Sverige finns moderbolaget som också har den kontraktliga relationen med de digitala affärerna.

Vi utformade vår revision genom att fastställa väsentlighetsnivå och bedöma risken för väsentliga felaktigheter i de finansiella rapporterna. Vi beaktade särskilt de områden där verkställande direktören och styrelsen gjort subjektiva bedömningar, till exempel viktiga redovisningsmässiga uppskattningar som har gjorts med utgångspunkt från antaganden och prognoser om framtida händelser, vilka till sin natur är osäkra. Liksom vid alla revisioner har vi också beaktat risken för att styrelsen och verkställande direktören åsidosätter den interna kontrollen, och bland annat övervägt om det finns belägg för systematiska avvikelser som givit upphov till risk för väsentliga felaktigheter till följd av oegentligheter.

Vi anpassade vår revision för att utföra en ändamålsenlig granskning i syfte att kunna uttala oss om de finansiella rapporterna som helhet, med hänsyn tagen till koncernens struktur, redovisningsprocesser och kontroller samt den bransch i vilken koncernen verkar.

Primära fokusområden och risker som identifierats speglas av de "särskild betydelsefulla områden" som lyfts fram ovan och specificeras ytterligare nedan. Vår granskning av G5 Entertainment består av dessa huvudsakliga delar; planering av revisionen, granskning av intern kontroll över finansiell rapportering och relaterade rutiner och processer, översiktlig granskning av G5 Entertainments rapport för tredje kvartalet, bokslutsgranskning och slutliga revisionsinsatser för att avge denna revisionsberättelse avseende årsredovisningen för moderbolaget och koncernen. I anslutning till detta utförs också insatser för att avge vårt yttrande avseende efterlevnad av riktlinjer för ersättningar till ledande befattningshavare.

Inriktningen och omfattningen innebär att vi utfört en revision som inkluderar samtliga väsentliga enheter inom G5 Entertainment vilka tillsammans utgör en betydande del av intäkter, resultat respektive tillgångar. Våra insatser avrapporteras löpande till bolaget, Revisionskommittén och för helåret till Styrelsen.

### Väsentlighet

Revisionens omfattning och inriktning påverkades av vår bedömning av väsentlighet. En revision utformas för att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida de finansiella rapporterna innehåller några väsentliga felaktigheter. Felaktigheter kan uppstå till följd av oegentligheter eller misstag. De betraktas som väsentliga om enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användarna fattar med grund i de finansiella rapporterna.

Baserat på professionellt omdöme fastställde vi vissa kvantitativa väsentlighetstal, däribland för den finansiella rapportering som helhet (se tabellen nedan). Med hjälp av dessa och kvalitativa överväganden fastställde vi revisionens inriktning och omfattning och våra granskningsåtgärders karaktär, tidpunkt och omfattning, samt att bedöma effekten av enskilda och sammantagna felaktigheter på de finansiella rapporterna som helhet.

<b>KONCERNENS VÄSENTLIGHETSTAL</b>	2018: MSEK 14,5 (2017: MSEK 10,0)
<b>HUR VI FASTSTÄLLDE DET</b>	Intäkter
<b>MOTIVERING AV VALET AV VÄSENTLIGHETSTAL</b>	Vi valde intäkter som riktmärke eftersom koncernen är vinstorienterad och tillväxt är en viktig drivkraft. Vi definierade vår väsentlighet till cirka 1% av intäkterna, vilket är ett acceptabelt intervall enligt ISA-tumregeln.

Vi kom överens med revisionskommittén om att vi skulle rapportera upptäckta felaktigheter som översteg MSEK 1,0 samt felaktigheter som understeg detta belopp men som enligt vår mening borde rapporteras av kvalitativa skäl.

### SÄRSKILT BETYDELSEFULLA OMRÅDEN

Särskilt betydelsefulla områden för revisionen är de områden som enligt vår professionella bedömning var de mest betydelsefulla för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen för den aktuella perioden. Dessa områden behandlades inom ramen för revisionen av, och i vårt ställningstagande till, årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet, men vi gör inga separata uttalanden om dessa områden.

### SÄRSKILT BETYDELSEFULLT OMRÅDE

#### VÄRDERING AV BALANSERADE UTVECKLINGSKOSTNADER

Den 31 december 2018 var det bokförda värdet av balanserade utvecklingskostnader 160 MSEK. Cirka 88 % av denna summa avsåg spel som är gratis att spela, som koncernen har fortsatt att utveckla under 2018.

Ledningen genomför en granskning av det redovisade värdet av de balanserade utvecklingskostnaderna för nedskrivning. Nedskrivningsgranskning utförs kvartalsvis.

I syfte att bedöma nedskrivningen identifierar ledningen varje spel som en enda kassagenererande enhet. Nedskrivningsanalysen börjar med en beräkning av nedskrivningsindikatorer med en uppskattning av de totala intäkterna från spelet under återstoden av nedskrivningsperioden (baserat på faktisk försäljning under de tre senaste månaderna). Om denna första beräkning visar på en möjlighet till nedskrivning för ett visst spel, utförs ett mer detaljerat test med olika scenarier vad gäller förväntat resultat av spelen och sannolikheten för att varje scenario ska äga rum. Återvinningsvärdet representerar summan av det viktade genomsnittliga nettonuvärdet för diskonterade framtida kassaflöden i varje scenario multiplicerat med sannolikheten för att detta scenario ska äga rum.

Bedömningen innehåller ett antal väsentliga antaganden, både kvantitativa och kvalitativa, inklusive beräknade intäkter, kostnadsstrukturer, spelets livslängd, diskonteringsränta och sannolikheten för att olika scenarier ska äga rum. Förändringar av dessa antaganden kan leda till potentiella ändringar av nedskrivningen av det redovisade värdet av de balanserade utvecklingskostnaderna. Användningen av antaganden i bedömningen kräver också bedömningar och uppskattningar som kan påverkas av oväntade framtida marknadsrelaterade, ekonomiska eller rättsliga restriktioner i olika länder.

Vi fokuserade på detta område eftersom dessa tillgångar är väsentliga för koncernens verksamhet, och den utvärdering som gjordes av ledningen inbegrep väsentliga bedömningar och uppskattningar.

### ANNAN INFORMATION ÄN ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-15 och 56-66. Denna annan information omfattar också den lagstadgade hållbarhetsrapporten på sidorna 19-21. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

### HUR VÅR REVISION BEAKTADE DET SÄRSKILT BETYDELSEFULLA OMRÅDET

Vi erhöll beräkningen av nedskrivningsindikatorer och nedskrivningstest för spelen, vilket visade indikatorer för nedskrivning.

Vi testade den matematiska noggrannheten i de bakomliggande beräkningarna i modellen.

Vi jämförde historiska, faktiska resultat med budgeterade resultat för att bedöma kvaliteten på ledningens prognoser.

Vi utvärderade centrala kvantitativa och kvalitativa antaganden som gjorts av ledningen i nedskrivningsmodellen. Kvantitativa faktorer utgjordes av prognoser vad gäller intäkter, värvning av användare och andra kostnader samt den diskonteringsränta som använts.

Vid bedömning av dessa centrala antaganden diskuterade vi med ledningen för att förstå och utvärdera varför de har valt dessa antaganden. Där så var lämpligt jämfördes antaganden med diverse externa källor, inklusive oberoende forskningsrapporter. Vi har analyserat spelens historiska resultat och utfallet för de antaganden som tillämpats under föregående period.

Vi bedömde rimligheten i den diskonteringsränta som använts genom att kontrollera dess variabler med oberoende forskningsrapporter, prognoser för ekonomisk tillväxt och offentligt tillgängliga branschuppgifter. Vi erhöll och testade ledningens känslighetsanalys av kvantitativa, centrala antaganden för att fastställa att de valda negativa förändringarna av de centrala antagandena, både individuellt och i samlad form, inte skulle resultera i att det redovisade värdet för spelet översteg det återvinningsbara värdet.

Baserat på de revisionsförfaranden som utförts fann vi att koncernens bedömningar och uppskattningar i nedskrivningstestet för balanserade utvecklingskostnader var inom rimligintervall och granskningen föranledde ingen väsentligt rapporteringspunkt till revisionsutskottet.

**STYRELSENS OCH VERKSTÄLLANDE DIREKTÖRENS ANSVAR**

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och, vad gäller koncernredovisningen, enligt IFRS, så som de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

**REVISORNS ANSVAR**

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionsssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: [www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar](http://www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar). Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

**Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar****UTTALANDEN**

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för G5 Entertainment AB (publ) för år 2018 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

**GRUND FÖR UTTALANDEN**

Vi har utfört revisionen enligt god revisionsssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

**STYRELSENS OCH VERKSTÄLLANDE DIREKTÖRENS ANSVAR**

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpa bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation, och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Den verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

**REVISORNS ANSVAR**

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionsssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av förvaltningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: [www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar](http://www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar). Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

**REVISORNS YTTRANDE AVSEENDE DEN LAGSTADGADE HÅLLBARHETSRAPPORTEN**

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten på sidorna 19–21 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Vår granskning har skett enligt FAR:s uttalande RevR 12 Revisorns yttrande om den lagstadgade hållbarhetsrapporten. Detta innebär att vår granskning av hållbarhetsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionsssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för vårt uttalande.

En hållbarhetsrapport har upprättats.

PricewaterhouseCoopers AB utsågs till G5 Entertainment AB (publ)s revisor av bolagsstämman den 7 maj 2018 och har varit bolagets revisor sedan 2018.

Stockholm den 16 april 2019

PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow

Auktoriserad revisor

# BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

## INLEDNING

G5 Entertainment AB (publ) grundades 2005. G5 Entertainment AB är moderbolag i G5 Entertainment-koncernen ("G5 Entertainment"). G5 Entertainment är ett publikt bolag vars aktier sedan 2014 är upptagna till handel hos Nasdaq Stockholm. Styrelsen för G5 Entertainment får härmed avge bolagsstyrningsrapport för 2018 enligt kraven i 6 kap 6 § Årsredovisningslagen och i punkten 10 i Svensk kod för bolagsstyrning.

Denna bolagsstyrningsrapport har antagits av styrelsen i april 2019 och är en redogörelse för hur bolagsstyrningen har bedrivits i G5 Entertainment under verksamhetsåret 2018. Bolagsstyrningsrapporten har granskats av bolagets revisorer. Bolagsstyrningsrapporten är inte en del av förvaltningsberättelsen.

## PRINCIPER FÖR BOLAGSSTYRNING

Utöver de principer för bolagsstyrning som följer av lag eller annan författning tillämpar G5 Entertainment Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden"), (se Kollegiet för svensk bolagsstyrnings webbplats [www.bolagsstyrning.se](http://www.bolagsstyrning.se)). De interna regelverken för bolagets styrning utgörs av bolagsordningen, styrelsens arbetsordning (innefattande instruktioner för styrelsens utskott), instruktion för den verkställande direktören, instruktioner för den finansiella rapporteringen samt övriga policyer och riktlinjer.

## AKTIÄGARE

Per den 31 december 2018 hade bolaget cirka 9 200 aktieägare.

## Större aktieinnehav

Ingen ägare har ett aktieinnehav som representerar mer än en tiondel av röstetalet för samtliga aktier i bolaget.

## Rösträtt

G5 Entertainments bolagsordning innehåller inga begränsningar i fråga om hur många röster varje aktieägare kan representera och avge vid en bolagsstämma.

## BOLAGSORDNINGEN

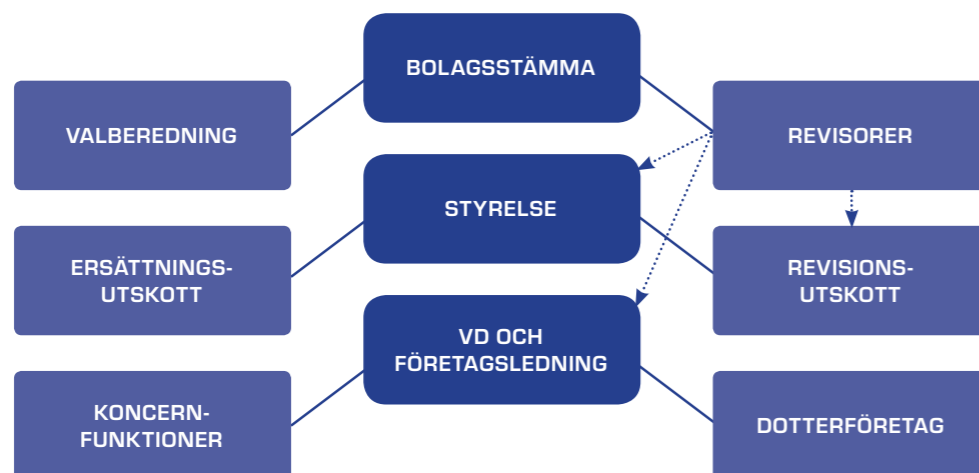
Gällande bolagsordning (se bolagets webbplats [www.g5e.se](http://www.g5e.se)) antogs vid extra bolagsstämma den 7 november 2018. Bolagsordningen innehåller inga särskilda bestämmelser om tillsättande och entledigande av styrelseledamöter eller om ändring av bolagsordningen.

## BOLAGSSTÄMMA

Bolagsstämman är bolagets högsta beslutande organ. Det är på bolagsstämman som aktieägarna har möjlighet att utöva sitt inflytande. En rad ärenden är enligt Aktiebolagslagen förbehållna bolagsstämman att besluta om, till exempel fastställande av resultat- och balansräkning, dispositioner beträffande bolagets resultat, ansvarsfrihet, val av styrelseledamöter och val av revisorer.

Styrelsen har under året även möjlighet att kalla till extra bolagsstämma. Det sker till exempel om beslut måste fattas i ärende som endast kan beslutas av bolagsstämman och det inte är lämpligt att vänta till nästa årsstämma.

## G5:s bolagsstyrningsmodell



Figuren visar G5 Entertainments bolagsstyrningsmodell och hur de centrala funktionerna utses och samverkar.

Aktieägare som vill delta i bolagsstämma ska dels vara upptagen som aktieägare i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels anmäla sitt deltagande till bolaget den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, mid-sommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

## Årsstämma 2018

G5 Entertainments årsstämma 2018 hölls den 7 maj på 7a konferenscenter, Sveavägen 7a, Stockholm. Vid stämman deltog 40 aktieägare vilka representerade 35 procent av rösterna och aktiekapitalet. På årsstämman närvarade majoriteten av G5 Entertainments koncernledning samt styrelsen och företagets revisor på sätt som föreskrivs i Koden. Årsstämman beslutade om fastställande av resultat- och balansräkning för 2017, vinstdisposition, samt om ansvarsfrihet för VD och styrelsen för det gångna verksamhetsåret. Årsstämman valde styrelseledamöter, fattade beslut om valberedningen samt ersättning till ledande befattningshavare.

## Extra bolagsstämma 2018

G5 Entertainment höll en extra bolagsstämma den 7 november på 7a konferenscenter, Sveavägen 7a, Stockholm. Vid stämman deltog 82 aktieägare vilka representerade 43 procent av rösterna och aktiekapitalet. Bolagsstämman beslutade om ett nytt långsiktigt incitamentsprogram ledande befattningshavare och nyckelanställda.

## Årsstämma 2019

Årsstämman 2019 kommer att hållas på 7a konferenscenter, Sveavägen 7a, Stockholm, den 8 maj.

## Bemyndiganden

Årsstämman 2018 bemyndigade styrelsen att intill nästa årsstämma, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, vid ett eller flera tillfällen, fatta beslut om nyemission av sammanlagt högst 885 375 aktier, innebärande en aktiekapitalökning om högst 88 538 kr, motsvarande en utspädning om cirka 10 procent av Bolagets aktiekapital och totala röstetal. Syftet med bemyndigandet är att möjliggöra företagsförvärv och kapitalanskaffningar. Betalning ska kunna ske genom apport, genom kvittning eller annars förenas med villkor. Avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt ska äga ske i den situation då en riktad emission, på grund av tids-, affärs- eller motsvarande skäl, är mer fördelaktig för Bolaget. Emissionskursen ska vid varje tillfälle sättas så nära marknadsvärdet som möjligt med den rabatt som krävs för att uppnå fullteckning. Giltigt beslut förutsätter att aktieägare som på stämman representerar minst 2/3 av antalet företrädda aktier och röster röstar för styrelsens förslag (Aktiebolagslagen kap. 13).

## Valberedningen

Årsstämman beslutar om principer för valberedningens sammansättning, och beslutar vilka uppgifter valberedningen ska fullgöra inför nästkommande årsstämma. Valberedningen har i sitt arbete tillämpat regel 4.1 i Svensk kod för bolagsstyrning som policy för mångfald för styrelsen. Mångfald är dock en viktig faktor vid valberedningens nomineringsarbete. Valberedningen eftersträvar kontinuerligt en jämn könsfördelning och mångsidighet vad gäller kompetens, erfarenhet och bakgrund i styrelsen vilket också återspeglas i nuvarande sammansättning.

Valberedningen inför 2019 års årsstämma består av representanter för G5 Entertainments fem största aktieägare per den sista bankdagen i augusti månad:

## Styrelsens sammansättning, oberoende, ersättning och närvaro 2018

Namn	Invald år	Oberoende	Befattning	Utskott	Närvaro styrelsemöte	Närvaro revisionsutskott	Närvaro ersättningsutskott	Arvode kSEK	Antal aktier/instrument i aktieprogram <sup>1</sup>
Petter Nylander	2013	Ja	Styrelseordförande, ordförande i revisionsutskottet	Revisions-, ersättningsutskotten	9 (9)	6 (6)	3 (3)	539	24 500/0
Chris Carvalho	2016	Ja	Ordförande i ersättningsutskottet	Revisions-, ersättningsutskotten	9 (9)	6 (6)	3 (3)	342	2 000/0
Johanna Fagrell Köhler	2017	Ja	Ledamot	Revisionsutskott	9 (9)	5 (6)		292	250/0
Stefan Lundborg	2017	Ja	Ledamot	Ersättningsutskott	9 (9)		3 (3)	272	10 250 (0)
Jeffrey Rose	2011	Nej	Ledamot		9 (9)	-		242	2 000/0
Vlad Suglobov	2006	Nej	Ledamot, VD		9 (9)	-	-	-	615 000/60 000 <sup>2</sup>

<sup>1</sup>Uppgifterna gäller per den 31 Mars, 2019

<sup>2</sup>Äger 50 000 optioner och 10 000 prestationsaktier. Vlad Suglobov är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd. som äger 615 000 aktier i bolaget.

- Marianne Flink (utsedd av Swedbank Robur Fonder)
- Jeffrey Rose (utsedd av Wide Development Limited)
- Sergey Shults (utsedd av Proxima Limited)
- Petter Nylander (utsedd av Purple Wolf Limited)
- Tommy Svensk (utsedd av Tommy Svensk)

## STYRELSEN

### Styrelsens sammansättning

Vid årsstämman 2018 omvaldes alla medlemmar i styrelsen, styrelsen bestod därigenom av Petter Nylander, ordförande, Chris Carvalho, Johanna Fagrell Köhler, Stefan Lundborg, Jeffrey Rose och Vlad Suglobov.

### Styrelsens oberoende

Valberedningens bedömning, vilken delas av styrelsen, rörande ledamöternas beroendeställning i förhållande till bolaget, bolagsledningen och aktieägarna framgår av tabellen på föregående sida. Som framgår av tabellen uppfyller G5 Entertainment tillämpliga regler om styrelseledamöters oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen samt bolagets större aktieägare.

## STYRELSENS ARBETE

Styrelsens arbete bedrivs på sätt som Aktiebolagslagen, Kodex och övriga för bolaget tillämpliga förordningar och regler föreskriver. Styrelsen arbetar efter en årligen fastställd arbetsordning och årsplan.

Vid styrelsemötena närvarar bolagets VD samt finanschef. Som protokollförare fungerar normalt bolagets finanschef. Andra personer ur koncernledningen och tjänstemän i koncernen deltar vid styrelsens möten som föredragande vid behov.

### Arbete under året

Under 2018 har styrelsen, utöver det konstituerande mötet efter årsstämman, sammanträtt åtta gånger. Styrelsen har under året primärt fokuserat på arbete med strategi, affärsplan och budget.

Styrelsen har träffat revisorn utan närvaro av VD eller annan person från bolagsledningen.

Styrelsen följer ledningens arbete genom månadsvisa rapporter vilka bland annat redovisar det finansiella resultatet, viktiga nyckeltal, utvecklingen av prioriterade aktiviteter etcetera.

### Styrelsens arbete

Styrelsen håller ordinarie styrelsemöten enligt nedanstående plan:

- Februari – Bokslutskommuniké
- April – Bolagsstyrningsmöte – agenda och kallelse till årsstämman, bolagsstyrningsrapport, årsredovisning, översyn av försäkringar och pensioner
- Maj – Delårsrapport första kvartalet
- Maj – Konstituerande styrelsemöte, beslut om styrelsens arbetsordning, VD-instruktion och instruktion för den finansiella rapporteringen, styrelsens årsplan, firmateckning
- Juli-augusti – Delårsrapport andra kvartalet
- Augusti-september – Strategimöte, finansiella mål, instruktioner inför budgetarbetet
- Oktober – Delårsrapport tredje kvartalet
- December – Budgetmöte, affärsplan

På ordinarie styrelsemöte avger VD verksamhetsrapport. Styrelsen har genomgångar med revisorn då rapporter från revisorn behandlas.

### Styrelsens arbete i utskott

Styrelsen har haft två utskott: revisionsutskottet och ersättningsutskottet. Utskottens arbete regleras i styrelsens arbetsordning.

Styrelsens utskott behandlar de frågor som faller inom deras respektive område, avger rapport och rekommendationer som ligger till grund för styrelsens beslut. Utskotten har viss beslutanderätt inom ramen för styrelsens direktiv. Protokoll från utskottens möten hålls tillgängliga för styrelsen.

### REVISIONSUTSKOTTET

I revisionsutskottet ingår Petter Nylander, ordförande, Chris Carvalho och Johanna Fagrell Köhler.

Under 2018 har revisionsutskottet haft sex protokollförda möten. Vid mötena deltar bolagets finanschef, som också fungerar som revisionsutskottets sekreterare. Bolagets revisor deltog vid tre av revisionsutskottets möten.

Utskottet har gått igenom samtliga delårsrapporter samt alla rapporter från bolagets revisor samt interna processer och kontroller.

### Ersättningsutskottet

I ersättningsutskottet ingår Chris Carvalho, ordförande, Petter Nylander samt Stefan Lundborg.

Under 2018 har ersättningsutskottet haft tre protokollförda möten.

Styrelseledamöternas och utskottsledamöternas närvaro under året framgår av tabellen på sidan 57.

### REVISORER

Revisionsbolag, valt på årsstämman 2018 för ett år, är PWC. Auktoriserade revisorn Aleksander Lyckow är huvudansvarig revisor.

Revisorerna har till uppgift att på aktieägarnas vägnar granska bolagets årsredovisning och bokföring samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning. Revisorerna rapporterar löpande till styrelsen. Revisionsarvodet framgår av not K5.

### VD OCH ÖVRIGA LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

VD har regelbunden kontakt via e-post, Skype och telefon med alla medlemmar i ledningsgruppen för affärsuppdateringar, ta emot rapporter, sätta upp mål, och för allmänna affärssamtal. Utöver detta genomförs flera personliga möten med var och en i ledningsgruppen varje år för mer djupgående diskussioner och planering. G5:s kärnprocesser är starkt beroende av e-post, och G5 har en väl utvecklad kultur och processer för e-postkommunikation. E-post uppmuntras framför andra kommunikationsmedel, eftersom den tillåter automatiskt sparande och spårning av det dagliga beslutsfattandet i företagets processer. Med tanke på förekomsten av e-postkommunikation i företaget, och med hänsyn till den geografiskt spridda lokaliseringen av ledningsgruppen, med en väsentlig skillnad i tidszoner, har VD fattat beslutet att inte ha regelbundna fysiska möten med alla medlemmar i ledningsgruppen närvarande, eftersom dessa inte skulle ge operativt mervärde.

Ledningsgruppens styrning och uppföljning är baserad på den av styrelsen fastställda arbetsordningen, instruktion för verkställande direktören och rapporteringsinstruktioner. Ledningsgruppen och övriga ledningspersoner leder den dagliga verksamheten främst genom instrument såsom budgetar, resultatstyrning och belöningsystem, regelbunden rapportering och övervakning och personalmöten samt via en delegerad beslutsstruktur inom funktionella (utveckling, marknadsföring, support, finansiering, etc.) hierarkier, från moderbolaget till ledningen i dotterföretagen.

Under året har fokus legat på fortsatt utveckling av bolagets portfölj av free-to-play-spel, samt att öka intäkterna baserade på redan släppta free-to-play-spel. Processer och verktyg för att lönsamt och kostnads-effektivt kunna förvärva nya användare har introducerats och kontinuerligt förbättrats. Vissa nya tjänster har införts, och alla funktionella team har stärkts för att stödja nya free-to-play-spel.

### INTERN KONTROLL AVSEENDE DEN FINANSIELLA RAPPORTERINGEN

Styrelsens ansvar för intern kontroll regleras i Aktiebolagslagen och i Kodex. I enlighet med Årsredovisningslagen innehåller bolagsstyrningsrapporten en beskrivning av de viktigaste inslagen i bolagets system för intern kontroll och riskhantering. Intern kontroll avseende den finansiella rapporteringen syftar dels till att ge rimlig säkerhet avseende tillförlitligheten i den externa finansiella rapporteringen, dels till att säkerställa att den externa finansiella rapporteringen har upprättats enligt lag, tillämpliga redovisningsstandarder och övriga krav för börsnoterade bolag.

### Kontrollmiljö

Styrelsen har det övergripande ansvaret för den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen. Kontrollmiljön avseende den finansiella rapporteringen bygger på en fördelning av roller och ansvar i organisationen, fastställda och kommunicerade beslutsvägar, instruktioner beträffande befogenhet och ansvar samt redovisnings- och rapporteringsinstruktioner. Styrelsen har inrättat ett revisionsutskott främst för fullgörande av de uppgifter som Aktiebolagslagen föreskriver ska fullgöras av detta utskott.

Den interna kontrollen är integrerad med bolagets finansfunktion. Styrelsen har övervägt behovet av att inrätta en särskild granskningsfunktion. Styrelsen har fortsättningsvis funnit att den interna kontrollen tills vidare kan fullgöras på ett erforderligt och tillfredsställande sätt inom finansfunktionen och att det inte finns behov av någon särskild granskningsfunktion i bolaget.

Styrelsen har antagit arbetsordning, VD-instruktion och instruktion för den finansiella rapporteringen, attestregler, G5 Entertainment Group Accounting Principles, G5 Entertainment Group Financial Policy, G5 Entertainment Fraud and Anti-Bribery Policy samt G5 Entertainment IT Policy. Därutöver finns policyer och riktlinjer inom en rad områden för den operativa verksamheten.

### Riskbedömning

Styrelsen och koncernledningen arbetar, som en integrerad del av ledningsarbetet, med riskbedömning i ett vitt perspektiv inkluderande men inte begränsat till finansiella risker och viktiga affärsrisker. Rapportering av risker har skett löpande till styrelsen. Styrelsen och revisionsutskottet har under året löpande diskuterat olika slags risker samt bolagets riskhanteringsprocess.

### Kontrollaktivitet

Koncernens kontrollaktiviteter för till exempel attester utgår från koncernnivå men hanteras därefter primärt på regional nivå i Sverige och i dotterföretagen i respektive övriga länder.

### Information

Information om interna styrdokument för den finansiella rapporteringen finns tillgängliga för berörda medarbetare på G5 Entertainments wiki. Information och utbildning avseende de interna styrdokumenterna sker även genom aktiviteter riktade direkt till ekonomiansvariga och controllers inom koncernen.

### Uppföljning

Uppföljning för att säkerställa effektiviteten i den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen sker av styrelsen, revisionsutskottet, VD, koncernledningen och av koncernens bolag. Uppföljningen inbegriper bland annat genomgång av bolagets månatliga finansiella rapporter mot budget och mål.

### MAR

Bolaget omfattas av bestämmelserna i EU:s marknadsmissbruksförordning nr 596/2014 (MAR) som ställer stora krav på hur Bolaget hanterar insiderinformation. I MAR regleras bl.a. hur insiderinformation ska offentliggöras till marknaden, under vilka förutsättningar offentliggörandet får skjutas upp samt på vilket sätt Bolaget är skyldigt att föra en förteckning över personer som arbetar för bolaget och som fått tillgång till insiderinformation (en s.k. loggbok).

Bolaget använder det digitala verktyget InsiderLog för att säkerställa att dess hantering av insiderinformation uppfyller kraven i MAR och Bolagets insiderpolicy; från beslutet att skjuta upp offentliggörandet av insiderinformation hela vägen till det meddelande som ska lämnas till Finansinspektionen när insiderhändelsen är över och informationen har offentliggjorts. Endast behöriga personer i Bolaget har åtkomst till InsiderLog.

## STYRELSE

### Petter Nylander (f. 1964)

Petter Nylander har en kandidatexamen i företagsekonomi från Stockholms universitet. 1994 kom Petter Nylander till MTG AB och innehade där ett flertal ledande befattningar inklusive VD för TV3 Sverige (Sveriges första kommersiellt finansierade tv-station), VD TV3 Skandinavien och vice VD MTG Broadcasting Channels. Under 2003-2005 var han VD för OMD Sweden AB (Omnicom Media Group), ett globalt kommunikationstjänstföretag. Under 2005-2010 var han VD för Unibet Group Plc, en av Europas ledande online-spelsajter. Annan erfarenhet från spelsektorn inkluderar: 2000-2003 styrelseledamot i Cherry Företagen AB (senare uppdelat i Betsson, Net Entertainment och Cherry), 2004-2005 styrelseledamot Ongame e-Solutions AB (uppköpt av Bwin), 2006-2011 styrelseledamot European Betting and Gaming Association (EGBA), samt 2010-2011 ledamot i Bingo.com. För närvarande är Petter Nylander styrelseordförande i Besedo Services AB, Styrelseordförande i GiG ( Gaming Innovation Group), Ledamot i Sonetel AB och Global VD för Universum Communications AB. Innehav: 24 500 aktier, 0 optioner.

### Chris Carvalho (f. 1965)

Chris har en examen i företagsekonomi från University of California, Berkeley, Haas School of Business. Sedan dess har han också avslutat en MBA vid UCLA:s Anderson School of Management. Chris kommer närmast från en tjänst som operativ chef (COO) vid San Francisco-baserade Kabam, en producent och förläggare av mobilspel. Kabam som finansierats av bland andra Google Ventures och Time Warner, växte under Chris tid från 25 till över 700 anställda med kontor på tre kontinenter. Under samma tid ökade omsättningen från cirka 2 MUSD till 360 MUSD. Innan Chris började på Kabam tillbringade han nästan tio år på Lucasfilm där han var ansvarig för affärsutveckling för alla Lucas-bolag samt drev företagets internetdivision. För närvarande är Chris rådgivare till ett antal företag samt är styrelseledamot i Performance Lab, ett nystartat bolag som arbetar med bärbar teknik för företagsmarknaden, MaxPlay, ett bolag som arbetar med teknik, spel och verktyg inom virtual reality samt ROBLOX, en av de största destinationerna för spel för barn och tonåringar. Innehav: 2 000 aktier, 0 optioner

### Johanna Fagrell Köhler (f. 1966)

Johanna har en magisterexamen från Lunds Universitet. Johanna började sin karriär på Icon Medialab, en av Nordens ledande digitala byråer runt millennieskiftet. År 2002 grundade hon, och blev VD över, sin egna designbyrå Summer. Johanna blev sedan verkställande direktör för marknadsföringsbyrå ONE Media, noterad på Aktietorget. Som aktieägare och tidigare VD för Mobiento-koncernen, den ledande mobilmarknadsgruppen i Skandinavien, har hon spelat en nyckelroll i företagets framgång och vann ett flertal priser, Cannes Lions, MMA, Red Herring top 100 för att nämna några. Idag är Johanna VD för Creuna, Sveriges ledande digitalbyrå med kontor i Stockholm och Göteborg. Hon har även styrelsuppdrag i bland annat S-Group och FSport AB. Innehav: 250 aktier, 0 optioner

### Stefan Lundborg (f. 1965)

Stefan började som entreprenör och har förvärvat ingående kunskap i att driva och förvalta bolag vilket har resulterat i rådgivande roller. Stefan är för närvarande styrelseledamot i Kindred Group plc och LOX Container Technology AB. Stefan är även styrelseordförande i Note Design Studio AB. Innehav: 10 250 aktier, 0 optioner

### Jeffrey W. Rose (f. 1962)

Jeffrey W. Rose är advokat och specialiserad på immateriell äganderätt, utveckling, publicering och strategiska frågor. I mer än 25 år har han bistått klienter med rådgivning i en rad olika framgångsrika projekt inom interaktiv underhållning, film, teve, nya medier och olika teknikbranscher. Hans kontor ligger i södra Kalifornien men klienterna finns över hela världen. Jeffrey W. Rose var medlem i styrelsen för Web Wise Kids, en ideell organisation som informerar barn, föräldrar och samhället i övrigt om hur man gör kloka och trygga val i den snabba teknologiska utvecklingen. Han har en fil.kand., magna cum laude, från Duke University 1984 och en doktorsexamen i juridik från UCLA School of Law 1987. Innehav: 2 000 aktier, 0 optioner

### Vlad Suglobov (vd, medgrundare) (f. 1977)

Vlad är en veteran inom spelbranschen inom vilken han arbetat i mer än 23 år. 1995 började han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd. (nu Nikita Online), Rysslands första spelutvecklingsföretag. År 2000 tog Vlad sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University och tillbringade det efterföljande året som mjukvaruingenjör på Moskvakontoret för "Voxster" som var ett bolaget finansierat från USA. Vlad tillsammans med sina medgrundare startade G5 2001 för att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var VD från företagets start men fortsatte trots det att skriva kod för bolagets spelmotor fram till 2003, varefter han helt fokuserade på verksamheten. Under 2008 förändrades allting med lanseringen av den första iPhone. Medan G5 slutförde ett antal större licensieringskontrakt ville bolaget lansera sina egna spel till denna lovande plattform och i februari 2009 lanserades företagets första spel "Supermarket Mania", vilket snabbt blev företagets största finansiella framgång till dess. Genom att se den revolution som iPhone innebar för industrin startade Vlad G5:s förlagsoperation och licensierade populära hidden object spel för PC till den nya generationen mobilapplikationsbutiker på IOS, Android och Windows. Under 2011 flyttade Vlad från Moskva till San Francisco för att etablera G5: s marknadsföringsverksamhet i USA. Då Vlad noterade trenden med att free-to-play spel snabbt blev framträdande i marknaden har Vlad styrt G5 att fokusera på detta område, vilket till fullo startade 2013. Med en tonvikt på kvalitativa, internt utvecklade spel och ett minskat antal nya utgåvor. Idag fortsätter Vlad att vara djupt involverad i företagets strategi, marknadsföring och produktutveckling. Innehav: 0 aktier, 50 000 optioner och 20 000 prestationsaktier. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd som äger 615 000 aktier.

## LEDNINGSGRUPP

Styrelsen utser VD. VD, tillika koncernchef, leder koncernledningens arbete och fattar beslut i samråd med övriga personer i koncernledningen. Per den 31 december 2018 bestod ledningsgruppen av VD, operativ chef och koncernfinansdirektör.

### Vlad Suglobov

#### (VD, medgrundare) (f. 1977)

Vlad är en veteran inom spelbranschen inom vilken han arbetat i mer än 23 år. 1995 började han sin karriär som den fjortonde anställda på Nikita Ltd. (nu Nikita Online), Rysslands första spelutvecklingsföretag. År 2000 tog Vlad sin fil. kand. i datavetenskap från Lomonosov Moscow State University och tillbringade det efterföljande året som mjukvaruingenjör på Moskvakontoret för "Voxster" som var ett bolaget finansierat från USA. Vlad tillsammans med sina medgrundare startade G5 2001 för att utveckla PC- och mobilspel. Vlad var VD från företagets start men fortsatte trots det att skriva kod för bolagets spelmotor fram till 2003, varefter han helt fokuserade på verksamheten. Under 2008 förändrades allting med lanseringen av den första iPhone. Medan G5 slutförde ett antal större licensieringskontrakt ville bolaget lansera sina egna spel till denna lovande plattform och i februari 2009 lanserades företagets första spel "Supermarket Mania", vilket snabbt blev företagets största finansiella framgång till dess. Genom att se den revolution som iPhone innebar för industrin startade Vlad startade G5:s förlagsoperation och licensierade populära hidden object spel för PC till den nya generationen mobilapplikationsbutiker på IOS, Android och Windows. Under 2011 flyttade Vlad från Moskva till San Francisco för att etablera G5: s marknadsföringsverksamhet i USA. Då Vlad noterade trenden med att free-to-play spel snabbt blev framträdande i marknaden har Vlad styrt G5 att fokusera på detta område, vilket till fullo startade 2013. Med en tonvikt på kvalitet internt utvecklade spel och ett minskat antal nya utgåvor. Idag fortsätter Vlad att vara djupt involverad i företagets strategi, marknadsföring och produktutveckling. Innehav: 0 aktier, 50 000 optioner, 10 000 prestationsaktier. Vlad är även suppleant i styrelsen för Wide Development Ltd som äger 615 000 aktier.

### Alexander Tabunov

#### (operativ chef, medgrundare) (f. 1974)

Alexander Tabunov är en erfaren it-chef med bakgrund inom programvaruteknik. Han var med och grundade G5 2001 och har sedan dess varit ansvarig för G5:s dagliga verksamhet i rollen som operativ chef. Bland annat har han byggt upp och format utvecklingsteamet med utgångspunkt i en rad olika plattformar och tekniker. Hans akademiska bakgrund är en magisterexamen i datavetenskap från Moskvas statliga institut för elektronik och matematik. Innehav: 29 700 aktier samt 515 000 aktier genom bolaget Purple Wolf Ltd, 50,000 optioner samt 10 000 prestationsaktier.

### Stefan Wikstrand

#### (finansdirektör, vVD) (f. 1980)

Efter studier vid Internationella Handelshögskolan i Jönköping arbetade han fem år inom revision på MGI Revidco AB och KPMG. 2010-2015 arbetade Stefan Wikstrand på TradeDoubler AB som Group Financial & Business Controller. Under sin tid på TradeDoubler har Stefan arbetat med alla aspekter av att leda ekonomifunktionen vid ett internationellt börsnoterat bolag. Stefan har haft positionen som koncernens finansdirektör och vVD sedan 1 juni 2015. Innehav: 12 200 aktier, 22 500 optioner samt 3 300 prestationsaktier.

Stockholm den 16 april, 2019  
Styrelsen i G5 Entertainment AB

Uppgifterna enligt ovan gäller per den 31 Mars, 2019

## REVISORS YTTRANDE OM BOLAGSSTYRNINGSRAPPORTEN

### Till bolagsstämman i G5 Entertainment AB (publ)

Org nr 556680-8878

### Uppdrag och ansvarsfördelning

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten för räkenskapsåret 2018-01-01—2018-12-31 på sidorna 56-59 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

### Granskningens inriktning och omfattning

Vår granskning har skett enligt FARs uttalande RevU 16 Revisorns granskning av bolagsstyrningsrapporten. Detta innebär att vår granskning av bolagsstyrningsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionsd i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för våra uttalanden.

### Uttalande

En bolagsstyrningsrapport har upprättats. Upplysningar i enlighet med 6 kap. 6§ andra stycket punkterna 2–6 årsredovisningslagen samt 7 kap. 31 § andra stycket samma lag är förenliga med årsredovisningen och koncernredovisningen samt är i överensstämmelse med årsredovisningslagen.

Stockholm 2019-04-16  
PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow  
Auktoriserad revisor

Uppgifterna enligt ovan gäller per den 31 Mars, 2019

## AKTIEN

Den 31 december 2018 uppgick aktiekapitalet i G5 Entertainment AB till 898 385 kronor fördelat på 8 983 850 aktier, var och en med ett kvotvärde på 0,10 kronor per aktie. Det genomsnittliga antalet utestående aktier under året var 8 914 372. Varje aktie ger lika stor rätt att ta del av G5:s tillgångar och vinster och ger innehavaren en röst.

G5:s aktie listades på NGM Nordic MTF i Stockholm den 2 oktober 2006 under symbolen G5EN. Introduktionskursen var 3 kronor per aktie. Sedan den 10 juni 2014 är G5:s aktie noterad på Nasdaq Stockholm. Vid årsslutet 2018 var aktiekursen 125,5 kronor och det totala börsvärdet 1 127 MSEK.

### Optionsprogram

Vid en extra bolagsstämma i oktober 2012 beslutades att genomföra ett flerårigt optionsprogram, som en del i en långsiktig incitamentsmodell. Två program är utestående per 2018-12-31. Vid en extra bolagsstämma i november 2018 beslutades att ändra de aktiebaserade programmen till ett prestationsbaserat aktieprogram. Första prestationsaktieprogrammet uppgår till högst 120 000 prestationsaktier. Styrelsens ledamöter, med undantag av företagets vd, var inte berättigade att delta i programmet.

För mer information om gällande optionsprogram se bolagets hemsida [www.g5e.com/corporate](http://www.g5e.com/corporate)

### Aktiekapitalets historik

Handeln med G5:s aktier på NGM Nordic MTF i Stockholm inleddes den 2 oktober 2006. Tidigare under 2006 genomförde företaget en emission av 1 000 000 aktier och en placering av 1 000 000 ägaraktier till priset 3 kronor per aktie till nya aktieägare. I juli 2008 genomförde G5 en nyemission på 375 000 aktier för att köpa 51 % i Shape Games Inc. Vidare slutförde G5 i oktober 2008 en företrädesemission där 1 044 574 nya aktier emitterades i syfte att öka kapitalet för att kunna finansiera utvecklingen av företagets egna originalspel. I november 2008 flyttades handeln med G5:s aktier till Aktietorget i Stockholm. I augusti 2012 genomförde G5 en riktad emission till investmentbolaget Traction. G5 emitterade 580 426 aktier till kursen 21,50 kronor per aktie. Syftet med den riktade emissionen var att ta in kapital för att finansiera bolagets utökade verksamhet inom produktutveckling. Den 7 februari 2013 genomförde G5 en riktad nyemission om 800 000 aktier till teckningskursen 47 kronor per aktie. Den 10 juni 2014 introducerades G5 på Nasdaq Stockholm. Under 2018 har två stycken optionsprogram gått till lösens vilket utökade aktiekapitalet med 183 850 aktier.

### Största aktieägarna per den 31 december 2018

	Antal aktier	Innehav/röster
Swedbank Robur	854 876	9,52%
Wide Development Limited*	610 000	6,79%
Purple Wolf Limited**	510 000	5,68%
Proxima LTD	485 000	5,40%
Försäkringsbolaget Avanza Pension	441 547	4,91%
Tommy Svensk	403 290	4,49%
Aktia Asset Management	258 000	2,87%
Rite Internet Ventures Holding AB	234 606	2,61%
Nordnet Pensionsförsäkring AB	189 764	2,11%
Daniel Eriksson	125 085	1,39%
<b>Totalt</b>	<b>4 112 168</b>	<b>45,77%</b>

\*Vlad Suglobov är styrelsesuppleant i företaget.

\*\*Bolaget kontrolleras av Alexander Tabunov (operativ chef).

## KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN SAMT IR-KONTAKT

Delårsrapport, januari-mars 2019	3 maj 2019
Årsstämma 2019	8 maj 2019
Delårsrapport, januari-juni 2019	30 juli 2019
Delårsrapport, januari-september 2019	5 november 2019
Bokslutskommuniké 2019	12 februari 2020

För frågor avseende denna rapport, vänligen kontakta

**Stefan Wikstrand, CFO.**

**Mail:** [investors@g5e.se](mailto:investors@g5e.se)

**Telefon:** +46 84 11111 5

## ORDLISTA

**Soliditet:** Eget kapital dividerat med totala tillgångar

**Avkastning på eget kapital:** Årets resultat dividerat med genomsnittligt eget kapital

**Avkastning på totalt kapital:** Rörelse-resultat med tillägg av räntetäkter dividerat med genomsnittliga totala tillgångar

**Balanslikviditet:** Omsättningstillgångar dividerat med kortfristiga skulder

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

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

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





**G5 ENTERTAINMENT AB** (publ)  
BIRGER JARLSGATAN 18  
114 34 STOCKHOLM, SWEDEN  
PHONE: +46 84 11111 5  
FAX: +46 84 1111 65  
E-MAIL: [CONTACT@G5E.SE](mailto:CONTACT@G5E.SE)  
ORG.NR. 556680-8878  
[WWW.G5E.SE](http://WWW.G5E.SE)