

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

G5[®]

GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB

DELÄRSRAPPORT

JANUARI - MARS 2019

DELÅRSRAPPORT JANUARI - MARS 2019

JANUARI - MARS 2019

- Intäkter för perioden var 306,1 (372,6) MSEK, en minskning med 18 procent jämfört med samma period 2018.
- Rörelseresultatet för perioden var 39,7 (49,4) MSEK, en minskning med 20 procent jämfört med samma period 2018.
- Resultat efter skatt uppgick till 35,9 (44,0) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 3,99 (4,99) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till -0,5 (-7,4) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 6,9 miljoner, en minskning med 23 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 248,8 tusen, en minskning med 26 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 1,8 miljoner, en minskning med 18 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 44,3 USD, oförändrat jämfört med samma period föregående år.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jan-mar 2019	Jan-mar 2018	Förändring %	Apr-mar 18/19	2018	Förändring %
Intäkter	306 057	372 620	-18%	1 383 462	1 450 025	-5%
Avgift till distributörer ¹	-93 214	-112 867	-17%	-420 725	-440 378	-4%
Royalties till externa utvecklare ²	-50 645	-73 955	-32%	-239 361	-262 671	-9%
Bruttoresultat	162 198	185 798	-13%	723 375	746 976	-3%
Bruttomarginal	53%	50%		52%	52%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-62 763	-41 855	50%	-246 860	-225 952	9%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	99 435	143 943	-31%	476 516	521 024	-9%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	32%	39%		34%	36%	
Kostnader för användarförvärv ³	-59 730	-94 533	-37%	-342 773	-377 576	-9%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-20%	-25%		-25%	-26%	
Rörelseresultat	39 705	49 410	-20%	133 743	143 448	-7%
Rörelsemarginal, %	13,0%	13,3%		9,7%	9,9%	
Resultat per aktie före utspädning	3,99	4,99	-20%	13,57	14,34	-5%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	-444	9 031		65 228	74 703	
Likvida medel	138 437	97 736		138 437	138 531	

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

²Royalties till externa utvecklare är kostnader för spel där det finns ett kontraktsmässigt förhållande att royalty ska utgå,

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

VD HAR ORDET:

VÄXANDE MARGINALER



Första kvartalet 2019 resulterade i en nära rekordhög lönsamhet för G5, efter vår satsning på Free-to-Play-spel, F2P. G5:s finansiella position är fortsatt stark och hälsosam samtidigt som vi har en bra spelportfölj vilken kommer kompletteras med ytterligare spel under året. Vi har ökat vår kassa jämfört med föregående år och vi är fortsatt lönsamma och genererar ett positivt kassaflöde från den löpande verksamheten. Vårt fokus på att vidareutveckla befintliga spel och på att skapa nya spännande titlar ger oss en sund ekonomisk plattform, och stabilitet och flexibilitet för att utveckla nya spel.

G5:s rörelsemarginal för årets första tre månader uppgick till 13 procent, bara något lägre än de 13,3 procent som vi nådde under första kvartalet föregående år, då vi gynnades av en enorm draghjälp från spelet Hidden City.

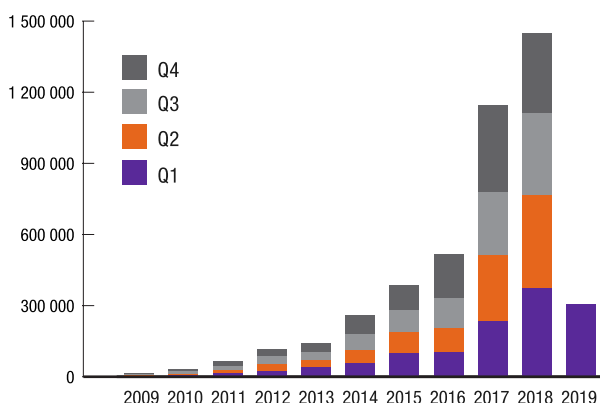
Som en del i våra kontinuerliga ansträngningar för att utnyttja våra resurser effektivt, sänkte vi våra kostnader för användarförvärv, UA, under första kvartalet, något som bidrog till att stärka rörelsemarginalen. Vi studerar löpande den feedback vi får från marknaden för att optimera våra utgifter och få största möjliga effekt av våra marknadsbudgetar.

Sedan första kvartalet 2018, då Hidden City nådde sin intäktsstopp, har spelet fortsatt att mogna. De totala intäkterna för de första tre månaderna 2019 sjönk med 18 procent jämfört med föregående år. Hidden City går fortfarande starkt och har en lojal publik av spelare som fortsätter att uppskatta äventyret. Vi arbetar med spelutvecklaren för att optimera spelarnas upplevelse, samtidigt som vi också optimerar intäkter och vinst.

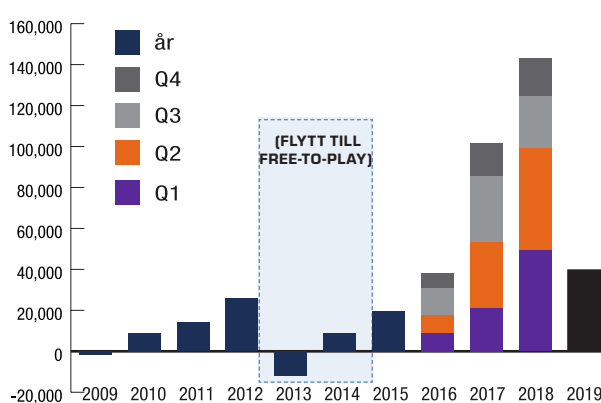
Hidden City kräver idag inte lika stora investeringar i marknadsföring som det gjorde då spelet var i tillväxt och är nu mer lönsamt. Spelutvecklaren och G5 lägger just nu tillsammans ned stora ansträngningar för att förbättra Hidden City, för att hålla dess spelare engagerade och förlänga spelets liv så långt som möjligt. Detta fortsatta arbete kan förbättra spelets funktion och vi kan öka investeringarna i marknadsföring på spelet om vi bedömer att det är rätt sak att göra.

Vår kassa för det första kvartalet låg på samma nivå som vid slutet av 2018. Detta som ett resultat av en inbetalning från Apple som kom redan under fjärde kvartalet 2018, vilket ledde till att vi fick två inbetalningar under första kvartalet 2019, i stället för tre.

OMSÄTTNING KSEK



RÖRELSERESULTAT KSEK



Våra helägda spel utvecklades väl och fortsatte att väcka intresse hos spelarna. Vi arbetar kontinuerligt med att uppdatera och förbättra spelen för att göra dem så populära och framgångsrika som möjligt. Intäkterna från Homicide Squad fortsatte att stiga på samma sätt som de nu gjort under många kvartal, medan intäkterna från våra övriga helägda spel i stort sett var stabila.

Vi har slutat utvecklingsarbetet för ett fåtal spel som inte visat tillräcklig förmåga till långsiktig tillväxt, detta för att säkerställa att vi lägger vår tid på de spel som har bäst utsikter att lyckas, och på att lansera nya spelprojekt. Som vi meddelat tidigare följer vi vår plan att lansera fyra nya spel under året. En del av dessa är Match-3-spel med en lockande utmaning, andra utgörs av hidden object-spel som uppskattas mycket av vår publik.

Det är viktigt att återigen beskriva livscykeln för ett typiskt F2P-spel för att skapa full förståelse för hur den påverkar intäkter och lönsamhet. Efter publiceringen mjuklanseras varje spel under 6-18 månader. Då kan vi analysera och kontinuerligt uppdatera spelet för att säkerställa att det uppnår sin fulla potential. Under de kommande åren i spelets liv ökar intäkterna och spelet uppdateras löpande. Under den tiden investerar vi, genom

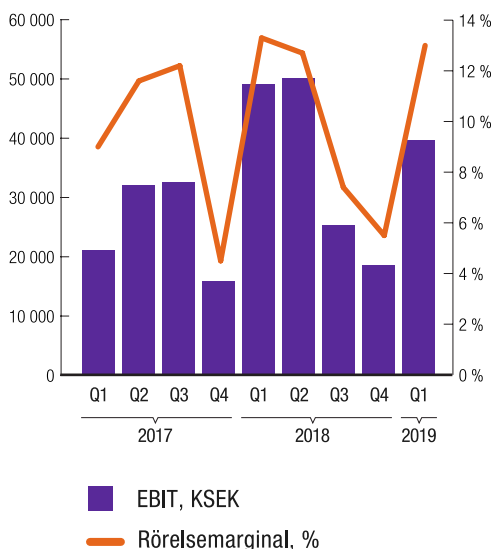
marknadsföring och annonsering, i användarförvärv för att spelet ska växa och nå högre intäktsnivåer. Satsningen på användarförvärv ökar då våra intäkter och påverkar våra marginaler. Över tid så utvecklas och mognar alla spel, vilket till slut leder till en långsammare tillväxt och nästa fas i spelets liv. Spelet fortsätter att generera goda intäkter, men vi får också tillfälle att minska våra satsningar för att hitta nya användare. Så medan intäkterna från spelet kan komma att minska, kostar det också mindre för oss att driva det och en övervägande del av vinsterna från spelet kan faktiskt komma sent i en livscykel som varar i många år. Det positiva är också att vi ofta ser att lönsamheten sett till marginal ökar i den senare delen av ett spels liv.

Vi avslutade första kvartalet 2019 starkt. G5 är finansiellt friskt, vi har fantastiska spelerbjudanden på marknaden och våra utvecklingsteam arbetar hårt för att skapa framtida titlar som möter den långsiktiga efterfrågan vi ser hos vår publik. Jag är stolt över var vi är idag som företag. Vi har en stark ställning och ett begåvat team som säkerställer att G5 har möjligheter att fortsätta att växa i många år framöver.

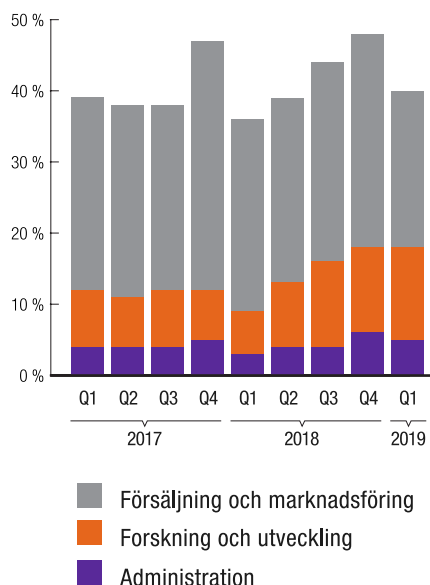
San Francisco, 12 februari 2019

Vlad Suglobov,
VD och grundare

RÖRELSERESULTAT (KSEK) / RÖRELSEMARGINAL (%)



RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN





JANUARI-MARS

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 306,1 (372,6) MSEK. Omsättningen minskade med 18 procent jämfört med samma period 2018.

Direkta kostnader minskade med 23 procent till 143,9 (186,8) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka minskade med 32 procent jämfört med samma period 2018. Då en större andel av intäkterna kommer från egna spel.

Koncernens bruttomarginal var 53 (50) procent. Bruttoresultat för kvartalet minskade med 13 procent jämfört med första kvartalet 2018 och uppgick till 162,2 MSEK (185,8).

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 40,3 (24,1) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2018, beror till största delen på en ökning av avskrivningarna och nedskrivningar samt utveckling på ej kapitaliserbara projekt.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 66,1 (99,2) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 59,7 (94,5) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 20

procent jämfört med 25 procent under det första kvartalet 2018. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 6,4 (4,7) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 16,4 (13,0) MSEK, Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,8 (0,2) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,4 (-0,3) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 0,4 (-0,1) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna har ökat som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 25,0 (16,8) MSEK och nedskrivningar uppgick till 1,4 (0,0) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 29,2 (25,0) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 5,4 (9,0) MSEK.

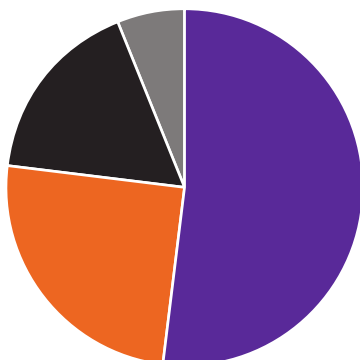
Rörelseresultatet uppgick till 39,7 (49,4) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 13,0 (13,3) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -3,9 (-5,4) MSEK.

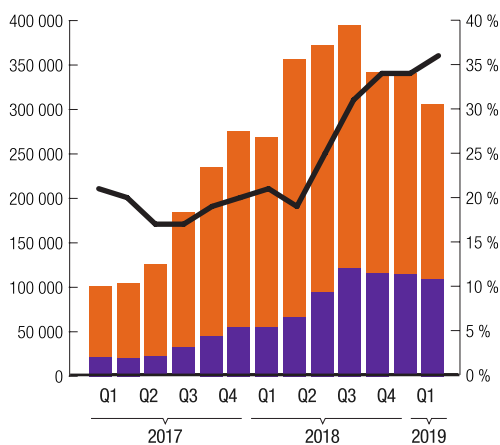
Resultat efter skatt uppgick till 35,9 (44,0) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 3,99 (4,99) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER FÖRSTA KVARTALET 2019



- Nordamerika 52 %
- Asien 25 %
- Europa 17 %
- Övriga regioner 6 %

EGNA/LICENSIERADE SPEL | ANDEL EGNA SPEL



- Egna spel
- Licensierade spel
- Egna spel, %

OPERATIONELLA MÄTETAL

Under kvartalet gick det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) ner med 23 procent jämfört med samma kvartal 2018. DAU (Daily Active Users) gick ner med 18 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) gick ner med 24 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en minskning om 26 procent jämfört med samma kvartal 2018. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) var oförändrad från samma period i 2018.

F2P	Q1 '19	Q1 '18	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6,9	8,9	-23%
Genomsnittlig MUP (tusen)	248,8	337,8	-26%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	5,8	7,6	-24%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	44,3	44,3	0%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,8	2,2	-18%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 14.

KASSAFLÖDE

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 67,8 (65,8) MSEK. Skattebetalningar uppgick till -1,2 (-1,2) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -35,0 (-25,2) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -29,2 (-25,0) MSEK, betalningar för köpta spel uppgick till -1,8 (-4,2) MSEK vilket avsåg den sista fasta betalningen för spelet *Nightmares from the Deep*.

Kassaflöde för kvartalet uppgick till -0,5 (6,2) MSEK.

Likvida medel per 31 mars 2019 uppgick till 138,4 (97,7) MSEK.

FINANSIELL STÄLLNING

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen i syfte att maximera potential och minska risk. Vissa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, en stor del blir inte stora hits men betalar för sig själv och blir stabila intjänare över en lång tid, medan andra spel misslyckas i marknaden. Balanserade utvecklingsutgifter för mindre framgångsrika spel måste skrivas ned. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 209,1 (180,1) MSEK, ökningen mot föregående år beror delvis på förvärvet av *The Secret Society*. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel

som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	31 MAR 2019	31 MAR 2018
Lanserade spel	160,1	152,5
Ej lanserade spel	49,0	28,3
Balanserat värde av spelportfölj	209,1	180,8

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 1,4 (0,0) MSEK.

Från den 1 januari 2019 har G5 implementerat IFRS16 Leasing. Detta vid bokslutsdagen resulterat i en ökning av materiella anläggningstillgångar med 18,6 MSEK och en motsvarande finansisk skuld uppgående till 18,4 MSEK.

Eget kapital för koncernen uppgick till 392,3 (272,8) MSEK, vilket motsvarar 43,7 (31,0) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 65 (55) procent.

Likvida medel uppgick till 138,4 (97,7) MSEK.

Koncernen har inga räntebärande skulder.

MODERBOLAGET

Moderbolagets intäkter ökade i linje med koncernens. Moderbolaget är motpart till de applikationsbutiker som står för den absolut största delen av intäkterna i koncernen. Kostnaderna består primärt av betalningar till ett av dotterbolagen på Malta som äger de immateriella rättigheter till spelen i portföljen. Över tid ska moderbolaget uppvisa ett positivt nettoresultat men under kortare perioder kan obalanser uppstå.

Moderbolagets finansiella ställning är mycket god och i linje med koncernens.

FRAMTIDSUTSIKTER

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

RISKBEDÖMNING

G5 Entertainment är, liksom alla företag, exponerat för olika slag av risker i sin verksamhet. Bland dessa kan nämnas risker relaterade till beroende av vissa strategiska partners, förseningar i lanseringen av nya spel, valutakursförändringar, tekniska förändringar, beroende av nyckelpersoner, samt skatterisker och politiska risker relaterade till den multinationella karaktären av koncernens verksamhet. Riskhantering är en integrerad del av G5 Entertainments ledning och riskerna beskrivs i mer detalj i årsredovisningen 2018.

De risker som beskrivs för koncernen kan också ha en indirekt effekt på moderbolaget.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2018.

KOMMANDE RAPPORTDATUM

Årsstämma	8 maj, 2019
Delårsrapport jan-jun 2019	30 juli, 2019
Delårsrapport jan-sep 2019	5 nov, 2019
Bokslutskommuniké 2019	12 februari, 2020

TELEKONFERENS

Den 03 Maj 2019 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal.

För information gällande telefonnummer etc. besök:
<http://www.g5e.com/corporate/calendar>

FRAMÅTBlickANDE UttALANDEN

Denna rapport kan innehålla uttalanden om bland annat G5 Entertainments finansiella ställning och resultat samt uttalanden om marknadsmässiga villkor som kan vara framåtblickande. G5 Entertainment bedömer att förväntningarna som framgår av sådan framtidsinriktad information baseras på rimliga antaganden. Men framtidsinriktade uttalanden innefattar risker och osäkerheter och faktiska resultat kan skilja sig väsentligt från de uttalanden som uttrycks. Framåtriktade uttalanden avser endast det datum de görs och, utöver vad som krävs enligt tillämplig lag, åtar sig G5 Entertainment ingen skyldighet att uppdatera något av dem i ljuset av ny information eller framtida händelser.

KONTAKTUPPGIFTER

Vlad Suglobov, VD	investor@g5e.com
Stefan Wikstrand, Finanschef	+46 76 0011115
Eric Vollmer, IR	+46 73 3627668

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

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

Stockholm, 02 maj 2019

Petter Nylander
Styrelseordförande

Chris Carvalho
Styrelseledamot

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Stefan Lundborg
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD och styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 3 maj 2019 klockan 07.30. Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer. Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2019	Jan-mar 2018	Apr-mar 18/19	2018
Intäkter	306 057	372 620	1 383 462	1 450 025
Direkta kostnader	-143 859	-186 822	-660 086	-703 049
Bruttoresultat	162 198	185 798	723 375	746 976
Forskning & utveckling	-40 297	-24 076	-156 735	-140 514
Försäljning & marknadsföring	-66 119	-99 216	-366 683	-399 780
Administration	-16 470	-12 997	-66 989	-63 516
Övriga rörelseintäkter	808	184	2 111	1 210
Övriga rörelsekostnader	-415	-283	-1 337	-928
Rörelseresultat	39 705	49 410	133 743	143 448
Ränteintäkter och liknande resultatposter	283	0	595	312
Räntekostnader och liknande resultatposter	-163	0	-315	-152
Resultat efter finansiella poster	39 824	49 410	134 022	143 607
Inkomstskatt	-3 939	-5 375	-13 361	-14 797
PERIODENS RESULTAT	35 885	44 035	120 661	128 811
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	35 885	44 035	120 661	128 811
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 984	8 818	8 923	8 984
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 108	9 109	9 052	9 044
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	3,99	4,99	13,52	14,34
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	3,94	4,83	13,33	14,24

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2019	Jan-mar 2018	Apr-mar 18/19	2018
Periodens resultat	35 885	44 035	156 379	128 811
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens	9 319	1 131	16 968	8 780
Summa övrigt totalresultat	9 319	1 131	16 968	8 780
Summa totalresultat	45 204	45 166	137 629	137 591
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	45 204	45 166	137 629	137 591

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 mar 2019	31 mar 2018	31 dec 2017
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	209,066	180,840	198,083
Goodwill	0	0	0
	209,066	180,840	198,083
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer ¹	31,746	8,944	11,268
	31,746	8,944	11,268
Uppskjuten skattefordran	45 854	34,282	64,389
Summa anläggningstillgångar	286 667	224,066	273,741
Omsättningstillgångar (not 3 5)			
Kundfordringar	32 169	42,289	3,713
Aktuell skattefordran	42 902	8,295	9,928
Övriga fordringar	8 039	10,283	4,427
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	98 545	114,515	103,079
Likvida medel	138 437	97,736	138,531
Summa omsättningstillgångar	320 092	273,117	259,677
Summa tillgångar	606 759	497,184	533,418
Eget kapital	392 334	272 818	347 494
Uppskjuten skatteskuld	-	4 992	-
Långfristig upplåning	10 286	-	-
Summa långfristiga skulder	10 286	4 992	-
Kortfristiga skulder (not 5)			
Kortfristig upplåning ¹	8 100	-	-
Leverantörsskulder	20 868	29 625	25 818
Övriga skulder	6 238	35 148	5
Aktuell skatteskuld	93 047	45 477	76 822
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	75 885	109 123	83 279
Summa kortfristiga skulder	196 038	219 373	185 924
Summa eget kapital och skulder	606 759	497 184	533 418

¹Tillgångar med nyttjanderätt och motsvarande leasingkulder ingår från den 1 januari 2019 i materiella anläggningstillgångar samt långfristig och kortfristig skuld. Jämförelsetalen har inte räknats om.

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
Eget kapital 2018-01-01	880	55 959	1 532	172 107	230 478
Optionsprogram		-2 826			-2 826
Periodens resultat				44 035	44 035
Övrigt totalresultat			1 131		1 131
Summa totalresultat			1 131	44 035	45 166
Eget kapital 2018-03-31	880	53 133	2 663	216 142	272 818
Eget kapital 2019-01-01	898	48 448	10 312	287 836	347 494
Övergångseffekt IFRS16			-466		-466
Optionsprogram		-47			-47
IFRS2			-317		-317
Periodens resultat				35 885	35 885
Övrigt totalresultat			9 785		9 785
Summa totalresultat		-47	9 002	35 885	44 840
Eget kapital 2019-03-31	898	48 354	19 314	323 721	392 334

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

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2019	Jan-mar 2018	Apr-mar 18/19	2018
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	39 824	49 410	134 021	143 607
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	29 159	17 593	107 727	96 161
	68 983	67 003	241 748	239 768
Betald skatt	-1 160	-1 230	-12 486	-12 556
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	67 823	65 773	229 262	227 212
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-28 867	-15 175	23 324	37 016
Förändring av rörelseskulder	-6 111	-10 015	-42 818	-46 722
Kassaflöde från den löpande verksamheten	32 845	40 583	209 768	217 506
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-2 248	-2 374	-7 361	-7 487
Investeringar i immateriella tillgångar	-1 834	-4 180	-16 979	-19 325
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-29 207	-24 998	-120 200	-115 991
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-33 289	-31 552	-144 540	-142 803
Finansieringsverksamhet				
Utdelning	-	-	-22 224	-22 224
Premier/återköp inom beslutade optionsprogram	-47	-2 826	-4 732	-7 511
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-47	-2 826	-26 956	-29 735
Kassaflöde	-491	6 205	38 272	44 968
Likvida medel vid periodens ingång	138 531	91 194	97 737	91 194
Kassaflöde	-491	6 205	38 272	44 968
Valutakursdifferenser	397	338	2 428	2 369
Likvida medel vid periodens utgång	138 437	97 737	138 437	138 531

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2017 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2017.

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

FÖRÄNDRINGAR AV VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainment has implementerat IFRS 16, Leasing vilken ersätter IAS 17 Leasing. 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.

Vid slutet av kvartalet har G5 Entertainment materiella anläggningstillgångar uppgående till 18,6 MSEK och långfristiga skulder uppgående till 18,4 MSEK. Eget kapital påverkades med 0,4 MSEK vid implementeringen. Under det första kvartalet har avskrivningar uppgått till 2,9 MSEK och finansiella kostnader 0,2 MSEK.

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Jan-mar 2019	Jan-mar 2018	Apr-mar 18/19	2018
Vid periodens början	198,083	115,432	180,840	115,432
Investeringar ¹	29,207	78,662	104,071	153,527
Nedskrivning	-1,365	0	-5,865	-4,499
Avskrivning	-23,831	-16,004	-95,683	-87,855
Nettoförändring under perioden	4,010	62,659	2,523	61,172
Kursdifferenser	6,972	2,749	25,702	21,479
Vid periodens slut	209,066	180,840	209,066	198,083

¹Investeringar för 2018 och Apr-mar 18/19 inkluderar 37,5 MSEK från förvärvet av The Secret Society. För jämförelseperioden jan-mar 2018 påverkades investeringarna med 53,7 MSEK.

NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

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

NOT 4 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

G5 Entertainment har inga ställda pantar eller eventualförpliktelser.

NOT 5 – VERKLIGA VÄRDEN

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

RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2019	jan-mar 2018	Apr-mar 18/19	2018
Intäkter	306 057	372 620	1 383 462	1 450 025
Direkta kostnader	-240 391	-252 085	-1 011 698	-1,023,392
Bruttoresultat	65 666	120 535	371 763	426 633
Forskning och utveckling	-27	-25	-372	-371
Försäljning och marknadsföring	-8 861	-21 125	-67 688	-79 952
Administration	-59 827	-82 906	-315 921	-339 000
Övriga rörelseintäkter	3 692	1 352	9 361	7 020
Övriga rörelsekostnader	-3 101	-1 281	-8 188	-6 369
Rörelseresultat	-2 458	16 549	-11 046	7 961
Ränteintäkter och liknande resultatposter	65 006	0	61 763	308
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	0	-152	-152
Resultat efter finansiella poster	62 548	16 549	50 565	8 117
Inkomstskatt	480	-3 641	2 793	-2 109
PERIODENS RESULTAT	63 028	12 909	53 358	6 008

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2019	Jan-mar 2018	Apr-mar 18/19	2018
Periodens resultat	63 028	12 909	53 358	6 008
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	63 028	12 909	53 358	6 008

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	31 mar 2019	31 mar 2018	31 dec 2018
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-	-
Fordringar koncernföretag	-	-	-
	70	70	70
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	32 169	42 289	3 713
Fordringar hos koncernföretag	76 359	8 565	9 175
Skatteordringar	2 187	1 477	2 434
Övriga fordringar	4 777	6 963	-1 257
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	94 036	112 162	99 796
Kassa och bank	123 572	78 173	128 311
	333 101	249 629	242 172
SUMMA TILLGÅNGAR	333 171	249 699	242 242
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	898	880	898
Fritt eget kapital			0
Överkursfond	55 916	55 916	55 916
Balanserat resultat	72 488	90 649	56 858
Årets resultat	53 358	6 008	6 008
Summa eget kapital	182 660	153 452	119 679
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	84	740	6 366
Skatteskulder	-	1 414	-
Skuld till koncernföretag	145 858	82 711	107 865
Övriga skulder	307	3 434	1 328
Upplupna kostnader	4 262	7 949	7 004
Summa kortfristiga skulder	150 511	96 247	122 563
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	333 171	249 699	242 242

ORDLISTA

RÄKENSKAPER

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

Forskning och utveckling utgörs huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för bolagets utvecklare. Det inkluderar också externa tjänster, liksom lokaler och andra indirekta kostnader hänförliga till bolagets forsknings- och utvecklingsarbete. Kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet kostnadsförs. Utvecklingskostnader som är direkt hänförliga till utveckling och test av bolagets spel balanseras som immateriella tillgångar, och skrivs av under en 24-månadersperiod. Dessa avskrivningar ingår i Forskning & utveckling.

Försäljning och marknadsföring består huvudsakligen av kostnader för förvärv av användare. Det inkluderar också löner, bonusar och andra förmåner för personal inom försäljning och marknadsföring, liksom vissa konsultkostnader. Därutöver inkluderar Försäljning och marknadsföring allmän marknadsföring, varumärkesätgärder, annonser och kostnader för PR.

Administration består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, bokföring, försäkringar samt lokalkostnader och andra indirekta kostnader som inte fördelas på andra funktioner. Därutöver inkluderas alla av- och nedskrivningar som inte är hänförliga till bolagets spel.

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

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

OPERATIONELLA TERMER

Monthly Active Users (MAU) är det antal spelare som G5:s spel genererat under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU visar den aggregerade publiken i G5:s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

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

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

Monthly Unique Users (MUU) är det antal unika individer som spelat något av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som en MUU. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

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

OM G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa Free-to-play spel för iOS, Android, Kindle Fire och enheter som drivs av Windows. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som Mahjong Journey®, Survivors: the Quest®, Hidden City®, Twin Moons Society®, Supermarket Mania® och The Secret Society®. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.