

Prospekt för noteringen på Nasdaq OMX Stockholm



Carnegie

INFORMATION TILL INVESTERARNA

G5 Entertainment AB (publ) organisationsnummer 556680-8878 har upprättat detta prospekt ("Prospektet") i samband med en övervägd notering av Bolagets aktier på Nasdaq OMX Stockholm. I detta prospekt avser "G5 Entertainment", "G5" eller "Bolaget" G5 Entertainment AB (publ) eller den koncern där G5 Entertainment är moderbolag, beroende på sammanhanget. Termen "Koncernen" avser den koncern där G5 Entertainment är moderbolag.

Detta Prospekt har upprättats i enlighet med lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument. Prospektet har godkänts av och registrerats hos Finansinspektionen i enlighet med bestämmelserna i 2 kap. 25 och 26 §§ lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument. Godkännandet och registreringen innebär inte att Finansinspektionen garanterar att sakuppgifter i Prospektet är riktiga eller fullständiga.

Detta prospekt har enbart upprättats i samband med en ansökan om upptagande till handel av aktierna i G5 Entertainment på Nasdaq OMX Stockholm, och innehåller inget erbjudande om att teckna aktier eller andra finansiella instrument i Bolaget. Detta prospekt får inte distribueras i någon jurisdiktion där distribution skulle kräva ytterligare prospekt, registrering eller andra åtgärder utöver de som krävs enligt svensk rätt eller skulle strida mot tillämpliga lagar eller regler i sådan jurisdiktion. Inga åtgärder har vidtagits, eller kommer att vidtas, av G5 Entertainment för att erbjuda aktierna till allmänheten i någon jurisdiktion i samband med upptagandet till handel. Aktierna i G5 Entertainment har inte och kommer inte att registreras i enlighet med United States Securities Act från 1933 enligt dess senaste lydelse eller enligt motsvarande lag i någon annan jurisdiktion där upptagande till handel av aktierna eller distribution av Prospektet strider mot tillämpliga lagar eller regler eller förutsätter ytterligare prospekt, registrering eller andra åtgärder utöver de som krävs enligt svensk rätt och får inte, direkt eller indirekt, erbjudas, överlåtas, utbudas, säljas vidare eller levereras i, eller till personer som är bosatta i, USA eller annan sådan jurisdiktion, annat än i sådana fall där det inte krävs registrering i enlighet med United States Securities Act 1933 eller motsvarande lag. Handlande i strid med någon av de ovannämnda restriktionerna kan utgöra en lagöverträdelse i enlighet med tillämpliga bestämmelser om värdepappershandel.

Potentiella investerare bör rådfråga sina egna rådgivare innan de förvärvar aktier i Bolaget. En investering i G5 Entertainments aktier är förenad med vissa risker, se särskilt avsnittet "Riskfaktorer" nedan. Distribution av detta Prospekt innebär inte att informationen är aktuell vid någon annan tidpunkt än vid tidpunkten för offentliggörandet av Prospektet, eller att G5 Entertainments verksamhet, resultat eller finansiella ställning har förblivit oförändrad efter detta datum. I den händelse att det sker några väsentliga förändringar i informationen i Prospektet under tiden från offentliggörandet men före upptagandet till handel av aktierna, kommer dessa förändringar att offentliggöras i enlighet med bestämmelserna i lagen (1991:890) om handel med finansiella instrument, som reglerar offentliggörande av tillägg till Prospektet.

Siffrorna som redovisas i Prospektet har i vissa fall avrundats upp eller ned, vilket förklarar varför vissa tabeller inte alltid summerar korrekt. Förutom när så uttryckligen anges har ingen information i Prospektet granskats eller reviderats av Bolagets revisorer.

Twister som uppkommer i anledning av Prospektet eller därmed sammanhängande rättsförhållanden ska avgöras uteslutande i enlighet med svensk materiell rätt och av svenska domstolar. Stockholms tingsrätt ska vara första instans.

FRAMÅTRIKTAD INFORMATION

Detta Prospekt innehåller framåtriktade uttalanden gjorda av Bolagets styrelse och som grundar sig på styrelsens kunskap om rådande förhållanden avseende G5, marknadsförhållanden samt andra aktuella omständigheter. De framåtriktade uttalandena grundar sig på ett antal antaganden som är föremål för risk- och osäkerhetsfaktorer som kan vara utanför Bolagets kontroll. Framåtriktad information kan identifieras genom att den inte uteslutande avser historiska eller aktuella faktiska förhållanden eller att den innehåller ord som "kan", "borde", "förväntad", "trolig", "uppskattad", "planerad", "som förbereds", "uppskattas till", "planerar att", "förutses", "försöker" eller "skulle kunna" eller negationer av sådana termer, andra variationer därav eller jämförbara termerminologi. Potentiella investerare bör notera att dessa uttalanden, liksom alla progoser, är föremål för osäkerhet, och att prognoser och förväntningar kan visa sig vara felaktiga. Avsnittet "Riskfaktorer" nedan innehåller en beskrivning av vissa, men inte samtliga, faktorer som kan orsaka att det faktiska resultatet eller utfallet väsentligt skiljer sig från de framåtriktade uttalandena. De framåtriktade uttalandena gäller enbart per datumet för offentliggörandet av detta Prospekt. G5 Entertainment åtar sig inte att offentliggöra uppdateringar eller revideringar av framåtriktad information till följd av ny information, framtida händelser och liknande, utöver vad som krävs enligt gällande lag.

UPPLYSNINGAR RÖRANDE BRANSCHEN OCH MARKNADEN

Prospektet innehåller även information från tredje part i form av bransch- och marknadsdata, liksom statistik och beräkningar hämtade från branschrapporter och studier, marknadsundersökningsrapporter, offentligt tillgänglig information samt kommersiella publikationer. Viss information avseende marknadsandelar och andra uttalanden i detta Prospekt rörande den bransch i vilken G5 Entertainment bedriver verksamhet och Bolagets ställning i förhållande till sina konkurrenter grundar sig inte på offentligt tillgänglig statistik eller information hämtad från oberoende tredje parter. Sådan information avspeglar snarare styrelsens uppskattningar baserade på sådan information som erhållits från handels- och affärsorganisationer och -föreningar och andra kontakter inom den bransch där Bolaget konkurrerar, liksom på information som offentliggjorts av Bolagets konkurrenter. Styrelsen är av uppfattningen att sådana uppgifter är användbara för att investerarna ska förstå den bransch där G5 Entertainment verkar och Bolagets ställning i branschen. G5 Entertainment har emellertid inte tillgång till de fakta och antaganden som ligger till grund för sifferuppgifter, marknadsuppgifter och annan information som är hämtad från offentligt tillgängliga källor och har inte gjort oberoende verifieringar av marknadsdata som tillhandahålls av tredje parter, branschpublikationer eller allmänna publikationer. Vidare har inte, även om Bolaget tror att dess interna efterforskningar är tillförlitliga, sådana efterforskningar verifierats av några oberoende källor och Bolaget kan inte garantera att de är korrekta. Läsarna bör vara medvetna om att makroekonomiska prognoser och stämningar förändras. G5 Entertainment har strävat efter att använda den senaste tillgängliga informationen från relevanta källor. Det går emellertid ofta långa tidsperioder mellan publiceringar av uppgifter, vilket på ett negativt sätt skulle kunna påverka dessa uppgifters relevans. Styrelsen tar inget ansvar för riktigheten i uppgifter om marknadsandelar eller branschuppgifter som ingår i detta Prospekt. Sådan information från tredje part har återgivits korrekt, och såvitt styrelsen känner till har ingen information utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

DOKUMENT SOM INFÖRLIVAS GENOM HÄNVISNING

Följande dokument, som har funnits publicerade före detta prospekt, är införlivade genom hänvisning och är därmed en del av Prospektet. Informationen till vilken hänvisning sker, ska läsas som en del av detta Prospekt. Resterande delar i nedan angivna dokument är inte relevanta för investerare och ingår inte som en del i detta Prospekt.

1. Koncernräkenskaper för första kvartalet 2014	Delårsrapport för första kvartalet 2014, sid 7-13
2. Reviderade koncernräkenskaper för 2013	Årsredovisning 2013, sid 11-53
3. Reviderade koncernräkenskaper för 2012	Årsredovisning 2012, sid 10-33
4. Reviderade koncernräkenskaper för 2011	Årsredovisning 2011, sid 10-32
5. Revisionsberättelser för räkenskapsåret 2013	Årsredovisning 2013, sid 54
6. Revisionsberättelser för räkenskapsåret 2012	Årsredovisning 2012, sid 34
7. Revisionsberättelser för räkenskapsåret 2011	Årsredovisning 2011, sid 33

VIKTIGA DATUM

Första dagen för handel med G5s aktier 10 juni 2014

TIDPUNKT FÖR OFFENTLIGGÖRANDET AV FINANSIELL INFORMATION

Delårsrapport för andra kvartalet 2014: den 15 augusti 2014
Delårsrapport för tredje kvartalet 2014: den 31 oktober 2014

ÖVRIG INFORMATION

ISIN-kod aktie	SE0001824004
Notering	NASDAQ OMX Stockholm
Aktiens börssymbol	G5EN

Innehållsförteckning

SAMMANFATTNING	4
RISKFAKTORER.....	11
BAKGRUND OCH MOTIV TILL NOTERINGEN PÅ NASDAQ OMX STOCKHOLM	19
VDN HAR ORDET	20
MARKNADEN.....	21
BOLAGSBESKRIVNING	30
FINANSIELL UTVECKLING I SAMMANDRAG.....	45
KOMMENTARER TILL FINANSIELL UTVECKLING I SAMMANDRAG.....	48
EGET KAPITAL, SKULDSÄTTNING OCH ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION	60
AKTIEKAPITAL OCH ÄGARSTRUKTUR.....	61
STYRELSE, LEDNING OCH REVISORER.....	65
BOLAGSSTYRNING	70
LEGALA FRÅGOR OCH ÖVRIG INFORMATION	76
BESKATTNING I SVERIGE	80
BOLAGSORDNING	82
ADRESSER	83

Sammanfattning

Sammanfattningen ställs upp efter informationskrav i form av ett antal "punkter" som ska innehålla viss information. Dessa punkter är numrerade i avsnitt A – E (A.1 – E.7). Denna sammanfattning innehåller alla de punkter som ska ingå i en sammanfattning för denna typ av värdepapper och emittent. Eftersom vissa punkter inte behöver ingå kan det finnas luckor i numreringen av punkterna. Även om en viss punkt ska ingå i sammanfattningen för denna typ av värdepapper och emittent kan det förekomma att det inte finns någon relevant information att ange beträffande sådan punkt. I sådant fall innehåller sammanfattningen en kort beskrivning av aktuell punkt tillsammans med angivelsen "ej tillämplig".

AVSNITT A – INLEDNING OCH VARNINGAR

Del	Krav på upplysningar	Information
A.1	Information och varningar	<p>Denna sammanfattning skall läsas som en introduktion till Prospektet och innehåller inte nödvändigtvis all information som krävs för ett investeringsbeslut. Följaktligen bör ett investeringsbeslut grunda sig på Prospektet som helhet.</p> <p>Den som vidtar rättsliga åtgärder i domstol på grund av Prospektet, kan vara tvungen att stå för kostnaderna för att översätta det.</p> <p>Civilrättsligt ansvar gäller enbart de som har lagt fram sammanfattningen i det fall sammanfattningen är missvisande, inkorrekt eller inkonsekvent när man läser den tillsammans med andra delar av Prospektet, eller om den inte ger, när man läser den tillsammans med övriga delar av Prospektet, viktig information för att kunna hjälpa investerarna när de överväger om de ska investera i Bolaget.</p>
A.2	Finansiella mellanhänder	Ej tillämplig. Aktien har inga finansiella mellanhänder.

AVSNITT B – EMITTENT

Del	Krav på upplysningar	Information
B.1	Bolagets namn och handelsbeteckning	Bolagets fullständiga namn och handelsnamn är G5 Entertainment AB (publ), organisationsnummer 556680-8878.
B.2	Emittentens säte och associationsform	G5 Entertainment är ett bolag grundat i Sverige. Bolagets styrelse har sitt säte i Stockholms kommun. Bolaget är ett aktiebolag och den juridiska formen styrs av den svenska aktiebolagslagen (2005:551).
B.3	Emittentens huvudsakliga verksamhet	<p>G5 Entertainment är förläggare och utvecklare av högkvalitativa och nedladdningsbara casual free-to-play-spel för smartphones och surfplattor. G5s spel finns för Apples iPhone och iPad, Androidmobiler och -surfplattor, surfplattor och läsplattor som exempelvis Kindle Fire från Amazon, samt för Mac och Windows 8. G5s spelportfölj innefattar populära spel som Virtual City Playground, The Secret Society, Stand O'Food, Supermarket Mania, Special Enquiry Detail och Mahjongg Artifacts.</p> <p>G5 grundades 2001 för att dra fördel av den förväntade tillväxten inom mobila enheter, och utvecklade ett antal populära mobilspel mellan åren 2001-2008. Under 2009 övergick Bolaget från att ha varit en renodlad utvecklare av mobilspel till att bli både</p>

		förläggare och utvecklare av spel. Bolaget har sitt huvudkontor i Stockholm med utvecklingskontor i Moskva i Ryssland samt Kharkov i Ukraina och ett upphandlings- och licensieringskontor på Malta. Bolaget har även ett mindre försäljnings- och marknadsföringskontor i San Francisco, USA.
B.4a	<i>Trender inom branschen</i>	<p>De senaste åren har marknaden för mobilspel växt betydligt som en följd av den snabba ökningen av antalet handhållna enheter som är kompatibla med mobilspel. Marknaden för mobilapplikationer har vuxit fram som en följd av detta och väntas växa med i genomsnitt 22 procent per år de närmaste fem åren, från 7,6 miljarder USD 2012, till 16,7 miljarder USD 2016¹.</p> <p>Genomslaget för smartphones och surfplattor väntas öka i utvecklingsländerna, regioner där invånarna generellt har lägre disponibel inkomst än befolkningen i västvärlden.</p> <p>Trenden inom mobilspelssegmentet går mot free-to-play-spel. Free-to-play-spelen väntas stå för den största andelen av mobilspelsmarknaden under den närmaste framtiden.</p>
B.5	<i>Koncernbeskrivning och emittentens position inom koncernen</i>	G5 Entertainment AB är koncernens moderbolag. Koncernen består av de rörelsedrivande företagen G5 Holdings Ltd (bolag på Malta), G5 UA Holdings Ltd (bolag på Malta), G5 Entertainment Inc (bolag i USA), G5 Holding Ukraine LLC (bolag i Ukraina) och G5 Holding RUS LLC (bolag i Ryssland). Samtliga företag i koncernen är direkt eller indirekt helägda dotterföretag till G5 Entertainment.
B.6	<i>Stora aktieägare, kontroll över Bolaget och anmälningspliktiga personer</i>	Per den 30 april 2014 uppgick antalet aktieägare i Bolaget till cirka 2 213. Per samma datum var den största aktieägaren Försäkringsbolaget Avanza Pension, med ett aktieinnehav motsvarande cirka 14,34 procent av rösterna och aktiekapitalet. Den näst största aktieägaren var Nordnet Pensionsförsäkring AB, med ett aktieinnehav motsvarande cirka 7,89 procent av rösterna och aktiekapitalet. Den tredje största aktieägaren var Wide Development Ltd, med ett aktieinnehav motsvarande cirka 6,59 procent av rösterna och aktiekapitalet. Den fjärde största aktieägaren var Swedbank Robur ny teknik BTI, med ett aktieinnehav motsvarande cirka 6,25 procent av rösterna och aktiekapitalet. Den femte största aktieägaren var Proxima Ltd, med ett aktieinnehav motsvarande cirka 6,16 procent av rösterna och aktiekapitalet. Den sjätte största aktieägaren var Purple Wolf Ltd, med ett aktieinnehav motsvarande cirka 5,91 procent av rösterna och aktiekapitalet. Utöver dessa aktieägare fanns det per den 30 april 2014 inga övriga aktieägare som direkt eller indirekt innehade aktier motsvarande 5 procent eller mer av rösterna och aktiekapitalet.

¹ Yankee Group "Mobile Apps and Cloud Forecast", oktober 2012

B.7

Utvald finansiell information i sammandrag

Koncernens resultaträkning

SEK tusen	1 JAN - 31 DEC			1 JAN - 31 MAR	
	2011	2012	2013	2013	2014
Intäkter	46,611	80,928	100,007	27,557	39,111
Produktionskostnader	(19,199)	(37,638)	(78,925)	(12,976)	(22,140)
Bruttovinst	27,412	43,290	21,082	14,581	16,971
Allmänna och administrativa kostnader	(9,911)	(15,713)	(34,342)	(5,129)	(12,360)
Övriga rörelseintäkter	496	33	2,046	-	752
Övriga rörelsekostnader	(275)	(1,749)	(612)	(22)	(207)
EBIT (Rörelseresultat)	17,722	25,861	(11,826)	9,430	5,156
Finansiella intäkter	37	53	85	-	130
Finansiella kostnader	(93)	(110)	(301)	(625)	(38)
Resultat efter finansiella poster	17,666	25,804	(12,042)	8,805	5,248
Skatt	(3,524)	(3,624)	378	(816)	(1,219)
Resultat efter skatt	14,142	22,180	(11,664)	7,989	4,029

Koncernens rapport över finansiell ställning

SEK tusen	31 DEC			31 MAR	
	2011	2012	2013	2013	2014
Immateriella anläggningstillgångar					
Balanserade utvecklingsutgifter	17,386	40,429	48,299	39,960	51,132
Goodwill	2,322	2,319	2,318	2,272	2,307
Summa immateriella anläggningstillgångar	19,708	42,748	50,617	42,232	53,439
Materiella anläggningstillgångar					
Inventarier	1,539	1,825	1,929	2,825	1,826
Uppskjuten skatt	-	-	2,105	-	999
Summa materiella anläggningstillgångar	21,247	44,573	54,651	45,057	56,264
Omsättningstillgångar					
Kundfordringar	4,459	9,537	7,156	18,155	7,196
Aktuell skattefordran	2,517	5,741	4,437	-	4,465
Övriga fordringar	5,134	11,012	6,915	19,130	7,101
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2,948	4,260	10,916	-	13,701
Likvida medel	17,541	13,661	27,433	44,336	34,346
Summa omsättningstillgångar	32,599	44,211	56,857	81,621	66,809
SUMMA TILLGÅNGAR	53,846	88,784	111,508	126,678	123,073
Eget kapital					
Aktiekapital	800	800	880	880	880
Övrigt tillskjutet kapital	19,872	19,971	54,032	53,934	54,032
Övriga reserver	80	(347)	22	780	(456)
Balanserat resultat	23,542	45,722	34,058	53,285	38,028
Summa eget kapital	44,294	66,146	88,992	108,879	92,484
Långfristiga skulder					
Uppskjuten skatteskuld	-	590	-	-	590
Summa långfristiga skulder	-	590	-	-	590
Kortfristiga skulder					
Leverantörsskulder	2,267	5,402	7,478	3,129	9,654
Övriga skulder	99	2,254	464	1,539	790
Skatteskulder	6,457	10,251	6,505	10,673	5,761
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	729	4,141	8,069	2,458	13,794
Summa kortfristiga skulder	9,552	22,048	22,516	17,799	29,999
Summa skulder	9,552	22,638	22,516	17,799	30,589
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	53,846	88,784	111,508	126,678	123,073

Koncernens rapport över kassaflöden

SEK tusen	1 JAN - 31 DEC			1 JAN - 31 MAR	
	2011	2012	2013	2013	2014
Löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	17,666	25,804	(12,042)	8,805	5,248
Justering av ej kassaflödespåverkande poster	6,587	11,537	39,114	2,992	4,354
Betalda skatter	(721)	(2,384)	(4,583)	(4,082)	(103)
Kassaflöde före förändringar av rörelsekapitalet	23,532	34,957	22,489	7,715	9,499
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet					
Ökning av rörelsefordringar	(8,088)	(12,170)	(4,054)	(3,223)	(3,330)
Ökning av rörelseskulder	981	8,677	4,255	(3,813)	8,253
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	16,425	31,464	22,690	679	14,422
Investeringsverksamheten					
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	(1,347)	(1,273)	(1,118)	(86)	(303)
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	(14,624)	(33,933)	(41,915)	(3,741)	(6,932)
Förvärv av dotterbolag	589	-	-	-	-
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	(15,382)	(35,206)	(43,033)	(3,827)	(7,235)
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	12,479	-	34,019	34,043	-
Förvärv från innehav utan bestämmande innehav	(863)	-	-	-	-
Incitementsprogram	-	-	122	99	-
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	11,616	-	34,141	34,142	-
KASSAFLÖDE	12,659	(3,742)	13,798	30,994	7,187

Nyckeltal

	1 JAN - 31 DEC			1 JAN - 31 MAR	
	2011	2012	2013	2013	2014
Intäkter (miljoner SEK)	46.6	80.9	100.0	28	39.1
Intäkstillväxt	104%	74%	24%	58%	42%
Bruttovinst (miljoner SEK)	27.4	43.3	21.1	14.6	17.0
Bruttomarginal	58.8%	53.5%	21.1%	52.9%	43.4%
EBIT (miljoner SEK)	17.7	25.9	-11.8	9.4	5.2
EBIT marginal	38.0%	32.0%	-11.8%	34.2%	13.2%
Vinst (miljoner SEK)	14.1	22.2	-11.7	8.0	4.0
Vinstmarginal	30.3%	27.4%	-11.7%	29.0%	10.3%
Räntabilitet på eget kapital	45.6%	40.2%	-15.0%	10.2%	4.0%
Räntabilitet på totalt kapital	54.9%	36.3%	-11.7%	10.3%	4.2%
Soliditet	82.3%	74.5%	79.8%	85.9%	75.1%
Genomsnittligt antal aktier	7,613,049	8,000,000	8,711,111	8,800,000	8,800,000
Vinst per aktie (SEK)	1.9	2.8	-1.3	0.9	0.5
Eget kapital per aktie (SEK)	5.8	8.3	10.2	12.4	10.5
Nettoskuld (miljoner SEK)	-17.5	-13.7	-27.4	-44.3	-34.3
Antal anställda	107	136	160	136	187

Väsentliga händelser efter den 31 mars 2014

Det har inte skett några väsentliga förändringar för Bolagets finansiella ställning eller ställning på marknaden sedan det senaste rapporteringstillfället.

B.8	<i>Finansiell proforma-information i urval</i>	Ej tillämplig. Detta prospekt innehåller inte någon proformaredovisning.
B.9	<i>Vinstprognos</i>	Ej tillämplig. Bolaget har inte utfärdat någon vinstprognos.
B.10	<i>Anmärkningar från revisorerna</i>	Ej tillämplig. Det finns inga anmärkningar från revisorerna.
B.11	<i>Otillräckligt rörelsekapital</i>	Ej tillämplig. G5 anser att det befintliga rörelsekapitalet är tillräckligt för att tillgodose Bolagets behov under den kommande tolv månadersperioden.

AVSNITT C – VÄRDEPAPPER

Del	Krav på upplysningar	Information
C.1	<i>Slag av värdepapper</i>	Aktier i G5 Entertainment AB (ISIN-kod SE0001824004)
C.2	<i>Valör</i>	Aktierna noteras i SEK.
C.3	<i>Totalt antal aktier i Bolaget</i>	Bolagets registrerade aktiekapital uppgår till 880 000 SEK fördelat på 8 800 000 aktier. Varje aktie har ett kvotvärde på 0,1 SEK. Samtliga utestående aktier är fullt betalda.
C.4	<i>Rättigheter knutna till värdepappren</i>	De nya aktierna berättigar till vinstutdelning från och med den avstämningsdag för utdelning som infaller efter det att de nya aktierna registrerats vid Bolagsverket. Aktierna ger samma rätt till utdelningar och utbetalningar i samband med en likvidation. Aktierna innebär samma rösträtt i G5 Entertainment och varje aktie motsvarar en röst på bolagstämman.
C.5	<i>Restriktioner angående fri överlåtbarhet</i>	Ej tillämplig. Aktierna är fritt överlåtbara.
C.6	<i>Upptagande till handel</i>	Aktierna kommer att handlas på Nasdaq OMX Stockholm.
C.7	<i>Utdelningspolicy</i>	G5 Entertainment agerar på en snabbväxande marknad och för att dra fördel av denna tillväxt ämnar företaget att fortsätta att återinvestera vinstmedel i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, exempelvis produktutveckling och marknadsföring. Bolaget har historiskt inte gjort utdelningar till sina aktieägare. Framtida utdelningar kommer vara ett resultat av G5

	Entertainments framtida intäkter, kassaflöde, rörelsekapital och dess generella finansiella ställning. Vidare kan även framtida investeringar i förvärv av andra bolag komma att påverka storleken på framtida utdelningar. Styrelsen har i dagsläget ingen anledning att tro att framtida utdelningar inte kommer att äga rum, men ingen garanti kan ges vare sig för storleken på utdelningar eller om de kommer att ske varje år. Styrelsen ämnar föreslå till Årsstämman 2014 att ingen utdelning betalas ut för 2013.
--	--

AVSNITT D – RISKER

Del	Krav på upplysningar	Information
D.1	Väsentliga risker förknippade med emittenten eller branschen	<p>En investering i G5-aktierna är förknippad med flera risker. Ett antal faktorer påverkar eller kan komma att påverka G5s verksamhet både direkt och indirekt. Utöver detta avsnitt bör investerarna även beakta avsnittet "Riskfaktorer" och övrig information i detta prospekt.</p> <p>Marknads- och affärsrelaterade risker</p> <ul style="list-style-type: none"> G5 verkar i en omogen bransch som utvecklas snabbt. Tillväxten på mobilspelmarknaden samt efterfrågenivån och marknadsacceptansen vad gäller G5s spel är osäkra faktorer, vilket i framtiden kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster. 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 de nuvarande oroligheterna i Ukraina skulle kunna inverka negativt på företaget med tanke på att G5 har en utvecklingsverksamhet i Kharkov, Ukraina som sysselsätter över 165 personer av bolagets totalt 187 anställda (Maj 2014). Även om G5 är baserat i Sverige så har bolaget betydande verksamhet utanför EU, specifikt i Ryssland och Ukraina vilket anses innebära en högre risk jämfört med investeringar inom EU. Konkurrensen är hård inom spelbranschen och G5s spelare kan lockas över till konkurrerande former av underhållning. Apple, Google, Amazon och Microsoft (Windows 8) är de primära distributionsplattformarna för G5s spel. Vinsten kommer huvudsakligen via dessa distributionskanaler och detta förväntas fortsätta vara fallet under en överskådlig tid framöver. G5 är därför beroende av ett fortsatt samarbete med Bolagets distributörer. Bolagets framgångar är beroende av den fortsatta förmågan att hitta, anställa, utbilda och behålla kvalificerade och/eller erfarna medarbetare. Om G5s viktigaste spel inte behåller sin popularitet skulle det kunna skada Bolagets verksamhet, finansiella ställning och vinster. G5 kommer att behöva fortsätta lägga resurser på att förbättra sin teknikinfrastruktur. Brister i säkerheten, skadlig kod och hackerattacker är ett möjligt hot i G5s bransch och utgör en riskfaktor.

		<ul style="list-style-type: none"> Nya lagar gällande datasekretess kan resultera i ökad reglering och nya branschstandarder. Det skulle kunna hindra G5 från att tillhandahålla de befintliga spelen till Bolagets spelare, eller kräva att G5 modifierar sina spel vilket därmed skulle skada G5s verksamhet. <p>Legala risker</p> <ul style="list-style-type: none"> Det finns en risk att de åtgärder som G5-koncernen vidtar kommer att vara otillräckliga för att försvara koncernens immateriella rättigheter. Vidare finns det en risk för att G5s handlingar kan komma att betraktas som att Bolaget gör sig skyldigt till immaterialrättsintrång rörande externa parter rättigheter, vilket kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster. G5 bedriver verksamhet i mer än en jurisdiktion och Bolaget är underkastat lokala lagar, regler och förordningar. Förändringar i lagar, regler och förordningar kan påverka G5 negativt. Den skattemässiga ställningen för G5-koncernen, både för tidigare år och för det innevarande året, kan förändras som ett resultat av beslut som fattas av berörda skattemyndigheter eller domstolar avseende kända eller okända skatterisker i koncernen eller som ett resultat av ändrade lagar, avtal eller andra bestämmelser, vilket kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster. Bolagen inom G5-koncernen kan bli indragna i tvister och riskerar att bli föremål för krav i en domstolsprocess, vilket i framtiden kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster. <p>Finansiella risker</p> <ul style="list-style-type: none"> Bolaget är exponerat för valutarisker, då Bolaget har försäljning och kostnader i olika valutor och redovisningen sker i SEK, vilket kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster. Många av Bolagets oberoende utvecklare är mindre företag med begränsade ekonomiska resurser och det finns en risk för att utvecklarna inte kan uppfylla sina förpliktelser vid avtalsbrott, inklusive immaterialrättsintrång, vilket kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster. Bolaget är föremål för risken att inte på ett korrekt sätt kunna täcka verksamhetens behov av likvida medel på medellång och lång sikt, samt risken att inte kunna skaffa nytt kapital, vilket i framtiden kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster. <p>Det kan finnas risker hänförliga till Bolaget och branschen som inte är kända för Bolaget vid den här tidpunkten.</p>
D.3	Väsentliga risker knutna till värdepappren	<p>Försäljning av stora kvantiteter av Bolagets aktier, oavsett om detta omfattar försäljningen av befintliga aktier eller aktier förvärvade genom nyemissioner, skulle kunna ha en negativ påverkan på aktiernas aktuella marknadspris. Det finns en risk för att det inte kommer att uppstå en aktiv marknad för att handla med G5-aktierna eller, om en sådan skulle uppstå, att den kommer att bestå efter att börsnoteringen är avslutad. Likviditeten och marknadspriset efter börsnoteringen kan påverkas av stora svängningar som en reaktion på ett flertal faktorer. Bolaget förväntar sig för närvarande att investera eventuella vinster i produktutveckling och under den närmaste</p>

framtiden väntas inte Bolaget rekommendera eller betala ut någon utdelning.

AVSNITT E – NYEMISSIONEN

Del	Krav på upplysningar	Information
E.1	<i>Omfattning av emissionen samt emissionskostnader</i>	Ej tillämplig. Bolaget erbjuder inga nya aktier.
E.2a	<i>Anledning till emissionen och användningen av emissionslikviden.</i>	Ej tillämplig. Bolaget erbjuder inga nya aktier.
E.3	<i>Villkor för erbjudandet</i>	Ej tillämplig. Bolaget erbjuder inga nya aktier.
E.4	<i>Innehav som är av väsentlig betydelse för utgivandet av teckningsrätter.</i>	Ej tillämplig. Bolaget erbjuder inga nya aktier.
E.5	<i>Bindningsavtal</i>	Ej tillämplig. Det finns inget bindningsavtal avseende försäljningen av nya aktier.
E.6	<i>Utspädning</i>	Ej tillämplig. Bolaget erbjuder inga nya aktier.
E.7	<i>Kostnader som påförs investeraren av emittenten eller anbudsgivaren</i>	Ej tillämplig. Bolaget tar inte ut några avgifter från investerarna.

RISKFAKTORER

En investering i G5-aktierna är förknippad med flera risker då ett antal faktorer påverkar eller kan komma att påverka G5s verksamhet både direkt och indirekt. Riskfaktorer och viktiga omständigheter som anses vara av betydelse för G5s verksamhet beskrivs nedan utan prioriteringsordning och utan några anspråk på att vara heltäckande.

Övriga risker som Bolaget ännu inte känner till eller som Bolaget för närvarande bedömer som oväsentliga kan i framtiden få en uttalad negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster. Sådana riskfaktorer kan också orsaka en betydande nedgång i priset på G5s aktier, och investerarna skulle kunna förlora en del av eller hela sin investering. Utöver detta avsnitt bör investerarna även beakta övrig information i detta prospekt.

Detta prospekt innehåller uttalanden om framtiden som kan påverkas av framtida händelser, risker och osäkerhetsfaktorer. Bolagets faktiska resultat kan skilja sig väsentligt från de förväntade resultaten i dessa framåtriktade uttalanden på grund av många faktorer, bland annat de risker som beskrivs nedan samt i andra delar av detta prospekt.

Risker förknippade med emittenten

MARKNADS- OCH AFFÄRSRELATERADE RISKER

Marknadsvillkor

Bolaget bedriver verksamhet i en omogen marknad, vilket gör det svårt att utvärdera verksamheten och dess framtidsutsikter. Mobilspelmarknaden, varifrån i stort sett hela G5s vinst härrör, är en ny och snabbt föränderlig bransch. Tillväxten på mobilspelmarknaden samt efterfrågenivån och marknadsacceptansen vad gäller G5s spel är högst osäkra faktorer. Bolagets framtida rörelseresultat kommer att bero på ett stort antal faktorer som påverkar mobilspelbranschen, 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 smartphones, 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 G5s 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 mobilspel. En minskning av mobilspelens popularitet i allmänhet, eller Bolagets spel i synnerhet, skulle skada Bolagets verksamhet och framtidsutsikter.

Politiska risker

G5 står inför politiska och ekonomiska risker som ett resultat av dess internationella verksamhet och spelutvecklingsverksamhet, vilka kan ha negativ effekt på G5s arbete. Politisk, ekonomisk och samhällslig instabilitet, inklusive de nuvarande oroligheterna i Ukraina skulle potentiellt kunna ha negativ påverkan på Bolaget givet att G5 har en utvecklingsstudio i Kharkov, Ukraina där Bolaget har över 165 anställda av bolagets totala 187 anställda per maj 2014. Den nuvarande politiska instabiliteten i Ukraina kan ha negativ effekt på Bolagets verksamhet under förutsättning av dramatiska händelser i framöver.

Även om G5 är baserat i Sverige så har bolaget betydande verksamhet utanför EU, specifikt i Ryssland och Ukraina vilket anses innebära en högre risk jämfört med investeringar inom EU.

Konkurrens

Bolagets framgång beror enligt G5 på Bolagets förmåga att utveckla och/eller få licens på nya och innovativa spel. Konkurrensen inom den bredare underhållningsbranschen är intensiv och G5s befintliga och potentiella kunder kan lockas av konkurrerande former av underhållning, som offlinespel och traditionella onlinespel, TV, filmer och sport, liksom andra underhållningsalternativ på Internet.

G5s kunder möter ett brett utbud av underhållningsalternativ. Andra former av underhållning, som offlinespel och traditionella onlinespel, dator- och konsolspel, TV, filmer samt sport, liksom andra underhållningsalternativ på Internet, verkar på mycket större och mer väletablerade marknader. G5s kunder kan ha uppfattningen att de erbjuder en större variation, är mer prisvärda och erbjuder mer interaktivitet och underhållning. Dessa andra underhållningsformer konkurrerar om G5s kunders tid och disponibel inkomst. Om G5 inte kan upprätthålla ett tillräckligt intresse för sina mobilspele jämfört med andra former av underhållning, inklusive nya former av underhållning, finns en risk att affärsmodellen tappar konkurrenskraft.

Ingångströsklarna till mobilspelebranschen är relativt låga jämfört med övriga spelmarknader, och konkurrensen är stor när det gäller spelutveckling. 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 och omfattar stora internationella spelutgivare som Electronic Arts, Zynga, Gameloft, liksom globala spelnätverk som DeNA och Gree, och mindre utgivare som Gamevil och Glu Mobile, liksom leverantörer som är mer fokuserade på mobila vardagsspel, däribland Rovio. Konkurrenter inom free-to-play-spel är bland annat King.com, Supercell och Pocket Gems. Vidare kan traditionella utvecklare och leverantörer av onlinespel som för närvarande är fokuserade på specifika internationella marknadssegment eller segment på TV-spelsmarknaden, som Activision i USA eller Tencent Holdings Limited i Asien bestämma sig för att börja utveckla mobilspele som skulle konkurrera med G5s spel. Dessa befintliga eller potentiella konkurrenter har resurser för att utveckla och/eller förvärva rättigheter till ytterligare mobilspele. De kan även introducera befintliga varumärken och tillgångar i mobilspele, de har fler intäktskällor än G5 och kan komma att påverkas mindre av förändringar i konsumentpreferenser, nya regleringar och övrig utveckling som omfattar mobilspelebranschen. G5 förväntar sig att nya mobilspelekonkurrenter 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 och Microsoft, som driver G5s primära distributionsplattformar, varav Apple och Google är de viktigaste. Huvudsakligen all vinst och majoriteten av Bolagets spelare kommer via dessa distributionskanaler och detta förväntas fortsätta vara fallet under en överskådlig tid framöver. En försämring av G5s relation till dessa företag kan skada Bolagets verksamhet.

G5 är underkastat Apples, Googles, Amazons och Microsofts standardvillkor för applikationsutvecklare. Dessa villkor styr marknadsföring, leverans och hantering av spel i följande appbutiker: Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Windows 8 Store.

G5s verksamhet skulle ta skada om någon av de ovannämnda distributörerna avbryter eller begränsar tillgången till sina respektive plattformar för G5; modifierar sina tjänstevillkor, inklusive tillhandahållandet av avtal om intäktsdelning och hur användarnas personliga information görs tillgänglig för applikationsleverantörerna; etablerar mer gynnsamma relationer med en eller flera av G5s konkurrenter; utvecklar egna, konkurrerande mobilspeleerbjudanden. 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 kundbasen 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 får önskad effekt.

Kunder

Bland aktiva G5-spelare under en viss period är det bara ett mindre antal spelare som är betalande kunder. Under 2013 hade G5 i genomsnitt cirka 5 miljoner unika spelare per månad. G5 tappar spelare som en naturlig del av affärernas gång och måste därmed dra till sig, behålla och öka antalet spelare, eller bli effektivare på att tjäna pengar på sina befintliga spelare för att kunna upprätthålla Bolagets nuvarande vinstnivåer. För att kunna behålla spelarna måste Bolaget avsätta resurser så att spelarnas intresse för spelen bibehålls och/eller lockar spelarna till G5s övriga spel. Om G5 inte lyckas växa eller behålla de aktiva spelarna, eller om takten på rekryteringen av nya spelare minskar, eller om de genomsnittliga belopp som spelarna lägger på spel minskar, finns en risk att Bolagets verksamhet inte växer och det finansiella resultatet kan bli lidande.

Historiskt sett har inte G5 behövt förlita sig på ett enskilt spel eller ett litet antal spel för merparten av intäkterna. Innan G5 började ge ut free-to-play-spel arbetade Bolaget utifrån en balanserad portfölj. Situationen har nyligen börjat förändras då framgångsrika free-to-play-spel genererar en oproportionerligt större vinst per spel än upplåsbare spel. För närvarande är G5 beroende av ett litet antal free-to-play-spel. Framgent kommer G5 att sträva efter att minska detta beroende genom att lansera fler free-to-play-spel och därmed bygga upp en portfölj. Det finns en risk att Bolagets nya free-to-play-spel inte kommer att bli lika framgångsrika som de befintliga. Det finns en risk att Bolagets nya free-to-play-spel kan komma att konkurrera ut samtliga andra spel. Därmed är det inte säkert om G5 fortfarande kommer att vara beroende av ett litet antal spel för merparten av intäkterna i framtiden.

G5s tillväxt är underkastad Bolagets förmåga att löpande lansera nya spel som vinner popularitet. Samtliga av Bolagets spel kräver tekniskt utvecklingsarbete, marknadsföring och övriga resurser för att utvecklas, ges ut och upprätthållas via regelbundna uppgraderingar, uppdateringar och påbyggnadsspel. G5s förmåga att på ett framgångsrikt sätt utveckla och/eller licensiera, ge ut, upprätthålla och bygga ut spel som lockar till sig och behåller spelare är i hög grad beroende av Bolagets förmåga att: förutse och effektivt svara mot förändrade intressen och preferenser hos spelarna; förutse eller svara mot förändringar hos konkurrenterna; locka till sig, behålla och motivera kompetenta speldesigner, produktchefer och tekniker; utveckla, upprätthålla och lansera spel som är roliga, intressanta och utmanande att spela; på ett effektivt sätt marknadsföra nya spel och påbyggnadsspel till befintliga och nya spelare; minimera förseningar och hålla sig till budgeten vid utgivning av nya spel och påbyggnadsspel; minimera stilleståndstid för spel och servrar och övriga tekniska problem; förvärva tillgångar och företag av hög kvalitet samt kompetenta medarbetare.

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 tillräckligt antal spelare och om inte Bolaget ökar livslängden på befintliga spel kommer det att skada Bolagets marknadsandel, rykte och finansiella resultat.

Nyckelpersoner

Bolagets framgångar är i hög grad beroende av den fortsatta förmågan att hitta, anställa, utbilda och behålla kvalificerade och erfarna chefer, spelutvecklare, produktchefer, tekniker och övriga nyckelpersoner. G5s förmåga att anställa och behålla kvalificerade medarbetare beror på en rad faktorer, varav vissa ligger utanför G5s kontroll, inklusive konkurrensen på den lokala arbetsmarknaden där koncernen bedriver verksamhet. Förlusten 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 eller vinster.

G5 är relativt beroende av de tre grundarna: Vlad Suglobov, CEO, Alexander Tabunov, COO, och Sergej Shults, VP Finance. De tre grundarna har innehaft nyckelroller i Bolaget sedan starten och G5 är av den uppfattningen att de är viktiga för Bolagets fortsatta framgångar på mobilspelsmarknaden. Uppsägningstiden för VD är för närvarande 3 månader. Vidare är några av Bolagets tre grundare bland de största aktieägarna i G5.

Risker gällande bolagets anseende och rykte

G5s viktigaste free-to-play-spel kräver underhåll. Om G5s viktigaste spel inte behåller sin popularitet skulle det kunna skada Bolagets verksamhet. Utöver att skapa nya spel som är attraktiva för spelarna måste G5 förlänga livslängden på sina befintliga spel, i synnerhet Bolagets mest framgångsrika spel. För att ett bästsäljande free-to-play-spel ska förbli populärt måste G5 fortlöpande förbättra, bygga ut eller uppgradera och uppdatera spelet med nytt innehåll och/eller nya funktioner som spelarna uppfattar som attraktiva. Sådana löpande förbättringar kräver investeringar, vilket minskar produktens vinstmarginal. G5 kanske inte på ett framgångsrikt sätt kan fortsätta att förbättra, bygga ut eller uppgradera och uppdatera sina befintliga free-to-play-spel bortom en viss punkt. Bolagets verksamhetsresultat skulle kunna skadas av en stadig nedgång i antalet spelare vad gäller Bolagets mest populära spel, en minskning i populariteten för sådana spel, brott mot transaktionssäkerheten eller längre serveravbrott, förlust av immateriella rättigheter avseende sådana spel, eller annan negativ utveckling hänförlig till G5s mest populära spel.

Även om G5 genomför en grundlig kvalitetssäkring av sina produkter är inga programvaror helt felfria, vilket även gäller G5s spel och speluppdateringar som kan innehålla fel, buggar, svagheter eller skadade 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. G5 är av uppfattningen att om spelarna under en längre tid har negativa erfarenheter av G5s spel kommer de att vara mindre benägna att fortsätta spela eller att återuppta spelandet eller att rekommendera Bolagets spel till andra spelare. Oupptäckta fel i programkoden, fel i spelen eller skadade data kan störa G5s verksamhet, ha en negativ inverkan på spelarnas upplevelse av spelen, skada Bolagets rykte och anseende, få G5s 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 G5s verksamhet.

Tekniska risker

G5 kommer att behöva fortsätta lägga resurser på att förbättra sin teknikinfrastruktur, sina operationella och finansiella kontroller, ledningskontroller samt sina rapportsystem och processer för att på ett effektivt sätt hantera tillväxten i Bolagets affärer och verksamhet. För att hantera tillväxten kommer G5 i synnerhet att behöva övervaka och uppdatera sin teknikinfrastruktur för att upprätthålla hög prestanda och minimera driftstopp, förbättra informations- och kommunikationssystem för att säkerställa att Bolagets medarbetare och kontor runtom i världen är välkoordinerade och på ett effektivt sätt kan kommunicera med varandra, förbättra de interna kontrollerna för att säkerställa en tidsmässigt och på annat sätt korrekt rapportering av samtliga verksamheter samt på ett lämpligt sätt dokumentera IT-system och affärsprocesser.

Dessa förstärkningar och förbättringar kommer att kräva investeringar och allokering av värdefulla lednings- och medarbetarresurser. Om G5 inte på ett effektivt sätt lyckas genomföra dessa förstärkningar och förbättringar försämras Bolagets förmåga att hantera sin förväntade tillväxt och följa de regler och lagar som gäller för ett börsnoterat bolag. Vidare, om G5s rörelsekostnader blir högre än beräknat eller om kostnads- och utgiftskontrollen inte är tillräckligt omfattande kommer rörelseresultatet att påverkas negativt av detta.

G5 använder sig av ett porteringsverktyg, Talisman, som har utvecklats av Bolaget och som används internt för utveckling av spel på flera mobilplattformar. G5 kommer att behöva fortsätta att lägga resurser på att förbättra och uppdatera detta verktyg för att hålla jämna steg med uppkomsten och utvecklingen av nya och befintliga plattformar. Dessa förstärkningar och förbättringar kommer att kräva investeringar och allokering av medarbetarresurser. Om G5 inte på ett effektivt sätt lyckas genomföra dessa förstärkningar och förbättringar kanske inte Bolaget

kan släppa nya spel i rätt tid, vilket kan påverka tillväxten och lanseringsschemat för Bolagets spel negativt.

Datasekretess

Nya lagar gällande datasekretess kan resultera i ökad reglering och nya bransch- och plattformstandarder. Det skulle potentiellt kunna hindra G5 från att analysera beteendemässiga och penningrelaterade mönster hos spelarna, vilket i sin tur skulle kunna påverka G5s möjligheter att mäta hur effektiva Bolagets marknadsföringsvägar är samt kräva att G5 modifierar sina spel eller möjligen förhindra åtkomsten till G5s spel för spelare, vilket därmed skulle skada G5s verksamhet. G5 bearbetar, lagrar och använder personuppgifter och andra uppgifter som är underkastade statliga regleringar och juridiska krav hänförliga till sekretessbestämmelser. G5s faktiska eller uppfattade underlåtenhet att följa dessa bestämmelser skulle kunna skada verksamheten.

LEGALA RISKER

Immateriella rättigheter

Immateriella rättigheter är en väsentlig del av G5s verksamhet. Bolaget förlitar sig på en kombination av äganderätt, varumärken, branschhemligheter och lagar som reglerar rätten till immateriella rättigheter. Trots G5s åtgärder för att skydda sina immateriella rättigheter kan obehöriga parter försöka kopiera eller på annat sätt komma över och använda G5s teknik och spel. Det är svårt och kostsamt att övervaka obehörig spelanvändning och det finns inga garantier för att de åtgärder som G5 vidtar kommer att förhindra piratverksamhet och övrig obehörig distribution och användning av teknik och spel.

G5 arbetar för att skydda spel, varumärken, domännamn och andra immateriella rättigheter som är avgörande för verksamheten. Det finns emellertid en risk för att de åtgärder som koncernen vidtar kommer att vara otillräckliga för att försvara spel, varumärken, domännamn eller andra immateriella rättigheter. Vidare finns det en risk att G5s handlingar kan betraktas som att Bolaget gör sig skyldigt till intrång på varumärken, patent eller andra immateriella rättigheter som innehas av andra parter. Om G5 inte skulle lyckas skydda och upprätthålla sina immateriella rättigheter, eller om det skulle betraktas som att Bolaget gör sig skyldigt till intrång i andra parters immateriella rättigheter kan detta i framtiden få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster.

Det finns en risk för framtida anklagelser om att Bolaget har gjort intrång i tredje parts varumärken, copyright, patent och andra immateriella rättigheter. Rättsprocesser gällande immateriella rättigheter kan dra ut på tiden och kostnaderna kan bli stora och dessutom är utslaget svårt att förutsäga. G5 kan, som ett resultat av ett eventuellt domstolsbeslut eller en uppgörelse, tvingas inställa lanseringen av ett nytt spel, sluta erbjuda vissa funktioner, betala licensintäkter eller rättegångskostnader, köpa licenser eller modifiera spel och funktioner samtidigt som Bolaget behöver utveckla ersättningsprodukter.

Bolaget har ingått ett samexistensavtal med G4 Media LLC avseende Bolagets användning av logotypen G5 och G5 GAMES. Om G5 skulle underlåta att följa villkoren i avtalet finns det en risk för att G4 Media LLC kan bestrida Bolagets användning av logotyperna G5 och G5 GAMES.

Rättsliga krav och övriga bestämmelser

G5 bedriver verksamhet i mer än en jurisdiktion och Bolaget är underkastat lokala lagar, regler och förordningar som gäller inom var och en av dessa jurisdiktioner, samt internationella lagar och regler. Förändringar vad gäller lokala lagar, regler eller förordningar där G5 bedriver verksamhet kan i framtiden få en negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och vinster.

I framtiden kan G5 etablera sig på marknader och i länder där Bolaget inte tidigare har bedrivit verksamhet. Nyetableringar, särskilt i utvecklingsländer, kan innebära oförutsedda kostnader, exempelvis beroende på förseningar när det gäller att erhålla affärsrelaterade tillstånd, vilket i framtiden kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster.

Skatterelaterade risker

G5 bedriver verksamhet genom bolag i ett antal länder. Verksamheten, inklusive transaktioner mellan bolagen och hur koncernen är strukturerad, bedrivs enligt G5s uppfattning om eller tolkning av aktuella skattelagar, skatteavtal och övriga bestämmelser i enlighet med nämnda regelverk samt i enlighet med G5s uppfattning om och tolkning av kraven från berörda skattemyndigheter. Givet den komplexitet som omgärdar G5-koncernens verksamhet bl.a. rörande köp- och försäljning av tillgångar och tjänster mellan koncernens bolag i olika jurisdiktioner kan det emellertid inte uteslutas att G5s uppfattning om eller tolkning av ovannämnda 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 G5s uppfattning om eller tolkning av ovannämnda lagar, avtal eller övriga bestämmelser. Den skattemässiga ställningen för G5-koncernen, både för tidigare beskattningsår och för det innevarande året, kan förändras som ett resultat av beslut som fattas av berörda skattemyndigheter eller domstolar eller som ett resultat av ändrade lagar, avtal eller andra bestämmelser. Sådana beslut, domar, ändrade lagar, bestämmelser eller andra förändringar, som kan vara retroaktiva eller ha retroaktiv effekt, kan i framtiden få en negativ inverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning eller vinster.

I samband med den utredning som genomförts beträffande koncernens skattesituation har det uppmärksamats en risk för att ytterligare skatt kan komma att påföras i tre av dotterbolagen. Bolaget har i delårsrapporten för tredje kvartalet 2014 redovisat ett belopp motsvarande bedömt maximalt utfall som en eventalförpliktelse. Det är Bolagets bedömning att den redovisade eventalförpliktelsen om SEK 3,5 miljoner täcker ett eventuellt framtida skattekrav från berörda skattemyndigheter.

Twister

Bolagen inom koncernen kan bli inblandade i tvister inom ramen för ordinarie verksamhet och riskerar, i likhet med många andra aktörer på G5s marknader, att bli föremål för ersättningsanspråk i samband med rättsprocesser rörande avtal, produktansvar och immateriella rättigheter. Tvister och anspråk av detta slag kan vara tidskrävande, störa den ordinarie verksamheten, kräva finansiella resurser och leda till betydande kostnader. Vidare kan det vara svårt att förutsäga utgången i komplexa tvister. Slutligen förstärks risken och komplexiteten ytterligare av Bolagets internationella karaktär med verksamhet i många olika jurisdiktioner. Om koncernen skulle bli inblandad i tvister, som de som beskrivits ovan, kan det i framtiden få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster.

FINANSIELLA RISKER

Valutarisker

Valutarisker avser svängningarna i valutakurser som kan komma att påverka Bolagets finansiella resultat, som redovisas i SEK. Den främsta valutaexponeringen är hänförlig till det faktum att Bolaget finansierar en viss del av utvecklingsarbetet som utförs av koncernen med hjälp av medel från aktieemissioner i SEK. Bolaget erhåller huvuddelen av sina intäkter i valutorna USD och EUR. Samtidigt ådrar sig Bolaget kostnader för ersättningar till anställda på platser utanför Sverige i valutorna RUB², UAH³, EUR och USD. Bolagets underleverantörer och licensgivare betalas huvudsakligen i USD. Fram till dess att dessa kostnader har avräknats genom försäljning av färdiga spel har Bolaget ett anspråk på vissa dotterbolag som inte till fullo kompenseras av motsvarande tillgångar i dessa dotterbolag. Denna nettoexponering måste räknas om en gång i kvartalet, och valutaeffekterna från omräkningen redovisas som en finansiell intäkt eller kostnad för Bolaget. Därmed kan valutarisker, det vill säga förändringar i valutakurserna, i framtiden ha en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster.

² Rysk rubel.

³ Ukraina hryvnia.

Kreditrisker

Kreditrisk innebär en risk för att Bolagets motparter inte fullföljer sina förpliktelser gentemot Bolaget. Om Bolaget till exempel skulle tvingas betala ersättning i det fall något av Bolagets spel gör intrång på tredje parts immateriella rättigheter kan det åligga den oberoende utvecklaren av spelet att kompensera Bolaget. Många av Bolagets oberoende utvecklare är dock mindre företag med begränsade ekonomiska resurser och det finns en risk för att utvecklarna inte kan uppfylla sina förpliktelser i fråga om intrång i immaterialrättigheter. Detta kan leda till kreditförluster för G5, vilket i framtiden kan få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster.

Likviditets- och kapitalrisker

Bolaget är föremål för risken att inte på ett korrekt sätt kunna täcka verksamhetens behov av likvida medel på medellång och lång sikt. Även om G5 bedömer att Bolagets tillgång på likvida medel är god kan det inte uteslutas att Bolaget kan drabbas av likviditetsproblem som i framtiden kan ha en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster.

Om G5 inte kan erhålla medel i tid, eller inte erhålla några medel alls, eller inte erhålla medel till godtagbara villkor kan det få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster, samt på G5s förmåga att erhålla ytterligare finansiering om detta skulle bli nödvändigt.

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. Pågående aktiverade utvecklingsutgifter, där avskrivningar inte har startat, prövas 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 G5s finansiella ställning och resultat i framtiden. För upplåsbara spel är avskrivningsperioden två år och görs linjärt. För free-to-play-spelen görs avskrivningar över en rullande tvåårsperiod.

Som ett led i övergången till free-to-play-spel, och som en konsekvens av den förändrade marknaden för upplåsbara spel, har Bolaget i årsredovisningen för 2013 genomfört en nedskrivning av balanserade utvecklingsutgifter och förskott till externa utvecklare, baserat på Bolagets bedömning av portföljen av upplåsbara spel. Nedskrivningen motsvarar mer än 50 procent av de totala balanserade utvecklingsutgifterna och förskotten för upplåsbara spel. Nedskrivningen har ingen likviditetseffekt. I de fall då framtida tester visar på en stadig minskning av värdet på de aktiverade utvecklingsutgifterna och därmed ett behov av nedskrivning, kan detta i framtiden få en negativ påverkan på G5s verksamhet, finansiella ställning och vinster.

Risker förknippade med aktierna

FRAMTIDA FÖRSÄLJNING AV AKTIERNA AV STORA AKTIEÄGARE SAMT NYEMISSIONER

Försäljning av stora kvantiteter av Bolagets aktier, oavsett om detta omfattar försäljningen av befintliga aktier eller aktier förvärvade genom nyemissioner, skulle kunna ha en negativ påverkan på aktiernas aktuella marknadspris.

MARKNADSPRISET PÅ G5-AKTIE

Det finns en risk för att det inte kommer att uppstå en aktiv marknad för att handla med G5-aktierna eller, om en sådan skulle uppstå, att den kommer att bestå efter att börsnoteringen är avslutad. Likviditeten och marknadspriset efter börsnoteringen kan påverkas av stora svängningar som en reaktion på ett flertal faktorer, inklusive förändringar i faktiska och prognostiserade vinster, att Bolaget inte lever upp till analytikernas förväntningar, förändringar i handelsvolymerna för G5s aktier, förändrade makroekonomiska villkor, åtgärder från konkurrenternas och leverantörernas sida, förändrade marknadsvillkor för liknande företag, förändrade uppfattningar hos investerare och analytiker avseende G5 eller sektorn, förändringar i den legala miljö i vilken G5 verkar och andra faktorer som har nämnts i det här avsnittet, samt svängningar på kapitalmarknaden och allmänna makroekonomiska villkor som kan ha en negativ påverkan på aktiepriset och likviditeten, oavsett G5s faktiska resultat eller villkoren på Bolagets marknader.

G5S MÖJLIGHET ATT BETALA UTDELNINGAR

Innehavarna av G5s aktier är berättigade till framtida utdelning. Storleken på framtida utdelningar beror på Bolagets framtida vinster, finansiella ställning, kassaflöde, behov av rörelsekapital och övriga faktorer som Bolagets styrelse uppfattar som viktiga. Bolaget förväntar sig för närvarande att investera eventuella vinster i produktutveckling och under den närmaste framtiden väntas inte Bolaget rekommendera eller betala ut någon utdelning.

Bakgrund och motiv till noteringen på NASDAQ OMX Stockholm

G5 Entertainment bildades 2001 och är en förläggare och utvecklare av casual free-to-play-spel för smartphones och surfplattor, med spelare över hela världen. Bolaget har sitt huvudkontor i Stockholm, Sverige med utvecklingskontor i Moskva, Ryssland och Kharkov, Ukraina, ett upphandlings- och licensieringskontor på Malta samt med ett mindre försäljnings- och marknadsföringskontor i San Fransisco, USA. G5s affärsidé är baserat på att konsumenter efterfrågar casualspel i sina mobilenheter och Bolaget tror man kommer fortsätta att gynnas av den växande efterfrågan på mobilspel världen över.

G5 har utvecklat en affärsmodell som man anser vara både framgångsrik och skalbar, vilket speglas i Bolagets historik. Tillsammans med underliggande drivkrafter och aktuella trender inom mobilspelsmarknaden avser G5 att fortsätta bredda sin spelportfölj och öka intäkterna och rörelseresultatet.

G5 kommer att fortsätta utveckla sin starka position och sitt goda rykte av att vara en förläggarplattform av mobila casual free-to-play-spel. Bolagets styrelse och dess största aktieägare bedömer att ansökan om en notering av Bolagets aktier på Nasdaq OMX Stockholm kommer vid rätt tidpunkt.

Noteringen kommer att ge G5 tillgång till de svenska och internationella kapitalmarknaderna, vilket bedöms främja Bolagets fortsatta tillväxt och utveckling. Bolagets styrelse tror att börsnoteringen kommer leda till ökad uppmärksamhet och varumärkeskänedom bland befintliga och potentiella kunder, utvecklare och konsumenter. Fortsättningsvis kommer den bredare institutionella investerarsbasen på Nasdaq OMX Stockholm förbättra förutsättningarna för Bolaget att attrahera kapital till en lägre kostnad, om externt kapital skulle behövas.

Aktieägare i G5 behöver inte vidta några åtgärder med anledning av noteringen av Bolagets aktier på Nasdaq OMX Stockholm. För ytterligare information hänvisas till detta Prospekt. Noteringen på Nasdaq OMX Stockholm kommer att ske efter avnoteringen från Aktietorget.

G5s styrelse ansvarar för innehållet i detta Prospekt. Styrelsen intygar härmed att alla rimliga försiktighetsåtgärder har vidtagits för att säkerställa att uppgifterna i Prospektet, såvitt styrelsen vet, överensstämmer med de faktiska förhållandena och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd.

Stockholm den 26 maj 2014

G5 Entertainment AB (publ)
Styrelsen

VDn har ordet

Vi bevittnar troligen den största och, i vissa hänseenden, snabbaste teknologiska revolutionen sedan introduktionen av datorer och internet till den breda allmänheten. Smartphones och surfplattor ersätter nu traditionella mobiler, datorer och annan konsumentelektronik i vardagslivet. Man kan göra mycket med dagens telefoner och surfplattor: ringa, läsa e-post, shoppa, lyssna på musik, se på film, läsa böcker, skapa presentationer, surfa på nätet, använda onlinetjänster, och naturligtvis, spela spel. Hela utbudet av konsumentelektronik som datorer, elektroniska kalendrar, GPS, mobiltelefoner, radioapparater, CD-spelare, DVD-spelare och spelkonsoler, ersätts av en integrerad enhet som klarar det mesta digitalt.

När PC först kom tog det ett tag innan folk lärde sig att använda den och det var samma sak med internet. Introduktionsfasen för smartphones och surfplattor skiljde sig åt då dessa enheter kom med välkända och användbara tjänster, med god mobilitet och uppkopplingsbarhet samt en oöverträffad användarupplevelse. Det är inte konstigt att folk fortsätter att använda smartphones och surfplattor efter att de har testat dem. Effekten av detta paradigmskifte är redan kännbar. Globalt fortsätter marknaden för datorer att minska medan försäljningen av smartphones och surfplattor ökar snabbt. Det har även fått en betydande effekt på spelbranschen. Smartphones och surfplattor innebär att praktiskt taget varje människa kan få tillgång till en högpresterande enhet med skärm av högsta kvalitet. Detta är redan den största spelplattformen sett till andelen användare. Det är även den idealiska plattformen för så kallade casualspel, vilket är den typ av spel som G5 utvecklar och.

På G5 började vi känna av denna marknadsförändring redan 2009 och ändrade Bolagets fokus till att enbart bedriva utveckling och utgivning av spel för smartphones och surfplattor. Vi var tidigt framgångsrika med att överföra befintliga PC-spel till smartphones och surfplattor, vilket innebar att vi kunde expandera och börja utveckla originalspel exklusivt för mobilplattformar. Vi fortsatte att utöka vår spelportfölj till att även innefatta framgångsrika free-to-play-spel, en typ av spel som nyligen har ökat i popularitet.

Under denna resa har vi etablerat G5 som ett av de varumärken som miljoner spelare föredrar; vi har skapat bästsäljande casual mobilspel, som Supermarket Mania; vi har etablerat viktiga samarbeten med distributörer och över 50 oberoende spelutvecklingsstudior; vi har byggt på vår kunskap om marknaden och viktiga bolagsspecifika funktioner och släppt cirka 100 spel på marknaden, både internt utvecklade och licensierade spel från våra utvecklingspartners. Vårt fokus ligger på free-to-play-spel som genererar det högsta engagemanget från spelarna och den högsta avkastningen per användare. Ett exempel på ett framgångsrikt free-to-play-spel som utvecklats internt är *Virtual City Playground*, och ett exempel på ett licensspel från oberoende utvecklare är *The Secret Society*. Framgångarna för sådana spel är en kvalitetsstämpel för vår portfölj och utgivningsmodell. Vår kostnadsstruktur och vår närvaro på viktiga områden säkerställer en lönsam utvidgning av verksamheten.

Vår försäljning är global, nästan jämnt fördelad mellan USA, EU och övriga världen. Vår notering på NASDAQ OMX Stockholm motiveras av en önskan att göra det möjligt för investerare världen över att investera i Bolaget. Men vi bedömer också att en börsnotering även kommer främja en fortsatt tillväxt för Bolaget genom förbättrade processer för intern effektivisering, bolagsstyrning och finansiell redovisning. I takt med att marknaden fortsätter att växa ska vi arbeta för att etablera G5 som en av de ledande spelleverantörerna för smartphones och surfplattor. Vår strategi handlar om att öka antalet högkvalitativa free-to-play-spel i spelportföljen samtidigt som vi vill utöka vår användarbas. Denna strategi bör hjälpa oss att nå fram till våra mål för de nästkommande åren.

Stockholm den 26 maj 2014

Vlad Suglobov

VD för G5 Entertainment AB (publ)

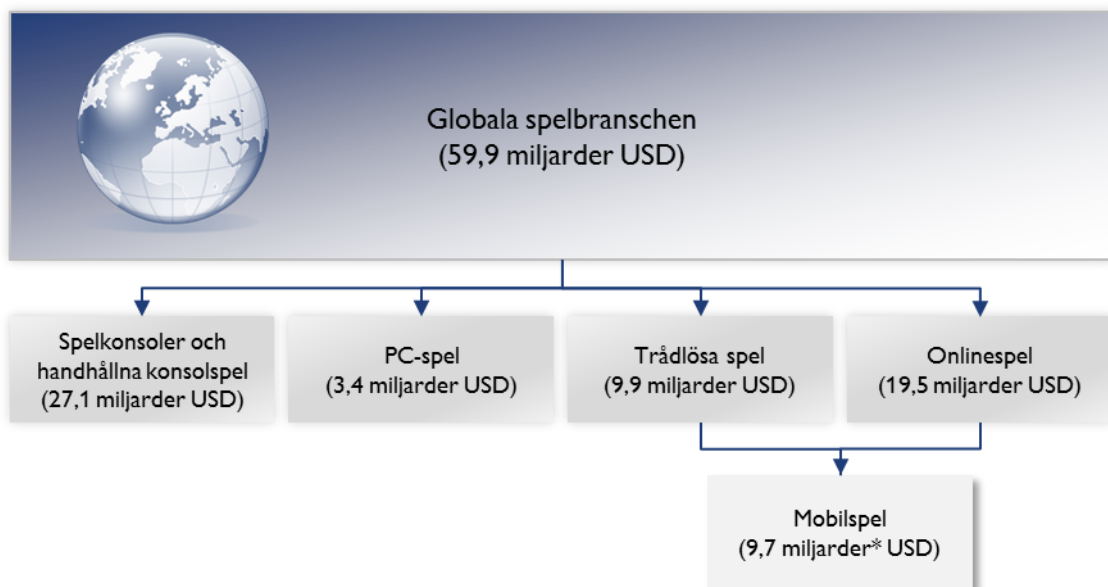
Marknaden

Informationen i detta prospekt om marknadstillväxt, marknadens storlek och G5 Entertainments marknadsställning i förhållande till Bolagets konkurrenter utgör G5s övergripande bedömning baserad både på interna och externa källor. I Prospektet har G5 strävat efter att på ett korrekt sätt återge information från dessa källor, även om Bolaget själva inte har verifierat informationen från dessa källor. Såvitt G5 vet och enligt Bolagets bedömning har ingen viktig fakta utelämnats som skulle kunna göra informationen inkorrekt eller missvisande. Läsarna bör notera att makroekonomiska prognoser och stämmningsindikatorer förändras. G5 har strävat efter att använda den senast tillgängliga informationen från relevanta källor. Relevansen av denna information kan dock ha påverkats negativt av att det emellertid går lång tid mellan publicering av relevant data. Informationen från oberoende källor har återgivits korrekt.

Översikt över spelbranschen

Den globala spelbranschen hade under 2012 en årlig omsättning på cirka 60 miljarder USD, exklusive utgifter⁴ relaterade till köp av hårdvara. Traditionellt har branschen klassificerats i underbranscher efter den plattform som används samt var och en med sina utmärkande kännetecken. De traditionella underbranscherna är spelkonsoler och handhållna konsolspel, PC-spel, onlinespel samt trådlösa spel (mobilspel är en blandning av onlinespel och trådlösa spel).

STRUKTUREN I TV-SPELSBRANSCHEN



Källa: PwC, *"Yankee Group, Mobile apps and Cloud forecast", oktober 2012

Branschen är emellertid under förändring, både i fråga om vilka plattformar som används och vilken typ av spel som spelas. Ett skifte har skett från spel som huvudsakligen spelades av en relativt liten krets av dedikerade spelare på traditionella konsoler och datorer, till spel som spelas av en bredare krets på högpresterande bärbara enheter, huvudsakligen smartphones och surfplattor. Den ökade uppkopplingen har lett till en kraftig utveckling av onlinespel, och den stora tillväxten för mobila enheter med touch-baserad skärm har lett till introduktionen av en ny nisch inom spelbranschen, nämligen så kallade casualspel för smartphones och surfplattor.

⁴ PwC, "Global entertainment and media outlook: 2012-2016", juni 2012 ("PwC")



Traditionella och handhållna konsolspel

Marknaden för traditionella och handhållna konsolspel omfattar spel för plattformar som Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii, Nintendo DS och PlayStation Portable, och hade en årlig omsättning på cirka 27 miljarder USD under 2012⁵. Den här marknaden har upplevt minskad försäljning under de senaste åren, huvudsakligen på grund av den åldrande generationen av konsoler. Spel som produceras för traditionella och handhållna konsoler riktar sig främst mot mer dedikerade spelare och är relativt tidskrävande. Utvecklingen av Nintendo Wii och spel som styrs via en kamera har emellertid lett till en ökning av antalet underhållningsspel för konsoler som riktar sig till en bredare publik. Den generella trenden nu är att koppla konsolerna till handhållna enheter och på så sätt öka mobiliteten och flexibiliteten i spelandet för slutanvändaren.

PC-spel

Den globala marknaden för PC-spel redovisade en årlig omsättning på cirka 3,4 miljarder USD⁶ under 2012. Segmentet har visat sjunkande intäkter under senare år då piratkopiering har gett utvecklarna ökad konkurrens och pressat marginalerna. Den sjunkande försäljningen av PC-spel kan också förklaras med att stationära datorer gradvis har blivit mindre populära och att bärbara datorer inte har tillräckligt kraftfull hårdvara för att hantera spel som kräver hög prestanda. Samtidigt som försäljningen minskar av PC-spel, som kräver högre prestanda, ökar antalet nedladdningar av casualspel och spel för bärbara datorer, eftersom casualspelen inte kräver hårdvara med hög prestanda.

Trådlösa spel

Trådlösa spel omfattar spel som spelas på mobiltelefoner och surfplattor, och hade en årlig omsättning på cirka 10 miljarder USD under 2012⁷. De trådlösa spelen har på senare år upplevt en tvåsiffrig tillväxt. Utvecklingen av smartphones, ökad möjlighet till uppkoppling och introduktionen av appbutiker har bidragit till den växande marknaden för mobilspel.

Onlinespel

Under 2012 hade segmentet för onlinespel en global omsättning på 19,5 miljarder USD⁸. Det här segmentet har upplevt en kraftig tillväxt, till stor del som ett resultat av trenden som går mot spel med flera spelare och socialt spelande, samt ökat genomslag för bredband och större förtroende för konsumtion på nätet. I motsats till traditionella plattformar är onlinespel inte begränsade till en enda plattform. Onlinespel omfattar alla spel som inkluderar någon form av interaktion mellan spelare och som kräver tillgång till internet. Tillväxten för onlinespel är i hög grad kopplad till utvecklingen av onlinebaserade spel och de förändrade spelvanorna bland konsumenterna.

Övergång till mobilspel

Spelmarknaden revolutionerades när Apple lanserade sin touch-baserade iPhone och butiken App Store. Google anpassade sig snabbt genom att släppa Android Market (senare omdöpt till Google Play) för Androidenheterna och detta följdes snart av surfplattor som använde sig av samma distributionskanaler som mobilerna. Det touch-baserade gränssnittet i smartphones och surfplattor med operativsystemen iOS och Android var, i kombination med deras hårdvarufunktioner, det

² PwC

³ PwC

⁷ PwC

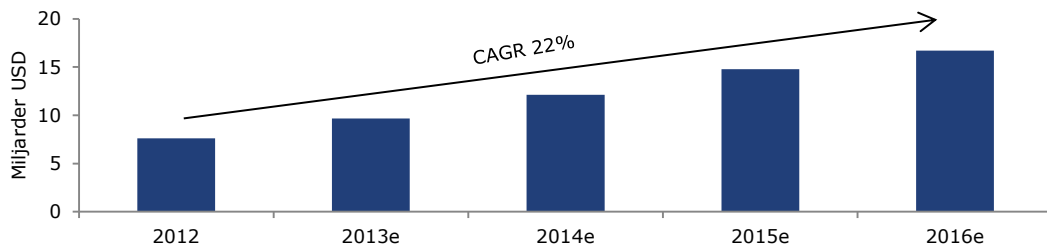
⁸ PwC

perfekta gränssnittet för de så kallade casualspelen. I och med introduktionen av spel där man kunde köpa virtuella föremål ökade free-to-play-spelen i popularitet och är nu ett av de mest populära alternativen i appbutikerna. Den ständigt förbättrade prestandan för hårdvaran i kombination med förbättrad uppkoppling minskar glappet mellan spel för smartphones/surfplattor och konsolspel/PC-spel. Tekniska funktioner som ökad minnes- och processorkapacitet, högpresterande touch-skärmar och gyrobaserad teknik förbättrar hela tiden användarupplevelsen. Detta förväntas leda till en fortsatt övergång från konsol- och PC-spel till mobila onlinespel.

Mobilspelssegmentet

Mobilspelssegmentet har vuxit fram i och med tillväxten inom smartphones och surfplattor och överlappar segmenten för trådlösa spel och onlinespel. Omsättningen förväntas uppgå till cirka 9,7 miljarder USD globalt under 2013⁹. Segmentet har visat en hög tillväxttakt under de senaste åren, huvudsakligen tack vare den globala ökningen i tillgänglighet till mobila enheter i kombination med den tekniska utvecklingen för smartphones och surfplattor. Spelen var till en början förinstallerade i mobiltelefonerna, spelutbudet var tämligen begränsat och kvalitén varierade beroende på hårdvaran. Men i och med framväxten av smartphones och surfplattor, med öppna plattformar som ger spelutvecklarna full inblick i hur spelen används, har marknaden mångdubblats.

FÖRVÄNTADE GLOBALA INTÄKTER FRÅN MOBILSPELEN

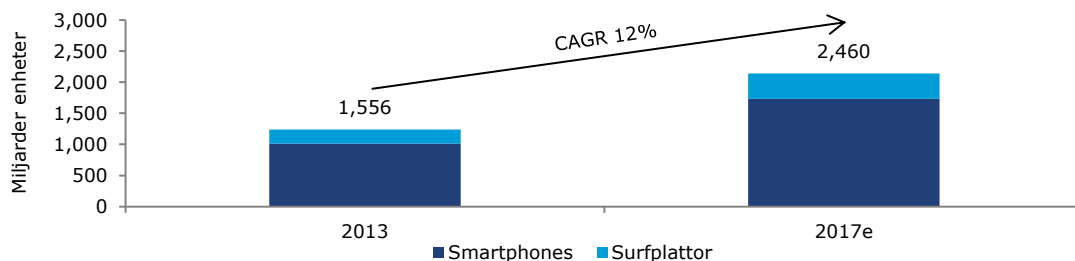


Källa: "Yankee Group's Mobile Apps and Cloud Forecast", oktober 2012

Tillväxt för smartphones och surfplattor

På senare år har antalet smartphones, surfplattor och övriga uppkopplade enheter sett en betydande tillväxt. Under 2013 uppskattar man att cirka 1 013 miljoner smartphones och 227 miljoner surfplattor är i bruk, och marknaden för smartphones och surfplattor förväntas öka med 16 procent respektive 14 procent årligen under de närmaste fyra åren¹⁰. Marknaden för surfplattor har upplevt den mest betydande ökningen under de senaste åren då Apple, marknadsledande och pionjär när det kommer till surfplattor, har utmanats av andra aktörer vilket lett till en prispress på produkterna och snabbare anpassning till konsumenterna.

TILLVÄXT FÖR SMARTPHONES OCH SURFPLATTOR



Källa: IDC Worldwide Quarterly "Smart Connected Device Tracker", 11 september 2013

⁹ "Yankee Group, Mobile apps and Cloud forecast", oktober 2012

¹⁰ IDC Worldwide Quarterly "Smart Connected Device Tracker", 11 september 2013

Smartphones och surfplattor beräknas växa på bekostnad av övriga hårdvaruenheter, och betraktas i nuläget som ersättare till mer traditionella spelkonsoler. Även om de senare för närvarande har vissa tekniska fördelar blir smartphones och surfplattor alltmer tekniskt avancerade, vilket bidrar till tillväxten av smartphones och surfplattors användarbas.

Stor utbredning av mobilapplikationer

Det finns en enorm efterfrågan från användarna på mobilapplikationer, eller applikationer, för operativsystem som Apples iOS och Googles Android. Under 2012 laddade användare ner totalt 64 miljarder mobilapplikationer¹¹. Denna siffra väntas öka till 269 miljarder fram till 2017, vilket är en genomsnittlig ökning med 33 procent per år¹². Den viktigaste drivkraften bakom den enorma ökningen av antalet nedladdningar är att mobiltelefonföretagarna har gjort sina operativsystem och appbutiker tillgängliga för utvecklarna, vilket har möjliggjort utvecklingen av nytt spelinnehåll. Under 2012 utgjorde mobilspel ungefär två tredjedelar av intäkterna från nedladdade mobilapplikationer¹³. Vidare uppskattar man att cirka 72 miljoner användare av smartphones inom EU5 (Frankrike, Tyskland, Italien, Spanien, Storbritannien) spelar mobilspel varje månad, medan 18 miljoner uppskattas spela mobilspel på daglig basis¹⁴.



Införandet av casualspel

Casualspel dök först upp på spelkonsoler och PC när dessa var vanligt förekommande produkter. Casualspel är lätta att lära sig och att spela och, de är uppskattade av en bred publik. De kan delas in i fem huvudkategorier: problemlösning, dolda objekt, tidshantering, strategi och äventyr. Många casualspel är utformade på ett liknande sätt som traditionella sällskapsspel, vilket gör det möjligt för användarna att uppleva den sociala aspekten av att interagera med sina vänner utan att vara beroende av den fysiska platsen.

Den stora spridningen av användarvänliga, touch-baserade smartphones och surfplattor har skapat en ny marknad med unika kännetecken, och en explosiv tillväxt för casualspel. Mobiliteten gör det möjligt för användare att spela var de än befinner sig och när helst de har tid. Casualspelen är dessutom utformade för korta spelomgångar när användaren har tid över. Sjunkande priser för betalspel och upplåsbara spel samtidigt som man kan tjäna pengar på free-to-play-spel har bidragit till free-to-play-spelens utbredning och popularitet. Vidare är casualspel normalt billigare att utveckla och de har kortare ledtid till marknaden än andra typer av spel.

Kategorier av mobilspel

Mobilspel kan delas in i tre huvudkategorier baserat på metoder för omvandling till pengar:

- Betalspel (premium) – köps av kunden direkt
- Upplåsbara spel – gratis provperiod med möjlighet att låsa upp hela spelet
- Free-to-play-spel – ger intäkter genom försäljningen av virtuella varor i spelet

Spelarna har rört sig från betalspel till upplåsbara spel och vidare till free-to-play-spel.

¹¹ Gartner, pressmeddelande: "Gartner uppger att nedladdningarna i de mobila appbutikerna kommer att uppgå till 102 miljarder under 2013"

¹² Gartner, pressmeddelande: "Gartner uppger att nedladdningarna i de mobila appbutikerna kommer att uppgå till 102 miljarder under 2013"

¹³ Newzoo, Mobile games trend report 2013

¹⁴ Comscore, "State of the Market: Mobile Gaming in Europe", januari 2013

Betalspel

Betalspel bygger på den traditionella typen av betalning där användarna köper spelet direkt och därmed ges full tillgång till samtligt spelinnehåll. Spelet har inga former av begränsningar och det är inte möjligt att köpa virtuella föremål eller hjälpmedel under spelets gång. Bolaget får alltså endast betalt när det faktiska köpet görs. Denna modell för intäktsskapande blir allt ovanligare då trenden allt tydligare pekar mot free-to-play-spel.

Upplåsbara spel

Upplåsbara spel är gratis, eller obegränsade, upp till en viss nivå. När spelaren når den förutbestämda gränsen måste han/hon köpa spelet för att kunna låsa upp det och fortsätta spela. Olika genrer har olika modeller och alternativ för det upplåsbara innehållet, och beroende på genre varierar innehållet i den upplåsta delen. Det kan handla om allt från att det finns ytterligare föremål eller karaktärer tillgängliga till förbättringar av spelet och att man kan låsa upp nya nivåer och så vidare.

Free-to-play-spel

Free-to-play-spel går att spela direkt utan att man först behöver betala en engångssumma eller en prenumerationsavgift. Free-to-play-spel erbjuder möjligheten att köpa varor i spelet som förbättrar spelprocessen och användarupplevelsen, eller öka takten på framstegen i spelet genom att möjliggöra för spelaren att hoppa över långsamma delar eller nivåer av spelet. Betalningen i free-to-play-spel sker när användarna köper virtuella föremål i spelet. Användarna har möjligheten att fortsätta spela utan att spendera pengar, eller köpa virtuella varor om de så vill. Med enastående insatser från spelaren kan free-to-play-spel spelas och avslutas utan att man behöver köpa några föremål eller hjälpmedel under spelets gång. Den här intäktssmodellen blir allt populärare, särskilt när det gäller spel för smartphones och surfplattor.

Nyckeln till framgång när det gäller free-to-play-spel är att erbjuda spelarna lockande virtuella varor som de kan köpa medan de spelar. Framgångsrika free-to-play-spel kan generera betydligt högre intäkter per användare än andra intäktssmodeller, och kan upprätthålla högre intäktsnivåer under längre tidsperioder. Eftersom free-to-play-spel bara är framgångsrika om de tillhandahåller tillräckligt mycket spelinnehåll och är tillräckligt intressanta för att hålla kvar användarna under längre tidsperioder tenderar de att vara mer komplexa och dyrare att producera. Free-to-play-spel kräver en större förståelse av spelarpsykologi samt finjusterade betalningsprocesser. Gratis nedladdning i appbutikerna väntas stå för 91 procent av samtliga nedladdade applikationer under 2013¹⁵.

Värdekedjan för mobilspel

Utveckling

En spelutvecklingsstudio skapar, designar och programmerar nya spel. Storleken på en spelutvecklingsstudio kan variera från en enskild person till en stor verksamhet. Vissa spel finansieras helt eller delvis av en förläggare. En etablerad spelstudio har vanligtvis en egen producent som leder ett utvecklingsteam bestående av medlemmar med en eller flera specifika funktioner. I utvecklingsteamet ingår vanligtvis formgivare, programmerare, ljudtekniker och testare. På senare tid har det emellertid blivit allt vanligare att lägga ut ett växande antal innehållsskapande funktioner till externa studior. Det finns företag som specialiserar sig på specifika delar av den kreativa processen, till exempel att producera den grafiska delen i spelet. Arbetsbördan tenderar att variera mellan de olika stadierna i spelets utvecklingscykel. Att specialisera sig på bara en del av spelutvecklingsprocessen förbättrar effektiviteten och minskar samtidigt kostnaderna för hela processen.

Under de senaste 15 åren har Öst- och Centraleuropa och Ryssland blivit ett globalt center för utvecklingen av casualspel. Området erbjuder en attraktiv kombination av låga kostnader och ett kluster av kompetenta utvecklingsstudior med tillgänglig arbetskraft. Denna trend är synlig både för oberoende, fullskaliga utvecklingsstudior och för specialiserade studior.

¹⁵ Gartner, pressmeddelande: "Gartner uppger att nedladdningarna i de mobila appbutikerna kommer att uppgå till 102 miljarder under 2013"

Publicera

En spelförläggares främsta mål är att ta sina spel till marknaden samt att maximera användarbasen och möjliga intäktsflöden. På lång sikt är förläggarna även intresserade av att producera och popularisera spelen för att kunna fortsätta att skörda framgångar från de bästsäljande spelen. En förläggare är ansvarig för att marknadsföra och göra reklam för spelen i sin produktportfölj, som kan innehålla både internt och externt utvecklade spel. En förläggares främsta distributionskanal är appbutikerna, varav Google Play och App Store är de två största som når flest användare. När en spelutvecklingsstudio använder sig av en förläggare för att marknadsföra ett spel får studion tillgång till förläggarens användarbas. Studion kan dra nytta av förläggarens varumärke för att uppmärksammas av en bredare kundkrets samt av korsförsäljning mellan förläggarens övriga applikationer.

En förläggare erbjuder också rådgivning och hjälper till med finansiering, kvalitetssäkring, kundsupport, spelutveckling och monetarisering. Förläggarens roll har emellertid förändrats på senare år. När det gällde traditionella TV-spel var utgivningsverksamheten mer kopplad till fysisk marknadsföring, som att designa konsolerna och sköta marknadsföringskampanjer för att få folk att komma till butikerna och köpa spelen. När det kommer till mobilspel är distributionsaspekten betydligt mindre kostsam än hos detaljhandlarna, och förläggarens funktion rör sig alltmer mot medutveckling och medfinansiering av spelet från ett tidigt stadium samt att ge råd under hela utvecklingsprocessen. I det avseendet agerar förläggarna mer som producenter än enbart en kanal för att få ut spelen på marknaden.

Distributionskanaler

Applikationer till smartphones och surfplattor distribueras huvudsakligen via stora appbutiker som App Store och Google Play. I nuläget förfogar Apple App Store och Google Play tillsammans över 1 miljon applikationer och når miljontals användare över hela världen. Utvecklarna vänder sig antingen direkt till appbutikerna eller går via en förläggare i de fall de har ett samarbete med en. När Apple lanserade App Store erbjöds utvecklarna 70 procent av vinsten om de distribuerade sina applikationer genom App Store. Det var då den tidens enda tillgängliga, gemensamma distributionskanal. App Store utgjorde det bästa distributionsalternativet och Apple skapade stark medvind för små utvecklare som ville utveckla nya applikationer till iPhone, och senare även till iPad. När Google kom in på marknaden använde Bolaget samma vinstdelningsmekanism i sin appbutik, vilket sedan dess har varit branschstandard.

Med det ökande antalet spel som finns tillgängliga har konkurrensen i appbutikerna blivit ett inträdeshinder i sig. Eftersom ett antal mycket stora spelutgivare och spelutvecklare har kommit in på marknaden kämpar mindre utvecklingsstudior med små budgetar för att tillhandahålla högkvalitativt innehåll och sticka ut från mängden. Det blir allt svårare att få exponering i appbutikerna vilket gör marknadsföring och förvärv av användare viktigare än någonsin, och samma sak gäller den befintliga användarbasen.

KÄNNETECKEN FÖR MARKNADEN

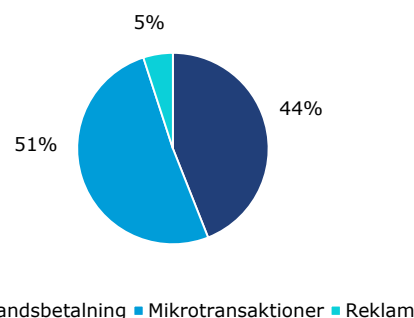
Skalfördelar med mobilspel

- Inga tillkommande kostnader vid försäljning av ytterligare spel
- Bransch med låga värden på tillgångar med låga rörelsekapitalbehov
- Global räckvidd utan krav på fysisk närvaro

Omvandling till intäkter

PC- och TV-spel har traditionellt genererat intäkter genom betalspel där kunden betalat en engångssumma; ett på förhand uppgjort pris. Monetariseringen har förändrats i och med framväxten av onlinespel, som var först med en blandad modell där det på förhand uppgjorda priset betalas tillsammans med en månatlig prenumerationsavgift som gör det möjligt för spelaren att fortsätta spela. Den allra senaste trenden är emellertid lanseringen av mikrotransaktioner inom free-to-play-spelen, där spelaren kan köpa virtuella varor till ett bestämt pris i spelet. Ett enskilt köp i spelet är vanligtvis mycket billigare än att betala ett på förhand uppgjort första belopp och sedan månatliga prenumerationsbetalningar, men ackumulerat över en längre tid har den här prissättningsmetoden en potential att generera större intäkter per användare gentemot de övriga modellerna. Under första halvåret 2013 utgjorde mikrotransaktionerna mer än 50 procent av de globala intäkterna från mobila och bärbara spel, vilket är en ökning från 40 procent under 2012¹⁶.

GLOBALA INTÄKTER FRÅN MOBILSPEL
FÖRDELAT PER INTÄKTSKÄLLA

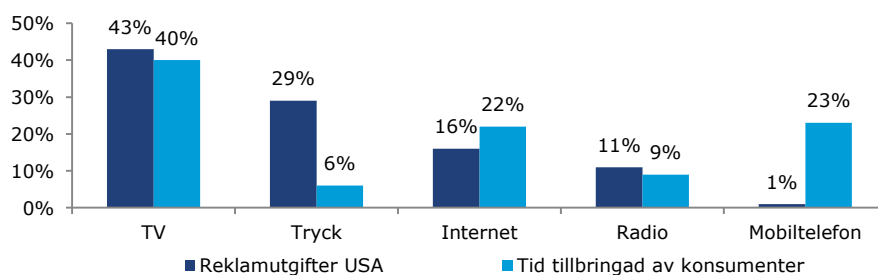


Källa: IDC och App Annie, "The future of Mobile & Portable Gaming", juni 2013

Annonsering

Annonserarna använder spelen som ett sätt att nå ut till specifika demografiska grupper. Diagrammet nedan visar den aktuella fördelningen av amerikanska annonser i olika typer av medier. En oproportionerligt liten del av resurserna läggs på annonsering i mobilsegmentet jämfört med den tid konsumenterna lägger på mobilen i relation till övriga typer av medier. Vidare finns det ett allt större antal spel, främst onlinespel och spel för smartphones och surfplattor, vilket ger utrymme för reklam i spelen. Detta bör innebära många tillväxtmöjligheter, och med det följer ekonomiska incitament för fortsatta investeringar i mobilspelet.

ANNONSUTGIFTER OCH KONSUMENTTID I AMERIKANSKA MEDIER



Källa: Flurry, Mobile App Generation 2012

Geografisk räckvidd

Mobilspelssegmentet domineras till stor del av industriländerna, vilket är ett resultat av den höga koncentrationen av smartphones och surfplattor i dessa länder. Ungefär 97 procent av marknaden för surfplattor är koncentrerad till Nordamerika, Västeuropa, Japan och Korea¹⁷. I industriländerna

¹⁶ IDC och App Annie, "The future of Mobile & Portable Gaming", juni 2013

¹⁷ VentureBeat, "97 procent av de globala intäkterna från surfplattor 2013 genererades i USA, Europa, Japan och Korea", juli 2013

är den snabba tillväxten av andelen smartphones och surfplattor över, men intäkterna per spelare och andelen spelare som är beredda att spendera pengar på spel är högre än i utvecklingsländerna. Det föreligger också distributionsspecifika skillnader. Android är en öppen plattform och i vissa asiatiska länder har många lokala alternativ framkommit. I Kina, där Google Play inte återfinns, finns det många lokala alternativ till Googles appbutik, även om deras juridiska status är oklar.

Globalisering

Globaliseringen erbjuder unika utmaningar och möjligheter inom mobilspelsbranschen. Den ökade globaliseringen leder till ökad konkurrensen från lågkostnadsländer, men gör det också möjligt för producenterna att lansera sina spel över hela världen. En smidig distribution genom appbutiker och liknande mobilfunktioner, vilket har lett till att fysisk närvaro eller stora distributionsnätverk inte är ett krav, har möjliggjort för mindre förläggare att komma in på utländska marknader med sina produkter. Det här har skapat en marknad med global konkurrens, där kunskande, kostnadsstruktur och tillgång till utveckling och ekonomiska resurser har stor betydelse för att nå framgång.

Konkurrens

Mobilspelsmarknaden utvecklas fortfarande och kännetecknas av frekvent återkommande produktintroduktioner, mobilplattformar som snabbt utvecklas, nya teknologier och skyltfönster för mobilapplikationer. Allteftersom branschen utvecklas förväntas fler spelleverantörer komma in på marknaden och fler spel introduceras.

Konkurrerande plattformar

Många av G5s konkurrenter är aktiva både inom mobilspelsbranschen och inom spel för övriga plattformar. Användarupplevelsen när det gäller traditionella och handburna konsoler är till stor del beroende av uppdateringar av hårdvaran, och användarupplevelsen har följaktligen påverkats negativt av frånvaron av en ny generation konsolplattformar. PC-spel har på ett liknande sätt drabbats av minskad försäljning, delvis beroende på ett allt större hot från piratkopiering. Kontentan av detta är att det delvis kommer ut färre nya spel än det historiska genomsnittet.

Online- och mobilspel är i hög grad kompatibla och interaktiva segment. Tillväxten för mobilspel är i stor utsträckning kopplad till utvecklingen av onlinespel inom sociala nätverk på datorer, liksom till förändrade spelvanor bland spelarna. Spelarnas övergång från onlinespel på traditionella spelplattformar till mobila spelplattformar speglar förändringar i konsumenternas preferenser gentemot smartphones och surfplattor. Den här trenden bekräftas av en sjunkande försäljning av datorer (där onlinespelen traditionellt sett spelas), och av den ökade försäljningen av smartphones och surfplattor. Den starka tillväxten för online- och mobilspel beror också delvis på trenden av spel med flera spelare och socialt spelande i kombination med ökad bredbandspenetration och ett större förtroende för att betala online för aktiviteter.

Viktiga konkurrenter inom mobilspel

G5s konkurrenter omfattar spelgiganter som EA Mobile, Zynga och Gameloft; globala mobilspelsnätverk och utgivare som DeNA, Gree och Glu Mobile; liksom företag som är mer fokuserade på casualspel för mobila enheter, däribland Gamevil och Rovio. Bland konkurrenter som är mer inriktade på casual free-to-play-spel återfinns King.com (Candy Crush Saga), Supercell (Hay Day och Clash of Clans), Pocket Gems (Tap Paradise Cove, Secret Passages) samt TeamLava (Jewel Mania, Restaurant Story). Ytterligare konkurrenter är företag som tidigare var portaler för casualspel för PC och som nu aktivt ger sig in i mobilsfären, bland annat Big Fish Games.

Konkurrensen om kundernas tid och pengar handlar i första hand om faktorer som kvalitet, varumärkesigenkänning och distributionskanaler. G5 är positionerat som förläggare och utvecklare av casualspel för mobila enheter. I och med att Bolaget genererar alla sina intäkter från mobilspel är G5 exponerat mot en stark underliggande marknadstillväxt. G5s främsta konkurrenter är inte bara aktiva inom mobilspel för smartphones och surfplattor utan de flesta av dem har en stor andel av sina intäkter från andra plattformar, varav de flesta plattformar håller på att stagnera eller försvinna, vilket påverkar intäktsförmågan. Generellt håller marknaden för mobila casualspel ännu på att växa fram, och nya konkurrenter inom mobilspel förväntas komma in på marknaden under de närmaste åren. De befintliga konkurrenterna förväntas avsätta mer resurser till utveckling och marknadsföring av konkurrerande spel och applikationer.

URVAL AV KONKURRENTER

Konkurrent	Ägarskap	Intäkter 2012	Spelplattform			Populära spel
			Konsoler/ handhållna spel	PC-spel	Mobilspel	
Big Fish Games (USA)	Privat	SEK 1,5 miljarder		✓	✓	Big Fish Casino, Fairway Solitaire, Big Fish Bingo, Dark Manor
Mobage (JPN)	Publikt	SEK 15,3 miljarder			✓	Marvel War of Heroes, Rage of Baharnut, D.O.T Defender of Texel, Fantastica
EA Mobile (USA)	Publikt	SEK 2,9 miljarder	✓	✓	✓	Bejeweled, Plants vs. Zombies, Madden NFL, Tetris, Monopoly, Real Racing, The Simpsons: Tapped Out
Gameloft (FRA)	Publikt	SEK 1,8 miljarder	✓	✓	✓	Asphalt 8: Airborne, Despicable Me: Minion Rush, NFL Pro 2014, Brothers In Arms 2, My Little Pony
Gamevil (KOR)	Publikt	SEK 0,4 miljarder			✓	Baseball Superstars 2013, Fishing Superstars, Zenonia 5, Monster Warlord, Air Penguin, Cartoon War
Glu Mobile (USA)	Publikt	SEK 0,6 miljarder			✓	Contract Killer, Gun Bros, Deer Hunter
Gree (JPN)	Publikt	SEK 12,9 miljarder			✓	War of Nations, Knights & Dragons, NFL Elite 2013, Jackpot Slots, Clinoppe, Driland, Monster Quest
GungHo (JPN)	Publikt	SEK 2,2 miljarder	✓	✓	✓	Puzzle & Dragons
King.com (GBR)	Publikt	SEK 12,3 miljarder			✓	Candy Crush Saga, Bubble Witch Saga, Pet Rescue Saga
Pocket Gems (USA)	Privat	n.a.			✓	Tap Paradise Cove, Campus Life, Animal Voyage, Secret Passages, Tap Pet Hotel, Tap Zoo
Rovio (FIN)	Privat	SEK 1,3 miljarder	✓		✓	Angry Birds, Bad Piggies, Icebreaker: A Viking Voyage, Tiny Thief
Supercell (FIN)	Privat	n.a.			✓	Clash of Clans, Hay Day
Storm8 (USA)	Privat	n.a.			✓	Jewel Mania, Dragon Story, Farm Story 2, Bubble Mania Castle Story, Home Design Story
Zynga (USA)	Publikt	SEK 8,7 miljarder			✓	FarmVille, Draw Something, World With Friends, New Scramble With Friends, Poker by Zynga,

Bolagsbeskrivning

G5 Entertainment är förläggare och utvecklare av nedladdningsbara högkvalitativa casual free-to-play-spel för smartphones och surfplattor. G5s spel finns tillgängliga för Apples iPhone och iPad, Androidtelefoner och Androidsurfplattor, andra surfplattor och läsplattor som Kindle Fire från Amazon, Mac och Windows 8-baserade enheter. G5s spelportfölj innefattar populära spel som *Virtual City Playground*, *The Secret Society*, *Stand O'Food*, *Supermarket Mania*, *Special Enquiry Detail* och *Mahjongg Artifacts*.

G5 grundades 2001 för att dra fördel av den förväntade tillväxten för mobila enheter och utvecklade ett antal populära mobilspel under åren 2001-2008. Under år 2009 övergick Bolaget från att vara en renodlad utvecklare av mobilspel till att vara både förläggare och spelutvecklare. Bolaget har sitt huvudkontor i Stockholm med spelutvecklingskontor i Moskva, Ryssland och Kharkov, Ukraina och ett upphandlings- och licensieringskontor på Malta. Bolaget har också ett mindre försäljnings- och marknadsföringskontor i San Francisco, USA.

Vision, affärskoncept och strategi

VISION

G5 strävar efter att bli en av världens ledande utvecklare och förläggare av nedladdningsbara free-to-play-casualspel för smartphones och surfplattor.

AFFÄRSKONCEPT

Bolagets affärsmodell handlar om att som förläggare hantera en balanserad portfölj av både egenutvecklade spel och licensierade spel som utvecklats av oberoende utvecklare; optimera möjligheterna till korsförsäljning och korsmarknadsföring mellan spel och plattformar; och löpande tillhandahålla nya spel och upplevelser till användarna för att de ska fortsätta att aktivt sysselsätta sig med G5s produkter.

FINANSIELLA MÅL

Marknaden för mobila vardagsspel fortsätter att växa snabbt, och G5 Entertainments målsättning är att fortsätta att öka intäkterna i linje med eller snabbare än marknaden.

Investeringar i aktiviteter som främjar den organiska tillväxten kan emellanåt ha en negativ effekt på rörelsemarginalen, men företagets målsättning är att uppnå en rörelsemarginal på 30 procent över tiden.

Utdelningspolicy

G5 Entertainment agerar på en snabbväxande marknad och för att dra fördel av denna tillväxt ämnar företaget att fortsätta att återinvestera vinstmedel i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, exempelvis produktutveckling och marknadsföring. Bolaget har historiskt inte gjort utdelningar till sina aktieägare. Framtida utdelningar kommer vara ett resultat av G5 Entertainments framtida intäkter, kassaflöde, rörelsekapital och dess generella finansiella ställning. Vidare kan även framtida investeringar i förvärv av andra bolag komma att påverka storleken på framtida utdelningar. Styrelsen har i dagsläget ingen anledning att tro att framtida utdelningar inte kommer att äga rum, men ingen garanti kan ges vare sig för storleken på utdelningar eller om de kommer att ske varje år.

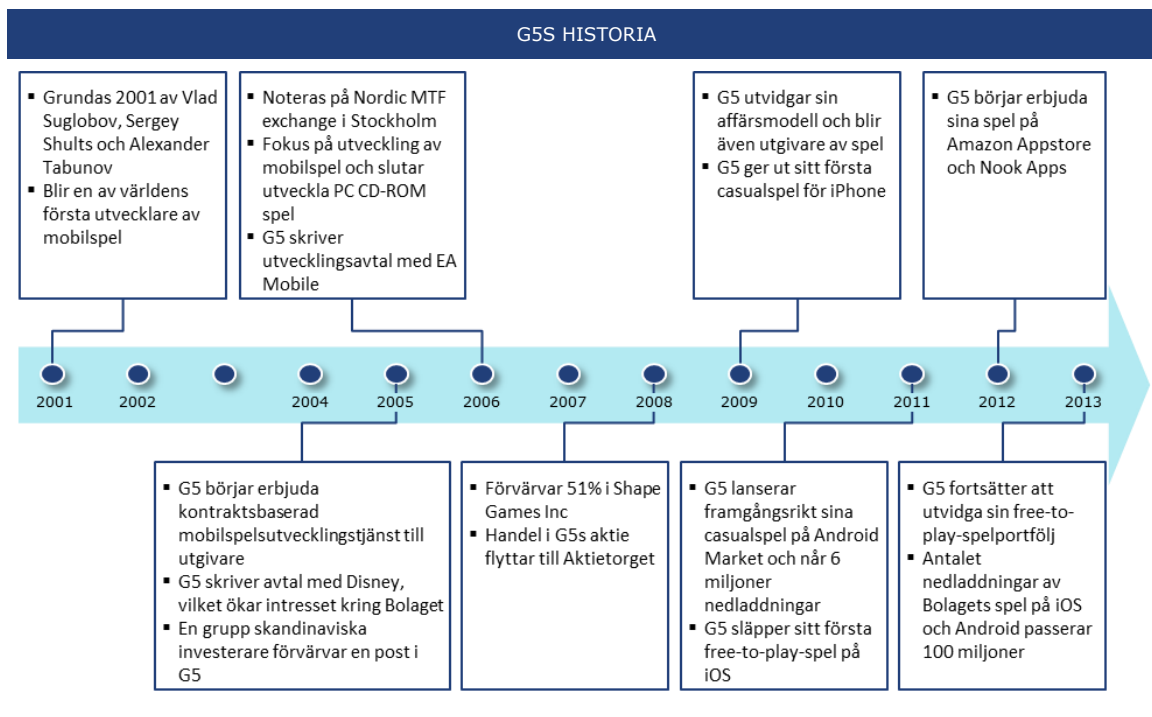
Styrelsen ämnar föreslå till bolagsstämman 2014 att ingen utdelning betalas ut för 2013.

STRATEGIER

G5 kommer använda följande strategier för att uppnå sina finansiella mål:

- Trappa upp de tidigare framgångarna med free-to-play-spel genom att lansera nya free-to-play-spel av högre kvalitet samt behärska tekniker för att rekrytera användare
- Arbeta för att förbättra engagemanget och monetariseringen genom regelbundna uppdateringar av Bolagets bästsäljande free-to-play-spel
- Maximera korsförsäljningsmöjligheterna mellan spelen i produktportföljen för att uppnå maximala intäkter per användare samt minimala kostnader för rekrytering av användare
- Fortsätta att släppa upplåsbara casualspel så länge det fortsätter att vara lönsamt
- Utnyttja möjligheten att expandera till nya lovande plattformar för mobilspel

- Underlätta tillväxten av användarbasen i hela spelportföljen genom både organisk och betald rekrytering av användare
- Långsiktig planering för att behålla spelare genom att löpande tillhandahålla nya spelapplikationer, i enlighet med inriktningen på spelportföljen



Styrkor

G5 har uppvisat en stark organisk tillväxt under de senaste tre åren. G5 bedömer att Bolagets framgångar bottnar i ett antal styrkefaktorer, vilka är beskrivna nedan. G5 kommer att fortsätta att dra fördel av dessa faktorer i framtiden, och detta i kombination med Bolagets strategi bildar grunden för att uppnå en hållbar lönsamhet och tillväxt.

ERFAREN FÖRLÄGGARE OCH SPELUTVECKLARE

Portfölj med brett innehav av högkvalitativa spel

Bolaget innehar en spelportfölj bestående av ett antal högt rankade spel som tilltalar personer i alla åldrar och av båda könen. Spelportföljen omfattar ett antal olika spelgenrer, bland annat äventyrsspel och spel med dolda objekt samt strategispel och tidsspel.

Utgivningsplattform för casualspel

G5 har utvecklat en utgivningsplattform som lockar externa utvecklare som vill distribuera sina spel via den, vilket gör att Bolaget snabbare kan växa sin verksamhet. G5 har utvecklat egen intern expertis för monetarisering från spelen, försäljning och marknadsföring, kundsupport, licensering, distributörsrelationer samt förbättrad kvalitetssäkring. Bolagets ställning som förläggare av casualspel är attraktiv för såväl användare som oberoende spelutvecklare.

Blandning av licensering och intern utveckling

G5s spelportfölj omfattar en blandning av licensierade oberoende parters spel och egenutvecklade spel. Kombinationen gör det möjligt för G5 att regelbundet lansera nya spel under G5-varumärket, samtidigt som Bolaget kan säkerställa att genredefinerade spel av hög kvalitet utvecklas internt.

Interna utvecklingsstudior med en god meritlista

Spelutvecklingsstudiorna i Moskva, Ryssland och Kharkov, Ukraina, har samlat på sig spelutvecklingserfarenhet och branschexpertis sedan 2001 då Bolaget blev ett av världens första företag att börja utveckla mobilspel. Studiorna har ansvaret för att utveckla bästsäljande spel som Virtual City Playground, Supermarket Mania 2 och Stand O'Food 3. Spelutvecklarna på G5 lär sig av tidigare erfarenheter, både utifrån interna och externa utvecklingsprojekt, och ökar därmed den ackumulerade kunskapen om speldesign bland de anställda. Den interna spelutvecklingen leds

av utvecklingsstudion i Moskva där ledningsteamet återfinns. Den största utvecklingsstudion är belägen i Kharkov, detta för att Bolaget ska förbli konkurrenskraftigt rent kostnadsmässigt men även för möjligheten att locka till sig de främsta talangerna i området inom spelutveckling.

Ledningsteam med erfarenhet

G5s ledningsteam har lång erfarenhet av branschen och har under tiden som marknaden utvecklats lyckats leda Bolaget från att ha varit en liten spelutvecklingsstudio till att bli en välrenommerad förläggare av casualspel.

NÄRVARO PÅ MARKNADER MED HÖG TILLVÄXT

Stark tillväxt för smartphones och surfplattor

Den starka tillväxten för smartphones och surfplattor väntas fortsätta under de närmaste åren. Det finns prognoser som förutspår att den globala försäljningen av smartphones och surfplattor kommer att öka från cirka 1 556 miljoner enheter 2013 till över 2 460 miljoner enheter 2017, vilket skulle innebära en årlig tillväxt om tolv procent¹⁸. Den ökade tillväxten kommer att utöka användarbasen, och därmed också öka antalet potentiella kunder.

Ökning av antalet applikationer som en följd av tillväxt inom hårdvara

Då försäljningen av smartphones, surfplattor och övriga uppkopplade mobila enheter ökar runt om i världen, finns det en betydande efterfrågan på mobila applikationer för plattformar som Apple iOS och Google Android. Mer specifikt är spel den mest populära applikationskategorin och utgör uppskattningsvis en tredjedel av alla applikationer som laddas ner och två tredjedelar av intäkterna från samtliga applikationer¹⁹. Intäkterna från mobilspel väntas öka från 9,7 miljarder USD 2012 till 16,7 miljarder USD 2016, vilket skulle innebära en årlig tillväxt på cirka 22 procent, en siffra som ligger i linje med tillväxten för smartphones och surfplattor²⁰.

Spelarna flyttar från PC och andra plattformar till mobilspel

Allteftersom de mobila enheterna blir mer kompatibla för spel med högkvalitativt innehåll väljer användarna att prioritera mobila plattformar, vilket leder till att spelarna går över från traditionella plattformar till mobilspel. Den ständigt förbättrade hårdvaran i smartphones och surfplattor minskar skillnaden gentemot andra plattformar vad gäller användarupplevelsen. Vidare håller casualspel i väsentlig grad på att utöka spelpubliken genom att erbjuda spel som är lätta att börja spela och som tilltalar människor i alla åldrar och av båda könen.

Fortsatt övergång till free-to-play-spel

I och med att free-to-play-spel tilltalar en bredare publik än upplåsbara spel, och att de i högre grad kännetecknas av att spelarna stannar kvar och blir engagerade, väntas tillväxten för free-to-play-spel öka. G5 kan dra fördel av den fortsatta tillväxten och har positionerat sig väl med en spelportfölj bestående av högkvalitativa free-to-play-spel, som exempelvis Virtual City Playground (utvecklat av G5s egen studio) och The Secret Society (ett licensierat spel). Övergången till mobilspel erbjuder G5 konkreta möjligheter att fortsätta växa med hjälp av free-to-play-spel.

Affärsmodellen

G5s affärsmodell kan illustreras som ett flödesschema. Det börjar med spelutveckling för att sedan gå vidare till utgivning och avslutningsvis distribution till slutkunden. Bolaget genererar alla sina intäkter från utgivningen av casualspel som sker via ett antal distributionskanaler till slutanvändaren. Dessa distributionskanaler omfattar bland annat Apple, Google, Amazon och Microsoft. G5 har för närvarande inga annonsintäkter från Bolagets spel och strävar för tillfället efter att få intäkter genom att användare köper virtuella saker som kan användas i spelen. Annonsintäkter är dock en framtida möjlighet.

¹⁸ IDC "Worldwide Quarterly Smart Connected Device Tracker", 11 september 2013

¹⁹ Newzoo, "Mobile games trend report", 2013

²⁰ Yankee Group "Mobile Apps and Cloud Forecast", oktober 2012



SPELUTVECKLING OCH UTGIVNING

Egenutveckling

Det egna, interna utvecklingsarbetet utgår från en idé om en produkt i en viss genre där studion har en konkurrensmässig fördel och där Bolaget kan identifiera en marknad med ett icke tillgodosett behov. G5s spelutvecklingsstudio i Kharkov, som leds av utvecklingsteamet i Moskva, har kapacitet för att utveckla fyra till fem spel samtidigt. G5 har även valmöjligheten att lägga ut spelutvecklingsprojekten på entreprenad till oberoende utvecklare, men behåller då samtliga immateriella rättigheter och följer utvecklingsprocessen på nära håll för att säkerställa att kvaliteten motsvarar Bolagets standarder. Beslutet att lägga ut utvecklingen av ett originalspel på en oberoende studio fattas om man anser att den oberoende utvecklaren har kompetens inom en viss genre som Bolagets interna studio inte har, eller om den egna studion inte har tillräckligt med resurser tillgängliga för att driva projektet. Att utveckla spel internt är dyrt räknat i tid och kapital, vilket är anledningen till att Bolaget fokuserar på att avsätta interna resurser till att producera genredefinierande spel av hög kvalitet med lång livslängd och betydande vinstmöjligheter. Att utveckla upplåsbara spel tar vanligtvis 6–12 månader, medan högkvalitativa free-to-play-spel tar 10–18 månader. Kostnaden för att utveckla free-to-play-spel är generellt sett många gånger högre än kostnaden för att utveckla upplåsbara spel.

För närvarande är grovt räknat 20 procent av antalet spel i Bolagets portfölj egenutvecklade spel där G5 äger de immateriella rättigheterna. Cirka 5 procent är skapade av oberoende utvecklare under G5s överseende, där G5 också äger de immateriella rättigheterna. Återstående 75 procent innehas på licens från oberoende utvecklare. I dessa fall är de immateriella rättigheterna licensierade.

JÄMFÖRELSE AV SPELUTVECKLINGSCYKLER FÖR UPPLÅSBARA SPEL OCH FREE-TO-PLAY-SPEL

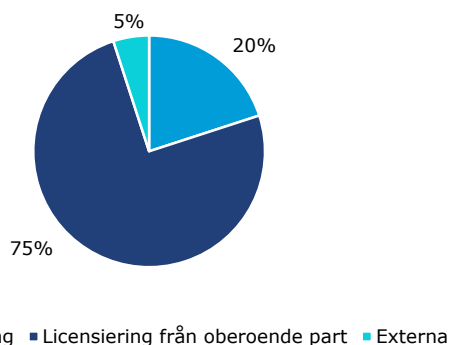
Upplåsbara spel (6-12 månader)



Free-to-play-spel (10-18 månader)



G5S SPELPORTFÖLJ FÖRDELAT PÅ INNEHAV AV IMMATERIELLA RÄTTIGHETER



Licensiering från oberoende part

Ett flertal av spelen i G5s portfölj innehåller licens från oberoende utvecklare, vilket gör det möjligt för Bolaget att snabbare växa sin verksamhet. Ungefär 75 procent av samtliga spel i portföljen skapas, utvecklas och erbjuds på licens till G5 av mer än 50 oberoende spelutvecklare från hela världen. Nätverket av oberoende studior återfinns främst i Östeuropa och Ryssland, och erbjuder möjligheten att köpa in högkvalitativt innehåll utan att behöva investera i hela utvecklingscykeln. G5 har genom sin nya affärsmodell i kombination med att locka till sig talangfulla utvecklare blivit en välkänd och värnenummerad förläggare bland utvecklarna av vardagsspel i Östeuropa och Ryssland, och Bolaget får dagligen flera erbjudanden om spel att förlägga. G5 strävar efter långsiktiga relationer med spelutvecklarna, och den kortaste kontraktstiden för ett speldistributionsavtal är vanligtvis fem år med möjlighet till förlängning på G5s begäran.

Licensavtalen omfattar vissa vinstdelningsvillkor, som varierar mellan 30 och 70 procent av försäljningsintäkterna efter att appbutiken har tagit sin 30-procentiga andel av de totala intäkterna. Storleken på spelutvecklarens vinstandel är beroende av respektive parter bidrag och riskansvar. Marknadsföringskostnaderna och vissa övriga kostnader som G5 har ådragit sig täcks ofta innan vinstdelningen tar sin början, och den genomsnittliga fördelningen därefter är cirka 50 procent. De licensierade distributionsvillkoren utgörs vanligtvis av exklusiva globala förläggarrättigheter på specificerade plattformar. I vissa fall kan Bolaget godkänna en uppgörelse om minimiintäkter eller installationsgarantier för att kunna behålla distributionsrättigheterna under en längre tidsperiod.

Spelutveckling och kvalitetssäkring

För att ta ett beslut om vilka externa spelutvecklare som Bolaget ska samarbeta med tillämpas en systematisk metod som säkerställer att G5s kvalitetsstandarder uppfylls. G5 har ett licensieringsteam vilket leds av G5s Licensing Director från Maltakontoret, som granskar spel som föreslås av oberoende spelutvecklare. Om spelet bedöms som intressant skickas det vidare till en grupp högre chefer för vidare granskning. Efter ytterligare undersökningar beslutar chefsgruppen om Bolaget bör inleda ett samarbete med utvecklarna och ge ut spelet. G5 samarbetar vanligtvis med utvecklingsstudior som har en erkänd meritlista av framgångsrika spel.

Bolaget använder sig av en kvalitetssäkringsmetod för att granska och förbättra spelen i sin portfölj. Kvalitetssäkringsteamet innefattar upp till 60 medarbetare som är ansvariga för att säkra kvaliteten både på internt och externt utvecklade spel. Kvalitetssäkringsprocessen omfattar också så kallade fokustest, där användare erbjuds att testa spelen. Användarna ombeds att spela ett visst spel och sedan kommentera hur de upplevde spelet samtidigt som spelsessionen spelas in. Resultatet av dessa fokustest förmedlas till spelutvecklaren så att förbättringar och uppdateringar kan ske.

G5s förläggarplattform

G5 har byggt en förläggarplattform som hjälper studior och oberoende utvecklare som saknar expertis vad gäller intäktsskapande, kvalitetssäkring, marknadsföring, och åtkomst till en bred publik. G5 bidrar i dessa fall även med den finansiella styrkan som krävs för att öka sannolikheten för att ett spel ska bli en framgång. G5 medfinansierar vanligtvis utvecklingen genom förskottsbetalningar på den överenskomna intäktsfördelningen. G5 erbjuder också rådgivning rörande speldesign och intäktsskapande till Bolagets samarbetspartners, liksom kvalitetssäkring

för användning på flera plattformar samt lokaliseringstjänster, till ingen kostnad för utvecklarna. Förläggarpattformen ger även tillgång till G5s växande användarbas och en bättre positionering hos appbutikernas redaktioner, samt bidrar med investering i marknadsföring, korsförsäljning med övriga portföljspel och rekrytering av spelare under hela spelets livscykel. En sådan förläggarpattform ger mervärde åt de företag som Bolaget samarbetar med när det gäller spelutveckling, och utgör en konkurrensmässig fördel för G5. Samtidigt tillhandahåller utgivningsplattformen en stark bas för utvecklingen och marknadsföringen av Bolagets egenutvecklade spel vilket leder till betydligt högre vinstmarginaler.

Utgivning av spel utvecklade av externa spelutvecklare

För närvarande har G5 ungefär 50 samarbeten med utvecklingsstudior i hela världen som förser Bolaget med nya spel. Bolaget erbjuder externa spelutvecklare en väg ut på marknaden genom att ge dem tillgång till en plattform med en välbalanserad spelportfölj, etablerade relationer med speldistributörer samt en varumärkesmedvetenhet som skapats genom försäljning och marknadsföring av G5 Entertainment. Bolaget hjälper också till med att ta fram en heltäckande spelutvecklingsplan och budget för spelet samt med olika aspekter rörande intäktsskapande i free-to-play-spel och upplåsbare spel. Under utvecklingsprocessen genomför G5 kvalitetskontroller för att säkerställa att kvaliteten på spelen når upp till Bolagets standarder. När spelet lanseras integrerar G5 det i sin korsmarknadsföring för att marknadsföra det på bred front och Bolaget vidtar även andra marknadsföringsåtgärder för att nå ut till så många användare som möjligt. Användardata samlas in och analyseras, och förbättringar görs därefter för att spelets fulla marknadspotential ska realiseras.

Tillverkarspecifik teknikplattform

Talisman är G5s egenutvecklade teknik, vilket möjliggör för Bolaget att på ett effektivt sätt skapa och konvertera egenutvecklade spel från en plattform till en annan. G5s egen utvecklingsstudio skapar spel med Talismans verktyg och teknik; en teknik som bygger på den samlade kunskapen från många års arbete med många olika mobila plattformar. Talismentechniken stödjer för närvarande operativsystemen iOS, Android och Windows 8. Bolaget utvecklar initialt spelen för iOS, och anpassar dem sedan till andra plattformar. Anpassning till flera olika plattformar är vanligtvis tidskrävande, men för G5 tar det bara ett par veckor att konvertera ett spel som bygger på Talismentechnik till andra plattformar som denna teknik har stöd för.

G5s analysplattform

G5 har utvecklat och driver en egen analysplattform. Samtliga spel i Bolagets portfölj är integrerade med plattformen och skickar tillbaka användardata – utan några personuppgifter. Datan möjliggör för G5 att spåra användarmönster, aktivitetsnivåer, intäkt per användare, och identifiera användargrupperingar för att ta reda på hur spelen kan förbättras för att dels ge mervärde åt användarna men även för att kunna öka spelintäkterna. Eftersom varken G5 eller innehavare av appbutiker som exempelvis Apple och Google samlar in personuppgifter använder sig G5 av externa marknadsundersökningstjänster, som exempelvis Flurry, för att kunna göra en uppskattning av ålders- och könsfördelningen på användarna. Flurry gör uppskattningar baserad på information om cirka 15–20 procent av G5s spelare, som Flurry tar fram med hjälp av en egen programvara. Ålders- och könsfördelningen för användare av ett visst spel beror till stor del på typ av spel och genre samt vilken plattform som spelet ligger på.

Pågående spelutveckling

G5 har för närvarande runt 25 unika upplåsbare- och free-to-play-spel på väg ut på marknaden, och samtliga spel kommer att släppas på flera plattformar. Bolaget har meddelat att man strävar efter att utöka antalet free-to-play-spel i portföljen till över 10 under 2014.

NUVARANDE SPELPORTFÖLJ

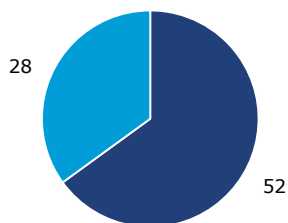
G5s nuvarande spelportfölj består av 94 unika spel, vilket innebär totalt 343 nedladdningsbara spel på plattformarna iOS, Android, Mac och Windows 8. Om man inkluderar alla olika versioner av spelen är det totala antalet spel i Bolagets portfölj 543 stycken. Bolagets främsta spelgenrer är familjevänliga äventyrsspel och spel med dolda objekt samt strategispel och tidsspel. Dessa är spel som tilltalar både män och kvinnor i alla åldrar. Spelportföljen utgörs av två spelkategorier – upplåsbare spel och free-to-play-spel – och består av en blandning av egenutvecklade och externt utvecklade spel.

Alla av Bolagets tio högst rankade spel har under sin livstid inbringat mer än 1 miljon USD i intäkter efter avdrag för appbutikernas avgifter, och antalet nedladdningar ligger mellan 3–9 miljoner per spel.

TIO-I-TOPP-LISTAN FÖR VINSTGIVANDE SPEL

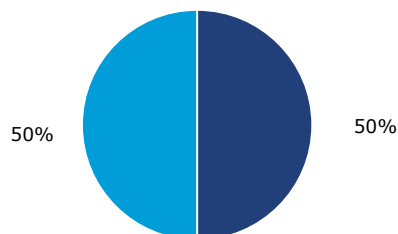
	Spelkategori		Immaterialrätt	
	Free-to-play	Upplåsbara	G5	Licensierade
1. The Secret Society	✓			✓
2. Virtual City Playground	✓		✓	
3. Virtual City		✓	✓	
4. Mystery of the Crystal Portal		✓		✓
5. Special Enquiry Detail		✓	✓	
6. Supermarket Mania		✓	✓	
7. Supermarket Mania 2		✓	✓	
8. Stand O'Food		✓	✓	
9. Stand O'Food 3		✓	✓	
10. The Island Castaway		✓		✓

ANTAL SPEL



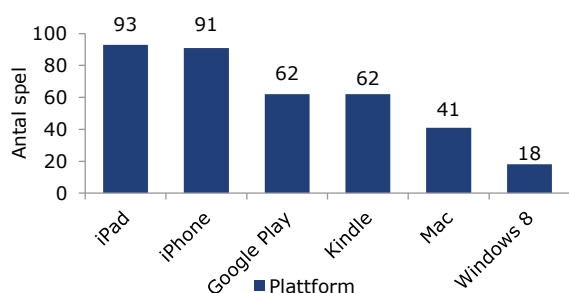
■ Äventyr & Dolda objekt
■ Strategi & Tidsplanering

VINST PER SPELKATEGORI



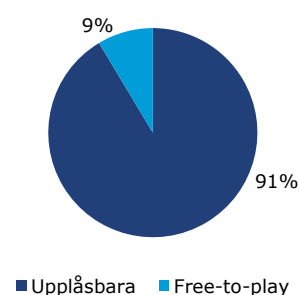
■ Äventyr & Dolda objekt
■ Strategi & Tidsplanering

ANTAL SPEL FÖRDELAT PER PLATTFORM



■ Plattform

SPEL FÖRDELAT PER KATEGORI



■ Upplåsbara ■ Free-to-play

Upplåsbara spel

Upplåsbara spel är gratis att prova under en begränsad provtid. Efter provtiden tar G5 ut en avgift på mellan 1,99–6,99 USD (cirka 15–45 kronor) för att fortsätta spela. Spelets upplåsningspris beror på hur nytt det är, vilken genre det tillhör och vilken kvalitet det håller. Merparten av G5s upplåsbara äventyrsspel och spel med dolda objekt för iPad ligger på 6,99 USD (cirka 45 kronor). När G5 initialt började som förläggare på iOS satsade Bolaget först på det lägre prissegmentet. Stamkunderna har emellertid visat sig värdesätta spel av hög kvalitet samt vara relativt okänsliga för priset. Den här tendensen har fått G5 att i stället satsa på spel i det övre prissegmentet, där upplåsningspriset ligger på 4,99–6,99 USD (cirka 30–45 kronor) för ett förstklassigt äventyrsspel, vilket i stort sett ligger i linje med vad som är marknadsstandard och fortfarande prisvärt för en bredare publik.

Till skillnad från free-to-play-spel har upplåsbare spel relativt kort speltid och genererar inga intäkter efter att upplåsningsavgiften är betald. Upplåsbare spel kräver däremot lite eller ingen support efter lanseringen vilket möjliggör för Bolaget att fokusera på att utveckla nya spel. Vinsten per spelare i upplåsbare spel begränsar sig till upplåsningsavgiften, dock har en typisk spelare i det här forumet en tendens att köpa ett flertal spel. Av denna anledning är det viktigt att ha en stor spelportfölj av hög kvalitet för att öka vinsten per spelare inom kategorin upplåsbare spel.

FALLSTUDIE: SUPERMARKET MANIA 2



Spel: Supermarket Mania 2

Genre: Tidsplanering

Beskrivning: Driv matbutiker i en virtuell stad – se till att hyllorna är fulla med varor och försök hålla dina kunder nöjda!

Omsättning: >1 miljon USD

Nedladdningar: >3,5 miljoner

Lanseringsdatum: Mars 2011

Prisintervall: 1,99-6,99 USD (beroende på operativsystem och rabatt)



FALLSTUDIE: SPECIAL ENQUIRY DETAIL



Spel: Special Enquiry Detail

Genre: Dolda objekt

Beskrivning: Utreda och försök stoppa mördare i New York City med hjälp av detektiv Turino och detektiv Lamone!

Omsättning: >1 miljon USD

Nedladdningar: >5,5 miljoner

Lanseringsdatum: Juli 2011

Prisintervall: 2,99-6,99 USD (beroende på operativsystem och rabatt)



Med G5s genomsnittliga konverteringskurs och budget för upplåsbare spel kräver ett typiskt spel i det här formatet för iPad cirka 350 000 nedladdningar för att täcka investeringarna för samtliga plattformar. Vidare inkommer ytterligare intäkter från nedladdningar till iPhone, Android och eventuellt andra plattformar. Eftersom kostnaden för att låta spelet ligga kvar i appbutiken är i det närmaste obefintlig, är alla intäkter efter att spelet nått nollresultat i princip ren vinst. Bolaget har uppnått över 150 miljoner nedladdningar med cirka 90 spel, varav de flesta är upplåsbare. Att ha flera olika upplåsbare spel ute på marknaden ger löpande intäkter som ökar med nya spelsläpp. G5s portfölj med upplåsbare spel stod för 34 procent av den totala försäljningen under det första kvartalet 2014.

Ett typiskt upplåsbart spel skapar en vinststopp under de första en eller två månaderna efter lanseringen, särskilt om det marknadsförs av butikerna. Vinsten kan sedermera sjunka till en lägre nivå, dock inte till noll, och på den nivån kan försäljningen ligga kvar i flera år för att generera det mesta av spelets intäkter under dess livstid.

Free-to-play-spel

Free-to-play-spel kan spelas direkt utan att spelaren betalar något först. Intäkterna kommer i stället från mikrotransaktioner under spelets gång (köp-i-spelet). Spelarna väljer att köpa virtuella varor för att förbättra spelupplevelsen och komma framåt i spelet. Spelen uppdateras kontinuerligt vilket ökar sannolikheten för ytterligare intäkter genom spelarköp av virtuella varor. Som en följd av detta ökar den tid spelarna lägger ner på spelet och de pengar de gör av med i spelet om man fortsätter att utveckla och förbättra spelen efter utgivningen. Det är den stora skillnaden i affärsmodellen för free-to-play-spel jämfört med upplåsbare spel. Den underliggande affärsmodellen för upplåsbare spel handlar om att generera intäkter genom att producera nya spel, medan fokus i affärsmodellen för free-to-play-spel ligger på att fortlöpande uppdatera och förbättra ett mindre antal spel. Bolaget strävar efter att släppa uppdateringar med nytt innehåll till free-to-play-spelen varje månad. Eftersom en enskild spelare på så sätt kan generera intäkter i free-to-play-spelen vid ett flertal tillfällen innebär det att sådana spel har en väsentligt högre vinstpotential per användare och spel jämfört med upplåsbare spel.

Bolaget använder en metod med "premievaluta" för att generera pengar på free-to-play-spel, där det går att köpa virtuella föremål i spelen för en viss sorts valuta som i sin tur går att köpa för riktiga pengar. Valutan finns tillgänglig i paket till ett pris mellan 0,99 USD till 99,99 USD (cirka 5-600 kronor). Bolaget arbetar för närvarande med att ta fram ett lojalitetsprogram som ska främja användare som lägger stora summor på köp-i-spelen att fortsätta spendera och använda spelet under en längre tid.

FALLSTUDIE: VIRTUAL CITY PLAYGROUND



Spel: Virtual City Playground
Genre: Stadsbyggnadsspel

Beskrivning: Bygg dina drömmars stad... och driv den sedan!

Omsättning: >5 miljoner USD
Nedladdningar: >9 miljoner
Uppdateringar: >5 miljoner
Lanseringsdatum: Augusti 2011
Prisintervall: Gratis att ladda ner, köp i spelet är möjliga



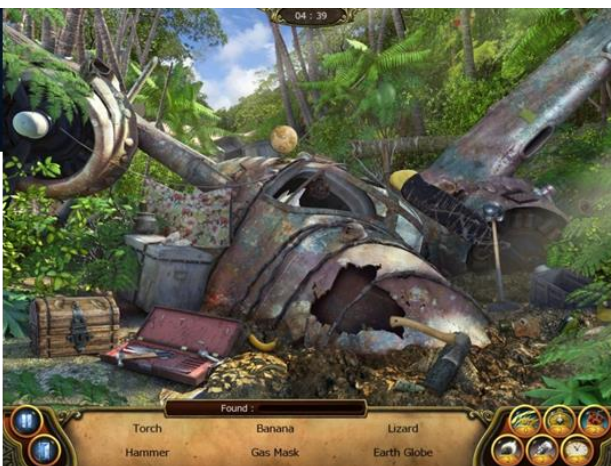
FALLSTUDIE: THE SECRET SOCIETY



Spel: The Secret Society
Genre: Dolda objekt

Beskrivning: Anslut till den mystiska Ordern av Sökare och upptäck ett antal hänförande världar!

Ranking: Upp till topp 15 högst rankade spel på iPad i USA
Kommentar: Högst rankade G5 spel sedan andra kvartalet 2013
Lanseringsdatum: November 2012
Prisintervall: Gratis att ladda ner, köp i spelet är möjliga



Free-to-play-spelen behöver bara cirka 10 000-20 000 dagliga användare för att nå nollresultat och bli lönsamma. Detta tack vare att G5 kan styra trafiken mellan olika spel och spelenheter

samt som ett resultat av Bolagets kostnadsstruktur för sina utvecklingsstudior och Bolagets genomsnittliga intäkt per daglig aktiv användare (DAU, daily active user).

Utvecklingen för ett framgångsrikt free-to-play-spel kännetecknas av en ganska långsam start där spelarna gör sig hemmastadda och, i bästa fall, vänjer sig vid att spela varje dag. När Bolaget börjar förvärva spelare, först genom korsförsäljning med andra spel och senare genom betalda annonser, börjar intäkterna att växa²¹. Lyckade uppdateringar säkerställer att man behåller spelarna och att de fortsätter med köp-i-spelen, och till slut når intäkterna från spelet maxnivån. Beroende på spelet och marknadsföringsstrategin tar det ett år eller mer innan man når de högsta intäkterna. Free-to-play-spels livscykel är vanligtvis längre än för upplåsbara spel, medan intäkterna efter att man nått intäktstoppen kan vara betydligt högre. G5s portfölj med free-to-play-spel stod för 66 procent av den totala försäljningen under det första kvartalet 2014, och växte 254 procent jämfört med samma period året innan.

DISTRIBUTION

G5 distribuerar sina spel genom diverse appbutiker, varav de flesta är kopplade till mobila enheter. För att säkerställa en effektiv distribution av spel samarbetar G5 uteslutande med de största distributionskanalerna, som styr över sina egna plattformar och som inte konkurrerar med G5 som spelutvecklare eller förläggare. Med bara ett fåtal stora distributörer kan G5 upprätthålla nära klientrelationer samtidigt som man minimerar det interna arbetet med att nå ut till så många spelare som möjligt.

Appbutikerna brukar i normala fall erhålla 30 procent²² av det pris som kunderna betalar för Bolagets spel, vilket är standard i branschen. Den här avgiften täcker appbutikernas kostnad för att lagra Bolagets spelfiler, transaktionskostnader för att behandla kundernas betalningar och i viss mån marknads exponeringen i appbutikerna. Bolagets spelfiler är ofta mycket stora och kan överstiga 1 gigabyte. Det skulle därmed vara dyrt för Bolaget att på egen hand ordna en tillförlitlig lagring som klarar miljontals gratis nedladdningar. Vidare uppgår en typisk transaktion för Bolagets spel endast till en mindre summa (några få dollar), och det skulle vara dyrt för Bolaget att hantera en stor mängd små kreditkortstransaktioner. Det finns också ett betydande värde i rangordningen i appbutikerna där spelen exponeras för slutanvändarna. Appbutikerna väljer ofta att marknadsföra G5s spel för slutanvändarna med hjälp av en spelförteckning på sina webbplatser. Framgångsrika spel som hamnar högt upp på listorna belönas med ytterligare exponering genom att de hamnar högt i appbutikernas rangordning. Ju högre spelet hamnar på appbutikernas topplistor, desto större blir den så kallade organiska trafiken och antalet appinstallationer eftersom fler spelare ser spelet. En sådan effekt är mycket tydlig och därför är konkurrensen hård om att hamna högt på appbutikernas listor och sedan ligga kvar där för att få största möjliga exponering gentemot nya användare.

Försäljning och marknadsföring

Bolagets marknadsföringsstrategi är en kombination av direkt marknadsföring mot kunderna (webb, mejl, egenutvecklade korsförsäljande mobila nätverk, onlineannonser med kostnad per visning och annonser för mobilen till en fast kostnad), marknadsföring genom specialmedier (reklam i speltidningar) och marknadsföring på köpstället på distributionsportalerna. G5 har egen kompetens inom sälj- och marknadsföring för samtliga områden.

G5 strävar efter att etablera direktkontakt med användarna med hjälp av nyhetsbrev som skickas per mejl och genom sociala nätverk. G5 har en sida på Facebook (med cirka 675 000 följare), ett Twitterkonto (137 000 följare) samt en YouTube-kanal (över 12 miljoner visningar fram till dagens datum), liksom en konsumentvänlig webbplats som genererar mellan en halv och en miljon visningar per månad. Bolaget skickar också regelbundet ut ett nyhetsbrev per mejl till hundratusentals användare. Mejlet innehåller nyheter och uppdateringar om G5s spel. Antalet personer som prenumererar på nyhetsbrevet ökar hela tiden liksom antalet besökare på webbplatsen och på G5s mötesplatser i de sociala medierna.

Korsförsäljningsnätverk

G5 driver ett korsförsäljningsnätverk för spelen i portföljen. Samtliga spel innehåller en katalog med alla andra tillgängliga G5-spel. Den här metoden har visat sig effektiv och den genererar miljontals extra nedladdningar varje år. Korsförsäljningsnätverket är också ett viktigt

²¹ G5 lägger i dag bara begränsade resurser på extern annonsering

²² Apple och Google behåller cirka 30 procent av bruttointäkten

informationsverktyg för Bolaget och för dess licenspartners och det minskar den totala marknadsföringskostnaden. Nu när iOS- och Androidappbutikerna tillsammans har över 1 000 000 applikationer och annonskostnaden är högre än någonsin för annonser som betalas per installation (PPI), är möjligheten att nå målgruppen avgörande för om ett visst spel ska bli framgångsrikt. G5s förmåga att styra användarna till nya produkter genom onlinekanaler och genom korsmarknadsföring i spelen är en viktig konkurrensmässig fördel och skapar mervärde för Bolagets licenspartners. Bolagets fokusering när det kommer till marknadsföring kan betraktas som en strategi för att hålla kvar användare som har rekryterats till G5s applikationer, snarare än specifik marknadsföring av ett specifikt spel.

Apples och Googles redaktioner

G5 presenterar sina spel för redaktionerna på Apple och Google och håller dem informerade om Bolagets spel för att Apple och Google ska kunna ta beslut om att visa upp spelen i appbutikerna. Både Apple och Google har redaktioner som har som mål att bland applikationerna i sina butiker lyfta fram högkvalitativa originalspel och använda spelförteckningarna i iTunes och Google Play för att marknadsföra de mest intressanta spelen. Om ett spel väljs ut för extra marknadsföring får det ytterligare exponering vilket snabbt ger spelat nya användare. Denna marknadsföring kan dock inte köpas av förläggarna – beslutet att marknadsföra ett spel ligger hos appbutikernas redaktioner.

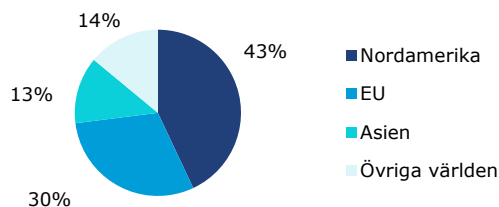
Integration med sociala nätverk

G5 använder sig av integration med sociala nätverk för att gradvis bygga upp stöd för sociala spelfunktioner (gåvor, besök, samarbete) i free-to-play-spelen för att underlätta användarengagemanget. G5-spelen ger ofta användaren möjlighet att posta information om vad man har uppnått och vilka nivåer man har klarat på stora sociala nätverk som Facebook och Twitter, vilket bidrar till att spelet sprids till nya användare. En annan aspekt av samverkan med sociala nätverk är rekrytering av användare, där de sociala nätverken har kommit att spela en allt större roll som en marknadsföringskanal för att rekrytera nya användare. Folk går snabbt över till att använda applikationer från sina sociala nätverk på mobila enheter. Sociala nätverk kommer förmodligen med tiden att utvecklas till en av de viktigaste källorna till rekrytering av spelare till Bolagets spel.

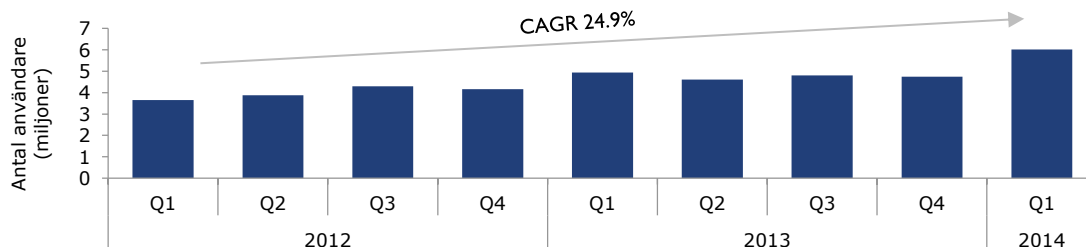
Slutanvändare

G5 har en spridd användarbas inom alla åldrar och av båda könen. Närmare hälften av Bolagets intäkter under 2012 kom från användare inom EU, närmare en tredjedel från Nordamerika och över en femtedel av intäkterna från Asien och övriga regioner. Fördelningen av bolagets intäkter har förändrats under 2013 där USA står för 43 procent av intäkterna, EU 30 procent och resterande del genererades av Asien och övriga världen.

INTÄKTER PER REGION 2013



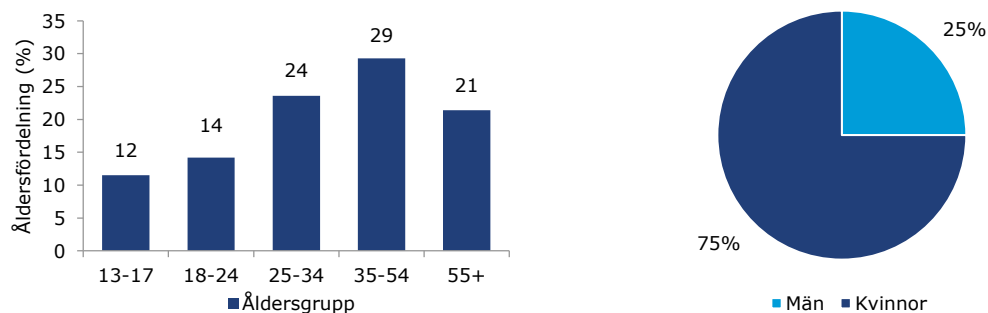
GENOMSNISSLIGT ANTAL UNIKA ANVÄNDARE PER MÅNAD



Obs: Genomsnittligt antal unika användare per månad avser antalet unika enheter som använder spelen på någon av G5s spel per månad, i genomsnitt under ett visst kvartal. Den ackumulerade årliga tillväxttakten (CAGR) beräknas på årlig basis.

Källa: G5s analysplattform

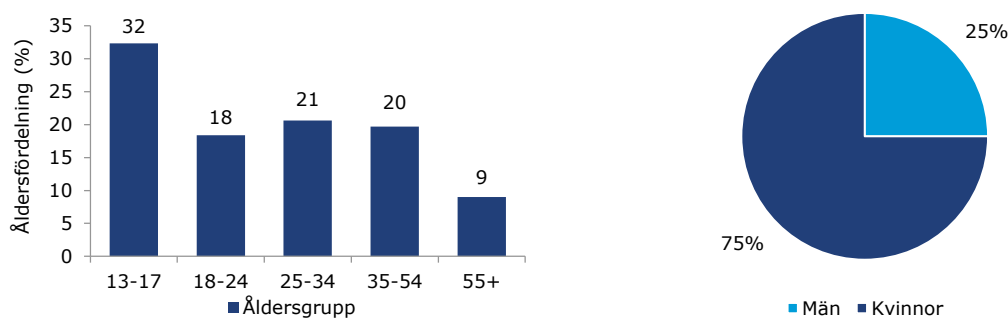
G5S ANVÄNDARE AV DOLDA OBJEKT-SPEL FÖR IPAD FÖRDELAT PER ÅLDER OCH KÖN



Källa: Flurrys uppskattningar gällande G5-spel, iPad, för hela världen, vid slutet av 2013

G5s tidsspel, som är dynamiska till sin natur och kräver snabba beslut och precis styrning från spelarna, har användare med samma könsfördelning som spel med dolda objekt men spelarna är i allmänhet yngre, över 70 procent är under 34 år.

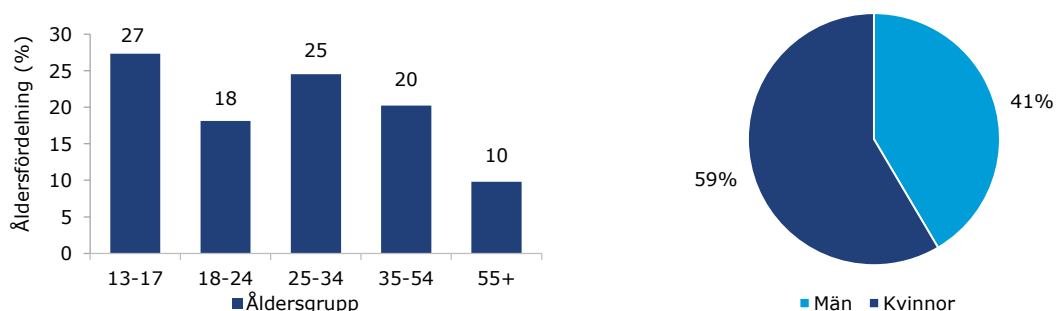
G5S ANVÄNDARE AV TIDPLANERINGSSPEL FÖR IPAD FÖRDELAT PER ÅLDER OCH KÖN



Källa: Flurrys uppskattningar gällande G5-spel, iPad, för hela världen, vid slutet av 2013

Användarna av G5s strategispel har en åldersfördelning som påminner om den för tidsspel, däremot ser könsfördelningen annorlunda ut då fördelningen mellan män och kvinnor är jämnare.

G5S ANVÄNDARE AV STRATEGISPEL FÖR IPAD FÖRDELAT PER ÅLDER OCH KÖN



Källa: Flurrys uppskattningar gällande G5-spel, iPad, för hela världen vid slutet av 2013

Kunder som spelar upplåsbara spel

Hur länge spelarna fortsätter att återkomma till ett spel efter att de har installerat det varierar stort beroende på om det är ett upplåsbart spel eller ett free-to-play-spel. Upplåsbara spel går bara att spela ett visst antal gånger och erbjuder vanligtvis bara några timmars speltid. När alla

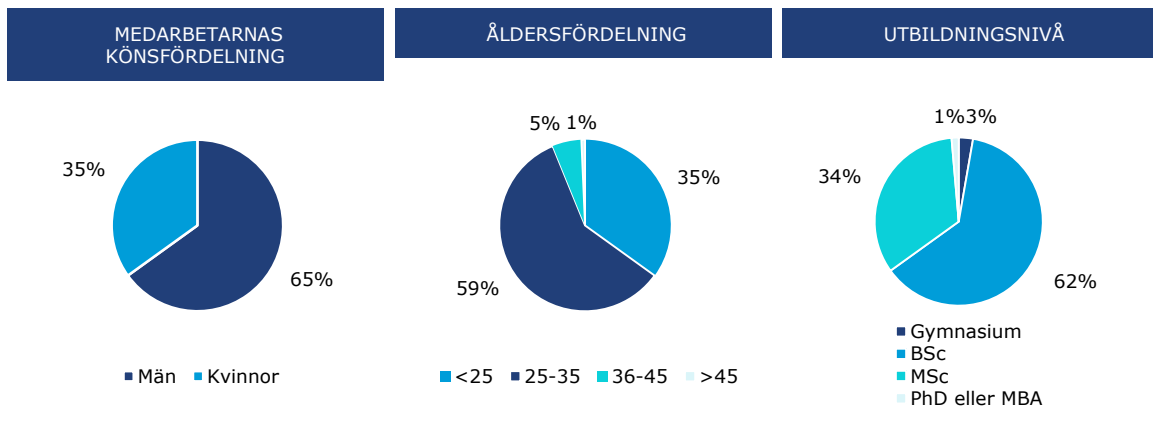
scener eller nivåer i spelet är avklarade finns det få anledningar för spelaren att återvända till just det spelet. Nyckeln till att behålla spelarna som kunder till upplåsbara spel är en effektiv korsförsäljning mellan spelen för att på så sätt styra spelaren från ett upplåsbart spel till ett annat. Ett säkert antal aktiva spelare låser vanligtvis upp ett flertal spel. Antalet upplåsbara spel i portföljen och kvaliteten på dessa blir därmed viktigt i Bolagets strävan att bli bättre på att behålla spelare.

Kunder som spelar free-to-play-spel

Free-to-play-spel spelas vanligtvis under längre tidsperioder, och erbjuder ofta tillräckligt mycket material för att det ska gå att spela i flera månader. Vidare har free-to-play-spel möjligheten att uppdateras och vidareutvecklas för att hålla spelaren sysselsatt och engagerad ännu längre. I G5s free-to-play-spel kan användarens livstid i spelet uppgå till flera månader, och intäkterna per betalande användare kan uppgå till hundratals dollar. För att bli bättre på att behålla spelare när det kommer till free-to-play-spelen har G5 som mål att regelbundet släppa uppdateringar med nytt innehåll och nya funktioner, samt att designa free-to-play-spel med längre speltid.

Medarbetare

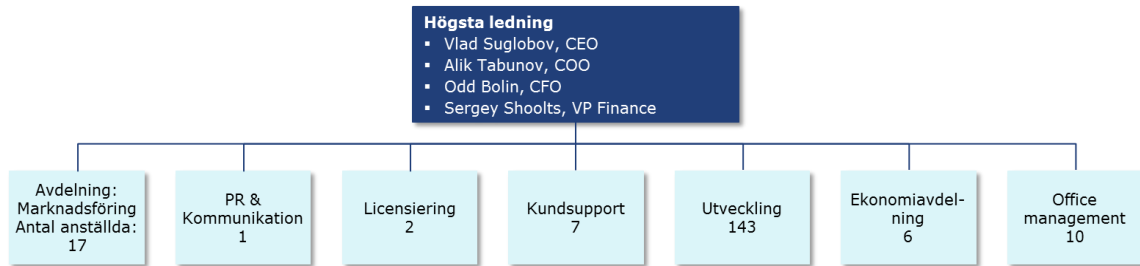
G5 har för närvarande cirka 190 medarbetare fördelade på sina fem kontor i Stockholm (1), Moskva (16), San Francisco (3), Malta (2) och Kharkov (165). Huvuddelen av medarbetarna är anställda lokalt, och vissa av dem är ingenjörer med stor yrkeserfarenhet. G5 strävar ständigt efter att locka till sig medarbetare som kan spela en avgörande roll i Bolagets möjlighet att lyckas behålla en stark marknadsställning. Bolagets HR-avdelning i Kharkov samarbetar med lokala universitet för att leta efter lämpliga kandidater. G5 har ett praktikprogram där nya ingenjörer och designers börjar med att göra praktik på Bolaget för att sedan alltmer involveras i Bolagets projekt under mer erfarna kollegors överseende och vägledning. Samma sak gäller bolagsfunktioner inom affärsavdelningen. Bolaget erbjuder ett konkurrenskraftigt ersättningspaket till medarbetarna med ersättningar som ligger i linje med eller över den lokala nivån.



Organisationsstruktur

Bolaget består av åtta olika funktioner, varav utveckling är den största. Bolagets VD har sin bas i San Francisco men är i Moskva flera månader om året. Bolagets CFO är stationerad i Stockholm medan flertalet av de högre cheferna är stationerade i Moskva. Kontoret i Ukraina är det största mätt i antal medarbetare, och det är där den största delen av utvecklingsarbetet sker. På Malta är VP of Finance and Licensing stationerad.

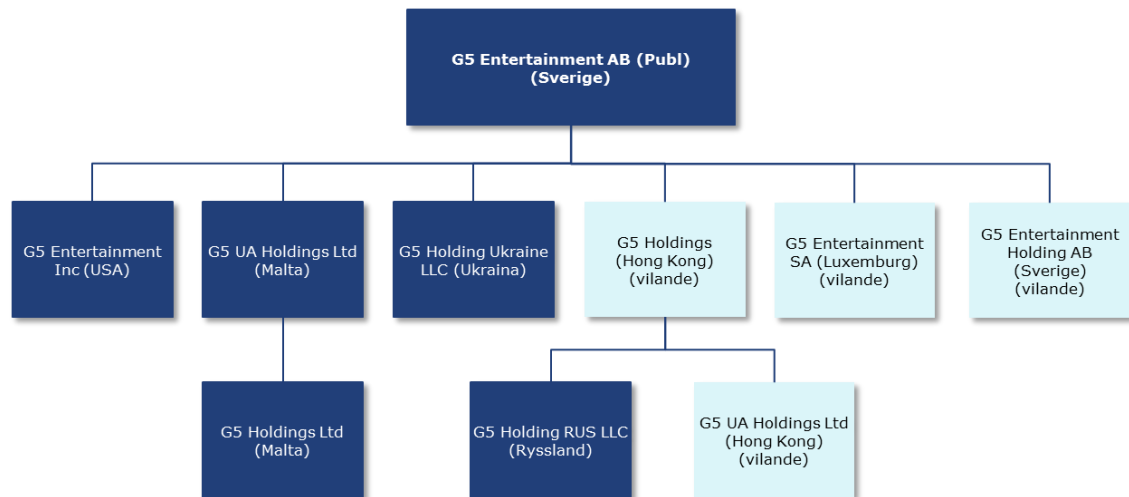
ORGANISATIONSPLAN



Legal struktur

Schema över den legala strukturen²³

LEGAL STRUKTUR



G5 Koncernen består av moderbolaget, G5 Entertainment AB ("G5 Sverige"), baserat i Sverige samt ett antal operationella dotterbolag i Ryssland, Ukraina, USA och Malta. Vidare finns det ett antal inaktiva bolag. Den ryska och ukrainska verksamheten består primärt av egna utvecklingsstudios medan den amerikanska verksamheten primärt består av PR och marknadsföringskontor.

G5 Holdings Ltd ("G5 Malta") äger det flesta av Bolagets immateriella rättigheter och upphandlar utvecklingsarbete för nya och befintliga spel från externa underleverantörer och från G5 Holding RUS Llc ("G5 Ryssland") och G5 Holding Ukraine Llc ("G5 Ukraina"). Bolagets Vice President Finance och ansvarige för licensiering är anställda av G5 Malta. Mer personal är på väg att flyttas

²³ (a) Bolaget förvärvade samtliga aktier i G5 Holding UKR LLC (registrerat i Ukraina) från Sergej Serdetjnjij den 1 januari 2011 i enlighet med ett mellan parterna undertecknat aktieöverlåtelsesavtal. Enligt ukrainsk lag måste en aktieägare vara registrerad hos de ukrainska myndigheterna. Registrering av bolaget som ägare till aktierna gjordes hos de ukrainska myndigheterna den 16 oktober 2013.

(b) G5 Entertainment SA (registrerat i Luxemburg) likviderades och upplöstes per den 4 oktober 2013.

(c) G5 Holdings RUS LLC (registrerat i Ryssland) ska överföras från G5 Holding sLtd (registrerat i Hongkong) till Bolaget. Processen att överföra aktierna har påbörjats men är ännu inte avslutad.

(d) Bolagets avsikt är att likvidera G5 Holdings Ltd (registrerat i Hongkong) och G5 UA Holdings Ltd (registrerat i Hongkong).

till Malta. Licensering av G5s spel och upphandling av spelutveckling är de primära aktiviteterna som utförs av G5 Malta.

G5 Malta upphandlar också andra tjänster såsom support och en del finansiella tjänster från G5 Ryssland och G5 Ukraina.

G5 Sverige, som är moderbolaget, äger fortfarande en del äldre immateriella rättigheter. Inga nya immateriella rättigheter adderas däremot inte. Moderbolaget är ensam ägare av bolagets olika dotterbolag och agerar finansieringskälla för bolaget. Bolagets VD, CFO och IR funktion är anställda av moderbolaget. Alla interna processer och policybestämmelser bestäms av moderbolaget. G5 Sverige upphandlar viss internt utvecklingsarbete genom G5 Malta. Inga nya projekt startas av G5 Sverige men vissa befintliga spel blir fortfarande utvecklade ytterligare i dess regi.

G5 Ryssland och G5 Ukraina är Bolagets två interna utvecklingsstudios. G5 Ukraina innefattar också supportavdelningen, en stor del av marknadsföringsavdelningen och en del av ekonomiavdelningen. G5 Ryssland och G5 Ukraina har endast interna kunder.

G5 Entertainment Inc ("G5 USA") ansvarar för PR och marknadsföring mot den amerikanska marknaden i nära samarbete med marknadsföringsavdelningen i G5 Ukraina. Bolagets VD är baserad i G5 USA i syfte att underlätta etableringen och utvecklingen av den amerikanska verksamheten.

Finansiell utveckling i sammandrag

Följande avsnitt beskriver G5 Entertainments finansiella information för räkenskapsåren 2013, 2012, 2011, samt för första kvartalet 2014 och 2013. G5s finansiella rapporter för dessa perioder har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS).

Detta avsnitt ska läsas tillsammans med avsnittet "Kommentarer till finansiell utveckling i sammandrag", Bolagets koncernredovisning för räkenskapsåren 2011, 2012 och 2013 samt delårsrapporten för första kvartalet 2014. För fullständig information om Bolagets resultat och finansiella ställning, se G5s årsredovisningar för 2011, 2012 och 2013 samt delårsrapporten för första kvartalet 2014. De finansiella rapporterna för 2011, 2012 och 2013 som ingår i årsredovisningarna för dessa år är införlivade i Prospektet genom hänvisning. Samtliga rapporter finns att läsa på G5s webbplats www.g5e.com.

G5s finansiella rapporter i årsredovisningarna 2011 och 2012 har reviderats av Mazars SET Revisionsbyrå AB med Thomas Ahlgren som huvudansvarig revisor samt 2013 av Bengt Ekenberg som huvudansvarig revisor, båda partners och auktoriserade revisorer. Revisionsberättelserna har inkluderats i årsredovisningarna för respektive år. Revisionsberättelsen överensstämmer med standardformatet och innehåller inga anmärkningar. Utöver att revidera och granska de finansiella rapporterna enligt ovan har inte G5s revisorer reviderat eller granskat övrig information i detta prospekt.

Koncernens resultaträkning

SEK tusen	1 JAN - 31 DEC			1 JAN - 31 MAR	
	2011	2012	2013	2013	2014
Intäkter	46,611	80,928	100,007	27,557	39,111
Produktionskostnader	(19,199)	(37,638)	(78,925)	(12,976)	(22,140)
Bruttovinst	27,412	43,290	21,082	14,581	16,971
Allmänna och administrativa kostnader	(9,911)	(15,713)	(34,342)	(5,129)	(12,360)
Övriga rörelseintäkter	496	33	2,046	-	752
Övriga rörelsekostnader	(275)	(1,749)	(612)	(22)	(207)
EBIT (Rörelseresultat)	17,722	25,861	(11,826)	9,430	5,156
Finansiella intäkter	37	53	85	-	130
Finansiella kostnader	(93)	(110)	(301)	(625)	(38)
Resultat efter finansiella poster	17,666	25,804	(12,042)	8,805	5,248
Skatt	(3,524)	(3,624)	378	(816)	(1,219)
Resultat efter skatt	14,142	22,180	(11,664)	7,989	4,029

Koncernens balansräkning

SEK tusen	31 DEC			31 MAR	
	2011	2012	2013	2013	2014
Immateriella anläggningstillgångar					
Balanserade utvecklingsutgifter	17,386	40,429	48,299	39,960	51,132
Goodwill	2,322	2,319	2,318	2,272	2,307
Summa immateriella anläggningstillgångar	19,708	42,748	50,617	42,232	53,439
Materiella anläggningstillgångar					
Inventarier	1,539	1,825	1,929	2,825	1,826
Uppskjuten skatt	-	-	2,105	-	999
Summa anläggningstillgångar	21,247	44,573	54,651	45,057	56,264
Omsättningstillgångar					
Kundfordringar	4,459	9,537	7,156	18,155	7,196
Aktuell skattefordran	2,517	5,741	4,437	-	4,465
Övriga fordringar	5,134	11,012	6,915	19,130	7,101
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2,948	4,260	10,916	-	13,701
Likvida medel	17,541	13,661	27,433	44,336	34,346
Summa omsättningstillgångar	32,599	44,211	56,857	81,621	66,809
SUMMA TILLGÅNGAR	53,846	88,784	111,508	126,678	123,073
Eget kapital					
Aktiekapital	800	800	880	880	880
Övrigt tillskjutet kapital	19,872	19,971	54,032	53,934	54,032
Övriga reserver	80	(347)	22	780	(456)
Balanserat resultat	23,542	45,722	34,058	53,285	38,028
Summa eget kapital	44,294	66,146	88,992	108,879	92,484
Långfristiga skulder					
Uppskjuten skatteskuld	-	590	-	-	590
Summa långfristiga skulder	-	590	-	-	590
Kortfristiga skulder					
Leverantörsskulder	2,267	5,402	7,478	3,129	9,654
Övriga skulder	99	2,254	464	1,539	790
Skatteskulder	6,457	10,251	6,505	10,673	5,761
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	729	4,141	8,069	2,458	13,794
Summa kortfristiga skulder	9,552	22,048	22,516	17,799	29,999
Summa skulder	9,552	22,638	22,516	17,799	30,589
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	53,846	88,784	111,508	126,678	123,073

Koncernens kassaflödesanalys

SEK tusen	1 JAN - 31 DEC			1 JAN - 31 MAR	
	2011	2012	2013	2013	2014
Löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	17,666	25,804	(12,042)	8,805	5,248
Justering av ej kassaflödespåverkande poster	6,587	11,537	39,114	2,992	4,354
Betalda skatter	(721)	(2,384)	(4,583)	(4,082)	(103)
Kassaflöde före förändringar av rörelsekapitalet	23,532	34,957	22,489	7,715	9,499
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet					
Ökning av rörelsefordringar	(8,088)	(12,170)	(4,054)	(3,223)	(3,330)
Ökning av rörelseskulder	981	8,677	4,255	(3,813)	8,253
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	16,425	31,464	22,690	679	14,422
Investeringsverksamheten					
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	(1,347)	(1,273)	(1,118)	(86)	(303)
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	(14,624)	(33,933)	(41,915)	(3,741)	(6,932)
Förvärv av dotterbolag	589	-	-	-	-
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	(15,382)	(35,206)	(43,033)	(3,827)	(7,235)
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	12,479	-	34,019	34,043	-
Förvärv från innehav utan bestämmande innehav	(863)	-	-	-	-
Incitamentsprogram	-	-	122	99	-
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	11,616	-	34,141	34,142	-
KASSAFLÖDE	12,659	(3,742)	13,798	30,994	7,187

Koncernens nyckeltal

	1 JAN - 31 DEC			1 JAN - 31 MAR	
	2011	2012	2013	2013	2014
Intäkter (miljoner SEK)	46.6	80.9	100.0	28	39.1
Intäktsstillväxt	104%	74%	24%	58%	42%
Bruttovinst (miljoner SEK)	27.4	43.3	21.1	14.6	17.0
Bruttomarginal	58.8%	53.5%	21.1%	52.9%	43.4%
EBIT (miljoner SEK)	17.7	25.9	-11.8	9.4	5.2
EBIT marginal	38.0%	32.0%	-11.8%	34.2%	13.2%
Vinst (miljoner SEK)	14.1	22.2	-11.7	8.0	4.0
Vinstmarginal	30.3%	27.4%	-11.7%	29.0%	10.3%
Räntabilitet på eget kapital	45.6%	40.2%	-15.0%	10.2%	4.0%
Räntabilitet på totalt kapital	54.9%	36.3%	-11.7%	10.3%	4.2%
Soliditet	82.3%	74.5%	79.8%	85.9%	75.1%
Genomsnittligt antal aktier	7,613,049	8,000,000	8,711,111	8,800,000	8,800,000
Vinst per aktie (SEK)	1.9	2.8	-1.3	0.9	0.5
Eget kapital per aktie (SEK)	5.8	8.3	10.2	12.4	10.5
Nettoskuld (miljoner SEK)	-17.5	-13.7	-27.4	-44.3	-34.3
Antal anställda	107	136	160	136	187

Definitioner**Resultat per aktie**

Årets resultat dividerat med det genomsnittliga antalet utestående aktier

EBIT-marginal

Rörelseresultatet som en andel av årets intäkter

Soliditet

Redovisat eget kapital dividerat med totala tillgångar

Eget kapital per aktie

Redovisat eget kapital i förhållande till antalet utestående aktier

Bruttomarginal

Bruttovinst/förlust som en andel av årets intäkter

Nettoskuld

Räntebärande skulder med avdrag för räntebärande tillgångar beräknat vid periodens utgång

Nettovinstmarginal

Nettoresultatet som en andel av de totala intäkterna

Räntabilitet på tillgångar

Rörelseresultat plus finansiella intäkter i procent

Räntabilitet på totalt kapital

Årets resultat i förhållande till genomsnittligt redovisat eget kapital

Kommentarer till finansiell utveckling i sammandrag

Följande kommentarer bör läsas tillsammans med avsnittet "Finansiell utveckling i sammandrag", och koncernens reviderade finansiella rapporter för räkenskapsåren 2011, 2012 och 2013, samt koncernens delårsrapporter för första kvartalet 2013 och 2014.

Viktiga faktorer och poster som påverkar intäkter och resultat

INTÄKTER

Huvuddelen av G5s intäkter kommer från försäljning via betalning av nedladdade applikationer samt upplåsning i spelet och virtuell valuta.

G5s viktigaste distributionskanaler är Apple, Google och Amazon. Den mest avgörande faktorn för om G5s spel ska bli framgångsrika är emellertid G5s förmåga att producera spel som lockar till sig spelare. Även om distributionskanalerna har ett visst inflytande över spelens framgång, till exempel genom marknadsföringen av utvalda spel, finns det många andra faktorer som bidrar till framgångarna, inklusive korsförsäljning och direktmarknadsföring via mejl, direkt och indirekt marknadsföring via sociala medier som Facebook och så vidare. Även om G5s totala intäkter kommer från distributionskanalerna är det slutanvändarna som G5 betraktar som sina verkliga kunder.

PRODUKTIONSKOSTNADER

G5 producerar både egna spel och licenserar spel från oberoende spelutvecklingsstudior. G5s interna arbetsprocesser säkerställer att en påbörjad spelutvecklingsprocess med stor sannolikhet leder fram till produktionen av ett försäljningsklart spel. Utöver det säkerställer dessa processer att produktionen är effektiv, vilket innebär att spelet vid försäljning har tjänat på av allt arbete som utförts.

ALLMÄNNA OCH ADMINISTRATIVA KOSTNADER

Administrativa kostnader består av ersättning till medarbetare som inte arbetar med utveckling, däribland högsta ledningen och styrelsen. Moderbolaget anställer enbart högsta ledningen och lägger ut vissa administrativa uppgifter på entreprenad.

ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER OCH RÖRELSEKOSTNADER

Övriga rörelseintäkter består av valutakursvinster och nedskrivningar av skulder. Övriga rörelsekostnader består av valutakursförluster.

FINANSIELLA INTÄKTER OCH KOSTNADER

Finansiella intäkter utgörs av ränteintäkter på likvida medel och kortfristiga placeringar, utdelningsintäkter samt valutavinster.

Ränteintäkter på finansiella instrument redovisas med hjälp av effektivräntemetoden. Utdelningsintäkter redovisas när rätten att erhålla utdelningen har fastställts.

Finansiella kostnader utgörs av räntekostnader och valutaförluster.

Redovisningsprinciper

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

Dotterbolag

Dotterföretag är företag som står under ett bestämmande inflytande från G5 Entertainment AB. Bestämmande inflytande innebär direkt eller indirekt en rätt att utforma ett företags finansiella

och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Vid bedömningen om ett bestämmande inflytande föreligger, beaktas potentiella röstberättigande aktier som utan dröjsmål kan utnyttjas eller konverteras.

Förvärv

Dotterföretag redovisas enligt förvärvsmetoden. Metoden innebär att förvärv av ett dotterföretag betraktas som en transaktion varigenom koncernen indirekt förvärvar dotterföretagets tillgångar och övertar dess skulder. I förvärvsanalysen 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 köpeskillningar redovisas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. I de fall den villkorade köpeskillningen är klassificerad som egetkapitalinstrument, görs ingen omvärdering och reglering görs inom eget kapital. För övriga villkorade köpeskillningar omvärderas dessa vid varje rapporttidpunkt och förändringen redovisas i årets resultat.

I de fall förvärvet inte avser 100 procent av dotterföretaget uppkommer innehav utan bestämmande inflytande. Det finns två alternativ för att redovisa innehav utan bestämmande inflytande. Dessa två alternativ är att redovisa innehav utan bestämmande inflytandes andel av proportionella nettotillgångar alternativt att innehav utan bestämmande inflytande redovisas till verkligt värde, vilket innebär att innehav utan bestämmande inflytande har andel i goodwill. Valet mellan de olika alternativen att redovisa innehav utan bestämmande inflytande kan göras förvärv för förvärv.

Vid förvärv som sker successivt, dvs. i flera steg fastställs goodwillen den dag då bestämmande inflytande uppkommer. Tidigare innehav värderas till verkligt värde och värdeförändringen redovisas i årets resultat. Avyttringar 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 tas in i koncernredovisningen från förvärvstidpunkten till det datum då det bestämmande inflytandet upphör.

Förvärv från innehav utan bestämmande inflytande

Förvärv från innehav utan bestämmande inflytande redovisas som en transaktion inom eget kapital, d v s mellan moderbolagets ägare (inom balanserade vinstmedel) och innehav utan bestämmande inflytande. Förändringen av innehav utan bestämmande inflytande baseras på dess proportionella andel av nettotillgångar.

Försäljning till innehav utan bestämmande inflytande

Försäljning till innehav utan bestämmande inflytande, där bestämmande inflytande kvarstår, redovisas som en transaktion inom eget kapital, d v s mellan moderbolagets ägare och innehav utan bestämmande inflytande. Skillnaden mellan erhållen likvid och innehav utan bestämmande inflytandes proportionella andel av förvärvade nettotillgångar redovisas under balanserade vinstmedel.

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

Intäkter periodiseras i enlighet med den aktuella överenskommelsens ekonomiska innebörd.

För G5-gruppen innebär detta vanligtvis att intäkter redovisas då spel och applikationer laddas ned alternativt då köp görs inuti någon av gruppens spel och applikationer. Intäkter redovisas netto, efter avgifter till de digitala nedladdningsbutikerna, vilka vanligtvis är 30 procent av det pris slutanvändarna betalar.

Ränteintäkter redovisas kontinuerligt och mottagna utdelningar redovisas efter att rätten till utdelningen bedöms som säker.

I koncernredovisningen elimineras koncernintern försäljning.

PRODUKTIONSKOSTNADER

G5-koncernen anser att allt direkt hänförligt utvecklingsarbete inför lanseringen av ett spel är produktionskostnader. Produktionskostnaderna inkluderar även royalties som betalas till externa utvecklare vid licensiering och försäljning av deras spel.

LEASING

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 ränteintäkter på banktillgodohavanden och fordringar, ränteutgifter på skulder samt valutakursdifferenser.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Goodwill

Goodwill utgörs av det belopp varmed anskaffningsvärdet på ett förvärv överstiger det verkliga nettovärdet på förvärvade identifierbara tillgångar, skulder och eventualförpliktelser. Goodwill är ett uttryck för framtida finansiella fördelar som inte kan identifieras eller redovisas separat.

Goodwill värderas till anskaffningsvärdet med avdrag för eventuella ackumulerade nedskrivningar. Goodwill fördelas på kassagenererande enheter och skrivs inte av, utan omfattas av nedskrivningsprövning minst en gång per år, se avsnittet "Nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar" nedan.

Balanserade utvecklingsutgifter

Utvecklingsutgifter balanseras endast om utgifterna förväntas resultera i identifierbara framtida finansiella fördelar som är under koncernens kontroll, och det är tekniskt och finansiellt möjligt att

färdigställa tillgången. De utgifter som kan balanseras är utgifter som faktureras externt, direkta kostnader för arbetskraft och en skälig 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 sker när tillgången kan börja användas. Pågående balanserade utvecklingsutgifter, d v s där avskrivningar ännu ej påbörjats, testas årligen för nedskrivningsbehov enligt den princip som beskrivs under avsnittet "Nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar".

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.

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.

Koncernen har inga finansiella leasingavtal. Operationella leasingavtal består av hyreskontrakt gällande kontor i Moskva, Kharkov, San Fransisco, Stockholm och Malta.

AVSKRIVNINGAR

Immateriella anläggningstillgångar

Efter den första redovisningen redovisas immateriella anläggningstillgångar i balansräkningen till sitt anskaffningsvärde med avdrag för eventuella ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. För immateriella anläggningstillgångar med begränsad nyttjandeperiod beräknas avskrivningen enligt en linjär metod för att fördela utgiften, efter beräknat restvärde, över beräknad ekonomisk nyttjandeperiod. Detta test görs varje år, eller när som helst när det finns tecken på värdenedgång för den immateriella anläggningstillgången. Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas vid varje rapportperiods slut och justeras vid behov.

Avskrivningsbara balansposter	Avskrivningstid (år)
<i>Koncernen</i>	
Balanserade utvecklingsutgifter	2
<i>Moderbolaget</i>	
Balanserade utvecklingsutgifter	2

Spel i G5s spelportfölj har två olika avskrivningsperioder, eftersom det inte är möjligt att göra prognoser om den tekniska livslängden för ett visst spel. G5 har en portfölj som består av många olika spel, och den genomsnittliga historiska livslängden för spelen i denna portfölj ger en tydlig fingervisning om genomsnittlig teknisk livslängd för de aktiva spel som för närvarande skrivs av.

Varje år genomför G5 även en utvärdering av avskrivningsmetoderna samt beräkningsmetoderna för spelportföljens genomsnittliga tekniska livslängd.

För upplåsbara spel startar avskrivningsperioden när spelet lanseras. Från den tidpunkten aktiveras inga mer utvecklingsutgifter. Avskrivning görs linjärt över en tvåårsperiod.

Free-to-play-spel utvecklas och uppdateras kontinuerligt. Av den anledningen är aktiverings- och avskrivningsmodellen modifierad jämfört med för upplåsbara spel. Utvecklingsutgifter aktiveras kontinuerligt medan avskrivning görs under en rullande tvåårsperiod där det vid varje månads slut görs en avskrivning motsvarande totala aktiverade utvecklingsutgifter vid månadens början dividerat med 24. Avskrivningar börjar kostnadsföras när spelet anses vara redo för fullvärdig lansering.

Materiella anläggningstillgångar

Efter den första redovisningen redovisas materiella anläggningstillgångar i balansräkningen till sitt anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella ackumulerade nedskrivningar. 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 (år)
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. Obligatoriskt inlösbare preferensaktier klassificeras som skulder. 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.

Uppskjuten skatt redovisas på alla temporära skillnader som uppkommer mellan det skattemässiga värdet på tillgångar och skulder och dessas redovisade värden i koncernredovisningen. Uppskjuten skatteskuld redovisas emellertid inte om den uppstår till följd av första redovisningen av goodwill. Uppskjuten skatt redovisas heller inte om den uppstår till följd av en transaktion som utgör den första redovisningen av en tillgång eller skuld som inte är ett rörelseförvärv och som, vid tidpunkten för transaktionen, varken påverkar redovisat eller skattemässigt resultat. Uppskjuten inkomstskatt beräknas med tillämpning av skattesatser (och – lagar) som har beslutats eller aviserats per balansdagen och som förväntas gälla när den berörda uppskjutna skattefordran realiserar eller den uppskjutna skatteskulden regleras.

Uppskjutna skattefordringar redovisas i den omfattning det är troligt att framtida skattemässiga överskott kommer att finnas tillgängliga, mot vilka de temporära skillnaderna kan utnyttjas.

Uppskjuten skatteskuld beräknas på skattepliktiga temporära skillnader som uppkommer på andelar i dotterföretag, intresseföretag och joint ventures, förutom för uppskjutna skatteskulder där tidpunkten för återföring av den temporära skillnaden kan styras av koncernen och det är sannolikt att den temporära skillnaden inte kommer att återföras inom överskådlig framtid. I normalfallet kan koncernen inte styra återföringen av temporära skillnader avseende intresseföretag. Detta är möjligt endast i fall där det finns ett avtal som ger koncernen möjlighet att styra återföringen av temporära skillnader. Uppskjuten skattefordran som hänför sig till avdragsgilla temporära skillnader avseende innehav i dotterföretag, intresseföretag och joint ventures, redovisas endast i den omfattning det är sannolikt att den temporära skillnaden kommer att återföras i framtiden och det kommer att finnas skattepliktiga överskott som avdraget kan utnyttjas mot.

Uppskjutna skattefordringar och -skulder kvittas när det finns en legal kvittningsrätt för aktuella skattefordringar och skatteskulder och när de uppskjutna skattefordringarna och skatteskulderna hänför sig till skatter debiterade av en och samma skattemyndighet och avser antingen samma skattesubjekt eller olika skattesubjekt, där det finns en avsikt att reglera saldona genom nettobetalningar.

ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

Koncernen redovisar ersättning till anställda enlighet med IAS 39 *Employee benefits*.

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.

Avsättningar redovisas bara i samband med uppsägning av anställda om koncernen kan visa att den har åtagit sig att avsluta anställningen före normal tid, eller om ersättningen betalas för att uppmuntra den anställde att säga upp sig frivilligt. I de flesta fall utfärdar koncernen varsel om uppsägning, en detaljerad plan, som minst innehåller information om arbetsplatser, befattningar och det ungefärliga antalet berörda personer, samt ersättningen för varje medarbetarkategori, eller befattningar och tidpunkten för planens genomförande.

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.

Kvittning 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 2012 och 2013 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.

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 hänförlig 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 som årets genomsnittliga marknadspris för moderbolagets aktier), 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.

AVSÄTTNINGAR

Avsättningar redovisas i balansräkningen när ett rättsligt eller informellt åtagande uppstår till följd av en händelse som har inträffat och det är troligt att utbetalningar kommer att krävas för att fullgöra förpliktelsen och en tillförlitlig beräkning av beloppet kan göras. Avsättningen redovisas till ett belopp som motsvarar den bästa uppskattningen av de utgifter som krävs för att fullgöra förpliktelsen. Avsättningar är skulder som är osäkra när det gäller belopp eller den tidpunkt då de kommer att infrias.

EVENTUALFÖRPLIKTELSE/ ANSVARFÖRBINDELSER

Ansvarsförbindelser 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. Ansvarsförbindelser 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

Resultaträkning, tillgångar och skulder kan inte på ett tillräckligt tillförlitligt sätt indelas i olika affärsområden. Av denna anledning analyserar styrelsen koncernens finansiella ställning för koncernens som helhet, d v s som ett segment.

VALUTAEXPONERING

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 valutarisker som uppstår från olika valutaexponeringar i första hand i förhållande till den amerikanska dollarn, euron, den ryska rubeln och den ukrainska Hryvnian.

Bolaget säkrar inte dessa risker i dag, eftersom nettoexponeringen mot någon av dessa valutor anses vara för liten för att motivera aktiv säkring.

En känslighetsanalys, baserat på den utländska valutaexponeringen per den 31 december 2013 visar effekten på resultatet efter skatt vid en förändring av växelkursen med 10 procent mellan den amerikanska dollarn och den svenska kronan respektive euron och den svenska kronan enligt tabellen nedan. Det förutsätter att alla andra variabler, inklusive räntor och andra utländska valutor, förblir konstanta.

Resultateffekt (SEK tusen)	+10%	-10%
USD	-146	147
EUR	-27	27

G5s resultaträkning

FÖRSTA KVARTALET 2014 JÄMFÖRT MED MOTSVARANDE PERIOD 2013

Intäkter från sålda varor

Koncernens intäkter för första kvartalet 2014 uppgick till 39,1 miljoner SEK, en ökning med 42 procent jämfört med 27,6 miljoner SEK för samma period 2013, drivet av fortsatt tillväxt för G5s free-to-play-spel.

G5 visade lönsam tillväxt och visade också rekordhöga månads- och kvartalsintäkter. Intäkter från free-to-play-spel växte med 254 procent jämfört med samma period föregående år och stod för 66 procent av de totala intäkterna under första kvartalet 2014. Vidare var intäkterna från upplåsbara spel stabila under kvartalet. Det ackumulerade antalet nedladdningar av Bolagets spel, exklusive uppdateringar nådde 150 miljoner.

Rörelsens resultat

Rörelsens resultat för första kvartalet 2014 uppgick till 5,2 miljoner SEK, en minskning med 44 procent jämfört med 9,4 miljoner SEK för samma period 2013. Förändringen jämfört med motsvarande period under föregående år kan huvudsakligen förklaras genom en ökning av kostnaderna för rekrytering av användare samt ökande administrativa kostnader som syftar till att förbereda koncernen för fortsatt tillväxt. G5 fortsätter att investera i rekrytering av användare, och kostnaderna för marknadsföring uppgick under perioden till 5,9 miljoner SEK, en ökning med 281 procent jämfört med 2,1 miljoner SEK samma period 2013, vilket motsvarar 15 procent av intäkterna.

Allteftersom G5 släpper nya free-to-play spel och mer skalfördelar från dessa uppnås, kommer de fasta administrativa kostnaderna att få mindre påverkan på resultatet.

Periodens resultat

Periodens nettoresultat för första kvartalet 2014 uppgick till 4,0 miljoner SEK, en minskning med 50 procent jämfört med 8,0 miljoner SEK för samma period 2013. Det lägre resultatet jämfört med samma period 2013 kan primärt förklaras av de högre fasta administrativa kostnaderna.

1 JANUARI–31 DECEMBER 2013 JÄMFÖRT MED MOTSVARANDE PERIOD 2012

Intäkter från sålda varor

För fjärde året i rad ökade intäkterna för G5s mobilspelsverksamhet under 2013 ökade till 100,0 miljoner SEK under 2013, vilket innebär en årlig tillväxt om 24 procent.

Bolagets tillväxt kan delvis förklaras med framgången för free-to-play-spel som stod för 64 procent av koncernens intäkter under fjärde kvartalet. 2013 blev det år då Bolaget fokuserade på free-to-play-spel och gick från att främst drivas av upplåsbara spela till att drivas av free-to-play-spel. Fördelen med free-to-play-spel jämfört med upplåsbara är att förutsättningarna för att behålla användare och få intäkter mycket högre i framgångsrika free-to-play-spel. Intäkterna från upplåsbara spel minskar å andra sidan gradvis, då Bolaget medvetet flyttar över användarbasen från upplåsbara spel till free-to-play-spel.

Bolagets övergång från upplåsbara spel till free-to-play-spel påverkade tillväxten under året där bottennoteringen nåddes under tredje kvartalet där intäkterna sjönk med 9 procent jämfört med föregående år. Dock nåddes en intäktstillväxt på 39 procent under fjärde kvartalet vilket främst drevs av en årlig tillväxt på 300 procent för free-to-play-portföljen.

Spelet The Secret Society, som släpptes på iOS och Android, blev höjdpunkten på året där det låg kontinuerligt bland de mest 50 intäktsgenererande spelen på iPad i USA och ett av det mest intäktsgenererande spelen i sin kategori i världen.

Rörelsens resultat

Bolagets resultat före finansiella poster 2013 uppgick till (11,8) miljoner SEK, vilket innebär en negativ rörelsemarginal. Nedgången beror på engångskostnader i samband med den planerade omnoteringen till ett belopp av 3,8 miljoner SEK samt nedskrivningar av balanserade utvecklingsutgifter och förskott till externa utvecklare till ett belopp av 18,0 miljoner SEK, samt tillfälligt högre kostnader för rekrytering av användare och royalties till externa utvecklare.

Periodens resultat

Bolagets resultat under 2013 uppgick till (11,7) miljoner SEK, vilket innebär en negativ nettomarginal. Nettoresultat minskade med cirka 33,9 miljoner SEK jämfört med föregående år, från 22,2 miljoner SEK 2012 till (11,7) miljoner SEK 2013. Nettomarginalen för motsvarande period minskade däremot från 27,4 procent 2012 till negativ under perioden.

1 JANUARI–31 DECEMBER 2012 JÄMFÖRT MED MOTSVARANDE PERIOD 2011

Intäkter från sålda varor

G5s mobilspelsverksamhet upplevde 2012 sitt tredje år i rad med snabb tillväxt och totala intäkter på totalt 80,9 miljoner SEK, vilket innebär en tillväxt med 74 procent jämfört med föregående år. Av koncernens intäkter kom 98 procent från försäljning av applikationer till smarta telefoner och surfplattor.

Bolagets tillväxt kan delvis förklaras med framgången för *Virtual City Playground* under tredje kvartalet. *Virtual City Playground* är Bolagets första och bästsäljande free-to-play-spel och bidrog mest till G5s intäkter under 2012. Spelet har legat bland de tio högsta rankade spelen för iPad i mer än 100 länder, och svarade för upp till 30 procent av Bolagets intäkter under de bästsäljande månaderna under tredje kvartalet 2012. Spelet genererade mer intäkter under 2012 än något annat spel i G5s portfölj har uppnått under den totala livstiden. Intäkterna från *Virtual City Playground* gick ner till normala nivåer under fjärde kvartalet 2012, när Apple slutade marknadsföra spelet aktivt.

Under 2012 lanserade G5 ett flertal nya spel för smarta telefoner och surfplattor (sammanlagt 167 nya applikationer), vilket bidrog till Bolagets starka ökning av intäkterna. I slutet av 2012 hade G5 över 360 applikationer för samtliga plattformar i sin spelportfölj. Huvuddelen av portföljen bestod av upplåsbara spel, och bara tre spel, eller sju applikationer, var free-to-play-spel. Trots en snedviden fördelning mot upplåsbara spel stod free-to-play-spelen för en stor del av Bolagets totala intäkter. Den stora andelen av intäkterna som redan kommer från free-to-play-spelen understryker vilken potential det finns i free-to-play-spel och hur livslängden har förlängts för denna typ av spel. Framgångarna med *Virtual City Playground* har fått ledningen att inrikta sig mer på free-to-play-spel, och man anser att det här segmentet i framtiden kommer att driva på tillväxten. I november 2012 släppte G5 två nya free-to-play-spel på iOS: *The Secret Society*, ett gratis dolda objekt-spel samt *Doomsday Preppers*, ett free-to-play-spel baserat på ett populärt teveprogram på *National Geographic Channel*. Det görs regelbundna uppdateringar av samtliga free-to-play-spel för att säkerställa ett fortlöpande engagemang från publikens sida samt intäktstillväxt.

Rörelsens resultat

Bolagets resultat före finansiella poster 2012 uppgick till 25,9 miljoner SEK, vilket innebär en rörelsemarginal på cirka 32 procent. Rörelsens resultat växte med cirka 46 procent jämfört med föregående år, från 17,7 miljoner SEK 2011. EBIT-marginalen minskade med cirka 6 procentenheter, från 38,0 procent 2011 till 32,0 procent 2012, på grund av ökade allmänna och administrativa kostnader (en ökning med 59 procent) och produktionsutgifter (en ökning med 96 procent). Den lägre marginalen under 2012 förklaras delvis av det ökade antalet spel som släpptes under året, liksom ökat fokus på att utveckla free-to-play-spel samt ledningens löpande arbete med att bygga upp Bolaget långsiktigt. Under hela perioden har koncernen ytterligare förstärkt arbetsstyrkan som arbetar med utveckling, kvalitet och QA, och ökat investeringarna i free-to-play-spel som ska släppas under 2013.

Periodens resultat

Bolagets resultat under 2012 uppgick till 22,2 miljoner SEK, vilket innebär en nettomarginal på cirka 27,4 procent. Nettoresultat ökade med cirka 57 procent jämfört med föregående år, från 14,1 miljoner SEK 2011 till 22,2 miljoner SEK 2012. Nettomarginalen för motsvarande period minskade däremot från 30,3 procent 2011 till 27,4 procent under perioden som ett resultat av en starkare intäktsökning. Bolaget betalade cirka 14 procent i inkomstskatt 2012, vilket är en minskning med cirka 5 procentenheter jämfört med föregående år.

Finansiella resurser och kassaflöde

Tillgångar och investeringar

Bolagets immateriella anläggningstillgångar består av aktiverade utvecklingsutgifter för spel. De aktiverade utvecklingsutgifterna uppgick totalt till 51,1 miljoner SEK den 31 mars 2014, jämfört med 48,3 miljoner SEK den 31 december 2013, 40,4 miljoner SEK den 31 december 2012 och

17,4 miljoner den 31 december 2011. Följaktligen har de aktiverade utvecklingsutgifterna ökat med 194 procent sedan den 31 december 2011. Goodwill utgör 2,3 miljoner den 31 mars 2014, hänförligt till förvärvet av Shape Inc. 2009, och har förblivit oförändrat under perioden 2011–första kvartalet 2014.

Utvecklingsutgifter där forskning eller annan kunskap används för att skapa nya eller förbättrade produkter eller processer redovisas som en tillgång i balansräkningen om utgifterna förväntas resultera i identifierbara, troliga framtida finansiella fördelar under koncernens kontroll, och det är tekniskt och ekonomiskt möjligt att färdigställa tillgången. Kostnaderna som aktiveras är kostnader som faktureras externt, till exempel för utvecklingsarbete som utförs av underleverantörer, ersättningar till medarbetare som är direkt delaktiga i utvecklingsarbetet, övriga direkta utvecklingsutgifter samt en rimlig del av de indirekta kostnaderna. Övriga utvecklingsutgifter redovisningsförs i resultaträkningen vartefter de uppkommer. Aktiverade utvecklingsutgifter redovisas till anskaffningsvärde, med avdrag för ackumulerade avskrivningar.

Som ett led i övergången till free-to-play-spel och som en konsekvens av den förändrade marknaden för upplåsbare spel, genomförde Bolaget under 2013 en nedskrivning av aktiverade utvecklingsutgifter och förskott för upplåsbare spel. Nedskrivningarna av spelportföljen bestod av både balanserade utvecklingsutgifter till en kostnad av 13,9 miljoner SEK och förskott till externa utvecklare på 4,1 miljoner SEK. Dessa återfås normalt när spelen släpps och börjar generera intäkter, men när ett spel avslutas innan det släpps så måste många av dessa förskott redovisas som kostnad. Nedskrivningen motsvarade mer än 50 procent av de totala aktiverade utvecklingsutgifterna. Nedskrivningen hade ingen likviditetseffekt.

Investeringsverksamheten under första kvartalet 2014 samt helåret 2013 utgjordes huvudsakligen av aktiverade utvecklingsutgifter. De aktiverade utvecklingsutgifterna under första kvartalet 2014 uppgick till 6,9 miljoner SEK, jämfört med 3,7 miljoner SEK under samma period 2013. Under räkenskapsåret 2013 uppgick de aktiverade utvecklingsutgifterna till 41,9 miljoner SEK, jämfört med 33,9 miljoner SEK 2012 och 14,6 miljoner SEK 2011. Förvärv av materiella anläggningstillgångar uppgick totalt till 0,3 miljoner SEK under första kvartalet 2014, jämfört med 0,1 miljoner SEK under samma period 2013, och 1,1 miljoner SEK under räkenskapsåret 2013, jämfört med 1,3 miljoner SEK 2012 och 2011.

Framtida investeringsbehov

G5 kommer att fortsätta att investera i utvecklingen av attraktiva free-to-play-spel, och Bolaget strävar efter att utöka det totala antalet free-to-play-spel i portföljen till över tio under 2014. Fortsatta satsningar omfattar investeringar i spelutveckling och resurser för kvalitetssäkring, intern och extern, samt vissa investeringar i betald marknadsföring för att rekrytera spelare. Investeringsnivåerna förväntas vara i linje med investeringar historiskt. Som ett resultat av det är Bolagets aktuella mål avseende free-to-play-spel på god väg med 8 free-to-play-spel som redan är ute på marknaden och ytterligare ett antal spelprospekt som för närvarande är under utveckling. Vidare genererar G5s befintliga spelportfölj tillräckligt mycket likvida medel för att finansiera Bolagets kommande spel. Ledningen och styrelsen är för närvarande av uppfattningen att de nuvarande målen för Bolagets spelportfölj kan uppnås med den finansiering som redan finns.

Eget kapital och skulder

Bolagets aktiekapital uppgick till 0,9 miljoner SEK den 31 mars 2014, vilket var oförändrat jämfört med 0,9 den 31 december 2013 och en ökning jämfört med 0,8 miljoner SEK den 31 december 2012 och 2011. Bolaget utfärdade 800 000 aktier under 2013, vilket resulterade i sammanlagt 8 800 000 utestående aktier per räkenskapsåret. Bolaget utfärdade 580 426 aktier under 2011, vilket resulterade i sammanlagt 8 000 000 utestående aktier per räkenskapsåret. Vidare uppgick övrigt tillskjutet kapital till 54,0 miljoner SEK jämfört med 20,0 miljoner SEK per den 31 december 2012 och 19,9 miljoner SEK den 31 december 2011. De emitterade aktierna 2011 såldes till AB Traction för 21,5 SEK per aktie, vilket ledde till ett kapitaltillskott på 12,5 miljoner SEK som användes till att finansiera en expansion av Bolagets produktutveckling.

Bolaget har inga långfristiga räntebärande skulder. Kortfristiga skulder uppgick till 30,0 miljoner SEK den 31 mars 2014, jämfört med 22,5 miljoner SEK den 31 december 2013, 22,0 miljoner SEK den 31 december 2012 och 9,6 miljoner SEK den 31 december 2011. Följaktligen har kortfristiga skulder ökat med cirka 213 procent sedan 2011, som ett resultat av Bolagets ökande intäkter. Övriga långfristiga skulder, som utgörs av uppskjuten skatteskuld, uppgick till 0,6 miljoner SEK den 31 mars 2014, jämfört med 0,0 miljoner SEK den 31 december 2013, 0,6 miljoner SEK den 31 december 2012 och 0,0 miljoner SEK den 31 december 2011.

Rörelsekapitalet

Rörelsekapitalet uppgick till totalt 2,5 miljoner SEK den 31 mars 2014, jämfört med 6,9 miljoner SEK den 31 december 2013, 8,5 miljoner SEK den 31 december 2012 och 5,5 miljoner SEK den 31 december 2011. Kassaflödet från förändringar i rörelsekapitalet uppgick till 4,9 miljoner SEK under första kvartalet 2014, jämfört med (7,0) miljoner SEK under samma period 2013, och 0,2 miljoner SEK 2013, jämfört med (3,5) miljoner SEK 2012 och (7,1) miljoner SEK 2011.

Kassaflöde från den löpande verksamheten

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick 14,4 miljoner SEK under första kvartalet 2014, jämfört med 0,7 miljoner SEK under samma period 2013. Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till totalt 22,7 miljoner SEK 2013, en minskning från 31,5 miljoner SEK 2012. Det innebär en minskning med 28 procent främst på grund av ej återkommande omlistningskostnader, samt kostnader för rekrytering av användare till F2P-spel.

Kassaflöde från investeringsverksamheten

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick (7,2) miljoner SEK under första kvartalet 2014, jämfört med (3,8) miljoner SEK under samma period 2013. Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till totalt (43,0) miljoner SEK 2013, jämfört med (35,2) miljoner SEK 2012. Kassaflödet från investeringsverksamheten ökade med 22,2 procent mellan 2013 och 2012 vilket kan förklaras med ökningen av aktiverade utvecklingsutgifter.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick 0,0 miljoner SEK under första kvartalet 2014, jämfört med 34,1 miljoner SEK under samma period 2013. Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till totalt 34,1 miljoner SEK under 2013, jämfört med 11,6 miljoner SEK 2011. Det positiva kassaflödet från finansieringsverksamheten 2011 är hänförligt till direktmissionen av 12,5 miljoner SEK, när Bolaget utfärdade aktier till AB Traction för att finansiera den expanderande produktutvecklingen. Under 2012 förekom inget kassaflöde från finansieringsverksamheten.

Utdelningspolicy

På årsstämman 2013 föreslog styrelsen att ingen utdelning skulle betalas ut under räkenskapsåret 2012. Överskottslikviditeten under 2012 användes för att göra ytterligare investeringar för framtida tillväxt, finansiera nya licensuppgörelser, ny produktutveckling och ytterligare expansion till nya plattformar. Framöver kommer ledningen att upprätthålla en sund balans mellan att aktivt återinvestera för framtida tillväxt och att upprätthålla en stark kassalikviditet.

Skattesituation

Bolaget bedriver verksamhet i Sverige, Malta, Ukraina, Ryssland och USA. Verksamheten, inklusive transaktioner mellan koncernbolagen, bedrivs i enlighet med gällande skattelagar, skatteavtal och bestämmelser i de berörda länderna samt skattemyndigheternas krav, såsom dessa tolkas av G5 Entertainment AB.

Koncernens effektiva skattesats påverkas primärt av hur resultatet fördelar sig mellan verksamhetsländerna. Under beskattningsåret 2013 uppkom en koncernmässig förlust men betalbar skatt uppkom ändå (378 tusen SEK) vilken huvudsakligen var hänförlig till verksamheterna i USA och Malta.

Koncernen redovisar för beskattningsåret 2013 en uppskjuten skattefordran om 2 105 tusen SEK. Beloppet är hänförligt till aktiverade underskottsavdrag med en obegränsad livslängd. Underskottsavdraget uppgår till 9 568 tusen SEK och bedöms kunna nyttjas mot framtida vinster.

Väsentliga händelser efter den 31 mars 2014

Det har inte skett några väsentliga förändringar för Bolagets finansiella ställning eller ställning på marknaden sedan det senaste rapporteringstillfället.

Eget kapital, skuldsättning och övrig finansiell information

Bolagets eget kapital och skulder

Tabellerna nedan visar information om Bolagets eget kapital och skuldsättning per den 31 mars 2014. Eget kapital i Bolaget uppgick till 92,5 miljoner SEK, varav aktiekapitalet uppgick till 0,9 miljoner SEK.

Bolaget har inga räntebärande skulder.

G5 har historiskt sett finansierat verksamheten genom Bolagets kassaflöde kompletterat med nyemissioner.

Bolagets eget kapital och skulder

Miljoner SEK	31 MAR 2014
Kortfristiga räntebärande skuld	
Mot borgen	0
Mot säkerhet	0
Utan garanti/borgen eller annan säkerhet	0
Summa kortfristig räntebärande skuld	0
Långfristig räntebärande skuld	
Mot borgen	0
Mot säkerhet	0
Utan garanti/borgen eller annan säkerhet	0
Summa långfristig räntebärande skuld	0
Eget kapital	
Aktiekapital	0.9
Övrigt tillskjutet kapital	54.0
Övriga reserver	(0.5)
Balanserad vinst eller förlust	38.0
Summa eget kapital	92.5

Bolagets nettoskuldsättning

Miljoner SEK	31 MAR 2014
(A) Kassa	0
(B) Likvida medel	34.3
(C) Lätt realiserbara värdepapper	0
(D) Likviditet (A)+(B)+(C)	34.3
(E) Kortfristiga fordringar	0
(F) Kortfristig räntebärande skuld	0
(G) Kortfristig del av långfristig räntebärande skuld	0
(H) Övrig kortfristig räntebärande skuld	0
(I) Kortfristig räntebärande skuld (F)+(G)+(H)	0
(J) Kortfristig räntebärande nettoskuld (I)-(E)-(D)	(34.3)
(K) Långfristig räntebärande skuld	0
(L) Emitterade obligationer	0
(M) Övrig långfristiga räntebärande skuld	0
(N) Långfristig räntebärande skuld (K)+(L)+(M)	0
(O) Nettoskuldsättning (J)+(N)	(34.3)

Rörelsens kapital

Ledningen och styrelsen bedömer gemensamt att det nuvarande rörelsekapitalet och innevarande likvida medel är tillräckliga för de aktuella behoven under den kommande tolv månadersperioden. Per den 31 mars 2014 uppgick likvida medel till 34,3 miljoner SEK.

Utveckling sedan senaste rapporteringstillfälle

Det har inte skett några ytterligare väsentliga förändringar av Bolagets finansiella ställning eller ställning på marknaden.

Aktiekapital och ägarstruktur

Allmänt

I enlighet med Bolagets bolagsordning måste aktiekapitalet uppgå till minst 500 000 SEK och högst 2 000 000 SEK. Antalet aktier måste vara minst 5 000 000 och får inte överstiga 20 000 000. Bolaget har en aktieklass. Per datumet för detta prospekt har Bolaget utfärdat sammanlagt 8 800 000 aktier. Samtliga utestående aktier är fullt betalda. Aktierna är noterade i SEK och kvotvärdet för var och en av aktierna är 0,1 SEK. Samtliga emitterade aktier är fullt betalda. Bolaget innehar inga av sina egna aktier. G5s aktier är inte föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningskyldighet. Bolagets aktier har inte varit föremål för något offentligt uppköpserbjudande eller liknande förfarande sedan Bolaget bildades. Aktierna i G5 har utfärdats i enlighet med svensk lag, och aktieägarnas (inklusive minoritetsaktieägarnas) rättigheter hänförliga till aktierna kan bara ändras i enlighet med de förfaranden som framgår av den svenska aktiebolagslagen (2005:551).

Bolagets aktier är registrerade hos Euroclear AB (Box 7822, 103 97 Stockholm), den centrala organisationen för värdepappersförvaring och clearing i enlighet med den svenska lagen om kontoföring av finansiella instrument (1998:1479). ISIN-koden för G5s aktier är SE0001824004. Kontoansvarig är Vladislav Suglobov.

Vissa rättigheter förknippade med aktierna

RÖSTRÄTTER

Varje aktie ger innehavaren en röst. Samtliga aktieägare har rätt att rösta i enlighet med det totala antalet ägda aktier, utan begränsning.

FÖRETRÄDESRÄTT TILL NYA AKTIER OSV.

Om Bolaget utfärdar nya aktier, teckningsoptioner eller konvertibler i en kontantemission eller kvittningsemission ska aktieägarna ha företrädesrätt till att teckna sig för sådana värdepapper i proportion till det antal aktier de innehade före emissionen, i enlighet med, och föremål enbart för de undantag som anges, i den svenska aktiebolagslagen.

RÄTT TILL UTDELNING OCH ÖVERSKOTT I HÄNDELSE AV LIKVIDATION

Beslut om vinstdisposition fattas på årsstämman. Samtliga aktieägare som är registrerade som aktieägare i den av Euroclear Sweden förda aktieboken på den avstämningsdag som har fastställts av årsstämman har rätt till utdelning. Eventuell utdelning ombesörjs av Euroclear Sweden och betalas normalt som ett kontant belopp per aktie men även kan även ske i annan form. Om aktieägarna inte går att nå genom Euroclear Sweden, innehålls det belopp som Bolaget är skyldigt aktieägarna och för aktieägarens fordran gentemot Bolaget gäller en tioårig preskriptionstid. Vid preskription tillfaller utdelningen Bolaget. Det finns inga begränsningar i rätten till utdelning för aktieägare som är bosatta utanför Sverige i enlighet med den svenska aktiebolagslagen eller G5s bolagsordning. Aktieägare som inte är skatterättsligt hemmahörande i Sverige måste normalt betala svensk kupongskatt, se även avsnittet "Skattefrågor i Sverige". I händelse av likvidation har samtliga aktier lika rätt till eventuella överskott.

Utveckling av aktiekapitalet

Datum	Beskrivning	Förändring i aktiekapital (SEK)	Förändring i antal aktier	Totalt aktiekapital efter förändring (SEK)	Total antal aktier efter förändring
2013-02-07	Nyemission	80 000	800 000	880 000	8 800 000
2011-08-10	Nyemission	58 043	580 426	800 000	8 000 000
2008-11-07	Nyemission	104 457	1 044 574	741 957	7 419 574
2008-07-15	Nyemission	37 500	375 000	637 500	6 375 000
2006-09-25	Nyemission	100 000	1 000 000	600 000	6 000 000
2005-05-20	Bolaget grundas	500 000	5 000 000	500 000	5 000 000

BEHÖRIGHET HÄNFÖRLIG TILL NYEMISSION AV AKTIER

Årsstämman den 20 maj 2014 beslutade att bemyndiga styrelsen att, före nästa årsstämma, med eller utan avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt, vid ett eller flera tillfällen, besluta om utfärdandet av högst 880 000 aktier, vilket motsvarar en utspädning av innevarande aktiekapital och rösträtter med cirka 10 procent och varigenom aktiekapitalet kan komma att öka med högst 88 000 SEK. De nyemitterade aktierna kan betalas med apport, genom kvittning eller på annat sätt förenas med villkor. Avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt ska tillåtas i en situation där en riktad emission, på grund av tidmässiga, affärsmässiga eller liknande överväganden är mer gynnsamt för Bolaget. Teckningskursen ska vid samtliga tidpunkter ligga så nära marknadsvärdet som möjligt med den rabatt som krävs för att uppnå full teckning.

KONVERTIBLER, TECKNINGSOPTIONER OSV.

Med undantag för utestående teckningsoptioner enligt Optionsprogrammet 2012/2014, vilket beskrivs nedan, har Bolaget inga utestående teckningsoptioner, konvertibler eller övriga aktierelaterade finansiella instrument som, om de utnyttjades, skulle innebära en utspädningseffekt för Bolagets aktieägare.

Aktierelaterade incitamentsprogram

OPTIONSPROGRAMMET 2012/2014

På den extra bolagsstämman, den 31 oktober 2012, beslutades att Bolaget skulle anta allmänna principer för ett incitamentsprogram för ledande befattningshavare och nyckelpersoner inom G5-koncernen. Dessa allmänna villkor ska ligga till grund för den årliga allokeringen av teckningsoptioner under perioden 2012–2014. Enligt villkoren i programmet ska varje teckningsoption ge innehavaren rätt att teckna sig för en aktie i Bolaget. Allokering och vilka personer som ska ha rätt att delta i incitamentsprogrammet ska varje år beslutas av styrelsen. Allokeringen ska också överlämnas till årsstämman för godkännande. Med undantag för verkställande direktören har inte styrelseledamöterna rätt att teckna sig för teckningsoptioner i programmet. Allokering av teckningsoptioner till personer bosatta utanför Sverige är avhängigt skatteeffekter, att inga lagliga restriktioner gäller och att styrelsen bedömer att en sådan allokering kan genomföras med rimliga administrativa och ekonomiska resurser. För tilldelning av teckningsoptioner gäller att medarbetaren har undertecknat ett förköpsavtal med Bolaget, se avsnittet "Juridiska frågor och övrig information" under "Väsentliga avtal". Antalet utestående teckningsoptioner som har utfärdats i enlighet med programmet får inte, vid någon tidpunkt, representera mer än sex procent av det totala antalet utfärdade aktier i enlighet med beräkningen vid tidpunkten för den föregående emissionen. Premien för teckningsoptionerna ska motsvara teckningsoptionernas marknadsvärde i enlighet med en värdering gjord enligt Black & Scholesmodellen.

Allokering 2012

I enlighet med de allmänna villkoren för Bolagets optionsprogram beslutade den extra bolagsstämman den 31 oktober 2012 att emittera högst 160 000 teckningsoptioner. Incitamentsprogrammet fick som mest omfatta 16 personer. Samtliga teckningsoptioner blev tecknade och har tilldelats. Teckningskursen som betalades för teckningsoptionerna var 0,62 SEK och motsvarar teckningsoptionernas marknadsvärde i enlighet med en värdering gjord enligt Black & Scholesmodellen. Mätperioden för beräkningen av premien löpte från den 1 november 2012 till och med den 14 november 2012. Proportionen mellan antalet teckningsoptioner som de högsta cheferna och nyckelpersonerna har erbjudits att teckna sig för varierar beroende på personernas ansvarsområden och ställning. Verkställande direktören och koncernchefen ska som mest erbjudas 20 000 teckningsoptioner och de övriga nyckelpersonerna ska indelas i kategorier där en enskild person ska erbjudas som mest 15 000 och som minst 5 000 teckningsoptioner. Styrelsen ska bestämma vilka personer som ska inkluderas i respektive kategori och vilka som ska vara berättigade att tilldelas teckningsoptioner. Teckningsoptionerna kan påkallas mellan den 15 december 2015 och den 14 mars 2016. Teckningskursen är 106,48 SEK, vilket motsvarar 250 procent av det volymviktade genomsnittet av priset på Bolagets aktier i enlighet med Aktietorget's börslista under perioden 1 november 2012–14 november 2012. I den händelse att samtliga teckningsoptioner påkallas kommer Bolagets aktiekapital att öka med 16 000 SEK, vilket motsvarar en utspädning på cirka två procent.

Allokering 2013

I enlighet med de allmänna villkoren i Bolagets optionsprogram beslutade årsstämman den 19 juni 2013 att emittera högst 176 000 teckningsoptioner. Incitamentsprogrammet fick som mest omfatta 16 personer. 165 000 teckningsoptioner tecknades och tilldelades. Premien som betalades för teckningsoptionerna var 0,74 SEK. Premien motsvarar teckningsoptionernas marknadsvärde i

enlighet med en värdering gjord enligt Black & Scholesmodellen. Mätperioden för beräkningen av premien löpte från den 20 juni 2013 till och med den 3 juli 2013. Antalet teckningsoptioner som de högsta cheferna och nyckelpersonerna har erbjudits att teckna sig för är avhängigt de enskilda personernas ansvarsområden och ställning. Verkställande direktören och koncernchefen ska som mest erbjudas 20 000 teckningsoptioner. Övriga nyckelpersoner ska delas in i olika kategorier där en enskild person ska erbjudas högst 15 000 och minst 5 000 teckningsoptioner. Teckningsoptionerna kan påkallas mellan den 4 augusti 2016 och den 2 november 2016. Teckningsskursen är 127,45 SEK, vilket motsvarar 250 procent av det volymviktade genomsnittet av priset på Bolagets aktier i enlighet med Aktietorget's börslista under perioden 20 juni–3 juli 2013. I händelse av att samtliga teckningsoptioner påkallas kommer Bolagets aktiekapital att öka med 16 500 SEK, med en utspädning på cirka två procent.

Allokering 2014

I huvudsak i enlighet med de allmänna villkoren i Bolagets optionsprogram beslutade årsstämman den 20 maj 2014 att emittera högst 176 000 teckningsoptioner. Incitamentsprogrammet får som mest omfatta 20 personer. Premien som ska betalas för varje teckningsoption ska motsvara dess marknadsvärde i enlighet med en värdering gjord enligt Black & Scholesmodellen. Mätperioden för beräkningen av premien löper från 20 juni 2014 till och med 3 juli 2014. Antalet teckningsoptioner som de högsta cheferna och nyckelpersonerna har erbjudits att teckna sig för är avhängigt de enskilda personernas ansvarsområden och ställning. Verkställande direktören och koncernchefen ska som mest erbjudas 20 000 teckningsoptioner. Övriga nyckelpersoner ska delas in i olika kategorier där en enskild person ska erbjudas högst 15 000 och minst 5 000 teckningsoptioner. Teckningsoptionerna kan påkallas mellan den 4 augusti 2017 och den 2 november 2017. Teckningsskursen ska uppgå till 150 procent av det volymviktade genomsnittet av priset på Bolagets aktier i enlighet med börslistan på den handelsplats där Bolagets aktie handlas under perioden 20 juni–3 juli 2013. I händelse av att samtliga teckningsoptioner utnyttjas kommer Bolagets aktiekapital att öka med 17 600 SEK, med en utspädning på cirka två procent.

Aktuell marknad

G5 handlas på Aktietorget (förkortning G5EN). Aktien godkändes för handel på Nordic OTC den 2 oktober 2006 och på Aktietorget per den 19 november 2008. Diagrammet nedan visar trenden för aktiepriset för G5-aktien under perioden 31 mars 2011–31 mars 2014.



Stora aktieägare

Antalet aktieägare i G5 var per den 30 april 2014, cirka 2 213.

Per den 30 april 2014 innehade följande aktieägare mer än 5 procent av samtliga aktier och röster i Bolaget:

Aktieinnehavare	Innehav/röster (%)
Försäkringsbolaget, Avanza Pension	14.34
Nordnet Pensionsförsäkring AB	7.89
Wide Development Ltd	6.59
Swedbank Robur ny teknik BTI	6.25
Proxima Ltd	6.16
Purple Wolf Ltd	5.91

Aktieägaravtal

Enligt vad G5s styrelse känner till finns det inga aktieägaravtal eller liknande överenskommelser mellan aktieägarna i G5 som syftar till att skapa ett gemensamt inflytande över Bolaget, eller som kan resultera i en förändring i kontrollen över Bolaget. Samtliga innehavare av teckningsoptioner i enlighet med Optionsprogrammet 2012/2014 har ingått förköpsavtal med Bolaget, vilket beskrivs vidare i avsnittet "Legala frågor och övrig information".

Styrelse, ledning och revisorer

STYRELSE

G5s styrelse består för närvarande av fem ledamöter, inklusive ordföranden. Styrelseledamöterna väljs på årsstämman för en period som sträcker sig fram till nästa årsstämma. Styrelsen har sitt säte i Stockholm. De nuvarande styrelseledamöterna presenteras nedan.

PETTER NYLANDER (1964)

Styrelseordförande

Invald 2013

Utbildning: Civilekonomexamen från Stockholms universitet

Innehav: 9 900 aktier genom bolag, inga teckningsoptioner

NUVARANDE	POSITION	TIDIGARE	POSITION
Agentum AB	Styrelseledamot	Modern Times Group MTG AB	Vice president
Besedo Global Services AB	Styrelseordförande		
Constellation Group AB	VD och styrelseledamot	Studentkortet i Sverige AB	Styrelseledamot
Universum Communications Sweden Aktieföretag	VD och styrelseledamot	Unibet Group Ltd	Verkställande direktör
Nova 100 AB	Styrelseledamot	Rent Spel AB	Styrelseledamot
Nova Global AB	Styrelseledamot	Bingo.com Ltd	Styrelseledamot
Universum Optionshandling i Stockholm AB	VD och styrelseledamot		
CareerTv Nordic AB	Styrelseledamot		
Cint AB	Styrelseledamot		
Ungdomsbarometern AB	Styrelseledamot		
Iceopard AB	Styrelsesuppleant		

VLADISLAV SUGLOBOV (1977)

Verkställande direktör, styrelseledamot och medgrundare

Invald 2006

Utbildning: Fil. mag. i datavetenskap från Lomonosov-universitetet, Moskva, Ryssland

Innehav: 580 000 aktier²⁴ och 40 000 teckningsoptioner privat

NUVARANDE	POSITION	TIDIGARE	POSITION
Wide Development Ltd	Styrelsesuppleant	Shape Games Inc	CEO och styrelseledamot
G5 Holdings Ltd (HK)	Styrelseledamot		
G5 UA Holdings Ltd (HK)	Styrelseledamot		
G5 Entertainment SA (LU)	Verkställande direktör		
G5 Holdings Ltd (MT)	Verkställande direktör		
G5 UA Holdings Ltd (MT)	Verkställande director		
G5 Entertainment Inc (US)	Verkställande director och president		

ÖVRIGT

Vladislav Suglovov har över 18 års branschfarenhet. Innan Vladislav Suglovov var med och grundade G5, år 2001, arbetade han för ett antal ryska och amerikanska företag i spelutvecklings- och IT-branschen. Under utvecklingen av G5 har Vladislav Suglovov innehaft många viktiga roller. Han har upprättat Bolagets strategi, etablerat klientrelationer och lagt fast ramarna för produktutveckling och försäljning.

MARTIN BAUER (1978)

Styrelseledamot

Invald 2013

Utbildning: Civilingenjörsexamen i industriell ekonomi från Linköpings universitet

Innehav: 81 000 aktier genom kapitalförsäkring och 19 000 aktier genom bolag som i sin tur innehar aktierna genom kapitalförsäkring, inga teckningsoptioner

NUVARANDE	POSITION	TIDIGARE	POSITION
Graneli & Company AB	VD och styrelseledamot	Booz Allen Hamilton	Senior Consultant
		Ned Davis Research Group	Research Analyst
		Sapa AB	Business Development Manager
		Sapa AB	Business Controller & Manager Strategic Projects
		Atreides AB	VD och styrelseledamot
		Bostadsrättsföreningen Besmanet nr 2	Styrelseledamot

²⁴ Vladislav Suglovov äger inga aktier i Bolaget vare sig direkt eller indirekt och angivet aktieinnehav avser innehav av familj ägt bolag (Wide Development Ltd)

PÄR SUNDBERG (1972)

Styrelseledamot

Invald 2012

Utbildning: Civilingenjör i industriell ekonomi från Luleå tekniska universitet

Innehav: 8 000 aktier privat, inga teckningsoptioner

NUVARANDE	POSITION	TIDIGARE	POSITION
Näslund & Jonsson Import AB	Styrelseordförande	OTW Group AB	VD och styrelseledamot
Hälsa Invest Sweden AB	Styrelseledamot	Metronome Post AB	VD och styrelseledamot
Brand New Content AB	Styrelseordförande	Mutter Media Aktiefbolag	VD och styrelseledamot
Media Heroes AB	VD och styrelseledamot	Tvåkoppen AB	VD och styrelseledamot
		Shine Nordic Formats AB	VD och styrelseledamot
		Shine Communication Sweden AB	Styrelseledamot
		Innehållsbolaget Starling i Stockholm AB	Styrelseordförande
		Shine Sweden AB	VD och styrelseledamot
		Off the Wall Media Production & Consulting Aktiefbolag	VD och styrelseledamot
		Off the Wall Communication AB	Styrelseledamot
		Off the Wall Sportproduction AB	Styrelseledamot
		Off the Wall Sport Television AB	Styrelseledamot
		Off the Wall Interactive AB	Styrelseledamot
		Off the Wall Television Aktiefbolag	Styrelseledamot
		Schulmangruppen Aktiefbolag	VD och styrelseordförande
		Rocilla Script AB	VD och styrelseledamot
		Metronome Film & Television AB	VD och styrelseledamot
		Metronome International AB	Styrelseledamot
		Renässans i Stockholm Aktiefbolag	VD och styrelseledamot
		IPS Förändringskopmetens Aktiefbolag	Styrelseledamot
		FilmLance International Aktiefbolag	Styrelseledamot
		Buzzador AB	Styrelseledamot
		STO-CPH Produktion AB	Styrelseledamot
		Friday TV AB	Styrelseledamot
		Meter Television AB	Styrelseledamot
		AB Traction	Styrelseledamot
		Metronome Productions A/S	Styrelseledamot
		Metronome Film och TV OY	Styrelseledamot

JEFFREY W. ROSE (1962)

Styrelseledamot samt ombud i Bolagets immaterialrättsliga - och övriga rättsliga ärenden i USA

Vald 2011 (ombudsroll enligt ovan sedan 2009)

Utbildning: Fil. kand. magna cum laude från Duke University, USA, och juristexamen från UCLA School of Law, USA

Innehav: Inga aktier eller teckningsoptioner (varken privat eller genom bolag)

NUVARANDE	POSITION	TIDIGARE	POSITION
Law Offices of Jeffrey W. Rose	Sole practitioner	Web Wise Kids Inc	Styrelseledamot

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

VLADISLAV SUGLOBOV (1977)

Verkställande direktör, styrelseledamot och medgrundare. Se vidare ovan under "Styrelse".

ALEXANDER TABUNOV (1974)

COO och medgrundare

Började som COO 2006

Utbildning: Fil. mag. i datavetenskap från Moskvas statliga institut för elektronik och matematik, Ryssland

Innehav: 510 000 aktier genom bolag (Purple Wolf Ltd) och 40 000 teckningsoptioner privat

NUVARANDE	POSITION	TIDIGARE	POSITION
Purple Wolf Ltd	Styrelseledamot		

ÖVRIGT

Alexander Tabunov är en erfaren IT-chef med en bakgrund inom programutveckling. Som COO för G5 är Alexander Tabunov ansvarig för G5s löpande verksamhet, inklusive att bygga upp utvecklingsteam för flera plattformar och tekniker.

ODD BOLIN (1963)

CFO

Började 2013

Utbildning: Civilingenjörsexamen och doktorsexamen i plasmafysik från Kungliga tekniska högskolan, Stockholm

Innehav: 2 000 aktier genom bolag och 10 000 teckningsoptioner privat

NUVARANDE	POSITION	TIDIGARE	POSITION
HOB Management AB	VD och styrelseledamot	Cybercom Sweden AB	VD och styrelseledamot
G5 Entertainment Holding AB	Styrelseledamot	Cybercom Group AB	CFO
		Cybercom 663 AB	Styrelseledamot
		Cybercom Sweden West AB	Styrelseledamot
		Cybercom Netcom Consultants AB	Styrelseledamot
		Cybercom Security Solutions AB	Styrelseordförande
		Pronyx AB	Styrelseledamot
		Cybercom Consulting AB	Styrelseledamot
		Cybercom IS/IT Services AB	Styrelseledamot
		Cybercom Group Stockholm AB	Styrelseledamot
		Cybercom Nord AB	Styrelseledamot
		Cybercom Sweden North AB	Styrelseledamot
		Cybercom Sweden South AB	Styrelseledamot
		Ceres Corporate Advisors AB	Styrelseledamot
		Cybercom Romania Holding AB	Styrelseledamot
		Wicresoft China Holding AB	Styrelseledamot

ÖVRIGT

Odd Bolin inledde sin karriär som aktiemarknadsanalytiker på Hagströmer & Qviberg 1996. År 2003 var Odd Bolin med och grundade M&A-rådgivningsföretaget Ceres Corporate Advisors, med inriktning på IT-, telekom- och försvarssektorn. År 2009 blev Odd Bolin koncernfinanschef på Cybercom-koncernen, ett IT-konsultföretag noterat på Nasdaq OMX, och 2011 blev han Bolagets Sverigechef.

SERGEY SHULTS (1976)

Vice President of Finance och medgrundare (tidigare CFO)

Började sin nuvarande anställning 2013 (innan dess CFO sedan 2006)

Utbildning: Master i fysik från Moskvas institut för teknik och fysik

Innehav: 525 000 aktier genom bolag (Proxima Ltd) och 40 000 teckningsoptioner privat

NUVARANDE	POSITION	TIDIGARE	POSITION
G5 Holding LLC (RUS)	General director	G5 Software LLC	General director
Proxima Ltd	Director	G5 Mobile LLC	General director

ÖVRIGT

Sergey Shults har varit Bolagets CFO sedan starten, och medverkade vid Bolagets listning 2006. Sergey Shults har ett ACCA Diploma i International Financial Reporting. Innan han var med och grundade G5 arbetade han som programutvecklare och projektledare. Han har utvecklat en grundlig förståelse för programutveckling, vilket är till hjälp i hans dagliga arbete som Vice President of Finance.

REVISORER

Vid G5s årsstämma den 20 maj 2014 valdes Mazars SET Revisionsbyrå AB till Bolagets revisor, med Bengt Ekenberg som huvudansvarig revisor. Revisionsbyrå och den auktoriserade revisorn är medlem i branchorganisationen FAR.

ERSÄTTNING TILL STYRELSEN OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Principer för ersättning för räkenskapsåret 2014

Vid årsstämma i Bolaget den 20 maj 2014 antogs följande, i huvudsak angivna, riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare. Med ledande befattningshavare avses verkställande direktören och övriga medlemmar av bolagsledningen. Ersättningsnivåerna ska vara marknadsmässiga och förhandlas årsvis. VD och övriga ledande befattningshavare ska ersättas dels genom fast månadslön och dels genom resultatbaserad bonus. Bonus ska beräknas kvartalsvis med 10 procent på den del av rörelseresultatet som överstiger en rörelsemarginal om 10 procent. Den 10 procentiga marginalreduceringen är inte tillämplig när och så länge som det finns en negativ bonusbalans från tidigare perioder. Bonusbeloppet ska fördelas varvid 40 procent ska tillfalla Bolagets VD och resterande 60 procent ska fördelas inom ledningen. Eventuellt negativt rörelseresultat i ett kvartal reducerar beräkningsgrunden för bonus i efterföljande kvartal. VD:s och ledningens totala bonus för året får inte överstiga 60 procent av respektive persons årliga fasta lön. 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.

Vid årsstämma i Bolaget den 20 maj 2014 beslutades att arvode till styrelsen för mandatperioden 2014/2015 ska utgå med 240 000 SEK till styrelsens ordförande och 150 000 SEK vardera till övriga ledamöter som inte är anställda i Bolaget. Utöver styrelsearvodet ska arvode för mandatperioden 2014/2015 utgå till medlemmarna i Bolagets revisionsutskott, varvid arvode till ordföranden i revisionsutskottet ska utgå med 30 000 SEK och 15 000 SEK vardera ska utgå till övriga ledamöter i revisionsutskottet.

Arvode till revisorn ska utgå enligt godkänd räkning.

Ersättning för räkenskapsåret 2013²⁵

För räkenskapsåret 2013 har följande ersättningar utgått till styrelsen och ledande befattningshavare:

Styrelsen

Petter Nylander: Styrelsearvode om 240 000 SEK.

Vladislav Suglobov: Inget styrelsearvode.

Martin Bauer: Styrelsearvode om 150 000 SEK.

Jeffrey W. Rose: Styrelsearvode om 150 000 SEK samt ersättning för uppdrag som juridisk rådgivare om 38 024 USD.

Pär Sundberg: Styrelsearvode om 150 000 SEK.

Ledande befattningshavare

Vladislav Suglobov: Lön om 189 264 USD²⁶ samt bonus om 93 584 USD²⁷.

Alexander Tabunov: Lön om 4 060 080 RUB²⁸(ca, 830 692 SEK) samt bonus om 69 752 USD²⁹.

²⁵ Ifråga om styrelsens arvoden avser dessa belopp som beslutats om vid årsstämman 2013, att utgå för mandatperioden 2013/2014, dvs. fram till nästa årsstämma. Beloppen anges i den valuta ersättningen betalats ut i.

²⁶ Utbetalat av det amerikanska dotterbolaget G5 Entertainment Inc.

²⁷ Utbetalat av det maltesiska dotterbolaget G5 Holdings Ltd.

²⁸ Utbetalat av det ryska dotterbolaget G5 Holdings LLC.

²⁹ Utbetalat av det maltesiska dotterbolaget G5 Holdings Ltd.

Odd Bolin: Lön om 803 600 SEK samt bonus om 7 400 SEK.

Sergey Schults: Lön om 3 315 260 RUB³⁰ (ca. 678 302 SEK) respektive 15 443 EUR³¹ samt bonus om 69 752 USD³².

Uppsägningstiden för VD och övriga ledande befattningshavare är tre till sex månader. Om anställningen sägs upp av Bolaget ska ett avgångsvederlag motsvarande tre till sex månadslöner utbetalas. Om anställningen sägs upp av VD utbetalas inget avgångsvederlag. Inga belopp har avsatts eller upplupits hos Bolaget eller dess dotterbolag för pensioner och liknande förmåner efter avträdande av tjänst för styrelsen eller ledande befattningshavare har.

ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSEN OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Ingen av styrelseledamöter och de ledande befattningshavarna har under de senaste fem åren (i) dömts i bedrägerirelaterade domstolsprocesser (ii) av i lag eller förordning bemyndigad myndighet varit föremål för anklagelse eller sanktion, eller av domstol förbjudits att, ingå i en emittents förvaltning, ledning eller kontrollorgan eller från att inneha en ledande ställning eller övergripande funktion hos en emittent (iii) varit ställföreträdare för något företag som försatts i konkurs eller likvidation. Det finns inga släktband mellan personerna som nämns i avsnittet ovan och det föreligger inte heller någon intressekonflikt, genom vilka styrelseledamöters eller ledande befattningshavares privata intressen skulle stå i strid med Bolagets intresse.

Styrelseledamöterna och ledandebefattningshavare går att nås på Bolagets adress, se sidan 81.

³⁰ Utbetalat av det ryska dotterbolaget G5 Holdings LLC.

³¹ Utbetalat av det maltesiska dotterbolaget G5 Holdings Ltd.

³² Utbetalat av det maltesiska dotterbolaget G5 Holdings Ltd.

Bolagsstyrning

SVENSK BOLAGSSTYRNING

Det åligger G5 att tillämpa de obligatoriska bolagsstyrningsreglerna i den svenska aktiebolagslagen (2005:551) och Nasdaq OMX Stockholms Regelverk för emittenter. Vidare är den svenska bolagsstyrningskoden ("koden") tillämplig på alla svenska företag noterade på en reglerad marknad såsom Nasdaq OMX Stockholm. Koden specificerar normer för god bolagsstyrning på en högre och mer detaljerad nivå än vad lagen stadgar. De individuella normerna i koden är inte obligatoriska och ett bolag kan avvika från dem. Vid avvikelse måste Bolaget rapportera denna avvikelse i sin bolagsstyrningsrapport, beskriva Bolagets egen lösning och förklara anledningen till avvikelsen (principen om "följ eller förklara"). Eftersom G5s aktier har varit listade på Aktietorget, som inte är en reglerad marknad, har G5 hitintills inte varit förpliktigt att tillämpa (eller förklara avvikelser från) koden, men Bolaget har börjat vidta vissa åtgärder för att införa koden enligt beskrivningen nedan, även om koden ännu inte har införts till fullo. Bolaget är förpliktigt att tillämpa koden så snart som möjligt, dock senast vid tidpunkten för nästa årsstämma.

BOLAGSSTÄMMA

Bolagsstämman är det organ där aktieägarna utövar inflytande genom att rösta i centrala frågor, bland annat om resultaträkningen och balansräkningen ska antas, fördelningen av Bolagets vinst, beslut om att bevilja styrelsen och högsta ledningen ansvarsfrihet eller inte, val av styrelse och revisorer samt fastställandet av ersättningar till styrelse och revisorer. Kallelse till bolagsstämman, eller till en extra bolagsstämma där en ändring av bolagsordningen ska avhandlas, måste utgå tidigast sex veckor och senast fyra veckor före stämman. Kallelse till övriga extra bolagsstämmor måste utgå tidigast sex veckor och senaste tre veckor före stämman. Vid årsstämman 2014 antogs ny bolagsordningen med en kallelsetid till extra bolagsstämma om minst tre veckor som ett led i Bolagets anpassning till börsnotering på Nasdaq OMX. Börsnoterade bolag måste alltid meddela aktieägarna om en årsstämma genom en annons i Post- och Inrikes Tidningar och på Bolagets webbplats. I enlighet med bolagsordningen ska Bolaget även publicera ett kort meddelande i Svenska Dagbladet med information om kallelsen och var man kan hitta denna information. I enlighet med koden ska ett bolag också, så snart tid och plats för årsstämman har fastställts, dock senast i samband med delårsrapporten för tredje kvartalet, lägga ut sådan information på Bolagets webbplats.

VALBEREDNING

På årsstämman den 19 juni 2013 antogs principerna för utnämningen av valberedning och kompletteras med ytterligare procedurregler vid årsstämman 2014. Valberedningen ska enligt principerna bestå av representanter för de fem (5) största aktieägarna per den 30 september respektive år. I händelse av att en av de fem (5) största aktieägarna avstår från rätten att utse en representant, ska den sjätte största aktieägaren tillfrågas, och så vidare. Styrelsens ordförande (efter ändring av riktlinjerna 2014) är ansvarig för att sammankalla valberedningen till dess första möte. Valberedningen ska utse en ordförande för beredningen. Valberedningen ska presenteras senast sex månader före årsstämman. Valberedningens mandattid ska löpa till dess att en ny valberedning har utsetts. Om en medlem av valberedningen avgår innan valberedningens arbete är slutfört och om valberedningen bedömer det som nödvändigt, ska en ersättningsmedlem utses av samma aktieägare som utsåg den avgående medlemmen. Medlemmarna i valberedningen erhåller ingen ersättning från Bolaget, men Bolaget är ansvarigt för kostnader hänförliga till valberedningens arbete.

Valberedningens uppgifter omfattar att utvärdera styrelsens sammansättning och arbete samt att presentera ett förslag till ordförande på årsstämman, liksom ett förslag på styrelseledamöter och styrelseordförande samt ersättningar till styrelseledamöter som inte är anställda i Bolaget. Valberedningen ska också, när så är tillämpligt, presentera ett förslag till utnämning av en revisionsbyrå och ersättning till revisorn och även presentera eventuella förändringar av principerna för hur medlemmarna i valberedningen ska utses.

Valberedningens uppgifter som de anges i Bolagets riktlinjer överensstämmer med kodens krav på valberedningens uppgifter.

Enligt koden ska valberedningen bestå av minst tre ledamöter och majoriteten av valberedningens ledamöter ska vara oberoende i förhållande till Bolaget och bolagsledningen. Verkställande direktören eller annan person från bolagsledningen ska inte vara ledamot av valberedningen. Minst en av valberedningens ledamöter ska vara oberoende i förhållande till den i Bolaget röstmässigt största aktieägaren eller grupp av aktieägare som samverkar om Bolagets förvaltning. Styrelseledamöter kan ingå i valberedningen, men ska inte utgöra en majoritet av

valberedningens ledamöter. Styrelsens ordförande eller annan styrelseledamot ska inte vara valberedningens ordförande. Om mer än en styrelseledamot ingår i valberedningen får högst en av dem vara beroende i förhållande till Bolagets större aktieägare.

Inför årsstämman 2014 bestod valberedningen av följande ledamöter: Magnus Uppsäll (valberedningens ordförande och representant för aktieägaren Wide Development Limited), Petter Nylander (styrelsens ordförande och representant för aktieägaren Proxima Limited), Annika Andersson (representerande för aktieägaren Robur), Jeffrey Rose (styrelseledamot i Bolaget och representant för aktieägaren Purple Wolf Limited) och Jesper Bonniver (representerande för aktieägaren Länsförsäkringar). Bolagets valberedning inför årsstämman 2014 uppfyller kodens krav på valberedningens sammansättning.

Enligt koden ska Bolaget i god tid, dock senast sex månader före årsstämman, på Bolagets webbplats lämna uppgift om namnen på ledamöterna i valberedningen. På webbplatsen ska även uppgift lämnas om hur aktieägare kan lämna förslag till valberedningen. Bolaget har även följt koden i dessa avseende inför årsstämman 2014.

Vid årsstämman 2014 framlade valberedningen förslag till ordförande på stämman (Petter Nylander), val av styrelse och ordförande (omval av befintlig styrelse utsedd vid årsstämman 2013), ersättning till styrelsen (samma ersättning som beslutat vid årsstämman 2013 med tillägg med förslag till ersättning till ledamöter i Bolagets revisionsutskott) samt komplettering av riktlinjerna för hur valberedningen utses. Årsstämman 2014 röstade i enlighet med valberedningens förslag. Vilka ledamöter som utses i valberedningen inför årsstämman 2015 är beroende på vilka som är de största aktieägarna i Bolaget per den 30 september 2014 och vilka större aktieägare som väljer att utse en representant.

STYRELSE

Allmänt

G5s styrelse är ansvarig för Bolagets organisation och för att övervaka hanteringen av dess verksamhet och affärer. Vid fullföljandet av sina plikter kontrollerar styrelsen Bolagets strategiska planering, dess verksamhet och de risker Bolaget ställs inför. Styrelsen är också ansvarig för att införa principer och system som syftar till att förbättra redovisningsskyldigheten, säkerställa efterlevnad av lagar och revisions- och redovisningsprinciper samt att säkerställa respekt för standarder för affärsverksamheten i samtliga länder där Bolaget bedriver verksamhet, liksom att säkerställa integriteten i Bolagets interna kontroller samt i dess information, och finansiella hanteringssystem. Vidare övervakar styrelsen Bolagets syn på bolagsstyrning och väsentliga transaktioner utöver ordinarie verksamhet. Styrelsen har antagit skriftliga regler för de processer som styr dess arbete och reglerna ska fastställas årligen.

Styrelseledamöterna väljs av årsstämman efter nominering av valberedningen. I enlighet med bolagsordningen ska styrelsen bestå av minst tre och högst tio ledamöter. Bolagets styrelse består av fem ledamöter. Vid årsstämman 2014 beslutades att ändra bolagsordningen så att inga suppleanter ska utses i styrelsen. Koden föreskriver att suppleanter till bolagsstämmovalda styrelseledamöter inte ska utses och ändringen av bolagsordningen var ett led i Bolagets anpassning till koden.

Enligt koden får högst en bolagsstämmovald styrelseledamot arbeta i Bolagets ledning eller i ledningen av Bolagets dotterföretag och majoriteten av de bolagsstämmovalda styrelseledamöterna ska vara oberoende i förhållande till Bolaget och bolagsledningen samt minst två av de styrelseledamöter som är oberoende i förhållande till Bolaget och bolagsledningen ska även vara oberoende i förhållande till Bolagets större aktieägare. Med större aktieägare avses ägare som direkt eller indirekt kontrollerar tio procent eller mer av aktierna eller rösterna i Bolaget.

Styrelseledamoten Vladislav Suglov är också Bolagets VD och kan därmed inte betraktas som oberoende gentemot Bolaget och Bolagets ledning i enlighet med koden. Styrelseledamoten Jeffrey Rose är även Bolagets juridiska rådgivare och erhåller ersättning för de råd och tjänster han tillhandahåller och kan därmed inte betraktas som oberoende gentemot Bolaget. De återstående styrelseledamöterna är oberoende gentemot Bolaget, Bolagets högsta ledning och Bolagets största aktieägare. Bolaget uppfyller således kodens krav avseende styrelsens sammansättning. Styrelsen består dock enbart av män medan koden föreskriver att bolag ska eftersträva en jämn könsfördelning i styrelsen.

Enligt koden ska styrelsens ordförande väljas av bolagsstämman och om ordföranden lämnar sitt uppdrag under mandattiden ska styrelsen inom sig välja ordförande för tiden intill slutet av nästa

årsstämma. Petter Nylander valdes till styrelsens ordförande vid årsstämman 2014 (omval) och i enlighet med valberedningens förslag. Bolaget har således följt koden vad avser utseende av styrelsens ordförande.

Styrelsens arbete

Styrelsens arbete bedrivs på sätt som aktiebolagslagen, koden och övriga för bolaget tillämpliga förordningar och regler föreskriver. Styrelsen arbetar efter en årligen fastställd arbetsordning och årsplan. Vid styrelsemötena närvarar Bolagets VD samt CFO. Som protokollförare fungerar normalt bolagets CFO. Andra personer ur koncernledningen och tjänstemän i koncernen deltar vid styrelsens möten som föredragande vid behov. Under 2013 har styrelsen sammanträtt tio gånger. Styrelsen har under året primärt fokuserat på arbete med strategi, affärsplan och budget, samt förberedelserna för omlistningen, inklusive nya processer och intern kontroll. Styrelsen har träffat revisorn utan närvaro av VD eller annan person från bolagsledningen. På ordinarie styrelsemöte avger VD verksamhetsrapport. Styrelsen har genomgångar med revisorn då rapporter från revisorn behandlas. Styrelsen följer ledningens arbete genom månadsvisa rapporter vilka bland annat redovisar det finansiella resultatet, viktiga nyckeltal, utvecklingen av prioriterade aktiviteter etcetera.

Extern utvärdering av styrelsens liksom av VD:s arbete 2013 har genomförts genom en systematisk och strukturerad process som bland annat syftat till att få fram ett bra underlag för styrelsens eget utvecklingsarbete. Styrelsen har behandlat utvärderingen av VD:s arbete varvid ingen från bolagsledningen närvarade. Valberedningen har informerats om resultatet av utvärderingen.

Styrelsen avser att hålla ordinarie styrelsemöten enligt följande 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; augusti Delårsrapport andra kvartalet; augusti-september Strategimöte, finansiella mål, instruktioner inför budgetarbetet; oktober Delårsrapport tredje kvartalet och december Budgetmöte, affärsplan

Styrelsens arbete i utskott

Styrelsen har sedan årsstämman 2013 inrättat tre utskott: revisionsutskottet, ersättningsutskottet och styregrupp för börsnotering. 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.

Ersättningsutskott

Enligt koden ska bolag inrätta ett ersättningsutskott vars huvudsakliga uppgifter ska vara att bereda styrelsens beslut i frågor om ersättningsprinciper, ersättningar och andra anställningsvillkor för bolagsledningen, följa och utvärdera pågående och under året avslutade program för rörliga ersättningar för bolagsledningen, samt följa och utvärdera tillämpningen av de riktlinjer för ersättningar till ledande befattningshavare som årsstämman enligt lag ska fatta beslut om samt gällande ersättningsstrukturer och ersättningsnivåer i Bolaget.

Enligt koden kan styrelsens ordförande vara ordförande i utskottet och övriga bolagsstämموvalda ledamöter ska vara oberoende i förhållande till Bolaget och bolagsledningen. G5s styrelse bildade initialt en ersättningskommitté som bestod av Petter Nylander (styrelsens ordförande och utskottets ordförande), Pär Sundberg, Jeffrey Rose (ej oberoende i förhållande till Bolaget) och Vladislav Suglobov (VD i Bolaget) som medlemmar. G5s ersättningskommitté avvek därmed från kodens krav på sammansättning. Ersättningsutskottet har hållit tre protokollförda möten sedan utskottet bildades. Vladislav Suglobov avgick från ersättningskommittén under 2014 vilket innebär att kommittén numera endast avviker från koden på grund av att Jeffrey Rose inte är oberoende i förhållande till Bolaget. Eftersom kommittén inte behandlar frågor som rör den ersättning som Jeffrey Rose erhåller från Bolaget och då hans erfarenheter är värdefulla för kommitténs arbete gör styrelsen bedömningen att avvikelserna från koden är motiverad.

Enligt 8 kap. 51 § aktiebolagslagen ska styrelsen i bolag vars aktie är upptagen till handel på en reglerad marknad upprätta förslag till riktlinjer för bestämmande av lön och annan ersättning till VD och andra personer i Bolagets ledning. Riktlinjerna ska enligt 7 kap. 61 § aktiebolagslagen antas av årsstämman.

Vid årsstämman 2014 antogs riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare i enlighet med styrelsens förslag. Styrelsens förslag till riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare innefattar följande huvudpunkter. Ersättningsnivåerna ska vara marknadsmässiga och förhandlas årsvis. VD och övriga ledande befattningshavare ska ersättas dels genom fast månadslön och dels genom resultatbaserad bonus. Bonus ska beräknas kvartalsvis med 10 procent på den del av rörelseresultatet som överstiger en rörelsemarginal om 10 procent. Bonusbeloppet ska fördelas varvid 40 procent ska tillfalla Bolagets VD och resterande 60 procent ska fördelas inom ledningen. Eventuellt negativt rörelseresultat i ett kvartal reducerar beräkningsgrunden för bonus i efterföljande kvartal. VD:s och ledningens totala bonus för året får inte överstiga 50 procent av respektive persons årliga fasta lön. 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.

Revisionsutskott

Koden föreskriver att bolag ska tillsätta ett revisionsutskott. Revisionsutskott ska enligt koden bestå av minst tre styrelseledamöter, och majoriteten av utskottets ledamöter ska vara oberoende i förhållande till Bolaget och bolagsledningen. Minst en av de ledamöter som är oberoende i förhållande till Bolaget och bolagsledningen ska även vara oberoende i förhållande till Bolagets större ägare. Enligt 8 kap. 49 a § första stycket aktiebolagslagen får utskottets ledamöter inte vara anställda av Bolaget, och minst en ledamot ska vara oberoende i förhållande till Bolaget och bolagsledningen samt Bolagets större aktieägare och ha redovisnings- eller revisionskompetens. Reglerna i aktiebolagslagen gäller för bolag vars aktie är upptagen till handel på en reglerad marknad såsom NASDAQ OMX.

Bolagets styrelse har under hösten 2013 bildat ett revisionsutskott som ett led till anpassning till koden. Medlemmarna i utskottet är Petter Nylander (styrelsens ordförande), Martin Bauer och Pär Sundberg. Bolagets revisionsutskott uppfyller kraven i koden och aktiebolagslagen.

Enligt 8 kap. 49 b § aktiebolagslagen ska revisionsutskottet, utan att det påverkar styrelsens ansvar och uppgifter i övrigt, övervaka Bolagets finansiella rapportering, med avseende på den finansiella rapporteringen övervaka effektiviteten i Bolagets interna kontroll, internrevision och riskhantering, hålla sig informerat om revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen, granska och övervaka revisorns opartiskhet och självständighet och därvid särskilt uppmärksamma om revisorn tillhandahåller Bolaget andra tjänster än revisionstjänster och biträda vid upprättande av förslag till bolagsstämmans beslut om revisorsval. Reglerna i aktiebolagslagen gäller för bolag vars aktie är upptagen till handel på en reglerad marknad.

Enligt beslut taget av Bolagets styrelse ska Bolagets revisionsutskott fylla en förberedande och rådgivande funktion i förhållande till Bolagets styrelse samt utskottet ska övervaka Bolagets processer, rutiner, finansiella rapportering och interna kontroll och ska rapportera till styrelsen. Vidare ska utskottet ha en löpande kontakt med Bolagets revisorer samt övervaka revisorns oberoende. Ledamöterna utses två år i taget men ska avgå om de lämnar Bolagets styrelse. Ersättningen till ledamöterna i utskottet ska fastställas av årsstämman. Revisionsutskottet har hållit sex protokollförda möten sedan utskottet bildades.

Vid årsstämman 2014 beslutade bolagsstämman, i enlighet med valberedningens förslag, att arvode ska utgå till Bolagets revisionsutskott där ordföranden i revisionsutskottet är berättigad till ett arvode om 30 000 kronor och 15 000 kronor vardera ska utgå till övriga ledamöter i revisionsutskottet.

Styrgrupp för börsnoteringen

Styrelsen har tillsatt en styrgrupp inför börsnoteringen på Nasdaq OMX. I gruppen ingår Vladislav Suglobov (VD och styrelseledamot), Petter Nylander (styrelsens ordförande), Pär Sundberg (styrelseledamot) och Odd Bolin (CFO).

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖREN

Bolagets verkställande direktör är Vladislav Suglobov. Verkställande direktören är redovisningsskyldig inför styrelsen och ska leda och utveckla Bolaget. Verkställande direktören bär ansvaret för den löpande hanteringen av Bolagets affärer och ska fatta beslut som är nödvändiga för Bolagets utveckling samtidigt som verksamheten bedrivs i enlighet med den svenska aktiebolagslagen och i enlighet med styrelsens riktlinjer och instruktioner. Verkställande direktören ska säkerställa att Bolagets redovisning upprättas i enlighet med lagen och att hanteringen av Bolagets medel sköts på ett tillfredställande sätt. G5s styrelse har antagit direktiv för verkställande direktören avseende verkställande direktörens plikter och rapportering. Dessa direktiv fastställs årligen på styrelsemötet som följer direkt efter varje årsstämma. Bolagets VD är inte bosatt inom Europeiska ekonomiska samarbetsområdet men har erhållit dispens från bosättningskravet av Bolagsverket i enlighet med aktiebolagslagen 8 kap 30 §. Uppsägningstiden för VD är för närvarande tre (3) månader.

VICE VERKSTÄLLANDE DIREKTÖREN

Vice verkställande direktör är Odd Bolin. Ansvarsområdena och instruktionen till verkställande direktören gäller även vice verkställande direktören närhelst han tar verkställande direktörens plats.

INTERN KONTROLL AVSEENDE DEN FINANSIELLA RAPPORTERINGEN

Styrelsens ansvar för intern kontroll regleras i aktiebolagslagen och i koden. 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 inom Bolagets finansfunktion. Styrelsen har övervägt behovet av att inrätta en särskild granskningsfunktion. Styrelsen har 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.

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 i respektive dotterbolag. Respektive enhetsansvarig (utveckling, support o s v) ansvarar för att kontinuerligt kontrollera kvaliteten i den operativa och finansiella rapporteringen, i enlighet med det riktlinjer och dokument som utgår från koncernen.

Information

Information om interna styrdokument för den finansiella rapporteringen finns tillgängliga för berörda medarbetare på G5 Entertainments intranät. Alla medarbetare förväntas ta del av alla centrala styrdokument, samt även underteckna en försäkran om att så har skett. Information och utbildning avseende de interna styrdokumenten 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. Koncernens finansdirektör kontrollerar regelbundet kvaliteten i den

interna rapporteringen både genom standardiserade verktyg för datainsamling, och stickprovskontroller.

POLICYS

I avsikt att tydliggöra Bolagets interna riktlinjer har styrelsen antagit flera policydokument som riktar sig till medarbetare, tjänstemän, högre chefer och konsulter avseende ett antal viktiga områden. Policydokumenten listas nedan. Samtliga policys har antagits av styrelsen, som också har ansvaret för uppdateringen av dessa.

Polisy för hantering av finansiella frågor och finansiell rapportering

Styrelsen i Bolaget har antagit en finansiell policy, som utgör ett ramverk för hantering av finansiella risker och likviditet inom koncernen. Denna policy reglerar bland annat ansvarsfördelning, riktlinjer för identifiering och hantering av finansiella risker samt riktlinjer för cash management. Policyn kompletteras med en finansiell manual antagen av styrelsen i Bolaget, och som bland annat innehåller detaljerade föreskrifter för hantering av finansiella processer, reglering av ansvar och riktlinjer för fastställande av behörighet. Vidare har styrelsen i Bolaget antagit riktlinjer för koncernens redovisningsprinciper.

Attestordning för G5 Entertainment Group

Policyn anger attestordning för G5s styrelse, koncernens VD, koncernens COO samt koncernens CFO. Attestordningen ska granskas minst en gång om året.

Kommunikationspolicy

Policyn omfattar all intern och extern kommunikation, med undantag för ren försäljning och marknadsföring. Policyn har antagits för att leva upp till de informationskrav som stipuleras i Nasdaq OMX Stockholms Regelverk för emittenter. Policyn är bland annat avsedd att specificera processer för hur och när informationen till aktiemarknaden ska tillhandahållas och av vilken talesperson, och föreskriver att all information alltid ska vara korrekt, relevant och tydlig. Policyn omfattar också rutiner för att hantera insiderinformation, loggbok, insiderhandel och rapporteringsplikter.

IT policy

Styrelsen i Bolaget har antagit en IT-policy som reglerar hur IT-frågor ska hanteras och hur information ska användas i koncernen. Policyn innefattar bland annat riktlinjer för information, Internet, e-post och IT-säkerhet, kontrollrutiner och hantering av ansvarsfrågor.

Policy avseende sekretess

Policyn anger förpliktelsen att skydda G5s konfidentiella information under och efter anställning, liksom rättigheterna till arbetsrelaterade produkter skapade av G5s medarbetare och ledamöter i G5s styrelse och personer i Bolagets högsta ledning.

Policy avseende insiderhandel

Policyn berör insiderinformation och anger en förpliktelse för samtliga G5s medarbetare, konsulter, styrelseledamöter samt personer i högsta ledningen att inte använda insiderinformation för att handla med G5s aktier eller några andra värdepapper hänförliga till G5, eller att avslöja sådan information för andra som kan använda den för att handla med G5s aktier eller övriga värdepapper hänförliga till G5. Samtliga personer som berörs av policyn avråds från att handla med Bolagets aktie 30 dagar innan Bolagets rapportering.

Policy mot mutor och bestickning

Policyn omfattar samtliga bolag i koncernen, samtliga anställda i koncernen samt ska även tillämpas i förhållande till tredje man som koncernen har affärsförbindelser med såsom leverantörer och agenter. Policyn innehåller bland annat restriktioner för givande och mottagande av gåvor och liknande samt förbud mot att ta emot, erbjuda eller föreslå muta eller otillåten betalning. Vidare innehåller policyn rapporteringsskyldighet vid överträdelse av policyn.

Legala frågor och övrig information

BOLAGSREGISTRERING OCH JURIDISK FORM

G5 Entertainment AB (publ) är ett svenskt aktiebolag med organisationsnummer 556680-8878, med säte i Stockholm. Bolaget inregistrerades hos Bolagsverket den 20 maj 2005. Bolagets associationsform styrs av den svenska aktiebolagslagen (2005:551) och Bolagets aktier har utfärdats i enlighet med svensk lag. Bolagets aktier är noterade i SEK och handlas sedan den 19 november 2008 på den multilaterala handelsplatsen Aktietorget. Före noteringen på Aktietorget var Bolaget noterat på handelsplattformen Nordic OTC från den 2 oktober 2006. Den nuvarande bolagsordningen antogs på årsstämman den 20 maj 2014.

INFORMATION FRÅN TREDJE PART

Detta Prospekt innehåller information om Bolagets geografiska marknader och produktmarknader samt annan marknadsinformation hänförlig till Bolagets verksamhet och marknad. Om inte annat anges är sådan information baserad på Bolagets analys av flera källor, annan statistik och information från externa bransch- och marknadsrapporter, offentligt tillgänglig information samt kommersiella publikationer. Sådan information som kommer från tredje part har återgivits korrekt, och såvitt Bolaget kan känna till och förvissa sig om genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av berörd tredje part, har inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande. Bolaget har inte kontrollerat siffror, marknadsdata eller annan information som har använts av tredje part vid upprättandet av information som använts i Prospektet. I de fall informationen har hämtats från tredje part ansvarar Bolaget således endast för att informationen har återgivits korrekt och sådan information bör läsas med detta i åtanke.

VÄSENTLIGA AVTAL

Med undantag för avtalen som presenteras i sammandrag nedan finns det inga väsentliga avtal (utöver avtal som har ingåtts som en del av den löpande verksamheten) som Bolaget eller dess dotterföretag har ingått under de senaste två räkenskapsåren, eller övriga avtal (utöver avtal som har ingåtts som en del av den löpande verksamheten) som Bolaget eller dess dotterföretag har ingått där Bolaget eller något av dess dotterföretag tilldelas en rättighet eller åläggs en skyldighet som är av väsentlig betydelse:

Avtal med distributörer

G5s verksamhet är beroende av samarbeten med Apple, Google, Amazon and Microsoft som driver G5s primära distributionsplattformar, där Apple och Google är de viktigaste distributionskanalerna. Koncernens avtalsförhållanden med dessa distributörer är baserade på respektive distributörs standardvillkor för applikationsutvecklare, vilka Bolaget har begränsade möjligheter att påverka. Villkoren styr marknadsföring, leverans och hantering av spel i följande appbutiker: Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore and Windows 8 Store. Villkoren är generellt sätt fördelaktiga för distributörerna, vilket bland annat innebär att dessa har begränsat ansvar för skada samt rätt att säga upp avtalet omedelbart eller med kort uppsägningstid. Enligt avtalsvillkoren har distributörerna i huvudsak rätt till ersättning motsvarande 30 procent av relevant listpris för spelen. Avtalen är underkastad lagarna i amerikanska delstaterna New York, Washington eller Kalifornien.

Avtal med externa spelutvecklare

Koncernbolagen har licensavtal med externa spelutvecklare i form av utvecklingsstudior som förser Bolaget med nya spel. Genom licensavtalen erhåller Bolaget generellt sett en exklusiv, världsomfattande, överlåtbar och underlicensbar licens till spelen som omfattas av avtalet. Bolaget har rätt att reproducera, sälja, publicera och distribuera spelen på de språk och via de plattformar som anges i respektive avtal. Under vissa avtal erhåller spelutvecklarna en licens att använda porteringsverktyg Talismanen, som har utvecklats av Bolaget och som används för utveckling av spel på flera mobilplattformar. Licensavtalen löper normalt med en initial avtalstid om 5 år med en ensidig rätt för Bolaget att förlänga avtalet på motsvarande villkor i ytterligare fem år. Bolaget har rätt att säga upp avtalet med 30 dagars uppsägningstid utan skäl medan spelutvecklarna har rätt att säga upp avtalet med 60 dagars uppsägningstid om G5 bryter mot avtalet och inte vidtar rättelse under nämnda tidsperiod. Om avtalet upphör återgår alla rättigheter som Bolaget erhållit under avtalet till spelutvecklaren och G5 ska upphöra med försäljning och distribution av spelet inom 6 månader. Spelutvecklarna garanterar att de licensierade spelen inte gör intrång i tredjemans immateriella rättigheter och skall hålla Bolaget skadeslös för eventuell brist i sådan garanti. Avtalen är generellt sätt underkastade Kalifornisk rätt. Utöver licensavtalen ingår Bolaget även så kallade "work for hire" avtal med spelutvecklare enligt vilka alla rättigheter (inklusive

upphovsrätt och andra immateriella rättigheter) till det arbete som omfattas av avtalen övergår till Koncernföretaget i fråga.

Samexistensavtal med G4 Media LLC

Bolaget har ingått ett samexistensavtal med G4 Media LLC avseende Bolagets användning av logotypen G5 och varumärket G5 GAMES. Avtalet fastställer Bolagets användning av logotypen G5, ordet G5, och varumärket G5 GAMES. Så länge Bolaget använder dessa immateriella rättigheter i enlighet med villkoren i avtalet har G4 Media LLC enligt avtalet förbundit sig att inte ingripa mot Bolagets användning av logotypen G5 och varumärket G5 GAMES.

VISSA AVTAL INOM KONCERNEN

Avtal inom koncernen som ska överföras till ett annat koncernföretag

Av historiska skäl finns det avtal som rör spelutveckling (som har ingåtts som en del av den löpande verksamheten) där Bolaget är en av parterna. Enligt koncernens nuvarande organisationsstruktur passar det bättre att vissa fall låta dessa avtal ingås med något av dotterföretagen i stället för med Bolaget. Bolaget har för avsikt att överlåta dessa avtal till berörda dotterföretag när så är relevant.

Avtal mellan G5 Holdings Ltd (MA) och de ukrainska och ryska dotterföretagen

G5 Holdings Ltd (MA) har ingått avtal avseende utvecklingstjänster med G5 Holding UKR (UA) och G5 Holding RUS LLC (RU). Enligt dessa avtal fungerar G5 Holding UKR (UA) och G5 Holding RUS LLC (RU) som entreprenörer inom spelutveckling. Samtliga immateriella rättigheter hänförliga till spelen som dessa företag utvecklar överförs till G5 Holdings Ltd (MA) i enlighet med avtalen. Utöver detta har G5 Holdings Ltd (MA) ingått serviceavtal med G5 Holding UKR (UA) och G5 Holding RUS LLC (RU) avseende vissa andra administrativa tjänster.

Finansieringsavtal mellan G5 Holdings Ltd (MA) och Bolaget

G5 Holdings Ltd (MA) och Bolaget har ingått finansieringsavtal. Enligt detta avtal kommer Bolaget att tillhandahålla medel till det maltesiska Bolaget i form av långfristiga lån. Avtalet löper utan fast återbetalningstid. Utestående lånebelopp skall återbetalas på begäran av Bolaget tillsammans med upplupen men icke erlagd ränta. Parterna har åtagit sig att tillse att räntan för lånet är marknadsmässig.

Avtal avseende PR och distribution mellan Bolaget och G5 Entertainment Inc. (US)

Bolaget och G5 Entertainment Inc. (US) har ingått ett avtal enligt vilket det amerikanska dotterföretaget åtar sig att agera som marknadsföringsbolag åt Bolaget. Dessa parter har vidare ingått ett avtal enligt vilket G5 Entertainment Inc. (US) erhåller rätten att vissa spel via Nook Apps.

FÖRKÖPSAVTAL MED INNEHAVARE AV TECKNINGSOPTIONER

Samtliga innehavare av teckningsoptioner enligt Optionsprogrammet 2012/2014 har ingått ett förköpsavtal med Bolaget som bland annat anger att innehavaren ska erbjuda Bolaget förköpsrätt till alla teckningsoptioner i den händelse att innehavarens anställning med bolag inom koncernen upphör. Bolaget är dock inte skyldigt att förvärva några teckningsoptioner. Avtalet anger också att om aktieägare som representerar 90 procent av rösterna i Bolaget antar ett erbjudande från en oberoende tredje part rörande förvärv av samtliga aktier i Bolaget, ska Bolaget ha rätt att förvärva samtliga teckningsoptioner. Innehavaren har i den situationen motsvarande rätt att kräva att Bolaget förvärva samtliga teckningsoptioner. Köpesumman för teckningsoptionerna ska baseras på marknadsvärdet.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

För information om ersättningar till och anställningsvillkor för Bolagets ledande befattningshavare samt enskilda styrelseledamöter, se avsnittet "Styrelse, ledning och revisorer" samt not 5 i Bolagets årsredovisning för räkenskapsåret 2013. Styrelseledamoten Jeffrey Rose tillhandahåller löpande juridisk rådgivning till Bolaget och övriga koncernbolag och får ersättning från Bolaget för dessa tjänster. Ersättningen för dessa tjänster uppgick till 38 024 USD för räkenskapsåret 2013.

Sergey Shults (Vice President Finance i Bolaget och större aktieägare genom bolag) och Bolaget ingick ett optionsavtal daterade den 27 juli 2012, avseende den enda aktie som Sergey Shults innehade i G5 Holdings Ltd (MA) respektive G5 UA Holdings Ltd (MA).

Enligt optionsavtalen har Bolaget en oåterkallelig rätt att köpa Sergey Shults enda aktie i G5 Holdings Ltd (MA) respektive G5 UA Holdings Ltd (MA) för en total köpesumma om 1 SEK per aktie. Sergey Shults innehav av aktier i G5 Holdings Ltd (MA) och G5 UA Holdings Ltd (MA) hänförde sig huvudsakligen till ett krav som tidigare stipulerades av maltesisk lag, enligt vilken minst en fysisk person ska vara aktieägare i ett maltesiskt aktiebolag. Lagen har emellertid ändrats nyligen och kravet finns inte längre kvar. I anledning härav har Bolaget påkallat optionerna. Bolaget och G5 UA Holdings Ltd (MA) har sedermera förvärvat aktierna. Därmed är bolagen helägda dotterföretag, respektive dotterdotterföretag till Bolaget.

Bolaget har en närståenderelation till sina dotterföretag, se not 11 i Bolagets årsredovisning för 2013.

Utöver detta har inga styrelseledamöter, ledande befattningshavare eller andra närstående till Bolaget några väsentliga intressen i någon transaktion som Bolaget har utfört under den period som omfattas av den finansiella informationen i detta Prospekt.

HANTERING AV DEN POLITISKA SITUATIONEN I UKRAINA

Medan Bolagets försäljning i Ukraina bara utgjorde ungefär 0,1 procent av den totala försäljningen de senaste tolv månaderna, har Bolaget majoriteten av sina anställda i bolagets studio i Ukrainas näst största stad Kharkov. Den största delen av personalen på detta kontor är involverade i säkerställande av spelkvalité och spelutveckling, medan en mindre del av personalen arbetar inom marknadsföring, PR och ekonomi. Bolagets ledning vidtar skäliga åtgärder för att minimera potentiella risker: kontoret på Malta för vilket det ukrainska kontoret utför arbete åt under projektavtal äger alla immateriella rättigheter, finansiella medel överförs bara till dotterbolag vid behov och källkod samt annat material framtaget av det ukrainska kontoret är regelbundet säkerställt utanför Ukraina. Bolaget upplever i nuläget inte någon effekt på verksamheten till följd av de senaste händelserna utan man har i själva verket nyanställt i Kharkov från november 2013 fram tills idag och fortsätter göra det i enlighet med bolagets strategi.

De senaste månaderna har den ukrainska valutan (Hryvna) devalverat gentemot amerikanska dollarn och euron vilket medfört inflation och fått kostnader uttryckt i Hryvna att öka i Kharkov. De anställda i Ukraina får betalt i Hryvna. Sysselsättningen inom IT i Kharkov är dock konkurrenskraftig eftersom arbetstillfällena mestadels består av kontor hos globala bolag som, likt G5, inte heller erhåller några väsentliga intäkter från Ukraina. Ledningen har därför beslutat att värna om sina anställda och uppmuntra lojalitet till inga extra kostnader, och att temporärt revidera de anställdas löner i Ukraina för att kompensera för Hryvnans devalvering. Ledningen väntar sig därför inga besparingar (eller förluster) av situationen.

TVISTER

Under de senaste tolv månaderna har G5 inte varit inblandat i några tvister som har haft, eller kan få, en väsentlig påverkan på G5s finansiella ställning eller lönsamhet.

Stämning från USA

Everglades Game Technology LLC har lämnat in en stämningsansökan mot G5 Entertainment, Inc i amerikansk domstol i delstaten Delaware. I stämningsansökan gör käranden gällande patentintrång och hävdar att spelet "The Secret Society – Hidden Mystery" gör intrång på amerikanskt patent som käranden påstår sig inneha. Käranden ansökte om stämning den 19 maj 2014. G5 Entertainment, Inc. har ännu inte avgett något svaromål på stämningsansökan eller lämnat något förlikningsbud. G5 Entertainment, Inc. motsätter sig ansvar och avser att bestrida stämningen.

IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

Bolaget bedriver verksamhet under varumärkena G5, G5 GAMES och G5 ENTERTAINMENT. Bolaget innehar rättigheterna till varumärkena G5 ENTERTAINMENT (ordmärke) och G5 GAMES (ordmärke och figurmärke). Varumärket G5 är inte inregistrerat i Bolagets namn. För ytterligare information avseende användningen av dessa varumärken se under "Väsentliga avtal", "Samexistensavtal med G4 Media LLC". G5 Entertainment har registrerat domännamnen www.g5e.com, www.g5e.fr, www.g5e.de och www.g5e.se. Bolaget äger eller har licens till samtliga väsentliga immateriella rättigheter hänförliga till spelen som distribueras av Bolaget. Bolaget licenserar vissa IT-system som används för spelutvecklingen från oberoende tredje parter. Koncernen använder också den plattformsoberoende spelmotorn Talisman Engine, som ägs av G5 Holdings Ltd (MA).

FÖRSÄKRING

Det är styrelsens bedömning att G5 har ett tillräckligt försäkringsskydd med hänsyn till den verksamhet som bedrivs.

RÅDGIVARE

Carnegie är Bolagets finansiella rådgivare vad gäller börsnoteringen av Bolagets aktier. Carnegie äger inga aktier i Bolaget och har inga finansiella eller andra intressen hänförliga till börsnoteringen, utöver överenskomna avgifter för Carnegies tjänster i samband med noteringen.

Delphi är Bolagets juridiska rådgivare. Bolagets revisor är Mazarts SET Revisionsbyrå med Bengt Ekenberg som ansvarig revisor.

DOKUMENT FÖR VISNING

Under detta prospekts giltighetstid finns följande dokument tillgängliga på Bolagets huvudkontor, Riddargatan 18, 114 51 Stockholm under ordinarie kontorstid och kopior kan begäras ut genom en skriftlig förfrågan till Bolaget på samma adress: Bolagets bolagsordning, Bolagets reviderade årsredovisningar för räkenskapsåren 2011, 2012 och 2013 (inklusive revisionsberättelserna) samt Bolagets delårsrapport för första kvartalet 2014 och detta Prospekt. Dokumenten finns även tillgängliga i elektronisk form på Bolagets webbplats: www.g5e.com.

Beskattning i Sverige

Nedan följer en sammanfattning av vissa skatterelaterade frågor hänförliga till noteringen av aktierna i G5 Entertainment ("G5" eller "bolaget") på Nasdaq OMX Stockholm. Sammanfattningen grundar sig på nuvarande svensk skattelagstiftning och om inget annat anges är den enbart avsedd som en allmän information till aktieägare som är obegränsat skattskyldiga i Sverige om inget annat anges särskilt. Sammanfattningen täcker exempelvis inte in situationer där aktierna innehas som omsättningstillgångar i verksamheter eller i ett samägande. Vidare täcker inte sammanfattningen in särskilda lagar som styr beskattning av realisationsvinster (inklusive icke avdragsgilla realisationsförluster) som kan vara tillämplig när ett bolag äger aktier som bedöms som lagertillgångar i en näringsverksamhet eller av handels- eller kommanditbolag. Inte heller täcks några specifika regler in som skulle kunna vara tillämpliga på aktieäggande i bolag som är, eller tidigare har varit, fåmansbolag eller aktier som har förvärvats på grundval av sådana innehav. Specifika skatteregler kan också gälla vissa kategorier av aktieägare, till exempel aktiefonder, investmentbolag och försäkringsbolag. Samtliga aktieägare rekommenderas att rådfråga en skatterådgivare avseende information om de specifika konsekvenser som kan uppkomma som ett resultat av innehav av aktier i bolaget, inklusive tillämpligheten och effekten av utländska eller övriga regler, skatteavtal, eller svängningar i valutakurserna mellan valutor som kan vara tillämpliga.

ENSKILDA INDIVIDER

Kapitalvinstbeskattning

Som en allmän regel beräknas en vinst eller förlust som realiserar vid avyttring av aktier normalt som skillnaden mellan försäljningsintäkten, efter avdrag för försäljningskostnaden, och omkostnadsbeloppet. Den nuvarande skattesatsen är 30 procent. Skatteunderlaget för aktier av samma slag och sort beräknas gemensamt i enlighet med den sk. genomsnittsmetoden. Vid försäljning av noterade aktier, såsom aktierna i G5 Entertainment AB, kan omkostnadsbeloppet alternativt beräknas i enlighet med schablonmetoden som 20 procent av nettoförsäljningspriset, dvs försäljningsintäkten minskad med utgifter i samband med försäljningen.

Kapitalförluster på noterade aktier är fullt avdragsgilla mot beskattningsbara kapitalvinster som uppkommer under samma år för marknadsnoteradeaktier och övriga marknadsnoterade värdepapper, med undantag för aktier i investeringsfonder som uteslutande består av svenska fordringsrätter, så kallade räntefonder. Överskjutande förlust är normalt avdragsgill till 70 procent mot övriga kapitalinkomster. Om det uppkommer en nettoförlust i inkomstslaget kapital, tillåts skattereduktion mot inkomstskatt, inkomst av näringsverksamhet, fastighetsskatt och fastighetsavgifter. En skattereduktion på 30 procent är tillåten för upp till 100 000 SEK av nettoförlusten, och 21 procents skattereduktion för den återstående delen. En eventuell återstående förlust kan inte överföras till framtida beskattningsår.

Beskattning av utdelningar

För individer beskattas utdelningar i inkomstslaget kapital. Den aktuella skattesatsen är 30 procent på noterade aktier. För privatpersoner som är obegränsat skattskyldiga i Sverige innehålls en preliminärskatt om 30 procent på utdelningar. Preliminärskatten innehålls av Euroclear, eller av förvaltaren i fråga om förvaltarregistrerade aktier.

AKTIEBOLAG

Beskattning av kapitalvinster och utdelningar

För ett aktiebolag beskattas för närvarande samtliga intäkter, inklusive beskattningsbara kapitalvinster och utdelningar, med en enhetlig skatt om 22 procent. Kapitalvinster och kapitalförluster beräknas som huvudregel på samma sätt som ovan angivits avseende fysiska personer. Kapitalförluster på aktier kan som huvudregel endast dras av mot beskattningsbara kapitalvinster på aktier och övriga kapitalrelaterade värdepapper. Sådana kapitalvinster kan också, om vissa villkor uppfylls, kvittas mot sådana kapitalvinster i ett bolag inom samma koncern, förutsatt att kraven för koncernbidrag (skattekonsolidering) är uppfyllda. En kapitalförlust som inte kan utnyttjas under ett visst år kan överföras i ny räkning och kvittas mot beskattningsbara kapitalvinster på aktier och övriga kapitalrelaterade värdepapper under senare räkenskapsår utan några tidsbegränsningar.

Om aktieinnehavet skattemässigt klassificeras som ett näringsbetingat innehav är kapitalvinster och utdelningar skattefria samt kapitalförluster inte avdragsgilla.

VISSA SKATTEFRÅGOR FÖR AKTIEÄGARE SOM INTE ÄR OBEGRÄNSAT SKATTSKYLDIGA I SVERIGE

Beskattning av kapitalvinster

Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som inte bedriver verksamhet från ett fast drift ställe i Sverige är rent generellt inte föremål för beskattning i Sverige vad gäller kapitalvinster vid avyttring av aktier. Aktieägaren kan emellertid vara föremål för beskattning i sin hemviststat.

Enligt nationell svensk rätt kan begränsat skattskyldiga fysiska personer underkastas svensk kapitalbeskattning vid avyttring av aktier i G5 Entertainment AB om den som avyttrar aktierna under avyttringsåret eller de föregående 10 åren varit oinskränkt skattskyldig i Sverige. Tillämpligheten i denna bestämmelse kan emellertid begränsas av ett gällande dubbelbeskattningsavtal mellan Sverige och andra länder.

Utländska juridiska personer är inte generellt ålagda svensk beskattning på kapitalvinster till följd av avyttring av aktier, under förutsättning att aktierna inte är hänförliga till ett fast driftställe i Sverige.

Beskattning av utdelningar

För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och erhåller utdelning från ett svenskt aktiebolag innehålls normalt svensk kupongskatt. Den aktuella skattesatsen är 30 procent. Skattesatsen reduceras i allmänhet genom dubbelbeskattningsavtal som har slutits för att undvika dubbelbeskattning mellan Sverige och det land där aktieägaren är skattskyldig.

Merparten av dubbelbeskattningsavtalen möjliggör en direkt minskning av den svenska skattesatsen till skattesatsen enligt avtalet i samband med att utdelningen utbetalas, under förutsättning att det finns nödvändiga uppgifter avseende den utdelningsberättigade. Euroclear innehåller källskatt på utdelningar i Sverige. I fråga om förvaltarregistrerade aktier är det förvaltaren som innehåller preliminärskatten.

Bolagsordning

Antagen på årsstämman som hölls den 20 maj 2014

§ 1 Bolagets namn är G5 Entertainment AB (publ).

§ 2 Styrelsen ska ha sitt säte i Stockholms kommun.

§ 3 Bolaget ska bedriva utvecklings-, försäljnings- och förläggartjänster av/för elektroniska spel, äga och hantera aktier i andra bolag samt utföra därtill hänförliga aktiviteter.

§ 4 Aktiekapitalet ska vara minst 500 000 SEK och högst 2 000 000 SEK.

§ 5 Antalet aktier ska vara minst 5 000 000 och högst 20 000 000.

§ 6 Bolagets räkenskapsår ska följa kalenderåret.

§ 7 Styrelsen ska bestå av 3–10 ledamöter och högst 5 suppleanter.

§ 8 Bolaget ska utse 1–2 revisorer med eller utan revisorssuppleanter.

§ 9 Kallelse för att delta på årsstämman ska göras i form av ett meddelande i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen görs tillgänglig på Bolagets webbplats. Samtidigt som kallelsen till årsstämman görs ska Bolaget i den dagliga morgontidningen Svenska Dagbladet publicera ett meddelande med

information om kallelsen avseende deltagande på årsstämman.

Kallelse till årsstämman, eller en extra bolagsstämma där en ändring av bolagsordningen ska avhandlas, måste utgå tidigast sex veckor och senast fyra veckor före stämman.

Kallelse till övriga extra bolagsstämman måste utgå tidigast sex veckor och senast två veckor före stämman.

§ 10 Aktieägaren eller en förvaltare som på avstämningsdagen är registrerad i aktieregistret och i det centrala värdepappersförvaringsregistret i enlighet med kapitel 4 i den svenska lagen om kontoföring av finansiella instrument(1998:1479). eller en person som har ett värdepapperskonto inregistrerat i enlighet med kapitel 4, avsnitt 18, paragraf 6–8 i sagda lag, ska bedömas ha behörighet att utöva de rättigheter som anges i kapitel 4, avsnitt 39 i den svenska aktiebolagslagen (2005:551).

§ 11 För att delta på årsstämman måste aktieägaren meddela detta till Bolaget senast det datum som anges i kallelsen till årsstämman. Sagda dag får inte vara en söndag, övrig helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och får inte infalla tidigare än den femte vardagen före årsstämman. En fullmaktsinnehavare behöver inte lämna besked om antalet rådgivare. Antalet rådgivare ska inte vara mer än två.

Adresser

G5 Entertainment AB (publ)

Postadress:
Riddargatan 18
SE-114 51 Stockholm

Finansiell rådgivare till G5 Entertainment AB (publ)

Carnegie Investment Bank AB (publ)

Besöksadress:
Regeringsgatan 56
Postadress:
SE-103 38 Stockholm
Telefon: +46 8 588 688 00

Juridiska rådgivare till G5 Entertainment AB (publ)

Delphi

Besöksadress:
Regeringsgatan 30-32
Postadress:
Box 1432 SE-111 84 Stockholm
Telefon: +46 8 677 54 00

Oberoende revisorer till G5 Entertainment AB (publ)

Mazars SET Revisionsbyrå AB

Postadress:
Mäster Samuelsgatan 56
Box 1317
SE-111 83 Stockholm

Central värdepappersförvaring

Euroclear Sweden AB

Postadress:
Box 7822
SE-103 97 Stockholm