



# G5<sup>®</sup> GAMES

**G5 ENTERTAINMENT AB**

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ  
JANUARI – DECEMBER 2015

## BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2015

### OKTOBER-DECEMBER

- Koncernens intäkter för perioden var 101,3 (82,2) MSEK, en ökning med 23 procent jämfört med samma period föregående år
- Rörelseresultatet för perioden var 8,4 (2,4) MSEK, en ökning med 256 procent jämfört med samma period föregående år. Rörelseresultatet påverkades av nedskrivningar på 2,7 (0,0) MSEK. Justerat för nedskrivningar uppgick rörelseresultatet till 11,1 (2,4) MSEK
- Resultat efter skatt uppgick till 9,6 (3,3) MSEK
- Resultat per aktie för perioden, före och efter utspädning, var 1,09 (0,37) SEK
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 3,1 (-0,3) MSEK
- För free-to-play-spelen var genomsnittliga Monthly Active Users (MAU) 2,9 miljoner, en ökning med 29 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 103,8 tusen, en ökning med 18 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 34,2 USD, en minskning med 1 procent jämfört med samma period föregående år
- Intäkter från free-to-play spel ökade med 36 procent jämfört med det fjärde kvartalet 2014 och stod för 91 (82) procent av de totala intäkterna

### FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Okt-dec 2015	Okt-dec 2014	Förändring %	2015	2014	Förändring %
Intäkter	101 277	82 152	23%	384 369	259 836	48%
Avgift till distributörer <sup>1</sup>	-30 416	-24 646	23%	-115 469	-77 951	48%
Royalties till externa utvecklare <sup>2</sup>	-21 621	-17 759	22%	-85 625	-65 737	30%
<b>Bruttoresultat</b>	<b>49 240</b>	<b>39 747</b>	<b>24%</b>	<b>183 274</b>	<b>116 148</b>	<b>58%</b>
Bruttomarginal	49%	48%		48%	45%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-24 390	-22 165	10%	-88 917	-69 410	28%
<b>Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv</b>	<b>24 850</b>	<b>17 582</b>	<b>41%</b>	<b>94 358</b>	<b>46 739</b>	<b>102%</b>
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	25%	21%		25%	18%	
Kostnader för användarförvärv <sup>3</sup>	-16 485	-15 230	8%	-74 570	-37 724	98%
<b>Rörelseresultat</b>	<b>8 365</b>	<b>2 352</b>	<b>256%</b>	<b>19 788</b>	<b>9 015</b>	<b>120%</b>
Rörelsemarginal, %	8%	3%		5%	3%	
<b>Resultat per aktie</b>	<b>1,09</b>	<b>0,37</b>	<b>194%</b>	<b>1,74</b>	<b>0,77</b>	<b>125%</b>
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	3 052	-260		689	5 090	
Likvida medel	33 870	32 864		33 870	32 864	

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

<sup>2</sup>Royalties till externa utvecklare är kostnader för spel där det finns ett kontraktsmässigt förhållande att royalty ska utgå.

<sup>3</sup>Kostnader för förvärv av användare är en marknadsföringskostnad för att rekrytera nya användare. Kostnaderna är helt rörliga och spenderas på korta kampanjer som kan avslutas med mycket kort varsel.

## VD HAR ORDET:

# INTENSIVT FJÄRDE KVARTAL



### HÖGRE LÖNSAMHET I FJÄRDE KVARTALET

G5 har levererat det bästa kvartalet för året, både när det gäller omsättning och resultat. Trots en lägre omsättningstillväxt och ökade marknadsföringskostnader, har vi mer än tredubblat rörelseresultatet och nästan tredubblat rörelsemarginalen jämfört med fjärde kvartalet 2014.

Omsättningstillväxten för det fjärde kvartalet var något sämre än den för årets tre föregående kvartal påverkat av fortsatt sjunkande intäkter från upplåsningsbara spel, lägre prestanda för vissa av de äldre F2P-spelen, samt det faktum att inga nya spel lanserades förrän sent under året. Den kraftiga ökningen av resultatet, trots att omsättningstillväxten var lägre än tidigare under året, visar att G5s affärsmodell är skalbar och har en inbyggd hävstångseffekt.

### NYA EGNA SPEL LANSERADE

Under det fjärde kvartalet lanserade G5 ett antal nya spel. *Mahjong Journey*, G5s eget F2P spel som redan släppts för iOS och Amazon, och som varit framgångsrikt på dessa plattformar, lanserades även på Google Play.

*Supermarket Mania Journey*, G5s nya egenutvecklade F2P-spel, som bygger på företagets mest populära serie i den så kallade "time management-genren", släpptes på Apple App Store för iPad.

*Special Enquiry Detail*, G5 nya egenutvecklade F2P spel i "Hidden Object /Adventure-genren", släpptes också på Apple App Store för iPad under perioden. *Special Enquiry Detail* baseras på bolagets mest sålda franchise i "Hidden Object-genren" och är företagets första egna F2P spel i denna genre.

De nya spelen släpptes under den senare delen av kvartalet och bidrog endast marginellt till fjärde kvartalets intäkter och resultat. Kostnaderna för användarförvärv påverkades inte heller i någon större utsträckning. Under 2016 kommer vi lägga mer energi och fokus på att skapa tillväxt för de nya spelen.

### KOMMANDE LANSERINGAR, ÄVEN FÖR FACEBOOK

G5 har fortfarande ett antal F2P spel kvar under utveckling. Det handlar om egna titlar, såväl som licensierade, som vi planerar att släppa under 2016. Några av dessa spel kommer att lanseras redan under det första halvåret. De spel som vi nyligen släppt kommer också att lanseras på alla de mobila plattformar där G5 normalt gör sina spel tillgängliga. Dessutom kommer ett antal av G5s spel lanseras på Facebook under 2016. Detta görs med målsättningen att etablera och upprätthålla en närvaro på Facebook-plattformen och skapa en betydande källa till inkrementella intäkter.

### FORTSATT FOKUS PÅ RESULTAT OCH TILLVÄXT

Under fjärde kvartalet har vi fortsatt att visa att företaget kan leverera en ökande lönsamhet. Vi har släppt ett antal nya spel i slutet av kvartalet. Vid lansering av nya spel krävs stöd i form av extra marknadsföringskostnader, vilket kortsiktigt kan påverka marginaler och resultat negativt. Sådana tillfälliga effekter från nya spel kan emellertid motverkas av ökad lönsamhet i den övriga spelportföljen. Framöver kommer ledningen att fokusera på lönsamhet och tillväxt, med målet att fortsätta att öka omsättningen och samtidigt redovisa en successiv förbättring av resultatet jämfört med föregående år, i bästa fall också från kvartal till kvartal.

Stockholm, 22 Februari 2015

**Vlad Suglobov,**  
VD och medgrundare

## OKTOBER-DECEMBER

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 101,3 (82,2) MSEK. Omsättningen ökade med 23 procent jämfört med samma period 2014. Free-to-play-spel ökade med 36 procent jämfört med samma period 2014. Portföljen av upplåsningsbara spel ger fortfarande ett bidrag till koncernen, men dess bidrag i absoluta och relativa termer minskar.

Direkta kostnader ökade med 23 procent till 52,0 (42,4) MSEK. Direkta kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apples App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare. Dessa kostnader ökade med 22 procent jämfört med 2014.

Koncernens bruttomarginal ökade till 49 (48) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 24 procent och var 49,2 (39,7) MSEK.

### RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 14,5 (10,0) MSEK. Ökningen i kostnader för forskning och utveckling beror på en ökning av avskrivningar och nedskrivningar. Jämfört med föregående år har det skett en förstärkning av teamen inom produktutveckling, analys, plattformsutveckling och marknadsföring. Då en stor del av utgifterna för forskning och utveckling balanseras har detta inte ökat kostnaderna under kvartalet.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 18,5 (15,7) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick kostnader för användarförvärv till 16,5 (15,2) MSEK. Koncernens egenutvecklade plattform för

analys gör det möjligt att tillförlitligt mäta avkastningen från investeringen i användarbasen. Som ett steg mot att fokusera mer på lönsamhet har användarförvärv som andel av intäkterna minskat från 19 procent under det fjärde kvartalet 2014 till 16 procent under samma period 2015. Kostnader för försäljning och marknadsföring justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 2,0 (0,4) MSEK. Den största delen av ökningen är hänförlig till en omklassificering av kostnader från administrationskostnader. En mindre del härstammar från förstärkningen av vårt team inom marknadsföring.

Administrationskostnaderna uppgick till 7,9 (11,1) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,5 (0,2) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,3 (-0,8) MSEK. Tillsammans uppgick de till -0,1 (-0,6) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

### RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna ökade kraftigt som en följd av den ökade storleken på koncernens spelportfölj och uppgick till 8,1 (4,9) MSEK. Nedskrivningar uppgick under kvartalet till 2,7 (0,0) MSEK.

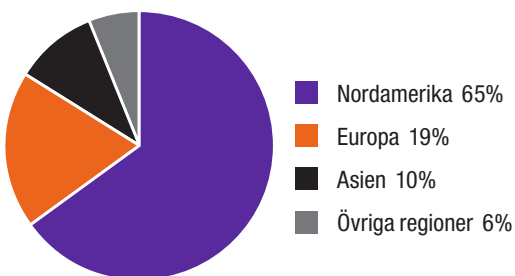
Rörelseresultatet uppgick till 8,4 (2,4) MSEK motsvarande en rörelsemarginal om 8 (3) procent.

### RESULTAT EFTER SKATT

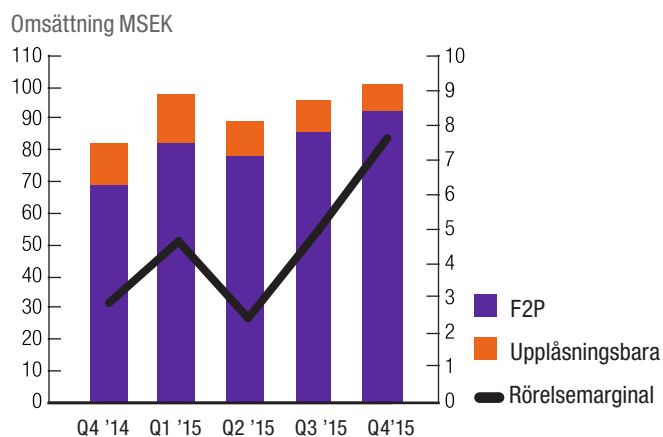
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet positivt med 1,2 (0,9) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 9,6 (3,3) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 1,09 (0,37) kronor.

## GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER



## INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL



## OPERATIONELLA MÅTETAL

### JUSTERING AV DE OPERATIONELLA MÅTETALEN

Rapporterade operationella måttetal som publicerades i delårsrapporten januari-september 2015 saknade två regioner. Korrekta globala siffror är därigenom högre än vad som rapporterats tidigare. Ökningen av användare mellan respektive kvartal i 2014 och 2015 är därigenom också något lägre. Korrekta siffror är rapporterade i nedanstående tabell.

### FJÄRDE KVARTALET

Under det fjärde kvartalet utvecklades genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) starkt med en ökning om 29 procent jämfört med samma kvartal 2014.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 18 procent jämfört med samma kvartal 2014. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) minskade marginellt.

F2P	2015			
	Q1	Q2	Q3	Q4
MAU (miljoner)	2,8	2,9	3,2	2,9
MUP (tusen)	102.5	106.6	110.6	103.8
MAGRPPU (USD)	31.5	29.1	29.7	34.2

F2P	2014			
	Q1	Q2	Q3	Q4
MAU (miljoner)	2.2	1.9	2.0	2.3
MUP (tusen)	72.1	70.7	81.4	87.8
MAGRPPU (USD)	25.6	29.2	28.2	34.6

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 13.

## JANUARI-DECEMBER

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 48 procent jämfört med föregående år, där koncernens portfölj av free-to-play-spel drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 384,4 (259,8) MSEK. Omsättningen från free-to-play-spel växte med 76 procent jämfört med 2014.

De direkta kostnaderna uppgick till 201,1 (143,7) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 183,3 (116,1) MSEK, en ökning med 58 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 48 (45) procent tack vare en relativ ökning i försäljning från spel ägda av G5.

## RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade i jämförelse med föregående år. Ökningen är primärt relaterad till den ökade kostnaden för användarförvärv som för perioden uppgick till 74,6 (37,7) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 88,9 (69,4) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 29,6 (19,0) MSEK, samt nedskrivningar på 8,2 (1,6) MSEK. Kvarvarande ökning är i linje med den satsning på förstärkning av teamen inom produktutveckling, plattform, analys och marknadsföring som är gjord för att hantera nuvarande och framtida portfölj av free-to-play-spel. I tillägg har valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder påverkat året negativt jämfört med föregående år.

## RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna uppgick till 29,6 (19,0) MSEK och nedskrivningarna uppgick till 8,2 (1,6) MSEK.

Rörelseresultat var 19,8 (9,0) MSEK och rörelsemarginalen var 5 (3) procent för helåret.

## RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -4,4 (-1,8) MSEK, motsvarande en skattesats på 22 (21) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 15,3 (6,8), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 1,74 (0,77) kronor.

## KASSAFLÖDE

Under det fjärde kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 19,6 (13,6) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet positivt med 0,1 (-4,2) MSEK. Under fjärde kvartalet ökade balanserade utvecklingsutgifter vilket delvis berodde på engångsutbetalningar till utvecklare i samband med lansering av ett antal nya spel. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -15,7 (-8,9) MSEK.

Kassaflödet för kvartalet uppgick till 3,1 (-0,3) MSEK.

För helåret uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 56,2 (38,6) MSEK. Kassaflödet uppgick till 0,9 (5,1) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2015 uppgick till 33,9 (32,9) MSEK.

## FINANSIELL STÄLLNING

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen i syfte att maximera potential och minska risk. Vissa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, medan andra spel kan komma att lyckas mindre bra. Balanserade utvecklingsutgifter för mindre framgångsrika spel måste skrivas ned. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 94,3 (71,7) MSEK varav 82,6 MSEK är relaterade till free-to-play spel och 7,2 MSEK är relaterade till upplåsningsbara spel. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	31 DEC, 2015	31 DEC, 2014
Lanserade spel free-to-play	49,6	21,7
Lanserade spel upplåsningsbara	4,6	8,9
Ej lanserade spel free-to-play	37,4	35,8
Ej lanserade spel upplåsningsbara	2,6	5,4
Balanserat värde av spelportfölj	94,3	71,7

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar i spelportföljen uppgående till 2,7 (0,0) MSEK. 1,9 MSEK var relaterade till free-to-play spel och 0,8 MSEK avsåg upplåsningsbara spel.

Eget kapital för koncernen uppgick till 123,3 (104,4) MSEK, vilket motsvarar 14,0 (11,9) SEK per aktie och soliditeten uppgår till 70 (71) procent.

Likvida medel uppgick till 33,9 (32,9) MSEK.

Koncernen har inga räntebärande skulder.

## MODERBOLAGET

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

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

## ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

### NYTT RAPPORTERINGSFORMAT

Från det första kvartalet 2015 rapporterar G5 Entertainment AB (publ) nettoomsättning inklusive avgifter till distributörer och följaktligen redovisas avgifter till distributörer som direkta kostnader. Ändringen i intäktsredovisning är i linje med hur de flesta publika företag i branschen rapporterar.

I tillägg började G5 Entertainment AB (publ) rapportera intäkter och kostnader i en funktionsindeldad resultaträkning, också med start från det första kvartalet. Operativa kostnader klassas som Direkta kostnader, Forskning och utveckling, Försäljning och marknadsföring, samt Administration. Denna förändring sker då en funktionsindeldad resultaträkning förväntas ge en mer transparent bild av G5s resultatutveckling, och för att få en bättre jämförbarhet med andra publika företag i den bransch där företaget är verksamt. Ett antal sådana företag använder funktionsindelade resultaträkningar.

Jämförelsesiffrorna för 2014 har justerats för att återspegla dessa förändringar. Mer information gällande förändringarna i rapporteringsformatet kan hittas i delårsrapporten för januari-mars 2015.

## FRAMTIDSUTSIKTER

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

## RISKBEDÖMNING

G5 Entertainment är, liksom alla företag, exponerat för olika slag av risker i sin verksamhet. Bland dessa kan nämnas risker relaterade till beroende av vissa strategiska partners, förseningar i lanseringen av nya spel, valutakursförändringar, tekniska förändringar, beroende av nyckelpersoner, samt skatterisker och politiska risker relaterade till den multinationella karaktären av koncernens verksamhet. Riskhantering är en integrerad del av G5 Entertainments ledning och riskerna beskrivs i mer detalj i årsredovisningen 2014.

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

## TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden.

#### KOMMANDE RAPPORTDATUM

Delårsrapport jan-mar 2016	5 maj 2016
Delårsrapport jan-jun 2016	27 juli 2016
Delårsrapport jan-sep 2016	3 november 2016

#### ÅRSREDOVISNING

Årsredovisningen kommer att finnas tillgänglig på vår hemsida [www.g5e.com](http://www.g5e.com) under de sista veckorna i april.

#### ÅRSSTÄMMA

Ordinarie årsstämma kommer att hållas torsdagen den 19 maj, 2016 på 7a Konferens och Event, Strandvägen 7, Stockholm.

#### UTDELNING

Styrelsen avser föreslå till årsstämman att ingen utdelning lämnas för 2015.

#### FRAMÅTBlickANDE UttALANDEN

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

#### KONTAKTUPPGIFTER

Vlad Suglobov, VD	<a href="mailto:investor@g5e.com">investor@g5e.com</a>
Stefan Wikstrand, Finanschef	+46 76 0011115

#### STYRELSENS FÖRSÄKRAN

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

Stockholm, 22 februari 2015

Petter Nylander  
Styrelseordförande

Annika Andersson  
Styrelseledamot

Jeffrey Rose  
Styrelseledamot

Vlad Suglobov  
VD och Styrelseledamot

Pär Sundberg  
Styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 23 februari 2016 klockan 08.35.

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

## RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Okt–dec 2015	Okt–dec 2014	2015	2014
Intäkter	101 277	82 152	384 369	259 836
Direkta kostnader	-52 037	-42 405	-201 094	-143 688
<b>Bruttoresultat</b>	<b>49 240</b>	<b>39 747</b>	<b>183 274</b>	<b>116 148</b>
Forskning & utveckling	-14 535	-10 010	-49 840	-34 971
Försäljning & marknadsföring	-18 531	-15 654	-82 737	-38 533
Administration	-7 949	-11 120	-28 113	-32 202
Övriga rörelseintäkter	451	192	2 549	1 803
Övriga rörelsekostnader	-311	-804	-5 346	-3 231
<b>Rörelseresultat</b>	<b>8 365</b>	<b>2 352</b>	<b>19 788</b>	<b>9 015</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	21	42	38	42
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	0	-48	-439
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>8 386</b>	<b>2 394</b>	<b>19 778</b>	<b>8 618</b>
Inkomstskatt	1 173	861	-4 448	-1 804
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>9 560</b>	<b>3 255</b>	<b>15 330</b>	<b>6 814</b>
<b>Periodens resultat fördelas på:</b>				
Moderbolagets aktieägare	9 560	3 255	15 330	6 814
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-
<b>Resultat per aktie</b>				
Genomsnittligt antal aktier, viktat (tusental)	8 800	8 800	8 800	8 800
Resultat per aktie (SEK), före och efter utspädning	1,09	0,37	1,74	0,77

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Okt–dec 2015	Okt–dec 2014	2015	2014
<b>Periodens resultat</b>	<b>9 560</b>	<b>3 255</b>	<b>15 330</b>	<b>6 814</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>				
Omräkningsdifferens	-829	4 548	3 485	8 553
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>-829</b>	<b>4 548</b>	<b>3 485</b>	<b>8 553</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>8 731</b>	<b>7 803</b>	<b>18 815</b>	<b>15 367</b>
<b>Periodens totalresultat fördelas på:</b>				
Moderbolagets aktieägare	8 731	7 803	18 815	15 367
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-



## BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	31 Dec 2015,	31 Dec 2014
<b>Anläggningstillgångar</b>		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	94 269	71 680
Goodwill	2 293	2 302
	<b>96 562</b>	<b>73 982</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>		
Inventarier, verktyg och installationer	4 634	2 892
	<b>4 634</b>	<b>2 892</b>
Uppskjuten skattefordran (not 3)	2 310	1 025
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>103 506</b>	<b>77 899</b>
<b>Omsättningstillgångar (not 4, 6)</b>		
Kundfordringar	9 881	7 569
Aktuell skattefordran	175	0
Övriga fordringar	3 952	7 327
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	25 197	21 536
Likvida medel	33 870	32 864
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>73 075</b>	<b>69 297</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>176 581</b>	<b>147 195</b>
<b>Eget kapital</b>	<b>123 345</b>	<b>104 359</b>
<b>Kortfristiga skulder (not 6)</b>		
Leverantörsskulder	12 320	12 893
Övriga skulder	1 225	1 593
Aktuell skatteskuld	6 438	2 326
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	33 253	26 025
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>53 236</b>	<b>42 837</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>176 581</b>	<b>147 195</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2014-01-01</b>	880	54 032	22	34 058	88 992
Periodens resultat				6 814	6 814
Övrigt totalresultat			8 553		8 553
<b>Summa totalresultat</b>			<b>8 553</b>	<b>6 814</b>	<b>15 367</b>
<b>Eget kapital 2014-12-31</b>	<b>880</b>	<b>54 032</b>	<b>8 575</b>	<b>40 872</b>	<b>104 359</b>
<b>Eget kapital 2015-01-01</b>	<b>880</b>	<b>54 032</b>	<b>8 575</b>	<b>40 872</b>	<b>104 359</b>
Ersättning optionsprogram		171			171
Periodens resultat				15 330	15 330
Övrigt totalresultat			3 485		3 485
<b>Summa totalresultat</b>		<b>171</b>	<b>3 485</b>	<b>15 330</b>	<b>18 986</b>
<b>Eget kapital 2015-12-31</b>	<b>880</b>	<b>54 203</b>	<b>12 060</b>	<b>56 202</b>	<b>123 345</b>

## KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Okt-dec 2015	Okt-dec 2014	2015	2014
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>				
Resultat efter finansiella poster	8 386	2 394	19 778	8 618
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	10 882	10 312	38 710	31 286
	19 268	12 706	58 488	39 904
Betald skatt	308	871	-2 273	-1 345
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>	<b>19 576</b>	<b>13 577</b>	<b>56 215</b>	<b>38 559</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>				
Förändring av rörelsefordringar	69	-10 082	-6 064	-19 216
Förändring av rörelseskulder	17	5 872	4 627	20 478
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>19 662</b>	<b>9 367</b>	<b>54 778</b>	<b>39 821</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-919	-754	-3 854	-2 373
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-15 691	-8 873	-50 235	-32 358
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-16 610</b>	<b>-9 627</b>	<b>-54 089</b>	<b>-34 731</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>				
Premier för optionsprogram	-	-	171	-
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>171</b>	<b>-</b>
<b>Kassaflöde</b>	<b>3 052</b>	<b>-260</b>	<b>860</b>	<b>5 090</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>	<b>30 999</b>	<b>33 162</b>	<b>32 864</b>	<b>27 433</b>
Kassaflöde	3 052	-260	860	5 090
Valutakursdifferenser	-181	-37	146	342
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>	<b>33 870</b>	<b>32 864</b>	<b>33 870</b>	<b>32 864</b>

#### NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Från första kvartalet 2015 redovisar G5 Entertainment AB intäkter inklusive avgifter till distributörer och redovisar följaktligen avgifter till distributörer som direkt kostnader. Övriga redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2014. Ingen av de nya och ändrade standarderna från IASB, med tillämpning från den 1 januari 2015, har haft någon väsentligt effekt på de finansiella rapporterna. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2014.

#### NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Okt-dec 2015	Okt-dec 2014	2015	2014
<b>Vid periodens början</b>	<b>89 820</b>	<b>62 537</b>	<b>71 680</b>	<b>48 299</b>
Investeringar	15 691	8 873	50 235	32 358
Nedskrivning	-2 701	0	-8 177	-1 591
Avskrivning	-8 075	-4 866	-28 045	-17 890
Kursdifferenser	-466	5 137	8 575	10 504
<b>Vid periodens slut</b>	<b>94 269</b>	<b>71 680</b>	<b>94 269</b>	<b>71 680</b>

#### NOT 3 – SKATT

G5 Entertainment är verksamt i en rad olika jurisdiktioner, med olika skattesatser. Koncernens effektiva skattesats varierar därför något mellan perioderna beroende på fördelningen av intäkter och kostnader samt koncernens vinstnivå. Under första halvåret blev den effektiva skattesatsen högre än normalt på grund av en kombination av vinstfördelningen mellan dotterbolag samt temporära skillnader mellan redovisat och skattemässigt värde på några av koncernens immateriella tillgångar.

2014 påverkades den effektiva skattesatsen av en omvärdering av uppskjutna skattefordringar hänförliga till temporära skillnader.

#### NOT 4 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 3,1 (6,7) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royaltys för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

Moderbolagets redovisning upprättas i enlighet med årsredovisningslagen och RFR 2. Från och med 1 januari 2016 sker en ändring i RFR 2 avseende redovisning av valutakursförändringar hänförliga till fordringar på koncernbolag vilka är att betrakta som en del av nettoinvesteringen. Från och med 1 januari 2016 kommer dessa valutaförändringar redovisas i resultaträkningen, medan de hittills har redovisats i övrigt totalresultat. Ändringen kommer att ske med retroaktiv effekt innebärande att resultaträkningen för 2015 påverkas genom en omföring av valutakursförändringar från övrigt totalresultat till resultaträkningen med 3,1 MSEK. Resterande effekt i Fond för verkligt värde, 8,4 MSEK, omföres från fond för verkligt värde till balanserat kapital. Ändringen påverkar inte koncernens redovisning.

#### NOT 5 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

Inteckningar 3,0 (3,0) MSEK, säkerheter för checkräkning med checkkredit (0,4 MUSD). Checkräkningskrediten var oanvänd den 30 september 2015.

Bankkonto 50 (50) kSEK, säkerheter för bankgaranti.

Olika rådgivare anlitade av bolaget har skilda uppfattningar avseende en skattefråga rörande utbetalning av ersättning till utvecklare under tidigare år. Frågan innefattar bland annat tolkning av gällande skatterätt i länder där G5 bedriver verksamhet. G5 bedömer att risken för tillkommande skatt är liten, dock att viss riskexponering föreligger och som maximalt bedöms uppgå till 3,5 MSEK.

#### NOT 6 – VERKLIGA VÄRDEN

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

### RESULTATRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2015	Okt-dec 2014	2015	2014
Intäkter	100 364	82 377	383 496	259 728
Direkta kostnader	-68 270	-65 622	-286 692	-192 735
<b>Bruttoresultat</b>	<b>32 094</b>	<b>16 755</b>	<b>96 804</b>	<b>66 994</b>
Forskning och utveckling	-90	1 750	-351	-715
Försäljning och marknadsföring	-1 706	-79	-2 100	-94
Administration	-19 243	-19 142	-92 670	-58 216
Övriga rörelseintäkter	-	1 509	-	4 123
Övriga rörelsekostnader	-59	-1 871	-2 856	-3 198
<b>Rörelseresultat</b>	<b>10 995</b>	<b>-1 078</b>	<b>-1 172</b>	<b>8 894</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	1 319	1 381	5 615	2 495
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-220	-49	-267
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>12 314</b>	<b>83</b>	<b>4 394</b>	<b>11 122</b>
Inkomstskatt	-2 709	137	-652	-2 346
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>9 605</b>	<b>220</b>	<b>3 742</b>	<b>8 776</b>

### RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2015	Okt-dec 2014	2015	2014
Periodens resultat	9 605	220	3 742	8 776
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-944	4 527	3 099	7 771
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>8 661</b>	<b>4 747</b>	<b>6 841</b>	<b>7 771</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>8 661</b>	<b>4 747</b>	<b>6 841</b>	<b>16 547</b>

## BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	31 Dec 2015,	31 Dec 2014
<b>Anläggningstillgångar</b>		
<b>Finansiella anläggningstillgångar (Not 7)</b>		
Andelar i koncernföretag	70	570
Fordringar koncernföretag	100 084	91 845
	<b>100 154</b>	<b>92 415</b>
<b>Omsättningstillgångar (Not 8)</b>		
Kundfordringar	9 874	8 015
Fordringar hos koncernföretag	137	0
Övriga fordringar	521	285
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	24 856	21 295
Kassa och bank	25 605	27 817
	<b>60 993</b>	<b>57 412</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>161 148</b>	<b>149 826</b>
<b>Bundet eget kapital</b>		
Aktiekapital	880	880
<b>Fritt eget kapital</b>		
Överkursfond	54 160	53 989
Fond för verkligt värde	11 519	8 420
Balanserat resultat	38 819	30 044
Årets resultat	3 742	8 776
<b>Summa eget kapital</b>	<b>109 120</b>	<b>102 109</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Leverantörsskulder	131	4 064
Skuld till koncernföretag	49 338	39 543
Övriga skulder	150	1265
Upplupna kostnader	2 408	2 843
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>52 026</b>	<b>47 716</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>161 148</b>	<b>149 825</b>
Ställda säkerheter	3 050	3 050
Eventualförpliktelser	3 500	3 500

## ORDLISTA

### RÄKENSKAPER

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

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

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

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

### OPERATIONELLA TERMER

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

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

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

## OM G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa free-to-play spel för iOS, Android, Kindle Fire och enheter som drivs av Windows. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5 äger ett antal populära spel titlar som Mahjong Journey®, Supermarket Mania® Journey, Farm Life™, Virtual City®, Special Enquiry Detail®, Hidden City®, och The Secret Society®. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.

G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL)  
RIDDARGATAN 18, 114 51 STOCKHOLM, SVERIGE  
TEL: +46 8 4111115  
E-MAIL: CONTACT@G5E.COM  
ORG.NR. 556680-8878  
HTTP://WWW.G5E.SE