



G5 ENTERTAINMENT AB

**DELÅRSRAPPORT
JANUARI - MARS 2016**

DELÅRSRAPPORT JANUARI – MARS 2016

JANUARI-MARS

- Koncernens intäkter för perioden var 101,2 (97,6) MSEK, en ökning med 4 procent jämfört med samma period föregående år. Under kvartalet har bolaget startat en process för att återfå innehållen skatt i Japan, vilket påverkat omsättningen positivt med 1,6 (0) MSEK
- Rörelseresultatet för perioden var 8,9 (4,5) MSEK, en ökning med 98 procent jämfört med samma period föregående år. Rörelseresultatet påverkades av nedskrivningar på 2,2 (0,0) MSEK. Justerat för nedskrivningar uppgick rörelseresultatet till 11,2 (4,5) MSEK
- Resultat efter skatt uppgick till 6,7 (2,1) MSEK
- Resultat per aktie för perioden, före och efter utspädning, var 0,76 (0,24) SEK
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 3,5 (5,0) MSEK
- För free-to-play-spelen var genomsnittliga Monthly Active Users (MAU) 3,1 miljoner, en ökning med 11 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 109,0 tusen, en ökning med 6 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 32,6 USD, en ökning med 3 procent jämfört med samma period föregående år
- Intäkter från Free-to-play spel ökade med 7 procent jämfört med motsvarande kvartal föregående år, och stod för 92 (88) procent av de totala intäkterna

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jan-mar 2016	Jan-mar 2015	Förändring %	Apr-mar 2015/16	2015	Förändring %
Intäkter	101 245	97 551	4%	388 062	384 369	1%
Avgift till distributörer ¹	-30 135	-28 626	5%	-116 979	-115 469	1%
Royalties till externa utvecklare ²	-20 224	-22 211	-9%	-83 638	-85 625	-2%
Bruttoresultat	50 885	46 714	9%	187 445	183 274	2%
Bruttomarginal	50%	48%		48%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-22 156	-21 423	3%	-89 650	-88 917	1%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	28 940	25 291	14%	97 796	94 358	4%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	29%	26%		25%	25%	
Kostnader för användarförvärv ³	-19 785	-20 765	-5%	-73 590	-74 570	-1%
Rörelseresultat	8 944	4 526	98%	24 205	19 788	22%
Rörelsemarginal, %	9%	5%		6%	5%	
Resultat per aktie	0,76	0,24	211%	2,26	1,74	29%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	3 463	4 950		-798	689	
Likvida medel	37 103	38 325		37 103	33 870	

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

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

³Kostnader 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:

FORTSATT VINSTILLVÄXT



ÖKANDE LÖNSAMHET

G5:s lönsamhet ökade i ännu ett kvartal. Jämfört med föregående år har vi nästan fördubblat rörelseresultatet och rörelsemarginalen, trots vissa nedskrivningar under kvartalet. Lönsamheten påverkades av nedskrivningar av ett antal äldre upplåsbara spel, ett experimentellt Free-to-play spel som inte levde upp till förväntningarna och ett äldre Free-to-play spel som inte presterat som förväntat.

Intäkterna från Free-to-play spel fortsätter att växa. Den lägre tillväxttakten i kvartalet beror på två specifika orsaker. Såsom tidigare perioder, och som förväntat, minskade intäkterna från upplåsbara spel jämfört med föregående år. Free-to-play spel hade en fortsatt stark tillväxt på Apple App Store och Google Play medan intäkterna på Amazon Appstore minskade. Amazon Appstore har en stor potential och vi arbetar intensivt för att vända utvecklingen. Intäkterna från plattformen har nu stabiliserats på en ny lägre nivå och vårt utvecklingsteam arbetar aktivt för att intäkterna återigen ska öka.

PLATTFORM FÖR FORTSATT TILLVÄXT

Vi har nu vuxit till den storlek som vi satte som vårt mål när vi 2013 beslutade att fokusera på Free-to-play spel. Idag har vi avsevärt högre intäkter, bolaget är lönsamt och vårt kassaflöde positivt, också efter att vi genomfört våra satsningar på användarförvärv, fortsatt utveckling av

existerande spel samt finansierat utvecklingen av de nya spel som kommer att lanseras längre fram. Vår vision är att G5 ska vara en långsiktigt uthållig verksamhets- och publiceringsplattform som publicerar spel och driver och maximerar intäkter baserade på en portfölj av Free-to-play spel. Samtidigt ska vi arbeta aktivt med att utveckla nya Free-to-play spel för att växa portföljen och sträva efter en "hit".

Det kan krävas flera försök att skapa ett enda "hit"-spel. Våra mest framgångsrika konkurrenter utvecklar många spel, men endast ett fåtal av dem kommer så långt att de faktiskt lanseras, resten faller ifrån under utvecklingsarbetet, eller tidigt i lanseringsprocessen. Vi använder samma metod och satsar på ett flertal titlar, men till skillnad från våra konkurrenter är vi mindre, har kostnadsfördelar och också en kortare väg till break-even vilket gör att vi lanserar alla de spel vi utvecklar. Samtidigt som vi lanserar alla spel vi utvecklar ger vi dem också lite mer tid innan vi ger upp dem. Med den ansatsen förväntar vi oss att några av de spel vi lanserar inte uppfyller våra förväntningar (och att vi därigenom behöver skriva ned dem, vilket hände i detta kvartal). De flesta av dem kommer dock bli lönsamma över tid och några av dem kommer bli mycket framgångsrika intäktskällor för bolaget och överträffa de bästsäljare vi har idag. En eller två av dessa kommer också bli en "hit". Med det här arbetssättet tror vi dock oavsett att vi kommer förbli lönsamma och fortsätta att växa.

FORTSATT FOKUS PÅ RESULTAT OCH TILLVÄXT

Med flera nyligen lanserade egna spel, och ytterligare egna och licensierade spel på väg till marknaden under 2016 arbetar teamet hårt. På våra nyligen lanserade spel är arbetet i full gång för att de ska uppnå sin fulla potential, samtidigt arbetar de för att lansera våra nya spel på marknaden. Ledningen är och förblir fokuserad 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, 8 maj 2016

Vlad Suglobov,
VD och medgrundare

JANUARI-MARS

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 101,2 (97,6) MSEK. Omsättningen ökade med 4 procent jämfört med samma period 2015. Första kvartalet påverkades positivt av en återsökning av tidigare innehållen skatt i Japan uppgående till 1,6 MSEK. Skatten avser innehållna intäkter från tidigare perioder. Bolaget räknar med att skatten kommer återfås inom de kommande sex månaderna. Free-to-play spel ökade med 7 procent jämfört med samma period 2015. Portföljen av upplåsningsbara spel ger fortfarande ett bidrag till koncernen, men dess bidrag i absoluta och relativa termer minskar.

Direkta kostnader minskade med 1 procent till 50,4 (50,8) MSEK. Direkta kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare. Dessa kostnader minskade med 9 procent jämfört med 2015.

Koncernens bruttomarginal var 50 (48) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 9 procent och var 50,9 (46,7) MSEK. Bruttoresultatet påverkades positivt med 1,6 MSEK relaterat till innehållen skatt beskriven ovan. Justerat för engångseffekter ökade bruttoresultatet med 5,5 procent och bruttomarginalen var 49 procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 12,9 (8,3) MSEK. Ökningen i kostnader för forskning och utveckling beror på en ökning av avskrivningar och nedskrivningar. Justerat för avskrivningar och nedskrivningar minskade kostnaderna för forskning och utveckling med 4 procent.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 21,8 (22,9) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick kostnader för användarförvärv till 19,8 (20,8) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, minskade från 21 procent under det första kvartalet 2015 till 20 procent under samma period 2016. Kostnader för försäljning och marknadsföring justerat för kostnader för förvärv av användare minskade till 2,0 (2,2) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 6,8 (8,3) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,7 (0,1) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -1,1 (-2,7) MSEK vilka tillsammans uppgick till -0,4 (-2,6) 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 7,9 (5,4) MSEK. Nedskrivningar uppgick under kvartalet till 2,2 (0,0) MSEK.

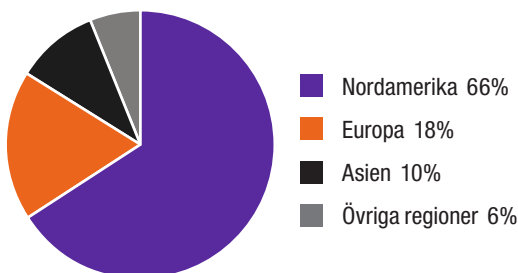
Rörelseresultatet uppgick till 8,9 (4,5) MSEK motsvarande en rörelsemarginal om 9 (5) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

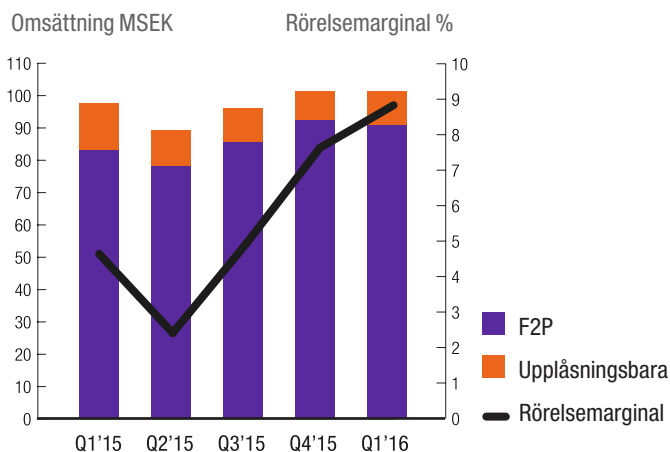
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -2,2 (-2,3) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 6,7 (2,1) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 0,76 (0,24) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER INNEVARANDE KVARTAL



INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL



OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 11 procent jämfört med samma kvartal 2015.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 6 procent jämfört med samma kvartal 2015. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade med 3 procent.

F2P	Q1 '16	Q1 '15	FÖRÄNDRING
MAU (miljoner)	3,1	2,8	11%
MUP (tusen)	109,0	102,5	6%
MAGRPPU (USD)	32,6	31,5	3%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 13.

KASSAFLÖDE

Under kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 15,1 (11,1) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet positivt med 1,3 (4,8) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -12,2 (-9,9) MSEK.

Kassaflödet för kvartalet uppgick till 3,5 (5,0) MSEK.

Likvida medel per 31 mars 2016 uppgick till 37,1 (38,3) 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 93,9 (84,0) MSEK varav 88,3 (69,6) MSEK är relaterade till Free-to-play spel och 5,6 (14,4) 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 MAR 2016	31 MAR 2015
Lanserade spel Free-to-play	46,6	25,4
Lanserade spel upplåsningsbara	3,6	7,7
Ej lanserade spel Free-to-play	41,7	44,0
Ej lanserade spel upplåsningsbara	2,0	6,5
Balanserat värde av spelportfölj	93,9	83,7

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar i spelportföljen uppgående till 2,2 (0,0) MSEK. 1,3 MSEK var relaterade till ett lanserat Free-to-play spel som inte försvarade sitt bokförda värde. Ej lanserade Free-to-play spel skrevs ned med 0,7 MSEK avseende ett experimentellt spel som lanserats men som inte uppnått bolagets lönsamhetsmål. Ett antal äldre upplåsningsbara spel skrevs också ned med 0,2 MSEK.

Eget kapital för koncernen uppgick till 127,4 (112,7) MSEK, vilket motsvarar 14,5 (12,8) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 70 (66) procent.

Likvida medel uppgick till 37,1 (38,3) 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

REDOVISNINGSPRINCIPER MODERBOLAGET

Ändringar i RFR 2, med tillämpning från och med räkenskapsåret 2016, påverkar moderbolagets finansiella rapporter samt jämförelseperioder. De omräkningsdifferenser vilka är hänförliga till fordringar på dotterbolag vilka inte planeras att regleras inom överskådlig framtid kommer från och med 1 januari 2016 att redovisas i resultaträkningen. Dessa omräkningsdifferenser har hittills redovisats i övrigt totalresultat /fond för verkligt värde. Ändringen genomförs med retroaktiv effekt vilket innebär att omräkningseffekt uppkommen under räkenskapsåret 2015, 3 099 Tkr, omförs från fond för verkligt värde till resultaträkningen och den ackumulerade effekten per 1 januari 2015 om 8 420 Tkr omförs från fond för verkligt värde till balanserat resultat. Ändringen påverkar inte koncernens finansiella rapport där effekten även fortsättningsvis kommer att redovisas, via övrigt totalresultat, till Övriga reserver inom eget kapital.

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 2015.

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-jun 2016	27 juli 2016
Delårsrapport jan-sep 2016	3 november 2016
Bokslutskommuniké 2016	23 februari 2017

ÅRSSTÄMMA

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

FRAMÅTBlickANDE UttALANDEN

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

KONTAKTUPPGIFTER

Vlad Suglobov, VD	investor@g5e.com
Stefan Wikstrand, Finanschef	+46 76 0011115

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

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

Stockholm, 8 maj 2016

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 9 maj 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	Jan-mar 2016	Jan-mar 2015	Apr-mar 2015/16	2015
Intäkter	101 245	97 551	388 062	384 369
Direkta kostnader	-50 359	-50 837	-200 616	-201 094
Bruttoresultat	50 885	46 714	187 445	183 274
Forskning & utveckling	-12 941	-8 327	-54 454	-49 840
Försäljning & marknadsföring	-21 783	-22 946	-81 574	-82 737
Administration	-6 781	-8 299	-26 595	-28 113
Övriga rörelseintäkter	667	1 306	1 910	2 549
Övriga rörelsekostnader	-1 102	-3 921	-2 527	-5 346
Rörelseresultat	8 944	4 526	24 205	19 788
Ränteintäkter och liknande resultatposter	2	2	38	38
Räntekostnader och liknande resultatposter	-51	-47	-52	-48
Resultat efter finansiella poster	8 895	4 481	24 191	19 778
Inkomstskatt	-2 236	-2 339	-4 345	-4 448
PERIODENS RESULTAT	6 659	2 142	19 847	15 330
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	6 659	2 142	19 847	15 330
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier, viktat (tusental)	8 800	8 800	8 800	8 800
Resultat per aktie (SEK), före och efter utspädning	0,76	0,24	2,26	1,74

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2016	Jan-mar 2015	Apr-mar 2015/16	2015
Periodens resultat	6 659	2 142	19 847	15 330
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens (netto efter skatt)	-2 622	6 173	-5 309	3 486
Summa övrigt totalresultat	-2 622	6 173	-5 309	3 486
Summa totalresultat	4 037	8 315	14 538	18 816
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	4 037	8 315	14 538	18 816
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-

BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	31 mar 2016	31 mar 2015	31 dec 2015
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	93 898	84 015	94 269
Goodwill	2 290	2 294	2 293
	96 188	86 308	96 562
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	4 776	3 264	4 634
	4 776	3 264	4 634
Uppskjuten skattefordran (not 3)	3 711	2 527	2 310
Summa anläggningstillgångar	104 675	92 099	103 506
Omsättningstillgångar (not 4, 6)			
Kundfordringar	8 802	8 620	9 881
Aktuell skattefordran	1 570	82	175
Övriga fordringar	3 825	8 326	3 952
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	26 409	23 914	25 197
Likvida medel	37 103	38 325	33 870
Summa omsättningstillgångar	77 709	79 267	73 075
Summa tillgångar	182 384	171 366	176 581
Eget kapital	127 382	112 674	123 345
Kortfristiga skulder (not 6)			
Leverantörsskulder	22 184	17 476	12 320
Övriga skulder	2 023	5 497	1 226
Aktuell skatteskuld	9 153	6 427	6 438
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	21 641	29 294	33 253
Summa kortfristiga skulder	55 002	58 693	53 237
Summa eget kapital och skulder	182 384	171 367	176 581

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2015-01-01	880	54 032	8 575	40 872	104 359
Periodens resultat				2 142	2 142
Övrigt totalresultat			6 173		6 173
Summa totalresultat			6 173	2 142	8 315
Eget kapital 2015-03-31	880	54 032	14 748	43 014	112 674
Eget kapital 2016-01-01	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Periodens resultat				6 659	6 659
Övrigt totalresultat			-2 622		-2 622
Summa totalresultat			-2 622	6 659	4 037
Eget kapital 2016-03-31	880	54 203	9 438	62 861	127 382

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2016	Jan-mar 2015	Apr-mar 2015/16	2015
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	8 895	4 481	24 192	19 778
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	7 932	6 711	39 931	38 710
	16 827	11 192	64 123	58 488
Betald skatt	-1 680	-118	-3 835	-2 273
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	15 147	11 074	60 288	56 215
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	1 032	-3 794	-1 238	-6 064
Förändring av rörelseskulder	257	8 608	-3 724	4 627
Kassaflöde från den löpande verksamheten	16 436	15 888	55 326	54 778
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-784	-1 058	-3 579	-3 854
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-12 189	-9 880	-52 544	-50 235
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-12 973	-10 938	-56 123	-54 089
Finansieringsverksamhet				
Premier för optionsprogram	-	-	171	171
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-	-	171	171
Kassaflöde	3 463	4 950	-627	860
Likvida medel vid periodens ingång	33 870	32 864	38 325	32 864
Kassaflöde	3 463	4 950	-627	860
Valutakursdifferenser	-230	511	-595	146
Likvida medel vid periodens utgång	37 103	38 325	37 103	33 870

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2015. Ingen av de nya och ändrade standarderna från IASB, med tillämpning från den 1 januari 2016, har haft någon väsentligt effekt på de finansiella rapporterna. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2015.

Ändringar i RFR 2, med tillämpning från och med räkenskapsåret 2016, påverkar moderbolagets finansiella

rapporter samt jämförelseperioder. De omräkningsdifferenser vilka är hänförliga till fordringar på dotterbolag vilka inte planeras att regleras inom överskådlig framtid kommer från och med 1 januari 2016 att redovisas i resultaträkningen. Dessa omräkningsdifferenser har hittills redovisats i övrigt totalresultat /fond för verkligt värde. Ändringen genomförs med retroaktiv effekt vilket innebär att omräkningseffekt uppkommen under räkenskapsåret 2015, 3 099 Tkr, omförs från fond för verkligt värde till resultaträkningen och den ackumulerade effekten per 1 januari 2015 om 8 420 Tkr omförs från fond för verkligt värde till balanserat resultat. Ändringen påverkar inte koncernens finansiella rapport där effekten även fortsättningsvis kommer att redovisas, via övrigt totalresultat, till Övriga reserver inom eget kapital.

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Jan-mar 2016	Jan-mar 2015	Apr-mar 2015/16	2015
Vid periodens början	94 269	71 680	84 015	71 680
Investeringar	12 189	9 880	52 544	50 235
Nedskrivning	-2 212	-	-10 389	-8 177
Avskrivning	-7 932	-5 423	-30 553	-28 045
Kursdifferenser	-2 417	7 878	-1 719	8 575
Vid periodens slut	93 898	84 015	93 898	94 269

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.

NOT 4 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,9 (7,9) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

NOT 5 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

Inteckningar 3,0 (3,0) MSEK, säkerheter för checkräkning med checkkredit 0,4 (0,4) MUSD. Checkräkningskrediten var oanvänd den 31 mars 2016.

Bankkonto 50 (50) kSEK, säkerheter för bankgaranti.

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	Jan-mar 2016	Jan-mar 2015	Apr-mar 2015/16	2015
Intäkter	101 243	97 546	387 193	383 496
Direkta kostnader	-77 402	-75 743	-288 351	-286 692
Bruttoresultat	23 841	21 803	98 842	96 804
Forskning och utveckling	-20	-	-370	-351
Försäljning och marknadsföring	-1 936	-	-4 036	-2 100
Administration	-22 667	-26 618	-88 718	-92 670
Övriga rörelseintäkter	1 343	1 207	137	-
Övriga rörelsekostnader	-955	-3 003	-808	-2 856
Rörelseresultat	-394	-6 611	5 045	-1 172
Ränteintäkter och liknande resultatposter	-	4 410	5 178	9 588
Räntekostnader och liknande resultatposter	-1 779	-47	-1 780	-48
Resultat efter finansiella poster	-2 172	-2 248	8 443	8 368
Inkomstskatt	101	856	-2 281	-1 526
PERIODENS RESULTAT	-2 071	-1 392	6 162	6 841

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2016	Jan-mar 2015	Apr-mar 2015/16	2015
Periodens resultat	-2 071	-1 392	6 162	6 841
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	-2 071	-1 392	6 162	6 841

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	31 mar 2016	31 mar 2015	31 dec 2015
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar (Not 7)			
Andelar i koncernföretag	70	570	70
Uppskjuten skattefordran	101	1 826	-
Fordringar koncernföretag	98 681	99 833	100 084
	98 852	102 229	100 154
Omsättningstillgångar (Not 8)			
Kundfordringar	8 797	9 103	9 874
Fordringar hos koncernföretag	146	-	137
Övriga fordringar	3 123	128	521
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	26 180	23 620	24 856
Kassa och bank	26 760	26 772	25 605
	65 006	59 623	60 993
SUMMA TILLGÅNGAR	163 858	161 852	161 147
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	880	880	880
Fritt eget kapital			
Överkursfond	54 160	53 989	54 160
Balanserat resultat	54 080	47 239	47 239
Årets resultat	-2 071	-1 392	6 841
Summa eget kapital	107 049	100 718	109 120
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	289	126	131
Skuld till koncernföretag	54 539	56 756	49 338
Övriga skulder	377	3 339	150
Upplupna kostnader	1 604	914	2 408
Summa kortfristiga skulder	56 809	61 134	52 026
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	163 858	161 852	161 148

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