



G5[®] GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2016

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2016

OKTOBER-DECEMBER

- Koncernens intäkter för perioden var 184,8 (101,3) MSEK, en ökning med 82 procent jämfört samma period under 2015
- Rörelseresultatet för perioden var 7,3 (8,4) MSEK, en minskning med 12 procent jämfört med samma period 2015
- Resultat efter skatt uppgick till 7,8 (9,6) MSEK
- Resultat per aktie för perioden, före och efter utspädning, var 0,89 (1,09) SEK
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 16,2 (3,1) MSEK
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 5,1 miljoner, en ökning med 75 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 175,4 tusen, en ökning med 69 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 37,5 USD, en ökning med 10 procent jämfört med samma period föregående år
- Intäkterna från Free-to-play spel ökade med 95 procent jämfört med motsvarande kvartal föregående år, och stod för 97 (91) procent av de totala intäkterna
- Styrelsen föreslår en aktieutdelning om 0,75 kronor (0,0) per aktie

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Okt-dec 2016	Okt-dec 2015	Förändring %	2016	2015	Förändring %
Intäkter	184 767	101 277	82%	516 931	384 369	34%
Avgift till distributörer ¹	-55 725	-30 416	83%	-154 632	-115 469	34%
Royalties till externa utvecklare ²	-41 129	-21 621	90%	-116 438	-85 625	36%
Bruttoresultat	87 913	49 240	79%	245 861	183 274	34%
Bruttomarginal	48%	49%		48%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-33 447	-24 390	37%	-101 888	-88 917	15%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	54 467	24 850	119%	143 973	94 358	53%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	29%	25%		28%	25%	
Kostnader för användarförvärv ³	-47 143	-16 485	186%	-105 865	-74 570	42%
Rörelseresultat	7 323	8 365	-12%	38 108	19 788	93%
Rörelsemarginal, %	4%	8%		7%	5%	
Resultat per aktie	0,89	1,09	-18%	3,77	1,74	117%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	16 211	3 052		36 058	689	
Likvida medel	70 584	33 870		70 584	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 kontraktsmässigt förhållande att royalty ska utgå.

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

VD HAR ORDET:

I år har jag skrivit en längre kommentar till bokslutet för 2016. Den som har följt företaget under en tid, eller av andra skäl vill läsa en kortare version, kan med fördel läsa den första delen där jag behandlar resultatet för det sista kvartalet, och sedan gå direkt till slutet som förklarar min syn på 2017. Om du vill lära dig mer om G5, vårt team, vår affärsmodell och ta del av mina reflektioner över de tio år som gått sedan G5 noterades på stockholmsbörsen, så kan mellanliggande delar ge en bra bild av företaget. Jag hoppas att du tar del av hela texten, om än inte i ett stycke. Jag lovar att vara kortare i mina kommentarer i kommande delårsrapporter.

ETT GOTT ARBETE UNDER FJÄRDE KVARTALET

Under fjärde kvartalet arbetade vårt team och våra utvecklingspartners hårt för att få ut viktiga uppdateringar inför julen. Det var en prestation med tanke på hur mycket mer diversifierad vår F2P (Free-to-play) spelportfölj är nu, jämfört med förra året. Våra kunder fick sin julunderhållning i tid, uppdateringarna hade stort värde och hög kvalitet och gav önskat resultat, både vad gäller deltagande och intäkter. Detta adderade, utöver den dynamik som vi sett i vår spelportfölj under tredje och fjärde kvartalet,



till den fortsatt positiva utveckling som gav oss en stark tillväxt om 82 procent för fjärde kvartalet och en sekventiell tillväxt om 46 procent.

Intäkterna för fjärde kvartalet uppgick till 185 miljoner kronor, som i stort sett 100 procent kom från mobila plattformar. Vårt licensierade spel Hidden City hade störst tillväxt under kvartalet. Andra spel i portföljen som ökade var G5:s helägda spel Mahjong Journey och Survivors: The Quest. Dessutom visade våra nyare helägda spel Twin Moons Society och Supermarket Mania Journey också lovande resultat under kvartalet, om än från en lägre nivå. Totalt sett har intäktsstrukturen förändrats jämfört med föregående år. Hidden City genererar nu störst intäkter per månad och intäkterna från G5:s helägda spel har också ökat. The Secret Society, som låg på första plats fjärde kvartalet 2015, ligger nu på andra plats mätt i intäkter, klart efter Hidden City, men spelet genererar fortsatt stabila intäkter.

Jämfört med fjärde kvartalet förra året kom en högre andel av intäkterna från smarttelefonanvändare. Det är ett resultat av G5:s ansträngningar att förbättra företaget

gets position inom marknadssegmentet för enheter med små skärmar, där företagets spel inte gått lika bra som på surfplattor. Jämfört med för ett år sedan kom också en högre andel av intäkterna från Japan och Kina, vilket återspeglar företagets strävan att stärka sin position på de två viktiga marknaderna. USA, Japan och Kina är de största App-storemarknaderna i världen, och historiskt har USA varit den marknad där G5 haft sina största intäkter. Som en följd av vårt ökade fokus på Asien kom 15 procent av intäkterna under fjärde kvartalet 2016 därifrån, jämfört med 10 procent för ett år sedan.

Under kvartalet uppgick resultatet till 7,8 miljoner kronor, motsvarande ett resultat per aktie om 0,9 kronor. Resultatet påverkades av högre kostnader för användarförvärv (User Acquisition, UA), vilka användes för att lyfta företaget till en ny intäktsnivå, något som kommer att gynna våra intäkter framöver. Därigenom ger kvartalet inte en rättvisande bild av företagets verkliga, och högre, lönsamhetspotential. Jag berör användarförvärv mer detaljerat längre fram, men grundläggande är att ökningen i kostnader för användarförvärv under ett kvartal föregår tillväxt och ökad lönsamhet under följande kvartal.

Det som var spännande med fjärde kvartalet var den höga tillväxttakten och att vi nådde en ny hög intäktsnivå, samtidigt som bolaget var lönsamt och uppvisade ett positivt kassaflöde. G5:s marknadssteam ska ha en stor del av äran för kvartalets resultat, de gjorde en stark insats och ökade marknadsföringen, både inom betalda användarförvärv och korsförsäljning inom portföljen. De ökade det månatliga antalet användare till, 5,1 miljoner MAU (Monthly Active Users), en ökning med 75% jämfört med 2015, och 175 400 MUP (Monthly Unique Payers), en ökning med 69% jämfört med föregående år, vilket låg till grund för intäktstillväxten.

Periodens aktiveringar och avskrivningar låg på nästan samma nivå, 12,3 miljoner kronor, respektive 12,1 miljoner, och uppvägde i stort varandra i resultaträkningen. De fick därför ingen väsentlig påverkan på kvartalets resultat. Operativt kassaflöde uppgick under fjärde kvartalet till 29,7 miljoner kronor och fritt kassaflöde till 16,5 miljoner. För helåret uppgick företagets fria kassaflöde till 36,5 miljoner kronor. Det ligger mycket nära vår EBIT för helåret, och är resultatet av att vi nästan fullt ut kunnat balansera aktiveringar och avskrivningar. Likvida medel uppgick vid året slut till 70,6 miljoner kronor, jämfört med 33,9 för ett år sedan.

Den nya högre intäktsnivån fjärde kvartalet 2016, och i synnerhet i december 2016, bibehölls även under januari och februari 2017. Information om preliminära intäkter för första kvartalet 2017 kommer att offentliggöras första veckan i april 2017.

BLI STÖRRE OCH VÄXA SNABBARE

2016 var det tio år sedan G5 börsnoterades. G5:s aktier noterades den 2 oktober 2006 på Stockholmsbörsen till kursen tre kronor per aktie. I slutet av 2006 redovisade koncernen intäkter på 6,84 miljoner kronor och ett rörelseresultat på 1,8 miljoner. Det operativa kassaflödet var minimalt och vi slutförde en nyemission för att samla in medel till investeringsaktiviteter, däribland för att skapa koncernens första egna spel. Vi hade då 37 anställda, samtliga vid Moskvakontoret.

Tio år senare har vi nu avslutat 2016 med intäkter på 517 miljoner kronor, över 70 gånger så mycket som 2006 och ett rörelseresultat på 38 miljoner kronor, 21 gånger rörelseresultatet 2006. Fritt kassaflöde uppgick 2016 till 36,5 miljoner, och vi hade 70,6 miljoner i likvida medel vid årets slut. Trots de stora investeringar i produktutveckling och marknadsföring som varit nödvändiga för att uppnå den höga tillväxttakten har vi inga skulder. Den höga tillväxten under de gångna åren kan tillskrivas vårt fokus, vår ihärdighet och insatserna från vårt mycket professionella team, som vuxit mer än tio gånger i storlek mellan 2006 och 2016, och som nu uppgår till nära 300 personer i sex länder.

2006 skrev jag i årsredovisningen att marknaden för mobilspel kommer att utvecklas snabbt och att vi kommer att fokusera på denna. Sedan 2009, när vi första gången publicerade ett spel för iPhone, har G5:s verksamhet vuxit snabbare än marknaden, och gör så fortfarande. Vi har fortfarande stort utrymme att växa, eftersom marknaden har blivit mycket större och samtidigt fortsätter att växa. I det perspektivet har vi bara påbörjat vår resa.

Resultaten för fjärde kvartalet bekräftar vår optimism: vi har uppvisat ett av vårt högsta tillväxttal på kvartalsbasis någonsin, och redovisar våra hittills högsta intäkts- och resultatsiffror, både sett till kvartal och helår. Med andra ord blir vi större, samtidigt som vi växer allt snabbare.

FINANSIELL STYRKA

En av orsakerna till att vi för tio år sedan beslutade oss för en börsnotering var att vi ville skaffa kapital. De närmaste åren efter börsnoteringen använde vi det kapital som vi fick in och nyemissioner genomfördes sedan under 2006, 2008, 2011 och 2013. Dessa tillförde totalt 57 miljoner kronor som investerades i licensiering och produktutveckling. Nyemissionerna ledde till att antalet utestående aktier ökade från 6 000 000 under 2006 till 8 800 000 i januari 2013.

Vi har inte genomfört några nyemissioner sedan januari 2013 – för mer än fyra år sedan – och samtidigt har företaget ökat sina intäkter fyra gånger under den perioden. Sedan 2013 har G5 haft det kapital som behövs för att organiskt växa och bekosta all verksamhet, utan utspädnings effekter på aktien.

Vårt fokus ligger istället på att de senaste årens snabba tillväxt ska omvandlas till värde för aktieägarna. Vi har inga skulder, tillräckligt med medel på banken och flexibilitet att minska marknadsföringskostnaderna om eller när så behövs för att ytterligare förbättra likviditet och lönsamhet. Vi kan också välja att gå vidare om vi ser möjligheter till snabb organisk tillväxt, och vi kan finansiera marknadsföringskostnaderna ur vårt kassaflöde. Det är ett bra läge att befinna sig i, och vi känner att företaget är stabilt i finansiellt hänseende.

STRATEGISKT PLACERADE STUDIOR

Vårt team är, tillsammans med våra immateriella rättigheter och kunskaper, en viktig strategisk tillgång. G5 har inte några materiella tillgångar i större omfattning. Det är helt beroende av immateriella rättigheter, och av medarbetare som skapar immateriell egendom och gör den framgångsrik på marknaden. Vi har lagt ned mycket arbete under åren på att bygga upp vårt team och våra studior, som vi kallar de av våra kontor som, till skillnad från andra funktioner i koncernen, främst är inriktade på att skapa nya spel. G5:s studior ligger i Moskva i Ryssland och i Kharkov i Ukraina, där de funnits i många år. Vi har även sedan cirka ett år tillbaka, ett kontor i Kaliningrad i Ryssland. Båda länderna har en välutvecklad spelutvecklingsindustri och har producerat eller bidragit till flera företag och spel som gått mycket bra på de internationella marknaderna.

Ryssland och Ukraina har stor befolkning, många tekniska universitet och i allmänhet lägre arbetskostnader än i väst. Dock är smaken när det gäller videospel densamma. Tack vare G5:s rötter har detta visat sig vara en stor resurspool att utnyttja. Trots politikernas ansträngningar fortsätter de ukrainska och ryska folken att komma bra överens, och samarbetet mellan våra kontor och partners

har under alla år fortsatt utan avbrott. Företaget och ledningen arbetar gärna i dessa länder och får på så sätt tillgång till talanger av världsklass. Det är också ett sätt att sänka utvecklingskostnaderna, vilket minskar risken och gör att G5:s spel har en låg break even-nivå. G5:s bästsäljande spel, inklusive de som har genererat tiotals miljoner dollar i försäljning, har samtliga utvecklats i Ukraina eller i Ryssland. G5 samarbetar också med oberoende utvecklingsstudior i Öst- och Centraleuropa, där det finns många talanger och utvecklingskostnaderna är rimliga.

PORTFÖLJSTRATEGI

G5 har under många år använt en portföljstrategi för spelutveckling och publicering, oavsett om det varit modernt eller inte i branschen. Portföljstrategin gör det möjligt att fördela risker och gör också att företaget inte behöver förlita sig alltför mycket på ett enskilt spels framgångar eller livscykel. Jag tror att det är viktigt på den extremt konkurrensutsatta marknad där vi arbetar. Det finns många spelutvecklare i världen, och det har rapporterats att enbart Apple App Store publicerar fler än 1 000 appar varje dag, varav hälften spel. Den enorma volymen spel som tillverkas och efterfrågas i appbutikerna, gör det oundvikligt att vissa utvecklare blir framgångsrika med ett eller två av sina spel. Det innebär inte nödvändigtvis att deras verksamheter blir framgångsrika, eftersom "One hit wonder-team" inte är sällsynta inom spelutveckling, precis lika lite som inom andra underhållningsområden.

Inom G5 har vi alltid strävat efter att bygga upp en långsiktig verksamhet som inte är beroende av ett enda spel eller en enda genre. Det betyder att vi bygger upp en spelportfölj och systematiskt arbetar för att förbättra vår position på marknaden och utveckla vårt varumärke hos spelarna. Portföljstrategin gör att vi kan föra över användare från ett spel till nästa, hantera spelens livslängd, minimera antalet spelare som lämnar spelet och maximera möjligheter till upptäckt av nya spel. Vi kan förvärva användare till ett spel, och maximera avkastningen på investeringen genom att se till att förvärvade användare

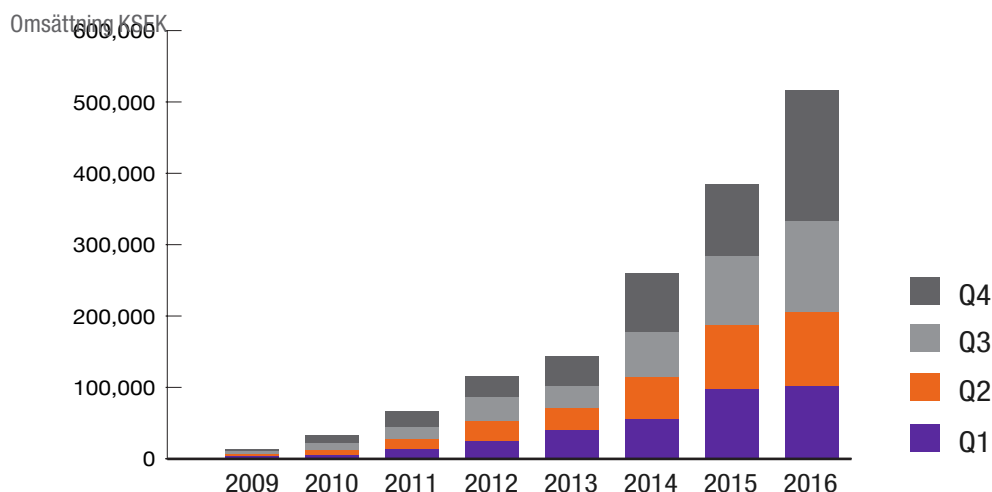
exponeras för andra spel i vår portfölj. Vi vill också vara de som kommer med nya spel som gör våra gamla spel obsoleta, snarare än att låta konkurrenterna göra det.

Jag vill hävda att det är vår portföljstrategi och vår inställning till spelutveckling som gjort att vi kunnat fortsätta växa, även om vilka spel i portföljen som stått för största tillväxten, liksom sammansättningen av intäkterna, har förändrats dramatiskt under åren. Fram till 2012 kom huvuddelen av våra intäkter från upplåsningsbara spel, idag är nästan alla Free-to-play (F2P). Virtual City Playground var vår första F2P-framgång och var under en lång tid vårt största F2P-spel. Det ersattes av The Secret Society, som tog förstaplatsen. Nu är Hidden City det största spelet sett till månadsintäkter och The Secret Society ligger på en avlägsen andraplats. Vi har flera spel som visar stor potential, däribland Twin Moons Society, Mahjong Journey, Survivors och The Supermarket Mania Journey, som kan bli ledare i framtiden. Det är naturligt att portföljens struktur fortsätter att förändras över tid, eftersom alla spel har en livscykel, även om den spänner över flera år.

HANTERA TILLVÄXT 2017

Vi börjar 2017 på en väsentligt högre intäktsnivå än förra året, detta tack vare den månatliga tillväxten i intäkter under tredje och fjärde kvartalen 2016. Om vi bara klarar att hålla kvartalsintäkterna under 2017 på liknande nivåer, kommer vi uppvisa en hälsosam tillväxt även för 2017. Vi har naturligtvis som mål att fortsätta vår sekventiella tillväxt under 2017, och därigenom ytterligare öka tillväxttakten.

Exakt hur stor ökning per kvartal som vi kommer att kunna uppnå 2017 beror på hur spelen i portföljen utvecklas, på vår förmåga att utvecklas över tid och på vår förmåga att effektivt och lönsamt marknadsföra dem. För närvarande har vi flera spel som har ökat mycket under 2016. Det är Hidden City, Mahjong Journey, Survivors: The Quest, samt Twin Moons Society och Supermarket



Mania Journey, de sistnämnda är två nyare spel som visar mycket goda tecken på lönsam tillväxt. Det är dessa spel som vi förväntar oss ska öka våra intäkter under 2017. Vi har också ett antal egna spel under utveckling som kan komma att släppas under 2017 och som kan komma att bidra till tillväxten under det kommande året.

För att bättre förstå hur resultatet kan utvecklas 2017 är det viktigt att titta på dynamiken hos två stora utgiftsposter i resultaträkningen, det vill säga kostnaderna för användarförvärv och royalty. Den senare kostnaden är proportionell mot de intäkter som genereras av den del av portföljen som licensieras från andra utvecklare. Ju mer framgångsrikt ett licensierat spel blir, desto högre blir royaltyerna som andel av intäkterna. Därför bidrar framgången med licensierade spel positivt till det absoluta resultatet, men sätter press på vinstmarginalerna. Om G5:s egna spel, å andra sidan, blir framgångsrika och står för en stor del av företagets intäkter, minskar royaltyerna som andel av intäkterna, något som har en positiv effekt på både det absoluta resultatet och marginalerna.

Sambandet mellan resultat och kostnader för användarförvärv, UA, är något mer komplext. När vi lägger pengar på UA under en månad förväntar vi oss att få tillbaka investeringen efter några månader, för att därefter börja göra en vinst. Några månader kan för oss vara ett kvartal eller två, ibland tre, beroende på spel. Livslängden för lojala betalande spelare i ett spel är normalt mycket längre än tre månader, och tiden för att nå break even för UA-kostnader kan ofta vara längre än tre månader.

Vi spårar spelarnas utgifter för att säkerställa att våra UA-kostnader är rimliga på lång sikt, men på kort sikt kan UA störa resultatet i kvartalsrapporter på följande sätt: Låt oss säga att vi, genom att observera spelare i ett spel, har fastställt att en betydande ökning av UA för spelet kan leda till en hög intäktstillväxt. Vi gör antagandet att tiden för att nå break even för UA ska vara fem månader, och att vi sedan kan få en rimlig vinst under kommande år. Då finns det goda skäl att öka UA-kostnaderna för just det spelet. En sådan ökning kommer att synas under ett kvartal, medan de största intäktseffekterna kommer först kvartalet efter. Som en följd av detta kommer UA som procent av intäkterna att stiga första kvartalet, för att sedan sjunka nästa kvartal. Marginalen, och kanske även det absoluta resultatet, kan falla under första kvartalet, men stiger följande kvartal, och det absoluta resultatet blir då högre än tidigare.

Det är därför vi ser UA som ett verktyg för att öka spelintäkterna och lyfta portföljen från en nivå till nästa på två till tre kvartals sikt. Om vi arbetar aggressivt i flera kvartal kan tillväxten vara mycket stor, men marginalen pressad. Det är ändå goda nyheter, eftersom intäkterna så småningom kommer att stabiliseras på en högre nivå och det absoluta resultatet ökar. Marginalen kommer också att öka tack vare affärsmodellens inneboende hävstång, detta eftersom företagets fasta kostnader inte behöver öka i takt med att spelintäkterna ökar.

Vi tror att G5 fortfarande har stort utrymme att växa, eftersom vi är mindre än de största bolagen på marknaden, både i intäkter och i publik. Vi kommer därför att öka takten och växa snabbare, så länge vi ser att det finns möjligheter till lönsam organisk tillväxt. Det innebär dock inte att intäktstillväxten, som kan mattas av under ett eller några kvartal, inte kommer tillbaka. Vår förmåga att växa beror på kvaliteten på vår portfölj, och den kan förbättras över tid med uppdateringar och nya spelreleaser. Det har redan flera gånger hänt att vi utvecklat nya och bättre spel som överträffat dem vi gjort tidigare. Vi har gjort det flera gånger, och chansen är stor att vi kan göra det på nytt. Ett framgångsrikt spel kan förändra allt, något som vi såg 2016 då året började långsamt, men successivt blev allt bättre.

ÖKAT FOKUS PÅ G5:S EGNA SPEL

Det första av våra F2P-spel som genererade flera miljoner dollar i intäkter var Virtual City Playground (VCP) som släpptes i augusti 2011. Spelet utvecklades av G5 och är G5:s immateriella egendom. Spelet låg till grund för vårt beslut att fokusera på F2P-spel. Efter VCP hade vi störst framgång med licensierade spel. Vi är glada över att de licensierade spelen fungerat bra för både G5 och de begåvade utvecklare som vi samarbetar med, men vi vill gärna fokusera mer på helägda spel och skapa fler interna framgångssagor.

Under 2016 kom vi en bit på väg med bättre resultat och högre tillväxt för våra helägda spel Mahjong Journey och Survivors: The Quest, som redan finns på marknaden. Vi släppte även ett nytt eget spel, Twin Moons Society, som redan från början fått en bra start. Twin Moons Society är särskilt lovande, eftersom det är i samma genre som två av våra hittills största licensierade spel. Om vi lyckas lyfta spelet till samma nivå som övriga spel i vår portfölj, och det därmed blir vår nästa stora framgång, kan det få god effekt på vår lönsamhet och intäktstillväxt.

Vi tror också att vi har en stark uppsättning när det gäller egna spel som ska lanseras under 2017. De finns i spelgenrer där vi redan är starka, men även i angränsande genrer som vi vet lockar vår kärnpublik och som kan öppna stora nischer i olika genrer för företaget.

SPÄNNANDE UTSIKTER 2017

G5:s intäkter utgörs uteslutande av köp i våra spel, det vill säga de betalningar som spelare väljer att göra i våra spel. Vi har inga reklamintäkter, även om det kan vara en framtida möjlighet. Försäljningen av smarttelefoner och surfplattor har mattats av, i synnerhet i utvecklade länder, men den tid som människor spenderar på appar och spel ökar. Kunderna har också blivit allt mer vana att göra inköp direkt i spelen. Detta leder till en fortsatt tillväxt för mobilspelsmarknaden som fortfarande är det snabbast växande segmentet på videospelsmarknaden. Vårt fokus på en äldre kundgrupp av spelare innebär att vi fokuserar på en grupp som kommer att växa de närmaste åren, i synnerhet i utvecklade länder där intäkterna per spelare dessutom är högre. Med den solida marknadsbasen som grund finns det, beroende på hur bra lagarbete vi kan prestera, ett antal saker som kan inträffa under 2017

- Fortsatta investeringar i uppdatering och marknadsföring av spel som är tillväxtmotorer i vår portfölj och som kan leda till ytterligare tillväxt i såväl månads- och kvartalsintäkter som i resultat.
- Om vi lyckas få stor framgång med ett av G5:s egna spel, kan det få en dramatisk effekt på vinstmarginalerna, men även på intäkstillväxten.
- Inträde i nya spelnischer kan över tid öppna dörren för ytterligare expansion.
- Ytterligare förbättring av våra positioner i Asien, där vi fortfarande är en liten aktör, kan bidra till tillväxt och intäkter och skapa en mer balanserad intäktsstruktur.
- Företagets finansiella styrka och kapacitet att själv finansiera initiativ innebär att tillväxten blir organisk och inte leder till någon avgörande utspädning för aktieägarna.

Vi fortsätter att sträva efter att nå våra mål och leverera tillväxt på årsbasis, både i intäkter och resultat. Vi vill dessutom leverera tillväxt mätt i netto-EBIT, alltså EBIT justerat från effekterna av aktiveringar och avskrivningar. Som vi tidigare kommunicerat kommer vi att, på samma sätt som under fjärde kvartalet 2016, öka våra investeringar i UA förutsatt att vi ser stora tillväxtmöjligheter. Vi uppnådde då, trots satsningen, en tillväxt på 129 procent i netto-EBIT år från år och levererade ett fritt kassaflöde om 16,5 miljoner kronor. Vi ser nu fram emot att se vad vi kan uppnå under 2017 med vår nuvarande tillväxt och förbättrade intäktsnivå.

San Francisco, 22 februari 2017

Vlad Suglobov,
VD och medgrundare

OKTOBER-DECEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 184,8 (101,3) MSEK. Omsättningen ökade med 82 procent jämfört med samma period 2015. Free-to-play spel ökade med 95 procent jämfört med motsvarande period 2015, Hidden City bidrog mest till tillväxten i kvartalet men även Survivors gav fortsättningsvis ett betydande bidrag. Portföljen av upplåsningsbara spel ger fortfarande ett bidrag till koncernen, även om det minskar i både absoluta och relativa tal.

Direkta kostnader ökade med 86 procent till 96,9 (52,0) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka ökade med totalt 90 procent jämfört med samma period 2015. Ökningen beror på Hidden Citys framgång.

Koncernens bruttomarginal var 48 (49) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 79 procent och uppgick till 87,9 (49,2) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 18,1 (14,5) MSEK. Förändringen jämfört med samma period 2015 beror till stor del på en ökning av avskrivningar och nedskrivningar. Justerat för dessa ökade kostnaderna för forskning och utveckling med 39 procent vilket primärt förklaras av ej kapitaliserbara projekt, ökad serverkapacitet för hosting såväl som servrar med hög kapacitet för beräkningar som kan förhöja spelupplevelsen och intjäningen för vissa spel.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 50,4 (18,5) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 47,1 (16,5) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, ökade från 16 procent under det fjärde kvartalet 2015 till 26 procent under samma period 2016. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 3,3 (2,0) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 9,7 (7,9) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 1,3 (0,8) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -3,7 (-0,7) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -2,4 (0,1) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna ökade som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 12,7 (8,5) MSEK och nedskrivningar till 0,8 (2,7) MSEK.

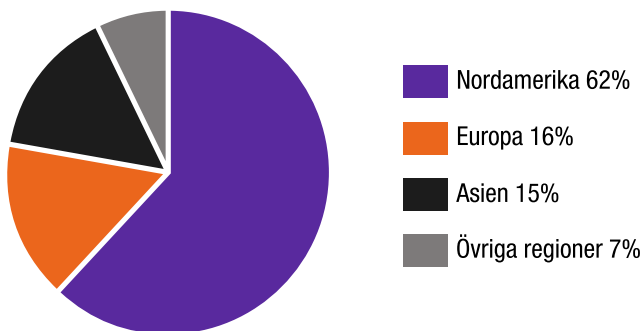
Rörelseresultatet uppgick till 7,3 (8,4) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 4 (8) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

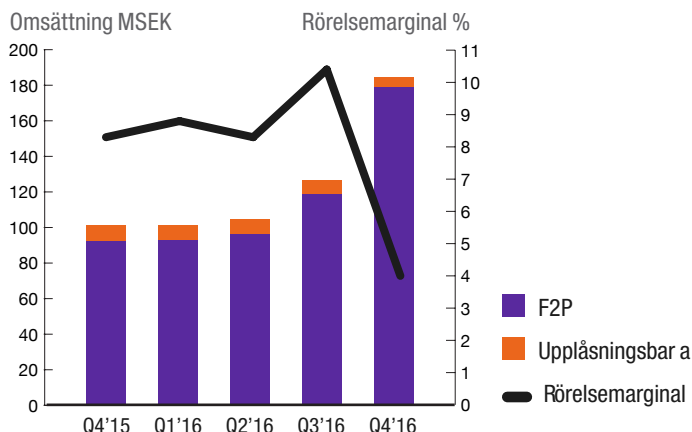
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med 0,5 (1,2) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 7,8 (9,6) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie om 0,89 (1,09) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER FJÄRDE KVARTALET



INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL



OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 75 procent jämfört med samma kvartal 2015.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 69 procent jämfört med samma kvartal 2015. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade med 10 procent.

F2P	Q4 '16	Q4 '15	FÖRÄNDRING
MAU (miljoner)	5,1	2,9	75%
MUP (tusen)	175,4	103,8	69%
MAGRPPU (USD)	37,5	34,2	10%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 17.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Twin Moons Societys släpptes sent i september, under kvartalet har spelet även lanserats till Google Play och Amazon App Store.

JANUARI-DECEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 34 procent jämfört med föregående år. Hidden City har drivit tillväxten under året där också G5:s egna spel haft en signifikant tillväxt. Omsättningen uppgick till 516,9 (384,4) MSEK. Omsättningen från free-to-play-spel växte med 43 procent jämfört med 2015.

De direkta kostnaderna uppgick till 271,1 (201,1) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 245,9 (183,3) MSEK, en ökning med 34 procent jämfört med 2015. Bruttomarginalen uppgick till 48 (48) procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 29 procent jämfört med 2015. Användarförvärv ökade till 105,9 (74,6) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 101,9 (86,1) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar på 40,7 (29,6) MSEK, samt nedskrivningar på 5,7 (8,2) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden med 0,0 (-2,8) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet uppgick till 38,1 (19,8) MSEK och rörelsemarginalen var 7 (5) procent för perioden.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -4,8 (-4,4) MSEK, motsvarande en skattesats på 13 (22) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 33,2 (15,3), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 3,77 (1,74) kronor.

KASSAFLÖDE

Under fjärde kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 24,7 (19,6) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet positivt med 4,7 (0,1) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -12,3 (-15,7) MSEK.

Kassaflödet för kvartalet uppgick till 16,2 (3,1) MSEK.

Under 2016 uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 85,2 (56,2) MSEK. Kassaflödet uppgick till 36,1 (0,9) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2016 uppgick till 70,6 (33,9) 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 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 109,1 (94,3) MSEK varav 107,0 (87,1) MSEK är relaterade till Free-to-play spel och 2,1 (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 2016	31 DEC 2015
Lanserade spel Free-to-play	87,4	49,7
Lanserade spel upplåsningsbara	2,0	4,6
Ej lanserade spel Free-to-play	19,6	37,4
Ej lanserade spel upplåsningsbara	0,2	2,6
Balanserat värde av spelportfölj	109,1	94,3

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet uppgick nedskrivningar till 0,8 (2,7) MSEK varav 0,6 MSEK var relaterade till att ett antal free-to-play spel inte kommer lanseras på tidigare planerade plattformar och 0,2 MSEK till ett upplåsbart spel.

Eget kapital för koncernen uppgick till 161,2 (123,3) MSEK, vilket motsvarar 18,3 (14,0) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 63 (70) procent.

Likvida medel uppgick till 70,6 (33,9) 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

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 och inte planeras att regleras inom överskådlig framtid har, från och med 1 januari 2016, redovisats i resultaträkningen. Dessa omräkningsdifferenser har tidigare 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.

STÄMNINGSANSÖKAN MOT MYTONA

Den tionde januari 2017 lämnade G5 Entertainment in en stämningsansökan mot MyTona LLC, bolaget som äger The Secret Society, för kontraktsbrott. Åtgärden avser en tvist gällande ett licensavtal mellan parterna, daterat den 2 maj 2012, som avser spelet "The Secret Society". Den fullständiga texten till ansökan finns tillgänglig på kansliet för Orange County Superior Court, dokumentnummer 30-2017-00896250-CU-BC-CJC.

STYRELSENS FÖRSLAG TILL UTDELNING

G5 Entertainment är verksamt på en marknad som växer snabbt och för att dra nytta av denna tillväxt är bolagets fokus att fortsätta återinvestera vinster i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Med det i beaktande föreslår styrelsen ändå en utdelning om 0,75 kr per aktie (0,0) för räkenskapsåret 2016, vilket motsvarar cirka 20 procent (0) av årets resultat.

KOMMANDE RAPPORTDATUM

Delårsrapport jan-mar 2017	4 maj 2017
Årsstämma 2017	12 maj 2017
Delårsrapport jan-jun 2017	27 juli, 2017
Delårsrapport jan-sep 2017	7 november 2017
Bokslutskommuniké 2017	16 februari 2018

TELEKONFERENS

Den 23 februari 2017 klockan 08.30 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal.

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

FRAMÅTBlickANDE UttALANDEN

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

KONTAKTUPPGIFTER

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

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 2017

Petter Nylander
Styrelseordförande

Annika Andersson
Styrelseledamot

Chris Carvalho
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Pär Sundberg
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD och styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 23 februari 2017 klockan 07.30.

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

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

RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Okt-dec 2016	Okt-dec 2015	2016	2015
Intäkter	184 767	101 277	516 931	384 369
Direkta kostnader	-96 854	-52 037	-271 070	-201 094
Bruttoresultat	87 913	49 240	245 861	183 274
Forskning & utveckling	-18 092	-14 535	-59 232	-49 840
Försäljning & marknadsföring	-50 449	-18 531	-116 501	-82 737
Administration	-9 664	-7 949	-31 996	-28 113
Övriga rörelseintäkter	-2 380	798	320	2 549
Övriga rörelsekostnader	-4	-659	-344	-5 346
Rörelseresultat	7 323	8 365	38 108	19 788
Ränteintäkter och liknande resultatposter	33	21	39	38
Räntekostnader och liknande resultatposter	-55	0	-109	-48
Resultat efter finansiella poster	7 301	8 386	38 038	19 778
Inkomstskatt	541	1 174	-4 833	-4 448
PERIODENS RESULTAT	7 842	9 560	33 205	15 330
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	7 842	9 560	33 205	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	0,89	1,09	3,77	1,74

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Okt-dec 2016	Okt-dec 2015	2016	2015
Periodens resultat	7 842	9 560	33 205	15 330
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens (netto efter skatt)	4 947	-829	4 506	3 486
Summa övrigt totalresultat	4 947	-829	4 506	3 486
Summa totalresultat	12 789	8 731	37 711	18 816
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	12 789	8 731	37 711	18 816
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-

BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	31 dec 2016	31 dec 2015
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	109 104	94 269
Goodwill	2 292	2 293
	111 396	96 562
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier, verktyg och installationer	6 275	4 634
	6 275	4 634
Uppskjuten skattefordran (not 3)	6 100	2 310
Summa anläggningstillgångar	123 771	103 506
Omsättningstillgångar (not 4, 6)		
Kundfordringar	0	9 881
Aktuell skattefordran	474	175
Övriga fordringar	5 906	3 952
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	57 030	25 198
Likvida medel	70 584	33 870
Summa omsättningstillgångar	133 994	73 076
Summa tillgångar	257 766	176 583
Eget kapital	161 169	123 345
Kortfristiga skulder (not 6)		
Leverantörsskulder	30 828	12 320
Övriga skulder	2 840	1 227
Aktuell skatteskuld	13 276	6 438
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	49 653	33 253
Summa kortfristiga skulder	96 597	53 238
Summa eget kapital och skulder	257 766	176 583

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				15 330	15 330
Ersättning optionsprogram		171			171
Övrigt totalresultat			3 485		3 485
Summa totalresultat			3 485	15 330	18 986
Eget kapital 2015-12-31	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Eget kapital 2016-01-01	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Periodens resultat				33 205	33 205
Ersättning optionsprogram		113			113
Övrigt totalresultat			4 506		4 506
Summa totalresultat			4 506	33 205	37 824
Eget kapital 2016-12-31	880	54 316	16 566	89 407	161 169

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Okt-dec 2016	Okt-dec 2015	2016	2015
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	7 301	8 386	38 038	19 778
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	17 538	10 882	50 879	38 710
Betald skatt	-141	308	-3 724	-2 273
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	24 698	19 576	85 193	56 215
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-24 290	69	-28 728	-6 064
Förändring av rörelseskulder	29 010	17	33 137	4 627
Kassaflöde från den löpande verksamheten	29 418	19 662	89 602	54 778
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-930	-919	-3 331	-3 854
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-12 278	-15 691	-50 212	-50 235
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-13 208	-16 610	-53 544	-54 089
Finansieringsverksamhet				
Premier för optionsprogram	-	-	113	171
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-	-	113	171
Kassaflöde	16 211	3 052	36 058	860
Likvida medel vid periodens ingång	54 069	30 999	33 870	32 864
Kassaflöde	16 518	3 052	36 479	860
Valutakursdifferenser	304	-181	543	146
Likvida medel vid periodens utgång	70 584	33 870	70 584	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	Okt-dec 2016	Okt-dec 2015	2016	2015
Vid periodens början	103 919	89 820	94 269	71 680
Investeringar	12 278	15 691	50 212	50 235
Nedskrivning	-793	-2 701	-5 700	-8 177
Avskrivning	-12 076	-8 075	-38 702	-28 045
Kursdifferenser	5 776	-466	9 026	8 575
Vid periodens slut	109 104	94 269	109 104	94 269

NOT 3 – SKATT

G5 Entertainment är verksamt i en rad olika jurisdiktioner, med olika skattesatser. Koncernens effektiva skattesats varierar därför mellan perioderna beroende på fördelningen av intäkter och kostnader samt koncernens vinstnivå.

NOT 4 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 0,9 (3,1) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

NOT 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 december 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	Okt-dec 2016	Okt-dec 2015	2016	2015
Intäkter	187 095	100 364	519 241	383 496
Direkta kostnader	-122 974	-68 270	-383 712	-286 691
Bruttoresultat	64 121	32 094	135 528	96 805
Forskning och utveckling	-5	-90	-66	-351
Försäljning och marknadsföring	-2 988	-1 706	-6 352	-2 100
Administration	-50 836	-19 243	-122 199	-92 670
Övriga rörelseintäkter	1 406	0	2 304	0
Övriga rörelsekostnader	-4 071	-59	-7 124	-2 856
Rörelseresultat	7 627	10 996	2 092	-1 172
Ränteintäkter och liknande resultatposter	4 093	1 318	10 429	9 588
Räntekostnader och liknande resultatposter	-55	0	-109	-48
Resultat efter finansiella poster	11 665	12 314	12 412	8 368
Inkomstskatt	-2 565	-2 709	-2 729	-1 526
PERIODENS RESULTAT	9 100	9 605	9 682	6 841

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2016	Okt-dec 2015	2016	2015
Periodens resultat	9 100	9 605	9 682	6 841
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	9 100	9 605	9 682	6 841

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	31 dec 2016	31 dec 2015
Anläggningstillgångar		
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	70	70
Uppskjuten skattefordran	0	0
Fordringar koncernföretag	79 211	100 084
	78 306	100 154
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	0	9 874
Fordringar hos koncernföretag	186	137
Övriga fordringar	2 341	521
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	56 208	24 856
Kassa och bank	56 665	25 605
	115 399	60 993
SUMMA TILLGÅNGAR	194 680	161 147
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	880	880
Fritt eget kapital		
Överkursfond	54 283	54 160
Balanserat resultat	54 081	47 239
Årets resultat	9 682	6 841
Summa eget kapital	118 926	109 120
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	573	131
Skuld till koncernföretag	71 956	49 338
Övriga skulder	392	150
Upplupna kostnader	2 832	2 408
Summa kortfristiga skulder	75 753	52 026
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	194 680	161 147

ORDLISTA

RÄKENSKAPER

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

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

Försäljning och marknadsföring består huvudsakligen av kostnader för förvärv av användare. Det inkluderar också löner, bonusar och andra förmåner för personal inom försäljning och marknadsföring, liksom vissa konsultkostnader. Därutöver inkluderar Försäljning och marknadsföring allmän marknadsföring, 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, 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:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som Mahjong Journey®, Survivors: the Quest®, Hidden City®, Twin Moons®, Supermarket Mania® 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