



G5 ENTERTAINMENT AB

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2017

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2017

OKTOBER - DECEMBER

- Koncernens intäkter för perioden var 356,8 (184,8) MSEK, en ökning med 93 procent jämfört samma period 2016.
- Rörelseresultatet för perioden var 15,9 (7,3) MSEK, en ökning med 117 procent jämfört med samma period 2016. Rörelseresultatet påverkades av nedskrivningar av immateriella tillgångar och goodwill uppgående till -4,5 (-0,8) MSEK, justerat för nedskrivningarna var rörelseresultatet 20,4 (8,1) MSEK och rörelsemarginalen var 5,7 (4,4) procent.
- Resultat efter skatt uppgick till 13,7 (7,8) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 1,56 (0,89) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till -7,4 (16,2) MSEK, kassaflödet var väsentligt påverkat av köpet av The Secret Society.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 8,9 miljoner, en ökning med 74 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 331,4 tusen, en ökning med 89 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 2,0 miljoner, en ökning med 85 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 42,7 USD, en ökning med 14 procent jämfört med samma period föregående år.
- Intäkterna från Free-to-play spel ökade med 98 procent jämfört med motsvarande kvartal föregående år och stod för 99 (97) procent av de totala intäkterna.
- Styrelsen föreslår en aktieutdelning om 2,50 kronor (0,75) per aktie.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Okt-dec 2017	Okt-dec 2016	Förändring %	2017	2016	Förändring %
Intäkter	356 808	184 767	93%	1 135 491	516 931	120%
Avgift till distributörer ¹	-108 136	-55 725	94%	-342 895	-154 632	122%
Royalties till externa utvecklare ²	-69 492	-41 129	69%	-234 814	-116 438	102%
Bruttoresultat	179 180	87 913	104%	557 782	245 861	127%
Bruttomarginal	50%	48%		49%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-43 443	-33 447	30%	-141 194	-101 888	39%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	135 737	54 467	149%	416 588	143 973	189%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	38%	29%		37%	28%	
Kostnader för användarförvärv ³	-119 819	-47 143	154%	-314 870	-105 865	197%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-34%	-26%		-28%	-20%	
Rörelseresultat	15 917	7 323	117%	101 718	38 108	167%
Rörelsemarginal, %	4,5%	4,0%		9,0%	7,4%	
Resultat per aktie före utspädning	1,56	0,89	75%	10,15	3,77	169%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	-7 425	16 211		27 172	36 058	
Likvida medel	91 194	70 584		91 194	70 584	

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

VD HAR ORDET:

SPELUPPDATERINGAR DRIVER FORTSATT TILLVÄXT I OMSÄTTNING OCH PUBLIK



G5 BLIR STÖRRE OCH VÄXER SNABBARE

G5 hade ett mycket bra fjärde kvartal 2017. Intäkterna ökade med 33 procent från tredje kvartalet och det är en av de högsta sekventiella ökningarna bolaget hittills har redovisat. För fjärde kvartalet isolerat ökade intäkterna från fjolårets redan höga nivå med 93 procent och resultatet ökade med 117 procent.

G5:s utvecklingsteam och partnerstudior gjorde omfattande förberedelser inför kvartalet. Spelen fick punktliga uppdateringar med säsongsbaserat innehåll som bidrog till kundernas engagemang och bolagets intäkter. Med hjälp av marknadsföringsteamet sattes nya rekord för företagets användare med en genomsnittlig MAU på 8,9 M och en DAU på 2,0 M, en ökning med 85 procent jämfört med året innan. Genomsnittlig månatlig intäkt per betalande användare satte också ett nytt rekord med 42,7 USD.

Vi fortsatte att vara Sveriges största börsnoterade spelutvecklare under 2017. Dynamiken i vår tillväxt varierar från kvartal till kvartal, men genom åren är vi konsekvent ett av

“Den starka tillväxten har uppnåtts organiskt, utan utspädning för aktieägarna”

de snabbast växande företagen i Sverige. G5 är dessutom det enda företag i Sverige som har kvalificerat sig till Deloitte Fast 50 Tech Companies-ranking varje år under de senaste

te fem åren. Den starka tillväxten har uppnåtts organiskt, utan utspädning för aktieägarna och 2017 har det betalat sig. G5:s aktiekurs hade då den största tillväxten bland noterade videospelbolag världen över.

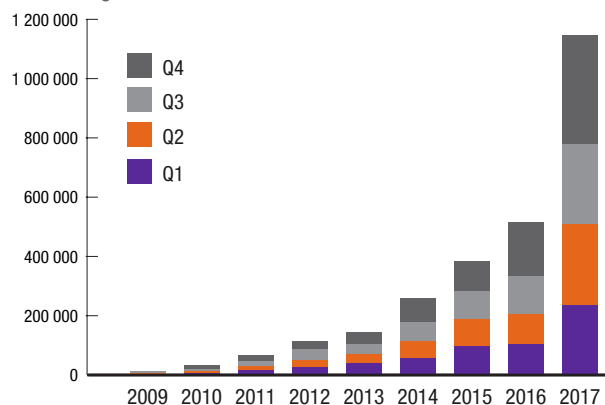
Enligt App Annie var G5 den 78:e största utgivaren av appar i världen under 2017 baserat på intäkter från iOS och Google Play, upp 22 positioner jämfört med 2016. Bland spelappar var G5 den 65:e största baserat på intäkter från iOS och Google Play, också upp 22 positioner jämfört med 2016. Under det senaste året har G5 också tagit en dominerande position inom genren Hidden Object, som är *“Bland spelförläggare var G5 den 65:e största sett till intäkter från iOS och Google Play, upp 22 positioner jämfört med 2016”*

bolagets primära nisch inom free-to-play-spel. Enligt data från analysbolaget App Annie Intelligence, är G5 nu, med en marknadsandel överstigande 50 procent, den största förläggaren i världen inom denna spelgenre. Fjärde kvartalets förvärv, som finansieras från bolagets kassa, av spelet The Secret Society, samt varumärken och andra tillgångar relaterade till spelet, stärker ytterligare vår position. Vår tolkning av det vi ser i App Annie visar att Mahjong Journey också stadigt ökat sin marknadsandel. Spelet har under 2017 legat på en tredjeplats när det gäller de globala intäkterna från Mahjong Solitaires-pel, jämfört med en fjärdeplats under 2016.

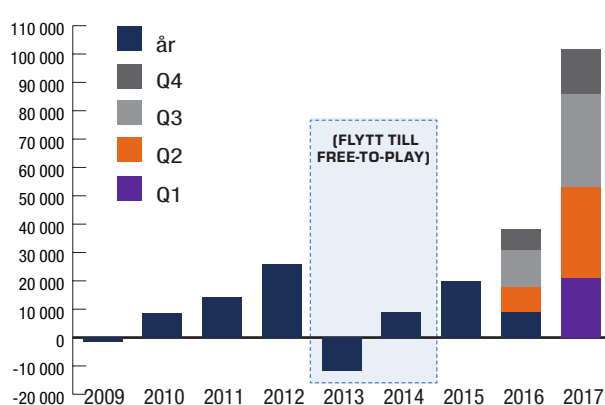
BOOSTERKVARTALET

Om vi jämför G5:s prestation under tredje till fjärde kvartalet 2016 och under motsvarande period 2017, finns ett mönster. Under två år har vi använt det fjärde

Omsättning KSEK



Rörelseresultat KSEK



kvartalet som booster. En booster är, för oss, ett kvartal där vi rider på ett säsongsmässigt starkt resultat, ökar våra marknadsutgifter och samtidigt lyfter intäkterna till en ny nivå. Därefter kan vi återgå till en normal, eller till och med högre, vinstmarginal nästkommande kvartal, men då alltså från en större intäktsbas. Det var vad vi gjorde första kvartalet 2017 och vad vi förväntar oss att göra första kvartalet 2018. Skulle du offra en kortsiktig lönsamhet under ett kvartal, för att sedan sekventiellt öka intäkterna 33 procent till en ny hållbar nivå? Jag personligen skulle göra det, och det är därför vi gjorde det och vi ser nu fram emot att återgå till högre marginaler under kommande kvartal.

Om du är ny som investerare i G5 och vill ha en mer detaljerad förklaring av bolagets marknadsföring, rekommenderar jag dig att läsa vd-ordet i bokslutskommunikén och årsredovisningen för 2016. Kortfattat kan jag säga att vi, i den normala verksamheten, aktivt förvärvar nya spelare

“Under 2017 hade G5:s aktiekurs den största tillväxten bland noterade videospelbolag världen över”

genom marknadsföring, vi kallar det användarförvärv, förkortat UA, vilket är en viktig förklaring till vår tillväxt. De användare vi förvärvar stannar i flera månader i våra spel, och när de spelar och spenderar pengar betalar de gradvis tillbaka våra utgifter för marknadsföring och till slut övergår det till vinst. Vi kan spåra våra utgifter med god precision och vi vet att vi får rätt typ av spelare, vi vet också att vi får tillbaka satsade medel och en god avkastning över tid. Eftersom användarna spelar länge i våra spel och betalar löpande över tid, påverkas vinstmarginalen på kort sikt när vi bestämmer oss för att väsentligt öka våra UA-utgifter och sedan bibehåller utgifterna på den nya nivån, medan intäkterna gradvis ökar. Över tid växer lönsamheten i följande kvartal, men då i relation till en högre intäkt. Den inneboende hävstången i vår affärsmodell innebär att även vinstmarginalen ökar.

För ett år sedan visade vi att sambandet fungerar. Under fjärde kvartalet 2016 ökade vi våra marknadsföringsutgifter så aggressivt att vinstmarginalen under det fjärde kvartalet sjönk till fyra procent, men samtidigt ökade intäkterna med 46 procent jämfört med det tredje kvartalet. Under första kvartalet 2017 steg vinstmarginalen till nio procent, samtidigt som intäkterna växte med 27 procent från fjärde kvartalet. Detta innebär att den högre vinstmarginalen kan tillämpas på en mycket högre intäkt. Det fungerade bra 2016 och vi gjorde på exakt samma sätt 2017.

UTÖKANDE VINSTMARGINAL

Vår affärsmodell har en inneboende hävstång och vinstmarginalen ökar i takt med ökande intäkter. Under 2017 hade G5 en rörelsemarginal på 9,0 procent, samtidigt som bolaget spenderade 28 procent av intäkterna på UA, vilket ger en rörelsemarginal före UA på 37,0 procent. Det kan jämföras med 2016, då vi hade en rörelsemarginal på 7,4 procent och spenderade 20 procent av intäkterna på UA, vilket motsvarade ett rörelseresultat på 27,4 procent före UA.

Trenden är mycket tydlig om vi jämför med resultatet från boosterkvartalet. Under fjärde kvartalet 2017 spenderade vi 34 procent av intäkterna på UA, samtidigt som rörelsemarginalen var 4,5 procent, motsvarande en rörelsemarginal före UA på 38,5 procent. Jämförelsevis kan jag säga att de 26 procent vi spenderade på UA under fjärde kvartalet som hade en vinstmarginal på fyra procent, i praktiken innebär en rörelsemarginal på 30 procent.

Varför är då rörelsemarginal exklusive kostnader för UA viktigare än bara rörelseresultat? Jo, därför att varje kvartal kan vi, beroende på de tillväxtpotentialer vi ser, välja hur mycket vi vill investera i UA och hur mycket som ska utgöra rörelseresultat. Det är en balansgång mellan framtida tillväxt och vinst idag. Därför lyfter vi fram raden Rörelseresultat exklusive kostnader för UA i vår tabell för Finansiella nyckeltal och menar att det måttet är viktigt för att förstå vår affärsmodell. Ju högre marginalen är, desto mer utrymme har vi för att investera i tillväxt, samtidigt som bolaget visar god vinstmarginal. Genom att titta på detta undviks fällor av specifik fördelning mellan UA och vinst i ett visst kvartal, något som ibland kan vara styrt av operativa möjligheter.

Så, vad är G5: s potentiella rörelsemarginal? Svaret är att det beror på hur mycket som investeras i UA under ett visst kvartal. I en snabb tillväxtfas, som fjärde kvartaleten

“Vi har också nyligen meddelat att vi har två spel som genererat över 100 MUSD i intäkter”

2017 och 2016, kan investeringen utgöra 26 - 34 procent av intäkterna. På den andra sidan av spektret kan UA-utgifterna inte vara noll. Historiskt, under de kvartal när vi fick kämpa för att hitta möjligheter att expandera antalet användare och bara växte lite snabbare än den underliggande marknaden, låg de runt 17 - 20 procent. Det är den nivå där vi tror att bolaget kan visa sin riktiga vinstmarginal, samtidigt som det växer i takt med marknaden. Med en rörelsemarginal före kostnader för UA på nästan 40 procent under fjärde kvartalet 2017, skulle en

sänkning av UA-utgifterna till detta intervall ge en bra rörelsemarginal. För närvarande väljer vi alltid att växa när vi ser möjligheten. Vi kan konsolidera oss på högre intäktsnivåer och visa en högre rörelseresultat när och om vi mer eller mindre tillfälligt ser möjligheter till tillväxt.

UTMANINGAR OCH MÖJLIGHETER 2018 OCH FRAMÅT

Det finns många spännande möjligheter för 2018. För att nå fortsatt tillväxt måste vi i allt väsentligt fortsätta att göra samma saker som 2017, samtidigt som vi blir bättre på att genomföra de åtgärder vi väljer. Nedan har jag försökt beskriva vad G5, beroende på hur bra vi fungerar som team, kan se för 2018, ställt i relation till utfallet för 2017.

Fortsatta investeringar i uppdateringar och marknadsföring av spel som är tillväxtpunkter i vår portfölj kan ge fortsatt intäkstillväxt, både månatligen och per kvartal. Detta visades 2017 då intäkterna ökade med 120 procent till 1,14 miljarder kronor och vinsten med 167 procent till 102 miljoner kronor. Det ger oss stora möjligheter för 2018 om vi spelar våra kort rätt. Vi har förstärkt våra studior för att kunna hantera fler spel och kunna göra bättre och mer frekventa uppdateringar. Vi är nu på nästan 390 anställda världen över, jämfört med cirka 300 i slutet av 2016.

Att nå framgång med G5: s egna spel kan ge stor effekt på vinstmarginal och tillväxt. Vi noterade en väsentlig ökning av intäkterna från helägda spel 2017 och förvärvet av spelet The Secret Society, som finansierades från bolagets kassa, har ytterligare ökat andelen intäkter från helägda spel när vi nu går in 2018. Det fortsätter att vara ett betydande tillfälle för ökade marginaler framöver. Vi har också nyligen meddelat att vi har två spel som genererat över 100 MUSD i intäkter vilket också är viktigt givet den inneboende hävstång som vår affärsmodell innebär.

Att komma in i nya spelgenrer och andra nischer kan över tid öppna dörrarna för ytterligare expansion. Vi hade en tidig framgång i en ny genre med vårt Match-3-spel Pirates and Pearls. Den mjuka lanseringen gick bra och spelet växer sin publik och omsättning varje månad, men det är en mycket konkurrensutsatt marknad och vi behöver arbeta mer med spelet och samtidigt fortsätta förbättra vår UA-strategi för att förverkliga dess potential. Vi har också fler spel, i både denna och andra genrer, som kommer ut på marknaden under 2018.

Ytterligare förbättringar av vår position i Asien kan bidra till både tillväxt och resultat och skapa en mer balanserad intäktsstruktur jämfört med idag. Vi har ökat vår intäktandel från Asien från 15 procent 2016 till 28 procent under fjärde kvartalet 2018. Det mesta kommer från Japan, där vi är en av mycket få västerländska mobilspelutvecklare som lyckas i den skalan. Att ytterligare stärka vår position i Asien är fortsatt en potentiell tillväxtmöjlighet för 2018. Av särskilt intresse är Kina och Sydkorea, där vi nu börjar få lite gensvar men som procentuellt sett svarar för bara en liten del av våra totala intäkter.

G5: s finansiella styrka och förmåga att på egen hand finansiera alla initiativ innebär att tillväxten kan uppnås organiskt och att ingen väsentlig utspädning kommer att påverka bolagets aktieägare. 2017 hade G5, den bästa aktieutvecklingen av alla noterade videospelföretag världen över. Vårt åtagande att fortsätta att växa organiskt, att finansiera verksamheten från egna intäkter och samtidigt minimera eventuell utspädning kommer att fortsätta att generera en god avkastning för våra aktieägare.

Vi är fortsatt fokuserade på att successivt förbättra våra vinstmarginaler och leverera högre resultat över tid, även om vi väljer att växa snabbt och satsa på UA. Vi ser fram emot att se vad vi, med vår tillväxt och förbättrade intäktspattform, kan uppnå under 2018.

San Francisco, 15 februari 2017

Vlad Suglobov,
VD och grundare

OKTOBER-DECEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 356,8 (184,8) MSEK. Omsättningen ökade med 93 procent jämfört med samma period 2016. Free-to-play spel ökade med 98 procent jämfört med motsvarande period 2016. Under kvartalet växte spelen i den egna spelportföljen lite snabbare än de licensierade spelen. Tillväxten i portföljen av licensierade spel drevs fortsättningsvis av Hidden City.

Direkta kostnader ökade med 83 procent till 177,6 (96,9) 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 69 procent jämfört med samma period 2016. Ökningen i royalty beror på framgångarna för det licensierade spelet Hidden City.

Koncernens bruttomarginal var 50 (48) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 104 procent och uppgick till 179,2 (87,9) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 24,3 (18,1) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2016, beror till stor del på personalökningar, ej kapitaliserbara projekt, ökad serverkapacitet samt ersättningar till utvecklingspersonalen.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 124,6 (50,4) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 119,8 (47,1) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, ökade från 26 procent under det fjärde kvartalet 2016 till 34 pro-

cent under samma period 2017. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 4,7 (3,3) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 16,5 (9,7) MSEK och påverkades negativt av nedskrivningen av goodwill på -2,3 (0,0) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till -1,5 (1,3) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till 3,6 (-3,7) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 2,1 (-2,4) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder. Effekten är till stor del icke kassaflödespåverkande härrörande från koncerninterna poster i moderbolaget som är nominerade i USD.

RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna har ökat som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 13,1 (12,7) MSEK och nedskrivningar uppgick till 2,2 (0,8) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 23,0 (12,3) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 8,4 (-0,6) MSEK. Utöver nedskrivningar av immateriella tillgångar skrevs också goodwill ner med 2,3 (0,0) MSEK.

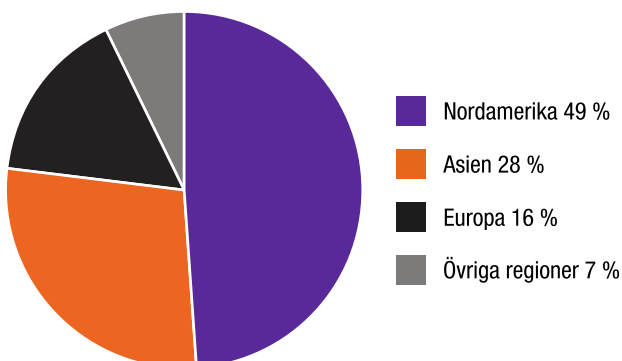
Rörelseresultatet uppgick till 15,9 (7,3) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 4,5 (4,0) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

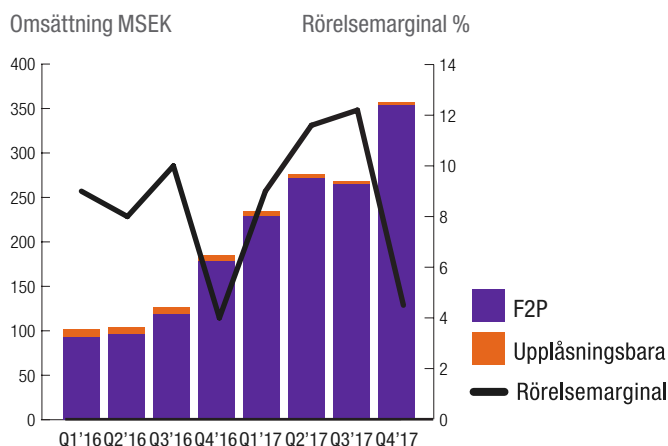
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -2,3 (0,5) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 13,7 (7,8) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 1,56 (0,89) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER FJÄRDE KVARTALET 2017



INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL



OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 74 procent jämfört med samma kvartal 2016. DAU (Daily Active Users) ökade med 85% jämfört med samma period föregående år

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 89 procent jämfört med samma kvartal 2016. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 14% mot föregående år.

F2P	Q4 '17	Q4 '16	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	8.9	5.1	74%
Genomsnittlig MUP (tusen)	331.4	175.4	89%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	42.7	37.5	14%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	2.0	1.1	85%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 15.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Under kvartalet lanserades Mystery of the Opera för iOS, Google och Amazon. Mystery of the Opera är ett helägt och egenutvecklade Hidden Object spel som ytterligare breddar koncernens portfölj inom genren.

Under kvartalet lanserades även Pirates & Pearls för Windows och Facebook.

JANUARI-DECEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 120 procent jämfört med föregående år, koncernens portfölj av free-to-play-spel drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 1 135,5 (516,9) MSEK. Omsättningen från free-to-play-spel växte med 131 procent jämfört med 2016.

De direkta kostnaderna uppgick till 577,7 (271,1) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 557,8 (245,9) MSEK, en ökning med 127 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 49 (48) procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 120 procent jämfört med föregående år. Användarförvärv ökade till 314,9 (105,9) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 141,2 (101,9) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 51,5 (40,7) MSEK, nedskrivningar på 4,2 (5,7) MSEK samt en nedskrivning av goodwill på 2,3 (0,0) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden med 9,7 (0,0) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 101,7 (38,1) MSEK och rörelsemarginalen var 9 (7) procent för delårsperioden.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -12,5 (-4,8) MSEK, motsvarande en skattesats på 12 (13) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 89,3 (33,2), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 10,15 (3,77) kronor.

KASSAFLÖDE

Under tredje kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 27,4 (24,7) MSEK påverkat av skattebetalningar uppgående till 0,5 (-0,1) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -10,4 (4,7) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -23,0 (-12,3) MSEK och betalningarna till MyTona har ytterligare påverkat investeringsverksamheten negativt med 23,1 (0,0) MSEK.

Totalt kassaflöde uppgick till -7,4 (16,2) MSEK, väsentligt påverkat av de första betalningarna för The Secret Society. Köpet kommer till fullo finansieras från bolagets kassa.

För helåret 2017 uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 134,7 (85,2) MSEK. Kassaflödet uppgick till 22,2 (36,1) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2017 uppgick till 91,2 (70,6) 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 115,4 (109,1) MSEK varav 115,1 (107,0) MSEK är relaterade till Free-to-play spel och 0,3 (2,1) MSEK är relaterade till upplåsbara 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 2017	31 DEC 2016
Lanserade spel free-to-play	87,9	87,4
Lanserade spel upplåsbara	0,3	2,0
Ej lanserade spel free-to-play	27,2	19,6
Ej lanserade spel upplåsbara	0,0	0,2
Balanserat värde av spelportfölj	115,4	109,1

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 2,2 (0,6) MSEK relaterade till ett lanserat F2P-spel.

Eget kapital för koncernen uppgick till 230,5 (161,2) MSEK, vilket motsvarar 26,2 (18,3) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 54 (62) procent.

Likvida medel uppgick till 91,2 (70,6) 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

FÖRLIKNING MED MYTONA

Den 21 december 2017 löste G5 Entertainment och MyTona sin pågående tvist som väntade på rättegång hos Orange County Superior Court. Parterna har genom förlikning gått med på att avvisa sina respektive krav i stämningen och G5 förvärvar alla rättigheter till "The Secret Society" för alla plattformar. Förvärvet sker mot en kontantbetalning samt en rörlig del baserat på intäkterna från spelet, betalningarna kommer ske under 2018 samt början av 2019. G5 kommer ta över all support och vidareutveckling av spelet. G5 uppskattar att den totala ersättningen som ska betalas till MyTona kan uppgå till 6,5 MUSD, eller mer beroende på spelets utveckling. G5 förväntar sig att förvärvet kommer att finansieras av bolagets kassareserver och framtida kassaflöde.

FÖRVARVET AV THE SECRET SOCIETY

Vid årsskiftet hade G5 betalat cirka hälften av det förväntade beloppet. Betalningarna redovisas som förutbetalda kostnader i bokslutet 2017. Framgent kommer de anskaffade tillgångarna, som nu är helägda av G5 och inte licensierade, redovisas som immateriella tillgångar och skrivs av över 24 månader. Avskrivningarna förväntas påbörjas i mitten av det första kvartalet 2018. Från det datumet kommer G5 Entertainment inte att ha några royaltykostnader relaterade till The Secret Society i resultaträkningen.

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 huvuddelen av vinsterna i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, till exempel produktutveckling och marknadsföring. Med det i beaktande föreslår styrelsen en utdelning om 2,5 kr per aktie (0,75) för räkenskapsåret 2017, vilket motsvarar cirka 25 procent (20) av årets resultat.

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 2016.

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

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden förutom de löpande transaktioner som upplysts om i årsredovisningen 2016.

KOMMANDE RAPPORTDATUM

Interim report Jan-Mar 2018	May 3, 2018
Annual General Meeting 2018	May 7, 2018
Interim report Jan-Jun 2018	July 27, 2018
Interim Report Jan-Sep 2018	November 6, 2018
Year-end report 2018	February 13, 2018

TELEKONFERENS

Den 16 februari 2018 klockan 08.00 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal.

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

FRAMÅTBlickande Uttalanden

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

KONTAKTUPPGIFTER

Vlad Suglobov, VD

Stefan Wikstrand, Finanschef

investor@g5e.com

+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, 15 februari 2018

Petter Nylander
Styrelseordförande

Chris Carvalho
Styrelseledamot

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Stefan Lundborg
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD och styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 16 februari 2018 klockan 07.30.

Denna delårsrapport har 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 2017	Okt-dec 2016	2017	2016
Intäkter	356 808	184 767	1 135 491	516 931
Direkta kostnader	-177 628	-96 854	-577 709	-271 070
Bruttoresultat	179 180	87 913	557 782	245 861
Forskning & utveckling	-24 313	-18 092	-83 619	-59 232
Försäljning & marknadsföring	-124 562	-50 449	-332 364	-116 501
Administration	-16 504	-9 664	-49 798	-31 996
Övriga rörelseintäkter	-1 488	1 343	14 319	320
Övriga rörelsekostnader	3 604	-3 728	-4 602	-344
Rörelseresultat	15 917	7 323	101 718	38 108
Ränteintäkter och liknande resultatposter	124	33	143	39
Räntekostnader och liknande resultatposter	-1	-55	-7	-109
Resultat efter finansiella poster	16 041	7 301	101 853	38 038
Inkomstskatt	-2 306	541	-12 553	-4 833
PERIODENS RESULTAT	13 736	7 842	89 300	33 205
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	13 736	7 842	89 300	33 205
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 800	8 800	8 800	8 800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 183	8 800	9 183	8 825
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	1,56	0,89	10,15	3,77
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	1,50	0,88	9,73	3,76

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Okt-dec 2017	Okt-dec 2016	2017	2016
Periodens resultat	13 736	7 842	89 300	33 205
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Säkring av nettoinvesteringar (netto efter skatt)	0	3 477	-3 108	5 854
Omräkningsdifferens	-1 327	1 470	-11 926	-1 348
Summa övrigt totalresultat	-1 327	4 947	-15 034	4 506
Summa totalresultat	12 409	9 312	74 266	37 711
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	12 409	9 312	74 266	37 711

BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	31 dec 2017	31 dec 2016
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	115 432	109 104
Goodwill	-	2 292
	115 432	111 396
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier verktyg och installationer	8 176	6 275
	8 176	6 275
Uppskjuten skattefordran	25 993	8 565
Summa anläggningstillgångar	149 601	126 236
Omsättningstillgångar (not 3-5)		
Kundfordringar	39 970	0
Aktuell skattefordran	9 439	474
Övriga fordringar	10 654	5 909
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	122 911	57 030
Likvida medel	91 194	70 584
Summa omsättningstillgångar	274 169	133 997
Summa tillgångar	423 770	260 234
Eget kapital	230 478	161 169
Långfristiga skulder		
Uppskjuten skatteskuld	7 641	2 465
Summa långfristiga skulder	7 641	2 465
Kortfristiga skulder (not 5)		
Leverantörsskulder	9 289	30 828
Övriga skulder	9 221	2 843
Aktuell skatteskuld	32 818	13 276
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	134 322	49 653
Summa kortfristiga skulder	185 650	96 600
Summa eget kapital och skulder	423 770	260 234

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktieka- pital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
Eget kapital 2016-01-01	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Optionspremie		113			113
Periodens resultat				33 205	33 205
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
Eget kapital 2017-01-01	880	54 316	16 566	89 407	161 169
Utdelning				-6 600	-6 600
Optionspremie		1 643			1 643
Periodens resultat				89 300	89 300
Övrigt totalresultat			-15 034		-15 034
Summa totalresultat			-15 034	-89 300	74 266
Eget kapital 2017-12-31	880	55 959	1 532	172 107	230 478

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Okt-dec 2017	Okt-dec 2016	2017	2016
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	16 041	7 301	101 853	38 038
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	10 891	17 538	44 272	50 879
Betald skatt	478	-141	-11 447	-3 724
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	27 410	24 698	134 678	85 193
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-37 374	-24 290	-89 110	-28 728
Förändring av rörelseskulder	50 075	29 010	79 954	33 137
Kassaflöde från den löpande verksamheten	40 111	29 418	125 522	89 602
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 441	-930	-4 921	-3 331
Investeringar i immateriella tillgångar	-23 100		-23 100	0
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-22 995	-12 278	-70 329	-50 212
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-47 536	-13 208	-98 350	-53 544
Finansieringsverksamhet				
Utdelning	-	-	-6 600	-
Premier för optionsprogram	-	-	1,643	113
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	0	0	-4,957	113
Kassaflöde	-7 425	16 211	22 215	36 171
Likvida medel vid periodens ingång	98 712	54 069	70 584	33 870
Kassaflöde	-7 425	16 211	22 215	36 171
Valutakursdifferenser	-93	304	-1 605	543
Likvida medel vid periodens utgång	91 194	70 584	91 194	70 584

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 2016. Ingen av de nya och ändrade standarderna från IASB, med tillämpning från den 1 januari 2017, har haft någon väsentligt effekt på de finansiella rapporterna. Koncernen utvärderar IFRS 15 och dess påverkan på koncernens finansiella rapporter. Dessa effekter är ännu inte kvantifierade. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2016.

Delårsrapporten omfattar sidorna 1–16 och sidorna 1–8 utgör således en integrerad del av denna finansiella rapport.

IFRS 15, Intäkter från avtal med kunder, fastställer ett omfattande ramverk för att avgöra om, till vilket belopp och vid vilken tidpunkt en intäkt ska redovisas. Standarden ersätter IAS 18 avseende kontrakt för varor och tjänster, IAS 11 som omfattar byggtreprenader och IFRIC 13 som rör kundlojalitetsprogram. Den nya standarden är baserad på principen att intäkter ska redovisas i samband med att kontrollen över en vara eller tjänst överförs till en kund. Standarden tillåter antingen en fullständig retroaktiv eller en begränsad retroaktiv tillämpning vid införandet. Standarden är obligatorisk för räkenskapsår som börjar den eller efter den 1 januari 2018, med möjlighet till förtidstillämpning.

G5 Entertainment har utvärderat effekten av standarden och identifierat två områden som är relevanta för

koncernens intäktsredovisning, principal/agent samt tidpunkt för redovisning av koncernens försäljning. G5 har kommit till slutsatsen att koncernen fortsättningsvis är principal i alla relevanta intäktsflöden och kommer därigenom fortsättningsvis redovisa intäkterna brutto från applikationsbutikerna. Avseende redovisning av köp inuti G5:s spel och huruvida dessa ska periodiseras eller ej har G5 konstaterat att försäljningen sker genom enklare spel som laddas ner till användarens mobila enhet, köp som är gjorda kan nyttjas lokalt av spelaren och är därmed inte beroende av G5:s servrar eller andra tjänster samt att det som köps normalt sett används inom en kortare tidsperiod. Det kan dock inte uteslutas att den slutgiltiga bedömningen är att intäkterna skall periodiseras i enlighet med den nya standarden. Den slutliga analysen kommer presenteras i 2017 års årsredovisning.

IFRS 9, Finansiella instrument, publicerad i juli 2014, ersätter den tidigare IAS 39 Finansiella instrument, Redovisning och värdering. IFRS 9 behandlar klassificering, värdering och upplösning av redovisade finansiella tillgångar och finansiella skulder, inför nya regler för säkringsredovisning och en ny modell för nedskrivning av finansiella tillgångar, inklusive nedskrivningar av kundfordringar. Standarden måste tillämpas för räkenskapsår som börjar den eller efter den 1 januari 2018, med möjlighet till förtidstillämpning.

G5 Entertainment har granskat sina finansiella tillgångar och skulder och bedömt den potentiella effekten på koncernredovisningen vid tillämpningen av IFRS 9. G5 bedömer att ändringarna inte kommer ha någon inverkan på bolagets balans- eller resultaträkning.

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Okt-dec 2017	Okt-dec 2016	2017	2016
Vid periodens början	105 528	103 919	109 104	94 269
Investeringar	22 995	12 278	70 329	50 212
Nedskrivning	-2 184	-793	-4 181	-5 700
Avskrivning	-12 435	-12 076	-48 998	-38 702
<i>Nettoförändring under perioden</i>	<i>8 377</i>	<i>-591</i>	<i>17 150</i>	<i>5 810</i>
Kursdifferenser	1 528	5 776	-10 822	9 025
Vid periodens slut	115 432	109 104	115 432	109 104

NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,1 (0,9) 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 4 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

G5 Entertainment har inga ställda pantar eller eventualförpliktelser.

NOT 5 – VERKLIGA VÄRDEN

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

RESULTATRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2017	Okt-dec 2016	2017	2016
Intäkter	356 808	187 095	1 135 445	519 241
Direkta kostnader	-233 743	-122 974	-781 082	-383 712
Bruttoresultat	123 065	64 121	354 363	135 528
Forskning och utveckling	-61	-5	-143	-66
Försäljning och marknadsföring	-34 127	-2 988	-75 066	-6 352
Administration	-96 758	-50 836	-276 743	-122 199
Övriga rörelseintäkter	1 935	1 406	9 948	2 304
Övriga rörelsekostnader	0	960	0	-2 094
Rörelseresultat	-5 946	12 658	12 358	7 122
Ränteintäkter och liknande resultatposter	23 930	-937	18 661	5 399
Räntekostnader och liknande resultatposter	-1	-55	-7	-109
Resultat efter finansiella poster	17 984	11 665	31 012	12 412
Inkomstskatt	1 277	-2 565	-1 589	-2 729
PERIODENS RESULTAT	19 261	9 100	29 422	9 682

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2017	Okt-dec 2016	2017	2016
Periodens resultat	19 261	9 100	29 422	9 682
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	19 261	9 100	29 422	9 682

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	31 dec 2017	31 dec, 2016
Anläggningstillgångar		
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-
Fordringar koncernföretag	-	79 211
	70	79 281
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	39 970	0
Fordringar hos koncernföretag	8 428	186
Skatteordringar	1 477	-
Övriga fordringar	8 572	2 341
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	98 540	56 208
Kassa och bank	64 650	56 665
	221 637	115 399
SUMMA TILLGÅNGAR	221 707	194 680
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	880	880
Fritt eget kapital		
Överkursfond	55 916	54 273
Balanserat resultat	57 151	54 081
Årets resultat	29 422	9 682
Summa eget kapital	143 369	118 916
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	1 336	573
Skuld till koncernföretag	50 491	71 956
Övriga skulder	10 471	392
Upplupna kostnader	16 039	2 842
Summa kortfristiga skulder	78 338	75 763
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	221 707	194 680

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.

ANVÄNDANDE AV NYCKELTAL EJ DEFINIERADE I IFRS

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

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

OPERATIONELLA TERMER

Monthly Active Users (MAU) är det antal 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.

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

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

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

OM G5 ENTERTAINMENT

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

G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL)
BIRGER JARLSGATAN 18, 114 34 STOCKHOLM, SWEDEN

TEL: +46 8 4111115
E-MAIL: CONTACT@G5E.COM
ORG.NR. 556680-8878
HTTP://WWW.G5E.SE