

The logo features the number '5' inside a blue circle, with the word 'GAMES' written in white capital letters below it. The entire logo is set against a vibrant, multi-colored galaxy background. A large, glowing orange planet is visible in the top left corner, and the blue and white horizon of the Earth is seen in the bottom right corner.

# G5<sup>®</sup> GAMES

**G5 ENTERTAINMENT AB**

DELÄRSRAPPORT

JANUARI – JUNI 2018

## DELÅRSRAPPORT JANUARI – JUNI 2018

### APRIL–JUNI

- Intäkter för perioden var 394,8 (275,9) MSEK, en ökning med 43 procent jämfört med samma period 2017.
- Rörelseresultatet för perioden var 50,1 (32,1) MSEK, en ökning med 56 procent jämfört med samma period 2017.
- Resultat efter skatt uppgick till 45,0 (29,0) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 5,07 (3,30) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till 39,2 (7,0) MSEK. Kassaflödet påverkades av utdelning med -22,2 (-6.6) MSEK samt reglering av optionsprogram med -9,1 (0,0) MSEK. Kassaflödet uppgick till 8.0 (0.4) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 8,2 miljoner, en ökning med 11 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 321,5 tusen, en ökning med 18 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 2,1 miljoner, en ökning med 22 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 46,2 USD, en ökning med 21 procent jämfört med samma period föregående år.

### FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Apr-jun 2018	Apr-jun 2017	Förändring %	Jan-jun 2018	Jan-jun 2017	Förändring %	Jul-jun -17/-18	2017	Förändring %
Intäkter	394 847	275 918	43%	767 467	510 416	50%	1 392 542	1 135 491	23%
Avgift till distributörer <sup>1</sup>	-119 715	-83 140	44%	-232 582	-153 481	52%	-421 996	-342 895	23%
Royalties till externa utvecklare <sup>2</sup>	-70 777	-59 301	19%	-144 732	-110 324	31%	-269 222	-234 814	15%
<b>Bruttoresultat</b>	<b>204 356</b>	<b>133 477</b>	<b>53%</b>	<b>390 154</b>	<b>246 612</b>	<b>58%</b>	<b>701 324</b>	<b>557 782</b>	<b>26%</b>
Bruttomarginal	52%	48%		51%	48%		50%	49%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-57 709	-30 923	30%	-95 546	-63 207	51%	-177 550	-141 194	26%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	146 647	102 554	78%	294 607	183 404	61%	523 774	416 588	26%
<b>Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %</b>	<b>37%</b>	<b>37%</b>		<b>38%</b>	<b>36%</b>		<b>38%</b>	<b>37%</b>	
Kostnader för användarförvärv <sup>3</sup>	-96 501	-70 490	37%	-195 051	-130 231	50%	-375 673	-314 870	19%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-24%	-26%		-25%	-26%		-27%	-28%	
<b>Rörelseresultat</b>	<b>50 146</b>	<b>32 064</b>	<b>56%</b>	<b>99 556</b>	<b>53 173</b>	<b>87%</b>	<b>148 101</b>	<b>101 718</b>	<b>46%</b>
Rörelsemarginal, %	12.7%	11.6%		13.0%	10.4%		10.6%	9.0%	
<b>Resultat per aktie före utspädning</b>	<b>5.07</b>	<b>3.30</b>	<b>54%</b>	<b>10.12</b>	<b>5.42</b>	<b>87%</b>	<b>14.80</b>	<b>10.15</b>	<b>46%</b>
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	39 242	7 035		48 273	4 720		15 676	27 172	
Likvida medel	107 611	67 366		107 611	67 366		107 611	91 194	

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

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

<sup>3</sup>Kostnader för 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:**

# BRA START PÅ ÅRET

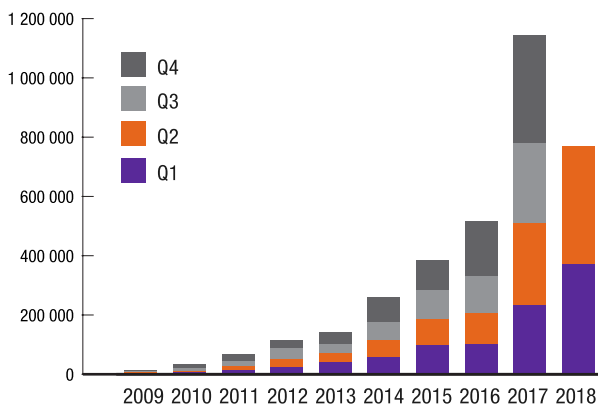


Under det andra kvartalet 2018 har vi levererat en sektoriell tillväxt från det första kvartalet uppgående till 6% och en ökning om 43% jämfört med samma kvartal föregående år. Samtidigt uppgick våra kostnader för användarförvärv till 24% av intäkterna, jämfört med 26% för ett år sedan. Efter att under tidigare kvartal blivit negativt påverkade av växelkurser har vi under det andra kvartalet haft medvind från valutakurserna SEK / USD och SEK / JPY. Rörelsemarginalen uppgick till 12,7% vilket är en förbättring jämfört med de 11,6% som margi-

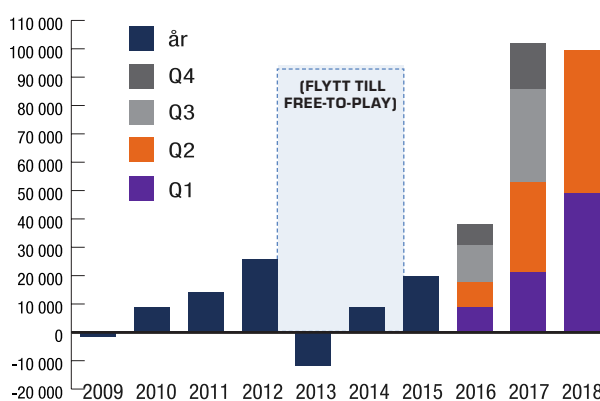
nalen uppgick till för ett år sedan, det är dock lägre än det första kvartalets 13,3% vilket förklaras ytterligare nedan. Kassaflödet var starkt under kvartalet. Kassaflödet var understött av en återbetalning från japanska myndigheter avseende innehållen skatt från tidigare perioder men trots stora engångsutbetalningar i form av utdelning, utflöden i samband med lösen av optionsprogrammen från 2014 och 2015 samt utbetalningar relaterade till inköpen Nightmares from the Deep och The Secret Society, var det positivt.

Med kvartalets förvärv av Nightmares from the Deep äger vi nu alla spel i vår portfölj som vi tror har en chans att bli stora framgångar, undantaget Hidden City som intäktsmässigt fortfarande är vårt största spel men som vi inte äger. Vi fortsätter att metodiskt stärka vår interna utvecklingskapacitet vilket krävs för att driva och vidareutveckla våra befintliga spel samt arbeta på de nya spel som ska släppas framgent. Under det andra kvartalet har vi anställt ytterligare cirka 65 personer vilket ger att det totala antalet anställda var 469 personer per 30 juni. Ett antal av nyanställningarna har tillsatt nya eller vakanta tjänster medan andra kommer att utföra arbeten som tidigare outsourcats till externa studior för att uppnå bättre kontroll över kvaliteten. De senaste kvartalets kraftiga ökning av antalet anställda och den medföljande

**OMSÄTTNING KSEK**



**RÖRELSERESULTAT KSEK**



ökningen av utvecklingskostnaderna satte viss press på vinstmarginalen. Detta särskilt i de kvartal när vi har våra G5TeamUp-konferenser vilket vi hade i det andra kvartalet. Vi tror emellertid att det på lång sikt är oerhört viktigt att skapa kompetenta utvecklingsteam och att få dem att arbeta tillsammans eftersom det kommer att definiera företagets framtida förmåga att vidareutveckla våra befintliga spel och producera nya hits. Med en stor del av arbetet med att stärka våra studios genomfört överväger vi också andra strategiska möjligheter för att fortsätta att stärka och utveckla G5 och dess portfölj där G5 har en stark balansräkning som ger oss flexibilitet i våra strategiska möjligheter. Med det sagt är vi fortsatt fokuserade på vår strategi som bygger på organisk tillväxt och att bygga de bästa spelen för vår målgrupp, och avser att följa den även framgent.

När det kommer till intäkterna hade vi under kvartalet motgångar med uppdateringar av ett antal spel. Det gällde bland annat The Secret Society vilket skett när vi nu formerar det interna team som ska arbeta med spelet där vi också siktar på att höja kvaliteten. Även Hidden City var ett av dessa spel. Inte olik föregående år har vi också sett tecken på säsongsvariationer där efterfrågan och antalet användare som letade efter nya spel verkade lägre än under det fjärde och första kvartalet. I tillägg kan vi också se att tillväxten för segmentet hidden object-spel avtagit

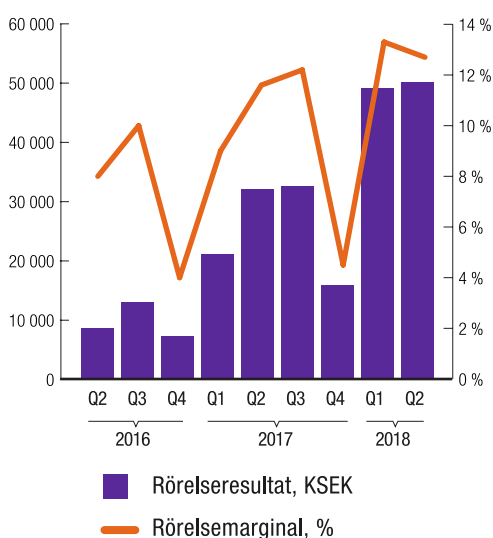
något, kanske på grund av säsongsvariationen. I motsats till detta har vi dock haft positiva signaler från spelet Homicide Squad vilket vuxit kraftigt från det första kvartalet och spelet ser fortsättningsvis ut att attrahera en större publik och öka intäkterna.

Vi arbetar på ett antal nya spel i olika stadier av sin utveckling och vi förväntar oss att släppa två eller tre nya free to play-spel i företagets huvudgenrer före årets slut, alla utvecklade och helägda av G5. Som man kan se från vår 10-åriga historia kan tillväxtdynamiken variera från kvartal till kvartal när spelen går igenom sina långa livscykler. Vi fokuserar dock inte så mycket på vårt kortsiktiga resultat då det endast är en avspeglning av vår förmåga att genomföra den grundläggande strategin, vilken är att bygga ett antal utvecklingsteam som kan fortsätta skapa spel som kan tjäna över 100 miljoner dollar över dess livstid, något vi redan har uppnått två gånger i vår spelportfölj.

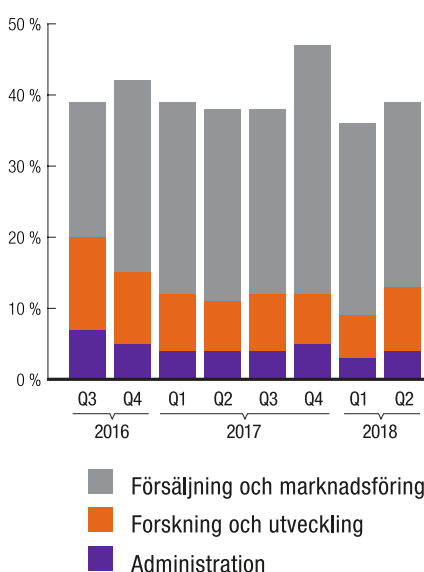
San Francisco, 26 juli 2018

**Vlad Suglobov,**  
VD och grundare

### RÖRELSERESULTAT (KSEK) / RÖRELSEMARGINAL (%)



### RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN



## APRIL-JUNI

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 394,8 (275,9) MSEK. Omsättningen ökade med 43 procent jämfört med samma period 2017.

Direkta kostnader ökade med 34 procent till 190,5 (142,4) 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 19 procent jämfört med samma period 2017. Royalties växte markant långsammare än omsättningen vilket primärt beror på förvärvet av The Secret Society. Från mitten av det första kvartalet betalas ingen royalty för spelet.

Koncernens bruttomarginal var 52 (48) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 53 procent och uppgick till 204,4 (133,5) MSEK.

### RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 34,9 (20,0) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2017, beror till stor del på personalökningar, ej kapitaliserbara projekt, ökad serverkapacitet samt ersättningar till utvecklingspersonalen.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 102,1 (75,0) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 96,5 (70,5) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 24

procent jämfört med 26 procent under det andra kvartalet 2017. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 5,6 (4,5) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 16,9 (11,4) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till -0,1 (7,0) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,2 (-2,2) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -0,3 (4,9) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

### RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna har ökat som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 24,7 (13,1) MSEK och nedskrivningar uppgick till 0,4 (0,0) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 32,4 (17,1) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 8,6 (4,6) MSEK.

Rörelseresultatet uppgick till 50,1 (32,1) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 12,7 (11,6) procent.

### RESULTAT EFTER SKATT

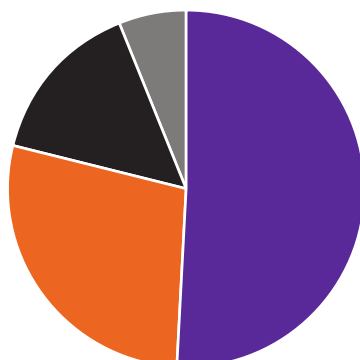
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,1 (-3,1) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 45,0 (29,0) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 5,07 (3,30) kronor.

### OPERATIONELLA MÄTETAL

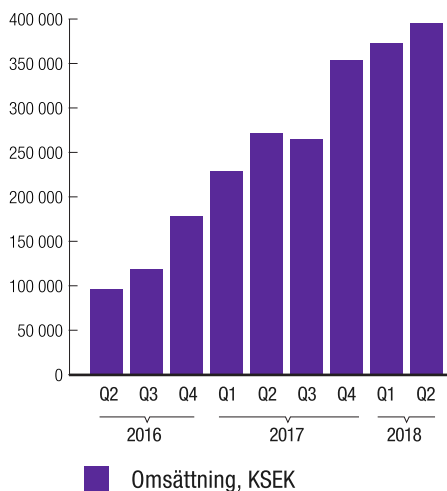
Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 11 procent jämfört med samma kvar-

## GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER ANDRA KVARTALET 2018



- Nordamerika 51 %
- Asien 28 %
- Europa 15 %
- Övriga regioner 6 %

## KVARTALSINTÄKTER



tal 2017. DAU (Daily Active Users) ökade med 22 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) ökade med 8 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 18 procent jämfört med samma kvartal 2017. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 21 procent mot föregående år.

F2P	Q2 '18	Q2 '17	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	8.2	7.4	11%
Genomsnittlig MUP (tusen)	321.5	273.0	18%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	7.0	6.5	8%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	46.2	38.1	21%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	2.1	1.7	22%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 14.

## LANSERINGAR UNDER KVARTALET

Inga nya spel har lanserats under kvartalet.

## JANUARI-JUNI

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen ökade med 50 procent jämfört med samma period i föregående år, koncernens portfölj av free-to-play-spel drev tillväxten. Omsättningen uppgick till 767,5 (510,4) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 377,3 (263,8) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 390,2 (246,6) MSEK, en ökning med 58 procent jämfört med föregående år. Brutomarginalen uppgick till 51 (48) procent.

### RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 47 procent jämfört med samma period i föregående år. Användarförvärv ökade till 195,1 (130,2) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 95,6 (63,2) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 38,3 (25,8) MSEK, samt nedskrivningar på 2,0 (0,2) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden negativt med 0,4 (4,2) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

### RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 99,6 (53,2) MSEK och rörelsemarginalen var 13 (10) procent för delårsperioden.

### RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -10,6 (-5,5) MSEK, motsvarande en skattesats på 11 (10) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 89,0 (47,7), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 10,06 (5,42) kronor.

## KASSAFLÖDE

Under andra kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 73,6 (30,3) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 7,8 (-4,0) MSEK, under det andra kvartalet mottogs en engångsbetalning från japanska skatteverket uppgående till 11,0 (0,0) MSEK avseende tidigare innehållna intäkter. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -32,4 (-17,1) MSEK samt köpeskilling för förvärvade spel om -7,6 (0,0) MSEK.

Kassaflöde före finansieringsverksamheten uppgick till 39,3 (7,0) MSEK. Utdelning påverkade kvartalet med -22,3 (-6,6) MSEK samt reglering av optionsprogrammen påverkade också kvartalet negativt med -9,1 (0,0) MSEK. Kassaflöde för kvartalet uppgick till 8,0 (0,4) MSEK.

För delårsperioden uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 139,3 (62,8) MSEK. Kassaflödet uppgick till 14,1 (-1,9) MSEK.

Likvida medel per 30 juni 2018 uppgick till 107,6 (67,4) 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 202,3 (106,8) MSEK, ökningen mot föregående år beror delvis på förvärvet av The Secret Society. 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	30 JUN 2018	30 JUN 2017
Lanserade spel	179.0	89.4
Ej lanserade spel	23.3	17.3
Balanserat värde av spelportfölj	202.3	106.8

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till 0,4 (0,0) MSEK relaterade till ett lanserat F2P-spel.

Eget kapital för koncernen uppgick till 293,3 (192,4) MSEK, vilket motsvarar 32,9 (21,9) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 55 (61) procent.

Likvida medel uppgick till 107,6 (67,4) 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

### OPTIONER

Under det första kvartalet har 65 946 nya aktier emitterats genom teckning inom ramen för utgivna teckningsoptioner. Personaloptionsprogrammen antogs vid extra bolagsstämma den 19 december 2014 samt ordinarie stämma den 20 maj 2015. Efter emissionerna uppgår det totala antalet aktier i G5 Entertainment AB (publ) per den 30 juni 2018 till 8 919 700 aktier.

Då en aktie berättigar till en (1) röst uppgår det totala antal röster i bolaget efter emissionen till 8 919 700 röster.

### 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 2017.

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 2017.

### KOMMANDE RAPPORTDATUM

Delårsrapport Jan-Sep 2018	6 november, 2018
Bokslutskommuniké 2018	13 februari, 2019

## TELEKONFERENS

Den 27 juli 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	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, 26 juli 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 27 juli 2018 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	Apr-jun 2018	Apr-jun 2017	Jan-jun 2018	Jan-jun 2017	Jul-jun -17/-18	2017
Intäkter	394 847	275 918	767 467	510 416	1 392 542	1 135 491
Direkta kostnader	-190 492	-142 441	-377 314	-263 804	-691 218	-577 709
<b>Bruttoresultat</b>	<b>204 356</b>	<b>133 477</b>	<b>390 154</b>	<b>246 612</b>	<b>701 324</b>	<b>557 782</b>
Forskning & utveckling	-34 942	-19 958	-59 018	-37 949	-104 689	-83 619
Försäljning & marknadsföring	-102 067	-74 963	-201 283	-138 424	-395 223	-332 364
Administration	-16 893	-11 374	-29 890	-21 284	-58 404	-49 798
Övriga rörelseintäkter	-66	7 049	117	7 094	7 619	14 319
Övriga rörelsekostnader	-241	-2 168	-524	-2 875	-2 527	-4 602
<b>Rörelseresultat</b>	<b>50 146</b>	<b>32 064</b>	<b>99 556</b>	<b>53 173</b>	<b>148 101</b>	<b>101 718</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0	8	0	8	134	143
Räntekostnader och liknande resultatposter	-2	0	-2	0	-9	-7
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>50 145</b>	<b>32 073</b>	<b>99 555</b>	<b>53 182</b>	<b>148 226</b>	<b>101 853</b>
Inkomstskatt	-5 149	-3 062	-10 524	-5 476	-17 600	-12 553
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>44 996</b>	<b>29 011</b>	<b>89 031</b>	<b>47 705</b>	<b>130 626</b>	<b>89 300</b>
<b>Periodens resultat fördelas på:</b>						
Moderbolagets aktieägare	44 996	29 011	89 031	47 705	130 626	89 300
<b>Resultat per aktie</b>						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 881	8 800	8 800	8 800	8 825	8 800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 075	8 800	8 800	8 800	9 019	9 183
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	5.07	3.30	10.06	5.42	14.80	10.15
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	4.96	3.16	9.84	5.20	14.48	9.73

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Apr-jun 2018	Apr-jun 2017	Jan-jun 2018	Jan-jun 2017	Jul-jun -17/-18	2017
<b>Periodens resultat</b>	<b>44 996</b>	<b>29 011</b>	<b>89 031</b>	<b>47 705</b>	<b>130 626</b>	<b>89 300</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>						
Säkring av nettoinvesteringar (netto efter skatt)	-	-987	-	-1 579	-1 529	-3 108
Omräkningsdifferens	1 131	-5 479	-7 831	-6 601	-3 063	-11 926
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>1 131</b>	<b>-6 466</b>	<b>-7 831</b>	<b>-8 180</b>	<b>-4 592</b>	<b>-15 034</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>46 127</b>	<b>23 532</b>	<b>81 200</b>	<b>39 525</b>	<b>126 034</b>	<b>74 266</b>
<b>Periodens totalresultat fördelas på:</b>						
Moderbolagets aktieägare	46 127	23 532	81 200	39 525	126 034	74 266



## BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	30 jun 2018	30 jun 2017	31 dec 2017
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	202 345	106 762	115 432
Goodwill	-	2 291	-
	<b>202 345</b>	<b>109 053</b>	<b>115 432</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier verktyg och installationer	10 890	7 085	8 176
	<b>10 890</b>	<b>7 085</b>	<b>8 176</b>
Uppskjuten skattefordran	44 545	18 035	25 993
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>257 780</b>	<b>134 174</b>	<b>149 601</b>
<b>Omsättningstillgångar (not 3 5)</b>			
Kundfordringar	41 462	30 199	39 970
Aktuell skattefordran	8 568	233	9 439
Övriga fordringar	1 640	6 875	10 654
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	113 804	78 705	122 911
Likvida medel	107 611	67 366	91 194
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>273 083</b>	<b>183 378</b>	<b>274 169</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>530 864</b>	<b>317 552</b>	<b>423 770</b>
<b>Eget kapital</b>	<b>293 229</b>	<b>192 380</b>	<b>230 478</b>
Uppskjuten skatteskuld	5 351	2 725	7 641
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>5 351</b>	<b>2 725</b>	<b>7 641</b>
<b>Kortfristiga skulder (not 5)</b>			
Leverantörsskulder	28 234	18 673	9 289
Övriga skulder	34 845	6 025	9 221
Aktuell skatteskuld	64 069	18 631	32 818
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	105 135	79 119	134 322
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>232 284</b>	<b>122 447</b>	<b>185 650</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>530 864</b>	<b>317 552</b>	<b>423 770</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

KSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
<b>Eget kapital 2017-01-01</b>	880	54 316	14 965	108 102	178 150
Utdelning				-6 600	-6 600
Periodens resultat				47 705	47 705
Övrigt totalresultat			-8 180		-8 180
<b>Summa totalresultat</b>			<b>-8 180</b>	<b>41 105</b>	<b>32 925</b>
<b>Eget kapital 2017-06-30</b>	880	54 316	6 785	149 207	211 075
<b>Eget kapital 2018-01-01</b>	880	55 959	1 532	172 107	230 478
Utdelning				-22 224	-22 224
Optionsprogram		-11 885			-11 885
Periodens resultat				89 031	89 031
Övrigt totalresultat			7 830		7 830
<b>Summa totalresultat</b>		<b>-11 885</b>	<b>7 830</b>	<b>66 807</b>	<b>62 752</b>
<b>Eget kapital 2018-06-30</b>	880	44 074	9 362	238 914	293 230

## KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2018	Apr-jun 2017	Jan-jun 2018	Jan-jun 2017	Jul-jun -17/-18	2017
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>						
Resultat efter finansiella poster	50 145	32 073	99 555	53 182	148 226	101 853
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	24 350	6 582	41 943	19 367	66 848	44 272
	74 495	38 655	141 498	72 549	179 234	146 125
Betald skatt	-912	-8 345	-2 142	-9 766	-3 823	-11 447
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>	<b>73 583</b>	<b>30 310</b>	<b>139 356</b>	<b>62 783</b>	<b>167 978</b>	<b>134 678</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>						
Förändring av rörelsefordringar	6 366	-22 137	-8 809	-54 174	-43 745	-89 110
Förändring av rörelseskulder	1 366	18 093	-8 649	29 273	42 032	79 954
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>81 315</b>	<b>26 266</b>	<b>121 898</b>	<b>37 882</b>	<b>154 489</b>	<b>125 522</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-2 044	-2 146	-4 418	-2 864	-6 475	-4 921
Investeringar i immateriella tillgångar	-7 616	-	-11 796	-	-34 896	-23 100
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-32 413	-17 085	-57 411	-30 298	-97 442	-70 329
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-42 073</b>	<b>-19 231</b>	<b>-73 625</b>	<b>-33 162</b>	<b>-138 813</b>	<b>-98 350</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>						
Utdelning	-22 224	-6 600	-22 224	-6 600	-22 224	-6 600
Premier/återköp inom beslutade optionsprogram	-9 059	-	-11 885	-	-10 242	1 643
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>	<b>-31 283</b>	<b>-6 600</b>	<b>-34 109</b>	<b>-6 600</b>	<b>-7 783</b>	<b>-4 957</b>
<b>Kassaflöde</b>	<b>7 959</b>	<b>435</b>	<b>14 164</b>	<b>-1 880</b>	<b>30 735</b>	<b>22 215</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>	<b>97 737</b>	<b>67 522</b>	<b>91 194</b>	<b>70 584</b>	<b>67 366</b>	<b>70 584</b>
Kassaflöde	7 959	435	14 164	-1 880	30 735	22 215
Valutakursdifferenser	1 915	-591	2 253	-1 338	1 986	-1 605
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>	<b>107 611</b>	<b>67 366</b>	<b>107 611</b>	<b>67 366</b>	<b>107 611</b>	<b>91 194</b>

### NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2017 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2017.

Delårsrapporten omfattar sidorna 1–14 och sidorna 1–6 utgör således en integrerad del av denna finansiella rapport.

### FÖRÄNDRINGAR AV VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainment tillämpar IFRS 15 Intäkter från avtal med kunder från den 1 januari 2018. Ett antal andra nya standards träder i kraft den 1 januari 2018 men dessa har ingen väsentlig inverkan på koncernens redovisning.

IFRS 15 etablerar ett övergripande 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 byggen-treprenader och IFRIC 13 som rör kundlojalitetsprogram. G5 Entertainment har infört IFRS 15 med initial tillämp-

ning från den 1 januari 2018 och använder en fullständig retrospektiv tillämpning. Det innebär att ackumulerad effekt vid antaganden ska redovisas i det balanserade resultatet per den 1 januari 2017 och att jämförelsetal som påverkas ska räknas om. I sammanhanget bör det noteras att ingen effekt sker av tillämpningen i balansräkning och resultaträkning.

Enligt IFRS 15 ska intäkter redovisas i samband med att kontrollen över en vara eller tjänst överförs till en kund. Att bestämma tidpunkten för överföring av kontroll – antingen vid en viss tidpunkt eller över tid – kräver bedömningar. Koncernen har gjort en detaljerad analys av de standardkontrakt som skrivs på mot respektive applikationsbutik, standardens eventuella påverkan på hur intäkterna från dessa ska redovisas samt bedömt ytterligare prestationsåtaganden för köp i koncernens free-to-play spel. Koncernen gör bedömningen att de virtuella produkter som erbjuds i spelen kategoriseras som förbrukningsvaror och att inget ytterligare prestationsåtagande föreligger efter att varan överförs till kunden. Detta med anledning av att G5 säljer en "rätt att använda" spelet (i motsats till en tjänst) och spelen är nedladdningsbara. De virtuella varorna som kunden köper är därför möjliga att nyttja för kunden i spelet oberoende av G5. Koncernen gör därigenom bedömningen att implementeringen inte kommer påverka koncernens intäktsredovisning.

### NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Apr-jun 2018	Apr-jun 2017	Jan-jun 2018	Jan-jun 2017	Jul-jun -17/-18	2017
<b>Vid periodens början</b>	<b>180 840</b>	<b>108 061</b>	<b>115 432</b>	<b>94 269</b>	<b>106 762</b>	<b>109 104</b>
Investeringar <sup>1</sup>	32 412	17 085	111 075	30 298	151 106	70 329
Nedskrivning	-440	-	-440	-158	-4 464	-4 181
Avskrivning	-23 795	-12 534	-39 799	-24 649	-64 148	-48 998
<b>Nettoförändring under perioden</b>	<b>8 177</b>	<b>4 551</b>	<b>70 836</b>	<b>5 492</b>	<b>82 494</b>	<b>17 150</b>
Kursdifferenser	13 328	-5 850	16 077	-10 817	13 089	-10 822
<b>Vid periodens slut</b>	<b>202 345</b>	<b>106 762</b>	<b>202 345</b>	<b>88 943</b>	<b>202 345</b>	<b>115 432</b>

<sup>1</sup>Investeringar för Jan-jun 2018 samt jul-jun -17/-18 inkluderar 53,7 MSEK från kapitaliseringen av förvärvet av The Secret Society.

### NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 1,2 (0,3) 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 eventalförpliktelser.

### 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	Apr-jun 2018	Apr-jun 2017	Jan-jun 2018	Jan-jun 2017	Jul-jun -17/-18	2017
Intäkter	394 847	275 918	767 467	510 370	1 392 542	1 135 445
Direkta kostnader	-281 284	-188 716	-533 369	-364 704	-949 747	-781 082
<b>Bruttoresultat</b>	<b>113 563</b>	<b>87 202</b>	<b>234 099</b>	<b>145 666</b>	<b>442 795</b>	<b>354 363</b>
Forskning och utveckling	-25	-22	-51	-80	-114	-143
Försäljning och marknadsföring	-20 751	-10 525	-41 877	-17 270	-99 672	-75 066
Administration	-86 526	-69 209	-169 432	-129 134	-317 041	-276 743
Övriga rörelseintäkter	5 871	-879	7 223 248	0	7 223	9 948
Övriga rörelsekostnader	-5 942	4 872	-7 223	4 596	-1 871	0
<b>Rörelseresultat</b>	<b>6 191</b>	<b>11 440</b>	<b>22 740</b>	<b>3 778</b>	<b>31 320</b>	<b>12 358</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0	-9 478	0	-2 215	20 876	18 661
Räntekostnader och liknande resultatposter	-2	0	-2	0	-9	-7
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>6 189</b>	<b>1 961</b>	<b>22 738</b>	<b>1 563</b>	<b>52 187</b>	<b>31 012</b>
Inkomstskatt	-1 363	-431	-5 004	-344	-6 250	-1 589
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>4 826</b>	<b>1 530</b>	<b>17 734</b>	<b>1 219</b>	<b>45 937</b>	<b>29 422</b>

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2018	Apr-jun 2017	Jan-jun 2018	Jan-jun 2017	Jul-jun -17/-18	2017
Periodens resultat	4 826	1 530	17 734	1 219	45 937	29 422
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen						
Valutakursdifferens	-	-	-	-	-	-
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>4 826</b>	<b>1 530</b>	<b>17 734</b>	<b>1 219</b>	<b>45 937</b>	<b>29 422</b>

## BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 jun 2018	30 jun 2017	31 dec, 2017
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-	-
Fordringar koncernföretag	-	75 451	-
	<b>70</b>	<b>75 521</b>	<b>70</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	41 462	30 199	39 970
Fordringar hos koncernföretag	9 167	210	8 428
Skatteordringar	1 477	-	1 477
Övriga fordringar	-1 039	6 091	8 572
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	110 361	77 429	98 540
Kassa och bank	83 076	57 883	64 650
	<b>244 504</b>	<b>171 812</b>	<b>221 637</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>244 574</b>	<b>247 332</b>	<b>221 707</b>
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	880	880	880
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond	55 916	54 273	55 916
Balanserat resultat	52 464	57 162	57 151
Årets resultat	17 734	1 219	29 422
<b>Summa eget kapital</b>	<b>126 994</b>	<b>113 534</b>	<b>143 369</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	823	277	1 336
Skatteskulder	2 027	0	0
Skuld till koncernföretag	99 547	126 747	50 491
Övriga skulder	6 835	2 245	10 471
Upplupna kostnader	8 349	4 529	16 039
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>117 580</b>	<b>133 798</b>	<b>78 338</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>244 574</b>	<b>247 332</b>	<b>221 707</b>

## ORDLISTA

### RÅKENSKAPER

**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 spelare som G5:s spel genererat under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU visar den aggregerade publiken i G5:s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

**Daily Active Users (MAU)** 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 Unique Users (MUU)** är det antal unika individer som spelat något av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som en MUU. 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.