

The logo features the number '5' inside a blue circle, with the '5' itself being a large, white, 3D-style number. Below the circle, the word 'GAMES' is written in white, bold, sans-serif capital letters. A registered trademark symbol (®) is located to the upper right of the circle. The entire logo is set against a vibrant, colorful galaxy background with a large orange planet in the top left and the Earth's horizon in the bottom right.

# G5<sup>®</sup> GAMES

**G5 ENTERTAINMENT AB**

DELÄRSRAPPORT

JANUARI - JUNI 2019

## DELÅRSRAPPORT JANUARI - JUNI 2019

### APRIL - JUNI 2019

- Intäkter för perioden var 297,3 (394,8) MSEK, en minskning med 25 procent jämfört med samma period 2018.
- Bruttomarginalen ökade till 55% (52%) primärt beroende på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel.
- Rörelseresultatet för perioden var 18,5 (50,1) MSEK. Minskningen jämfört med föregående år är primärt beroende på minskad omsättning samt investeringar i utveckling och användarförvärv.
- Resultat efter skatt uppgick till 16,9 (45,0) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 1,88 (5,07) SEK.
- Kassaflödet uppgick till -15,4 (8,0) MSEK, påverkat av utdelning om -22,5 MSEK och skattebetalning på Malta om -28,4 MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 6,3 miljoner, en minskning med 23 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 221,7 tusen, en minskning med 31 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 1,7 miljoner, en minskning med 21 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 46,5 USD, en ökning med 1 procent jämfört med samma period föregående år.

### FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Förändring %	Jan-jun 2019	Jan-jun 2018	Förändring %	Jul-jun 18/19	2018	Förändring %
Intäkter	297 347	394 847	-25%	603 404	767 467	-21%	1 285 961	1 450 025	-11%
Avgift till distributörer <sup>1</sup>	-90 772	-119 715	-24%	-183 986	-232 582	-21%	-391 782	-440 378	-11%
Royalties till externa utvecklare <sup>2</sup>	-44 505	-70 777	-37%	-96 250	-144 732	-33%	-214 189	-262 671	-18%
<b>Bruttoresultat</b>	<b>162 070</b>	<b>204 356</b>	<b>-21%</b>	<b>323 168</b>	<b>390 154</b>	<b>-17%</b>	<b>679 990</b>	<b>746 976</b>	<b>-9%</b>
Bruttomarginal	55%	52%		54%	51%		53%	52%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-68 109	-57 709	18%	-129 771	-99 564	30%	-256 160	-225 952	13%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	93 961	146 647	-36%	193 396	290 590	-33%	423 830	521 024	-19%
<b>Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %</b>	<b>32%</b>	<b>37%</b>		<b>32%</b>	<b>38%</b>		<b>33%</b>	<b>36%</b>	
Kostnader för användarförvärv <sup>3</sup>	-75 425	-96 501	-22%	-135 155	-191 034	-29%	-321 697	-377 576	-15%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-25%	-24%		-22%	-25%		-25%	-26%	
<b>Rörelseresultat</b>	<b>18 536</b>	<b>50 146</b>	<b>-63%</b>	<b>58 241</b>	<b>99 556</b>	<b>-41%</b>	<b>102 133</b>	<b>143 448</b>	<b>-29%</b>
Rörelsemarginal, %	6,2%	12,7%		9,7%	13,0%		7,9%	9,9%	
<b>Resultat per aktie före utspädning</b>	<b>1,88</b>	<b>5,07</b>	<b>-63%</b>	<b>5,87</b>	<b>10,12</b>	<b>-42%</b>	<b>10,31</b>	<b>14,34</b>	<b>-28%</b>
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	7 107	39 242		6 663	48 273		33 093	74 703	
Likvida medel	125 030	107 611		125 030	107 611		125 030	138 531	

<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:**

# LANSERADE TVÅ NYA SPEL OCH FLER ÄR PÅ VÄG



Under andra kvartalet släppte vi det första nya Match-3 spelet sedan augusti 2017, kallat Jewels of Rome. Spelet lanserades globalt och simultant i alla länder, och fick ett mycket positivt mottagande av spelarna.

Jewels of Rome är hittills sett G5:s historiskt bästa lansering. Bara ett par veckor efter det släpptes på alla större plattformar, tog spelet en fjärdeplats sett till daglig intäkt för spelen i vår portfölj. Det gör oss försiktigt optimistiska vad gäller den framtida potentialen för spelet och utvecklingsteamet arbetar hårt för att göra det till en framgång. Med vår erfarenhet i att växa framgångsrika spel, så fort vi ser en stor potential, är vi redo att agera snabbt med målsättningen att uppnå en snabbare intäktsutveckling

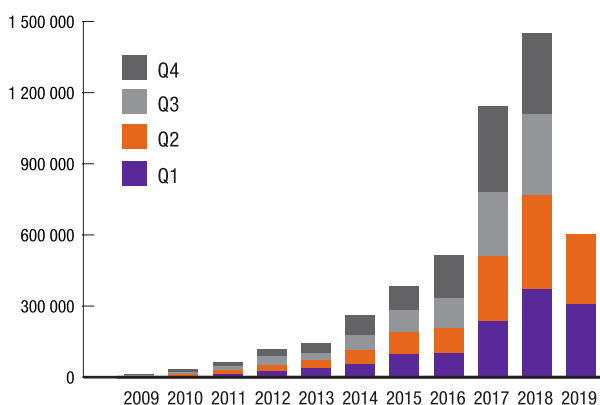
än tidigare i samma situation. Med tanke på den initialt snabba intäktsutvecklingen och den flacka utvecklingen för den övriga spelportföljen, kan Jewels of Rome komma att bidra till dynamiken i bolagets intäkter redan under det tredje kvartalet.

Bara några veckor efter att Jewels of Rome lanserades släppte vi en tidig version av ytterligare ett nytt Match-3 spel med namnet Match Town Makeover i Nya Zeeland och i Australien. Spelet har en annan struktur jämfört med våra övriga spel vilket innebär att det kan ta lite tid att få detaljerna som vi vill ha dem. Vi anser därför att det är klokt att göra en geografiskt begränsad mjuk lansering, så att vi lär oss mer om strukturen och är bättre förberedda när det är dags för den globala lansering som kommer lite längre fram.

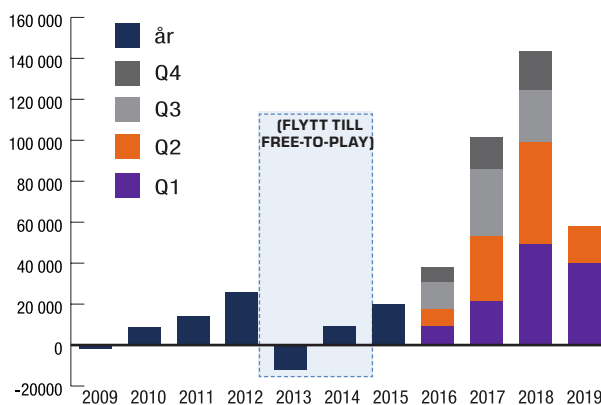
Det finns ytterligare två spel som ligger i utvecklingsfasen och som vi avser att lansera innan årsslutet. Utöver det är vår plan att, efter omfattande omarbetningar, relansera ett tidigare spel som just nu inte finns tillgängligt för våra spelare. Som ni kan se är vi, som tidigare utlovats, nu på god väg att lansera fyra nya spel under 2019. Vi har också många nya spelidéer utöver dessa och under andra halvåret planerar vi för att inleda utvecklingen av de spel som kommer att lanseras under 2020 och 2021. Några av dessa kommer att finnas i för G5 nya genrer.

Utöver detta - och de regelbundna månatliga uppdateringar som vi genomför i alla de spel i vår portfölj som är under aktiv utveckling - planerar vi för omfattande förändringar i ytterligare två av våra spel, något som redan

## OMSÄTTNING KSEK



## RÖRELSERESULTAT KSEK



innan årets utgång kan få en betydande inverkan på deras resultat. Vårt mål är att alltid fokusera våra utvecklings-team där vi ser möjligheter till tillväxt och potential för förbättringar.

Samtliga spel jag nämnt ovan utvecklas internt i våra egna studior. Denna omfattande aktivitet är möjlig tack vare den satsning som G5 genomfört under de senaste två åren för att öka bolagets utvecklingskapacitet. Det sker genom att vi utökar kontoren och genom att vi attraherar de bästa talangerna i de städer där vi har utvecklingsavdelningar. Den ökade utvecklingskapaciteten är avgörande för våra framtidsplaner. Om något av de internt utvecklade spelen blir en succé kommer det att ha en signifikant påverkan på bolagets omsättning och lönsamhet.

### KVARTALET RESULTAT

Intäktsutvecklingen under andra kvartalet var mer eller mindre oförändrad, och gick ned med endast tre procent jämfört med första kvartalet. Det innebär en välkommen stabilisering av intäkterna i det säsongsmässigt sett svagare andra kvartalet. Intäkterna från Hidden City stabiliserades, medan intäkterna för Mahjong Journey sjönk, det sistnämnda som ett resultat av olika experiment. Utvecklingsteamet arbetar nu hårt för att åtgärda problemen och vi siktar på att spelet ska kunna återta sin position under andra halvåret. Om inte det inte var för Mahjong Journey skulle vi ha haft sekventiellt oförändrade intäk-

ter under andra kvartalet. Homicide Squad fortsatte att generera intäkter och har vuxit strax under 160 procent år från år. Våra övriga spel fortsatte att utvecklas, men utan större förändringar i intäkter.

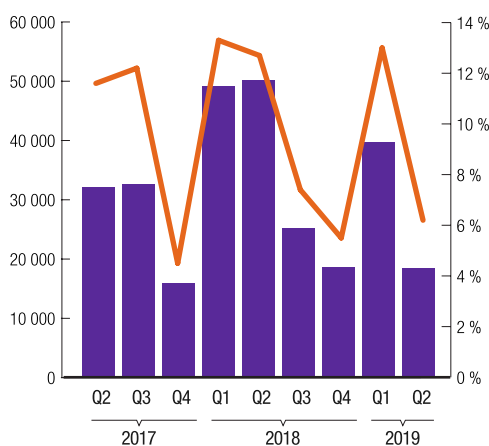
Under kvartalet provade vi, tillsammans med den fortsatta utvecklingen av spelen i vår portfölj, vissa förändringar i vår strategi för användarförvärv och experimenterade då med högre investeringsnivåer för användarförvärv för att testa dessa nya strategier. Försöken bekräftade våra modeller, men belastade också kvartalets vinstmarginal som uppgick till sex procent. Vi kommer att använda resultaten från experimenten i vår strävan efter att uppnå en sekventiellt sett bättre utveckling i de följande kvartalen.

G5 har en fortsatt stark finansiell ställning. Vi är skuldfria och avslutade kvartalet med en bättre kassaposition än för ett år sedan, trots utdelning och en större skattebetalning under kvartalet. Vi kan finansiera fortsatt marknadsföring, utveckla befintliga spel och samtidigt utveckla nya spel. Vi kommer att fortsätta att förvalta G5 på det sättet, samtidigt som vi strävar efter att skapa nya tillväxtmöjligheter.

Moskva, 29 juli 2019

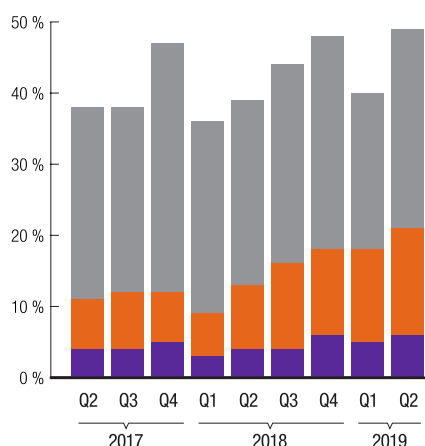
**Vlad Suglobov,**  
VD och grundare

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



■ EBIT, KSEK  
— Rörelsemarginal, %

### RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN



■ Försäljning och marknadsföring  
■ Forskning och utveckling  
■ Administration

## APRIL-JUNI

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 297,3 (394,8) MSEK. Omsättningen minskade med 25 procent jämfört med samma period 2018.

Direkta kostnader minskade med 29 procent till 135,3 (190,5) 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 minskade med 37 procent jämfört med samma period 2018 då en större andel av intäkterna kommer från egna spel.

Koncernens bruttomarginal var 55 (52) procent, ökningen beror primärt på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel. Bruttoresultat för kvartalet minskade med 21 procent jämfört med andra kvartalet 2018 och uppgick till 162,1 MSEK (204,4).

### RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 43,6 (34,9) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2018, beror till största delen på en ökning av utveckling på ej kapitaliserbara projekt och hosting. Kvartalet påverkades också av en nedskrivning av förutbetalad utveckling om 1,1 (0,0) MSEK då kontrakten avslutades och utvecklingen flyttades till interna resurser. I tillägg ökade också avskrivningarna.

Kostnader för försäljning och marknadsföring minskade till 82,3 (102,1) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 75,4 (96,5) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 25 procent, jämfört med 24 procent under det andra kvartalet 2018. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 6,8 (5,6) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 18,2 (16,9) MSEK, Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,9 (-0,1) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,4 (-0,2) MSEK, vilka tillsammans uppgick till 0,5 (-0,3) 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 24,6 (23,8) MSEK och nedskrivningar uppgick till 0,4 (0,4) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 27,8 (32,4) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 2,8 (8,2) MSEK.

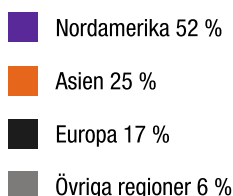
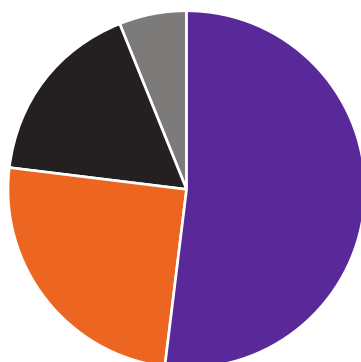
Rörelseresultatet uppgick till 18,5 (50,1) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 6,2 (12,7) procent.

### RESULTAT EFTER SKATT

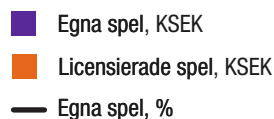
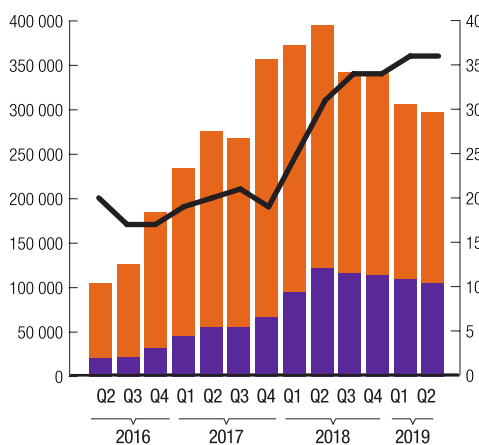
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -1,9 (-5,1) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 16,9 (45,0) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 1,88 (5,07) kronor.

## GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER ANDRA KVARTALET 2019



## EGNA/LICENSIERADE SPEL | ANDEL EGNA SPEL



## OPERATIONELLA MÄTETAL

Under kvartalet gick det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) ner med 23 procent jämfört med samma kvartal 2018. DAU (Daily Active Users) gick ner med 21 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) gick ner med 23 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en minskning om 31 procent jämfört med samma kvartal 2018. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade med 1 procent jämfört med samma period i 2018.

F2P	Q2 '19	Q2 '18	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	6,3	8,2	-23%
Genomsnittlig MUP (tusen)	221,7	321,5	-31%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	5,4	7,0	-23%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	46,5	46,2	1%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,7	2,1	-21%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 14.

## JANUARI-JUNI

### INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen minskade med 21 procent jämfört med samma period föregående år. Omsättningen uppgick till 603,4 (767,5) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 279,1 (377,3) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 324,3 (390,2) MSEK, en minskning med 17 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 54 (51) procent.

### RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna minskade med 8 procent jämfört med samma period föregående år. Användarförvärv minskade till 135,2 (191,0) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 130,9 (99,6) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 50,7 (41,5) MSEK, samt nedskrivningar på 1,8 (0,4) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat perioden med 0,9 (-0,4) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

### RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 58,2 (99,6) MSEK och rörelsemarginalen var 10 (13) procent för året.

### RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -5,8 (-10,5) MSEK, motsvarande en skattesats på 10 (12) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 54,8 (89,0), MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 5,87 (10,06).

### KASSAFLÖDE

Under andra kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 15,1 (73,6) MSEK. Skattebetalningar uppgick till -29,2 (-0,9) MSEK. Skattebetalningar på Malta uppgick till -28,4 MSEK under kvartalet, största delen av skattebetalningen kommer återbetalas under 2020. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med 21,2 (7,7) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -25,9 (-32,4) MSEK.

Kassaflöde innan finansieringsverksamheten uppgick till 7,1 (39,3) MSEK. Utdelning påverkade kvartalet med -22,5 (-22,3) MSEK. Kassaflöde för kvartalet uppgick till -15,4 (8,0) MSEK.

För delårsperioden uppgick kassaflöde innan förändringar i rörelsekapital till 82,9 (139,4) MSEK. Kassaflödet uppgick till -15,9 (14,2) MSEK.

Likvida medel per 30 juni 2019 uppgick till 125,0 (107,6) 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, en stor del blir inte stora hits men betalar för sig själv och blir stabila intjänare över en lång tid, medan andra spel misslyckas i marknaden. 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 211,6 (202,3) MSEK. 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 2019	30 JUN 2018
Lanserade spel	152,8	179,0
Ej lanserade spel	58,8	23,3
Balanserat värde av spelportfölj	211,6	202,3

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

Eget kapital för koncernen uppgick till 387,2 (293,2) MSEK, vilket motsvarar 43,1 (33,3) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 66 (55) procent.

Likvida medel uppgick till 125,0 (107,6) MSEK.

Koncernen har inga räntebärande skulder. Långfristiga och kortfristiga skulder i balansräkningen är relaterade till redovisning av leasingkontrakt i enlighet med IFRS16.

#### **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.

#### **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 2018.

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 2018.

#### **KOMMANDE RAPPORTDATUM**

Delårsrapport jan-sep 2019	5 nov, 2019
Bokslutskommuniké 2019	12 februari, 2020

#### **TELEKONFERENS**

Den 30 juni 2019 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
Eric Vollmer, IR	+46 73 3627668

#### **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, 29 juli 2019

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 30 juli 2019 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 2019	Apr-jun 2018	Jan-jun 2019	Jan-jun 2018	Jul-jun 18/19	2018
Intäkter	297 347	394 847	603 404	767 467	1 285 961	1 450 025
Direkta kostnader	-135 277	-190 492	-279 136	-377 314	-605 971	-703 049
<b>Bruttoresultat</b>	<b>162 070</b>	<b>204 356</b>	<b>324 268</b>	<b>390 154</b>	<b>679 990</b>	<b>746 976</b>
Forskning & utveckling	-43 553	-34 942	-83 850	-59 018	-164 246	-140 514
Försäljning & marknadsföring	-82 272	-102 067	-148 391	-201 283	-346 888	-399 780
Administration	-18 200	-16 893	-34 669	-29 890	-68 296	-63 516
Övriga rörelseintäkter	876	-66	1 684	117	3 053	1 210
Övriga rörelsekostnader	-385	-241	-801	-524	-1 481	-928
<b>Rörelseresultat</b>	<b>18 536</b>	<b>50 146</b>	<b>58 241</b>	<b>99 556</b>	<b>102 133</b>	<b>143 448</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	349	0	632	0	943	312
Räntekostnader och liknande resultatposter	-148	-2	-311	-2	-462	-152
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>18 737</b>	<b>50 145</b>	<b>58 562</b>	<b>99 555</b>	<b>102 614</b>	<b>143 607</b>
Inkomstskatt	-1 855	-5 149	-5 794	-10 524	-10 068	-14 797
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>16 882</b>	<b>44 996</b>	<b>52 767</b>	<b>89 031</b>	<b>92 547</b>	<b>128 811</b>
<b>Periodens resultat fördelas på:</b>						
Moderbolagets aktieägare	16 882	44 996	52 767	89 031	92 547	128 811
<b>Resultat per aktie</b>						
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 984	8 881	8 800	8 800	8 979	8 984
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 019	9 075	8 800	8 800	9 085	9 044
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	1,88	5,07	5,87	10,06	10,31	14,34
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	1,87	4,96	5,82	9,84	10,19	14,24

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan-jun 2019	Jan-jun 2018	Jul-jun 18/19	2018
<b>Periodens resultat</b>	<b>16 882</b>	<b>44 996</b>	<b>52 767</b>	<b>89 031</b>	<b>92 547</b>	<b>128 811</b>
<b>Poster som senare kan återföras i resultaträkningen</b>						
Omräkningsdifferens	1 435	6 700	10 754	7 831	11 703	8 780
<b>Summa övrigt totalresultat</b>	<b>1 435</b>	<b>6 700</b>	<b>10 754</b>	<b>7 831</b>	<b>11 703</b>	<b>8 780</b>
<b>Summa totalresultat</b>	<b>18 317</b>	<b>51 696</b>	<b>63 521</b>	<b>96 862</b>	<b>104 250</b>	<b>137 591</b>
<b>Periodens totalresultat fördelas på:</b>						
Moderbolagets aktieägare	18 317	51 696	63 521	96 862	104 250	137 591



## BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	30 jun 2019	30 jun 2018	31 dec 2018
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	211 579	202 345	198 083
Goodwill	-	-	-
	<b>211 579</b>	<b>202 345</b>	<b>198 083</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier verktyg och installationer <sup>1</sup>	32 124	10 890	11 268
	<b>32 124</b>	<b>10 890</b>	<b>11 268</b>
Uppskjuten skattefordran	48 026	44 545	64 389
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>291 729</b>	<b>257 780</b>	<b>273 741</b>
<b>Omsättningstillgångar (not 3 5)</b>			
Kundfordringar	0	41 462	3 713
Aktuell skattefordran	44 443	8 568	9 928
Övriga fordringar	8 704	1 640	4 427
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	118 027	113 804	103 079
Likvida medel	125 030	107 611	138 531
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>296 204</b>	<b>273 083</b>	<b>259 677</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>587 934</b>	<b>530 864</b>	<b>533 418</b>
<b>Eget kapital</b>	<b>387 195</b>	<b>293 229</b>	<b>347 494</b>
Uppskjuten skatteskuld	12	5 351	-
Långfristig upplåning	8 202	-	-
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>8 214</b>	<b>5 351</b>	<b>-</b>
<b>Kortfristiga skulder (not 5)</b>			
Kortfristig upplåning <sup>1</sup>	8 195	-	-
Leverantörsskulder	39 990	28 234	25 818
Övriga skulder	6 598	34 845	5
Aktuell skatteskuld	69 423	64 069	76 822
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	68 320	105 135	83 279
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>192 525</b>	<b>232 284</b>	<b>185 924</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>587 934</b>	<b>530 864</b>	<b>533 418</b>

<sup>1</sup>Tillgångar med nyttjanderätt och motsvarande leasingkulder ingår från den 1 januari 2019 i materiella anläggningstillgångar samt långfristig och kortfristig skuld. Jämförelsetalen har inte räknats om.

## 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 2018-01-01</b>	<b>880</b>	<b>55 959</b>	<b>1 532</b>	<b>172 107</b>	<b>230 478</b>
Utdelning				-22 224	-22 224
Premier för optionsprogram	12	12 505			12 517
Återköp av optioner		-24 402			-24 402
Periodens resultat				89 031	89 031
Övrigt totalresultat			7 830		7 830
<b>Summa totalresultat</b>			<b>7 830</b>	<b>89 031</b>	<b>96 861</b>
<b>Eget kapital 2018-06-30</b>	<b>892</b>	<b>44 062</b>	<b>9 362</b>	<b>238 914</b>	<b>293 230</b>
<b>Eget kapital 2019-01-01</b>	<b>898</b>	<b>48,448</b>	<b>10,312</b>	<b>287,836</b>	<b>347,494</b>
Övergångseffekt IFRS16			-466		
Utdelning				-22 486	-22 486
Emission, C-aktier	26				
Återköp, C-aktier			-26		
Återköp av optioner		-47			-47
IFRS2			-795		-795
Periodens resultat				52 767	52 767
Övrigt totalresultat			10 754		10 754
<b>Summa totalresultat</b>		<b>-</b>	<b>9 959</b>	<b>52 767</b>	<b>62 726</b>
<b>Eget kapital 2019-06-30</b>	<b>924</b>	<b>48 401</b>	<b>20 271</b>	<b>318 117</b>	<b>410 220</b>

<sup>1</sup>Rättelsen avser korrigering av uppskjuten skatt från tidigare perioder i koncernens dotterbolag på Malta.

## KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan-jun 2019	Jan-jun 2018	Jul-jun 18/19	2018
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>						
Resultat efter finansiella poster	18 738	50 145	58 562	99 555	102 614	143 607
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	25 621	24 350	54 780	41 943	108 998	96 161
	44 359	74 495	113 342	141 498	211 612	239 768
Betald skatt	-29 236	-912	-30 396	-2 142	-40 810	-12 556
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet</b>	<b>15 123</b>	<b>73 583</b>	<b>82 946</b>	<b>139 356</b>	<b>170 802</b>	<b>227 212</b>
<b>Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet</b>						
Förändring av rörelsefordringar	11 358	6 366	-17 509	-8 809	28 316	37 016
Förändring av rörelseskulder	9 857	1 366	3 746	-8 649	-34 327	-46 722
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>36 338</b>	<b>81 315</b>	<b>69 183</b>	<b>121 898</b>	<b>164 791</b>	<b>217 506</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>						
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-3 268	-2 044	-5 516	-4 418	-8 585	-7 487
Investeringar i immateriella tillgångar	-27	-7 616	-1 861	-11 796	-9 390	-19 325
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-25 936	-32 413	-55 143	-57 411	-113 723	-115 991
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-29 231</b>	<b>-42 073</b>	<b>-62 520</b>	<b>-73 625</b>	<b>-131 698</b>	<b>-142 803</b>
<b>Finansieringsverksamhet</b>						
Utdelning	-22 486	-22 224	-22 486	-22 224	-22 486	-22 224
Emission, C-aktier	26	-	26	-	26	-
Återköp, C-aktier	-26	-	-26	-	-26	-
Premier optionsprogram	-	5 042	-	12 517	-12 517	-
Återköp optioner	-	-14 101	-47	-24 402	16 844	-7 511
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamhet</b>	<b>-22 486</b>	<b>-31 283</b>	<b>-22 533</b>	<b>-34 109</b>	<b>-18 159</b>	<b>-29 735</b>
<b>Kassaflöde</b>	<b>-15 379</b>	<b>7 959</b>	<b>-15 870</b>	<b>14 164</b>	<b>14 934</b>	<b>44 968</b>
<b>Likvida medel vid periodens ingång</b>	<b>138 437</b>	<b>97 737</b>	<b>138 531</b>	<b>91 194</b>	<b>107 611</b>	<b>91 194</b>
Kassaflöde	-15 379	7 959	-15 870	14 164	14 934	44 968
Valutakursdifferenser	1 972	1 915	2 369	2 253	2 485	2 369
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>	<b>125 030</b>	<b>107 611</b>	<b>125 030</b>	<b>107 611</b>	<b>125 030</b>	<b>138 531</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 has implementerat IFRS 16, Leasing vilken ersätter IAS 17 Leasing. Enligt den nya standarden ska en tillgång (rätten att använda ett hyrt objekt) och en finansiell skuld att betala hyror redovisas. De enda undantagen är kortfristiga avtal och leasingavtal med lågt värde. Standarden är obligatorisk för räkenskapsår som börjar per den eller efter den 1 januari 2019.

### NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan-jun 2019	Jan-jun 2018	Jul-jun 18/19	2018
<b>Vid periodens början</b>	<b>209 066</b>	<b>180 840</b>	<b>198 083</b>	<b>115 432</b>	<b>202 345</b>	<b>115 432</b>
Investeringar <sup>1</sup>	27 797	32 412	57 004	111 075	99 456	153 527
Nedskrivning	-423	-440	-1 789	-440	-5 848	-4 499
Avskrivning	-24 550	-23 795	-48 381	-39 799	-96 438	-87 855
<b>Nettoförändring under perioden</b>	<b>2 824</b>	<b>8 177</b>	<b>6 834</b>	<b>70 836</b>	<b>-2 830</b>	<b>61 172</b>
Kursdifferenser	-311	13 328	6 661	16 077	12 063	21 479
<b>Vid periodens slut</b>	<b>211 579</b>	<b>202 345</b>	<b>211 579</b>	<b>202 345</b>	<b>211 579</b>	<b>198 083</b>

<sup>1</sup>Investeringar för 2018 och Apr-mar 18/19 inkluderar 37,5 MSEK från förvärvet av The Secret Society. För jämförelseperioden jan-mar 2018 påverkades investeringarna med 53,7 MSEK.

### NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 0 [1,2] 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	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan-jun 2019	Jan-jun 2018	Jul-jun 18/19	2018
Intäkter	297 347	394 847	603 404	767 467	1 285 961	1 450 025
Direkta kostnader	-217 057	-281 284	-457 448	-533 369	-947 471	-1 023 392
<b>Bruttoresultat</b>	<b>80 290</b>	<b>113 563</b>	<b>145 956</b>	<b>234 099</b>	<b>338 490</b>	<b>426 633</b>
Forskning och utveckling	-28	-25	-55	-51	-375	-371
Försäljning och marknadsföring	-11 253	-20 751	-20 114	-41 877	-58 190	-79 952
Administration	-76 207	-86 526	-136 035	-169 432	-305 603	-339 000
Övriga rörelseintäkter	-769	5 871	2 922 860	7 223 248	2 720	7 020
Övriga rörelsekostnader	1 595	-5 942	-1 506	-7 223	-652	-6 369
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-6 373</b>	<b>6 191</b>	<b>-8 831</b>	<b>22 740</b>	<b>-23 610</b>	<b>7 961</b>
Ränteintäkter och liknande resultatposter	332	0	65 338	0	65 646	308
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-2	0	-2	-151	-152
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-6 042</b>	<b>6 189</b>	<b>56 507</b>	<b>22 738</b>	<b>41 885</b>	<b>8 117</b>
Inkomstskatt	1 325	-1 363	1 805	-5 004	4 700	-2 109
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-4 717</b>	<b>4 826</b>	<b>58 311</b>	<b>17 734</b>	<b>46 585</b>	<b>6 008</b>

### RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Apr-jun 2019	Apr-jun 2018	Jan-jun 2019	Jan-jun 2018	Jul-jun 18/19	2018
Periodens resultat	-4 717	4 826	58 311	17 734	46 585	6 008
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>-4 717</b>	<b>4 826</b>	<b>58 311</b>	<b>17 734</b>	<b>46 585</b>	<b>6 008</b>

## BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	30 jun 2019	30 jun 2018	31 dec 2018
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-	-
Fordringar koncernföretag	-	-	-
	<b>70</b>	<b>70</b>	<b>70</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	0	41 462	3 713
Fordringar hos koncernföretag	76 274	9 167	9 175
Skatteordringar	4 263	1 477	2 434
Övriga fordringar	6 389	-1 039	-1 257
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	115 003	110 361	99 796
Kassa och bank	102 472	83 076	128 311
	<b>304 400</b>	<b>244 504</b>	<b>242 172</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>304 470</b>	<b>244 574</b>	<b>242 242</b>
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	924	880	898
<b>Fritt eget kapital</b>			<b>0</b>
Överkursfond	55 916	55 916	55 916
Balanserat resultat	40 328	52 464	56 858
Årets resultat	58 311	17 734	6 008
<b>Summa eget kapital</b>	<b>155 479</b>	<b>126 994</b>	<b>119 679</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	144	823	6 366
Skatteskulder	-	2 027	-
Skuld till koncernföretag	143 296	99 547	107 865
Övriga skulder	323	6 835	1 328
Upplupna kostnader	5 227	8 349	7 004
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>148 991</b>	<b>117 580</b>	<b>122 563</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>304 470</b>	<b>244 574</b>	<b>242 242</b>

## 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, varumärkesätgärder, 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 (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 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.