

G5[®]

GAMES

G5 ENTERTAINMENT AB
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2019

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2019

OKTOBER - DECEMBER

- Intäkter för perioden var 328,1 (340,7) MSEK, en minskning med 4 procent jämfört med samma period 2018.
- Bruttomarginalen ökade till 56% (53%) beroende på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel.
- Rörelseresultatet för perioden var -4,1 (18,6) MSEK, kvartalet var negativt påverkat av nedskrivningar uppgående till -5,7 MSEK och valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder om -4,1 MSEK
- Resultat efter skatt uppgick till -4,4 (17,1) MSEK.
- Resultat per aktie för perioden, före och efter utspädning, var -0,48 (1,90) SEK.
- Kassaflödet uppgick till 23,8 (40,7) MSEK.
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 5,8 miljoner, en minskning med 28 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 215,7 tusen, en minskning med 22 procent och genomsnittliga antalet Daily Active Users (DAU) var 1,6 miljoner, en minskning med 18 procent jämfört med samma period föregående år. Genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 52,3 USD, en ökning med 17 procent jämfört med samma period föregående år.
- Styrelsen avser att föreslå en aktieutdelning om 2,5 kronor (2,5) per aktie vilket motsvarar cirka 22,6 (22,5) MSEK.

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	Förändring %	2019	2018	Förändring %
Intäkter	328 093	340 690	-4%	1 233 039	1 450 025	-15%
Avgift till distributörer ¹	-99 148	-103 990	-5%	-375 304	-440 378	-15%
Royalties till externa utvecklare ²	-45 288	-57 446	-21%	-157 740	-262 671	-40%
Bruttoresultat	183 657	179 255	2%	699 995	746 976	-6%
Bruttomarginal	56%	53%		57%	52%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-92 315	-64 429	43%	-292 216	-225 952	29%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	91 342	114 826	-20%	407 779	521 024	-22%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	28%	34%		33%	36%	
Kostnader för användarförvärv ³	-95 411	-96 196	-1%	-355 962	-377 576	-6%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-29%	-28%		-29%	-26%	
Rörelseresultat	-4 069	18 630	-122%	51 817	143 448	-64%
Rörelsemarginal, %	-1,2%	5,5%		4,2%	9,9%	
Resultat per aktie före utspädning	-0,48	1,90	-125%	5,01	14,45	-65%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	26 267	40 718		44 243	74 703	
Likvida medel	152 268	138 531		152 268	138 531	

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

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

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

VD HAR ORDET:

LADDADE FÖR TILLVÄXT



2019 var ett viktigt år för G5. Vi fortsatte att leverera enligt vår strategi för en hållbar, sund och egenfinansierad utveckling av bolaget. Vi nådde vårt mål genom att vara lönsamma och genom ett positivt kassaflöde. Det är en grund som ger oss möjlighet att både ta och hantera väl avvägda affärsrisker. Den inställningen har gett den kraftiga tillväxt som vi har haft under de gångna tio åren. G5 är i själ och hjärta ett tillväxtföretag och våra investeringar under de kvartal som gått ger oss en stark bas för att fortsätta växa och utvecklas också i ett långsiktigt perspektiv. 2019 lanserade vi fem nya spel och vi planerar att lansera ytterligare fem under 2020. Våra investeringar och vårt hårda arbete betalar sig och det gör oss optimistiska inför det kommande året.

Under det fjärde kvartalet återgick vi till lönsamhet om man justerar för -5,7 MSEK i nedskrivningar för Solitaire Tour. Lönsamheten i kvartalet påverkades också nega-

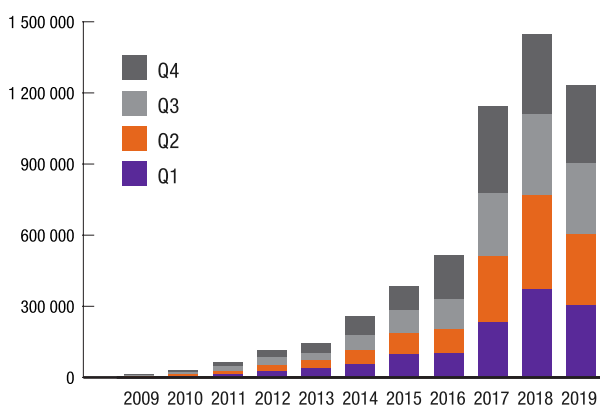
tivt av valutakursjusteringar relaterade till den starkare kronan. Under kvartalet uppnådde vi en sekventiell tillväxt om 9 procent och de egna spelen tog en större andel av intäkterna. Med fler av våra egna spel som är på väg att lansera, har G5 en stark position när vi nu inleder 2020.

Vi valde under 2017 att börja utöka våra utvecklingsteam. Vårt mål var att investera mer i vår egen portfölj av nya spel och höja ribban vad gäller kvalitet. Samtidigt var vi fullt medvetna om de investeringar och de arbetsinsatser som skulle krävas. Men, vi visste att vi hade råd och också att den väg vi valde var strategiskt riktig. 2019 började vi se resultatet av vår investering när våra egna spel i det fjärde kvartalet växte med åtta procent jämfört med föregående år och med nästan 30 procent i januari jämfört med föregående år, en tillväxt driven av spelet Jewels of Rome, som lanserades i juni 2019.

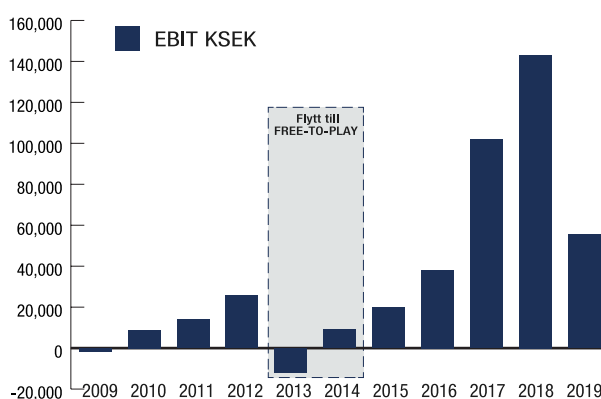
Sedan lanseringen har Jewels of Rome levererat en tvåsiffrig sekventiell tillväxt varje månad. Under fjärde kvartalet svarade spelet för tio procent av bolagets intäkter och i januari 2020 för mer än 15 procent. Det har redan nått högre månatliga intäkter än vad Mahjong Journey – vårt tidigare mest framgångsrika egna spel – någonsin kunnat göra. Jewels of Rome är därmed på månatlig basis det av våra egenutvecklade spel som hittills levererat allra bäst.

Hidden city, ett spel som vi betalar för rättigheterna till, är fortfarande det av våra spel som har störst omsättning per månad och är fortsatt stabilt och starkt. Utvecklarna fortsätter att göra ett fantastiskt jobb och fokuserar nu på att bygga vidare spelet för att behålla spelarnas engagemang.

OMSÄTTNING KSEK



RÖRELSERESULTAT KSEK



SPELLEVERANSER ENLIGT PLAN

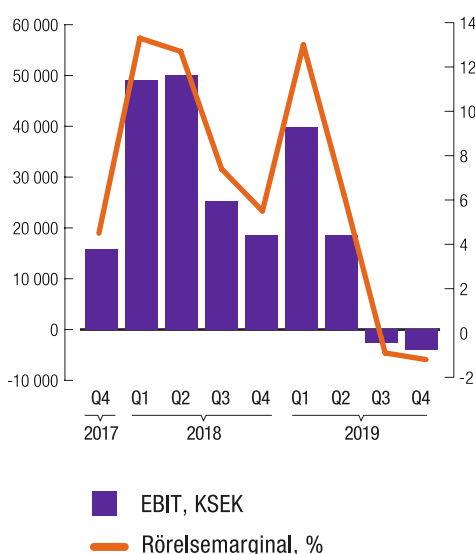
G5 lanserade fem nya spel 2019: Match Town Makeover, Jewels of Rome, Hidden Treasures, Jewels of Mahjong och Wordplay: Exercise Your Brain. Mjuklanseringen av Match Town Makeover visade att spelet behöver ytterligare insatser, men spelet kommer att lanseras globalt under 2020. Hidden Treasures redovisar så långt bra resultat och visar potential att bli en lönsam produkt. Jewels of Mahjong mjuklanserades under julhelgen och har visat lovande resultat så spelet kommer snart lanseras globalt. Det är ett spel i den alltid lika populära genren Mahjong Solitaire, där vi också har Mahjong Journey, ett av våra toppsäljande spel som dessutom är ett av de spel som har de högsta intäkterna i världen i denna genre. Wordplay: Exercise Your Brain är vårt senaste spel, lanserat för förbeställning i december och tillgängligt över hela världen för nedladdning sedan januari 2020. Wordplay tar G5 in i en ny och populär genre och de tidiga resultaten är lovande. De flesta av de nya spelen ovan lanserades sent 2019. De initiala resultaten verkar lovande och vi väntar med spänning på att få se hur de utvecklas.

Jewels of Rome sticker ut bland våra lanseringar beroende på en kombination av ett starkt utvecklingsteam, enastående intjäning i spelarbasen, en fungerande marknadsföringsstrategi som ger bra avkastning och en ro-

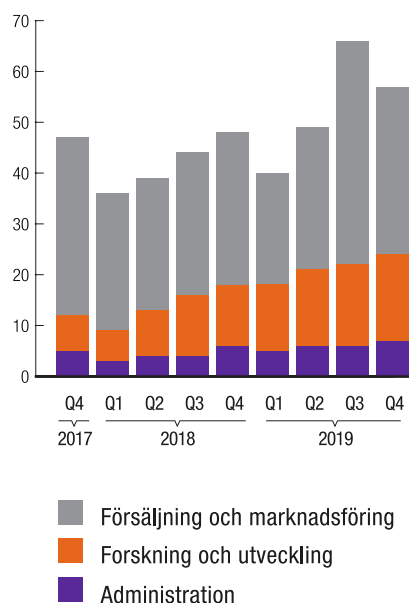
bust tillväxt till dags dato. Detta gör oss optimistiska att de månatliga intäkterna för Jewels of Rome kan fortsätta växa och möjligtvis uppnå betydligt högre nivåer. Marknaden för Match-3 spel, vilken Jewels of Rome hör till, är stor, mycket större än den för hidden objects-spel, så den potentiella påverkan på bolaget kan bli enastående.

Allt pekar mot fortsatt framgång för våra egenutvecklade spel, men vi vet att tillväxt måste ske ansvarsfullt. Vi är nogga med hur vi spenderar våra pengar, både avseende användarförvärv och utveckling, och är allt tuffare mot spel som underpresterar. Vi kommer till och med att stoppa investeringarna i sådana spel om vi ser att det är klokare att lägga pengar och - ännu mer viktigt - tid och fokus, på andra möjligheter. Ett exempel på denna tuffare inställning är vårt spel Solitaire Tour. Vi slutade investera i spelet under det fjärde kvartalet och satte spelet i harvest mode. Vi kommer framöver att fortsätta att arbeta aktivt med vår spelportfölj och se till att våra resurser alltid används där vi tror att vi kan få den bästa avkastningen.

RÖRELSERESULTAT (KSEK) / INNEVARANDE KVARTALET 2019 (%)



RÖRELSEKOSTNADER I % AV OMSÄTTNINGEN



FRAMTIDSUTSIKTER FÖR 2020

Vårt mål för 2020 är att komma tillbaka till en årlig tillväxt och samtidigt upprätthålla lönsamhet och positivt kassaflöde. För att konstatera det självklara, så är jämförbarheten nu bättre efter det att vi 2019 etablerat en ny bas. Tack vare fjolårets lanseringar av våra spel och de fem nya lanseringar vi planerar för året, så är vi väl positionerade för framtida tillväxt.

Våra investeringar i medarbetare sätter press på våra marginaler i ett kort perspektiv, eftersom det skapar högre fasta kostnader. Pressen kommer att minska i takt med den tillväxt i intäkter från spelen som lanserades sent förra året, tillsammans med de nya spelen som kommer lanseras i år, ger oss. Vi avser dessutom att arbeta med ansvarsfull, rimlig och effektiv marknadsföring för att kunna leverera såväl tillväxt som en positiv vinstmarginal. Våra marginaler kommer gradvis att förbättras i takt med att våra nya spel ökar sin attraktionskraft hos våra kunder och att de därigenom ökar sin andel av de totala intäkterna. Egna spel är mer lönsamma för oss då vi inte behöver betala för rättigheterna vilket i sin tur förbättrar bruttomarginalen. Vi förväntar oss inte några enastående vinstmarginaler under första halvåret, troligtvis i den nedre delen av det historiska intervallet före Q3 och Q4

2019. Under andra halvåret hoppas vi dock kunna leverera en marginalexpansion genom tillväxt i portföljen av egna spelen. Hur stor denna marginal blir beror på hur bra de egna spelen kommer att prestera under 2020, de möjliggör högre bruttomarginaler än vi sett tidigare och därmed också för högre rörelsemarginal än tidigare.

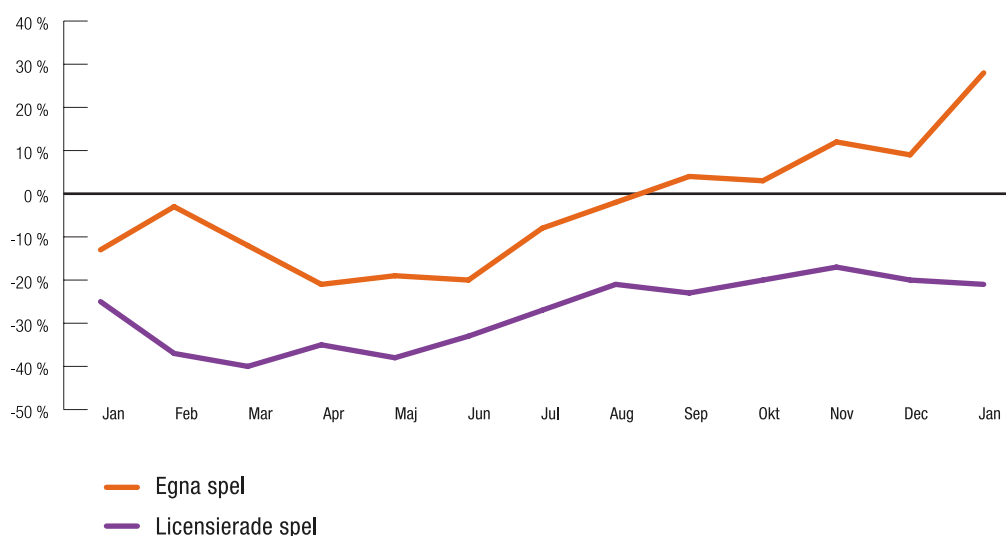
Vi är fortsatt finansiellt starka och styrelsens avsikt är att vid årsstämman föreslå en utdelning på 2,5 kronor per aktie, en utdelning i linje med fjolårets.

2020 kommer att bli ett spännande år för oss med många nya spel som nyligen lanserats och flera andra på väg in på marknaden. 2019 handlade om att optimera våra stora utvecklingsteam. 2020 kommer vi att kunna dra nytta av det hårda arbetet. Vi kommer att fortsätta att arbeta enligt vår strategi. Jag hoppas att ni kommer att följa oss och våra framsteg.

San Francisco, 12 februari 2019

Vlad Suglovov,
VD och grundare

ÅRLIG TILLVÄXT PER MÅNAD 2019, USD



OKTOBER-DECEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 328,1 (340,7) MSEK. Omsättningen minskade med 4 procent jämfört med samma period 2018. Den största anledningen till nedgången är att bolagets spel Hidden City minskat i och med att spelet mognat, samtidigt har bolagets portfölj av egna spel vuxit.

Direkta kostnader minskade med 11 procent till 144,4 (161,4) 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 minskade med 21 procent jämfört med samma period 2018, delvis eftersom en större andel av intäkterna kommer från egna spel.

Koncernens bruttomarginal var 56 (53) procent, ökningen beror på att en större andel av intäkterna kommer från egna spel. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 2 procent och uppgick till 183,7 (179,3) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 54,4 (40,4) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2018, beror till största delen på en ökning av avskrivningarna samt en större utvecklingsavdelning. Kvartalet påverkades också av nedskrivningar uppgående till 5,7 (1,3) MSEK.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 107,5 (102,6) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 95,4 (96,2) MSEK. Kostnader

för användarförvärv, som andel av intäkterna, var 29 procent jämfört med 28 procent under det fjärde kvartalet 2018. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 12,1 (6,4) MSEK. Under det fjärde kvartalet gjordes en omklassificering av kostnader från användarförvärv till övriga försäljningskostnader vilket ökade kostnaderna med cirka 2,3 MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 21,7 (19,3) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till -4,0 (1,9) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,1 (-0,2) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -4,1 (1,7) 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 31,5 (23,9) MSEK och nedskrivningar uppgick till 5,7 (1,3) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 31,6 (28,2) MSEK. Nettoeffekten av aktiveringar och avskrivningar i spelportföljen uppgick till 4,2 (5,4) MSEK.

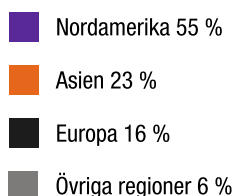
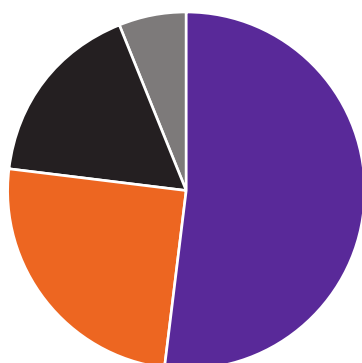
Rörelseresultatet uppgick till -4,1 (18,6) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om -1,2 (5,5) procent. Justerat för nedskrivningar under perioden uppgick rörelseresultatet till 1,6 (19,9) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 0,5 (5,8) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

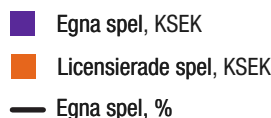
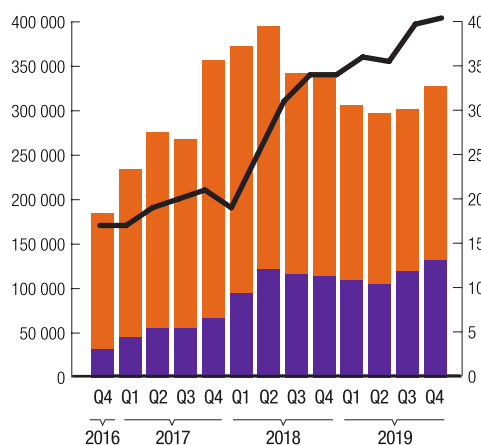
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -0,2 (-1,7) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till -4,4 (17,1) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före och efter utspädning, om -0,48 (1,90) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER FJÄRDE KVARTALET 2019



EGNA/LICENSIERADE SPEL | ANDEL EGNA SPEL



OPERATIONELLA MÄTETAL

Under kvartalet gick det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) ner med 28 procent jämfört med samma kvartal 2018. DAU (Daily Active Users) gick ner med 18 procent jämfört med samma period föregående år. MUU (Monthly Unique Users) gick ner med 31 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en minskning om 22 procent jämfört med samma kvartal 2018. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade 17 procent mot föregående år.

F2P	Q4 '19	Q4 '18	CHANGE
Genomsnittlig MAU (miljoner)	5,8	8,1	-28%
Genomsnittlig MUP (tusen)	215,7	275,4	-22%
Genomsnittlig MUU (miljoner)	4,8	6,9	-31%
Genomsnittlig MAGRPPU (USD)	52,3	44,7	17%
Genomsnittlig DAU (miljoner)	1,6	2,0	-18%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 15.

JANUARI-DECEMBER

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Omsättningen minskade med 15 procent jämfört med föregående år. Omsättningen uppgick till 1 233,0 (1 450,0) MSEK.

De direkta kostnaderna uppgick till 533,0 (703,0) MSEK. Bruttoresultatet uppgick till 700,0 (747,0) MSEK, en minskning med 6 procent jämfört med föregående år. Bruttomarginalen uppgick till 57 (52) procent.

RÖRELSEKOSTNADER

Rörelsekostnaderna ökade med 7 procent jämfört med föregående år. Användarförvärv minskade till 356,0 (377,6) MSEK. Rörelsekostnader justerat för användarförvärv uppgick till 292,2 (226,0) MSEK. Rörelsekostnaderna påverkades även av avskrivningar uppgående till 118,5 (91,7) MSEK, samt nedskrivningar på 7,5 (4,5) MSEK.

Övriga rörelseintäkter och kostnader har påverkat året med -0,5 (0,3) MSEK, posterna avser primärt valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder hänförliga till moderbolagets balansräkning.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet var 51,8 (143,4) MSEK och rörelsemarginalen var 4,2 (9,9) procent för året.

RESULTAT EFTER SKATT

Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -6,7 (-14,8) MSEK, motsvarande en skattesats på 13 (10) procent.

Resultat efter skatt uppgick till 45,0 (128,8) MSEK vilket motsvarar ett resultat per aktie uppgående till 5,01 (14,45) kronor.

KASSAFLÖDE

Under fjärde kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 62,8 (41,8) MSEK. Skattebetalningar påverkade perioden positivt med 29,8 (-2,1) MSEK då bolaget mottog en skatteåterbäring uppgående till 31,5 MSEK på Malta relaterad till de betalningar som gjorde i det andra kvartalet. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet med -3,2 (30,9) MSEK. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -31,6 (-28,2) MSEK.

Kassaflöde före finansieringsverksamheten uppgick till 26,3 (40,7) MSEK och kassaflödet för kvartalet uppgick till 25,5 (40,7) MSEK.

För helåret uppgick kassaflödet före förändringar i rörelsekapital till 184,2 (227,2) MSEK. Kassaflödet uppgick till 13,5 (45,0) MSEK.

Likvida medel per 31 december 2019 uppgick till 152,3 (138,5) 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 211,4 (198,1) 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 DEC 2019	30 DEC 2018
Lanserade spel	134.1	160.1
Ej lanserade spel	77.3	38.0
Balanserat värde av spelportfölj	211.4	198.1

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet gjordes nedskrivningar uppgående till -5,7 (-1,3) MSEK.

Eget kapital för koncernen uppgick till 385,6 (347,5) MSEK, vilket motsvarar 42,7 (39,5) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 70 (65) procent.

Likvida medel uppgick till 152,3 (138,5) 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.

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

STYRELSENS FÖRESLAGNA 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 avser styrelsen att föreslå en utdelning om 2,50 kr per aktie (2,50) för räkenskapsåret 2019, vilket motsvarar cirka 50 (17) procent 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 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-mar 2020	5 maj, 2020
Årsstämma	8 jun, 2020
Delårsrapport jan-jun 2020	13 aug, 2020
Delårsrapport jan-sep 2020	5 nov, 2020
Bokslutskommuniké 2020	11 feb, 2021

TELEKONFERENS

Den 12 februari 2020 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, 12 februari 2020

Petter Nylander
Styrelseordförande

Johanna Fagrell Köhler
Styrelseledamot

Stefan Lundborg
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD, Styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 12 februari 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	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	2019	2018
Intäkter	328 093	340 690	1 233 039	1 450 025
Direkta kostnader	-144 436	-161 436	-533 044	-703 049
Bruttoresultat	183 657	179 255	699 995	746 976
Forskning & utveckling	-54 393	-40 394	-184 147	-140 514
Försäljning & marknadsföring	-107 548	-102 577	-389 471	-399 780
Administration	-21 674	-19 334	-74 108	-63 516
Övriga rörelseintäkter	-4 020	1 923	827	1 210
Övriga rörelsekostnader	-91	-243	-1 280	-928
Rörelseresultat	-4 069	18 630	51 817	143 448
Ränteintäkter och liknande resultatposter	226	311	1 103	312
Räntekostnader och liknande resultatposter	-296	-151	-1 212	-152
Resultat efter finansiella poster	-4 139	18 791	51 707	143 607
Inkomstskatt	-221	-1 734	-6 679	-14 797
PERIODENS RESULTAT	-4 360	17 057	45 028	128 811
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	-4 360	17 057	45 028	128 811
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	9 021	8 984	8 993	8 914
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 021	9 114	9 062	9 044
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	-0,48	1,90	5,01	14,45
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	-0,48	1,87	4,97	14,24

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – KONCERN

KSEK	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	2019	2018
Periodens resultat	-4 360	17 057	45 028	128 811
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens	-7 320	-797	15 551	8 780
Summa övrigt totalresultat	-7 320	-797	15 551	8 780
Summa totalresultat	-11 680	16 260	60 579	137 591
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	-11 680	16 260	60 579	137 591

BALANSRÄKNING – KONCERN

KSEK	31 dec 2019	31 dec 2018
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	211 419	198 083
Goodwill	-	-
	211 419	198 083
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier verktyg och installationer	31 412	11 268
	31 412	11 268
Uppskjuten skattefordran	37 526	64 389
Summa anläggningstillgångar	280 357	273 741
Omsättningstillgångar (not 3 5)		
Kundfordringar	1 463	3 713
Aktuell skattefordran	2 548	9 928
Övriga fordringar	9 684	4 427
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	101 983	103 079
Likvida medel	152 268	138 531
Summa omsättningstillgångar	267 946	259 677
Summa tillgångar	548 303	533 418
Eget kapital	385 607	347 494
Uppskjuten skatteskuld	12	-
Långfristig upplåning ¹	4 150	-
Summa långfristiga skulder	4 162	-
Kortfristiga skulder (not 5)		
Kortfristig upplåning ¹	10 490	-
Leverantörsskulder	26 546	25 818
Övriga skulder	1 026	5
Aktuell skatteskuld	55 524	76 822
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	64 947	83 279
Summa kortfristiga skulder	158 534	185 924
Summa eget kapital och skulder	548 303	533 418

¹Tillgångar med nyttjanderätt och motsvarande leasingskulder 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
Eget kapital 2018-01-01	880	55,959	1,532	172,107	230,478
Årets resultat				128,811	128,811
Rättelse från tidigare perioder ¹				9,142	9,142
Övrigt totalresultat			8,780		8,780
Summa totalresultat			8,780	137,953	146,733
Utdelning				-22,224	-22,224
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram	18	16,657			16,675
Återköp av optioner		-24,168			-24,168
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	18	-7,511		-22,224	-29,917
Eget kapital 2018-12-31	898	48,448	10,312	287,836	347,494
Eget kapital 2019-01-01	898	48,448	10,312	287,836	347,494
Årets resultat				45 028	45 028
Övrigt totalresultat			15 533		15 533
Summa totalresultat			15 533	45 028	60 561
Övergångseffekt IFRS16			-466		-466
Utdelning				-22 460	-22 460
Emission, C-aktier	26				26
Återköp, C-aktier			-26		-26
Premier vid utfärdande/lösen av optionsprogram	4	3 769			3 726
Återköp av optioner		-1 602			-1 602
IFRS2 - Kostnader för aktieprogram			-1 693		-1 693
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	30	2 167	-2 185	-22,460	-22,448
Eget kapital 2019-12-31	928	50 615	23 660	310 404	385 607

¹Rättelsen avser korrigerings av uppskjuten skatt från tidigare perioder i koncernens dotterbolag på Malta.

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	2019	2018
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	-4 140	18 790	51 707	143 607
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	37 131	25 153	125 911	96 161
	32 991	43 943	177 618	239 768
Betald skatt	29 768	-2 098	6 579	-12 556
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	62 759	41 845	184 197	227 212
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	30 420	27 793	-421	37 016
Förändring av rörelseskulder	-33 597	3 129	-15 097	-46 722
Kassaflöde från den löpande verksamheten	59 582	72 767	168 679	217 506
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-1 715	-1 920	-8 410	-7 487
Investeringar i immateriella tillgångar	-	-1 940	-1 881	-19 325
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-31 595	-28 189	-114 166	-115 991
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-33 310	-32 049	-124 457	-142 803
Finansieringsverksamhet				
Leasebetalningar, IFRS16	-3 040	-	-10 460	-
Utdelning	-	-	-22 460	-22 224
Emission, C-aktier	-	-	26	-
Återköp, C-aktier	-	-	-26	-
Premier optionsprogram	3 773	-55	3 773	16 657
Återköp av optioner	-1 555	-	-1 602	-24 168
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-822	-55	-30 749	-29 735
Kassaflöde	25 450	40 663	13 473	44 968
Likvida medel vid periodens ingång	128 493	97 486	138 531	91 194
Kassaflöde	25 450	40 663	13 473	44 968
Valutakursdifferenser	-1 675	382	264	2 369
Likvida medel vid periodens utgång	152 268	138 531	152 268	138 531

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 2018 förutom vad som är specificerat nedan. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2018.

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	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	2019	2018
Vid periodens början	224 051	186 188	198 083	115 432
Investeringar ¹	31 595	28 190	116 047	153 527
Nedskrivning	-5 666	-1 265	-7 455	-4 499
Avskrivning	-27 391	-22 770	-102 962	-87 855
<i>Nettoförändring under perioden</i>	<i>-1 462</i>	<i>4 155</i>	<i>5 630</i>	<i>61 172</i>
Kursdifferenser	-11 170	7 740	7 705	21 479
Vid periodens slut	211 419	198 083	211 419	198 083

¹Investeringar för 2018 inkluderar 37,5 MSEK från förvärvet av The Secret Society.

NOT 3 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 0,5 (1,6) 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	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	2019	2018
Intäkter	328 093	340 690	1 233 039	1 450 025
Direkta kostnader	-219 460	-242 209	-826 986	-1 023 392
Bruttoresultat	108 633	98 481	406 053	426 633
Forskning och utveckling	-29	-260	-112	-371
Försäljning och marknadsföring	-17 046	-22 993	-54 796	-79 952
Administration	-86 894	-83 139	-346 146	-339 000
Övriga rörelseintäkter	-11 792	1 476	1 010	7 020
Övriga rörelsekostnader	7 529	356	-764	-6 369
Rörelseresultat	400	-6 079	5 246	7 961
Ränteintäkter och liknande resultatposter	93	308	65 644	308
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-151	0	-152
Resultat efter finansiella poster	493	-5 921	70 891	8 117
Inkomstskatt	-116	1 112	-1 367	-2 109
PERIODENS RESULTAT	378	-4 809	69 524	6 008

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT – MODERBOLAG

KSEK	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	2019	2018
Periodens resultat	378	-4 809	69 524	6 008
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	378	-4 809	69 524	6 008

BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

KSEK	31 dec 2018	31 dec 2017
Anläggningstillgångar		
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	70	70
Uppskjuten skattefordran	-	-
Fordringar koncernföretag	-	-
	70	70
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	1 463	3 713
Fordringar hos koncernföretag	76 647	9 175
Skatteordringar	1 385	2 434
Övriga fordringar	5 635	-1 257
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	96 750	99 796
Kassa och bank	98 203	128 311
	280 083	242 172
SUMMA TILLGÅNGAR	280 153	242 242
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	928	898
Fritt eget kapital		
Överkursfond	48 387	48 387
Balanserat resultat	50 076	64 387
Årets resultat	69 524	6 008
Summa eget kapital	168 915	119 679
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	211	6 366
Skatteskulder	-	-
Skuld till koncernföretag	102 295	107 865
Övriga skulder	300	1 328
Upplupna kostnader	8 432	7 004
Summa kortfristiga skulder	111 238	122 563
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	280 153	242 242

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, 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 Hidden City®, Jewels of Rome®, Mahjong Journey®, Homicide Squad®, Survivors: The Quest®, The Secret Society® och Pirates and Pearl (tm). G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.