

G5 ENTERTAINMENT AB



Reg.nr: 556680-8878

**BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI - DECEMBER 2014**

Oktober – december 2014

- Koncernens intäkter för perioden är 57 718 (28 718) kSEK, en ökning med 101% jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet för perioden är 2 352 (-20 518) kSEK. Exklusive nedskrivningar och omlistningskostnader var rörelseresultatet 2 928 kSEK.
- Resultatet efter skatt för perioden är 3 255 (-19 299) kSEK.
- Resultat per aktie före och efter utspädning för perioden är 0,37 (-2,19) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamheten under perioden är -260 (-6 650) kSEK.

Januari – december 2014

- Koncernens intäkter för året är 182 116 (100 007) kSEK, en ökning med 82% jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet för året är 9 015 (-11 826) kSEK. Exklusive nedskrivningar och omlistningskostnader var rörelseresultatet 13 812 kSEK.
- Resultatet efter skatt för året är 6 814 (-11 664) kSEK.
- Resultat per aktie före och efter utspädning för året är 0,77 (-1,34) SEK.
- Kassaflöde före finansieringsverksamheten under året är 5 090 (-20 343) kSEK. Detta inkluderar arvoden om 2 354 kSEK till rådgivare i samband med noteringen på Nasdaq Stockholm.
- Årets resultat påverkas av nedskrivningar av balanserade utvecklingsutgifter och förskott till externa utvecklare med 2 443 kSEK.
- Den 10 juni påbörjades handeln med aktier i G5 Entertainment AB (kortnamn: G5EN) på huvudmarknaden för Nasdaq Stockholm.
- Styrelsen avser att föreslå årsstämman att ingen utdelning lämnas för 2014.

Väsentliga händelser under fjärde kvartalet

- G5 har under fjärde kvartalet visat stark och lönsam tillväxt, och har genererat rekordhöga månatliga och kvartalsvisa intäkter.
- Intäkter från free-to-play-spel växte 164% jämfört med 13Q4, och stod för 84% av de totala intäkterna under 14Q4 (64% under 13Q4).
- Det ackumulerade antalet nedladdningar av koncernens spel (inte inräknat uppdateringar) nådde 190 miljoner.
- Gruppen fortsatte att arbeta med att förbättra de befintliga free-to-play-spelen i sin portfölj och att arbeta på nya free-to-play-spel.
- Den 19 december 2014 genomförde bolaget en extra bolagsstämma som beslutade att utge högst 176 000 teckningsoptioner till chefer och ledande befattningshavare, inom ramen för det tidigare beslutade teckningsoptionsprogrammet.

Viktiga händelser efter periodens slut

- Två nyligen publicerade spel, för vilka de immateriella rättigheterna tillhör G5, *Survivors: The Quest* och *Mahjong Journey*, har mottagits väl på marknaden.
- Martin Bauer har avgått ur styrelsen.
- Från och med rapportperioden januari-mars 2015 kommer G5 Entertainment AB börja rapportera intäkter och kostnader i ett funktionsindelad resultaträkningsformat. Rörelsens kostnader kommer att klassas som

Direkta kostnader, Forskning & utveckling, Försäljning och marknadsföring samt Administration.

- Samtidigt kommer G5 Entertainment AB att börja rapportera intäkter inklusive kommission till distributörer. Detta kommer att öka rapporterade intäkter med cirka 40% jämfört med den nuvarande intäktsredovisningen.
- Eftersom företaget för närvarande genomgår en fas av snabb försäljningstillväxt, som överstiger takten i marknadens expansion, anser styrelsen att ledningen bör fokusera på att upprätthålla denna snabba organisk tillväxt. Styrelsen har därför beslutat att inte kommunicera några finansiella mål avseende bolagets framtida lönsamhet i detta skede.
- Koncernens finansdirektör, Odd Bolin, har beslutat sig för att lämna företaget, i syfte att påbörja en annan anställning. Rekrytering av en ersättare har påbörjats, och under tiden kommer Odd Bolin att fortsätta att utföra sina uppgifter.
- Efter den extra bolagsstämman den 19 december 2014 så har styrelsen för G5 beslutat att tilldela totalt 157 500 teckningsoptioner till nuvarande anställda och behålla 18 500 teckningsoptioner för potentiella nyrekryteringar, o dyl. Dessa 157 500 teckningsoptioner har blivit fulltecknade.
- Koncernens kontor i Kharkov fortsätter sin verksamhet som vanligt. Det är koncernens policy att hålla backuper av kritisk källkod och annan material utanför Ukraina, hålla immateriella rättigheter i EU-baserade enheter, och överföra pengar till dotterbolag endast vid behov.

Ytterligare frågor

Vlad Suglobov, VD, investor@g5e.com

Odd Bolin, finansdirektör, tel. +46 84 11111 5

G5 Entertainment är utvecklare och förläggare av högklassiga nedladdningsbara vardagsspel för Iphone, Ipad, Android, Mac och Windows. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktade mot en bred grupp av erfarna och nya spelare. G5 Entertainments portfölj rymmer populära vardagsspel som Survivors: The Quest, Mahjong Journey, The Secret Society, Virtual City, Special Enquiry Detail, Supermarket Mania, och andra. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.

VD har ordet

G5 rapporterade rekordintäkter under 2014, och satte nya intäktsrekord varje kvartal. Tillväxten i bolaget har accelererat kraftigt. G5 växte snabbare än marknaden, och det är en betydande prestation att kunna öka marknadsandelen i en mycket konkurrensutsatt marknad med flera betydligt större aktörer. Vi uppnådde det organiskt, visade samtidigt ett positivt kassaflöde, och behövde inte ytterligare kapital. G5 slutade 2014 med en vinst, en förbättring jämfört med 2013, och visar positiva resultat från bolagets övergång från uppläsbara till free-to-play-spel. Företagets största marknader - Nordamerika (den största) och EU (den näst största) - genererade tillsammans 80% av företagets intäkter under året. Företagets fokus på en global säljstrategi har lönat sig under året då valutakurserna har sett plötsliga och dramatiska förändringar. Verksamheten på vårt ryska kontor i Moskva och ukrainska kontor i Kharkov fortsätter som vanligt och utan avbrott. Det är fortfarande koncernens policy att hålla backuper av kritisk källkod och annan material utanför Ukraina, hålla immateriella rättigheter i EU-baserade enheter, och överföra pengar till dotterbolag endast vid behov.

G5s fokus på effektiv marknadsföring av sin spelportfölj fortsätter att gynna företaget. Under tidigare år har bolaget behärskat effektiv korsförsäljning mellan spel, haft ett tydligt fokus på behoven hos vår publik, och fortsatte återengagera bolagets lojala spelare. År 2014 lade vi till förvärv av användare (UA) som ytterligare ett marknadsföringsverktyg. Investeringar i UA ger snabbare tillväxt, men det sätter viss press på vår omedelbara lönsamhet. Vi aktiverar inte UA-kostnader utan de kostnadsförs omedelbart i den månad då de uppkommer. Användare som förvärvats i en viss månad kommer dock att generera en avkastning på dessa UA-investeringar under en längre tidsperiod, vanligtvis flera månader och eventuellt år framöver. På grund av denna eftersläpning, kommer kostnaderna att hamna före de förväntade vinsterna så länge vi fortsätter att kraftigt öka våra UA-investeringar.

UA-investeringar vi gjort hittills har visat sig vara i grunden lönsamma. Förvärvade spelare förblir engagerade i våra spel i flera månader. Med hjälp av våra egenutvecklade analys- och spårningsverktyg, kan vi se att vi gör en betydande vinst på varje krona investerad i UA.

De ökande nivåerna av UA-investeringar kräver inget ytterligare kapital. Vi ökar vår UA-budget organiskt, med hjälp av de reserver som företaget har och det positiva kassaflöde som företaget genererar från verksamheten.

För att visa upp företagets förmåga att producera högre vinstmarginaler, kunde vi minska UA-utgifterna, och detta skulle omedelbart leda till en betydande ökning av lönsamheten, men på bekostnad av den framtida tillväxten. Med tanke på storleken på våra UA-investeringar och takten i tillväxten som vi levererar, menar vi att det finns ett brett spann av möjliga minskningar av UA-investeringar, där både goda vinstmarginaler och fortsatt (men långsammare) intäktsökning är möjligt. Vi skulle fortfarande erhålla intäkter från användarna som förvärvats under tidigare månader, i flera månader framöver, och vi skulle fortfarande få betydande organiska nedladdningar, men takten i förvärv av nya användare skulle sakta ner, vilket påverkar tillväxtdynamiken negativt under de följande månaderna.

Det är för närvarande ledningens medvetna strategi att fortsätta återinvestera det mesta av vinsten till att få fler fundamentalt lönsamma användare, så länge fundamenta och marknadssituationen tillåter det. Annars skulle vi lämna marknadsandelar till våra konkurrenter. Vi måste utnyttja möjligheten medan den finns där. Innan ledningen kommer att fokusera på vinst, vill vi bygga G5 till ett större företag med större marknadsandel. Vi är övertygade om att det är genom att göra detta som vi skapar bästa långsiktiga värde för våra aktieägare. Ökad storlek och marknadsandel för företaget, så länge som det är möjligt organiskt, har många fördelar, inklusive bredare publik, bättre intäktsstabilitet och också bättre möjlighet att uppnå höga vinster och vinstmarginaler, eftersom bolagets fasta kostnader i den nuvarande affärsmodellen kan växa betydligt långsammare, om alls, än dess intäkter.

Frågan är därför hur länge G5 kan växa snabbt organiskt och lönsamt? Det finns inget definitivt svar vi kan ge, men vi vill att det ska fortsätta så länge som möjligt. Uppenbarligen finns det mycket större företag i vår bransch, och finns gott om plats för ytterligare aktörer. Livslängden för framgångsrika spel i vår portfölj är en betydande faktor. Livslängden på ett spel beror på ett antal faktorer. G5s strategi är att spåra och analysera de underliggande parametrarna på månadsbasis för att förstå var spelet befinner sig i sin livscykel. Det är värt att notera att den

potentiella publiken för G5s spel är enorm, och mäts i tiotals miljoner hushåll, både i USA och EU - företags viktigaste marknader.

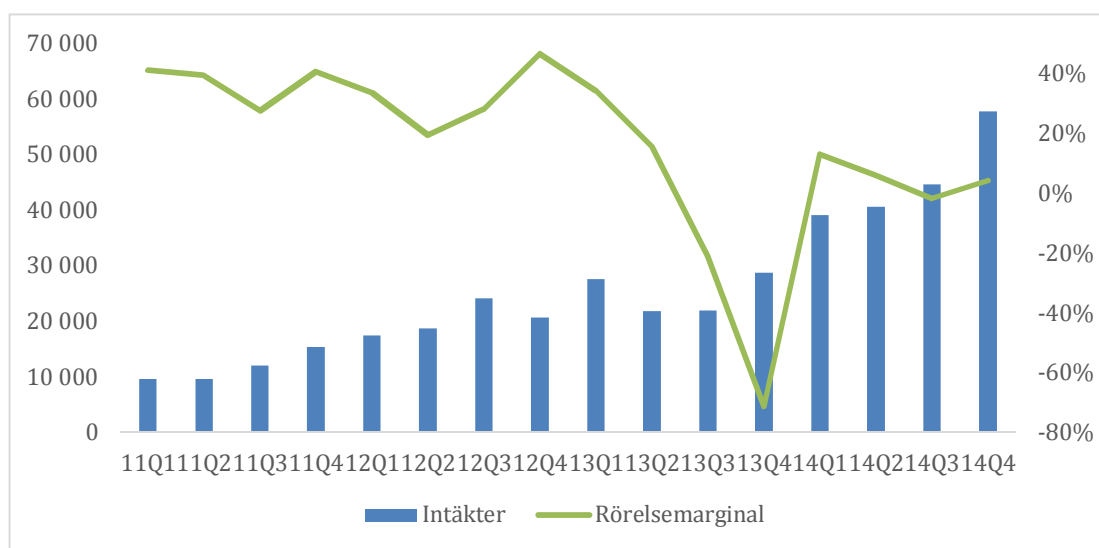
Företaget är därför i utmärkt position för att ytterligare kapitalisera på sin förståelse för marknaden och användarna och sin förmåga att förvärva och behålla betalande användare under en lång tid. G5 är kassaflödespositivt och har tillräckligt med resurser för att fortsätta ta vara på möjligheten att bli så stort som möjligt innan mer fokus läggs på lönsamhet. Ledningen är övertygad om företags förmåga att utveckla framgångsrika spel och är nöjd med de tidiga resultaten för de spel som nyligen släppts: *Survivors: The Quest*, och *Mahjong Journey*, både egenutvecklade, dvs helägda av G5. Företaget arbetar med fler egna F2P-spel för publicering under 2015.

Framöver kommer det att finnas flera faktorer som påverkar bolagets marginaler. De ökade intäkterna kommer att vara en positiv faktor, eftersom det kommer att driva våra bruttointäkter till att i ökande omfattning överstiga våra långsamt växande fasta kostnader. Framgångsrika egenutvecklade spel kan bidra avsevärt till högre marginaler. Samtidigt kommer utvecklingen av investeringar i UA - så länge bolaget kan upprätthålla den höga takten i lönsam tillväxt - att sätta press på marginalerna, särskilt under perioder av kraftiga utgiftsökningar. Samspelet mellan dessa faktorer kommer att definiera vår vinst på kort sikt. Än en gång, i det långa loppet, är ledningen fokuserad på vinst och att nå betydligt högre vinstmarginaler.

Stockholm den 24 februari 2015

Vlad Suglobov, Verkställande direktör, medgrundare

Intäkter och rörelsemarginal



Intäkter och rörelsemarginal 11Q1-14Q4

Finansiella nyckeltal

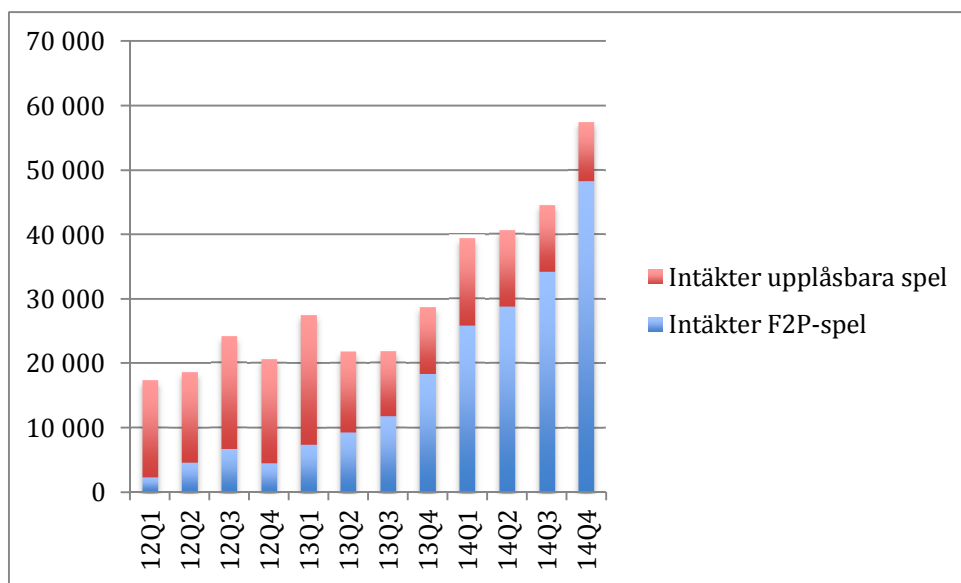
	14Q4	13Q4	2014	2013
Omsättning (kSEK)	57 718	28 718	182 116	100 007
Omsättningstillväxt (%)	101%	39%	82%	24%
Bruttoresultat (kSEK)	29 366	-5 436	80 026	21 082
Bruttomarginal (%)	51%	-19%	44%	21%
Bruttoresultat exkl nedskrivningar (kSEK)	29 366	10 150	82 469	39 090
Bruttomarginal exkl nedskrivningar (%)	51%	35%	45%	39%
EBIT (kSEK)	2 352	-20 518	9 015	-11 826
EBIT-marginal (%)	4%	-71%	5%	-12%
EBIT exkl nedskrivningar och omlistningskostnader (kSEK)	2 928	-2 588	13 812	9 965
EBIT-marginal exkl nedskrivningar och omlistningskostnader (%)	5%	-9%	8%	10%

Oktober-december

Jämfört med föregående år ökade omsättningen med 101% under perioden, till 57 718 (28 718) kSEK, drivet av fortsatt stark tillväxt för koncernens free-to-play-spel. G5 redovisar intäkter netto, d v s efter de digitala butikernas avgifter, som vanligtvis är 30% av det pris som slutkunden betalar. Intäkterna från free-to-play-spel ökade med 164% under 14Q4 jämfört med samma kvartal 2013. Intäkterna från den upplåsbare spelportföljen minskade något jämfört med föregående kvartal. Rörelseresultatet (EBIT) var 2 352 (-20 518) kSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 4%. Exklusive kostnader för nedskrivningar och omlistningen var rörelseresultatet 2 928 kSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 5%. Det ackumulerade antalet nedladdningar av koncernens spel, exklusive uppdateringar, nådde 190 miljoner.

Januari-december

Jämfört med föregående år ökade omsättningen med 82% under året, till 182 116 (100 007) kSEK, drivet av fortsatt stark tillväxt för koncernens free-to-play-spel. Intäkterna från free-to-play-spel ökade under året med 192% jämfört med 2013.



Andel intäkter från free-to-play-spel och upplåsbara spel 2012-2014

Koncernens produktionskostnader under året var 102 090 (78 925) kSEK. Royalties till externa utvecklare var 65 968 (38 284) kSEK i, motsvarande 36% (38%) av intäkterna. Årets bruttoresultat uppgick till 80 026 (21 082) kSEK, motsvarande en bruttomarginal på 44% (21%).

Resultat före finansiella poster och skatter (EBIT) uppgick till 9 015 (-11 826) kSEK. Rörelsemarginalen för året var 5% (-12%). Exklusive kostnader för nedskrivningar och omlistningen var rörelseresultatet 13 812 (9 965) kSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 8% (10%). Förändringen av rörelsemarginalen jämfört med 2013, exklusive kostnader för nedskrivningar och omlistningen, kan huvudsakligen förklaras med en ökning av kostnaderna för rekrytering av användare. G5 fortsätter att investera i rekrytering av användare, och kostnaderna för marknadsföring uppgick under året till 37 724 (10 210) kSEK, motsvarande 21% (10%) av intäkterna.

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen, i syfte att maximera potentialen och reducera risken. Vissa av dessa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, medan en del andra spel kan komma att lyckas mindre bra. Balanserade utvecklingsutgifter för sådana mindre framgångsrika spel måste skrivas ned eller av. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Under året har ett antal upplåsbara spel avslutats p g a bristande framtida potential. Ett annat avslutat spel var ett experimentellt F2P-spel, Pet Zoometry, som lanserades 2013 och som utvecklats av en extern utvecklingspartner.

Ett nedskrivningstest av hela spelportföljen efter tredje kvartalet resulterade i ett behov av en nedskrivning av ett fåtal äldre upplåsbara spel. Det totala nedskrivningsbehovet uppgick till 2 443 kSEK. Detta belopp inkluderar både nedskrivning av balanserade utvecklingsutgifter, d v s kostnader som uppstått till en följd av interna utvecklingsaktiviteter, 1 549 kSEK, och nedskrivning av förskott till externa utvecklare, 894 kSEK. Upplåsbara

spel står för den absoluta huvuddelen av nedskrivningarna. Nedskrivningarna är inte kassaflödespåverkande. Inga nedskrivningar bedömdes vara nödvändiga efter det ordinarie nedskrivningstestet vid årsslutet.

Under tredje kvartalet genomförde bolaget en försäljning av alla kvarvarande immateriella rättigheter från G5 Sverige till G5 Malta. Detta syftade till att skapa en mer renodlad organisationsmodell, där G5 Malta upphandlar allt utvecklingsarbete, medan G5 Sverige är koncernens distributionsenhet.

Moderbolagets omsättning och resultatutveckling förklaras av samma faktorer som för koncernen. Omsättningen ökade till följd av den starka tillväxten av free-to-play-spel, medan kostnaderna ökade huvudsakligen till följd av rekrytering av användare.

Likviditet och finansiell ställning

Under fjärde kvartalet har koncernen haft ett operativt kassaflöde före rörelsekapitalförändringar på 13 577 (2 350) kSEK och ett kassaflöde på -260 (-6 650) kSEK.

Under året har koncernen haft ett operativt kassaflöde före rörelsekapitalförändringar på 38 559 (22 489) kSEK och ett kassaflöde på 5 090 (13 798) kSEK. Kassaflödet påverkades negativt av kostnader om 2 354 kSEK för externa rådgivare i samband med noteringen på Nasdaq Stockholm. Kassaflödet för 2013 inkluderar likviden från nyemissionen som genomfördes i början av 2013. Exklusive denna likvid uppgick kassaflödet till -20 221 kSEK 2013.

Kassaflödet från den löpande verksamheten ökade under rapportperioden jämfört med motsvarande period föregående år främst på grund av högre underliggande vinst.

Bolaget fortsätter att investera i free-to-play-spel. Under året balanserade koncernen 32 358 (41 915) kSEK av direkta utvecklingsutgifter, medan avskrivningar på balanserade utvecklingsutgifter uppgick till 17 890 (20 094) kSEK. De totala balanserade utvecklingsutgifterna var vid periodens slut 71 680 (48 299) kSEK, medan de totala utestående förskotten till externa utvecklare var 6 659 (4 445) kSEK.

Tillgängliga likvida medel per den 31 december 2014 uppgick till 32 864 (27 433) kSEK.

Moderbolagets finansiella ställning är solid, i linje med koncernens.

Nytt rapporteringsformat från och med Q1 2015

Från och med rapportperioden januari-mars 2015 kommer G5 Entertainment börja rapportera intäkter och kostnader i en funktionsindeldad resultaträkning. Operativa kostnader kommer att klassas som Direkta kostnader, Forskning & utveckling, Försäljning och marknadsföring, samt Administration. Denna förändring sker både därför att en funktionsindeldad resultaträkning förväntas ge en mer transparent bild av G5s resultatutveckling, och för att få en bättre jämförbarhet med andra publika företag i den bransch där företaget är verksamt. Ett antal sådana företag använder funktionsindelade resultaträkningar.

Samtidigt kommer G5 Entertainment att börja rapportera intäkter inklusive kommission till distributörer. G5 har hittills redovisat totala intäkter baserat på de belopp som verkligen betalats till företaget, efter tredjepartsdistributörer (t.ex. Apple för iPhone eller Google för Android) har tagit sin kommission. G5s styrelse har nu beslutat att ändra redovisningen av de intäkter så att den överensstämmer med hur de flesta publika företagen i denna bransch rapporterar, och så att den kommer att spegla den ekonomiska innebörden av de aktuella avtalen bättre. Detta innebär att det är intäkterna som spenderas av G5s kunder, spelarna, inklusive kommission till distributörer, som kommer att redovisas som koncernens nettoomsättning framöver. Detta kommer att öka rapporterade intäkter med cirka 40% jämfört med den nuvarande intäktsredovisningen. Kommissionen till distributörer kommer att klassificeras som Direkta kostnader. Det sker ingen förändring av tidpunkten för när en intäkt redovisas.

Finansiella mål

Då företaget för närvarande genomgår en fas av snabb försäljningstillväxt, som överstiger takten i marknadens expansion, anser styrelsen att ledningen bör fokusera på att upprätthålla denna snabba organiska tillväxt.

Satsningen på snabb tillväxt kommer att kräva investeringar i marknadsföring och användarförvärv, vilket på kort sikt kommer att sätta press på lönsamheten.

Styrelsen har därför beslutat att inte kommunicera några finansiella mål avseende bolagets framtida lönsamhet i detta skede.

Framtidsutsikter

G5 Entertainment publicerar inga prognoser.

Riskbedömning

G5 Entertainment är, liksom alla företag, exponerad 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 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 2013.

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.

Utdelning

Styrelsen avser att föreslå årsstämman att ingen utdelning lämnas för 2014.

Årsstämma 2015

G5 Entertainments årsstämma 2015 kommer att avhållas den 20 maj i Stockholm. Aktieägare som önskar ha frågor behandlade vid stämman måste skicka in dessa till G5 Entertainment senast den 25 mars 2015 för att de ska tas upp på kallelsen till stämman. Sådana förslag ska adresseras till styrelsen och skickas till G5 Entertainment AB (publ), Riddargatan 18, 114 51 Stockholm.

Valberedning

G5 Entertainments valberedning består av

- Magnus Uppsäll, ordförande (representerar Proxima Limited)
- Petter Nylander (representerar Wide Development Limited)
- Jeffrey Rose (representerar Purple Wolf Limited)
- Christoffer Häggblom (representerar Rite Internet Ventures)
- Marianne Flink (representerar Swedbank Robur)

Aktieägare som önskar ge förslag till G5 Entertainments valberedning kan göra så per brev till G5 Entertainment AB (publ), Riddargatan 18, 114 51 Stockholm, eller per e-mail till nomination@g5e.se. Notera att förslag måste mottagas av valberedningen senast den 1 mars 2015.

Kommande rapportdatum

Delårsrapport, januari-mars 2015	8 maj 2015
Årsstämma 2015	20 maj 2015
Delårsrapport, januari-juni 2015	24 juli 2015
Delårsrapport, januari-september 2015	6 november 2015

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 framåtblickande 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.

Försäkran

Styrelsen och den verkställande direktören försäkrar att bokslutskommunikén ger en rättvisande bild av koncernens verksamhet, ställning och resultat.

Stockholm den 24 februari 2015

Petter Nylander

Styrelseordförande

Pär Sundberg

Styrelsemedlem

Jeffrey Rose

Styrelsemedlem

Vlad Suglovov

VD & styrelsemedlem

Observera: Informationen i denna bokslutskommuniké är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 24 februari 2015 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.

Koncernens resultaträkning

G5 Entertainment (kSEK)	2014-10-01 2014-12-31	2013-10-01 2013-12-31	2014-01-01 2014-12-31	2013-01-01 2013-12-31
Intäkter	57 718	28 718	182 116	100 007
Produktionskostnader (Not 1, 2)	-28 352	-34 154	-102 090	-78 925
Bruttovinst	29 366	-5 436	80 026	21 082
Allmänna och administrativa kostnader	-26 403	-17 099	-69 583	-34 342
Övriga rörelseintäkter	192	1 742	1 803	2 046
Övriga rörelsekostnader	-804	275	-3 231	-612
Rörelseresultat	2 352	-20 518	9 015	-11 826
Finansiella intäkter	42	85	42	85
Finansiella kostnader		-65	-439	-301
Resultat efter finansiella poster	2 394	-20 498	8 618	-12 042
Inkomstskatt (Not 3)	861	1 199	-1 804	378
Resultat efter skatt	3 255	-19 299	6 814	-11 664
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	3 255	-19 299	6 814	-11 664
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier, viktat	8 800 000	8 800 000	8 800 000	8 711 111
Resultat per aktie (SEK) före och efter utspädning	0,37	-2,19	0,77	-1,34

Koncernens rapport över totalresultatet

G5 Entertainment (kSEK)	2014-10-01 2014-12-31	2013-10-01 2013-12-31	2014-01-01 2014-12-31	2013-01-01 2013-12-31
Periodens resultat	3 255	-19 299	6 814	-11 664
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens	4 547	493	8 553	369
Summa övrigt totalresultat	4 547	493	8 553	369
Summa totalresultat	7 802	-18 806	15 367	-11 295
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	7 802	-18 806	15 367	-11 295
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-

Koncernens balansräkning

G5 Entertainment (kSEK)	2014-12-31	2013-12-31
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	71 680	48 299
Goodwill	2 302	2 318
	73 982	50 617
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier, verktyg och installationer	2 892	1 929
	2 892	1 929
Uppskjuten skattefordran (Not 3)	1 025	2 105
Summa anläggningstillgångar	77 899	54 651
Omsättningstillgångar (Not 6)		
Kundfordringar	7 569	7 156
Aktuell skattefordran		4 437
Övriga fordringar (Not 4)	7 327	6 915
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	21 536	10 916
Likvida medel	32 864	27 433
Summa omsättningstillgångar	69 297	56 857
Summa tillgångar	147 195	111 508
Eget kapital		
Aktiekapital	880	880
Övrigt tillskjutet kapital	54 032	54 032
Övriga reserver	8 575	22
Balanserat resultat	40 871	34 058
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	104 359	88 992
Kortfristiga skulder (Not 5, 6)		
Leverantörsskulder	12 893	7 478
Övriga skulder	1 593	464
Aktuell skatteskuld	2 326	6 505
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	26 025	8 069
Summa kortfristiga skulder	42 837	22 516
Summa eget kapital och skulder	147 195	111 508

Koncernens kassaflödesanalys

G5 Entertainment (kSEK)	2014-10-01 2014-12-31	2013-10-01 2013-12-31	2014-01-01 2014-12-31	2013-01-01 2013-12-31
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	2 394	-20 498	8 618	-12 042
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	10 312	22 279	31 286	39 114
	12 706	1 780	39 904	27 072
Betald skatt	871	570	-1 345	-4 583
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	13 577	2 350	38 559	22 489
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-10 082	-3 576	-19 216	-4 054
Förändring av rörelseskulder	5 872	4 900	20 478	4 255
Kassaflöde från den löpande verksamheten	9 367	3 674	39 821	22 690
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-754	-571	-2 373	-1 118
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-8 873	-9 753	-32 358	-41 915
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-9 627	-10 324	-34 731	-43 033
Finansieringsverksamheten				
Nyemission				34 019
Premier för optionsprogram				122
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	0	34 141
Kassaflöde	-260	-6 650	5 090	13 798
Likvida medel vid periodens ingång	33 162	34 086	27 433	13 661
Kassaflöde	-260	-6 650	5 090	13 798
Valutakursdifferenser	-37	-3	342	-26
Likvida medel vid periodens utgång	32 864	27 433	32 864	27 433

Koncernens förändringar i eget kapital

G5 Entertainment (kSEK)	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2013-01-01	800	19 971	-347	45 722	66 146
Periodens resultat				-11 664	-11 664
Övrigt totalresultat			369		369
Summa totalresultat			369	-11 664	-11 295
Incitamentprogram		122			122
Nyemission	80	37 520			37 600
Kostnad för nyemission		-3 581			-3 581
Summa transaktioner med aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	80	34 061			22 846
Eget kapital 2013-12-31	880	54 032	22	34 058	88 992
Eget kapital 2014-01-01	880	54 032	22	34 058	88 992
Periodens resultat				6 814	6 814
Övrigt totalresultat			8 553		8 553
Summa totalresultat			8 553	6 814	15 367
Eget kapital 2014-12-31	880	54 032	8 575	40 872	104 359

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. De redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2013. Ingen av de nya och ändrade standarderna från IASB, med tillämpning från den 1 januari 2014, har haft någon väsentligt effekt på de finansiella rapporterna. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2013.

Not 2 – Balanserade utvecklingsutgifter

Koncernen (kSEK)	2014-10-01 2014-12-31	2013-10-01 2013-12-31	2014-01-01 2014-12-31	2013-01-01 2013-12-31
Vid periodens början	62 537	55 767	48 299	40 429
Investeringar	8 873	9 753	32 358	41 915
Nedskrivningar		-11 485	-1 591	-13 908
Avskrivningar	-4 866	-6 206	-17 890	-20 094
Kursdifferenser	5 137	470	10 504	-43
Vid periodens slut	71 680	48 299	71 680	48 299

Moderbolaget (kSEK)	2014-01-01 2014-12-31	2013-01-01 2013-12-31
Vid periodens början	7 771	20 833
Investeringar	2 138	6 574
Nedskrivningar		-9 466
Avskrivningar	-1 752	-10 170
Koncernintern omflyttning	-8 157	
Vid periodens slut	0	7 771

Under tredje kvartalet överfördes samtliga återstående immateriella rättigheter (IPRer) från G5 Sverige till G5 Malta, i enlighet med bolagets uttalade strategi att ha alla immateriella rättigheter i G5 Malta. Detta syftar till en mer renodlad organisationsmodell, där G5 Malta upphandlar allt utvecklingsarbete, medan G5 Sverige är koncernens distributionsenhet.

Not 3 – Skatt

G5 Entertainment är verksamt i en rad olika jurisdiktioner, med olika skattesatser. Koncernens effektiva skattesats varierar därför något mellan perioderna beroende på fördelningen av intäkter och kostnader. 2014 påverkades den effektiva skattesatsen av en omvärdering av uppskjutna skattefordringar hänförliga till temporära skillnader.

Den uppskjutna skattefordran för 2013 är beräknad på ackumulerade underskottsavdrag från moderbolaget.

Not 4 – Övriga fordringar

Övriga fordringar inkluderar 6 659 (4 445) kSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

Not 5 – Ställda panter och eventalförpliktelser

Inteckningar 3 000 (700) kSEK, säkerheter för checkräkning med checkkredit (400 kUSD). Checkräkningskrediten var oanvänd den 31 december 2014.

Bankkonto 50 (50) kSEK, säkerheter för bankgaranti.

Olika rådgivare anlitade av bolaget har skilda uppfattningar avseende en skattefråga rörande utbetalning av ersättning till utvecklare under tidigare år. Frågan innefattar bl a tolkning av gällande skatterätt i länder där G5 bedriver verksamhet. G5 bedömer att risken för tillkommande skatt är liten, dock att viss riskexponering föreligger och som maximalt bedöms uppgå till 3,5 MSEK.

Not 6 – Verkliga värden

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

Moderbolagets resultaträkning

G5 Entertainment AB (kSEK)	2014-01-01 2014-12-31	2013-01-01 2013-12-31
Nettoomsättning	182 040	99 197
Produktionskostnader (Not 1, 2)	-115 762	-86 107
Bruttovinst	66 278	13 090
Allmänna och administrativa kostnader	-58 309	-25 471
Övriga rörelseintäkter	4 123	
Övriga rörelsekostnader	-3 198	-29
Rörelseresultat	8 894	-12 410
Ränteintäkter och liknande resultatposter	2 495	412
Räntekostnader och liknande resultatposter	-267	-299
Resultat efter finansiella poster	11 122	-12 297
Bokslutsdispositioner		2 680
Inkomstskatt	-2 346	1 399
PERIODENS RESULTAT	8 776	-8 218

Moderbolagets rapport över totalresultatet

G5 Entertainment AB (kSEK)	2014-01-01 2014-12-31	2013-01-01 2013-12-31
Periodens resultat	8 776	-8 218
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen		
Valutakursdifferens	7 771	649
Summa övrigt totalresultat	7 771	649
Summa totalresultat	16 547	-7 569

Moderbolagets balansräkning

G5 Entertainment AB (kSEK)	2014-12-31	2013-12-31
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)		7 771
	0	7 771
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	570	630
Fordringar koncernföretag	91 845	33 342
Uppskjuten skattefordran		2 101
	92 415	36 073
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	8 015	6 185
Fordringar hos koncernföretag		8 657
Övriga fordringar	285	7 386
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	21 295	10 854
Kassa och bank	27 817	23 203
	57 412	56 285
SUMMA TILLGÅNGAR	149 826	100 129
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	880	880
Fritt eget kapital		
Överkursfond	53 989	53 989
Fond för verkligt värde	8 420	649
Balanserat resultat	30 045	38 261
Årets resultat	8 776	-8 218
Summa eget kapital	102 109	85 561
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	4 064	1 584
Skuld till koncernföretag	39 543	4 956
Övriga skulder	1 265	74
Upplupna kostnader	2 843	7 954
Summa kortfristiga skulder	47 716	14 569
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	149 826	100 129
<i>Poster inom linjen (Not 5)</i>		
Ställda säkerheter	3 050	3 050
Eventualförpliktelser	3 500	Inga

G5 Entertainment är utvecklare och förläggare av högklassiga nedladdningsbara vardagsspel för Iphone, Ipad, Android, Mac och Windows 8. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktade mot en bred grupp av erfarna och nya spelare. G5 Entertainments portfölj rymmer populära vardagsspel som Survivors: The Quest, Mahjong Journey, The Secret Society, Virtual City, Special Enquiry Detail, Supermarket Mania, och andra. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.

G5 ENTERTAINMENT AB (publ)
RIDDARGATAN 18, 114 51 STOCKHOLM
TEL: +46 84 11111 5
FAX: +46 84 1111 65
E-MAIL: CONTACT@G5E.SE
ORG.NR. 556680-8878
[HTTP://WWW.G5E.SE](http://WWW.G5E.SE)