

GLOBAL GAMING

Bokslutskommuniké, januari – december 2017

” rörelseresultatet för helåret ökade
drygt tio gånger till 122 mkr

Stefan Olsson, VD



Kvartal 4, oktober - december 2017

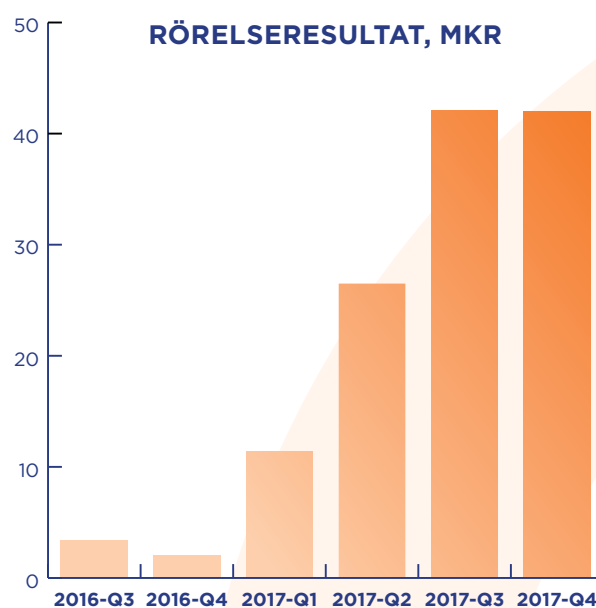
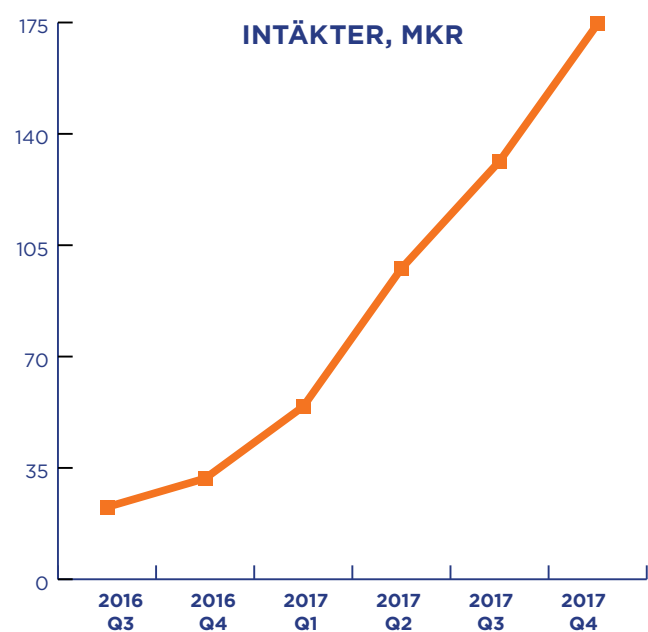
- Intäkterna ökade med 451 procent och uppgick till 174,6 (31,7) mkr
- Rörelseresultatet ökade till 42,0 (2,0) mkr
- Resultatet efter skatt förbättrades till 37,9 (1,8) mkr, motsvarande 1,06 (0,05) kr per aktie.
- Operativt kassaflöde uppgick till 51,0 (5,1) mkr.

Helår, januari - december 2017

- Intäkterna ökade till 458,0 (97,0) mkr, motsvarande en tillväxt med 372 procent.
- Rörelseresultatet uppgick till 122,0 (11,7) mkr
- Resultatet efter skatt blev 108,3 (10,3) mkr, motsvarande 2,78 (0,27) kr per aktie.
- Operativt kassaflöde uppgick till 124,3 (11,9) mkr
- Styrelsen föreslår årsstämman att 57,2 (5,8) mkr, motsvarande 1,40 (0,15) kr per aktie distribueras till aktieägarna

Händelser efter periodens slut

- Koncernen har slutit avtal med två nya spelleverantörer: Evolution Gaming för Live Casino tjänster och Yggdrasil för spelautomater.



NYCKELTAL, MKR	2017 okt-dec	2016 okt-dec	Δ	2017 Helår	2016 Helår	Δ
Intäkter	174,6	31,7	451%	458,0	97,0	372%
Bruttoresultat	106,2	17,5	507%	267,2	47,7	460%
Bruttomarginal	61%	55%	-	58%	49%	-
Rörelseresultat	42,0	2,0	2000%	122,0	11,7	943%
Rörelsemarginal	24%	6%	-	27%	12%	-
Resultat efter skatt	37,9	1,8	2006%	108,3	10,3	951%
Resultat per aktie, kr	1,06	0,05	2020%	2,78	0,27	930%
Kassaflöde från löpande verksamhet	51,0	5,1	900%	124,3	11,9	945%



VDs ord

- Låt mig börja med att konstatera att 2017 varit ett, på alla vis, bra år för Global Gaming.

Intäkterna har stigit och ökade under fjärde kvartalet med 33 procent jämfört med kvartalet innan. Årsomsättningen gick från 97 mkr till 458 mkr och rörelseresultatet för helåret ökade drygt tio gånger till 122 mkr.

Mycket tid och arbete lades under året ned på noteringen av aktien på First North. Den 19 oktober genomförde vi en lyckad notering och det är glädjande att se att aktien ända sedan dess handlas flitigt och att intresset från investerare och sparare fortsätter att vara stort.

Det nya året har börjat bra och vi fortsätter att växa på både befintliga och nya marknader. Att det skulle ta så pass lång tid innan vi såg några konkurrenter i segmentet PayNPlay hade vi aldrig vågat hoppas på. Att det skulle komma var dock väntat och det ger oss nu möjligheten att visa att vi fortsatt kan vara innovativa och ledan-

de. Hittills har vi inte märkt någon avmattning på grund av konkurrensen. I den första halvan av första kvartalet 2018 var tillväxten för Ninja Casino 35 procent högre jämfört med intäkterna under första halvan av föregående kvartal.

För att möta den nya konkurrensen - och för att utveckla vår modell - så kommer vi att lansera ett nytt varumärke på den svenska marknaden under första kvartalet. Varumärket kommer att drivas från Malta under gruppens maltesiska spellicens.

Ninja Casino arbetar med att få en ny hemvist inom EU, genom en estländsk spellicens. Vi ser flera fördelar med att licensiera Ninja Casino i Estland. Estland är precis som Malta en fullvärdig EU-jurisdiktion vilket är en trygghet både för våra kunder och för oss. Estland är dessutom ett land som ligger i absolut framkant vad gäller

teknologisk utveckling och kompetens. Det finns en öppenhet och vilja hos de estniska myndigheternas att arbeta med nya säkra tekniska lösningar och vi kommer att behålla den extremt enkla registreringsprocessen som gjort oss kända. Mobilnummer och e-postadress kommer alltså även fortsättningsvis att lämnas endast från de kunder som så önskar.

Hela PayNPlay konceptet är resultatet av ett samarbete med en av den svenska Finansinspektionen reglerad betalningsleverantör. I samband med licensieringen i Estland har ett nytt avtal förhandlats fram med denna betalningsleverantör. Ett avtal som bland annat innebär att Global Gaming under en viss tid har ensamrätt på att leverera denna specifika kundupplevelse via en estländsk spellicens.

Vi arbetar för att inom kort kunna erbjuda våra kunder spel via flera europeiska jurisdiktioner och kommer under dessa licenser att fortsätta vår utrullning av vårt unika koncept till andra EU-marknader under året. Vi känner oss trygga i vår regulatoriska strategi och organisationen står väl rustad för att ansöka om och utöka vår palett av lokala licenser när helst det är motiverat.

Jämfört med många andra bolag i branschen är våra marknadsföringskostnader låga då vi har en strikt kontroll av effektiviteten på genomförda kampanjer. I samband med den under året uppmärksammade kampanjen för varumärket Ninja Casino ökades marknadsföringsbudgeten vilket självklart påverkar marginalen. Vikten av att fortsätta bygga och investera i varumärket - i framförallt Sverige inför den kommande omregleringen 2019 - kan inte nog understrykas.

Att fokus just nu ligger på de egna varumärkena och nya licenser är tydligt. Under första kvartalet har samtliga B2B Whitelabel kunder som nyttjat gruppens tekniska plattform kontaktats. Upplägget för dessa kunder har varit att de nyttjat gruppens licenser för att leverera sina varumärken mot en fördelning av intäkterna. I takt med att kraven på licenstagare skärps och nya

krav tillkommer framförallt när det gäller personuppgifts- och marknadsföringslagar har Global Gaming tagit beslutet att ta fram en ny B2B tjänst under 2018 som vänder sig till ett färre antal - men potentiellt större - kunder.

Att vara ett noterat bolag drivet av innovativa tekniska lösningar och med en målsättning att fortsätta växa i snabb takt och samtidigt erhålla och underhålla flertalet spellicenser och produkter kräver sin organisation. Under kvartalet ökade antalet medarbetare och då framförallt på Malta där personalen också flyttade till ett nytt kontor. Glädjande nog har vi skapat oss ett gott namn i branschen och fortsätter att attrahera kompetent och erfaren personal som möjliggör vår fortsatta expansion och tillväxt.

Ökad marknadsföring, mer personal, nya kontor och satsningar på innovativ teknik och infrastruktur, allt ska ses som investeringar för framtiden syftandes till att möjliggöra en fortsatt stark organisk tillväxt. Även om organisk tillväxt är vårt primära mål så utesluter vi inte möjligheten att förvärv kan vara en lösning för att effektivt kunna ta oss an nya marknader.

Sammantaget är det med stolthet och glädje jag ser tillbaka på ett intensivt och bra 2017. Framtiden kan vi bara sia om men jag och mina duktiga och engagerade medarbetare kan försäkra er om att vi ser den an med tillförsikt och att vi kommer att göra allt vi kan för att även fortsättningsvis skapa värde till er som är aktieägare i Global Gaming.

Stefan Olsson
VD



Om Global Gaming

Koncernens verksamhet är inriktad på utveckling och tillhandahållande av spel på internet, huvudsakligen kasino.

Bolagets egenutvecklade plattform används för att leverera speltjänster både till egna varumärken (B2C) och till av andra bolag marknadsförda varumärken (Turnkey/Whitelabel/B2B är alla branschspecifika begrepp för denna typ av tjänst). Plattformen hanterar betalningar, kundinformation, transaktioner och spelutbud. Intäkterna genereras via en marginal på slutkundernas insatser.

Global Gaming har som målsättning att leverera innovativa och säkra speltjänster och har, utöver det som i branschen anses vara standard för ansvarsfullt spelande (såsom möjlighet för slutkunden att begränsa sina insättningar/uttag och nivåer) även utvecklat konceptet "PayNPlay" som bygger på att själva registreringen sker med hjälp av eID i det lokala landet. En säkerställd identitet innan någon transaktion (insättning eller spel) sker innebär att inga underåriga spelare kan förekomma och garanterar också att en identitet som tidigare blockerats på grund av spelmissbruk, inte kan häva denna spärr genom att enkelt skapa ett nytt konto.

Utöver varumärken på den egna plattformen, driver och marknadsför Global Gaming ett antal varumärken på en plattform från Aspire Global.

Global Gamings aktie är sedan 19 oktober 2017 listad för handel på Nasdaq First North under kortnamnet GLOBAL.

Styrelsen har sitt säte i Stockholm.
Läs mer om koncernen på globalgaming.com

Koncernens intäkter och resultat

INTÄKTER

Intäkterna under kvartalet uppgick till 174,6 (31,7) mkr, en ökning med 451 procent och under helåret ökade intäkterna med 372 procent till 458,0 (97,0) mkr.

Intäktsökningen under kvartalet uppgick till 33 procent jämfört med kvartal 3. Den fortsatta tillväxten är huvudsakligen en effekt av framgången för Ninja Casino i Norden.

Av antalet kunder på Ninja Casino under kvartalet, spelade 71 procent via mobilen, (69 procent under helåret).

BRUTTOMARGINAL

Koncernens bruttomarginal har ökat till 61 (55) procent under kvartalet och uppgick till 58 (49) procent för hela delårsperioden. Jämfört med föregående kvartal har bruttomarginalen ökat med två procentenheter.

MARKNADSFÖRINGSKOSTNADER

Kostnaderna för marknadsföring uppgick under kvartalet till 39,4 (5,3) mkr och under hela delårsperioden till 85,8 (7,9) mkr.

Ökningen är till största del hänförlig till fortsatta marknadssatsningar på varumärket Ninja Casino på den nordiska marknaden. Marknadskampanjer har genomförts via TV, radio, digitala media men även via offline media.

Global Gaming har under kvartalet drivit den hittills största kampanjen för koncernens varumärken. Marknadsföringskostnaderna har under kvartalet utgjort cirka 23 procent av intäkterna. Kostnadens andel av intäkterna kan variera kraftigt över tid beroende på intensiteten i olika kampanjer och/eller lanseringar på nya marknader. Då Global Gaming har för avsikt att ytterligare växa på befintliga marknader för att stärka sin position och satsa på nya marknader kommer marknadsföringskostnaderna att öka ytterligare.

PERSONALKOSTNADER

Personalkostnader under kvartalet uppgick till 9,4 (6,5) mkr och under delårsperioden uppgick kostnaderna till 28,9 (18,8) mkr.

Medelantal anställda under helåret var 40 (23) och vid rapportperiodens slut uppgick antalet anställda till 57 (28).

Global Gaming fortsätter att växa och öka antal anställda både i Sverige och utomlands under de kommande kvartalen. Störst fokus ligger på gruppens verksamhet på Malta som vid utgången av kvartal 1 2018 beräknas ha 25 anställda.

ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

Övriga externa kostnader uppgick under kvartalet till 10,5 (3,3) mkr och under helåret till 22,3 (8,8) mkr. Kostnadsökningen är främst en effekt av uppskalning av koncernen för att säkerställa tillväxt och expansion.

Resultatet har belastats med kostnader av engångskaraktär på 2,5 mkr under kvartalet och 3,3 mkr för helåret inför bolagets notering på Nasdaq First North.

RESULTAT

Rörelseresultatet (EBIT) för kvartalet uppgick till 42,0 (2,0) mkr och rörelseresultatet för helåret ökade till 122,0 (11,7) mkr.

Kvartalets rörelsemarginal uppgick till 24,1 (6,3) procent och helårets rörelsemarginal uppgick till 26,6 (12,1) procent.

Kvartalets resultat före skatt uppgick till 42,0 (2,0) mkr och resultatet efter skatt uppgick till 37,9 (1,8) mkr, vilket motsvarar 1,06 (0,05) kronor per aktie före utspädning. För helåret uppgick koncernens resultat före skatt till 122,0 (11,7) mkr och resultatet efter skatt uppgick till 108,3 (10,3) mkr, motsvarande 2,78 (0,27) kronor per aktie före utspädning.

Kassaflöde, investeringar och finansiell ställning

LIKVIDA MEDEL OCH KUNDBALANSER

Likvida medel uppgick vid årets slut till 154,0 (14,5) mkr. Kortfristiga spelarskulder och jackpotskulder uppgick till 5,9 (2,5) mkr, medan kortfristiga fordringar på betalningsleverantörer uppgick till 18,6 (4,0) mkr.

KASSAFLÖDE

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under kvartalet till 51,0 (5,1) mkr och under helåret till 124,3 (11,9) mkr.

FINANSIERING

Global Gaming har ett starkt kassaflöde från den löpande verksamheten och nyttjar ingen räntebärande extern finansiering. Under kvartalet genomfördes en mindre nyemission på 22 mkr vars främsta syfte var ägarspridning inför notering på Nasdaq First North.

Eget kapital

Eget kapital i koncernen uppgick per balansdagen till 229,6 (100,9) mkr, motsvarande 5,78 (2,61) kronor per aktie.

Bolaget tillfördes 22,0 mkr i en nyemission som genomfördes i oktober.

Personal i bolaget har köpt 650 000 teckningsoptioner i programmet 2017/2020 av de totalt 800 000 som ställdes ut. Strikepriset är 25 kr per option. Koncernen har erhållit 21 450 kr som betalning för teckningsoptionerna vilket tillförts eget kapital.

Vad gäller teckningsoptioner enligt program 2016/2018, har samtliga optionsinnehavare (CEO, CFO och CMO) meddelat sin avsikt att utnyttja sina optioner och därmed teckna totalt 1,2 miljoner aktier i bolaget under kvartal 1 2018. Totalt kommer 7,2 mkr tillföras eget kapital.

Övriga väsentliga händelser under kvartalet

Bolagets aktier har blivit noterade för handel på Nasdaq First North den 19 oktober och inför detta genomfördes en nyemission för ägarspridning på 22 mkr som blev övertecknad 18 gånger.

Koncernen har erthållit Maltesisk spellicens, MGA Class 1.

Det har inte inträffat några övriga väsentliga händelser under kvartalet.

Väsentliga händelser efter periodens utgång

Koncernen har slutit avtal med två nya spelleverantörer: Evolution Gaming för Live Casino tjänster och Yggdrasil för spelautomater.

Det har inte inträffat några andra väsentliga händelser efter periodens utgång.

Bolaget lämnar inga prognoser.

Moderbolaget

Moderbolaget Global Gaming 555 AB verksamhet utgörs av management, konsultverksamhet inom IT, produktion och försäljning (licens) av mjukvara.

Intäkterna för perioden i moderbolaget uppgick till 54,8 (14,3) mkr och resultat efter skatt uppgick till 57,3 (26,5) mkr.

Likvida medel i moderbolaget vid periodens utgång uppgick till 117,9 (3,9) mkr.

Aktier och aktieägare

Aktien som noterades på First North den 19 oktober handlas fortsatt flitigt och intresset från investerare fortsätter vara stort. Genomsnittlig omsättning från notering till och med 15 februari har varit 9,3 mkr per dag.

Det totala antalet utestående aktier och röster i Global Gaming 555 AB är 39 677 500. Per den sista december 2017 var de tre största aktieägar-

na Mika Leppänen (genom förvaltare) med 16,65 procent, Ahti Tiainen med 12,25 procent och Per Hildebrand (genom förvaltare) med 6,70 procent. Totalt hade bolaget 2 940 aktieägare vid årsskiftet.

Årsstämma och utdelning

Årsstämma i Global Gaming kommer att hållas i Stockholm 16 maj 2018, (tid och plats meddelas senare).

Styrelsen föreslår årsstämman att 57,2 (5,8) mkr, motsvarande 1,40 (0,15) kr per aktie distribueras till aktieägarna, enligt gällande utdelningspolicy. I det beräknade beloppet ingår även att teckningsoptioner enligt program 2016/2018 konverteras till 1 200 000 aktier under kvartal 1 2018. Notera att en förändring av antalet aktier kan påverka totalbeloppet.

Kommande rapporttillfällen

- **Årsredovisning 2017:** 25 april 2018
- **Delårsrapport jan-mar 2018:** 15 maj 2018
- **Årsstämma 2018:** 16 maj 2018
- **Delårsrapport jan-jun 2018:** 15 augusti 2018
- **Delårsrapport jul-sep 2018:** 22 november 2018
- **Bokslutskommuniké 2018:** 28 februari 2019

Denna delårsrapport har inte varit föremål för översiktlig granskning av bolagets revisor.

Malmö den 28 februari 2018

Stefan Olsson
VD och koncernchef

Koncernens resultaträkningar i sammandrag

MKR	2017 okt-dec	2016 okt-dec	2017 Helår	2016 Helår
Intäkter	174,6	31,7	458,0	97,0
Driftskostnader i spelverksamheten	-68,4	-14,2	-190,8	-49,3
Bruttoresultat	106,2	17,5	267,2	47,7
Marknadsföringskostnader	-39,4	-5,3	-85,8	-7,9
Övriga externa kostnader	-10,5	-3,3	-22,3	-8,8
Personalkostnader	-9,4	-6,5	-28,9	-18,8
Avskrivningar	-0,2	-0,1	-0,3	-0,1
Övriga rörelseintäkter/-kostnader	-4,7	-0,3	-7,9	-0,4
Rörelsens kostnader	-64,2	-15,5	-145,2	-36,0
Rörelseresultat	42,0	2,0	122,0	11,7
Finansiella intäkter och kostnader	0,0	0,0	0,0	0,0
Resultat före skatt	42,0	2,0	122,0	11,7
Skatt	-4,1	-0,2	-13,7	-1,4
Periodens resultat (hänförligt till moderbolagets aktieägare)	37,9	1,8	108,3	10,3
Resultat per aktie				
Före utspädning (kronor)	1,06	0,05	2,78	0,27
Efter utspädning (kronor)	1,03	0,05	2,74	0,27
Bruttomarginal (procent)	60,8	55,2	58,3	49,2
Rörelsemarginal (procent)	24,1	6,3	26,6	12,1

Koncernens rapport över totalresultat i sammandrag

MKR	2017 okt-dec	2016 okt-dec	2017 Helår	2016 Helår
Periodens resultat	37,9	1,8	108,3	10,3
Övrigt totalresultat				
Poster som har omförts eller kan omföras till periodens resultat				
Valutakursdifferenser vid omräkning utländska verksamheter	4,3	-0,6	4,2	3,3
Övrigt totalresultat för perioden (efter skatt)	4,3	-0,6	4,2	3,3
Summa totalresultat för perioden	42,2	1,2	112,5	13,6

Koncernens balansräkningar i sammandrag

MKR	2017-12-31	2016-12-31
Tillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar	80,9	78,6
Materiella anläggningstillgångar	1,8	0,3
Uppskjutna skattefordringar	6,2	10,0
Summa anläggningstillgångar	88,9	88,9
Kortfristiga fordringar	32,1	11,7
Likvida medel	154,0	14,5
Summa omsättningstillgångar	186,1	26,2
Summa tillgångar	275,0	115,1
Eget kapital och skulder		
Eget kapital	229,6	100,9
Uppskjutna skatteskulder	0,9	1,2
Summa långfristiga skulder	0,9	1,2
Övriga kortfristiga skulder	44,5	13,0
Summa kortfristiga skulder	44,5	13,0
Summa eget kapital och skulder	275,0	115,1

Koncernens kassaflödesanalyser i sammandrag

MKR	2017 okt-dec	2016 okt-dec	2017 Helår	2016 Helår
Den löpande verksamheten				
Resultat före skatt	42,0	2,0	122,0	11,7
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1,4	0,2	1,6	0,2
Betald skatt	0,0	-0,1	-1,0	-0,3
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	43,4	2,1	122,6	11,6
Förändringar i rörelsekapital	7,6	3,0	1,7	0,3
Kassaflöde från den löpande verksamheten	51,0	5,1	124,3	11,9
Investeringsverksamheten				
Investeringar	-1,4	-0,3	-1,8	-0,3
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1,4	-0,3	-1,8	-0,3
Finansieringsverksamheten				
Nyemission	22,0	-	22,0	-
Erhållen premie teckningsoptioner	-	-	-	0,2
Amortering av lån	-	-	-	-0,9
Utbetald utdelning	-	-	-5,8	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	22,0	0,0	16,2	-0,7
Förändring av likvida medel	71,6	4,8	138,7	10,9
Likvida medel vid periodens början	81,6	9,7	14,5	3,4
Kursdifferenser likvida medel	0,8	0,0	0,8	0,2
Likvida medel vid periodens slut	154,0	14,5	154,0	14,5

Förändringar i koncernens eget kapital i sammandrag

MKR	2017 okt-dec	2016 okt-dec	2017 Helår	2016 Helår
Ingående balans	165,4	99,7	100,9	87,1
Summa totalresultat för perioden	42,2	1,2	112,5	13,6
Förmögenhetsförändringar exklusive transaktioner med bolagets ägare	42,2	1,2	112,5	13,6
Nyemission	22,0	-	22,0	-
Erhållen premie teckningsoptioner	0,0	-	0,0	0,2
Utbetald utdelning	-	-	-5,8	-
Eget kapital vid periodens slut (hänförligt till moderbolagets aktieägare)	229,6	100,9	229,6	100,9

Moderbolagets resultaträkningar i sammandrag

MKR	2017 Helår	2016 Helår
Intäkter	54,8	14,3
Rörelsens kostnader	-31,8	-12,5
Rörelseresultat	23,0	1,8
Finansiella poster	39,4	25,1
Resultat före skatt	62,4	26,9
Skatt	-5,1	-0,4
Periodens resultat och totalresultat	57,3	26,5

Moderbolagets balansräkningar i sammandrag

MKR	2017-12-31	2016-12-31
Tillgångar		
Materiella anläggningstillgångar	1,0	0,1
Finansiella anläggningstillgångar	57,3	62,3
Summa anläggningstillgångar	58,3	62,4
Kortfristiga fordringar	63,1	21,9
Likvida medel	117,9	3,9
Summa omsättningstillgångar	181,0	25,8
Summa tillgångar	239,3	88,2
Eget kapital och skulder		
Bundet eget kapital	39,7	79,6
Fritt eget kapital	119,3	5,9
Summa eget kapital	159,0	85,5
Övriga kortfristiga skulder	80,3	2,7
Summa kortfristiga skulder	80,3	2,7
Summa eget kapital och skulder	239,3	88,2

Kvartalsdata

KONCERNENS RESULTATRÄKNINGAR, MKR	2017 Q4	2017 Q3	2017 Q2	2017 Q1	2016 Q4	2016 Q3
Intäkter	174,6	131,4	97,7	54,3	31,7	22,7
Driftskostnader i spelverksamheten	-68,4	-54,2	-42,8	-25,4	-14,2	-12,4
Bruttoresultat	106,2	77,2	54,9	28,9	17,5	10,3
Marknadsföringskostnader	-39,4	-20,5	-16,7	-9,2	-5,3	-0,8
Övriga externa kostnader	-10,5	-4,8	-4,6	-2,4	-3,3	-2,1
Personalkostnader	-9,4	-8,1	-6,3	-5,1	-6,5	-4,1
Avskrivningar	-0,2	-0,1	0,0	0,0	-0,1	0,0
Övriga rörelseintäkter/-kostnader	-4,7	-1,6	-0,8	-0,8	-0,3	0,1
Rörelsens kostnader	-64,2	-35,1	-28,4	-17,5	-15,5	-6,9
Rörelseresultat	42,0	42,1	26,5	11,4	2,0	3,4
Finansiella intäkter och kostnader	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Resultat före skatt	42,0	42,1	26,5	11,4	2,0	3,4
Skatt	-4,1	-5,1	-3,1	-1,4	-0,2	-0,4
Periodens resultat	37,9	37,0	23,4	10,0	1,8	3,0

KONCERNENS BALANSRÄKNINGAR, MKR	2017 Q4	2017 Q3	2017 Q2	2017 Q1	2016 Q4	2016 Q3
Anläggningstillgångar	88,9	89,5	90,4	89,1	88,9	90,2
Omsättningstillgångar	186,1	115,1	65,8	40,5	26,2	21,0
Summa tillgångar	275,0	204,6	156,2	129,6	115,1	111,2
Eget kapital	229,6	165,4	129,6	110,8	100,9	99,7
Avsättningar och långfristiga skulder	0,9	2,3	1,7	1,4	1,2	0,9
Kortfristiga skulder	44,5	36,9	24,9	17,4	13,0	10,6
Summa eget kapital och skulder	275,0	204,6	156,2	129,6	115,1	111,2

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYSER, MKR	2017 Q4	2017 Q3	2017 Q2	2017 Q1	2016 Q4	2016 Q3
Kassaflöde från den löpande verksamheten	51,0	60,8	13,2	-0,8	5,1	1,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1,4	0,0	-0,1	-0,2	-0,3	0,0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	22,0	0,0	-5,8	0,0	0,0	0,0
Summa kassaflöde	71,6	60,8	7,3	-1,0	4,8	1,0

NOT 1 REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport i sammandrag för koncernen har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt tillämpliga bestämmelser i årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med årsredovisningslagens 9:e kapitel, Delårsrapport. För koncernen och moderbolaget har samma redovisningsprinciper och beräkningsgrunder tillämpats som i årsredovisningen för 2016, sid 23-29.

Upplysningar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter även i övriga delar av delårsrapporten.

Redovisat värde anses vara rimliga approximationer av verkligt värde för koncernens samtliga finansiella instrument, vilka i allt väsentligt består av kortfristiga fordringar och kortfristiga skulder.

IFRS 15 Intäkter från avtal med kunder

IFRS 15 reglerar hur redovisning av intäkter från avtal med kunder ska ske. IFRS 15 ska tillämpas från och med den 1 januari 2018. Standarden ersätter nuvarande standarder för redovisning av intäkter från avtal med kunder. Global Gaming har utvärderat effekterna av standarden på koncernens intäktsredovisning och konstaterat att inga materiella effekter uppstår vid övergången till IFRS 15. Standarden kommer däremot att medföra vissa utökade upplysningskrav.

IFRS 9 Finansiella instrument

IFRS 9 Finansiella instrument ersätter IAS 39 som är den nuvarande standarden för redovisning och värdering av finansiella instrument i IFRS. IFRS 9 innehåller förändringar avseende säkringsredovisning, klassificering och värdering av finansiella tillgångar samt nedskrivning av finansiella fordringar. Koncernen använder inte finansiella instrument i säkringssyfte och påverkas därför inte av förändringarna rörande säkringsredovisning. Införandet av IFRS 9 kommer inte heller att påverka hur koncernen klas-

sificerar finansiella tillgångar. Enligt IFRS 9 ska vidare nedskrivning av fordringar göras baserat på förväntade kreditförluster till skillnad från IAS 39 som anger att nedskrivning ska göras först då en kreditförlust inträffat. Koncernens exponering för kreditrisk är framför allt hänförlig till fordringar på finansiella motparter som tillhandahåller de betalningslösningar som koncernens spelsiter använder sig av samt till likvida medel i form av banktillgodohavanden. Motparterna har hög kreditvärdighet samtidigt som löptiderna för fordringarna är korta. IFRS 9 kommer därför inte att få någon väsentlig effekt på hur koncernen reserverar för kreditförluster.

NOT 2 VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Denna rapport innehåller uttalanden som är framåtblickande och faktiska resultat kan komma att skilja sig väsentligt från de förutsedda. Utfallen påverkas av utvecklingen för konkurrenter, effekten av ekonomiska och konjunkturförhållanden, nationella och gränsöverskridande lagar och regleringar, skatteregler, effektiviteten av upphovsrätt till datorsystem, teknologisk utveckling, valutakurs- och räntefluktuationer samt politiska risker.

För en beskrivning av väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer hänvisas till sid 13 i årsredovisningen för 2016. Global Gamings styrelse och koncernledning har gjort en genomgång av hur dessa väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer har utvecklats sedan publiceringen av årsredovisningen för 2016 och bekräftar att det inte har skett några förändringar avseende koncernens och moderbolagets exponering för väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer jämfört med vad som anges på sid 13 i årsredovisningen för 2016.

ÖVRIG INFORMATION

Global Gaming avser att publicera ekonomisk information enligt nedan:

Kommande rapporttillfällen

Årsredovisning 2017:25 april 2018
Delårsrapport januari-mars 2018:15 maj 2018
Årsstämma 2018:..... 16 maj 2018
Delårsrapport januari-juni 2018:15 augusti 2018
Delårsrapport januari-september 2018: 22 november 2018
Bokslutskommuniké 2018:28 februari 2019

KONTAKTUPPGIFTER

Stefan Olsson, VD och Koncernchef
+46 8 551 154 32,
stefan.olsson@globalgaming.com

Christoffer Tell, CFO
+46 8 551 154 31,
christoffer.tell@globalgaming.com

Denna information är sådan som Global Gaming 555 AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades för offentliggörande, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, den 28 februari 2018, klockan 08:00 CET.



Global Gaming 555 AB
Hästvägen 4E
212 35 Malmö
Sweden