

GLOBAL GAMING

Delårsrapport, januari - mars 2018

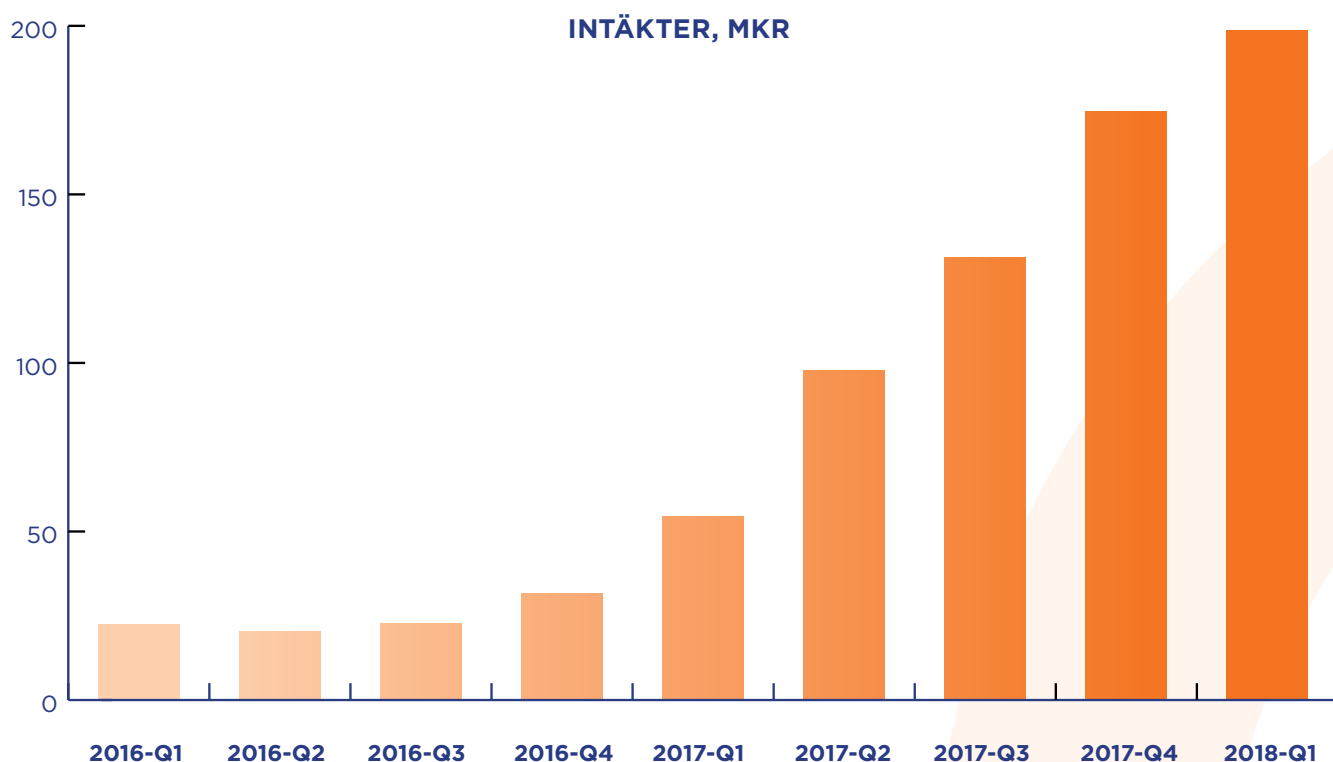


Kvartal 1, januari - mars 2018

- Intäkterna ökade till 198,6 (54,3) mkr, motsvarande en tillväxt med 266 procent.
- Spelintäkterna (NGR) för NinjaCasino ökade med 25 procent jämfört med sista kvartalet 2017 och deponeringarna ökade med 30 procent under samma period.
- Rörelseresultatet uppgick till 29,3 (11,4) mkr.
- Resultatet efter skatt blev 25,8 (10,0) mkr, motsvarande 0,65 (0,26) kr per aktie.
- Operativt kassaflöde uppgick till 54,9 (-0,8) mkr.

Händelser efter periodens slut

- Stefan Olsson avgår som VD på egen begäran per 30 april. COO Joacim Möller har utsetts till tf VD from 1 maj.



NYCKELTAL, MKR	2018	2017	Δ	2017
	jan-mar	jan-mar		Helår
Intäkter	198,6	54,3	266%	458,0
Bruttoresultat	111,2	28,9	285%	267,2
Bruttomarginal	56%	53%	-	58%
Rörelseresultat	29,3	11,4	157%	122,0
Rörelsemarginal	15%	21%	-	27%
Resultat efter skatt	25,8	10,0	158%	108,3
Resultat per aktie, kr	0,65	0,26	150%	2,78
Kassaflöde från löpande verksamhet	54,9	-0,8	-	124,3



VDs ord

Fortsatt tillväxt under första kvartalet

Under årets första kvartal uppgick intäkterna till 198,6 (54,3) mkr, vilket motsvarar en ökning med 266 procent jämfört med motsvarande kvartal 2017 och en ökning med 14 procent jämfört med föregående kvartal. I ett för branschen historiskt svagare kvartal än Q4 är det en ansevärd tillväxt trots att NinjaCasino har en betydande marknadsandel i Sverige samt att våra branschkollegor lanserat kopierade erbjudanden under kvartalet. Spelintäkterna (NGR) för NinjaCasino, vilket endast är en del av vår affär, ökade med 25 procent jämfört med sista kvartalet 2017 och deponeringarna ökade med 30 procent under samma period. NinjaCasino bidrog under första kvartalet med ca 82 procent av koncernens intäkter. Kvartalet har startat bra för Ninja Casino och den genomsnittliga dagliga spelintäkten (NGR) för Ninja Casino under april har varit högre än vad den genomsnittliga spelintäkten var under det första kvartalet som helhet.

Kvartalets tillväxt är bland annat en följd av att vi fortsatt vår offensiva marknadsföring som under perioden var den mest omfattande någonsin för oss. Knappast någon kan ha missat NinjaCasino och den kraftiga exponering vi har haft bland annat vid de för Sverige lyckosamma skidtävlingarna i vinter-OS. Kvartalets marknadssatsning

har naturligtvis inneburit kostnader utöver det vanliga vilket påverkat våra marginaler och även om vår strategi att etablera massiv marknads-kännedom kring varumärket, vilket är viktigt inte minst inför den kommande omregleringen, har varit framgångsrik så planerar vi att inte öka nivåerna ytterligare under det andra kvartalet.

Marknadsandel och resan framåt

Det finns egentligen inga verifierbara samlade marknadsdata över den svenska onlin-spelmarknaden men H2 Gambling Capital och Lotteriinspektionen tillhandahåller viss statistik. Den senaste som offentliggjordes i april indikerar att vi nu med NinjaCasino verkar vara en av de största aktörerna på Sveriges online-casinomarknad. Detta förändrar inte vår inställning att tydligt fokusera på fortsatt tillväxt med målsättningen att under lönsamhet växa snabbare än branschen som helhet. Vår ambition är att våra aktieägare ska känna att vi arbetar för en god avkastning både på lång och kort sikt. Långsiktigt genom att ta oss an nya marknader samt nya eller uppdaterade produktområden och produkter. På kort sikt fortsätter vi med vår ambition att dela ut minst 50 procent av vinsten, vilket innebär att styrelsen har föreslagit den kommande bolagsstämman en aktieutdelning om 1.40 SEK per aktie.

Nu tar vi fart mot nya mål

I april lanserade vi vår nya produkt Spellandet på maltesisk licens vilken på allvar kommer att börja marknadsföras i en nära framtid. Vi ser att Spellandet, som även den bygger på vårt PayNPlay-koncept, ska kunna nå en något mogenare och mer diversifierad målgrupp.

Det är samtidigt glädjande att den tidigare kommunicerade processen med Estlandslicens nu är i slutfasen. Med denna licens kommer vi att kunna fortsätta att erbjuda spelupplevelser som sticker ut. Vi har också tagit stora steg på en del nya projekt. Bland annat ett eget CRM-verktyg baserat på vår erfarenhet av PayNPlay-konceptet.

Att vi samtidigt genomgått två parallella licensieringsprocesser ser vi också som ett bevis och bekräftelse på vår organisations förmåga att möta de krav som ställs på en kvalificerad och seriös operatör från spelmyndigheter och lagstiftares sida.

The Global Gaming Way of Working, en kulturbärare

Vi är i en fas där vi snabbt växer personalmässigt och samtidigt trimmar organisationen för att kunna bli snabbare, starkare och fortsätta vara nytänkande. Därför jobbar vi aktivt sedan början av 2017 med något vi kallar "Way of Working". Detta arbete syftar till att bibehålla den nytänkaranda vi har och till att ge oss en bild av och guidning mot såväl mentala som kvantitativa mål. Jag har en stark tro till att detta ger oss en betydelsefull gemenskap och ledstång i en värld av förändring och tillväxt. Med kontor i tre länder och en strid ström av nya kompetenta kollegor värnar vi också om vikten av att ses ansikte mot ansikte såväl över nätet som i verkliga livet. Idag har vi ett större och än mer kompetent team som kan agera snabbare och effektivare vilket medför att vi kan möta kundernas behov ännu bättre. Vi säkrar fortsatt tillväxt och ligger samtidigt i den innovativa frontens framkant. Här är den nya grupperingen med Global Gaming Labs under ledning av vår förre VD Stefan Olsson så klart ett av alla viktiga bidrag som ska leda till att Global Gaming fortsätter sätta avtryck i marknaden.

Den svenska spelregleringen

Att Sverige nu omreglerar sin spelmarknad kommer förmodligen att innebära att konkurrensen på marknaden hårdnar än mer men innebär samtidigt ett gemensamt regelverk som tydliggör förutsättningarna. Inom en snar framtid klargörs förhoppningsvis vad regleringen praktiskt kommer att innebära och vi välkomnar, och inväntar med spänning, direktiven och hoppas att det innebär ett positivt och kraftfullt grepp för optimal kundvård med ansvarsfullt spelande samt flera nya möjligheter för t ex betalningslösningar. Just för NinjaCasino är betalningslösningar den största direkta kostnaden och utgör både för tillfället och historiskt att vi har betalat mer än andra i branschen för dessa tjänster. En kostnad som jag ser att vi på en reglerad marknad markant kommer att kunna minska. Dessutom tolkar vi, utifrån propositionen, på Global Gaming att vår PayNPlay-lösning är framtidens tekniska lösning och jag ser att vi med de framgångar vi har nått ska kunna fortsätta att vara en av de större aktörerna i Sverige även efter 2018.

Förväntningar

Det är naturligt att en affärsmodell som skiljer sig från övriga konkurrenter i branschen väcker nyfikenhet och frågor. Med vår historia och vårt annorlunda erbjudande har jag därför full förståelse för de diskussioner som förs om vårt värde och framtid. Något som också blev extra tydligt för en vecka sedan då vi trots ett bra resultat behövde uttala oss om förväntningarna från marknadsanalyser som avvek för mycket mot det faktiska utfallet och mot vad vi försökt kommunicera. Det är beklagligt när sådant händer och det är något vi från vår sida tar till oss inför vår framtida kommunikation. Samtidigt har vår lösning bevisligen gett ett fantastiskt resultat och min övertygelse är att vår resa bara har påbörjats och att vi har musklerna och planen för att fortsätta växa. Sammantaget vill jag påstå att Global Gamings framgångssaga fortsätter och att vi står väl rustade inför framtidens utmaningar.

Joacim Möller
Tillförordnad 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 198,6 (54,3) mkr, en ökning med 266 procent. Intäktsökningen under kvartalet uppgick till 14 procent jämfört med kvartal 4 2017. Den fortsatta tillväxten är huvudsakligen en effekt av framgången för Ninja Casino i Norden, vars spelintäkter (NGR) växte med 25 procent ifrån kvartal 4 2017.

Av antalet kunder på Ninja Casino under kvartalet, spelade 71 procent via mobilen.

Intäkter genom så kallade whitelabel-partners minskar. Införandet av de nya GDPR-reglerna innebär att Global Gaming som licensinnehavare med nuvarande whitelabel-model har allt juridiskt ansvar och hela den ekonomiska risken gentemot myndigheter. Samtidigt har våra partners hypotetiskt sett kunnat agera i strid med GDPR-reglerna gentemot kunderna utan någon ekonomisk eller juridisk risk. Då överträdelser av GDPR-reglerna kan rendera dryga böter, har Global Gaming sagt upp alla whitelabel-avtal för omförhandling under kvartalet. Ett antal kunder har då valt att inte omförhandla utan valt att byta leverantör. Global Gaming har för avsikt att utveckla en ny B2B-tjänst med fokus på PayNPlay-konceptet som är förenlig med GDPR för lansering under andra halvan av 2018.

BRUTTOMARGINAL

Koncernens bruttomarginal har ökat till 56 (53) procent under kvartalet. Jämfört med föregående kvartal har bruttomarginalen minskat med fem procentenheter.

Global Gamings avtal med betalningsleverantörer och flertalet spelleverantörer är tecknade före bolaget lanserade Ninja Casino under 2016. Priserna enligt dessa avtal grundade sig på att Global Gaming var en ny aktör på marknaden, hade en ny oprövad betalningsmetod och små transaktionsvolymmer. Sedan dess har bolagets

volymer vuxit kraftigt vilket medfört att kostnaderna för främst betalningar ökat markant. PayNPlay-konceptet innebär i sig fler transaktioner som gör att kostnaderna för betalningar är högre än vid spel på traditionella spelsajter, men dagens prissättning speglar inte bolagets ökade volymer och Global Gaming genomgår nu en process med omförhandlingar av samtliga gamla avtal med betalnings- och spelleverantörer. Bolaget förväntar sig att kostnader för dessa tjänster procentuellt sett ska minska redan under kommande kvartal.

Under kvartalet har Ninja Casino på allvar börjat använda sig av prestanda baserad marknadsföring, så kallat affiliates. Dessa kostnader redovisas under driftskostnader i spelverksamhet och påverkar därmed bruttomarginalen. Ninja Casino använder sig i dagsläget endast av CPA (Cost Per Acquisition, betalning per levererad kund) där ett fast överenskommet pris betalas direkt i samband med att en spelare deponerar och Global Gaming har senare inga mer förpliktelser till affiliates partner vilket annars är vanligt förekommande i branschen. Det gör kostnadsmassan framtung i förhållande till de förväntade intäkterna. Under kvartalet har Global Gaming betalt 10,1 mkr för prestanda baserad marknadsföring för Ninja Casino.

Bruttomarginalen förväntas stiga under kommande kvartal.

MARKNADSFÖRINGSKOSTNADER

Kostnaderna för marknadsföring uppgick under kvartalet till 63,5 (9,2) mkr.

Ökningen är till största del hänförlig till fortsatta marknads-satsningar 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. Särskilt bör nämnas den satsning som gjordes i samband med Vinter OS under kvartalet där varumärket Ninja Casino exponerades kraftigt i TV sändningarna. Marknadsföringskostnaderna

har under kvartalet utgjort cirka 32 procent av intäkterna. Kostnadens andel av intäkterna kan variera kraftigt över tid beroende på intensiteten i olika kampanjer och/eller lanseringar på nya marknader.

PERSONALKOSTNADER

Personalkostnader under kvartalet uppgick till 12,5 (5,1) mkr

Medelantal anställda under helåret var 67 (29) och vid rapportperiodens slut uppgick antalet anställda till 74 (29).

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 2 2018 beräknas ha 45 anställda. Totalt beräknas koncernen ha 110 anställda i slutet av kvartal 2 2018.

ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

Övriga externa kostnader uppgick under kvartalet till 7,8 (2,4) mkr. Kostnadsökningen är främst en effekt av uppskalning av koncernen för att säkerställa tillväxt och expansion.

RESULTAT

Rörelseresultatet (EBIT) för kvartalet uppgick till 29,3 (11,4) mkr.

Kvartalets rörelsemarginal uppgick till 14,8 (21,0) procent.

Kvartalets resultat före skatt uppgick till 29,3 (11,4) mkr och resultatet efter skatt uppgick till 25,8 (10,0) mkr, vilket motsvarar 0,65 (0,26) kronor per aktie före utspädning.

Kassaflöde, investeringar och finansiell ställning

LIKVIDA MEDEL OCH KUNDBALANSER

Likvida medel uppgick vid årets slut till 219,4 (13,4) mkr. Kortfristiga spelarskulder och jackpotskulder uppgick till 6,3 (2,6) mkr, medan kortfristiga fordringar på betalningsleverantörer uppgick till 14,8 (13,9) mkr.

KASSAFLÖDE

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under kvartalet till 54,9 (-0,8) 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 7,2 mkr till följd av att ett optionsprogram från 2016 löpte ut och alla aktier tecknades.

Eget kapital

Eget kapital i koncernen uppgick per balansdagen till 269,6 (110,8) mkr, motsvarande 6,60 (2,86) kronor per aktie.

Bolaget tillfördes 7,2 mkr i en nyemission som genomfördes i mars där optionsinnehavarna i optionsprogram 2016/2018 (dåvarande CEO, CFO och CMO) valt att teckna samtliga aktier. Bolagets aktieantal öka med 1,2 miljoner aktier och aktiekapitalet öka med 1,2 mkr.

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.

Övriga väsentliga händelser under kvartalet

Det har inte inträffat några övriga väsentliga händelser under kvartalet.

Väsentliga händelser efter periodens utgång

Stefan Olsson avgår som VD på egen begäran per 30 april. COO Joacim Möller har utsetts till VD from 1 maj.

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

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 6,5 (4,5) mkr och resultat efter skatt uppgick till 0,1 (-0,4) mkr.

Likvida medel i moderbolaget vid periodens utgång uppgick till 112,2 (9,8) 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 9 maj har varit 8,7 mkr per dag.

Det totala antalet utestående aktier och röster i Global Gaming 555 AB är 40 877 500. Per den sista mars 2018 var de tre största aktieägarna Mika Leppänen (genom förvaltare) med 14,77 procent, Ahti Tiainen med 11,88 procent och Per Hildebrand (genom förvaltare) med 6,50 procent. Totalt hade bolaget 3 381 aktieägare per den 31 mars 2018.

Årsstämma och utdelning

Årsstämma i Global Gaming kommer att hållas den 16 maj 2018 kl. 13.00, i Redeyes lokaler på Mäster Samuelsgatan 42 i Stockholm.

Styrelsen föreslår årsstämman att 57,2 (5,8) mkr, motsvarande 1,40 (0,15) kr per aktie distribueras till aktieägarna, enligt gällande utdelningspolicy. Notera att en förändring av antalet aktier kan påverka totalbeloppet.

Kommande rapporttillfällen

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 15 maj 2018

Joacim Möller
Tillförordnad VD och koncernchef



Koncernens resultaträkningar i sammandrag

MKR	Jan -Mar 2018	Jan-Mar 2017	Helår 2017
Intäkter	198,6	54,3	458,0
Driftskostnader i spelverksamheten	-87,4	-25,4	-190,8
Bruttoresultat	111,2	28,9	267,2
Marknadsföringskostnader	-63,5	-9,2	-85,8
Övriga externa kostnader	-7,8	-2,4	-22,3
Personalkostnader	-12,5	-5,1	-28,9
Avskrivningar	-0,1	0,0	-0,3
Övriga rörelseintäkter/-kostnader	2,0	-0,8	-7,9
Rörelsens kostnader	-81,9	-17,5	-145,2
Rörelseresultat	29,3	11,4	122,0
Finansiella intäkter och kostnader	0,0	0,0	0,0
Resultat före skatt	29,3	11,4	122,0
Skatt	-3,5	-1,4	-13,7
Periodens resultat (hänförligt till moderbolagets aktieägare)	25,8	10,0	108,3
Resultat per aktie			
Före utspädning (kronor)	0,65	0,26	2,78
Efter utspädning (kronor)	0,64	0,26	2,74
Bruttomarginal (procent)	56,0	53,2	58,3
Rörelsemarginal (procent)	14,8	21,0	26,6

Koncernens rapport över totalresultat i sammandrag

MKR	Jan -Mar 2018	Jan-Mar 2017	Helår 2017
Periodens resultat	25,8	10,0	108,3
Övrigt totalresultat			
Poster som har omförts eller kan omföras till periodens resultat			
Valutakursdifferenser vid omräkning utländska verksamheter	7,0	-0,1	4,2
Övrigt totalresultat för perioden	7,0	-0,1	4,2
Summa totalresultat för perioden	32,8	9,9	112,5

Koncernens balansräkningar i sammandrag

MKR	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
Tillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	84,5	78,4	80,9
Materiella anläggningstillgångar	2,3	0,6	1,8
Uppskjutna skattefordringar	6,2	10,0	6,2
Övriga långfristiga fordringar	0,0	0,1	-
Summa anläggningstillgångar	93,0	89,1	88,9
Kortfristiga fordringar	32,1	27,1	32,1
Likvida medel	219,4	13,4	154,0
Summa omsättningstillgångar	251,5	40,5	186,1
Summa tillgångar	344,5	129,6	275,0
Eget kapital och skulder			
Eget kapital	269,6	110,8	229,6
Uppskjutna skatteskulder	0,9	1,4	0,9
Summa långfristiga skulder	0,9	1,4	0,9
Övriga kortfristiga skulder	74,0	17,4	44,5
Summa kortfristiga skulder	74,0	17,4	44,5
Summa eget kapital och skulder	344,5	129,6	275,0

Koncernens kassaflödesanalyser i sammandrag

MKR	Jan -Mar 2018	Jan-Mar 2017	Helår 2017
Den löpande verksamheten			
Resultat före skatt	29,3	11,4	122,0
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	2,2	0,1	1,6
Betald skatt	0,3	0,0	-1,0
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	31,8	11,5	122,6
Förändringar i rörelsekapital	23,1	-12,3	1,7
Kassaflöde från den löpande verksamheten	54,9	-0,8	124,3
Investeringsverksamheten			
Investeringar	-0,4	-0,2	-1,8
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-0,4	-0,2	-1,8
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	7,2	-	22,0
Utbetald utdelning	-	-	-5,8
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	7,2	0,0	16,2
Förändring av likvida medel	61,7	-1,0	138,7
Likvida medel vid periodens början	154,0	14,5	14,5
Kursdifferenser likvida medel	3,7	-0,1	0,8
Likvida medel vid periodens slut	219,4	13,4	154,0

Förändringar i koncernens eget kapital i sammandrag

MKR	Jan-Mar 2018	Jan-Mar 2017	Helår 2017
Ingående balans	229,6	100,9	100,9
Summa totalresultat för perioden	32,8	9,9	112,5
Förmögenhetsförändringar exklusive transaktioner med bolagets ägare	32,8	9,9	112,5
Nyemission	7,2	-	22,0
Erhållen premie teckningsoptioner	0,0	-	0,0
Utbetald utdelning	-	-	-5,8
Eget kapital vid periodens slut (hänförligt till moderbolagets aktieägare)	269,6	110,8	229,6

Moderbolagets resultaträkningar i sammandrag

MKR	Jan-Mar 2018	Jan-Mar 2017	Helår 2017
Intäkter	6.5	4.5	54.8
Rörelsens kostnader	-6.4	-5.0	-31.8
Rörelseresultat	0.1	-0.5	23.0
Finansiella poster	0.0	0.0	39.4
Resultat före skatt	0.1	-0.5	62.4
Skatt	0.0	0.1	-5.1
Periodens resultat och totalresultat	0.1	-0.4	57.3

Moderbolagets balansräkningar i sammandrag

MKR	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
Tillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	1.1	0.3	1.0
Finansiella anläggningstillgångar	57.3	62.6	57.3
Summa anläggningstillgångar	58.4	62.9	58.3
Kortfristiga fordringar	74.0	16.4	63.1
Likvida medel	112.2	9.8	117.9
Summa omsättningstillgångar	186.2	26.2	181.0
Summa tillgångar	244.6	89.1	239.3
Eget kapital och skulder			
Bundet eget kapital	40.9	79.6	39.7
Fritt eget kapital	125.4	5.5	119.3
Summa eget kapital	166.3	85.1	159.0
Övriga kortfristiga skulder	78.3	4.0	80.3
Summa kortfristiga skulder	78.3	4.0	80.3
Summa eget kapital och skulder	244.6	89.1	239.3

Kvartalsdata

KONCERNENS RESULTATRÄKNINGAR, MKR	2018-Q1	2017-Q4	2017-Q3	2017-Q2	2017-Q1	2016-Q4
Intäkter	198,6	174,6	131,4	97,7	54,3	31,7
Driftskostnader i spelverksamheten	-87,4	-68,4	-54,2	-42,8	-25,4	-14,2
Bruttoresultat	111,2	106,2	77,2	54,9	28,9	17,5
Marknadsföringskostnader	-63,5	-39,4	-20,5	-16,7	-9,2	-5,3
Övriga externa kostnader	-7,8	-10,5	-4,8	-4,6	-2,4	-3,3
Personalkostnader	-12,5	-9,4	-8,1	-6,3	-5,1	-6,5
Avskrivningar	-0,1	-0,2	-0,1	0,0	0,0	-0,1
Övriga rörelseintäkter/-kostnader	2,0	-4,7	-1,6	-0,8	-0,8	-0,3
Rörelsens kostnader	-81,9	-64,2	-35,1	-28,4	-17,5	-15,5
Rörelseresultat	29,3	42,0	42,1	26,5	11,4	2,0
Finansiella intäkter och kostnader	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Resultat före skatt	29,3	42,0	42,1	26,5	11,4	2,0
Skatt	-3,5	-4,1	-5,1	-3,1	-1,4	-0,2
Periodens resultat	25,8	37,9	37,0	23,4	10,0	1,8

KONCERNENS BALANSRÄKNINGAR, MKR	2018-03-31	2017-12-31	2017-09-30	2017-06-30	2017-03-31	2016-12-31
Anläggningstillgångar	93,0	88,9	89,5	90,4	89,1	88,9
Omsättningstillgångar	251,5	186,1	115,1	65,8	40,5	26,2
Summa tillgångar	344,5	275,0	204,6	156,2	129,6	115,1
Eget kapital	269,6	229,6	165,4	129,6	110,8	100,9
Avsättningar och långfristiga skulder	0,9	0,9	2,3	1,7	1,4	1,2
Kortfristiga skulder	74,0	44,5	36,9	24,9	17,4	13,0
Summa eget kapital och skulder	344,5	275,0	204,6	156,2	129,6	115,1

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYSER, MKR	2018-Q1	2017-Q4	2017-Q3	2017-Q2	2017-Q1	2016-Q4
Kassaflöde från den löpande verksamheten	54,9	51,0	60,8	13,2	-0,8	5,1
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-0,4	-1,4	0,0	-0,1	-0,2	-0,3
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	7,2	22,0	0,0	-5,8	0,0	0,0
Summa kassaflöde	61,7	71,6	60,8	7,3	-1,0	4,8

Ninja Casino

	2018-Q1	2017-Q4	2017-Q3	2017-Q2	2017-Q1	2016-Q4
Spelintäkter (NGR), mkr	163,7	131,2	91,6	63,1	29,7	9,0
Tillväxt mot fg kvartal	25%	43%	45%	113%	229%	374%

Uppställningen ovan avser endast varumärket Ninja Casino. Spelintäkter NGR avser Insatser-utbetalda vinster-utbetalda bonus-avsättningar till global och lokal jackpot+utbetalningar från lokal jackpot.

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 2017, sid 23-29, förutom avseende de nya standarderna IFRS 9 Finansiella instrument samt IFRS 15 Intäkter från avtal med kunder som tillämpas från och med den 1 januari 2018. Införandet av IFRS 9 och IFRS 15 har dock inte fått någon väsentlig effekt på koncernens finansiella rapporter. För mer information om IFRS 9 och IFRS 15 för Global Gaming hänvisas till sid 23-24 i årsredovisningen för 2017.

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.

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 12 i årsredovisningen för 2017. Global Gamings styrelse och koncernledning har gjort en genomgång av hur dessa väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer har utvecklats sedan publiceringen av årsredo-

visningen för 2017 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 12 i årsredovisningen för 2017.

NOT 3 - INTÄKTERNAS FÖRDELNING

TSEK	Jan-Mar 2018	Jan-Mar 2017
Nettoomsättning:		
Egen spelverksamhet	184,8	41,1
Egna varumärken på annans plattform	9,8	9,7
B2B	4,0	3,5
	198,6	54,3

ÖVRIG INFORMATION

Global Gaming avser att publicera ekonomisk information enligt nedan:

Årsstämma 2018: 16 maj 2018

Delårsrapport jan-jun 2018: 15 augusti 2018

Delårsrapport jul-sep 2018: 22 november 2018

Bokslutskommuniké 2018: 28 februari 2019

KONTAKTUPPGIFTER

Joacim Möller, tf VD och koncernchef
+46 8 551 154 32

joacim.moller@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 15 maj 2018, klockan 08:00 CET.

GLOBAL  GAMING

Global Gaming 555 AB
Hästvägen 4E
212 35 Malmö
Sweden