

Bolagsbeskrivning inför listning på  
Nasdaq First North Stockholm



OKTOBER 2017



Nasdaq First North ("First North") är en alternativ marknadsplats som drivs av de olika börserna som ingår i Nasdaq. Den har inte samma juridiska status som en reglerad marknad. Bolag på First North regleras av First Norths regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En placering i ett bolag som handlas på First North är mer riskfylld än en placering i ett börsnoterat bolag. Samtliga bolag vars aktier är upptagna till handel på First North har en Certified Adviser som övervakar att regelverket efterlevs. Det är börsen som godkänner ansökan om upptagande till handel på First North. Redeye AB, org. nr 556581-2954, är utsedd till Bolagets Certified Adviser.

## ALLMÄN INFORMATION

### Definitioner

I denna bolagsbeskrivning gäller följande definitioner om inget annat anges:

"*Global Gaming*" eller "*Bolaget*" avser Global Gaming 555 AB (publ) med organisationsnummer 556721-0520 samt, i förekommande fall, bolagets dotterbolag.

"*Koncernen*" avser Bolaget och dess dotterbolag, se organisationsschema i avsnittet Verksamhetsbeskrivning.

"*Redeye*" avser Redeye AB med organisationsnummer 556581-2954.

"*Wistrand*" avser Wistrand Advokatbyrå Stockholm KB med organisationsnummer 969654-4262.

"*Bolagsbeskrivningen*" avser föreliggande dokument.

### Certified Adviser

Redeye är Bolagets Certified Adviser. Redeye äger inga aktier i Global Gaming.

### Framåtblickande information

De uttalanden av framåtriktad karaktär som finns i Bolagsbeskrivningen återspeglar Bolagets aktuella syn på framtida händelser samt den finansiella och operativa utvecklingen och gäller vid tidpunkten för offentliggörande av Bolagsbeskrivningen. Även om Bolaget anser att förväntningarna som beskrivs i sådana framtidsinriktade uttalanden är rimliga, finns det ingen garanti för att denna framtidsinriktade information förverkligas eller visar sig vara korrekt. Framtidsinriktad information är alltid förenad med osäkerhet eftersom den avser och är beroende av omständigheter utanför Bolagets direkta och indirekta kontroll. Läsare uppmanas därför att ta del av den samlade informationen i Bolagsbeskrivningen beaktat att framtida resultat och utveckling kan skilja sig väsentligt från styrelsens förväntningar. Någon försäkran att bedömningar som kommer till uttryck i Bolagsbeskrivningen avseende framtida förhållanden kommer att realiseras lämnas därför inte, vare sig uttryckligen eller underförstått. Bolaget gör heller inga utfästelser om att offentligt uppdatera och/eller revidera framåtriktade uttalanden till följd av ny information, framtida händelser eller annat utöver vad som krävs enligt lag, Nasdaq First Norths regelverk eller andra tillämpliga föreskrifter.

### Referenser och källhänvisningar

Styrelsen försäkrar att information från referenser och källhänvisningar har återgivits korrekt och att inga uppgifter – såvitt styrelsen känner till och kan försäkra genom jämförelse med

annan information som offentliggjorts av berörd part – har utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

### **Tidpunkter för ekonomisk information och årsstämma**

- Delårsrapport tredje kvartalet 2017 2017-11-30
- Bokslutskommuniké 2017 2018-02-28
- Årsstämma 2018 Maj 2018

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

ALLMÄN INFORMATION .....	2
INNEHÅLLSFÖRTECKNING.....	4
RISKFÄKTORER .....	5
RISKER RELATERADE TILL GLOBAL GAMINGS VERKSAMHET OCH MARKNAD.....	5
RISKER RELATERADE TILL GLOBAL GAMINGS AKTIER.....	10
MOTIV FÖR LISTNING AV BOLAGETS AKTIER.....	12
MARKNADSBESKRIVNING.....	13
VERKSAMHETSBEKRIVNING.....	19
FINANSIELL INFORMATION .....	27
KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN .....	28
STYRELSE OCH LEDANDE BEFÄTTNINGSHAVARE .....	34
AKTIEN, AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN .....	39
LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION .....	43
VÄSENTLIGA AVTAL.....	45
ÖVRIG INFORMATION.....	48
BOLAGSORDNING .....	51
SKATTEFRÅGOR I SVERIGE.....	53
ADRESSER .....	56

## RISKFAKTORER

En investering i aktier eller aktierelaterade värdepapper är alltid förenad med risker. Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Global Gamings verksamhet direkt eller indirekt. Nedan beskrivs, utan särskild prioriteringsordning eller anspråk på att vara uttömmande, de riskfaktorer och förhållanden som anses vara av väsentlig betydelse för Bolagets verksamhet och framtida utveckling. Ytterligare riskfaktorer som för närvarande inte är kända för Bolaget eller som Bolaget för närvarande anser vara obetydliga, kan i framtiden ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och ställning i övrigt.

## RISKER RELATERADE TILL GLOBAL GAMINGS VERKSAMHET OCH MARKNAD

### **Bolagets verksamhet är föremål för godkännande i form av licenser**

Global Gamings dotterbolag på Curaçao innehar, och ett av Bolagets dotterbolag på Malta befinner sig i en process för att erhålla, licenser utfärdade av de nationella spelmyndigheterna avseende onlinespelverksamhet. Koncernen är beroende av att upprätthålla sina licenser, tillstånd och certifieringar och kan i framtiden komma att behöva erhålla nya licenser, tillstånd och/eller certifieringar i andra jurisdiktioner. Förnyandet av befintliga licenser och certifieringar samt ansökan om nya licenser och certifieringar kan vara tidskrävande för Bolaget. Dessutom är det möjligt att Bolaget inte kan erhålla nödvändiga licenser och/eller certifieringar i olika jurisdiktioner, särskilt vad beträffar jurisdiktioner som befinner sig i eller helt består av nyligen reglerade eller omreglerade onlinespelmarknader som medför lokala licenskrav. Det kan då hända att kunder istället vänder sig till konkurrenter som innehar licenser, tillstånd och/ eller certifiering före Bolaget. Om Koncernen inte kan upprätthålla, förnya eller erhålla nödvändiga licenser eller certifieringar skulle detta kunna ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

### **Onlinespelbranschen präglas av en mycket varierande grad av legal reglering och nuvarande rättsläge såväl som den framtida rättsutvecklingen är förenad med osäkerhet**

Global Gaming är aktiv på onlinespelmarknaden som präglas av en varierande grad av legala regleringar där lagar, förordningar och regler ofta förändras. På många nationella marknader är marknadsföringsåtgärder och/eller erbjudande av speltjänster noggrant reglerade och generellt förbjudna. Ofta skiljer sig praxis på marknaden (både hos myndigheter och operatörer) från den formella regleringen. I september 2015 beslutade den svenska regeringen att tillsätta en särskild utredning med uppdrag att lämna förslag till en ny spelreglering som ska präglas av ett högt konsumentskydd, hög säkerhet i spelen samt tydliga förutsättningar för aktörerna på spelmarknaden. Utredningen presenterade sitt förslag i mars 2017 om att regleringen ska bygga på ett licenssystem som innebär att alla som agerar på den svenska spelmarknaden ska göra det med behöriga tillstånd, och att aktörer utan tillstånd ska stängas ute. Utredningen har även analyserat vilken roll den svenska staten ska ha på en omreglerad spelmarknad. Den framtida rättsutvecklingen och dess konsekvenser för den svenska spelmarknaden är således osäker. Global Gaming gör bedömningen att både omreglering och införande av lagstiftning avseende insatsnivåer, marknadsföring, restriktioner avseende onlinespel kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Global Gamings verksamhet, finansiella ställning och resultat.

## **Den varierande graden av legal reglering medför att Bolaget måste ha effektiva interna kontroller**

Mot bakgrund av att Bolagets verksamhet regleras av många olika lagar samt både interna och externa regler innebär det att Bolaget måste ha effektiva interna kontroller. Interna kontroller omfattar bland annat att hantera och övervaka att den löpande verksamheten bedrivs i enlighet med tillämpliga lagar och regler, att Bolagets finansiella rapportering görs i enlighet med principen och bestämmelser i gällande redovisningslagar, att Bolaget har lämpliga redovisningssystem för sin administration och övriga aktiviteter samt att Bolaget anlitar extern kompetens för att stödja dessa aktiviteter. Störningar i, fel på, eller bristande effektivitet hos Bolagets interna kontroller kan leda till att Bolagets verksamhet inte bedrivs i enlighet med gällande lagar och regler, att Bolagets redovisningssystem inte fungerar korrekt eller att verksamheten inte kan kontrolleras på ett tillfredställande sätt. Förekomsten av en eller flera av ovanstående risker kan ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

## **Bolaget verkar i en snabbt växande och konkurrensutsatt bransch**

Global Gaming verkar på en konkurrensutsatt marknad och Bolaget konkurrerar med ett stort antal aktörer på marknaden. Bolaget konkurrerar dels med både nya och etablerade lokala och internationella aktörer inom marknadsföring på internet, dels andra marknadsföringsmetoder så som TV, print och radio. Dessutom är några av Bolagets konkurrenter betydligt större och har väsentligt större finansiella och andra resurser än Bolaget. Bolaget måste kontinuerligt erbjuda och utveckla nya funktioner. Ökad konkurrens från såväl större som mindre aktörer kan bidra till lägre priser och minskad efterfråga på Bolagets produkter och därmed försämrad marginal för Global Gaming. Om Bolaget skulle misslyckas med att möta konkurrensen från nya och befintliga konkurrenter, skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

## **Bolaget är beroende av att kunna förnya och anpassa sig till teknisk utveckling och slutanvändarnas preferenser och krav**

Global Gamings framgång är beroende av dess förmåga att framgångsrikt förnya, utveckla och lansera nya lösningar. Dessutom är spelindustrin driven av önskemål och krav från slutanvändare, spelutvecklare och förlag, vilket innebär att operatörer ständigt måste erbjuda nya produkter och tjänster i syfte att attrahera och behålla ett brett spektrum av slutanvändare. I en bransch som kännetecknas av den snabba uppkomsten och utvecklingen av nya produkter, teknik och slutanvändarpraxis, är det viktigt att Bolaget löpande uppdaterar sina befintliga produkter och teknologi. Utbredd införande av ny internetteknik och högre standarder kan kräva att Bolaget måste tillföra betydande medel för att ersätta, uppgradera, ändra eller anpassa sin befintliga leverans, vilket kan påverka Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat negativt.

## **Bolaget är beroende av fungerande och säkra betalningslösningar**

En viktig förutsättning för Global Gamings verksamhet är att Bolaget kan tillhandahålla betalningslösningar till sina kunder som är i enlighet med kundernas preferenser avseende betalningsmetoder. Vilken betalningslösning som kunderna föredrar skiljer sig till exempel åt för olika länder och åldersgrupper och kan även omfatta olika tekniska lösningar och tjänster som endast används lokalt. Kunderna ställer i allt högre utsträckning även krav på att

processen för uttag av pengar är säker och kan tillhandahållas skyndsamt. Vidare är Bolaget beroende av att de kreditkortsföretag, banker och institut som förmedlar ekonomiska transaktioner mellan Bolaget och dessa kunder accepterar betalning för onlinespel och att dessa betalningstjänster tillhandahålls utan avbrott.

### **Bolagets behandling av personuppgifter**

Vid registrering av nya kunder och i anslutning till bland annat deponeringar och utbetalningar är det vanligt förekommande att Bolaget registrerar och behandlar personuppgifter. Vid denna hantering är det av stor betydelse att Bolagets registrering och behandling av personuppgifter sker i överensstämmelse med vid var gällande och tillämplig lagstiftning avseende personuppgiftshantering. Med anledning av kommande regler avseende hantering av personuppgifter behöver Bolaget se över och anpassa sina rutiner för hantering av personuppgifter. I händelse av att Bolaget t.ex. brister i insamlingen eller hanteringen av personuppgifter, eller om Bolaget utsätts för hackerattacker eller på annat sätt bryter mot gällande lag, kan civil- eller straffrättsliga sanktioner riktas mot Bolaget eller dess ledning, vilket i sin tur kan ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

### **Bolaget är beroende av nyckelpersoner**

Global Gaming hade per den 30 juni 2017 18 anställda i moderbolaget, och totalt 36 anställda i Koncernen. Bolagets framgång bygger på och är beroende av befintliga medarbetares kunskap, erfarenhet och kreativitet samt att Bolaget i framtiden kunna rekrytera och behålla nyckelpersoner. Global Gaming arbetar aktivt med att knyta till sig och behålla engagerad, kompetent och lojal personal, bl.a. genom fortlöpande utbildning och genom att tillhandahålla och underlätta möjligheter till befordran inom organisationen. I branschen råder dock hög efterfrågan på personer med hög kompetens och Bolaget kan tvingas ådra sig avsevärda kostnader för att rekrytera och behålla sådana personer. Det finns vidare en risk att Bolaget inte kommer kunna attrahera och/eller behålla kvalificerad personal på tillfredställande villkor, på grund av den konkurrens som finns från andra bolag i branschen eller närstående branscher. Detta skulle i sådana fall kunna påverka Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat negativt. Om Bolaget misslyckas med att rekrytera och behålla kvalificerad personal kan det komma att påverka Bolagets möjlighet att fullfölja sin affärsstrategi. Det finns även risk för att nyckelpersoner inom Bolaget beslutar sig för att starta konkurrerande verksamhet, något som skulle vara till Global Gamings nackdel.

### **Immateriella rättigheter**

Global Gaming är ett bolag som är beroende av sina immateriella rättigheter och att dessa skyddas på ett adekvat sätt. Om de produkter som Bolaget innehar eller i framtiden förvärvar eller utvecklar inte erhåller erforderligt immaterialrättsligt skydd, eller om befintligt immaterialrättsligt skydd inte kan vidmakthållas eller visar sig otillräckligt för att tillvarata Bolagets rättigheter och marknadsposition, eller om eventuella anspråk, kontraktsbrott eller förlust av upphovsrätt eller annan immateriell rättighet inträffar, kan Bolagets möjligheter att bedriva verksamhet, dess finansiella ställning och resultat påverkas negativt. Det finns vidare risk att konkurrenter eller andra tredje parter otillbörligt försöker utnyttja eller gör intrång i Bolagets immateriella rättigheter, eller att en tredje par hävdar, och får, bättre rätt till immateriella rättigheter som Bolaget använder, eller tidigare har använt och betraktar (eller har betraktat) som sina, vilket skulle kunna leda till att ersättningsanspråk samt krav på

upphörande av användningen framställs mot Global Gaming, vilket kan medföra väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

### **Bolaget är aktivt i en bransch som kan bli föremål för negativ publicitet och branschen är beroende av social acceptans**

Spelmarknaden som helhet är en bransch som är omdebatterad och det finns en risk att negativ medial uppmärksamhet, rörande tillhandahållande av onlinespel som t.ex. kan leda till ett problemspelande kan skada Global Gamings anseende. Detta kan bland annat få negativa konsekvenser för verksamheten i form av minskat förtroende eller ett skadat anseende hos kunder och/eller samarbetspartners.

### **Exponering för transaktions och- valutakursrisker kan påverka Bolagets kassaflöde, resultaträkning och balansräkning**

Valutarisk är en exponering för Bolaget, både i form av transaktions- och omräkningsrisker. Transaktionsrisk uppstår vid köp och försäljning av varor och tjänster i andra valutor än respektive koncernbolags lokala valuta. Bolagets intäkter är i huvudsak i SEK och Euro, samtidigt som rapporteringsvalutan är i SEK. Bolaget påverkas av långsiktiga valutakursförändringar som kan få en negativ effekt på Bolagets resultat och finansiella ställning.

### **Kreditrisker**

En del av Global Gamings försäljning sker mot framtida betalning. Sådana avtal medför en konkret kreditrisk då motparten kan få problem med att fullfölja sina åtaganden gentemot Bolaget, vilket skulle kunna påverka Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat. Det finns även risk för att Bolaget inte lyckas få ersättning för eventuella förluster som följer av att avtalsparter inte uppfyller sina avtalsförpliktelser gentemot Bolaget. Sådana problem riskerar inverka negativt på Bolagets anseende och kundlojalitetsnivån. Om en eller flera av dessa avtalsparter inte uppfyller sina skyldigheter, eller säger upp avtalen, kan detta inverka på slutanvändarnas möjligheter att få åtkomst till de produkter och tjänster som Bolaget tillhandahåller. Det är även möjligt att utomstående parter söker ersättning av Bolaget för eventuella förluster med anledning av att Bolaget inte har uppfyllt sina skyldigheter, eller att Bolaget brutit mot avtalade garantier. Sådana händelser skulle kunna ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

### **Bolaget kan komma att misslyckas med att erhålla ytterligare finansiering för tillkommande investeringar eller för fullgörande av sina betalningsskyldigheter**

Global Gaming kan tvingas att söka ytterligare kapitaltillskott för att kunna fortsätta expandera sin verksamhet. Tillgången till och förutsättningarna för kapitaltillskott påverkas av ett flertal faktorer, så som marknadsvillkor, den generella tillgången på kapital eller extern finansiering. Även störningar eller osäkerheter på kredit- och kapitalmarknaderna, liksom Bolagets finansiella ställning och framtidsutsikter kan påverka tillgången till ytterligare kapital. Finansiering av Bolagets verksamhet kan komma från tredje part eller befintliga aktieägare, genom offentliga eller privata finansieringsinitiativ. Det finns en risk för att nytt kapital inte kan anskaffas när det behövs, att nytt kapital inte kan erhållas på tillfredsställande villkor eller att anskaffat kapital inte är tillräckligt för finansiering av verksamheten i enlighet med fastställda utvecklingsplaner och målsättningar. Detta skulle kunna leda till att Bolaget



tvingas begränsa sin verksamhet eller i slutändan helt upphöra med sin verksamhet. Även om Bolaget skulle lyckas säkra ytterligare finansiering vid behov finns det en risk att Bolagets framtida kapitalbehov skiljer sig från koncernledningens beräkningar. De framtida kapitalbehoven beror på flera faktorer, däribland kostnader för utveckling och kommersialisering av produkter och tjänster, när betalning mottas och storleken på erhållna betalningar. Felberäkningar avseende Global Gamings framtida kapitalbehov kan innebära flera negativa konsekvenser för Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

### **Risk kopplad till beskattning**

Bolagets verksamhet bedrivs i enlighet med Bolagets tolkning av gällande skattelagar, skatteavtal och bestämmelser i de aktuella länderna samt berörda skattemyndigheters krav. Om det skulle visa sig att Global Gamings tolkning av tillämpliga lagar, skatteavtal och bestämmelser, eller berörda myndigheters tolkning av dessa eller deras administrativa praxis, inte är helt korrekt, eller att sådana regler, tolkningar och praxis ändras, eventuellt med retroaktiv verkan, skulle de kunna förändra Global Gamings nuvarande och tidigare skattesituation vilket riskerar att inverka negativt på Bolagets resultat och finansiella ställning.

### **Globala ekonomiska utsikter och den globala ekonomins inverkan på spelbranschen**

Bolaget är verksamt på onlinespelmarknaden, och påverkas av allmänna ekonomiska trender och kundtrender som står utom Bolagets kontroll. Bolagets verksamhet och finansiella prestation kan påverkas negativt av de allmänna ekonomiska trenderna och kundtrenderna och den inverkan dessa trender har på spelbranschen och beteende hos slutanvändare. All negativ utveckling vad beträffar globala ekonomiska utsikter, makroekonomiska faktorer, konsumenttrender och den inverkan dessa trender har på spelbranschen skulle kunna ha en väsentlig negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

### **Global Gaming kan komma att bli involverat i tvister**

Bolaget är per dagen för upprättandet av Bolagsbeskrivningen inte involverat i några väsentliga tvister. Bolag inom Koncernen kan dock från tid till annan bli inblandade i tvister inom ramen för den normala affärsverksamheten. Det finns en risk att Bolaget, likt andra bolag inom samma bransch, blir föremål för anspråk avseende exempelvis avtalsfrågor, kundrelaterade frågor inklusive frågor kopplat till spelande, immateriella rättigheter samt sakfrågor. Sådana tvister och anspråk kan vara tidskrävande, störa den normala verksamheten, röra stora belopp och medföra betydande kostnader vilka kan få en negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning eller ställning i övrigt. Vidare kan utgången av komplicerade tvister vara svåra att förutse.

### **Risker kopplade till leverantörer**

Bolaget har ett antal underleverantörer som levererar betallösningar, spel och tekniska tjänster. Dessa avtal kan komma att sägas upp från underleverantörernas sida. Bolaget blir i sådant fall beroende av att kunna upphandla nya leverantörer innan avtalet med tidigare underleverantör löpt ut, vilket kan få en negativ inverkan på Koncernens verksamhet eller resultat.

## **RISKER RELATERADE TILL GLOBAL GAMINGS AKTIER**

### **Aktiekursens utveckling**

Det finns en risk att en aktiv och likvid handel inte utvecklas eller, om den utvecklas, inte kommer att bli bestående. Om en sådan handel inte utvecklas eller upprätthålls kan det få en negativ påverkan på likviditeten och aktiekursen. Aktiemarknaden kan generellt påverkas och gå ned av olika orsaker så som räntehöjningar, politiska utspel, valutakursförändringar och sämre konjunkturella förutsättningar vilka Bolaget saknar möjlighet att påverka. Dessutom präglas aktiemarknaden till stor del av psykologiska faktorer. Bolagets aktie kan påverkas av dessa faktorer vilka till sin natur många gånger kan vara problematiska för aktieägare att förutse och skydda sig mot. Det finns också risk för att Bolagets aktiekurs i framtiden kan komma fluktuera kraftigt, bland annat till följd av delårsmässiga resultatvariationer, den allmänna konjunkturen och förändringar i kapitalmarknadens intresse för Bolaget. Därutöver kan aktiemarknaden i allmänhet reagera med extrema kurs- och volymfluktuationer som inte alltid är relaterade till eller proportionerliga i förhållande till det operativa utfallet hos enskilda bolag.

### **Större aktieägare**

Ägande med betydande inflytande över Global Gaming är till viss del centrerat till Bolagets största aktieägare. Dessa har följaktligen möjlighet att utöva ett väsentligt inflytande på ärenden som kräver godkännande av aktieägarna på bolagsstämman, så som exempelvis kommande nyemissioner, val och entledigande av styrelseledamöter, eventuella förslag till fusioner, konsolideringar eller försäljningar av samtliga eller i stort sett alla Bolagets tillgångar, samt andra typer av bolagsrelaterade transaktioner. Ägarkoncentrationen kan komma att vara till nackdel för aktieägare som har andra intressen än de största aktieägarna. Ägarkoncentrationen kan också påverka aktiekursen negativt, eftersom investerare kan se nackdelar med att äga aktier i bolag med stark ägarkoncentration.

### **Försäljning av större poster av aktier i Bolaget kan komma att negativt påverka aktiekursen**

Kursen för Global Gamings aktier kan sjunka om det sker omfattande försäljningar av aktier i Bolaget. Bolagets största aktieägare, styrelse och de medlemmar i Bolagets ledningsgrupp som äger aktier i Bolaget har åtagit sig att, med vissa undantag och under viss period, inte sälja sina aktier eller på annat sätt ingå transaktioner med liknande effekt utan föregående skriftliga samtycke från Redeye (så kallad lock-up). För huvudägarna sträcker sig lock-up perioden 6 månader från den dag då Bolagets aktier börjar handlas på Nasdaq First North. Motsvarande period för de medlemmar av Bolagets ledningsgrupp som äger aktier i Bolaget är 12 månader. Efter att tillämplig lock-up period har löpt ut kommer det stå aktieägare som berörts av lock-up perioden fritt att sälja sina aktier i Bolaget. Försäljning av stora mängder av Bolagets aktier av exempelvis Bolagets huvudägare efter utgången av lock-up perioden, eller förväntan om att en sådan försäljning kommer att ske, kan få kursen för Bolagets aktie att sjunka.

### **Risker med listningen och handel på MTF-marknadsplats**

Aktierna i Bolaget avses att tas upp till handel på Nasdaq First North. Bolaget kan dock nekas ett godkännande avseende listning på aktuell marknadsplats, vilket medför att Bolagets aktier

inte kommer kunna handlas på en aktiv marknad. Nasdaq First North är en så kallad MTF (Multilateral Trading Facility), en alternativ marknadsplats som inte har samma juridiska status som en reglerad marknad. En marknadsplats av detta slag ställer inte lika hårda krav på Bolaget avseende bland annat informationsgivning, genomlysning och bolagsstyrning, jämfört med de krav som ställs på bolag vars aktier är noterade vid en så kallad reglerad marknad. Vidare kan de regelverk som omgärdar marknadsplatserna förändras. En investering i ett bolag som handlas på Nasdaq First North är därför mer riskfylld än en investering i ett börsnoterat bolag.

### **Utspädning i samband med framtida emissioner i Global Gaming**

Bolaget kan i framtiden komma att besluta om nyemission av ytterligare aktier i syfte att anskaffa ytterligare kapital. Nyemissioner kan också komma att riktas till andra investerare än de befintliga aktieägarna. Alla sådana ytterligare nyemissioner riskerar att minska det proportionella ägandet och röstandelen för innehavare av aktier i Bolaget samt vinsten per aktie. En eventuell nyemission riskerar dessutom att få en negativ effekt på aktiernas marknadspris.

### **Utdelning**

Det finns en risk för att Global Gaming inte kommer lämna någon utdelning i framtiden. Bolagets eventuella framtida vinstutdelningar är beroende av ett antal faktorer, så som framtida intäkter, finansiell ställning, kassaflöden, behov av rörelsekapital och kostnader för investeringar. Tidpunkten för, och storleken på, eventuella framtida utbetalningar föreslås av styrelsen och beslutas på årsstämman.

### **Likviditetsbrist**

Det saknas möjlighet att på förhand förutse det framtida intresset för Global Gamings aktie. Även om Bolagets aktier blir föremål för handel kan graden av likviditet i Bolagets aktier variera, och därmed inte alltid vara tillfredsställande. Om en aktiv och likvid handel inte utvecklas kan det medföra en negativ effekt på aktiernas marknadspris och vidare innebära svårigheter att sälja större poster inom en kortare tidsperiod utan att priset på aktien påverkas negativt.

## **MOTIV FÖR LISTNING AV BOLAGETS AKTIER**

Global Gamings ledning och styrelse anser att Bolaget befinner sig i en expansionsfas där Bolaget har möjlighet att öka tillväxttakten ytterligare för Bolagets varumärken och öka antalet partners på B2B-plattformen. Global Gaming avser därför att lista Bolagets aktier på Nasdaq First North Stockholm. Listningen förväntas stärka Bolagets position i branschen och öka varumärkenas kännedom på marknaden. Noteringen på Nasdaq First North är enligt Bolaget ett betydande steg för Global Gamings utveckling och för att nå Bolagets långsiktiga strategiska och operationella mål. Genom förbättrade finansieringsmöjligheter kan Global Gaming skapa förutsättningar för expansion på nya marknader och för strategiska förvärv. Bolaget avser även att öka satsningarna inom utveckling av produkter och tjänster samt licenser.

Styrelsen för Global Gaming är ansvarig för innehållet i denna Bolagsbeskrivning. Styrelsen försäkrar härmed att alla relevanta försiktighetsåtgärder har beaktats för att säkerställa att den information som lämnas i denna Bolagsbeskrivning, såvitt styrelsen känner till, överensstämmer med de faktiska förhållandena och att ingenting som skulle kunna påverka dess innebörd har utelämnats.

Stockholm den 17 oktober 2017

Styrelsen i Global Gaming 555 AB

## MARKNADSBESKRIVNING

### Marknaden för onlinespel

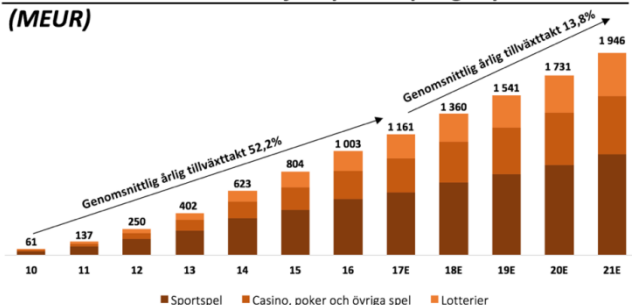
Den totala marknaden för spel på om pengar på internet (onlinespel) delas in i flera produktkategorier, vilka inkluderar poker, bingo, kasino, lotterier, skicklighetsbaserade spel och betting (sport- och hästspel). Den Europeiska marknaden för onlinespel har under de senaste åren expanderat, vilket har bidragit till att onlinespel tar allt större andelar av den totala marknaden för spel om pengar. Det oberoende marknadsanalysföretaget H2 Gambling Capital (H2GC) beräknar att den europeiska marknaden för kategorin gaming, inom vilka segmenten kasino, poker, bingo och skicklighetsbaserade spel är inkluderade, värderades till 9,8 miljarder euro år 2016. Under 2021 förväntas värdet att uppgå till drygt 12,7 miljarder euro, vilket motsvarar en genomsnittlig årlig tillväxttakt om 5,3 procent. Vad som driver tillväxten för onlinespel i Europa är främst ökad tillgänglighet till internet och mobilnät, som har möjliggjort för konsumenter att spela oftare. Digitaliseringen av speltjänster online innebär att det blir enklare att spela i jämförelse med landbaserat spel, som i sin tur minskar i tillväxt. Tillväxten av onlinespel drivs även av omregleringar på nationell nivå samt av den tekniska utvecklingen, så som utveckling av nya spel, plattformar och produkter.

### Onlinespel på mobilen

Spel om pengar online sker på flera olika plattformar idag via enheter så som datorer, surfplattor och smartphones. Nya och mer avancerade tekniska lösningar samt ökad tillgänglighet till mobilnät har på senare år bidragit till att fler konsumenter spelar på nätet via smartphones och surfplattor. Tillväxten i onlinespel på mobilen har varit en viktig faktor som drivit den totala marknadstillväxten de senaste åren. Den oberoende organisationen Internetstiftelsen i Sverige visar i sin undersökning att 81 procent av den svenska befolkningen äger en smartphone och 79 procent av de som har smartphones använder internet i mobilen varje dag. Onlinespel via mobilen gör det möjligt för konsumenten att spela var, och närsomhelst och förväntas därför utgöra en allt betydande del av spelande online under de kommande åren.

År 2005 utgjorde onlinespel via mobilen endast 1 procent av den totala marknaden och hela 32 procent år 2016. Under perioden 2017 till 2021 prognosticerar H2 Gambling Capital att onlinespel via mobilen kommer att växa med en genomsnittlig årlig tillväxttakt på 14,9 procent i Europa, till att utgöra 46,3 procent av den totala marknaden. I Norden förväntas marknaden för onlinespel via mobilen att växa i genomsnitt med 13,8 procent under samma period.

#### Den Nordiska marknaden för spel om pengar på mobilen (MEUR)



## Onlinekasino

Det segment som utgör huvudverksamheten för Bolaget är onlinekasino. Onlinekasino är det snabbast växande segmentet inom onlinespel i både Norden och Europa. Populära kasinospel online omfattar spelautomater (slotmaskiner) och bordsspel, som inkluderar Roulette och Blackjack. Mellan 2010 och 2016 växte onlinekasinomarknaden i Europa med en årlig genomsnittlig tillväxttakt på 15,5 procent. Marknaden förväntas växa i takt med den totala marknaden med en årlig genomsnittlig tillväxttakt under perioden 2017-2021 på 6,4 procent och förväntas uppnå ett värde på 9,2 miljarder euro beräknat i bruttovinster.

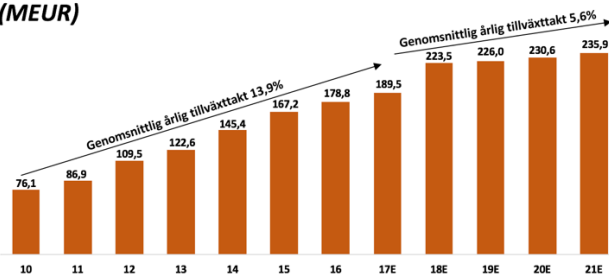
## Livekasino

Inom segmentet onlinekasino växer livekasinomarknaden. Livekasino innebär att spelaren kan spela kasino i en virtuell miljö på nätet mot fysiska motparter. Spelet sker online i realtid med en fysisk croupier som kan ses över videolänk. Vid dessa typer av livespel finns också funktioner där spelaren kan kommunicera med dealern och andra spelare samtidigt. Livekasinomarknaden är ett snabbt växande segment, som domineras av ett fåtal leverantörer på marknaden.

## Onlinekasino i Sverige

Den svenska marknaden för onlinespel uppgick under 2016 till 40,6 procent av den totala spelmarknaden, och onlinekasino stod för ca 20 procent av totala marknaden för onlinespel beräknat i andel bruttovinster. Med bruttovinster avses nettot av insatser och utbetalade vinster, minskat med i huvudsak kostnader för bonusar, betalningslösningar, spelskatter och avgifter till spelutvecklare. Även i Sverige är onlinekasino det snabbast växande segmentet, och tillväxten har delvis drivits av kraftfull marknadsföring och ökningen av spelare. Under 2016 uppgick marknaden för onlinekasino till 178,8 miljoner euro och beräknas att växa med en årlig genomsnittlig tillväxttakt om 5,6 procent under 2017-2021, en tillväxt som är en snabbare än den totala marknaden. I Sverige utgör onlinekasino den oreglerade delen av spelmarknaden, och onlinekasino fortsätter att öka i spelvolym. Det råder hög konkurrens på marknaden för onlinekasino med ett flertal etablerade aktörer. Det är de anordnare som verkar utanför regleringen, och som främst tillhandahåller onlinekasino, som har tagit marknadsandelar de senaste åren, och dessa anordnare upplever en stark ökning i sin omsättning. Aktörerna är verksamma i Sverige, men har tillstånd i bland annat Malta, Kanalöarna eller Gibraltar. Den svenska marknaden för onlinekasino är fragmenterad och många av de Svenska aktörerna är stora även på den Europeiska marknaden.

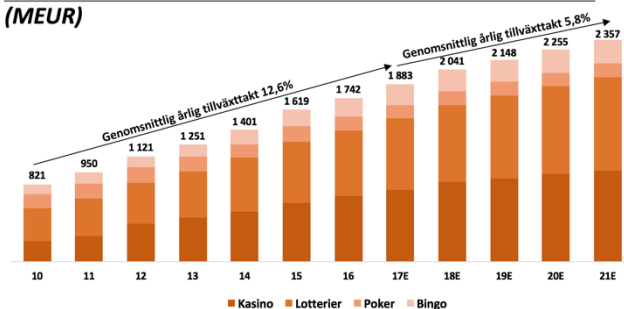
**Den svenska marknaden för onlinekasino  
(MEUR)**



## Onlinekasino i Norden

Idag är den nordiska marknaden den viktigaste för Bolaget. I Norden förväntas marknaden för onlinekasino växa snabbare än totala marknaden för onlinespel, med en årlig genomsnittlig tillväxttakt under perioden 2017-2021 på 6 procent och prognosticeras att vara värd 971 miljoner euro under 2021, beräknat i bruttovinster. Antal aktörer på den nordiska marknaden har växt, men marknaden är fragmenterad. Vad som kännetecknar den nordiska marknaden är att det i flera länder råder ett spelmonopol. I Sverige utgör reglerade delen av marknaden av Svenska Spel, ATG och det Allmännyttiga Föreningslivet. Danmark har en uppdelad marknad med en monopoldel och en licensbaserad del. Under 2016 hade 28 spelanordnare i Danmark tillstånd att tillhandahålla onlinekasino. Allt fler länder i Europa, inklusive Sverige, har planer på att omreglera sina marknader. I Norden är Norge och Finland två undantag. Spelmarknaden i Norge består av två statskontrollerade bolag och Norge har i en utredning från 2016 presenterat ett förslag till ett licenssystem avstryks. Istället planeras en förstärkning av monopolet. I Finland har tre statliga spelbolag slagits ihop till ett statligt bolag.

**Den Nordiska marknaden för spel om pengar online (MEUR)**



## Den europeiska marknaden för onlinekasino

Segmentet onlinekasino i Europa har upplevt en stark tillväxt under de senaste tio åren. De flesta operatörer som tillhandahåller och marknadsför onlinekasino genom webbsidor på oreglerade nationella marknader i Europa verkar, med stöd av EU-regler, under licens från exempelvis Malta. I Europa har nationella marknader antingen lokala licenssystem eller monopol. Fler länder inför licenssystem i och med ändringar i de lokala lagstiftningarna för spel. Enligt Lotteriinspektionens spelmarknadsrapport råder just nu en trend i Europa där allt fler spelanordnare ansöker om licenser i de länder som de vill erbjuda spel. Då allt fler länder öppnar sina spelmarknader för anordnare, med krav på licens för de som vill erbjuda spel, öppnas därmed konkurrensen på marknaden från privatägda speloperatörer. Då allt fler länder kommer att införa licensiering kommer konkurrensförhållandena att utjämnas, vilket innebär att spelföretag blir mer etablerade och marknaden blir vidgad för dessa aktörer.

## Från leverantör till slutkund – värdekedjan inom onlinekasino

Speloperatörer på marknaden för onlinekasino är de bolag som erbjuder slutanvändare (kunderna) möjlighet att spela olika former av spel om pengar (kasinospel) genom antingen applikationer eller via webbläsare för datorer, surfplattor och mobiltelefoner. Global Gaming har i dagsläget ingen applikation utan levererar bara möjlighet att spela via webbläsare anpassade för datorer, mobila enheter eller surfplattor. För att speloperatörerna ska kunna

tillhandahålla dessa tjänster till slutkund använder sig speloperatörerna av ett antal leverantörer.



## Leverantörer

Primärt finns det tre typer av leverantörer som en speloperatör är beroende av för att kunna bedriva sin verksamhet.

- Spelleverantörer – tillhandahåller spel
- Tjänsteleverantörer – tillhandahåller bl.a. betalningslösningar
- Systemleverantörer – tillhandahåller bl.a. plattformslösningar

## Spelleverantörer

Spelleverantörer producerar och tillhandahåller operatörerna ett urval av spel som operatörerna betalar för med fasta och rörliga avgifter. För Global Gaming är avgiften till de olika spelleverantörerna baserade på en fast avgift samt en rörlig avgift som baseras på hur mycket intäkter Global Gaming får från respektive spel. Den rörliga avgiften som betalas till spelleverantören är en procentsats av intäkterna som genereras. Olika operatörer har olika fördelningar och betalar olika beroende på hur stor och inkomstbringande en operatör är för spelleverantörerna. Större speloperatörer har således bättre förhandlingsmöjligheter då man bidrar med större omsättning än mindre speloperatörer.

Det vanligaste spelet inom onlinekasino är så kallade slotmaskiner, motsvarande enarmade banditer i ett fysiskt kasino. Dessa spel kan erbjudas till operatörerna individuellt eller ett som ett paket av spel på en plattform. De största spelleverantörer som Global Gaming använder sig av är Netent Ltd, PlayN’Go samt Microgaming.

## Tjänsteleverantörer

De viktigaste tjänsteleverantörerna för en speloperatör är leverantörer av betalningslösningar. De flesta konkurrenter använder sig i dagsläget av betalningslösningar som är relativt likartade och det är här Global Gaming anser sig ha en konkurrensfördel. Genom sitt avtal med Instant Payment Service Ltd kan bolaget erbjuda en helt ny form av betalningslösning som innebär att en kund kan både deponera pengar och ta ut insatta medel relativt direkt. Läs mer under ”Affärsidé”. Hos andra operatörer går deponering av pengar fort men uttagen kan ta upp till tre dagar, beroende på operatörernas betalningslösningar, medan Global Gaming erbjuder utbetalningar så snabbt som efter 15 minuter. Andra typer av betalningsleverantörer är Paypal, Skrill, Neteller och Paytrail.

Andra typer av tjänsteleverantörer är leverantörer av informationssäkerhet och serverlösningar. För mer information om vilka tjänsteleverantörer bolaget använder sig av, se ”Väsentliga avtal” under ”Legala frågor och kompletterande information”.



## **Systemleverantörer**

Olika speloperatörer använder sig av systemleverantörer på olika sätt. Det vanligast förekommande är att systemleverantörer levererar en teknisk plattform via vilken operatörerna kan erbjuda kunder olika typer av spel från spelleverantörerna. Systemleverantörerna erbjuder också operatörerna att använda sig av systemleverantörens spellicenser för att marknadsföra operatörens varumärken och tillhandahålla spelverksamhet på vissa marknader. Systemleverantören tar i regel betalt dels i form av en fast avgift och dels i form av en rörlig avgift baserad på operatörens omsättning. En del operatörer, i regel de som når en viss storlek på omsättningen, tenderar att utveckla egna tekniska plattformar.

## **Speloperatörer**

En speloperatör köper in spel, olika tjänster och systemlösningar från olika typer av leverantörer, såsom de beskrivs ovan, för att erbjuda en paketerad spelupplevelse till slutkunden. De olika speloperatörerna paketerar sina spelerbjudande på olika sätt för att på så vis differentiera sig mot sina konkurrenter. Förutom paketeringen försöker olika speloperatörer marknadsföra sig på olika sätt genom reklamkampanjer via Tv, Radio och Webbkampanjer. Exempel på sådan marknadsföring kan vara att speloperatören erbjuder ett visst antal gratisspel på ett visst varumärke eller speloperatören matchar den insättningen en kund gör. Speloperatören kan också erbjuda flera typer av spel såsom sportspel, poker och andra klassiska typer av kasinospel såsom roulette. För speloperatörerna är igenkänningsfaktorn av varumärket en högt prioriterad fråga då ett välkänt varumärke attraherar en kontinuerlig ström av nya kunder och skapar lojalitet med befintliga kunder.

## **Omregleringen av den svenska spelmarknaden**

Många europeiska länder har idag infört en reglering gällande spelverksamhet med lokala licenssystem. Till svenska konsumenter tillhandahåller utlandsbaserade spelbolag, med stöd av EU-rätten, onlinespel utan spellicens i Sverige. I Sverige publicerade Spelutredningen i mars 2017 sitt förslag på en omreglering av den svenska spelmarknaden. Utredningen föreslår att spelregleringen ska bygga på ett licenssystem med målet att i princip alla företag ska ha ett behörigt tillstånd för att bedriva spelverksamhet. Licensavgiften kommer att baseras på företagets omsättning och antal spel som avses. Lagen ska legalisera spelkonkurrensen och beskatta de onlinebaserade företagen med ett förslag på en skattesats om 18 procent som ska beräknas på spelnettot, vilket innebär att skatten beräknas på företagets behållning efter utbetalda vinster. Skatt på spel kommer att påverka lönsamheten för alla verksamma aktörer och för nya aktörer på marknaden, men kommer även att förändra konkurrenslandskapet och bidra till nya möjligheter att verka på marknaden. Regleringen kan möjliggöra för nya marknadsföringskanaler för onlinekasino, då annonsering idag via Facebook eller Google inte är tillåtet i länder som saknar reglering om spel om pengar på nätet. Även reklam för kasinospel i svensk tv är otillåtet, men detta kringgås i nuläget genom att kasinosajter annonserar från kanaler som inte sänds från Sverige. Svenska kanaler som sänder från England (där det är lagligt med denna typ av reklam) innebär en möjlighet att göra för reklam för kasinospel i Sverige. Marknadsföring är en faktor som idag gör det enkelt att ta sig in på marknaden och den framtida regleringen kommer således skapa fler barriärer för nya aktörer som vill etablera sig.

För att skydda konkurrensen på den omreglerade marknaden kommer det strävas efter att utestänga aktörer utan licens, genom antingen blockering IP-adresser eller förbud av

betalningsförmedling. Det nya systemet kommer innebära att aktörer kommer att ta ställning olika faktorer, både positiva och negativa när det kommer till att ta ett beslut om att söka licens. Enligt Spelutredningen kommer aktörer att vara benägna att gå med i systemet om tillräckligt många är med, vilket exempelvis kan ses på utvecklingen av den reglerade delen av den danska spelmarknaden. En omreglering av den svenska spelmarknaden skulle innebära ökad legitimitet, gemensamma spelregler, jämlikare konkurrensvillkor och ökad trovärdighet för företag som tillhandahåller onlinespel. En omreglering skulle även möjliggöra för spelbranschen att bli en mer socialt accepterad och synlig bransch, vilket kommer att innebära att fler blir benägna att ansluta sig till licenssystemet. Detta bedöms därför som positivt för aktieägare. Sett på andra reglerade spelmarknader i Europa så spelar cirka 85 procent av spelare på den danska marknaden inom den reglerade marknaden, med en skatt på 20 procent. Den största reglerade spelmarknaden i världen, Storbritannien, har under en skattesats på 15 procent lyckats nå en andel på 95 procent som spelar inom den reglerade delen av marknaden. I Sverige, så kommer på sikt konkurrensen inom kasinospel online att öka och kapaciteten att konkurrera kommer att bestämmas av förmågan att ta fram nya innovativa spel och/eller att utveckla relationen med spelare.

### **Konkurrenssituation**

På onlinespelmarknaden i Europa bedöms Global Gaming konkurrera med både mindre och större aktörer. Marknaden för onlinespel i Norden och Europa är fragmenterad, och många operatörer som är verksamma på den Nordiska marknaden är även verksamma i övriga Europa. Flera av de större aktörerna i Europa har sitt ursprung i Sverige eller i UK och dessa onlinespeloperatörer erbjuder slutkunden ett varierande och brett tjänsteerbjudande och sortiment av onlinespel. De större speloperatörerna i Europa verkar under licenser i de länder där de är baserade, men ingen enskild aktör har en dominerande ställning. Marknaden är på väg att bli allt mer konsoliderad, vilket beror på en mer intensiv konkurrenssituation. Konsolideringen förväntas också att drivas av ökade kostnader för licenser och skatter till följd av den internationella trenden av allt fler nationella marknader som regleras. I Norden har tillväxten på marknaden bidragit till en kraftig ökning av antalet aktörer, och framtida regleringar förväntas öppna för allt fler utländska aktörer att etablera sig på omreglerade marknader. Bland aktörerna på den Nordiska marknaden återfinns bland annat Kindred, Betsson, Leovegas, Cherry och Mr Green. Av de nämnda konkurrenterna är Leovegas och Mr Green de mest jämförbara i storlek och affärsverksamhet. Leovegas och Mr Green använder sig både av affiliateprogram (där externa aktörer driver trafik till bolagens kasinosidor mot en ersättning) och traditionell marknadsföring på samma sätt som Global Gaming. Cherry bedriver verksamhet inom både traditionell kasinoverksamhet med fysiska spelbord men har också egenutvecklade plattformar där man erbjuder spel online. Betsson och Kindred är de två största aktörerna inom Igaming i Norden och erbjuder även sportspel.

## VERKSAMHETSBEKRIVNING

### Om Global Gaming

Global Gaming är ett företag verksamt inom främst onlinekasino, det vill säga kasinospel på internet. Bolaget verkar både som operatör med ett erbjudande direkt till spelarna (B2C, eller business to consumer) och som plattformslieferantör till andra operatörer (B2B, eller business to business).

Global Gamings operativa verksamhet är baserad i Sverige, Estland och Malta. Bolagsledningen för moderbolaget är baserad i Malmö, där bland annat den tekniska utvecklingen av Bolagets teknikplattform är förlagd. Idag är Global Gaming huvudsakligen verksamt på de nordiska marknaderna, med en fastslagen ambition att expandera geografiskt.

### B2C-verksamheten

#### *Allmänt om B2C-verksamheten*

Inom sin B2C-verksamhet driver Global Gaming verksamhet under nio egna varumärken, var och en på en egen sajt. Detta innebär att Bolaget arbetar med att få in kunder (dvs spelare) till de nio egna sajterna genom marknadsföring. Viktiga marknadsföringskanaler för Bolaget är annonsering via banners på internet, köpta annonser på Google, sökmotoroptimering av sajterna, samt TV- och radioreklam. Vid sidan av marknadsföringen utgör även kundservice en betydande andel av Global Gamings verksamhet. Inom kundservice hanteras praktiska ärenden kring administration av betalningar och liknande men även ”ansvarsfullt spelande”, exempelvis avstängning av kunder som känner att de spelat för mer pengar än vad de känner sig bekväma med. Kundsupportpersonal finns tillgänglig som talar de språk som används på de marknader där Global Gaming bedriver B2C-verksamhet.

B2C-verksamheten bedrivs både på en egen teknisk plattform (vilket möjliggör differentiering mot konkurrenterna) samt en extern teknisk plattform som tillhandahålls av systemleverantören Aspire Global. Av bolagets varumärken ligger Ninja Casino och Koti Kasino på Global Gamings egna tekniska plattform, medan Netti Casino, Viking Slots, NettiArpa, Kultakaivos.com, Crazy Scratch, Mrspil och Slots&Games ligger på Aspire Globals tekniska plattform. Anledningen till detta har att göra med Bolagets historik, mer om det nedan.

#### *Licenser och marknader*

Alla Global Gamings varumärken som drivs på Aspire Globals plattform (med undantag av Mr Spil) använder sig också av Aspire Globals Malta-licens, medan Ninja Casino och Koti Kasino använder sig av Global Gamings Curaçao-licens. Varumärket Mr Spil använder sig av Aspire Globals Danmarks-licens.

De varumärken som drivs på Aspire Globals plattform marknadsförs i Sverige, Finland och Danmark, medan de varumärken som drivs på Global Gamings egna plattform marknadsförs i Sverige och Finland.

Domäner på egna plattformen, under Curaçao-licens:

www.ninjacasino.com (svenska och finska marknaden)

www.kotikasino.com (finska marknaden)

Domäner på Aspire Globals plattform, under Malta-licens:

www.kultakaivos.com (finska marknaden)

www.netticasino.com (finska marknaden)

www.nettiarpa.com (finska marknaden)

www.vikingslots.com (svenska och finska marknaden)

www.slotsandgames.com (EU, under avveckling)

www.crazyscratch.com (EU, under avveckling)

Domän på Aspire Globals plattform, under Danmark-licens:

www.mrspil.dk (danska marknaden)

För mer information om licenssituationen se ”Legala frågor och kompletterande information”. Global Gaming betalar Aspire Global en ersättning baserat en fast avgift och en rörlig avgift, där den rörliga delen styrs av omsättning på spelen under respektive varumärke som drivs via Aspire Global plattform.

#### *Affärsmodell inom B2C*

Affärsmodellen inom B2C innebär i regel att Global Gaming till sina spelleverantörer betalar dels en fast avgift och dels en rörlig avgift baserat på volym. Spelleverantörer får betalt i relation till hur mycket omsättning deras spel genererar för Global Gaming, medan betalningsförmedlare får betalt baserat på antalet och storleken på de in- och utbetalningar som spelarna gör. Ytterligare en sort av underleverantörer är leverantörer av molntjänster, vilka möjliggör för speloperatörerna att tillhandahålla vissa funktioner på leverantörens servrar. Servrarna kan användas löpande eller vid behov t ex för att hantera toppar i datatrafik i speloperatörens verksamhet.

Vad gäller kostnader för marknadsföring är affärsmodellen traditionell som för de flesta bolag oavsett bransch. Som nämnts ovan är viktiga marknadsföringskanaler annonsering via banners på internet, köpta annonser på Google, sökmotoroptimering av sajterna, samt TV- och radioreklam. Det är också på sin plats att nämna ”affiliates” som en väsentlig del av många speloperatörers anskaffning av spelare. Affiliates är arbetar med att locka spelintresserade personer till sina sajter på internet (exempelvis via sökmotoroptimering av sina sajter för relevanta sökord på Google), varefter personerna skickas vidare via länkar till olika speloperatörer. Operatörerna betalar sedan affiliaten per deponerande kund, per omsatt krona som spelaren från affiliaten har genererat, eller en kombination av de båda modellerna. Global Gaming har valt att endast arbeta med affiliates i begränsad omfattning då Bolaget inte anser sig behöva denna relativt dyra kundanskaffningskanal. Global Gaming driver en begränsad affiliate-verksamhet som står för ca en procent av Bolagets omsättning. Affiliate-verksamheten ligger i dagsläget långt ifrån Global Gamings strategiska fokus. Affiliate-verksamheten är en kvarleva från tiden innan samgåendet mellan Bolaget och LMA Gaming. Samgåendet beskrivs under rubriken ”Historik” nedan.

## *Bolagets unika konkurrensfördel inom B2C*

Bolagets nyaste varumärke inom B2C-verksamheten, Ninja Casino, har sedan lanseringen 2016 genom en unik användarupplevelse etablerat en position på marknaden och är det snabbast växande varumärket inom Koncernen. Ninja Casino erbjuder kunderna snabbare in- och utbetalningar och en enklare och effektivare registrering än vad bolagets konkurrenter erbjuder. Global Gaming har döpt konceptet till ”PayNPlay”. Den som spelar hos Ninja Casino behöver inte registrera ett konto, med allt vad det innebär, utan bara genomföra en insättning av pengar med hjälp av sitt bank-ID eller liknande elektronisk identifikationsmetod. Detta har visat sig vara avgörande fördelar som gjort att Global Gaming det senaste året kunnat öka sin omsättning betydligt snabbare än branschen som helhet. Andra fördelar är att inga underåriga spelare kan spela på sajten 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, något som går att göra på många andra traditionella kasinosajter. För att förebygga risken att personer får problem med sitt spelande erbjuder Global Gaming genom konceptet mer än det som i branschen anses vara standard för ansvarsfullt spelande, så som möjlighet för slutkunden att begränsa sina insättningar, uttag och nivåer. PayNPlay är just nu även grund för NoAccountCasino, som är B2B-kund på Global Gamings tekniska plattform.

Utbudet av kasinospel som Global Gaming erbjuder skiljer sig inte avsevärt från konkurrenterna, utan det blir varumärkena och kundernas upplevelse av sajterna som blir avgörande vid valet av var de väljer att lägga sina pengar.

## **B2B-verksamheten**

Global Gaming bedriver också en B2B-verksamhet där andra operatörer erbjuds en fullservicelösning för lansering och drift av onlinekasinon. Bolagets tekniska plattform är integrerad med ett antal leverantörer som till exempel bolag som erbjuder betalningslösningar och kasinospel. Global Gamings plattform tillhandahåller spel från leverantörerna NetEnt, Play’n GO, Microgaming/Quickfire, Takisto och Betting Promotion. Betalningslösningar har integrerats från lokalt anpassade leverantörer, så som Trustly i Sverige, Euteller i Finland och Paysafecard i UK. Slutkunden kan på alla marknader betala genom banköverföring eller via sitt kreditkort.

Global Gamings fullservicelösning är med andra ord Bolagets tekniska plattform som kopplar samman alla de tjänster som en operatör behöver för att bedriva sin verksamhet. På Bolagets plattform får en kund tillgång till ett spelutbud från marknadsledande spelleverantörer, administrativa verktyg, tekniska hjälpmedel, betalningshantering och tillgång till flera reglerade europeiska marknader. Partnern får även tillgång till dataanalysverktyg för kontroll av aktiviteten på sin sajt och drifttjänster så som kundsupport. Styrkan med plattformen är att den är komplett och är tillgänglig även för mindre kunder som istället för att investera i utvecklingen av en egen teknisk plattform hyr plattformen som en tjänst från Global Gaming. Många liknande system på marknaden har antingen högre krav på nya partners i form av kapital eller teknikkompetens eller är beroende av att partners har egna spellicenser, avtal med betalningstjänster och andra externa system som hantering av affiliates.

Inom B2B anställer Global Gaming it-utvecklare och systemvetare. Det är viktigt att plattformen är lätt att integrera mot både underleverantörer och kunder. Plattformen måste också vara skalbar för att klara större transaktionsvolymen och driftsäker då driftstopp innebär en direkt ekonomisk förlust och tappat förtroende för B2B-kundernas varumärke hos spelarna.

Värdekedjan inom B2B-verksamheten ser exakt likadan ut som för B2C med skillnaden att Global Gaming med sin B2B-verksamhet har en annan position i värdekedjan. Som beskrivits ovan erbjuder Global Gaming operatörer en teknisk plattform och genom integration ”bakåt” av alla de tjänster som underleverantörer längre bak i kedjan erbjuder. Affärsmodellen bygger på att Bolagets kunder (operatörerna) ansvarar för marknadsföring av sina varumärken själva och betalar dels en fast avgift och dels en rörlig avgift till Global Gaming beroende på kundens (operatörens) omsättning via Global Gamings plattform.



### Fördelning av intäkter

Fördelningen av intäkter under perioden januari till augusti 2017 var följande:

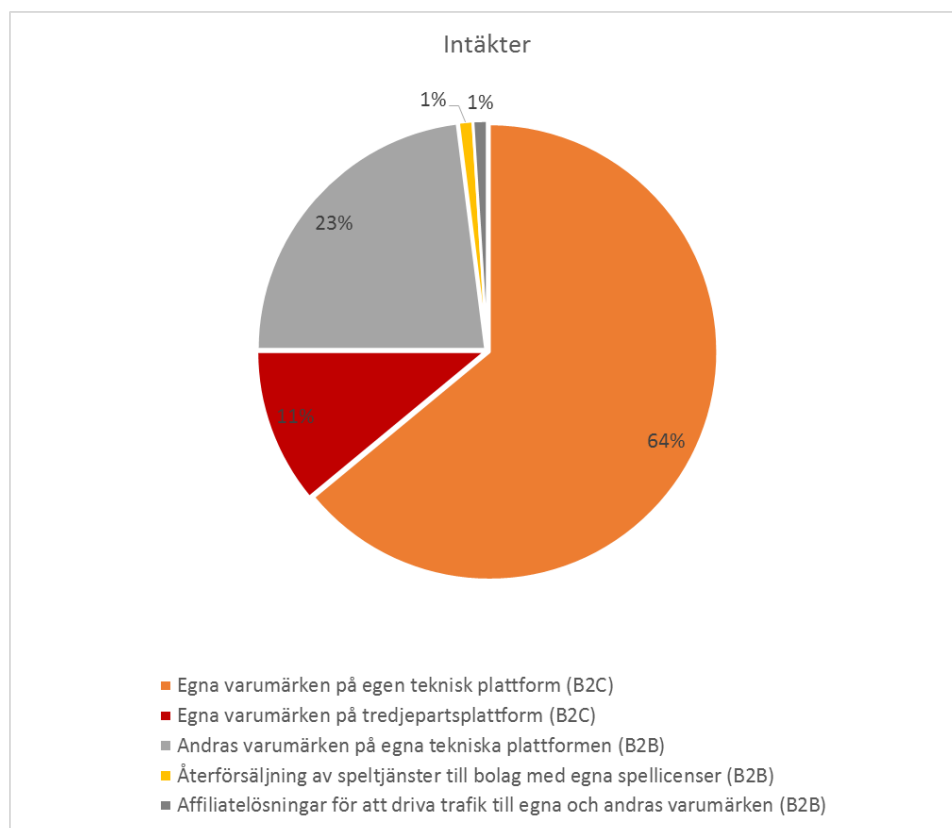
Egna varumärken på egen teknisk plattform (B2C): 64%

Egna varumärken på tredjepartsplattform (B2C): 11%

Andras varumärken på egna tekniska plattformen (B2B): 23%

Återförsäljning av speltjänster till bolag med egna spellicenser (B2B): 1%

Affiliateslösningar för att driva trafik till egna och andras varumärken (B2B): 1%



## Fördelning av kostnader

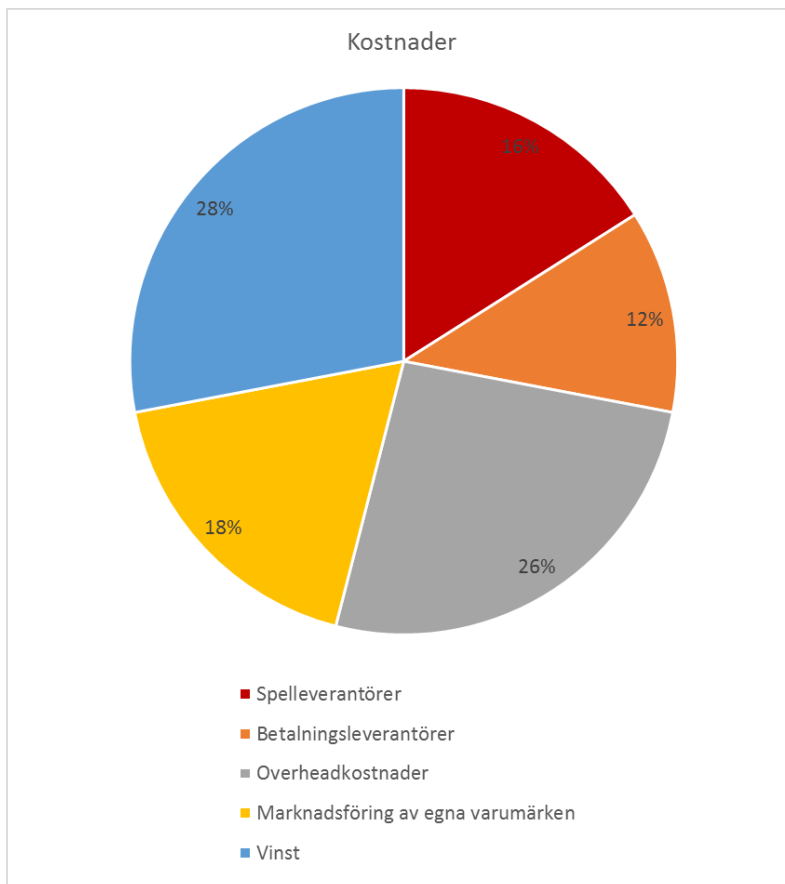
Fördelningen av kostnader som andel av intäkterna såg under perioden januari till augusti 2017 ut enligt följande:

Spelleverantörer: 16%

Betalningsleverantörer: 12%

Overheadkostnader: 26%

Marknadsföring av egna varumärken: 18%



## Affärsidé

Global Gamings affärsidé bygger på att förbättra användarupplevelsen för slutkunder. Global Gaming har sedan lanseringen av flaggskeppsvarumärket Ninja Casino under 2016 lagt ett stort fokus på positionering och utveckling av varumärkets unika erbjudande. Ninja Casino är en lösning som differentierar sig från traditionella kasinosajter genom en snabbare spelupplevelse för kunden genom en enkel registreringslösning, samt snabba deponeringar och uttag av pengar. Då kunden har möjlighet att spela onlinekasino utan att först behöva skapa ett traditionellt konto så genomförs den viktiga "know-your-customer-processen" redan i samband med den första deponeringen. Genom registreringsprocessen, som är kopplad till spelarens elektroniska ID, kan Bolaget erbjuda snabbare utbetalningar än sina konkurrenter. Detta möjliggör både smidighet för spelaren och tillgång för Bolaget till fullständig information om slutkunden. Med denna lösning, som även bygger på den egenutvecklade tekniska plattformen, anser sig Bolaget vara konkurrenskraftigt på marknaden.

## **Verksamhetsmål**

Målsättningen för Global Gaming är att Bolaget ska fortsätta växa med ett starkt fotfäste på den nordiska marknaden genom att leverera innovativa och säkra speltjänster med stark lokal förankring till både partners och slutkunder. Vidare är målet att ta större marknadsandelar på befintliga marknader för att sedan expandera i resten av Europa genom investering i licenser på lokala marknader där det är möjligt. För verksamhetsåret 2017 är målet att Bolaget ska ha säkrat ett flertal nya kommersiella samarbeten. Bolaget har pågående diskussioner med potentiella partners för att garantera fortsatt tillväxt och expansion. Under 2018 är målet för verksamheten att migrera de varumärken som drivs via en tredjepartsleverantör till Global Gamings egna tekniska plattform.

## **Strategi**

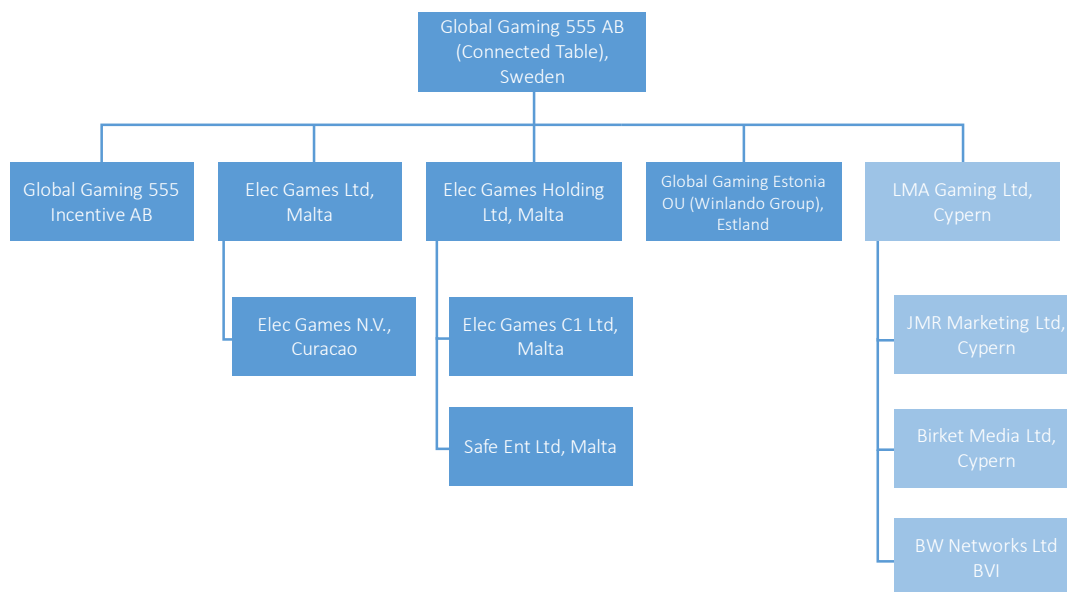
Global Gaming ser en stor intäktpotential och rum för tillväxt för Ninja Casino och Bolaget lade därför under verksamhetsåret 2016 ett större fokus på utveckling och marknadsföring av varumärket. Bolagets nuvarande strategi är att utveckla B2C verksamheten med tyngdpunkten på att attrahera nya kunder och engagera de redan aktiva. För att bibehålla nöjda kunder kommer Global Gaming att fortsätta utveckla sina tjänster, produkter och sträva efter att bevara kontinuerlig innovation. Genom fortsatt tillväxt kan Bolaget stärka sin finansiella ställning, som vidare kan möjliggöra för vidare expansion i Europa genom samarbete med partners eller genom förvärv. Det är Global Gaming ambition att flytta över de egna varumärken som i dagsläget ligger på annan teknisk plattform till den egna plattformen för att uppnå kostnadsbesparingar och för att få bättre flexibilitet att själva kunna utforma skraddarsydda tjänster för spelarna.

## **Position på marknaden**

Global Gaming är etablerat med sina tjänster främst i Sverige och Finland där Bolaget utmanar ett stort antal betydligt större konkurrenter. Strategin för fortsatt tillväxt är att växa organiskt. Bolaget planerar framöver att ta marknadsandelar på nya marknader genom att investera i lokala licenser. Ambitionen under 2017 är att nå ut på en eller flera licensierade marknader med lokalt anpassade erbjudanden, och växa där Bolaget idag inte är verksamt. Vid analys av nya marknader för lansering av Bolagets produkter kommer Global Gaming att utvärdera hur den specifika produkten passar för marknaden och hur Bolaget kan skilja sig från sina konkurrenter med erbjudandets unika faktorer. Tillgängligheten på marknaden för elektroniska ID:n är en viktig faktor som hänger samman med konceptet ”PayNPlay”, en faktor som spelar in när Bolaget granskar nya marknader som är särskilt intressanta, inom vilka Global Gaming kommer att kunna lansera sitt varumärke Ninja Casino.



## Organisationsschema



## Teknikutveckling

Global Gaming 555 AB är moderbolag i Koncernen och där sköts även teknikutvecklingen för hela Koncernen.

## Spelverksamheten

Elec Games Ltd ligger på Malta och hanterar transaktioner för verksamheten som bedrivs under Curaçao-licensen (mer om den legala situationen nedan i avsnittet ”Legala frågor och kompletterande information”), det vill säga de transaktioner som relaterar till de egna varumärkena Ninja Casino och Koti Kasino. Elec Games Ltd hanterar också intäkter från affiliateverksamheten och Koncernens transaktioner med systemleverantören Aspire Global. Aspire Global är leverantör av den plattform som Global Gamings övriga egna varumärken drivs på. Strukturen är en kvarleva från tiden innan sammanslagningen av Connected Table och LMA Gaming (de två bolag som gick samman 2015 och blev Global Gaming) och eftersom LMA Gaming inte hade någon egen teknisk plattform använde sig bolaget av Aspire Global.

Elec Games NV är dotterbolag till Elec Games Ltd och innehar en Curaçao-licens för att bedriva spelverksamhet. Det är genom Elec Games NVs Curaçao-licens som Elec Games Ltd kan hantera transaktionerna och som Global Gaming Estonia OÜ kan marknadsföra spelen. För utförligare information kring spellicenser se avsnitt ”Legala frågor och kompletterande information”. Det är också Elec Games N.V. som har avtal med de underleverantörer som tillhandahåller själva onlinekasinospelen, leverantörer som NetEnt, Microgaming m fl.

## Struktur för maltesisk spellicens och andra europeiska marknader

Elec Games Holding Ltd ligger på Malta och är ett rent holdingbolag för två andra bolag:

Elec Games C1 Ltd söker Malta-licens för att i framtiden kunna bedriva spelverksamhet under

licensen. Här finns även personal för teknikutveckling i mindre omfattning. SafeEnt Ltd ligger också på Malta och avsikten är att detta bolag ska ansöka om spellicenser på reglerade marknader inom EU.

### **Marknadsföring, kundsupport, betalningar mm**

Global Gaming Estonia OÜ ligger i Estland och hanterar kundsupport, betalningar och marknadsföring.

Global Gaming 555 Incentive AB används för hantering av de teckningsoptioner som inom ramen för teckningsoptionsprogram utfärdats till personal.

### **Historik**

Under 2015 slogs det svenska Bolaget Connected Table AB ihop med det cypriotiska bolaget LMA Gaming Limited (verksam främst i Finland), varpå det sammanslagna bolaget blev Global Gaming. Connected Table grundades 2007 med visionen att bygga digitala pokerbord och därefter att driva ett pokernätverk inom en ny form av poker. Under 2014 skiftade Connected Table sitt fokus mot kasinoverksamhet. LMA Gaming grundades 2009 och verksamheten omfattade marknadsföring av ett antal kasinosajter på en teknisk plattform från systemleverantören Aspire Global samt JMR Marketing Ltd (ett dotterbolag under likvidering), en affiliate-verksamhet med portalsajter, det vill säga en webbportal där JMA Marketing marknadsfört olika varumärken, inom alla typer av spel. LMA Gamings styrka var sökmotorsoptimering (SEO).

Hösten 2015 fattade styrelsen i Global Gaming beslut om att förvärva Winlando Group OÜ i Tallinn, Estland, som drev varumärket KotiKasino.com. Genom uppköpet fick Bolaget tillgång till intäkterna från Koti Kasino, grundarens kompetens och kontaktnät samt ett bolag på vilken en fullskalig supportorganisation kunde byggas för den nordiska marknaden. Konsolideringen av Connected table med LMA Gaming Limited, och det senare förvärvet av Winlando Group OÜ resulterade i en enhet som idag driver både egna varumärken inom onlinekasino och erbjuder en komplett lösning för B2B-kunder att göra detsamma.

## FINANSIELL INFORMATION

I nedanstående avsnitt redovisas den historiska finansiella utvecklingen för Global Gaming för räkenskapsåren 2016 och 2015 samt för de första sex månaderna för 2017 och 2016. Informationen för räkenskapsåren 2016 och 2015 är hämtad från Global Gamings reviderade årsredovisningar för 2016 och 2015 som har upprättats i enlighet med IFRS (International Financial Reporting Standards) och RFR 2. Informationen avseende perioden januari-juni 2016 och januari-juni 2017 har hämtats från Global Gamings delårsrapport för perioden januari-juni 2017. Informationen nedan ska läsas tillsammans med avsnittet ”Kommentarer till den finansiella informationen”. Förutom ovan nämnda årsredovisningar har ingen information i denna Bolagsbeskrivning reviderats eller översiktligt granskats av Bolagets revisor. Delårsrapporterna i denna Bolagsbeskrivning har inte granskats av Bolagets revisor.

### FINANSIELL UTVECKLING I SAMMANDRAG

#### Resultaträkning

MSEK (om ej inget annat anges)	2017 Jan-Jun	2016 Jan-Jun	2016 Jan-Dec	2015 Jan-Dec
Intäkter	152,0	42,6	97,0	54,3
Driftskostnader i spelverksamheten	-68,2	-22,7	-49,3	-31,5
<b>Bruttoresultat</b>	<b>83,8</b>	<b>19,9</b>	<b>47,7</b>	<b>22,8</b>
Rörelsekostnader	-45,9	-13,6	-36	-20,6
<b>Rörelseresultat</b>	<b>37,9</b>	<b>6,3</b>	<b>11,7</b>	<b>2,2</b>
Finansnetto	0,0	0,0	0,0	-0,3
<b>Resultat före skatt</b>	<b>37,9</b>	<b>6,3</b>	<b>11,7</b>	<b>1,9</b>
Skatt på årets resultat	-4,5	-0,8	-1,4	-0,8
<b>Periodens resultat</b>	<b>33,4</b>	<b>5,5</b>	<b>10,3</b>	<b>1,1</b>

#### Balansräkning

MSEK (om ej inget annat anges)	2017 Jan-Jun	2016 Jan-Jun	2016 Jan-Dec	2015 Jan-Dec
<b>Tillgångar</b>				
Summa anläggningstillgångar	90,4	88,4	88,9	86,5
Summa omsättningstillgångar	65,8	17,4	26,2	16,0
<b>Summa tillgångar</b>	<b>156,2</b>	<b>105,8</b>	<b>115,1</b>	<b>102,5</b>
<b>Eget kapital</b>				
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	129,6	95,0	100,9	87,1
<b>Summa eget kapital</b>	<b>129,6</b>	<b>95,0</b>	<b>100,9</b>	<b>87,1</b>
<b>Skulder</b>				
Summa långfristiga skulder	1,7	0,9	1,2	0,9
Summa kortfristiga skulder	24,9	9,9	13,0	14,5
<b>Summa Skulder</b>	<b>26,6</b>	<b>10,8</b>	<b>14,2</b>	<b>15,4</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>156,2</b>	<b>105,8</b>	<b>115,1</b>	<b>102,5</b>

#### Kassaflödesanalys

MSEK (om ej inget annat anges)	2017 Jan-Jun	2016 Jan-Jun	2016 Jan-Dec	2015 Jan-Dec
<b>Den löpande verksamheten</b>				
Kassaflöde från den löpande verksamheten	12,5	5,8	11,9	1,8
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-0,4	0,0	-0,3	-0,2
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-5,8	-0,7	-0,7	1,5
<b>Årets kassaflöde</b>	<b>6,3</b>	<b>5,1</b>	<b>10,9</b>	<b>3,1</b>
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>20,8</b>	<b>8,7</b>	<b>14,5</b>	<b>3,4</b>

## KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN

### Delårsperioden januari till och med juni 2017 (januari till och med juni 2016 inom parentes)

#### *Intäkter*

Intäkterna under årets första sex månader uppgick till 152,0 (42,6) MSEK. Ökningen är huvudsakligen en effekt av den framgångsrika satsningen och fokuseringen på tillväxt för det egna varumärket Ninja Casino som bedrivs på Bolagets egna tekniska plattform med Norden som marknad. Redan i slutet av det första kvartalet kunde Bolaget konstatera en signifikant ökning av intäkterna som en följd av genomförd marknadsföringskampanj för Ninja Casino. Ninja Casino med sin unika kundresa tilltalar slutkunderna och med marknadsföringsinsatser är det tydligt att Bolaget kan accelerera tillväxten ytterligare genom att sprida kännedomen till nya spelare och samtidigt förbli ”top-of-mind” för de slutkunder som redan testat Ninja Casino. Övriga varumärken i Koncernen levererade samtidigt stabila intäkter från främst Finland. För att ytterligare tydliggöra tillväxttaktens ökade omsättningen från 54,3 MSEK under årets första kvartal till 97,7 MSEK under årets andra kvartal.

#### *Kostnader*

Kostnaderna för marknadsföring uppgick under perioden till 25,9 (1,8) MSEK. Ökningen är helt hänförlig till marknadsföring på varumärket Ninja Casino på den nordiska marknaden. Marknadskampanjer har genomförts via TV, radio, digitala media men även via offline media. Marknadsföringskostnaderna har under delårsperioden utgjort cirka 17 (4) 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 och nya marknader kommer marknadsföringskostnaderna som andel av omsättningen att öka framöver.

Personalkostnader uppgick till 11,4 (8,2) mkr. Medelantal anställda under delårsperioden var 31 (19) och vid periodens slut uppgick antalet anställda till 36. För att lyckas i sin tillväxtstrategi kommer Global Gaming att fortsätta anställa nyckelpersoner både i Sverige och utomlands under de kommande kvartalen. Koncernens verksamhet på Malta utvecklas vidare och beräknas vid utgången av räkenskapsåret bestå av 10 anställda. Personalkostnaderna kommer därför att öka och per årsskiftet förväntas Koncernen ha totalt 60 anställda.

Övriga externa kostnader uppgick under delårsperioden till 7,0 (3,4) mkr. Kostnadsökningen är en effekt av dels uppskalningen av bolaget för att säkerställa tillväxtmål och expansion och dels en effekt av ökade kostnader för förberedelser inför kommande börsnotering. Under kvartal tre och fyra kommer Koncernen att ha ökade kostnader av engångsnatur för börsnoteringen.

## *Resultat*

Bolagets rörelseresultat för delårsperioden uppgick till 37,9 (6,3) MSEK. Resultatet efter skatt uppgick till 33,4 (5,5) MSEK vilket motsvarar 0,86 (0,14) kronor per aktie. Den kraftiga tillväxten kan till stor del tillskrivas det stora intresset som genererats runt varumärket Ninja Casino och den kraftiga ökningen av intäkterna som intresset lett till.

## *Balansposter*

Likvida medel uppgick vid periodens slut till 20,8 (8,7) MSEK. Kortfristiga spelarskulder och jackpotskulder uppgick till 4,3 (2,6) MSEK, medan kortfristiga fordringar på betalningsleverantörer uppgick till 29,8 (3,2) MSEK.

Bolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 79,5 (77,4) MSEK, bestående av goodwill och varumärken ägda av bolaget. Fördelningen är cirka 36,5 procent avseende goodwill och 63,5 procent avseende varumärken ägda av Global Gaming.

Bolagets materiella anläggningstillgångar uppgick till 0,6 (0,1) MSEK.

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens slut till 45 (8,7) MSEK. De kortfristiga fordringarna bestod till störst del av fordringar på betalningsleverantör 29,8 (3,2) MSEK, se klagörande under rubrik "Kassaflöde" nedan.

Bolagets långfristiga skulder uppgick till 1,7 (0,9) mkr. De långfristiga skulderna består uteslutande av uppskjutna skatteskulder.

Bolagets kortfristiga skulder uppgick till 24,9 (9,9) MSEK och består av skulder till leverantörer 11,9 (5,0) MSEK, skatteskulder 5,8 (3,8) MSEK och övriga kortfristiga skulder.

Bolagets egna kapital uppgick per sista juni till 129,6 (95,0) MSEK, motsvarande 3,35 (2,46) kronor per aktie. Ökningen är hänförlig till Bolagets positiva resultat.

## *Kassaflöde*

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under perioden till 12,5 (5,8) MSEK. Under perioden har en utdelning betalats ut till aktieägarna i Bolaget uppgående till 5,8 MSEK. Vidare förklaras skillnaden mellan redovisat resultat på 33,4 MSEK och kassaflödet av förändringar i rörelsekapital på 24,6 MSEK. Förändringen i rörelsekapitalet förklaras av upplupna fordringar på betalningsleverantörer. Ökningen av rörelsekapitalet är tillfällig och redan under kvartal tre kommer kassaflöde och resultat att bättre matcha varandra, samtidigt som rörelsekapitalet kommer att minska i motsvarande grad som det ökade under kvartal två. Periodens kassaflöde uppgick totalt till 6,5 MSEK.

## *Extern finansiering*

Global Gaming har ett starkt kassaflöde från den löpande verksamheten och nyttjade ingen räntebärande extern finansiering.

## År 2016 (år 2015 inom parentes)

### *Intäkter*

Nettoomsättningen för året uppgick till 97,0 (54,3) MSEK, vilket motsvarar en ökning med 79 procent. Under 2016 låg ett större fokus på att utveckla Bolagets varumärken på den egna plattformen och Global Gaming beslutade under verksamhetsåret att lansera, utveckla och marknadsföra varumärket Ninja Casino inom ramen för konceptet PayNPlay på den egenutvecklade plattformen. Det var också Ninja Casino som i absoluta tal var den viktigaste faktorn bakom den starka tillväxten för nettoomsättningen.

I samband med lanseringen av Ninja Casino renodlades också olika tekniska lösningar och leverantörer till ett fåtal för ökad säkerhet och skalfördelar. Under året uppgraderades det finska varumärket KotiKasino.com som det första egna varumärket till den nya tekniska plattformen med ett nytt grafiskt gränssnitt. Dotterbolaget i Estland bytte namn från Winlando Group till Global Gaming Estonia för att skapa tydlighet mot personal och partners.

### *Kostnader*

Kostnaderna för marknadsföring uppgick under perioden till 7,9 (4,9) MSEK. Bolaget ökade marknadsföringssatsningarna gradvis under de tredje och fjärde kvartalen efter lanseringen av Ninja Casino.

Personalkostnader uppgick till 18,8 (8,2) MSEK. Medelantal anställda under året var 23 (12) och antalet anställda ökade inom alla områden utom av förklarliga skäl de cypriotiska dotterbolagen som numera är under likvidation.

Övriga externa kostnader uppgick under året till 8,8 (4,5) mkr. Ökningen inkluderar ökning av operationella leasingavtal, externa konsulter samt hyreskostnader.

### *Resultat*

Bolagets rörelseresultat för året uppgick till 11,8 (2,2) MSEK. Resultatet efter skatt uppgick till 10,3 (1,1) MSEK vilket motsvarar 0,27 (0,05) kronor per aktie. Den framgångsrika lanseringen av Ninja Casino i kombination med tillväxten för Bolagets övriga varumärken ökade Bolagets intäkter till en nivå som visade på affärsmodellens skalbarhet.

Rörelsemarginalen uppgick till 12,1 procent, att jämföra 4,1 procent under 2015. Resultat efter skatt uppgick till 10,3 (1,1) MSEK, motsvarande 0,27 (0,05) kronor per aktier.

### *Balansposter*

Likvida medel uppgick vid periodens slut till 14,5 (3,4) MSEK. Övriga skulder minskade från 10,0 MSEK vid utgången av 2015 till 3,8 MSEK vid utgången av 2016. Bakom nedgången låg främst amorteringen av lån till den svenska delens huvudägare Per Hildebrand (ca 0,9 MSEK) samt slutbetalningen av förvärvet av Winlando Group (4,1 MSEK). Samtidigt ökade Bolagets leverantörsskulder från 0,8 MSEK vid utgången av 2015 till 5,0 MSEK vid utgången av 2016 vilket speglar bolagets utökade verksamhet.

Bolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 78,6 (75,0) MSEK, bestående av goodwill och varumärken ägda av bolaget. Värdet av de immateriella

tillgångarna bedöms inte ändras mycket framöver. Fördelningen är cirka 36 procent avseende goodwill och 64 procent avseende varumärken ägda av Global Gaming. Bolagets materiella anläggningstillgångar uppgick till i sammanhanget försumbara 0,3 (0,6) MSEK.

Bolagets egna kapital uppgick vid året utgång till 100,1 (87,1) MSEK, motsvarande 2,61 (2,25) kronor per aktie. Ökningen är hänförlig till Bolagets positiva resultat.

#### *Kassaflöde*

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under året till 11,9 (1,8) MSEK. Under året betalades ingen utdelning till aktieägarna. Kassaflödet påverkades positivt av en minskning av kundfordringar och negativt minskade skulder på 1,8 respektive 1,5 MSEK. Båda förändringarna var av mindre omfattning och faller inom ramen för naturliga månatliga fluktuationer. Årets kassaflöde uppgick totalt till 10,9 MSEK.

#### **År 2015**

Bolaget bildade under verksamhetsåret dotterbolaget Elec Games Holding Ltd för att kunna flytta LMA Gamings kunder och ansöka om en Maltesisk spellicens. Global Gaming förvärvade Winlando Group OÜ i Tallinn, Estland och fick genom uppköpet tillgång till varumärket KotiKasino.com som Winlando Group sedan tidigare drev på Bolagets plattform. Under hösten avvecklades LMA Gaming för att fokusera driften till Winlando Group och i samband med det överfördes avtalet med en befintlig systemleverantör (Aspire Global) till dotterbolaget Elec Games Ltd

#### *Intäkter*

Nettoomsättningen för året uppgick till 54,3 MSEK. Under året förvärvade Bolaget LMA Gaming genom en apportemission i utbyte mot aktier till ett värde om 80 448 000 kronor, med syftet att flytta LMA Gamings varumärken och kunder till den egna plattformen och öka lönsamheten i de sammanslagna verksamheterna. Det var från detta förvärv som huvuddelen av nettoomsättningen i den sammanslagna Koncernen kom.

#### *Kostnader*

Marknadsföringskostnaderna uppgick till 4,9 MSEK, ett belopp som i huvudsak var hänförligt till de varumärken som startats inom förvärvade LMA Gaming.

Personalkostnader uppgick till 8,2 MSEK och övriga externa kostnader till 4,5 MSEK. I samband med samgåendet med LMA Gaming fanns vissa dubblerade roller, vilket ledde till kostnadsbesparingar, men den största delen av personalen i det sammanslagna bolaget arbetade vidare med liknande uppgifter som tidigare. Medelantalet anställda i Koncernen uppgick till 12 personer.

#### *Resultat*

Rörelseresultatet för året uppgick till 2,2 MSEK (motsvarande en rörelsemarginal på 4,1 procent) och härrörde i första hand från den förvärvade verksamheten inom LMA Gaming.

### *Balansposter*

Likvida medel uppgick vid periodens slut till 3,4 MSEK. De materiella anläggningstillgångarna uppgick till 75,0 MSEK, främst relaterade till investeringar i varumärken men även ca en tredjedel goodwill.

Bolagets uppskjutna skattefordringar uppgick vid årets slut till ca 10 MSEK och var relaterade till bolagets ackumulerade underskottsavdrag. Vid samma tidpunkt hade bolaget en utestående skuld till Per Hildebrand på 0,9 MSEK och en utestående (icke räntebärande) skuld till säljarna av Winlando Group på 4,1 MSEK.

Bolagets egna kapital uppgick vid året utgång till 87,1 MSEK, motsvarande 2,25 kr per aktie.

### *Kassaflöde*

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under året till 1,8 MSEK. Kassaflödet har påverkats positivt av ökade rörelseskulder (4,6 MSEK) och negativt av ökade rörelsefordringar (6,5 MSEK). Bägge förändringarna speglar det sammanslagna bolagets inriktning på B2C-verksamhet, att jämföra med det tidigare svenska bolagets inriktning på B2B-verksamhet.

Villkoret för genomförandet av apportemissionen som genomfördes som betalning för köpet av LMA Gaming var att Bolaget betalade av skulder till huvudaktieägare och genom en kontantemission tillfördes därför Bolaget 3 MSEK.. Kassaflödet under året uppgick totalt till 3,1 MSEK

### *Rörelsekapitaldeklaration*

Styrelsen gör bedömningen att bolagets befintliga rörelsekapital är tillräckligt för att bedriva verksamheten under kommande 12 månader. Styrelsens bedömning är att det totala rörelsekapitalbehovet under de kommande 12 månaderna uppgår till cirka 40 mkr.

### *Kapitalstruktur och annan finansiell information*

I tabellen nedan visas Global Gamings eget kapital, skuldsättning och nettoskuldsättning per den 31:a augusti 2017. Beloppen är framtagna via bolagets interna redovisningssystem och är inte konsoliderade enligt IFRS. Per den 31:a augusti 2017 uppgick bolagets egna kapital till 155,5 MSEK och likvida medel till 44,7 MSEK.

<b>Nettoskuldsättningar</b>	<b>MSEK</b>	<b>2017-08-31</b>
A. Kassa		0,0
B. Likvida medel		44,7
C. Lätt realiserbara värdepapper		0,0
D. Likviditet A+B+C		44,7
E. Kortfristiga finansiella fordringar		59,3
F. Kortfristiga bankkulder		0,0
G. Kortfristig del av långfristiga skulder		0,0
H. Andra kortfristiga skulder		37,1
I. Kortfristiga skulder F+G+H		37,1



J. Netto kortfristig skuldsättning I-E-D	-66,9
K. Långfristiga banklån	0,0
L. Emittterade obligationer	0,0
M. Andra långfristiga lån	0,0
N. Långfristig skuldsättning K+L+M	0,0
O. Nettoskuldsättning J+N	-66,9

<b>Eget kapital och skulder</b>	<b>MSEK</b>	<b>2017-08-31</b>
Totala kortfristiga skulder		37,1
Mot garanti eller borgen		0,0
Mot säkerhet		0,0
Utan garanti/borgen eller säkerhet		37,1
Totala långfristiga skulder		1,7
Eget kapital		155,5
Aktiekapital		38,7
Övrigt tillskjutet kapital		98,3
Andra reserver		2,1

### Väsentliga händelser efter 30/6 2017

Moderbolaget har genomfört en fondemission genom minskning av uppskrivningsfond på 41 MSEK för att sedan minska aktiekapitalet med samma summa till förmån för fri fond.

Moderbolaget styrelse har beslutat om att ansöka om notering på Nasdaq First North och inför detta genomför en nyemission för ägarspridning på 1 000 000 aktier till kursen 22 kr/aktie, total ökning av aktiekapitalet kommer vara 1 000 000 kr vid fullförd nyemission.

Bolaget publicerade den 6:e oktober en kommentar på bolagets hemsida, samt via en pressrelease, till utvecklingen under det tredje kvartalet där bolaget bekräftar målsättningen för 2017 med en omsättning om 500 MSEK och ett resultat om 90 MSEK. I tillägg till detta bekräftar bolaget i samma kommentar att tillväxten under tredje kvartalet ligger cirka 30% högre än under det andra kvartalet. Bolaget har satt den målsättningen baserat på den tillväxt man sett under första halvåret 2017. Tillväxten har till huvudsaklig del baserats på den marknadsföringskampanj som genomförts under samma period. Global Gaming kommer under de kommande tio månaderna ha en stor marknadsföringskampanj som omfattar, webb, radio och tv för sitt varumärke Ninja Casino. Bolaget har därför baserat sin målsättning på att den nya marknadsföringskampanjen och det faktum att tillväxten under tredje kvartalet var högre, se ovan, än under det föregående kvartalet.

## STYRELSE OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

### Styrelse

Bolagets styrelse består av fyra styrelseledamöter, inklusive ordföranden och har sitt säte i Stockholm. Samtliga ledamöter är oberoende i förhållande till Bolaget, Bolagets ledning och större aktieägare.

**PETER EIDENSJÖ** Styrelseordförande sedan 2016 (född 1957)

Bakgrund: Peter har över tjugo års erfarenhet av spelbranschen genom sina tidigare roller som CFO, Business Area Manager och CEO på Cherry samt CFO på Betsson.

Utbildning: Peter har studerat på Handelshögskolan i Stockholm.

Aktieinnehav: Peter äger själv och via familj, vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande, 300 000 aktier i Global Gaming.

Övriga uppdrag:

PE Konsult Investering AB, ägare och styrelseledamot sedan 2014

C-RAD AB (publ), styrelseledamot sedan 2017

Peter har inte varit verksam eller avslutat uppdrag i några andra företag under de senaste fem åren.

**ADRIANA HAMBERG** Styrelseledamot sedan maj 2016 (född 1977)

Bakgrund: Adriana är född i Kalifornien, USA och har tidigare varit VD för Cherry Tivolito LMT. i Chile under tre års tid.

Utbildning: Adriana har en examen i International Business Marketing från San Francisco State University.

Aktieinnehav: Närstående till Adriana äger vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande, 300 000 aktier i Global Gaming. Adriana äger även vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande 800 000 aktier via Hambergförvaltning AB.

Övriga uppdrag:

Hambergförvaltning AB, styrelseledamot sedan 2013.

Adriana har inte varit verksam eller avslutat uppdrag i några andra företag under de senaste fem åren.

**TOBIAS FAGERLUND** Styrelseledamot sedan maj 2016 (född 1971)

Bakgrund: Tobias har en lång erfarenhet som företagsledare och entreprenör i bolag inom spelbranschen.

Utbildning: Tobias har en juristexamen från Stockholms Universitet.

Aktieinnehav: Tobias äger vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande inga aktier i Global Gaming.

Övriga uppdrag:

Relax Gaming Network Ltd, Director sedan 2011  
Invika AB, styrelseledamot 2013  
Dream of Sweden AB, ordförande sedan 2014  
Net Gaming Europe AB, styrelseledamot sedan 2015  
SpiffX AB, styrelseledamot sedan 2015  
SpiffX Förvaltning AB, styrelsesuppleant sedan 2015  
LearnLand, styrelseordförande sedan 2015  
Future Gaming Group Int. AB, styrelseordförande sedan 2015  
Core Concept Management INC, director sedan 2015  
Relax Tech Sweden AB, styrelseledamot sedan 2016  
Bryngan Invest AB, styrelseledamot sedan 2016  
News55 AB, styrelseordförande sedan 2017  
YouC Media AB, styrelsesuppleant sedan 2014

Tobias varit verksam och avslutat uppdrag i följande företag under de senaste fem åren:

SpiffX Holding Ltd, som director under 2015-2017  
SpiffX Malta Ltd, som director under 2015-2017  
SpiffX AB, som VD under 2014-2017  
iGame Malta Ltd, som CEO under 2011-2013

**OLLIPEKKA VAHVASELKÄ** Styrelseledamot sedan maj 2016 (född 1971)

Bakgrund: Ollipekka har mer än 20 års erfarenhet inom finansmarknaden.

Utbildning: Ollipekka har en Master i finans från Aalto University School of Business.

Aktieinnehav: Ollipekka äger vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens inga aktier eller optioner i Bolaget personligen. Vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande äger Privanet Group Plc, där Ollipekka är anställd, 558 966 aktier i Bolaget.

Övriga uppdrag:

Fjälldal Kapital AB, som styrelseordförande och ägare sedan 2009  
Privanet Capital Markets / Privanet Group Plc, som investment director sedan 2014

Ollipekka har inte varit verksam eller avslutat uppdrag i några andra företag under de senaste fem åren.

**Ledande befattningshavare**

**STEFAN OLSSON** Verkställande direktör sedan 2009 (född 1973)

Bakgrund: Stefan har bakgrund som entreprenör och inledde sin karriär i spelbranschen 2005 när han byggde ett pokernätverk.

Aktieinnehav: Stefan äger vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande 108 500 aktier i Global Gaming och 600 000 teckningsoptioner.

Övriga uppdrag:

Global Gaming Estonia OÜ, styrelseledamot sedan 2015

Global Gaming 555 Incentive AB, styrelseledamot sedan 2017

Stefan har varit verksam i och avslutat uppdrag inom följande företag under de senaste fem åren:

Xapa, som grundare under 1995-2016

Elec Games Ltd, som director under 2010-2017

**CHRISTOFFER TELL** CFO sedan 2016 (född 1987)

Bakgrund: Christoffer har tidigare erfarenhet som CFO på Examec Group AB.

Utbildning: Christoffer har en kandidatexamen i företagsekonomi och en i handelsrätt från Kristianstad Högskola.

Aktieinnehav: Christoffer äger vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande 300 000 teckningsoptioner. Christoffer äger även vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande 50 000 aktier i Global Gaming via sitt bolag Christoffer Tell AB.

Övriga uppdrag:

Simrishamns Låsservice, som styrelsesuppleant sedan 2008

Christoffer Tell AB, som styrelseledamot sedan 2013

CORMKA AB, som styrelseordförande och delägare sedan 2015

Global Gaming 555 Incentive AB, som styrelsesuppleant sedan 2016

Christoffer har varit verksam och avslutat uppdrag inom följande företag under de senaste fem åren:

Examec Group AB, som CFO under 2012-2015

**JOACIM MÖLLER** COO sedan 2017 (född 1971)

Bakgrund: Joacim har 20 års erfarenhet av och administration och ledarskap från både nystartade och globala företag. Joacim har även innehaft roller som HR-chef, marknadsföringschef, managementkonsult samt militär officer.

Utbildning: Joacim har examen från Försvarshögskolan i administration, ledarskap och pedagogik. Joacim har även en examen från IHM Business School i bolags kommunikation.

Aktieinnehav: Joacim äger vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens avgivande 25 000 aktier i Global Gaming och 200 000 teckningsoptioner.

Utöver sitt uppdrag som Chief Operating Officer i Bolaget har Joacim inga övriga uppdrag.

Joacim har varit verksam och avslutat uppdrag inom följande företag under de senaste fem åren:

Compos, som styrelseledamot under 2011-2016

## Revisor

Bolagets revisor är KPMG AB (Org nr 556043-4465). Huvudansvarig revisor är Jonas Nihlberg (född 1973). Jonas Nihlberg blev kvalificerad revisor 2006 och är sedan 2006 även medlem i FAR. Jonas Nihlberg blev auktoriserad revisor 2008. Jonas Nihlberg blev invald på bolagets stämma 2016-05-30. Det har inte framkommit några revisorsanmärkningar under 2015 eller 2016.

## Ersättning till styrelse, VD och Övriga ledande Befattningshavare

*Under 2016 har ersättning utgått till styrelse och ledande befattningshavare enligt följande.*

<u>Styrelse</u>	Lön	Förmån	Pension	Övrigt
Peter Eidensjö (ordf)	88 000 kr	0	0	
Adriana Hamberg	44 000 kr	0	0	
Tobias Fagerlund	44 000 kr	0	0	
Ollipekka Vahvaselkä	44 000 kr	0	0	

Tobias Fagerlund och Ollipekka Vahvaselkä fakturerade Bolaget via egna bolag.

### VD

Stefan Olsson	1 015 000 kr	44 000 kr	107 000 kr	Bilförmån
---------------	--------------	-----------	------------	-----------

### CFO

Christoffer Tell	609 000 kr	kr 1 000	70 000 kr	Kostförmån
------------------	------------	----------	-----------	------------

*För perioden 2017-01-01 – 2017-06-30 har ersättning utgått till styrelse och ledande befattningshavare enligt följande.*

<u>Styrelse</u>	Lön	Förmån	Pension	Övrigt
Peter Eidensjö (ordf)	83 333 kr			
Adriana Hamberg	39 583 kr			
Tobias Fagerlund	39 583 kr			
Ollipekka Vahvaselkä	39 583 kr			

Tobias Fagerlund och Ollipekka Vahvaselkä fakturerade Bolaget via egna bolag.

### VD

Stefan Olsson	360 000 kr	21 900 kr	51 462 kr	Bilförmån
---------------	------------	-----------	-----------	-----------

### CFO

Christoffer Tell	352 462 kr	540 kr	52 188 kr	Kostförmån
------------------	------------	--------	-----------	------------

### COO

Joacim Möller	419 315 kr	945 kr	87 778 kr	Kostförmån
---------------	------------	--------	-----------	------------

### *Styrelsearvode beslutat på årsstämman 2017*

Vid årsstämman den 21 juni 2017 fastslogs att, för tiden intill slutet av nästa årsstämma, ett sammanlagt styrelsearvode om 550 000 kronor ska utgå. Arvodet fördelas med 250 000 kronor till styrelsens ordförande och med 100 000 kronor till var och en av styrelsens övriga tre ledamöter. Noteras att arvodet inkluderar eventuellt framtida utskottsarbete.

### *Ersättning vid uppsägning av ledande befattningshavare*

Vid kontrollägarskifte i Bolaget har Stefan Olsson, för det fall han inte accepterar en förändrad befattning hos det köpande bolaget, möjlighet att säga upp avtalet. Stefan Olsson äger i detta fall rätt att erhålla ersättning från Bolaget motsvarande 12 månadslöner. Någon rätt till avgångsvederlag därutöver finns inte. Stefan Olssons anställningsavtal löper med en uppsägningstid om 12 månader från Bolagets sida och 6 månader från Stefan Olssons dito.

Enligt Joacim Möllers och Christoffer Tells anställningsavtal gäller en uppsägningstid från den anställdes sida om 2 månader. Samma uppsägningstid gäller från Bolagets sida, men om den anställda varit anställd i minst 6 år gäller 4 månaders uppsägningstid, om anställd i 8 år gäller 5 månaders uppsägningstid och om anställd i 10 år gäller 6 månaders uppsägningstid.

### **Övrig information**

Inga styrelseledamöter eller ledande befattningshavare har några familjeband till några andra styrelseledamöter eller ledande befattningshavare. Samtliga styrelseledamöter och ledande befattningshavare kan nås via Bolagets adress.

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har dömts i något bedrägerirelaterat mål under de senaste fem åren. Joacim Möller var styrelseledamot i bolaget AB COMPOS vars konkurs avslutades den 3 maj 2017. Bolaget försattes efter egen ansökan i konkurs den 11 april 2016 och verksamheten, som bestod i att bistå anhöriga vid dödsfall med begravning, dödsbo m.m., samt att sälja blommor och trädgårdstjänster, var följaktligen väsensskild från den verksamhet som Global Gaming bedriver.

Utöver vad som framgår ovan har ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare under de senaste fem åren varit inblandade i någon konkurs, likvidation eller konkursförvaltning. Inte heller finns någon anklagelse eller och/eller sanktion utfärdad av myndighet eller yrkessammanslutning mot någon av dessa personer och ingen av dessa har förbjudits av domstol att ingå som medlem i ett bolags förvaltnings-, lednings- eller kontrollorgan eller att ha ledande eller övergripande funktioner hos ett bolag under de senaste fem åren.

Det föreligger inga intressekonflikter eller potentiella intressekonflikter hos någon av styrelseledamöterna eller ledande befattningshavarna och således har ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare något privat intresse som kan stå i strid med Bolagets intressen. Att vissa av styrelseledamöterna och de ledande befattningshavarna har ekonomiska intressen i Bolaget genom aktieinnehav framgår av uppräkningslistan ovan. Ingen av ovan nämnda styrelseledamöter eller ledande befattningshavare har ingått avtal med Bolaget eller med något av dess dotterbolag om förmåner efter uppdragets avslutande, utöver vad som annars framgår ovan.

## AKTIEN, AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN

### Aktiekapital

Global Gamings aktiekapital uppgår till 38 677 500 kronor fördelat på 38 677 500 utestående aktier. Enligt bolagsordningen ska aktiekapitalet uppgå till lägst 35 000 000 kronor och högst 140 000 000 kronor och antalet aktier uppgå till lägst 35 000 000 och högst 140 000 000. Aktiernas kvotvärde är 1,00 SEK (en krona). Bolaget har endast ett aktieslag och samtliga aktier har lika rätt till utdelning och överskott vid likvidation samt berättigar till en röst per aktie.

Varje aktie medför lika rätt till andel av Bolagets tillgångar och vinst. För att ändra aktieägarnas rättigheter krävs ändring i bolagsordningen enligt de regler därom som finns i aktiebolagslagen. Alla aktieägare kan rösta för sitt fulla antal aktier utan begränsningar i rösträtt.

Aktierna i Global Gaming är inte, och har inte varit, föremål för erbjudande till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningskyldighet. Aktierna har inte varit föremål för något offentligt uppköpserbjudande. Aktierna har getts ut i enlighet med svensk lagstiftning och är denominerade i svenska kronor. Det finns inga inskränkningar i rätten att fritt överlåta aktier.

### Aktiekapitalets utveckling

Tabellen nedan beskriver aktiekapitalets utveckling i Global Gaming från bildandet.

Beslutsdatum	Beskrivning	Förändring i aktiekapital (SEK)	Förändring i antal aktier	Totalt antal aktier	Kvotvärde	Totalt aktiekapital (SEK)
19 januari 2007	Insättning av kapital	100 000	100 000	100 000	1,00	100 000
25 augusti 2007	Kvitteringsemission	112 000	112 000	212 000	1,00	212 000
25 januari 2008	Riktad emission	50 000	50 000	262 000	1,00	262 000
19 maj 2008	Nyemission	262 000	262 000	524 000	1,00	524 000
19 februari 2009	Riktad emission	408 720	408 720	932 720	1,00	932 720
6 april 2009	Nyemission	500 000	500 000	1 432 720	1,00	1 432 720
27 april 2009	Nyemission	300 000	300 000	1 732 720	1,00	1 732 720
17 december 2009	Nyemission	866 360	866 360	2 599 080	1,00	2 599 080
11 februari 2011	Nyemission	500 920	500 920	3 100 000	1,00	3 100 000
10 juni 2011	Nyemission	1 500 000	1 500 000	4 600 000	1,00	4 600 000
3 november 2012	Nyemission	4 600 000	4 600 000	9 200 000	1,00	9 200 000
23 augusti 2013	Nyemission	1 400 000	1 400 000	10 600 000	1,00	10 600 000
6 oktober 2014	Nyemission kontant	2 000 000	2 000 000	12 600 000	1,00	12 600 000
17 september 2015*	Nyemission kontant	937 500	937 500	13 537 500	1,00	13 537 500

17 september 2015*	Nyemission apport	25 140 000	25 140 000	38 677 500	1,00	38 677 500
20 september 2017	Nyemission	1 000 000	1 000 000	39 677 500	1,00	39 677 500

\*Senaste emissionskursen före nyemissionen som genomfördes för ägarspridning inför listningen på Nasdaq First North uppgick till 3,20 SEK per aktie.

## Incitamentsprogram

Global Gaming har i två olika optionsprogram om totalt 2 000 000 utestående teckningsoptioner.

Program 1 fastslogs på extra bolagsstämma i februari 2016 och är riktat till VD och ledande befattningshavare. Programmet ger rätt att teckna sammanlagt högst 1 200 000 teckningsoptioner där VD har rätt att teckna 600 000 aktier och övriga ledande befattningshavare har rätt att teckna 600 000 aktier till en kurs om 6 SEK per aktie under perioden 19 februari 2018 till och med den 2 mars 2018.

Program 2 fastslogs på årsstämman 2017 och avser 800 000 teckningsoptioner till ledningen, övriga seniora medarbetare och nyckelpersoner, med rätt att teckna aktier till en kurs om 25 SEK per aktie under perioden 1 augusti 2020 till och med den 31 augusti 2020.

Priset för teckningsoptionerna är i båda programmen beräknade med tillämpning av Black & Scholes-modellen.

Om samtliga utestående teckningsoptioner tecknas och utnyttjas till fullo medför det en utspädning om cirka 4,8 procent av aktiekapitalet och rösterna i Bolaget i förhållande till antal aktier efter den spridningsemission som genomfördes innan Bolagets listning av aktier på Nasdaq First North.

## Bemyndigande för styrelsen att besluta om nyemission av aktier

Styrelsen i Global Gaming har erhållit ett bemyndigande från årsstämman att bestämma om en nyemission på upp till 10 procent av antalet aktier i bolaget. Ersättning för emitterade aktier ska kunna betalas kontant, genom apport, genom kvittning eller med andra villkor. Antalet nya aktier ska beräknas baserat på det totala antalet aktier i Bolaget efter genomförd spridningsemission i samband med Bolagets listning av aktier på Nasdaq First North. Styrelsen har möjligheten att avvika från företrädesrätt för befintliga aktieägare. Bemyndigandet gäller till nästa årsstämma och kan utnyttjas vid ett eller flera tillfällen.

Syftet med bemyndigandet och skälet till möjligheten att avvika från aktieägarnas företrädesrätt är att möjliggöra anskaffning av kapital för expansion, företagsförvärv och för bolagets rörelse. Emissionskursen ska fastställas enligt gällande marknadsförhållanden.

## Aktieägare

I tabellen nedan redovisas Global Gamings 10 största aktieägare per den 19 oktober 2017. Global Gaming hade per den 30 juni 2017 ca 100 aktieägare. Bolagets tre största fysiska ägare är Mika Leppänen (17,6 procent), Ahti Tiainen (10,4 procent) samt Per Hildebrand (6,4 procent). Såvitt styrelsen för Global Gaming känner till föreligger inte några aktieägaravtal



eller andra överenskommelser mellan några av Bolagets aktieägare som kan komma att leda till att kontrollen över Bolaget förändras.

AKTIEÄGARE	ANTAL AKTIER	ANDEL
CBLDN-POHJOLA BANK PLC CLIENT A/C	7 001 058	17,64%
CLEARSTREAM BANKING S.A., W8IMY	6 868 391	17,31%
TIAINEN, AHTI	4 148 100	10,45%
BANQUE INTERNATIONALE A LUX	3 217 040	8,11%
SWEDBANK AS (ESTONIA)	2 182 500	5,50%
HÖGLUND, OLA	1 305 000	3,29%
CATELLA BANK S A	950 000	2,39%
HAMBERG FÖRVALTNING AKTIEBOLAG	800 000	2,02%
NORDEA BANK AB(PUBL), NORDEA BANK FINLAND ABP	792 302	2,00%
LEPPÄNEN, KATJA MARIKA	780 000	1,97%
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	11 633 109	29,32%
<b>TOTAL</b>	<b>39 677 500</b>	<b>100,00%</b>

### Central värdepappersförvaring

Global Gaming är ett avstämningsbolag och dess aktier är registrerade i elektronisk form hos, och dess aktiebok förs av, Euroclear Sweden AB ("Euroclear") (Box 7822, 103 97 Stockholm). Aktieägarna erhåller inte några fysiska aktiebrev utan samtliga transaktioner med aktierna sker på elektronisk väg genom registrering i Euroclears system. ISIN-koden för aktierna är SE0002685958.

### Utdelningspolicy och övrig information

Bolagets samtliga aktier berättigar till utdelning. Vinstutdelning för aktier som nyemitteras i emissionen som beskrivs i denna Bolagsbeskrivning skall utgå på den avstämningsdag för utdelning som infaller efter aktiens registrering i den av Euroclear förda aktieboken. Utdelningen beslutas av bolagsstämman och utbetalningen sköts av Euroclear. Utdelningen är inte av ackumulerad art. Rätt till eventuell utdelning tillfaller den som på en av bolagsstämmans fastställd avstämningsdag är registrerad som aktieägare i den av Euroclear förda aktieboken. Om en aktieägare inte kan nås genom Euroclear kvarstår aktieägarens fordran på Bolaget avseende utdelningsbeloppet och begränsas endast genom regler om preskription. Fordran på vinstutdelning preskriberas efter tio år. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Global Gaming. Det föreligger inte några särskilda restriktioner för utdelning eller särskilda förfaranden för aktieägare bosatta utanför Sverige. Med undantag för eventuella begränsningar som följer av bank- och clearingsystem sker utbetalning på samma sätt som för aktieägare bosatta i Sverige. För aktieägare som inte är skatterättsligt hemmahörande i Sverige utgår dock normalt svensk kupongskatt. Alla aktier medför lika rätt till vinstutdelning samt till eventuellt överskott vid likvidation. Vid bolagsstämma ger varje aktie i Bolaget en röst och varje röstberättigad får rösta för sitt fulla antal aktier utan begränsning. Alla aktier ger aktieägare samma företrädesrätt vid företrädesemission av aktier, teckningsoptioner och konvertibler. Enligt aktiebolagslagen har en aktieägare som direkt eller indirekt innehar mer än 90 % av aktiekapitalet i ett bolag rätt att inlösa resterande aktier från övriga aktieägare i Bolaget. På motsvarande sätt har en aktieägare vars aktier kan bli föremål för inlösen rätt till sådan inlösen av majoritetsaktieägaren. Bolaget kan komma att genomföra kontantemission såväl med som utan företräde för befintliga aktieägare efter beslut av

bolagsstämma eller efter beslut av styrelsen genom bemyndigande från en bolagsstämma. Bolagets utdelningspolicy är att över tid överföra minst 50 procent av Global Gamings resultat efter skatt till aktieägarna, antingen via aktieutdelning eller via ett inlösenprogram, förutsatt att Bolaget kan behålla en tillräcklig reserv för att kunna agera snabbt vid etablering på nya marknader eller vid mindre förvärv.

## LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

### Allmän information

Global Gaming är ett svenskt publikt aktiebolag bildat i Sverige och registrerat hos Bolagsverket den 19 januari 2007. Bolagets associationsform bedrivs i enlighet med aktiebolagslagen. Bolaget har sitt säte i Stockholm. Global Gaming är moderbolag i Koncernen och bildades under firman Connected Table AB 2007. I samband med samgåendet med det cypriotiska bolaget LMA Gaming Limited den 31 juli 2015 bytte Bolaget namn till Global Gaming 555 AB.

### Förvärv av LMA Gaming Ltd

LMA Gaming Ltd förvärvades av Bolaget den 31 juli 2015 genom en riktad apportemission i Bolaget där aktieägarna i LMA Gaming Ltd erhöll aktier i Global Gaming mot betalning av samtliga aktier i LMA Gaming Ltd. Totalt erhöll de tidigare aktieägarna i LMA Gaming 25 140 000 aktier i Global Gaming, motsvarande 65 % av aktier och röster i bolaget. Aktierna i Global Gaming bedömdes vid förvärvstillfället ha ett verkligt värde på 3,20 kr/aktie, vilket gör att den överförda ersättningen för förvärvet uppgick till 80 448 tkr då hela köpeskillingen utgjordes av egna aktier.

Med anledning av de tidigare aktieägarna i LMA Gaming Ltd efter förvärvet innehar 65% av aktierna i Global Gaming uppkommer frågan om vilket bolag som redovisningsmässigt sett ska identifieras som förvärvare enligt kriterierna i IFRS 3. Företagsledningen har gjort en samlad bedömning utifrån dessa kriterier och kommit till slutsatsen att Global Gaming även redovisningsmässigt sett är att anse som förvärvare, detta trots att aktieägarna i LMA Gaming Ltd erhöll aktier motsvarande 65% av bolaget. Bedömningen baseras bland annat på att företagsledningen i Global Gaming kvarstår som ledning för Koncernen efter förvärvet, att styrelsen i Global Gaming inte domineras av representanter för tidigare ägare i LMA Gaming Ltd, det sätt på vilket förvärvet initierades, samt ägarstrukturen i Global Gaming efter genomfört förvärv. Global Gaming förvärvade vidare den 9 oktober 2015 hundra procent av det estländska bolaget Winlando Group OÜ för 7 438 000 kronor.

### Regulatoriska frågor och licenser

#### *Allmänt*

För att kunna bedriva spelverksamhet behöver Koncernen kunna nyttja spellicenser. För att erhålla spellicens krävs i regel att en speloperatör lever upp till vissa särskilda krav och standarder i aktuell jurisdiktion där speloperatören ansöker om spellicens, exempelvis att spelleverantören har genomgått en legal granskning och att spelskatter har betalats. Kravet på innehavd spellicens, och de särskilda villkoren för erhållande därav, kommer från respektive lands ansvariga myndighet och utgör dessutom också ett krav från de flesta av Koncernens underleverantörer av kasinospelen (dvs spelleverantörerna), exempelvis NetEnt. Koncernen är genom Elec Games N.V. innehavare av en spellicens från Curaçao för tillhandahållande av spelverksamhet genom varumärkena Ninja Casino och Koti Kasio. För tillhandahållande av spelverksamhet genom övriga varumärken nyttjar Koncernen en maltesisk spellicens genom avtal med systemleverantören Aspire Global.

### *Spellicens för Ninja Casino och Koti Kasino (spellicens Curaçao)*

Elec Games N.V. är innehavare av en underlicens från Curaçao för tillhandahållande av spelverksamhet över internet genom varumärkena Ninja Casino och Koti Kasino på Koncernens egna tekniska plattform. Licensen är utfärdad av spelmyndigheten på Curaçao och förmedlad som en underlicens till Elec Games N.V. genom ett avtal mellan Elec Games N.V. och Curaçao eGaming, ett Curaçao-inkorporerat bolag, som innehar tillstånd från spelmyndigheten i Curaçao att utge icke-exklusiv licens till tredje man att via registrerade domäner tillhandahålla och bedriva spelverksamhet över internet på den internationella marknaden. Enligt Bolaget är detta avtal av central betydelse för Bolaget och dess verksamhet.

Enligt avtalet äger Elec Games N.V. rätt att genom en icke-exklusiv underlicens tillhandahålla spelverksamhet via domänerna [www.betsfans.com](http://www.betsfans.com), [www.ckasino.com](http://www.ckasino.com), [www.slots24.com](http://www.slots24.com), [www.kirsikka.com](http://www.kirsikka.com), [www.trendyslots.com](http://www.trendyslots.com), [www.elecgames.com](http://www.elecgames.com), [www.buzzpoker.com](http://www.buzzpoker.com), [www.cardcasino.com](http://www.cardcasino.com), [www.irisheyesbet.com](http://www.irisheyesbet.com), [www.pokerimaa.com](http://www.pokerimaa.com), [www.terminalpoker.com](http://www.terminalpoker.com), [www.ssport.com](http://www.ssport.com), [www.noaccountcasino.com](http://www.noaccountcasino.com), [www.kotikasino.com](http://www.kotikasino.com), [www.buzzslots.com](http://www.buzzslots.com), [www.ninjacasino.com](http://www.ninjacasino.com), [www.karhukasino.com](http://www.karhukasino.com), och [www.norrländcasino.com](http://www.norrländcasino.com). Enligt avtalet ska Elec Games N.V. iaktta vissa i avtalet specificerade bestämmelser avseende bland annat efterlevnad av tillämpliga lagar och regler i Curaçao. Avtalet är daterat 1 November 2013 och löper under ett år, med ett års automatisk förlängning åt gången för det fall avtalet inte sägs upp minst 60 dagar före utgången av innevarande avtalsperiod. Avtalet är inte uppsagt.

### *Spellicens för övriga varumärken genom tredje man (spellicens Malta och Danmark)*

För övriga varumärken vilka tillhandahålls via systemleverantören Aspire Global använder sig Global Gaming av en maltesisk spellicens som innehas och tillhandahålls av Aspire Global genom avtal med Elec Games Ltd. Genom nämnda avtal äger Elec Games Ltd rätt att nyttja Aspire Globals maltesiska licens för spelverksamhet och med stöd av denna tillhandahålla spelverksamhet online via domänerna [www.kultakaivos.com](http://www.kultakaivos.com), [www.netticasino.com](http://www.netticasino.com), [www.nettiarpa.com](http://www.nettiarpa.com), [www.vikingslots.com](http://www.vikingslots.com) och [www.slotsandgames.com](http://www.slotsandgames.com).

Undantaget är det varumärke, Mr Spil med domänen [www.mrspil.dk](http://www.mrspil.dk), som riktar sig till den danska marknaden och som använder sig av en dansk spellicens. Även denna licens innehas och tillhandahålls av Aspire Global.

Den maltesiska spellicensen gäller inom EU. Då det är praxis för operatörer inom spelbranschen att söka lokala spellicenser i länder där spellicenser för privata bolag går att ansöka om är det dock Global Gamings avsikt att söka spellicenser i de länder där spellicenser finns att söka.

Elec Games C1 Ltd har ansökt om en maltesisk spellicens dels för att möjliggöra för Koncernen att flytta över sina varumärken från Aspire Globals plattform till den egna tekniska plattformen och dels för att kunna erbjuda vissa bolag (Bolagets B2B-kunder) att nyttja sådan licens. Att flytta över varumärkena till Koncernens egna plattform skulle innebära kostnadsbesparingar för Bolaget. Även om det finns många fördelar för Bolaget att vara innehavare av en maltesisk spellicens är detta på intet sätt avgörande för Bolagets framtid.

Global Gaming har inte lämnat något estimat för när en maltesisk spellicens förväntas erhållas.

## VÄSENTLIGA AVTAL

### Allmänt om Global Gamings avtal

Inom ramen för Bolagets verksamhet har Bolaget ingått ett antal avtal. En viktig kategori avtal är avtalen mellan Global Gaming och leverantörer av de kasinospel som slutkunderna spelar. Avtalen innebär i regel att Global Gaming betalar en fast avgift samt en rörlig avgift baserad på spelens omsättning. Strukturen med en fast del och en rörlig del är baserad på intäktsdelning vilket är väletablerat i branschen. Nedan beskrivs, fördelat per kategori, Bolagets väsentliga avtal.

### Hysesavtal

Bolaget hyr en kontorslokal på Hästvågen i Malmö med en avtalsperiod som löper från den 1 april 2017 till den 31 mars 2020. Bolagets estländska dotterbolag Global Gaming Estonia OÜ hyr kontor i en byggnad på Lõõtsa 8 i Tallinn. Avtalet sträcker sig till den 30 juni 2020.

### Leverantörsavtal

De mest centrala avtalen i Bolagets verksamhet avser mjukvarulicenser för kasinospel, betalningslösningar och teknisk plattform.

#### *Spelleverantörer*

Vad gäller mjukvarulicenser för kasinospel har Bolagets dotterbolag på Curaçao, Elec Games N.V., ingått avtal med Netent International Ltd, Microgaming Networks och PNG Global Ltd. Dessa licenser utgör huvuddelen av det utbud av spel som slutkunderna erbjuds genom Bolagets egna tekniska plattform.

Avtalet med Netent International Ltd är daterat den 7 januari 2015. Avtalet skrevs initialt på två år, och med automatisk förlängning om två år åt gången, för det fall inte uppsägning sker senast 90 dagar före respektive avtalsperiods utgång. Netent International Ltd är leverantör av kasinospel och ersättningen till Netent International Ltd är fördelad på dels en fast avgift och dels en rörlig avgift som baseras på omsättningen på Netent International Ltd:s spel. Avtalet ingicks ursprungligen av Elec Games Ltd som dock i oktober 2016 överlät sina rättigheter och skyldigheter enligt avtalet till Elec Games N.V.

Avtalet med Microgaming Networks trädde i kraft den 26 maj 2017 och löper tillsvidare med en uppsägningstid om 30 dagar. Microgaming Networks är en leverantör av kasinospel och ersättningen till Microgaming Networks är fördelad på dels en fast avgift och dels en rörlig avgift som baseras på omsättningen på Microgaming Networks spel.

Avtalet med PNG Global Ltd ingicks den 7 december 2012. Avtalstiden är initialt 12 månader, varefter avtalet fortlöper till dess det sägs upp av någon av parterna. Uppsägningstiden är tre månader. PNG Global Ltd är en leverantör av kasinospel. Ersättningen till PNG Global Ltd är fördelad på dels en fast avgift och dels en rörlig avgift som baseras på omsättningen på PNG Global Ltd:s spel. Avtalet har ej sagts upp.



### *Betalningslösningar*

Vad gäller betalningslösningar har Bolagets maltesiska dotterbolag Elec Games Ltd ingått avtal med Entercash Ltd och Instant Payment Services Ltd.

Avtalet med Entercash Ltd avseende betalningslösningar är daterat den 15 september 2015 och löper under ett år. Avtalet förlängs automatiskt med ett år åt gången för det fall avtalet inte sägs upp senast tre månader före utgången av respektive avtalsperiod. Avtalet har ej sagts upp.

Avtalet med Instant Payment Services Ltd ingicks den 1 april 2014 och löper under ett år, med ett års förlängning åt gången för det fall avtalet inte sägs upp minst tre månader före utgången av innevarande avtalsperiod. Avtalet har ej sagts upp. Avtalet avser onlinebaserad e-betalningslösning via tredjepartsleverantören Trustly och möjliggör snabba inbetalningar och direktutbetalningar för Bolagets kunder.

### *Teknisk plattform*

Avtalet med Neo Point Technologies Ltd avser relationen med systemleverantören Aspire Global som levererar den plattform och tjänst på vilken ett antal av Bolagets finska varumärken drivs. Avtalet med Aspire Global ingicks den 8 september 2009. Avtalet löper under fyra år med automatiskt förlängning om ett år åt gången för det fall avtalet inte sägs upp senast 90 dagar före utgången av respektive avtalsperiod. Aspire Global är en plattformoperatör som driver ett antal av Global Gamings varumärken. Aspire Globals ersättning baseras på dels en fast och dels en rörlig avgift som i sin tur baseras på omsättningen hos respektive varumärke. Avtalet har inte sagts upp.

### *Serverlösning och helpdesk*

Bolaget har ingått ett samarbetsavtal med Saldab IT AB avseende serverlösningar och helpdesk-funktioner. Avtalet är daterat den 31 augusti 2017 och löper under tolv månader. Om avtalet inte sägs upp senast tre månader före avtalstidens utgång förlängs avtalet med ett år åt gången, varje gång med tre månaders uppsägningstid.

### **Kundavtal**

B.A. Technologies Ltd, är B2B kund till Bolaget och driver varumärket NoAccountCasino på Bolagets egna tekniska plattform. Avtalet är ingånget den 4 mars 2014 och gäller två år med ett års förlängning i taget. Uppsägningstiden är sex månader. B.A. Technologies agerar som agent och ska marknadsföra Elec Games Lts speltjänster och rekrytera nya kunder.

### **Underlicensavtal**

Utöver nu nämnda avtal har Bolagets dotterbolag Elec Games N.V. även ingått ett licensavtal med Curaçao eGaming, vilket är av central betydelse för Bolaget och dess verksamhet. Elec Games N.V. är innehavare av en underlicens från Curaçao för tillhandahållande av spelverksamhet över internet genom varumärkena Ninja Casino och Koti Kasino på Koncernens egna tekniska plattform. Licensen är utfärdad av spelmyndigheten på Curaçao och förmedlad som en underlicens till Elec Games N.V. genom det aktuella avtalet mellan Elec Games N.V. och Curaçao eGaming. Curaçao eGaming är ett Curaçao-inkorporerat bolag

som innehar tillstånd från spelmyndigheten i Curaçao att utge icke-exklusiva licenser till tredje man att via registrerade domäner tillhandahålla och bedriva spelverksamhet över internet på den internationella marknaden.

Avtalet är daterat den 1 November 2013 och löper under ett år, med ett års förlängning åt gången för det fall avtalet inte sägs upp minst 60 dagar före utgången av innevarande avtalsperiod. Avtalet har ej sagts upp. Enligt avtalet äger Elec Games N.V. rätt att genom en icke-exklusiv underlicens tillhandahålla spelverksamhet via de domäner som listas ovan under avsnittet Regulatoriska frågor och licenser.

## ÖVRIG INFORMATION

### **Avtal och transaktioner med närstående**

Som ekonomikonsult fakturerade Bolagets nuvarande CFO Christoffer Tell, före sin nuvarande anställning, under åren 2014 - 2015 Bolaget genom sitt bolag Christoffer Tell AB.

Per Hildebrand, delägare och styrelseordförande under hela 2015 och till och med 20 maj 2016, har löpande lånat ut pengar till Bolaget. Skulden reglerades i sin helhet per 2016-01-28. Per 2015-12-31 var lånet 850 000 kronor. Enligt Bolaget har en ränta som Bolaget i samråd med extern ekonomikonsult funnit varit marknadsmässig betalats för lånet. Räntekostnaden 2016 uppgick till 4 000 kronor och 2015 till 290 000 kronor. Räntan uppgick till 6%.

Vidare noteras att, vid tidpunkten för Global Gamings förvärv av Winlando Group OÜ, Global Gamings största aktieägare Mika Leppänen ägde 20% av aktierna i Winlando Group OÜ och erhöll motsvarande 20% av den totala köpeskillingen.

Utöver ovannämnda transaktioner, samt de ersättningar till styrelsen och ledande befattningshavare som beskrivs i avsnittet "Styrelse, Ledande Befattningshavare och Revisor – Ersättning till Styrelse, VD och Övriga Ledande Befattningshavare" har enligt Bolaget inga andra transaktioner mellan styrelseledamöter eller andra närståendepersoner och dotterbolagen ägt rum under de tre senaste åren.

EMD Trust Services Ltd, Bolagets maltesiska rådgivare, innehar en aktie i Elec Games Holding Ltd, vilket motsvarar ett innehav om cirka 0,08% av det totala antalet aktier i bolaget som uppgår till 1200, och en aktie i Elec Games C1 Ltd, vilket motsvarar ett innehav om 0,001% av det totala antalet aktier som uppgår till 100 000.

Vidare noteras att Bolagets VD Stefan Olsson innehar en aktie i Elec Games Ltd, vilket motsvarar 0,001% av det totala antalet aktier i bolaget som uppgår till 100 000. Anledningen till det nu aktuella ägandet av aktier i Bolagets maltesiska dotterbolag är att det på grund av gällande lagstiftning och med hänsyn till aktuell bolagsform krävs minst två aktieägare i respektive bolag. Vid tidpunkten för upprättandet av denna Bolagsbeskrivning har en överlåtelse initierats av den enstaka aktien i Elec Games Ltd, från Stefan Olsson till EMD Trust Services Ltd.



## **Försäkringar**

Global Gaming har tecknat sedvanlig företagsförsäkring. Bolaget har även tecknat ansvarsförsäkring för styrelse och VD. Enligt Bolagets uppfattning är försäkringsskyddet tillräckligt.

## **Immateriella rättigheter**

Bolagets immateriella rättigheter är framförallt hänförliga till Bolagets egenutvecklade plattform med Turnkey Core och Turnkey Client, samt Portalen (Core, Partnerweb, CasinoWallet). Till detta kommer även Affiliate-portalen och LMBS (Link Building Management System) som används för marknadsföring, samt Admin Console för underhållande av innehållet i CMS. Bolaget har genom dotterbolaget Elec Games Ltd registrerat varumärket Kotikasino i Finland och EU-varumärket Ninja Casino.

Bolaget innehar, tillsammans med dotterbolagen, ungefär 1 000 domännamn, däribland följande:

www.globalgaming.com  
www.ninjacasino.com  
www.kultakaivos.com  
www.netticasino.com  
www.kotikasino.com  
www.nettiarpa.com  
www.mrspil.dk  
www.vikingslots.com  
www.slotsandgames.com

Därutöver innehar Bolaget ungefär 50 trafikgenererande webbsidor.

Bolaget använder Ports Group för registrering och bevakningar av sina varumärken. Ports Group erbjuder en helhetslösning för förvaltning och aktivt globalt skydd av ett företags digitala tillgångar när det kommer till varumärken och domännamn. Ports Group scannar av registreringar avseende varumärken och domännamn och arbetar aktivt för att motverka varumärkestöld eller domänkapning.

## **Tvister och rättsliga processer**

Global Gaming är inte, och har inte heller varit, inblandat i några väsentliga rättsliga förfaranden eller förlikningsförfaranden (inklusive ännu icke avgjorda ärenden eller sådana som Bolaget är medvetna om kan uppkomma) under de senaste 12 månaderna som nyligen haft eller skulle kunna få betydande effekter på Bolagets finansiella ställning eller lönsamhet.

## **Intressen och eventuella intressekonflikter relaterade till noteringen**

Wistrand Advokatbyrå är legal rådgivare vid upprättandet av denna Bolagsbeskrivning och erhåller arvode på löpande räkning för utförda tjänster i samband därmed. Redeye AB är finansiell rådgivare i samband med listningen av Bolagets aktier och upprättandet av denna Bolagsbeskrivning och Redeye kommer att därutöver erhålla ersättning för sitt arbete som Bolagets Certified Adviser. Det bedöms inte föreligga några intressekonflikter mellan

förutnämnda parter som har ekonomiska eller andra intressen relaterade till Bolaget. Redeye AB äger inga aktier i Bolaget.

### **Interna kontroller för efterlevnad av legal reglering**

Med anledning av den varierande graden av legal reglering och det krav detta innebär på att Bolaget har effektiva interna kontroller, samarbetar Global Gaming med konsulter som är etablerade i de länder där Bolaget verkar. Dessa informerar fortlöpande Bolaget om aktuella och kommande förändringar, exempelvis vad gäller lagstiftning. Exempel på interna resurser som involveras i dessa delar är Money Laundering Reporting Officer och Compliance-ansvarig. Därutöver använder sig Bolaget av ett antal manuella såväl som automatiska kontroller för att säkerställa att exempelvis inte något av Bolagets dotterbolag bedriver verksamhet utan erforderliga tillstånd. Vad gäller den manuella delen arbetar Bolaget löpande med att utveckla och tillhandahålla ”staff guides”, instruktionsmanualer och intern utbildning för anställda. Därutöver förekommer deltagande på mässor och konferenser, samt prenumeration på relevanta nyhetsbrev. Exempel på tekniska lösningar som Bolaget använder för att säkerställa att implementerade rutiner för kontroll av efterlevnad av legal reglering efterlevs är IP-blockering av länder och/eller vissa marknader samt verktyg för ”fraud detection” och ”country classification”, vilka kan automatiseras och testas genom att exempelvis simulera trafik från olika länder.

### **Övrigt**

De delar i nedan angivna dokument som införlivas i denna Bolagsbeskrivning genom hänvisning är delar av denna Bolagsbeskrivning. Nedan angiven information som del av följande dokument ska anses införlivade genom hänvisning.

- Global Gamings årsredovisning för räkenskapsåret 2016: sid. 11, 12, 15, 16, 17, & 55.
- Global Gamings årsredovisning för räkenskapsåret 2015: sid. 1, 2, 5, 6 & 7.
- Global Gamings delårsrapport jan-jun 2017: sid. 7 & 8.

Information, till vilken hänvisning sker, ska läsas som en del av denna Bolagsbeskrivning. Informationen finns tillgänglig på Global Gamings hemsida [www.globalgaming.com](http://www.globalgaming.com), eller kan erhållas av Bolaget i pappersformat vid Bolagets huvudkontor.

## **BOLAGSORDNING**

(org.nr. 556721-0520)

### **§ 1           Firma**

Bolagets firma är Global Gaming 555 AB. Bolaget är publikt (publ).

### **§ 2           Säte**

Styrelsen ska ha sitt säte i Stockholm, Bolagsstämma kan även hållas i Solna eller Sigtuna.

### **§ 3           Verksamhet**

Bolagets verksamhet utgörs av management, konsultverksamhet inom IT, produktion och försäljning (licens) av mjukvara samt genom dotterbolag spel på Internet och därmed förenlig verksamhet.

### **§ 4           Aktiekapital**

Aktiekapitalet ska vara lägst 35 000 000 kronor och högst 140 000 000 kronor.

### **§ 5           Antal aktier**

Antalet aktier ska vara lägst 35 000 000 stycken och högst 140 000 000 stycken.

### **§ 6           Styrelse**

Styrelsen ska bestå av lägst fyra och högst sex styrelseledamöter med högst två suppleanter.

### **§ 7           Revisorer**

Bolaget ska ha en eller två revisorer med eller utan revisorssuppleanter.

### **§ 8           Räkenskapsår**

Bolagets räkenskapsår ska vara mellan 1 januari och 31 december.

### **§ 9           Kallelse**

Kallelse till bolagsstämma ska ske genom förenklat kallelseförfarande. Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hälls tillgänglig på Bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker ska Bolaget genom annonsering i Svenska Dagbladet upplysa om att kallelse har skett.

### **§ 10          Deltagande vid bolagsstämma**

Aktieägare som vill delta i förhandlingarna på bolagsstämman ska dels vara upptagen som aktieägare i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållanden fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till Bolaget senast kl. 17.00 den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

### **§ 11          Ärenden på årsstämma**

På årsstämman ska följande ärenden behandlas:

1. Val av ordförande vid bolagsstämman.

2. Upprättande och godkännande av röstlängd.
3. Val av en eller två justeringsmän.
4. Prövande av om bolagsstämman blivit behörigen sammankallad.
5. Godkännande av dagordning.
6. Framläggande av årsredovisningen och revisionsberättelsen samt, i förekommande fall, koncernredovisningen och koncernrevisionsberättelsen.
7. Beslut om:
  - a) fastställande av resultaträkningen och balansräkningen, samt i förekommande fall av koncernresultat- och koncernbalansräkning
  - b) dispositioner beträffande aktiebolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen och
  - c) ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören.
8. Fastställande av arvoden till styrelsen och revisorn.
9. Val till styrelsen och i förekommande fall av revisor.
10. Annat ärende, som ska tas upp på bolagsstämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

## **§ 12 Avstämningsförbehåll**

Bolagets aktier ska vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen om kontoföring av finansiella instrument.

Den aktieägare eller förvaltare som på avstämningsdagen är införd i aktieboken och antecknad i ett avstämningsregister enligt 4 kap lagen om kontoföring av finansiella instrument eller den som är antecknad på avstämningskonto enligt 4 kap. 18 § första stycket 6-8 nämnda lag ska antas vara behörig att utöva de rättigheter som följer av 4 kap 39 § aktiebolagslagen.

## SKATTEFRÅGOR I SVERIGE

Nedan sammanfattas vissa skattefrågor och dess konsekvenser som aktualiseras för fysiska personer och aktiebolag som, om inte annat anges, är obegränsat skatteskyldiga i Sverige med anledning av innehav och handel med aktier i Global Gaming efter upptagande till handel på Nasdaq First North. Sammanfattningen baseras på att aktierna i Bolaget skatterättsligt anses marknadsnoterade, vilket är fallet om handel i aktierna på Nasdaq First North sker i tillräckligt stor omfattning. Sammanfattningen är vidare baserad på vid tidpunkten för offentliggörande av denna Bolagsbeskrivning gällande lagstiftning och är avsedd endast som generell information avseende aktierna i Bolaget från och med det att aktierna har upptagits till handel på Nasdaq First North.

Sammanfattningen behandlar inte:

- situationer när aktier innehas som lagertillgång i näringsverksamhet;
- situationer när aktier innehas av kommandit- eller handelsbolag;
- situationer när aktier innehas via en kapitalförsäkring eller ett investeringssparkonto (ISK);
- de särskilda reglerna om skattefri kapitalvinst (inklusive avdragsförbud vid kapitalförlust) och utdelning i bolagssektorn som kan bli tillämpliga då investeraren innehar aktier som anses vara näringsbetingade;
- de särskilda regler som kan bli tillämpliga på fysiska personer som gör eller återför investeraravdrag;
- de särskilda regler som i vissa fall kan bli tillämpliga på aktier i bolag som är eller har varit fåmansföretag eller på aktier som förvärvats med stöd av sådana aktier;
- utländska företag som bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige; eller
- utländska företag som har varit svenska företag.

Särskilda skatteregler gäller vidare för vissa företagskategorier, exempelvis investmentföretag och investeringsfonder, samt för personer som är begränsat skatteskyldiga i Sverige. Den skattemässiga behandlingen av varje enskild aktieägare beror delvis på dennes specifika situation. Varje aktieägare bör rådfråga oberoende skatterådgivare om de skattekonsekvenser som kan uppstå i det enskilda fallet, inklusive tillämpligheten och effekten av utländska skatteregler, bestämmelser i dubbelbeskattningsavtal och andra regler som kan äga tillämplighet.

### Fysiska personer

#### *Beskattnings vid avyttring av aktier*

När marknadsnoterade aktier säljs eller på annat sätt avyttras kan en skattepliktig kapitalvinst eller en avdragsgill kapitalförlust uppstå. För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige beskattas kapitalinkomster så som räntor, utdelningar och kapitalvinster i inkomstslaget kapital. Skattesatsen i inkomstslaget kapital är 30 procent. Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningsersättningen, efter avdrag för försäljningsutgifter, och omkostnadsbeloppet. Omkostnadsbeloppet för samtliga aktier av samma slag och sort läggs samman och beräknas gemensamt med tillämpning av genomsnittsmetoden. Vid försäljning av marknadsnoterade aktier får, som ett alternativ, schablonmetoden användas. Enligt schablonmetoden bestäms anskaffningsvärdet till 20 procent av nettoförsäljningsersättningen.

Kapitalförlust på marknadsnoterade aktier får dras av fullt ut mot skattepliktiga kapitalvinster som uppkommer samma beskattningsår dels avseende aktier, dels avseende marknadsnoterade värdepapper som beskattas som aktier (dock inte andelar i värdepappersfonder eller specialfonder som innehåller endast svenska fordringsrätter, så kallade räntefonder). Av kapitalförlust som inte dragits av genom nu nämnda kvittningsmöjlighet medges avdrag i inkomstslaget kapital med 70 procent av förlusten.

Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges reduktion av skatten på inkomst av tjänst och näringsverksamhet samt fastighetsskatt och kommunal fastighetsavgift.

Skattereduktion medges med 30 procent av den del av underskottet som inte överstiger 100 000 SEK och med 21 procent av det återstående underskottet. Underskott kan inte sparas till senare beskattningsår.

### *Beskattning av utdelning*

För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige beskattas utdelning på marknadsnoterade aktier i inkomstslaget kapital med en skattesats om 30 procent. För fysiska personer innehålls normalt preliminär skatt avseende utdelningar med 30 procent. Den preliminära skatten innehålls normalt av Euroclear eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

### **Aktiebolag**

För aktiebolag beskattas alla inkomster, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och skattepliktiga utdelningar, i inkomstslaget näringsverksamhet. Skattesatsen i inkomstslaget näringsverksamhet är 22 procent. Kapitalvinst och kapitalförlust beräknas på samma sätt som för privatpersoner (se beskrivning ovan under "Fysiska personer").

Avdrag för avdragsgill kapitalförlust på aktier medges endast mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier. Kapitalförlust på aktier som inte har kunnat utnyttjas ett visst beskattningsår, får sparas (hos det aktiebolag som haft förlusten) och dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier under efterföljande beskattningsår utan begränsning i tiden. Om en kapitalförlust inte kan dras av hos det företag som gjort förlusten, får den dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra värdepapper som beskattas som aktier hos ett annat företag i samma koncern, om det föreligger koncernbidragsrätt mellan företagen och båda företagen begär det för ett beskattningsår som har samma deklarationstidpunkt (eller som skulle ha haft det om inte något av företagens bokföringsskyldighet upphör). Särskilda skatteregler kan vara tillämpliga på vissa företagskategorier eller vissa juridiska personer, exempelvis investeringsfonder och investmentföretag.

### **Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige**

För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som erhåller utdelning på aktier i ett svenskt aktiebolag uttas normalt svensk kupongskatt. Detsamma gäller vid utbetalning från ett svenskt aktiebolag i samband med bland annat inlösen av aktier och återköp av egna aktier genom ett förvärvserbjudande som har riktats till samtliga aktieägare eller samtliga ägare till aktier av ett visst slag. Skattesatsen är 30 procent. Kupongskattesatsen är dock i allmänhet reducerad genom dubbelbeskattningsavtal. Flertalet av Sveriges dubbelbeskattningsavtal möjliggör nedsättning av den svenska skatten till avtalets skattesats direkt vid utdelningstillfället om erforderliga uppgifter om den utdelningsberättigade föreligger. I Sverige verkställer normalt Euroclear eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier,

förvaltaren avdrag för kupongskatt. I de fall 30 procent kupongskatt innehållits vid utbetalning till en person som har rätt att beskattas enligt en lägre skattesats eller för mycket kupongskatt annars innehållits, kan återbetalning begäras hos Skatteverket före utgången av det femte kalenderåret efter utdelningen.

Aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige – och som inte bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige – kapitalvinstbeskattas normalt inte i Sverige vid avyttring av aktier. Aktieägare kan bli föremål för beskattning av såväl kapitalvinster som utdelningar i sin hemviststat. Enligt en särskild regel är dock fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige föremål för kapitalvinstbeskattning i Sverige vid avyttring av aktier i Bolaget, om de vid något tillfälle under det kalenderår då avyttringen sker eller under de föregående tio kalenderåren har varit bosatta i Sverige eller stadigvarande vistats i Sverige. Tillämpligheten av regeln är dock i flera fall begränsad genom dubbelbeskattningsavtal.

## ADRESSER

Global Gaming 555 AB  
Hästvägen 4E  
212 35 Malmö

*Emissionsinstitut*  
Aktieinvest FK AB  
Sveavägen 151  
113 89 Stockholm

*Finansiell rådgivare*  
Redeye AB  
Box 7141  
103 87 Stockholm

*Legal rådgivare*  
Wistrand Advokatbyrå  
Regeringsgatan 65  
103 93 Stockholm

*Revisor*  
KPMG  
PO Box 227  
211 19 MALMÖ  
Ansvarig revisor: Jonas Nihlberg