



Agenda för Q3 2021

Q3 I korthet	s.3
Väsentliga händelser	s.4
Finansiell översikt i sammandrag	s.5
VD har ordet	s.6
Verksamheten	s.7
Sammanfattning Q3 2021	s.16
Koncernens Resultaträkning	s.18
Koncernens balansräkning	s.19
Koncernens förändring av eget kapital	s.20
Koncernens kassaflöde	s.21
Moderföretagets resultaträkning	s.22
Moderföretagets balansräkning	s.23
Moderföretagets förändring av eget kapital	s.24
Moderföretagets kassaflöde	s.25



Q3 i korthet

17,3
(1,2)

MSEK
—
omsättning
Q3 2021

11,7
(0,6)

MSEK
—
EBITDA Q3

67,9
(49,89)

PROCENT
—
Rörelseresultats
marginal

22,5
(0.03)

MSEK
—
Likvida medel

Under Q3

Nettoomsättning uppgick till 17,3 MSEK (1,2)

Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 11,7 (0,6)
motsvarande en marginal på 67,96 % (49,89)

Resultat efter finansiella poster och goodwillavskrivningar på grund av
redovisningsprincip - 7,4 MSEK (0,18)

Under 2021 (9 månader)

Nettoomsättning uppgick till 34,5 MSEK (1,2)

Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 18,1 MSEK
(0,6) motsvarande en marginal på 52,42 % (49,89)

Resultat efter finansiella poster och goodwillavskrivningar på grund av
redovisningsprincip -24,4 MSEK (0,18)

Väsentliga händelser

Under kvartal 3

2021-08-06 - *Mine Rescue!* När 1,5 miljoner nedladdningar

2021-08-10 - Safe Lane Gaming lanserar *Castle Raid!* tillsammans med Voodoo

2021-08-13 - Safe Lane Gaming ingår avtal om förvärv av spelet *Fan of Guns*.

2021-08-16 - Safe Lane Gamings nya spel toppar listorna världen över

2021-08-20 - Safe Lane Gaming ingår avsiktsförklaring (LOI) gällande förvärv av spelet *Super Spell Heroes: Mobile RPG*

2021-09-13 - Safe Lane Gaming AB avser att genomföra en företrädesemission och förlänga lån för att säkerställa långsiktig finansiering samt för att accelerera uttalad förvärvsstrategi

Efter kvartal 3

2021-10-04 Kommuniké från extra bolagsstämma i Safe Lane Gaming AB

2021-10-12 - Safe Lane Gaming uppdaterar och effektiviserar arbetet med *Death Dungeon*

2021-10-20 - Safe Lane Gamings spel *Fan of Guns* fortsätter att hålla sin tillväxttrend

2021-10-26 - Safe Lane Gamings succéspel *Castle Raid!* med över 15 miljoner nedladdningar uppdateras

2021-10-29 - Safe Lane Gaming tecknar avtal med distributören Azerion beträffande spelet *Downhill Chill*



Finansiell översikt i sammandrag

Koncernen (MSEK)	Q3 2021	2020-07-13 - 2020-09-30	Q1-Q3 2021	2020-07-13 - 2020-09-30	2020-07-13 - 2020-12-31
Totala intäkter	17,3	1,2	34,5	1,2	5,9
EBITDA	11,7	0,6	18,1	0,6	2,1
Avskrivningar goodwill	10,8	0,0	19,7	0,0	0,0
Resultat efter finansiella poster	-7,4	0,2	-24,4	0,2	-10,7
Balansomslutning	272,7	36,3	272,7	36,3	45,3
Soliditet (%)	3,2 %	98,3 %	3,2 %	98,3 %	-167,2 %
Resultat per aktie (SEK)	0,00	0,00	-0,01	0,00	-0,01

Moderföretaget (MSEK)	Q3 2021	Q3 2020	Q1-Q3 2021	Q1-Q3 2020	Helår 2020
Totala intäkter	0,8	0,1	2,1	0,2	1,1
EBITDA	-0,4	-0,2	-1,6	-0,8	-0,8
Resultat efter finansiella poster	-6,5	-0,5	-18,4	-1,2	-14,1
Balansomslutning	415,6	38,8	415,6	38,8	194,1
Soliditet (%)	39,3 %	17,5 %	39,3 %	17,5 %	38,1 %
Resultat per aktie (SEK)	0,00	-0,01	-0,01	-0,01	-0,01

* Soliditeten är en effekt av bolagets omvända förvärv i oktober 2020 vilket sänkt koncernens eget kapital.
Detta omvända förvärv obeaktade hade resulterat i en soliditet på ca 45%
* Notera att jämförelseperioden 2020-07-13 -2020-09-30 inte är ett fullt kvartal på grund av omvänt förvärv.

VD har ordet

SLG - Q3 2021 - Betydande tillväxt i Q3 med EBITDA resultat om 11.7 MSEK (0,6)

Jag är glad över att kunna presentera ett starkt kvartal där vi bland annat ökar EBITDA ifrån 4,9 MSEK kvartal två till 11.7 MSEK kvartal tre. Ökningen på 138 % kan till stor del tillskrivas succéspelet *Castle Raid!* som lanserades i mitten av kvartalet.

Under kvartalet uppgick kassaflödet till ca 5.8 miljoner från den löpande verksamheten. Bolaget stänger kvartal tre med cirka 22 miljoner i likvida medel och har därmed stark

kassa. Precis som i kvartal två gör företaget relativt stora goodwillavskrivningar. I kvartal tre uppgår de till ca 10.5 MSEK. Detta, tillsammans med räntor från tidigare lån, gör att resultatet efter finansiella poster hamnar på -7,4 MSEK.

Vi är stolta över framgångarna för succéspelet *Castle Raid!* på både App Store och Google Play, då detta är något väldigt få bolag har lyckats med i Sverige. *Castle Raid!* toppade listorna världen över i kategorierna Overall och Games. Totalt låg spelet som nummer ett på mest nedladdade i 42 länder, inklusive viktiga marknader som USA, Tyskland, England och Frankrike. Det är få svenska bolag som lyckats med den bedriften.

Då vårt kassaflöde växer sig starkare har vi etablerat en bra position för att förvärva fler titlar och studior, både i Sverige och utomlands.

Under kvartal tre slutförde vi förvärvet av spelet *Fan of Guns*, där vi nu satsar aggressivt för att hålla momentum i spelet och få in de nya personerna som anslutit sig till SLG-organisationen. SLG har under kvartalet även arbetat med och färdigställt prospektet inför den kommande emissionen, som företaget har informerat om. Prospektet

granskas nu av Finansinspektionen. Det preliminära datumet för teckningsperioden är 8 till 22 december. Detta, samt utförligare information, finns i kallelsen till bolagsstämman, som hölls 4 oktober 2021. Emissionen är garanterad till 90%.

Med framtida finansiering och god tillväxt i bolaget ser vi fram emot ett spännande fjärde kvartal och vidare in i 2022.

/ Jesper Nord





Verksamheten

Safe Lane Gaming är ett förvärvsintensivt bolag inom spelindustrin. Bolaget utvecklar, förvärvar och förvaltar spel för samtliga plattformar tillgängliga för allmänheten. Koncernen består av moderbolaget Safe Lane Gaming AB (publ) med de helägda dotterbolagen Battlecamp AB, samt Raketspel Interaktiva Produktioner AB. Bolaget äger även titlarna *Death Dungeon*, *Idle War Camp* och *Fan of Guns*.

Vid publicerandet av den här rapporten handlas Bolagets aktier under observation på NGM och är föremål för omnoteringsprocess i syfte att återföras till ordinarie lista.

Affärsidé

SLGs affärsidé är att vara ett förvärvsintensivt bolag inom spelindustrin. Bolaget utvecklar, förvärvar och förvaltar spel för samtliga plattformar tillgängliga för allmänheten.

Vision

SLGs vision är att bli ett av Sveriges ledande gamingbolag.

Going safe, going for the win



Förvärvsintensiva



Vision: Sveriges ledande
gamingbolag

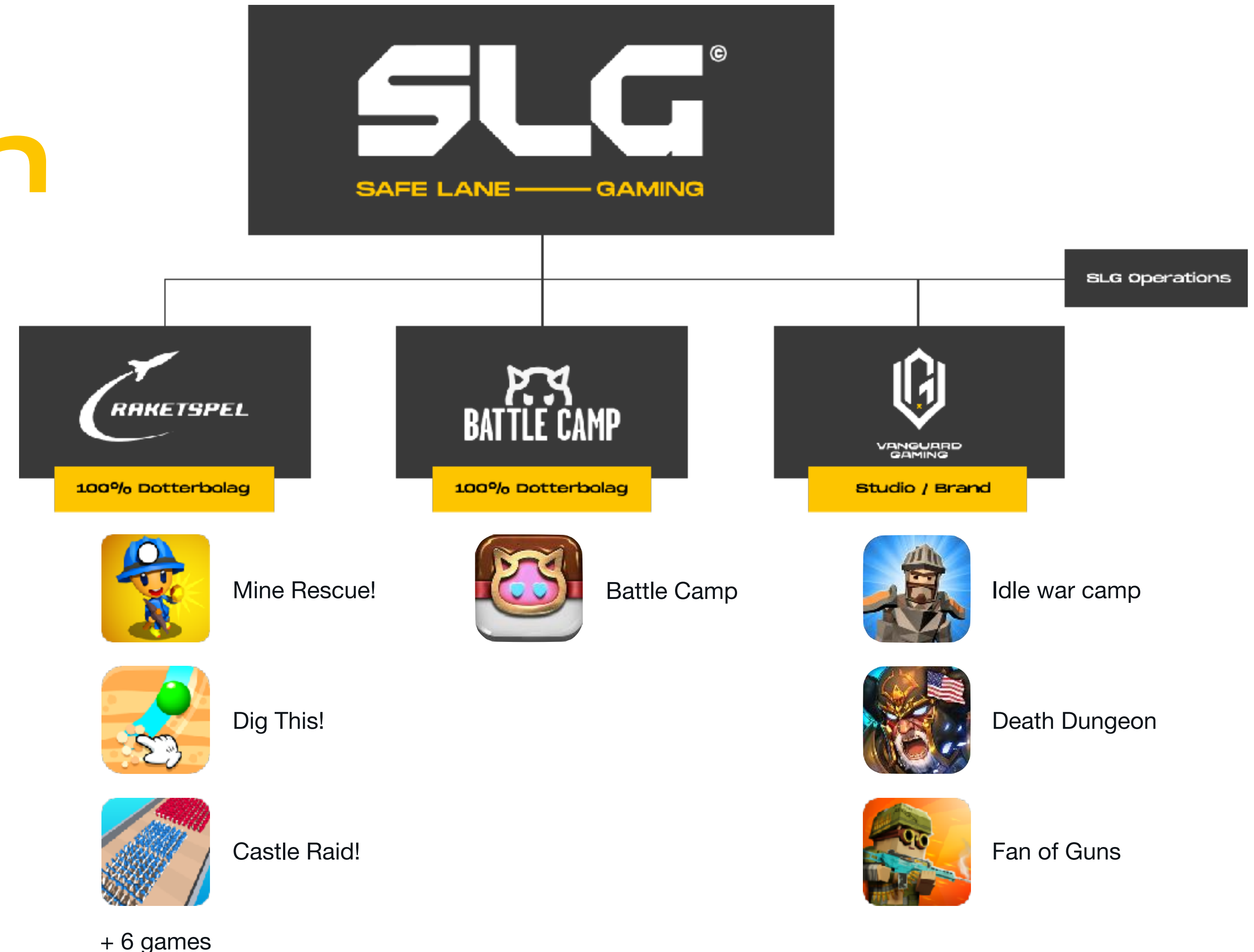


Optimera, marknadsföra
och behålla livslängd för
förvärvade spel

Beskrivning av koncernen

Safe Lane Gamings huvudkontor ligger centralt i Stockholm. Placeringen är vald för att kunna ha en fysisk närhet till Sveriges centraliserade ekonomiska kärna och för att ha möjlighet till en god kontakt med existerande och framtida investerare. Vanguard Gaming Studio har nu kontor i Göteborg, då medarbetare och partners sitter även där. Göteborg och Västra Götaland har en stark kultur inom spelutveckling, vilket är intressant för SLGs tillväxtresa.

Koncernen består primärt av moderbolaget Safe Lane Gaming. För att hålla en god företagsstruktur har man, under moderbolaget, valt att hålla koncernen uppbyggd av fyra strategiska vertikaler: Battlecamp AB, Raketspel Interaktiva Produkter AB, Vanguard Gaming Studio och SLG Operations.



Battlecamp AB

Battlecamp AB är ett helägt dotterbolag med medarbetare utspridda över hela jordklotet. Bolaget använder sig av externa ekonomi- och marknadsfunktioner, tillsammans med moderbolaget. Bolaget har i dag ett spel, *Battle Camp*. Spelet går att hitta på världens två största plattformar, App Store och Google Play. Bolaget arbetar uteslutande med drift, utveckling och förädling av spelet *Battle Camp*. Målet är att fortsätta driva bolaget med god omsättning, genom att förvalta produkten på bästa vis.

www.battlecamp.com



Under kvartal 3

Battlecamp AB har under kvartalet satsat på att bygga nytt material till spelet. Det största fokuset har varit på nya event för att få spelarna att uppleva förändring och nyheter. Under de tre månaderna har två helt nya event tagits fram i form av Auroras Awakening och Faun. Båda evenen visade goda resultat och har varit starka tillskott till de återkommande veckoevenen. Arbetet med dem har gjorts i samarbete mellan det Sydkoreanska utvecklarteamet IOI, SLG Operations och övrig organisation.

Responsen från spelets community har varit bra överlag och kontakten mellan spelare och utvecklare har stärkts ytterligare. Detta yttrar sig i många bra idéer och klara tips, som hela tiden för utvecklingsarbetet av spelet framåt. Samtidigt ger dialogen med communityn direkt feedback över hur det nya materialet tas emot.

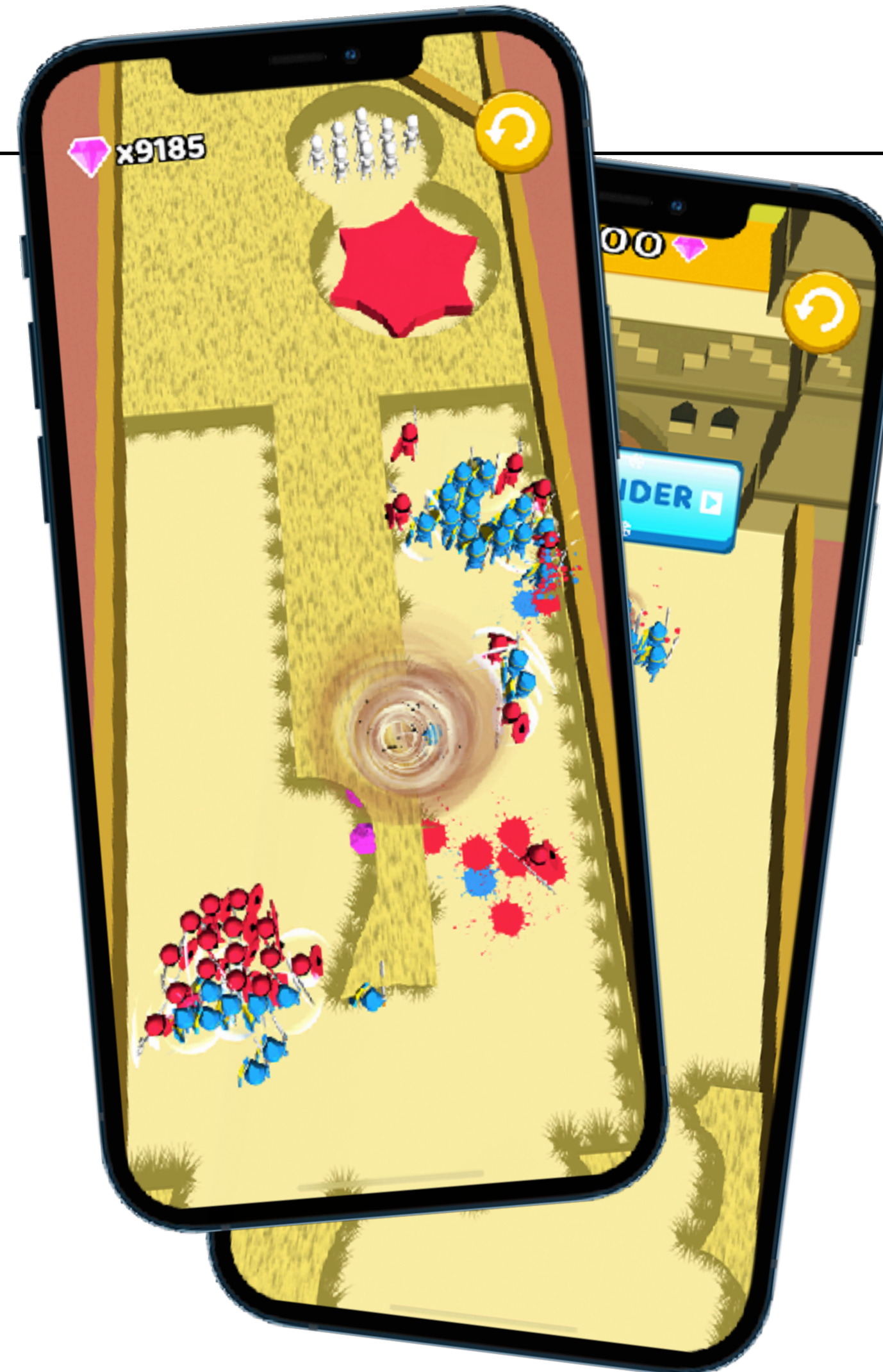
Arbetet fortsätter i samma anda och nu går vi in i en period fylld av våra säsongsevent med bl.a. Halloween och Jul.

Raketspel AB

Den Stockholmsbaserade spelstudion Raketspel Interaktiva Produkter AB (Raketspel), består av fyra rutinerade spelskapare, som alla bidrar med sin individuella kunskap för att bibehålla studions höga nivå. Styrkan i bolaget sitter just i en mångårig erfarenhet av att utveckla alla typer av spel, i kombination med att snabbt kunna testa flera olika typer av koncept för att se vad som passar marknaden just nu. Raketspel har i dagsläget ett 10-tal produkter som ligger ute på de olika plattformarna för mobilspel. Företaget fokuserar på att göra spel inom Hyper Casual- och Casualgenren.

Eftersom spel inom framförallt Hyper Casual inte har lika lång livstid som andra genrer kompenseras det med byggandet och testandet av fler spel i ett tidigt stadie. Målet är att varje år testa 20 prototyper, som efter initial testning itereras vidare eller läggs ner beroende på vad datan från testet visar. Det slutgiltiga målet är att lansera 1–2 nya spel per år.

När bolaget nu är en del av Safe Lane Gaming utvidgas arbetsuppgifterna till att hjälpa till och vidareutveckla bolagets övriga spel. Raketspel har även bra samarbeten med några av världens största publishers, Carry 1st och Voodoo.



Under kvartal 3

Raketspel har under Q3 släppt spelet *Castle Raid!* som blivit en global succé. Vi har jobbat vidare med spelet för att förfina och fördjupa spelupplevelsen, vilket vi kommer att fortsätta med det en bit in i Q4. Vi har också fortsatt att släppa mer innehåll i *Dig This!* samt tittat på ett antal prototyper, men tyvärr har ännu inget varit tillräckligt bra för att gå vidare med.

Vi är nöjda med resultatet i perioden och tror att vi kan fortsätta prestera på denna nivå framåt

Johan, VD Raketspel

Vanguard Gaming Studio

För de spel som förvärvas har SLG en intern spelstudio, Vanguard Gaming Studio. Här ligger i dag IP:n som *Idle War Camp*, *Death Dungeon*, samt *Fan of Guns*. Vanguard's uppgift är att ta hand om och förvalta de förvärv som inte har tillräcklig storlek för att hamna under egna dotterbolag. Studion skall fungera som ett komplement till koncernens dotterbolag. Här kan koncernens spelportfölj växa vid sidan av de andra, när SLG fortsätter göra förvärv under 2021 och framåt.

www.vanguardgamingstudio.com

Under kvartal 3

Fan of Guns är ett nytt förvärv som placeras under Vanguard Gaming Studio. Efter flytten till SLG har *Fan of Guns* fått hjälp av SLG Operations för att förbättra marknadsföringen och få in nya spelare. Samtidigt jobbar teamet bakom spelet för fullt med nya uppdateringar och in-game creatives.

Utöver *Fan of Guns* så fortsätter arbetet med *Death Dungeon* och *Idle War Camp*. Båda spelen har fått mycket hjälp på utvecklarsidan för att följa med i branschens utveckling. Det handlar om att släppa apparna på nya plattformar, att skapa nya events och att förbättra marknadsföringen.



SLG Operations



En central del i SLGs affärsidé är att utveckla och förädla de förvärvade speltitlarna. För att nå framgång i detta har Bolaget skapat ett affärsområde som lyder under namnet SLG Operations där man fokuserat arbetar med, till exempel, annonsoptimering som bidrar till att locka såväl nya spelare som att öka intäkterna från varje spelare.

SLG Operations arbetar också kontinuerligt med rullande marknadsföringskampanjer, förberedande av soft launches samt inhämtning och analys av realtidsdata från spelen som ligger till grund för nya uppdateringar som förhöjer spelupplevelsen ytterligare och ökar spelarnas engagemang.

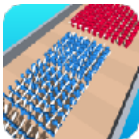
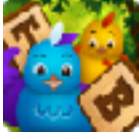
SLG har en bred spelportfölj och olika spel använder olika metoder för att skapa detta. SLG har exempelvis Live-ops i spel som *Battle Camp*, där kontinuerliga veckoevent

genomförs baserat på spelarens önskemål och spelschema. Eventen marknadsförs i *Battle Camps* digitala kanaler – nyhetsbrev och sociala medier – samt i själva spelet.

SLG Operations arbetar också med performance marketing. Det finns många typer av marknadsföring som faller inom ramen för performance marketing, men den gemensamma nämnaren är att man bara betalar för en prestation, att allt går att mäta och få data på, samt att den syftar till att sänka kostnaderna för marknadsföringen och ge en högre ROI. SLG operations arbetar dagligen med att sätta ihop budskap och visuellt material tillsammans med respektive spelcommunity.

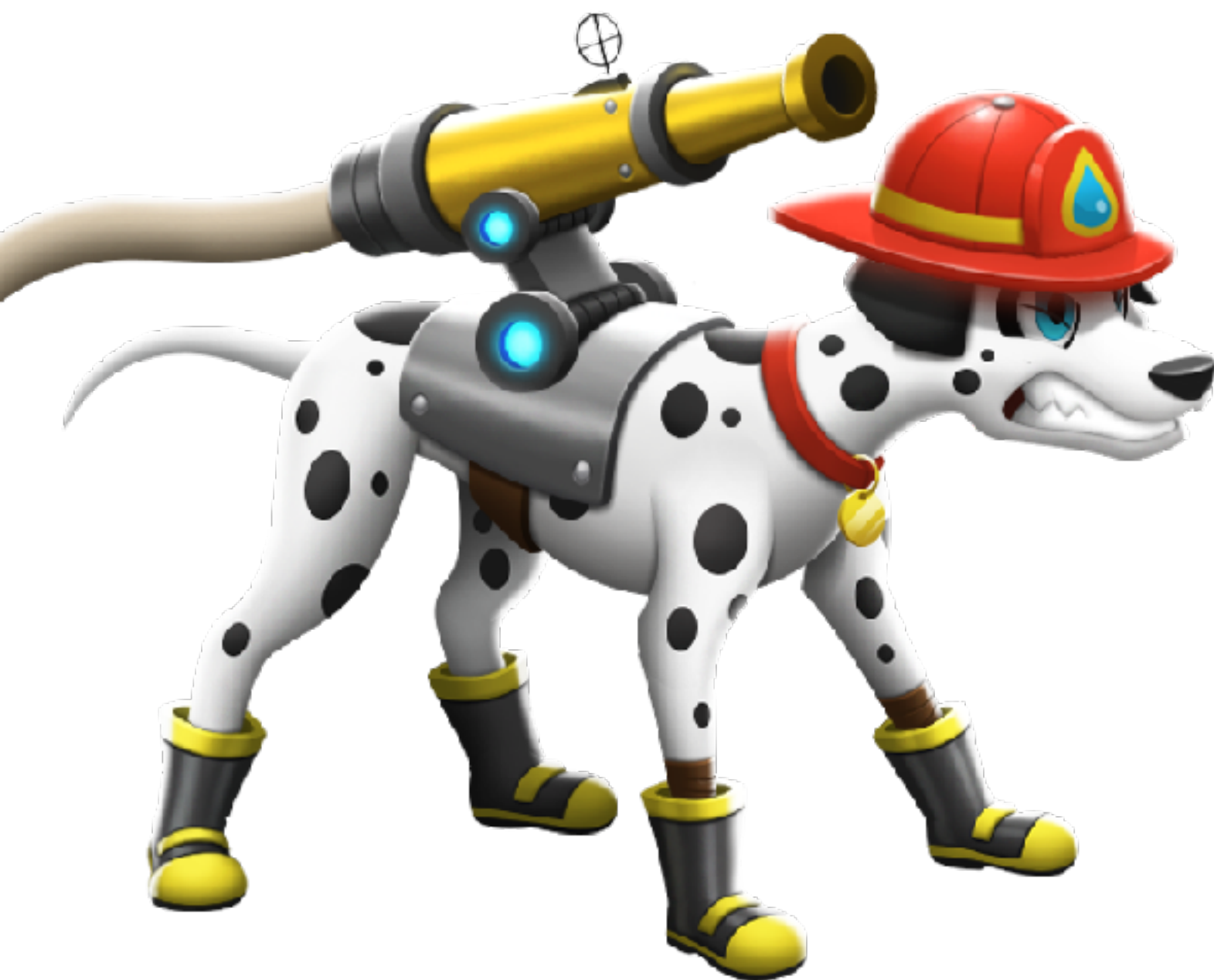
Marketing	Collaboration
Analytics	Community
Support	Global competence
24/7 Live operations	

Koncernens spelportfölj

	Caste Raid!	Hyper Casual	IAP och IAA	App Store, Google Play
	Fan of Guns	Action	IAP och IAA	App Store, Google Play
	Battlecamp	MMORPG	IAP och IAA	App Store, Google Play
	Dig This!	Hyper Casual	IAP och IAA	App Store, Google Play
	Idle war camp	Strategi	IAA	App Store, Google Play
	Word Collapse	Ordspel	IAP och IAA	App Store, Google Play
	Two Birds	Ordspel	IAP och IAA	App Store, Google Play

	Solid Soccer	Multiplayer	IAA	App Store, Apple TV
	Cut This!	Hyper Casual	IAA	App Store, Google Play
	Pico Rally	Hyper Casual	IAA	App Store, Apple TV
	Mine Rescue!	Hyper Casual	IAA	App Store, Google Play
	Duck Race	Hyper Casual	IAA	App Store, Google Play
	Death Dungeon	Rollspel	IAP och IAA	App Store, Google Play
	Donwhill Chill	Hyper Casual	IAA	App Store, Google Play

Samman- fattning Q3 2021



Försäljning, kostnader och resultat

Koncernens nettoomsättning för perioden 2021-07-01 – 2021-09-30 (2020-07-13 - 2020-09-30) uppgick till 17,3 MSEK (1,2). EBITDA resultatet för Q3 2021 uppgick till 11,7 MSEK (0,6). Resultat per aktie under perioden 2021-07-01 – 2021-09-30 uppgick till 0,00 SEK.

Avskrivningar

Resultatet under perioden 2021-07-01 – 2021-09-30 har belastats med avskrivningar om 1,8 MSEK på koncernens plattformar och goodwillavskrivningar på förvärvet Raketspel Interaktiva Produktioner AB om ca 10,8 MSEK.

Vid utgången av Q3 2021 uppgick värdet på spelplattformarna till 32,2 MSEK. Koncernens goodwill per 2021-09-30 uppgår till 195,6 MSEK.

Koncernens avskrivningsbara tillgångar har uppkommit via förvärv. Avskrivningarna av tillgångarna och goodwill sker linjärt under en period på fem år.

Eget kapital och skulder

Per 30 september 2021 uppgick Safe Lane Gaming koncernens eget kapital till ca 8,8 MSEK och är en redovisningseffekt av omvänt förvärv av dotterbolaget Battlecamp AB oktober 2020.

Idag har koncernens samtliga juridiska personer eget kapital inkl periodens resultat som uppgår till:

Safe Lane Gaming AB – ca 163,3 MSEK
Battlecamp AB – ca 37,2 MSEK
Raketspel interaktiva produktioner AB – ca 21,0 MSEK

Totalt 221,5 MSEK

Medarbetare

30 september 2021 hade SLG över 25 medarbetare.

Aktien per 2021-09-30

Bolagets aktie finns tillgänglig för handel under observation hos NGM Nordic SME under kortnamnet SLG B med ISIN-kod SE0002081166.

Aktiekapitalet uppgår till 103 527 566,23 SEK fördelat på 1 952 694 501.

Föregående år uppgick aktiekapitalet till 8 949 500,74 fördelat på 168 801 798 aktier per 2020-09-30.

Redovisnings- och värderingsprinciper.**Redovisningsmetod K3-principen:**

Koncernredovisningen har upprättats enligt förvärvsmetoden. Det innebär att förvärvade dotterbolags tillgångar och skulder upptagits till det marknadsvärde som legat till grund för fastställande av köpeskilling på aktierna. Skillnaden mellan köpeskillingen och de förvärvade bolagens egna kapital redovisas som goodwill. Koncernens egna kapital omfattar moderbolagets egna kapital och den del av dotterbolagens egna kapital som tillkommit efter det att dessa bolag förvärvats.

Anläggningstillgångar

Anläggningstillgångar värderas till anskaffningsvärdet med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Immateriella och materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Linjär avskrivning görs på avskrivningsbart

belopp (anskaffningsvärde med avdrag för beräknat restvärde) över tillgångarnas nyttjandeperiod enligt följande: Inventarier, verktyg, installationer och goodwill 5 år.

Intäktsredovisning

Koncernens intäkter kommer från försäljning av mobilspel, försäljning i spel på mobilplattformar, annonser hänförliga till spelen.

Försäljning i spel sker på olika mobilplattformar. Intäkter redovisas när de levereras till kunden. Det är vid genomförd leverans som kontrollen övergår till kunden. En fordran redovisas när varorna har levererats, då det är tidpunkten då omsättningen blir ovillkorlig (dvs. endast tidens gång krävs för att betalning ska ske).

Vid försäljning i spelen går betalningsströmmar (brutto) från slutanvändaren till mobilplattformen, som tar ut sin avgift. Avgiften ligger i dagsläget på 30% av det pris som

slutanvändaren betalar, innan pengarna når Safe Lane Gaming. Prenumerationer som löpt mer än 12 månader har en reducerad avgift på 15%. Bedömningen är att Safe Lane Gaming ska redovisa hela intäkten brutto. Plattformens andel av intäkterna skall redovisas som en avgående kostnadspost, vilket innebär samma nettoresultat som med nettoredovisade intäkter.

Safe Lane Gaming får även intäkter via annonser som visas i företagets spel. Annonsintäkterna redovisas i takt med att annonserna visas och företaget får ersättning för dem via annonsnätverk.

Koncernen har även viss del royaltyintäkter kopplat till upplåtande av rättigheter att använda företagets spel i andra sammanhang. Safe Lane Gaming får då en andel av intäkterna och redovisar dem i takt med att de uppstår.

Ingen väsentlig finansieringskomponent bedöms föreligga vid tidpunkten för försäljning, då kredittiden är 30–60 dagar. Vidare har alla avtal med kunder en ursprunglig förväntad löptid på högst

ett år. I enlighet med regionerna i IFRS 15, har upplysning inte lämnats om transaktionspriset för ouppfyllda åtaganden. I normalfallet betalar koncernens kunder med 30–60 dagars betalningsvillkor.

Koncernen förväntar sig inte att ha några avtal där tiden mellan överlämningen av varorna till kunden och betalningen från kunden överstiger ett år. Till följd av det justerar koncernen inte transaktionspriset för effekterna av en betydande finansieringskomponent.

Övrigt

Under kvartal 3 har Fredrik Petersson (Ordf.) haft i uppdrag av styrelsen att som konsult, utöver sitt styrelseuppdrag, arbeta med utveckling av bolaget och har då fakturerat ca 160 000 SEK.

Kommande rapporttillfällen

Bokslutkommuniké 2021 – 25 februari

Risker

Det finns flertalet risker som kan påverka Safe Lane Gamings verksamhet och resultat. Flertalet interna risker förebygger bolaget genom att stärka koncernens interna rutiner, men det finns yttre faktorer som koncernen inte kan påverka.

Investerare ska vara aktsamma vid investeringar och ska alltid skapa sig en helhetsbild av Bolaget innan en investering görs i Bolaget. Till följd av avrundningar kan siffror presenterade i denna delårsrapport i vissa fall inte vara exakt summerade till totalen och procenttal kan avvika från de exakta procenttalen.

Styrelsen i Safe Lane Gaming AB (publ)

Jesper Nord, VD

jesper@safelanegaming.com
+46 733 291329



Koncernens resultaträkning

(SEK)	Q3 2021	2020-07-13 2020-09-30	Q1-Q3 2021	2020-07-13 2020-09-30	2020-07-13 2020-12-31
Intäkter					
Nettoomsättning	17 240 047	1 224 040	34 474 817	1 224 040	5 834 599
Övriga intäkter	30 561	0	13 345	0	31 067
S:a Intäkter	17 270 608	1 224 040	34 488 162	1 224 040	5 865 666
Direkta kostnader	-4 311 211	0	-5 360 053	0	0
Bruttoresultat	12 959 397	1 224 040	29 128 110	1 224 040	5 865 666
Personalkostnader	-1 078 041	0	-2 852 442	0	-291 660
Rörelsekostnader	-144 183	-613 426	-8 197 752	-613 426	-3 510 948
Resultat före avskrivningar (EBITDA)	11 737 173	610 614	18 077 916	610 614	2 063 058
Avskrivningar	-12 585 140	-433 672	-25 194 161	-433 672	-2 217 235
Resultat före finansiella poster och skatt (EBIT)	-847 966	176 942	-7 116 245	176 942	-154 177
Finansiella intäkter	0	0	2 339	0	-7 694 299
Finansiella kostnader	-6 573 760	0	-17 278 650	0	-2 852 986
Resultat efter finansiella intäkter och kostnader	-7 421 727	176 942	-24 392 557	176 942	-10 701 462
Övrigt	0	0	0	0	0
Resultat före skatt (EBT)	-7 421 727	176 942	-24 392 557	176 942	-10 701 462
Skatter	0	0	0	0	-59 201
Årets resultat	-7 421 727	176 942	-24 392 557	176 942	-10 760 663
Resultat per aktie	0,00	0,00	-0,01	0,00	-0,01

*Notera att jämförelseperioden 2020-07-13 -2020-09-30 inte är ett fullt kvartal och en redovisningsteknisk effekt följt av omvänt förvärv, koncernen Safe Lane Gaming bildades i Oktober 2020

Koncernens balansräkning

(SEK)	Per 2021-09-30	Per 2020-09-30	Per 2020-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Goodwill	195 596 735	0	0
IT-plattformar	32 174 484	35 048 614	33 519 744
Summa anläggningstillgångar	227 771 219	35 048 614	33 519 744
Omsättningstillgångar			
Kundfodringar	2 950 154	1 224 040	2 604 939
Övriga kortfristiga fordringar	12 326 888	0	221 601
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	7 086 513	0	115 692
Kassa och bank	22 569 463	25 000	8 841 917
Summa omsättningstillgångar	44 933 018	1 249 040	11 784 149
Summa Tillgångar	272 704 237	36 297 654	45 303 893

(SEK)	Per 2021-09-30	Per 2020-09-30	Per 2020-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital, obeskattade reserver och avsättningar			
Aktiekapital	103 441 593	25 000	79 639 901
Reservfond	20 000	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	105 027 156	0	21 077 814
Annat EK inkl periodens resultat	-199 715 021	35 659 228	-176 473 294
Summa eget kapital	8 773 728	35 684 228	-75 755 579
Uppskjuten skatteskuld	735 235	0	14 787
Långfristiga skulder			
Övriga långfristiga skulder	73 128 288	0	70 000 000
Summa Långfristiga skulder	73 128 288	0	70 000 000
Kortfristiga skulder			
Kortfristiga skulder till kreditinstitut, kunder och leverantörer	2 861 307	613 426	1 235 292
Skatteskulder	9 129 262	0	30 150
Övriga kortfristiga skulder	177 947 727	0	43 215 579
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	128 690	0	6 563 664
Summa Kortfristiga skulder	190 066 986	613 426	51 194 624
Summa Eget kapital och skulder	272 704 237	36 297 654	45 303 893

*Notera att jämförelseperioden 2020-07-13 -2020-09-30 inte är ett fullt kvartal och en redovisningsteknisk effekt följt av omvänt förvärv, koncernen Safe Lane Gaming bildades i Oktober 2020

Koncernens förändring av eget kapital

(SEK)	Aktiekapital	Reservfond	Övrigt tillskjutet kapital	Annat EK inkl. periodens resultat	Totalt
Ingående balans 2020-07-13	8 949 501	0	11 768 214	-13 442 601	7 275 114
Nyemission	70 690 400	0	9 309 600	0	80 000 000
Omvänt förvärv dotterandel	0	0	0	-152 270 030	-152 270 030
Periodens resultat	0	0	0	-10 760 663	-10 760 663
Utgående balans 2020-12-31	79 639 901	0	21 077 814	-176 473 294	-75 755 579
Ingående balans 2021-01-01	79 639 901	0	21 077 814	-176 473 294	-75 755 579
Nyemission	23 801 693	0	83 949 341	0	107 751 034
Uppskjutna skatteeffekter	0	0	0	552	552
Periodens resultat	0	0	0	-24 392 557	-24 392 557
Förvärv dotterandel	0	20 000	0	1 150 278	1 170 278
Utgående balans 2021-09-30	103 441 594	20 000	105 027 155	-199 715 021	8 773 728

Koncernens kassaflöde

(SEK)	Q3 2021	2020-07-13 2020-09-30	Q1-Q3 2021	2020-07-13 2020-09-30	2020-07-13 2020-12-31
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-7 421 727	176 942	-24 395 004	176 942	-10 701 463
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	12 585 140	433 672	26 787 449	433 672	2 918 407
Betald inkomstskatt	0	0	0	0	-44 414
Kassaflöde löpande verksamhet före förändring av rörelsekapital	5 163 413	610 614	2 392 445	610 614	-7 827 470
Förändring av rörelsefordringar	-4 239 575	-1 224 040	-7 735 791	-1 224 040	26 601 735
Förändring av rörelseskulder	4 829 728	613 426	34 526 492	613 426	12 942 215
Kassaflöde från den löpande verksamheten	5 753 566	0	29 183 146	0	31 716 480
Investeringsverksamheten					
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	-2 832 951	-35 482 286	-3 684 171	-35 482 286	6 072 675
Förvärv av dotterbolag/rörelse	0	0	-12 670 844	0	-28 972 238
Kassaflöde från investeringsverksamhet	-2 832 951	-35 482 286	-16 355 015	-35 482 286	-22 899 563
Förändring från långfristiga skulder	2 070 000	0	2 070 000	0	0
Kassaflöde från aktieägartillskott, nyemission, etc.	0	35 507 286	-1 170 585	35 507 286	25 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	2 070 000	35 507 286	899 415	35 507 286	25 000
Summa kassaflöde	4 990 615	25 000	13 727 546	25 000	8 841 917
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens början	17 578 848	0	8 841 917	0	0
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens slut	22 569 463	25 000	22 569 463	25 000	8 841 917

*Notera att jämförelseperioden 2020-07-13 -2020-09-30 inte är ett fullt kvartal och en redovisningsteknisk effekt följt av omvänt förvärv, koncernen Safe Lane Gaming bildades i Oktober 2020

Moderbolagets resultaträkning

(SEK)	Q3 2021	Q3 2020	Q1-Q3 2021	Q1-Q3 2020	2020
Intäkter					
Nettoomsättning	768 057	69 000	2 147 112	177 000	1 066 587
Övriga intäkter	-298	0	-311	0	32 621
S:a Intäkter	767 759	69 000	2 146 801	177 000	1 099 208
Direkta kostnader	-347 329	0	-347 329	0	0
Bruttoresultat	420 430	69 000	1 799 472	177 000	1 099 208
Personalkostnader	-407 750	-172 000	-1 493 441	-606 000	-897 863
Rörelsekostnader	-446 895	-108 000	-1 868 573	-418 000	-976 335
Resultat före avskrivningar (EBITDA)	-434 215	-211 000	-1 562 542	-847 000	-774 990
Avskrivningar	-44 234	0	-132 702	0	-9 450
Resultat före finansiella poster och skatt (EBIT)	-478 449	-211 000	-1 695 244	-847 000	-784 440
Finansiella intäkter	0	0	3 846	0	-7 694 299
Finansiella kostnader	-6 008 722	-330 000	-16 713 612	-330 000	-5 583 680
Resultat efter finansiella intäkter och kostnader	-6 487 172	-541 000	-18 405 010	-1 177 000	-14 062 419
Resultat före skatt (EBT)	-6 487 172	-541 000	-18 405 010	-1 177 000	-14 062 419
Årets resultat	-6 487 172	-541 000	-18 405 010	-1 177 000	-14 062 419
Resultat per aktie	0,00	0,00	-0,01	0,00	-0,01

Moderföretagets balansräkning

(SEK)	Per 2021-09-30	Per 2020-09-30	Per 2020-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
IT-plattformar	4 222 322	0	245 243
Summa immateriella anläggningstillgångar	4 222 322	0	245 243
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	408 151 000	7 694 000	185 400 000
Fordringar till koncernföretag	23 356	0	0
Summa finansiella anläggningstillgångar	408 174 356	7 694 000	185 400 000
Summa anläggningstillgångar	412 396 678	7 694 000	185 645 243
Omsättningstillgångar			
Kundfodringar	401 562	0	3 695
Övriga kortfristiga fordringar	20 906	30 089 000	171 628
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	172 364	0	115 692
Kassa och bank	2 648 081	1 028 000	8 156 014
Summa omsättningstillgångar	3 242 914	31 117 000	8 447 029
Summa Tillgångar	415 639 592	38 811 000	194 092 272

(SEK)	Per 2021-09-30	Per 2020-09-30	Per 2020-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital, obeskattade reserver och avsättningar			
Aktiekapital	102 364 367	8 949 501	79 639 901
Överkursfond	106 104 382	11 768 214	21 077 814
Balanserat resultat	-26 798 024	-12 735 476	-12 735 605
Periodens resultat	-18 405 010	-1 177 239	-14 062 419
Summa eget kapital	163 265 715	6 805 000	73 919 691
Långfristiga skulder			
Övriga långfristiga skulder	72 093 288	0	70 000 000
Summa Långfristiga skulder	72 093 288	0	70 000 000
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	479 137	72 520	393 338
Skulder till koncernföretag	659 247	0	0
Övriga kortfristiga skulder	179 011 281	31 933 480	43 215 579
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	130 924	0	6 563 664
Summa Kortfristiga skulder	180 280 589	32 006 000	50 172 580
Summa Eget kapital och skulder	415 639 592	38 811 000	194 092 271

Moderföretaget förändring av eget kapital

(SEK)	Aktiekapital	Överkurs-fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Totalt
Ingående balans 2020-01-01	8 949 501	11 768 214	-8 912 415	-3 823 190	7 982 110
Omföring resultat föregående år	0	0	-3 823 190	3 823 190	0
Nyemission	70 690 400	9 309 600	0	0	80 000 000
Periodens resultat	0	0	0	-14 062 419	-14 062 419
Utgående balans 2020-12-31	79 639 901	21 077 814	-12 735 605	-14 062 419	73 919 691
Ingående balans 2021-01-01	79 639 901	21 077 814	-12 735 605	-14 062 419	73 919 691
Omföring resultat föregående år	0	0	-14 062 419	14 062 419	0
Nyemission	22 724 467	85 026 567	0	0	107 751 034
Periodens resultat	0	0	0	-18 405 010	-18 405 010
Utgående balans 2021-09-30	102 364 367	106 104 382	-26 798 024	-18 405 010	163 265 715

Moderbolaget kassaflöde

(SEK)	Q3 2021	Q3 2020	Q1-Q3 2021	Q1-Q3 2020	Helår 2020
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-6 487 172	-541 249	-18 405 011	-1 177 239	-14 062 419
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	44 234	9 450	1 725 990	9 450	9 450
Kassaflöde löpande verksamhet före förändring av rörelsekapital	-6 442 938	-531 799	-16 679 021	-1 167 789	-14 052 969
Förändring av rörelsefordringar	60 049	545 776	-345 924	253 169	65 660
Förändring av rörelseskulder	6 234 467	935 234	34 301 767	1 901 362	46 283 951
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-148 422	949 211	17 276 823	986 742	32 296 642
Investeringsverksamheten					
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	-2 832 951	0	-3 684 171	0	-254 693
Förvärv av andelar i koncernföretag	0	0	-20 000 000	0	-23 927 325
Kassaflöde från investeringsverksamhet	-2 832 951	0	-23 684 171	0	-24 182 018
Förändring från långfristiga skulder	2 070 000	0	2 070 000	0	0
Kassaflöde från aktieägartillskott, nyemission, etc.	0	0	-1 170 585	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	2 070 000	0	899 415	0	0
Summa kassaflöde	-911 373	949 211	-5 507 933	986 742	8 114 624
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens början	3 559 454	78 921	8 156 014	41 390	41 390
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens slut	2 648 081	1 028 132	2 648 081	1 028 132	8 156 014



Kontakt

Safe Lane Gaming AB
Birger Jarlsgatan 18
102 43 Stockholm
+46 733 291329
info@safelanegaming.com

Marknadsplats

Nordic Growth Market NGM AB
Regeringsgatan 52
111 56 Stockholm

Revisor

Parsells Revisionsbyrå AB
Floragatan 10B
114 31 Stockholm
+46(0)8-24 78 70

Kontoförande institut

Euroclear Sweden AB
Klarabergsviadukten 63
111 64 Stockholm
+46(0)8-402 90 00



Going safe,
going for the
win.