

SLG

Bokslutkommuniké 2021



Agenda för Bokslutskommuniké 2021

Finansiell översikt i sammandrag	s.3
Väsentliga händelser	s.4
Q4 I korthet	s.6
VD har ordet	s.7
Verksamheten	s.8
Sammanfattning Q4 2022	s.16
Koncernens Resultaträkning	s.19
Koncernens balansräkning	s.20
Koncernens förändring av eget kapital	s.21
Koncernens kassaflöde	s.22
Moderföretagets resultaträkning	s.23
Moderföretagets balansräkning	s.24
Moderföretagets förändring av eget kapital	s.25
Moderföretagets kassaflöde	s.26

Finansiell översikt i sammandrag

Koncernen (MSEK)	Q4 2021	Q4 2020	Q1-Q4 2021	2020-07-13 - 2020-12-31*
Totala intäkter	22,5	4,6	57,0	5,9
EBITDA	15,1	1,5	33,2	2,1
Avskrivningar goodwill	-12,9	-1,8	-38,1	-2,2
Resultat efter finansiella poster	-9,5	-10,9	-33,9	-10,7
Balansomslutning	268,5	45,3	268,5	45,3
Soliditet (%)**	-3,1 %	-167,2 %	-3,1 %	-167,2 %
Resultat per aktie (SEK)	-0,01	-0,01	-0,02	-0,01
Moderbolaget (MSEK)	Q4 2021	Q4 2020	Q1-Q4 2021	Q1-Q4 2020
Totala intäkter	0,7	0,9	2,8	1,1
EBITDA	-1,0	0,1	-2,5	-0,8
Resultat efter finansiella poster	15,3	-12,9	-3,1	-14,1
Balansomslutning	441,5	194,1	441,5	194,1
Soliditet (%)	40,3 %	38,1 %	40,3 %	38,1 %
Resultat per aktie (SEK)	0,00	0,00	0,00	0,00

*Battlecamp AB är den bokföringstekniska modern pga omvänt förvärv. Bolaget grundades 2020-07-13

** 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 39%

Väsentliga händelser

Under kvartal 4

2021-12-28 Safe Lane Gaming AB offentliggör prospekt med anledning av förestående företrädesemission av units

2021-11-01 Safe Lane Gaming tidigarelägger publicering av delårsrapport för det tredje kvartalet 2021

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

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

Efter kvartal 4

2022-02-11 SLG släpper nytt innehåll i sitt spel Cut This!

2022-01-31 Safe Lane Gaming AB ("Bolaget") meddelar sista dag för handel med betalda tecknade units (BTU) och första dag för handel med teckningsoptioner

2022-01-27 Företrädesemission registrerad hos Bolagsverket

2022-01-14 Safe Lane Gaming tillförs ca 95 MSEK i emissionslikvid

2022-01-04 Safe Lane Gamings dotterbolag Raketspel summerar året med över 45 miljoner nedladdningar





Battle Camp var SLG:s första förvärv, hösten 2020. Idag har koncernen 14 titlar i sin portfölj.

Q4 i korthet

22,5
(4,6)

MSEK
—
omsättning
Q4 2021

15,1
(1,5)

MSEK
—
EBITDA Q4

67,1
(32,6)

PROCENT
—
Rörelseresultats
marginal

32,4
(8.8)

MSEK
—
Likvida medel

Under Q4

Nettoomsättning uppgick till 22,5 MSEK (4,6)

Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 15,1 (1,5) motsvarande en marginal på 67,1% (32,6)

Resultat efter finansiella poster och goodwillavskrivningar på grund av redovisningsprincip -9.5 MSEK (-10,9)

Under 2021 (12 månader)

Nettoomsättning uppgick till 55,7 MSEK (5,8)*

Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 33,2 MSEK (2.1)* motsvarande en marginal på 58,3%.

Resultat efter finansiella poster och goodwillavskrivningar på grund av redovisningsprincip -33,9 MSEK (-10,7)*

*Battlecamp AB är den bokföringstekniska modern pga omvänt förvärv. Bolaget grundades 2020-07-13

VD har ordet

2021 var året då Safe Lane Gaming ("SLG") på allvar startade sin tillväxtresa. I enlighet med Bolagets affärsidé har vi genomfört ett flertal förvärv av såväl bolag som speltitlar och har idag en helt ny plattform att utgå ifrån när vi nu tar oss an 2022.

Ingen kan ha missat att mycket har hänt under 2021. Bolaget har gått från att vara en mindre aktör både finansiellt som organisatoriskt, till att nu vuxit markant på alla ledder. På ett år har SLG gått från 2 till 14 speltitlar, där de fyra största, Dig This!, Battle Camp, Fans of Guns och Castle Raid! uppnådde ett MAU (Monthly active Users) på över 11,3 miljoner spelare i snitt under kvartal fyra. Denna tillväxt speglar sig också i det finansiella, där vi avslutar helåret 2021 med en omsättning om 57,0 MSEK och ett EBITDA om 33,2 MSEK. Märk väl att fjärde kvartalet isolerat bistod med en omsättning om 22,5 MSEK (4,6 MSEK) och ett EBITDA om 15,1 MSEK (1,5 MSEK), en ökning med 906% på EBITDA nivå jämfört med motsvarande period år 2020.

Finansiellt

Den snabba tillväxten genom förvärv har under året finansierats med hjälp av lån samt emissioner av aktier, såväl riktade emissioner som företrädesemissioner. Finansiellt har lånen i kombination med den goodwillpost som uppstått, främst i samband med det omvända förvärvet fått en betydande påverkan på resultatet. I dagsläget görs stora avskrivningar löpande på goodwill samtidigt som räntekostnaderna i nuläget är relativt

höga. Bara under fjärde kvartalet 2021 skrevs goodwill ner med -12,9 MSEK utifrån ett EBITDA på 15,1 MSEK, vilket gav ett resultat efter finansiella poster för perioden om -9,5 MSEK. Det är viktigt att poängtera att SLG idag har goda kassaflöden från sin operativa verksamhet, nu ska vi även behandla vår balansräkning så det blir lika tydligt på sista raden.

Prognos

I Bolagets halvårsrapport 2021 kommunikerade Bolaget en målsättning för kommande sex månader, om ett EBITDA i spannet 30-35 MSEK. Bolaget lyckades inte riktigt nå hela vägen, utan landade på ett EBITDA om 26,8 MSEK.

Målsättning för helåret 2022 är att uppnå ett EBITDA genom organisk tillväxt i spannet 40-60 MSEK exklusive nya förvärv.

Tidigare målsättning för 2023 kvarstår om ett EBITDA 200 MSEK. Målsättningen baserar sig på en kombinationen av organiskt tillväxt och en fortsatt förvärvsdriven verksamhet.

Operativt

I takt med att SLG växer ökar också kraven på hur vi förvaltar de tillgångar vi förvärvat, något som vi lagt ett stort fokus på under den senaste perioden. För Bolaget framgent är detta avgörande, både vad gäller vilken takt vi kan ta oss an nya förvärvade tillgångar och öka förutsättningarna att generera en god avkastning på investerat kapital (förvärvade tillgångar). Operativt arbetar vi med att sätta upp processer för hur vi kan nyttja de synergier som uppstår mellan de olika

förvärven, dess samarbetspartners och de kompetenser som medföljer. Nyckeln till goda resultat kommer vara hur vi förvaltar och förädlar Bolagets förvärvade tillgångar. Här syftar vi främst på hur vi kan addera nya intäktströmmar i befintliga speltitlar, addera nya spelare genom effektiv marknadsföring samt harmonisera utflödet av spelare och på så sätt förlänga livslängden (intjäningen) på en speltitel. Här kommer affärsområdet SLG Operations bli en allt viktigare del i takt med att Bolaget fortsätter växa.

Generellt

Som tidigare kommunicerats genomgår SLG en sedvanlig så kallad omnoteringsprocess hos NGM Nordic SME, vilket är ett resultat av det omvända förvärvet. Bolaget har kommit långt i denna process och börjar närma sig slutfasen. Så snart Bolaget fått godkännande flyttas bolaget upp från observationslistan till ordinarie lista. I samband med godkännande kommer detta kommuniceras till marknaden.

Jag vill passa på att ta tillfället i akt och tacka alla aktieägare, medarbetare samt övriga inblandade som varit med under detta intensiva 2021. Vi har under året vuxit kraftigt, lärt oss massor, identifierat vad vi skall prioritera och arbetar intensivt med att påvisa detta i våra rapporter framöver. Jag ser fram emot ett 2022 där vi fortsätter vår tillväxtresa om än utifrån ett tydligare fokus på lönsamhet.

/ Jesper Nord



Verksamheten

SLG är ett bolag inom Gaming sektorn, bolag har idag över 10 spel i sin portfölj och fokuserar på strategiska förvärv och organisk tillväxt. Bolaget förvärvar och förvaltar spel för samtliga plattformar tillgängliga för allmänheten. SLG:s huvudkontor ligger i Stockholm, Sveriges huvudstad, även om personalen är spridd över hela världen.

Koncernen består av moderbolaget Safe Lane Gaming AB (publ) med de helägda dotterbolagen Battlecamp AB, samt Raketspel Interaktiva Produktioner AB.

Affärsidé

SLG utvecklar inte sina egna spel från grunden. Detta kan dock förekomma i förvärvade bolag, som Raketspel. Förvärvsstrategin bygger på att förvärva beprövade speltitlar/bolag med en stark användarbas och stabila kassaflöden. Genom att inte utveckla egna spel och istället förvärva etablerade speltitlar/bolag medförs en lägre operativ risk.

Vision

SLG:s vision är att bli ett av Sveriges ledande gamingbolag.



Going safe, going for the win



Förvärvsintensiva



Vision: Sveriges ledande
gamingbolag

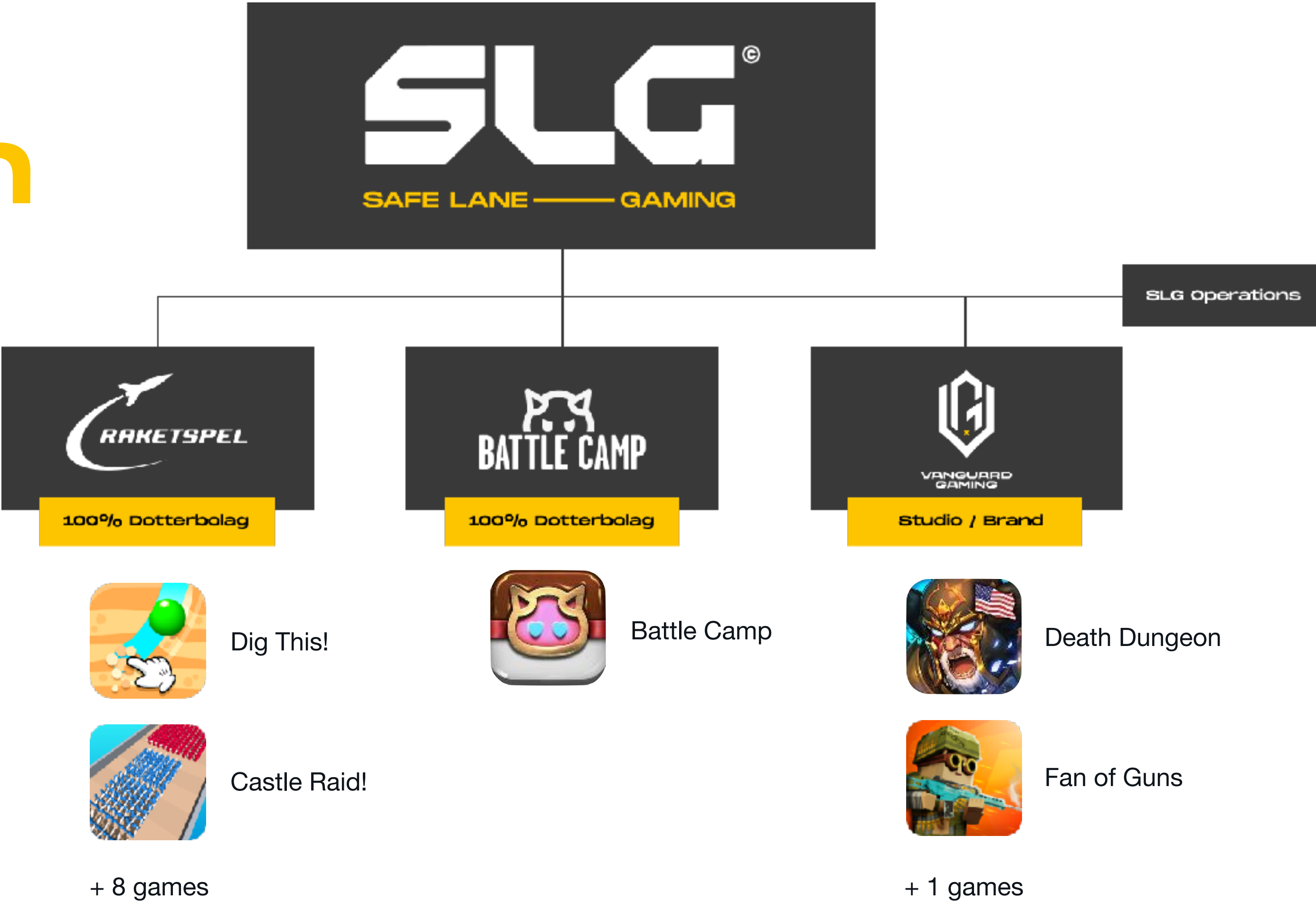


Optimera, marknadsföra
och behålla livslängd för
förvärvade spel

Beskrivning av koncernen

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.

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 sitter även där. Göteborg och Västra Götaland har en stark kultur inom spelutveckling, vilket är intressant för SLG:s tillväxtresa.



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 4

Det fjärde kvartalet för Battle Camp har haft stor fokus på viktiga säsongsevent. I slutet av oktober var det dags för Halloween, vilket är ett av de större evenemang under året. Med nya monster och spännande paket blev det även under 2021 ett lyckat event med många användare och en god vinst. Under slutet av kvartalet var det även dags för mobilspelens globala högsäsong, jul. Även under julevenemang kunde man se goda marginaler och väldigt positiv respons från våra spelare.

Spelets community fortsätter att vårda relationen till användarna, genom återkommande kundundersökningar och en löpande dialog. Battle Camp finns både på Facebook och Discord för att alltid hålla organisationen nära sina användare.

Under julhelgen såg vi även en bra försäljning av julklappar från vår onlinebutik för spelet.

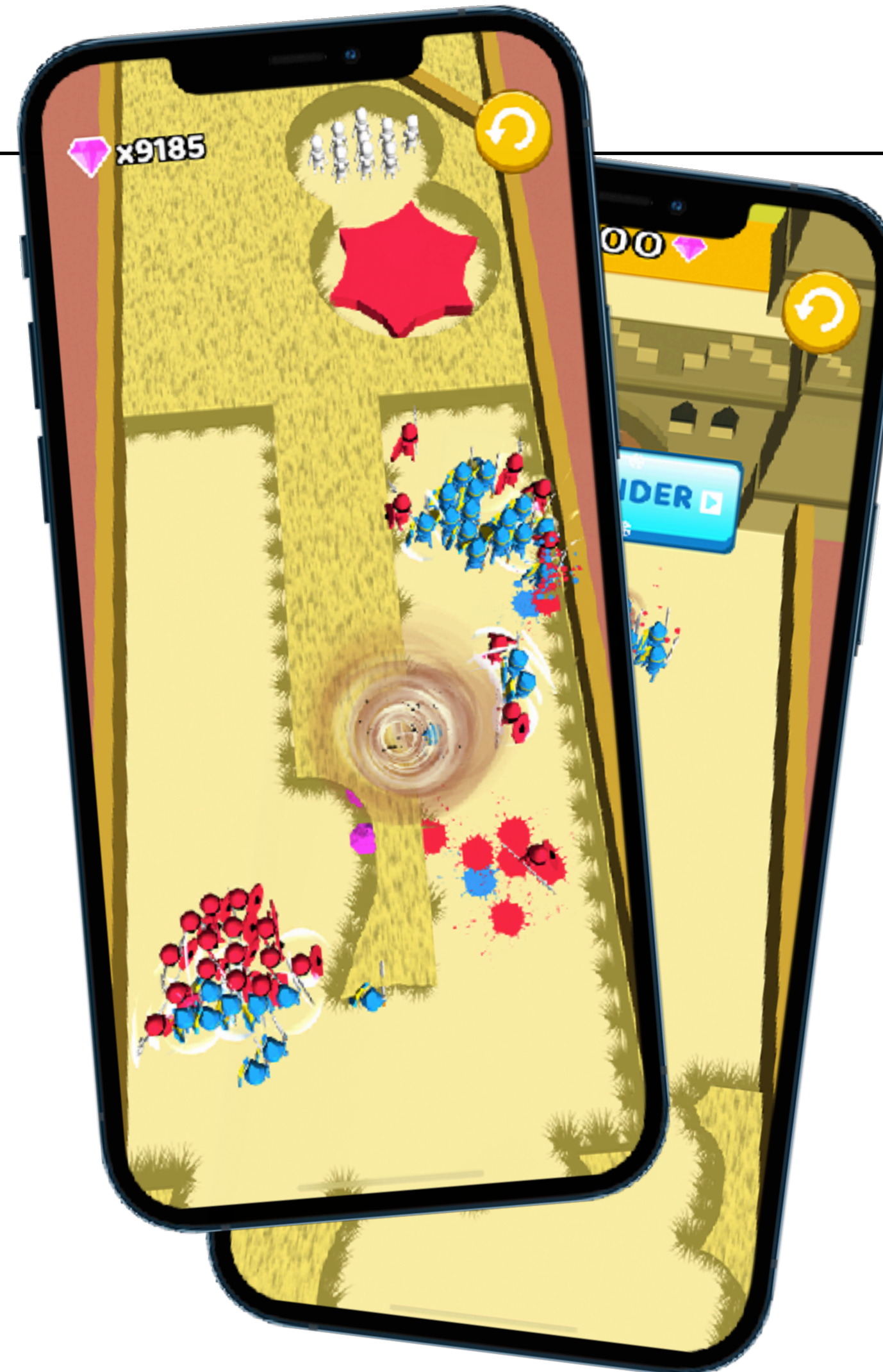
På personalsidan så har organisationen fortsatt att växa. Under säsongen välkomnade vi in ytterligare en testare i vårt QA-team. Det är en viktig pusselbit för att minimera problem med de löpande evenemang, genom testning och feedback till våra utvecklare.

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 4

Raketspel har under kvartal 4 fortsatt att förädla spelet *Castle Raid!*. För att få spelet mer till en hybrid av Hyper Casual och Casual utvecklades dels nya funktioner för att kunna öka försäljningen i spelet men också ett helt nytt spelläge för att fördjupa och förlänga speltiden.

Studion har också fortsatt att underhålla av *Dig This* med mer än 500 nya levels släppta under kvartal 4.

Under slutet av kvartalet och början på 2022 har fokus legat på att ta fram nya prototyper för att hitta nästa hit-spel.

Johan, VD Raketspel

Vanguard Gaming Studio

Vanguard Gaming Studio finns för att hantera de mindre spelen som vi förvärvar. Dessa IP:er behöver inte en fristående organisation, utan snarare mindre team av kreativa människor som kan arbeta tvärfunktionellt mellan de olika spelen.

I dagsläget hanterar Vanguard spelen, Fan of Guns, Death Dungeon och Idle War Camp

Kärnverksamheten för Vanguard Gaming Studios är att skapa en bred, unikt varierad portfölj för att kunna attrahera alla typer av spelare från hela världen. Studion tillför också ny, viktig kunskap in i organisationen.

www.vanguardgamingstudio.com

Under kvartal 4

Spelen i Vanguard har rullat på under årets sista kvartal:

Fan of Guns -

Fortsatte att hålla en hög spelar antal genom stark marknadsföring och spännande event. Året avslutades med en juluppdatering med säsongsanpassade teman.

Death Dungeon -

Spelet har lagt sig till med ökat arbete runt de löpande tvåveckorseventen. Under Q4 har man även lagt till en communityfunktion till plattformen PlayNanoo för att stärka banden med spelets användare. Löpande arbete med att förbättra annonsering och marknadsföring i spelet.

Idle War Camp -

Ökat fokus på kundsegmentering när det gäller marknadsföringen av spelet.



SLG Operations



En central del i SLG:s 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.

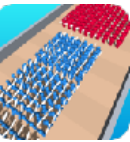
SLG har en bred spelportfölj och olika spel använder olika metoder för att skapa detta. SLG har exempelvis Live-ops i spel som *Battle Camp*, där kontinuerliga veckoevent

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 Q4 2021



Försäljning, kostnader och resultat

Koncernens nettoomsättning för perioden 2021-10-01 – 2021-12-31 uppgick till 22 511 450 (4.6). EBITDA resultatet för Q4 2021 uppgick till 15.1 MSEK (1.5). Resultat per aktie under perioden 2021-10-01 – 2021-12-31 uppgick till -0,01 SEK.

Avskrivningar

Resultatet under perioden 2021-10-01 – 2021-12-31 har belastats med avskrivningar om 12 856 114 på koncernens plattformar och goodwillavskrivningar

Vid utgången av Q4 2021 uppgick värdet på spelplattformarna till 30,1 MSEK. Koncernens goodwill per 2021-12-31 uppgår till 184 829 942 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 31 December 2021 uppgick Safe Lane Gaming koncernens eget kapital till ca -8 423 142 MSEK och är en redovisningseffekt av omvänt förvärv av dotterbolaget Battlecamp AB oktober 2020. Moderbolaget har 178 114 049 i eget aktiekapital per 31 December 2021

Medarbetare

31 December 2021 hade SLG över 25 medarbetare.

Aktien per 2021-12-31

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. I inledningen av kvartalet hade bolaget 1 952 694 501

Bolaget har efter periodens utgång ökat antalet aktier med 732 260 430 till 2 684 954 931 och ett aktiekapital om 142 350 403,151418 SEK

Vidare har bolaget teckningsoptioner av serie 1 & 2. Vid full teckning kommer bolaget efter serie ett i juni 2022 innehav 2 981 407 017 aktier. Efter full teckning av serie 2 i december 2022 kommer bolaget inneha 3 327 859 103 aktier

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.

Övrigt

Under kvartal 4 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 120 000 SEK.

Kommande rapporttillfällen

Delårsrapport 1 2022 - 19 maj 2022

Kvartalsrapport 2 2022 - 25 augusti 2022

Bolagsstämma - 8 juni 2022

Kvartalsrapport 3 2022- 17 november 2022

Bokslutkommuniké 2022 - 23 februari 2023

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. Bolagets årsredovisningar och delårsrapporter finns tillgängliga på bolagets hemsida.

Den här rapporten har ej granskats av Bolagets revisor, Stockholm, 25 februari 2022

Styrelsen i Safe Lane Gaming AB (publ)

Jesper Nord, VD jesper@safelanegaming.com
+46 733 291329



Koncernens resultaträkning

(SEK)	Q4 2021	Q4 2020	Q1-Q4 2021	2020-07-13 - 2020-12-31
Intäkter				
Nettoomsättning	21 224 676	4 610 559	55 699 493	5 834 599
Övriga intäkter	1 286 774	31 067	1 298 577	31 067
S:a Intäkter	22 511 450	4 641 626	56 998 071	5 865 666
Direkta kostnader	-5 116 254	0	-10 476 306	0
Bruttoresultat	17 395 196	4 641 626	46 521 764	5 865 666
Personalkostnader	-1 065 561	-291 660	-3 918 003	-291 660
Rörelsekostnader	-1 223 436	-2 897 523	-9 421 189	-3 510 948
Resultat före avskrivningar (EBITDA)	15 106 199	1 452 443	33 182 573	2 063 058
Avskrivningar	-12 856 114	-1 783 563	-38 050 276	-2 217 235
Övriga rörelsekostnader	-347 926		-347 926	0
Resultat före finansiella poster och skatt (EBIT)	1 902 159	-331 120	-5 215 628	-154 177
Finansiella intäkter	14 020	0	15 454	0
Finansiella kostnader	-11 419 251	-10 547 285	-28 697 902	-10 547 285
Resultat efter finansiella intäkter och kostnader	-9 503 072	-10 878 405	-33 898 076	-10 701 462
Övrigt	69 100	-14 787	69 100	-14 787
Resultat före skatt (EBT)	-9 433 972	-10 893 192	-33 828 976	-10 716 249
Skatter	-7 271 239	-44 414	-7 271 239	-44 414
Årets resultat	-16 705 211,14	-10 937 606,00	-41 100 214,63	-10 760 663,00

Koncernens balansräkning

(SEK)	Per 2021-12-31	Per 2020-12-31
Tillgångar		
Anläggningstillgångar		
Goodwill	184 829 942	0
IT-plattformar	30 085 162	33 519 744
Summa anläggningstillgångar	214 915 105	33 519 744
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	2 749 611	2 604 939
Övriga kortfristiga fordringar	11 976 288	221 601
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	6 375 976	115 692
Kassa och bank	32 452 482	8 841 917
Summa omsättningstillgångar	53 554 358	11 784 149
S:a Tillgångar	268 469 462	45 303 893

(SEK)	Per 2021-12-31	Per 2020-12-31
Eget kapital och skulder		
Eget kapital, obeskattade reserver och avsättningar		
Aktiekapital	103 441 593	79 639 901
Reservfond	20 000	0
Övrigt tillskjutet kapital	104 592 809	21 077 814
Annat EK inkl periodens resultat	-216 477 544	-176 473 294
Summa eget kapital	-8 423 142	-75 755 579
Uppskjuten skatteskuld	721 000	0
Långfristiga skulder		
Övriga långfristiga skulder	73 128 288	70 000 000
Summa Långfristiga skulder	73 128 288	70 000 000
Kortfristiga skulder		
Kortfristiga skulder till kreditinstitut, kunder och leverantörer	3 476 828	1 235 292
Skatteskulder	15 395 464	14 787
Moms och särskilda punktskatter	-6 625	30 150
Personalens skatter, avgifter och löneavdrag	150 258	0
Övriga kortfristiga skulder	183 437 665	43 215 579
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	589 725	6 563 664
S:a Kortfristiga skulder	203 043 316	51 059 472
S:a Eget kapital och skulder	268 469 462	45 303 893

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
Emissionkostnader	0	0	-434 347	0	-434 347
Uppskjutna skatteeffekter	0	0	0	552	552
Förändring periodiseringsfond	0	0	0	-54 865	-54 865
Periodens resultat	0	0	0	-41 100 215	-41 100 215
Förvärv dotterandel	0	20 000	0	1 150 278	1 170 278
Utgående balans 2021-12-31	103 441 594	20 000	104 592 809	-216 477 544	-8 423 142

Koncernens kassaflödesanalys

(SEK)	Q4 2021	Q4 2020	Helår 2021	2020-07-13 - 2020-12-31
Den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	-9 433 972	-10 878 405	-33 828 976	-10 701 463
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	12 787 014	2 484 735	39 574 463	2 918 407
Betald inkomstskatt	-7 271 239	-44 414	-7 271 239	-44 414
Kassaflöde löpande verksamhet före förändring av rörelsekapital	-3 918 197	-8 438 084	-1 525 752	-7 827 470
Förändring av rörelsefordringar	1 259 233	27 825 775	-6 476 559	26 601 735
Förändring av rörelseskulder	11 941 330	12 328 789	46 467 822	12 942 215
Kassaflöde från den löpande verksamheten	9 282 366	31 716 480	38 465 512	31 716 480
Investeringsverksamheten				
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	0	0	-3 684 171	0
Förvärv/avyttring av dotterbolag/rörelse	0	-22 899 563	-12 670 844	-22 899 563
Kassaflöde från investeringsverksamhet	0	-22 899 563	-16 355 015	-22 899 563
Förändring från långfristiga skulder	1 035 000	0	3 105 000	0
Kassaflöde från aktieägartillskott, nyemission, etc.	-434 347	0	-1 604 932	25 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	600 653	0	1 500 068	25 000
Summa kassaflöde	9 883 019	8 816 917	23 610 565	8 841 917
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens början	22 569 463	25 000	8 841 917	0
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens slut	32 452 482	8 841 917	32 452 482	8 841 917

Moderbolagets resultaträkning

(SEK)	Q4 2021	Q4 2020	Q1-Q4 2021	Q1-Q4 2020
Intäkter				
Nettoomsättning	702 467	922 591	2 849 579	1 066 587
Övriga intäkter	-48 637	0	-9 853	32 621
S:a Intäkter	653 829	922 591	2 839 726	1 099 208
Direkta kostnader	-552 943	0	-900 272	-27 787
Bruttoresultat	100 886	922 591	1 939 453	1 071 421
Personalkostnader	-407 938	-291 660	-1 940 474	-897 863
Rörelsekostnader	-675 808	-558 683	-2 544 381	-948 548
Resultat före avskrivningar (EBITDA)	-982 860	72 248	-2 545 401	-774 990
Avskrivningar	-315 209	-9 450	-447 911	-9 450
Resultat före finansiella poster och skatt (EBIT)	-1 298 068	62 798	-2 993 312	-784 440
Finansiella intäkter	28 000 000	-7 694 299	28 003 846	-7 694 299
Finansiella kostnader	-11 419 251	-5 253 679	-28 132 864	-5 583 680
Resultat efter finansiella intäkter och kostnader	15 282 680	-12 885 180	-3 122 329	-14 062 419
Resultat före skatt (EBT)	15 282 680	-12 885 180	-3 122 329	-14 062 419
Årets resultat	15 282 680	-12 885 180	-3 122 329	-14 062 419

Moderföretagets balansräkning

(SEK)	Per 2021-12-31	Per 2020-12-31
Tillgångar		
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
IT-plattformar	3 907 113	245 243
Summa immateriella anläggningstillgångar	3 907 113	245 243
Finansiella anläggningstillgångar		
Andelar i koncernföretag	408 151 000	185 400 000
Fordringar till koncernföretag	28 000 000	170 145
Summa finansiella anläggningstillgångar	436 151 000	185 570 145
Summa anläggningstillgångar	440 058 113	185 815 388
Omsättningstillgångar		
Kundfordringar	1 654	3 695
Övriga kortfristiga fordringar	173 063	1 483
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	212 229	115 692
Kassa och bank	1 023 835	8 156 014
Summa omsättningstillgångar	1 410 781	8 276 884
S:a Tillgångar	441 468 894	194 092 272

(SEK)	Per 2021-12-31	Per 2020-12-31
Eget kapital och skulder		
Eget kapital, obeskattade reserver och avsättningar		
Aktiekapital	101 930 020	79 639 901
Överkursfond	106 104 382	21 077 814
Balanserat resultat	-33 042 682	-12 735 605
Periodens resultat	3 122 329	-14 062 419
Summa eget kapital	178 114 049	73 919 691
Långfristiga skulder		
Övriga långfristiga skulder	73 128 288	70 000 000
Summa Långfristiga skulder	73 128 288	70 000 000
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	1 092 115	393 338
Skulder till koncernföretag	5 314 117	3 572 675
Övriga kortfristiga skulder	183 538 428	39 642 904
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	281 897	6 563 664
S:a Kortfristiga skulder	190 226 557	50 172 580
S:a Eget kapital och skulder	441 468 894	194 092 272

Moderföretaget förändring av eget kapital

(SEK)	Aktiekapital	Överkursfond	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
Emissionskostnader			-434347	0	-434 347
Periodens resultat	0	0	0	-3 122 329	-3 122 329
Utgående balans 2021-12-31	102 364 367	106 104 382	-27 232 371	-3 122 329	178 114 049

Moderbolaget kassaflöde

(SEK)	Q4 2021	Q4 2020	Q1-Q4 2021	Q1-Q4 2020
Den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	15 282 680	-12 885 180	-8 155 484	-14 062 419
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	315 209	0	12 787 639	9 450
Betald inkomstskatt	0	0	0	0
Kassaflöde löpande verksamhet före förändring av rörelsekapital	15 597 889	-12 885 180	4 632 155	-14 052 969
Förändring av rörelsefordringar	-27 768 757	-55 692	-28 095 931	65 660
Förändring av rörelseskulder	9 945 969	44 250 772	31 612 154	46 283 951
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 224 899	31 309 900	8 148 378	32 296 642
Investeringsverksamheten				
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	0	-254 693	-4 109 781	-254 693
Förvärv/avyttring av dotterbolag/rörelse	0	-23 927 325	-12 670 844	-23 927 325
Kassaflöde från investeringsverksamhet	0	-24 182 018	-16 780 625	-24 182 018
Förändring från långfristiga skulder	1 035 000	0	3 105 000	0
Kassaflöde från aktieägartillskott, nyemission, etc.	-434 347	0	-1 604 932	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	600 653	0	1 500 068	0
Summa kassaflöde	-1 624 246	7 127 882	-7 132 179	8 114 624
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens början	2 648 081	1 028 132	8 156 014	41 390
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens slut	1 023 835	8 156 014	1 023 835	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.