The logo for SLG, consisting of the letters 'S', 'L', and 'G' in a bold, white, stylized font against a dark blue background. The letters are blocky and modern, with the 'S' and 'G' having a slight curve to their top and bottom edges. The 'L' is a simple, straight vertical bar with a horizontal base.

Delårsrapport 2 2022

Agenda för kvartal 2 2022

Finansiell översikt i sammandrag	s.3
Väsentliga händelser	s.4
Q2 I korthet	s.6
VD har ordet	s.7
Verksamheten	s.9
Sammanfattning Q2 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)	Q2 2022	Q2 2021	Q1 2022	Q1 2021	H1 2022	H1 2021	Q1-Q4 2021
Totala intäkter	11,6	11,9	14,3	5,3	26,0	17,8	57,0
EBITDA	3,7	5,0	6,8	1,4	10,5	6,3	33,2
Avskrivningar goodwill	10,8	0,0	10,8	0,0	21,5	9,0	9,0
Resultat efter finansiella poster	-16,5	-13,1	-15,5	-3,9	-32,0	-17,0	-33,9
Balansomslutning	204,3	273,2	224,4	39,8	204,3	273,2	268,5
Soliditet (%)	25,6 %	5,9 %	30,7 %	-181,8 %	25,6 %	5,9 %	-3,1 %
Resultat per aktie (SEK)	-0,01	-0,01	-0,01	0,00	-0,01	-0,01	-0,02
Moderbolaget (MSEK)	Q2 2022	Q2 2021	Q1 2022	Q1 2021	H1 2022	H1 2021	Q1-Q4 2021
Totala intäkter	0,5	0,6	0,6	0,7	1,1	1,4	2,8
EBITDA	-2,2	-0,7	-1,3	-0,4	-3,5	-1,1	-2,5
Resultat efter finansiella poster	-9,8	-8,1	-11,1	-3,9	-67,5	0,0	0,0
Balansomslutning	352,0	413,8	350,5	123,7	352,0	413,8	377,1
Soliditet (%)	0,5	0,4	0,6	0,1	0,5	0,4	0,3
Resultat per aktie (SEK)	-0,5 %	-0,4 %	-0,6 %	-0,2 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %

Bolaget har beslutat att dra tillbaka tidigare utgiven prognos, se VD ord

Väsentliga händelser

Under kvartal 2

2022-05-06 Safe Lane Gaming har ingått långfristig kreditfacilitet från svensk bank.

2022-05-06 Kallelse till årsstämma i Safe Lane Gaming AB (publ)

2022-05-16 Safe Lane Gaming anställer Philip Arfwedson till ny Chief Financial Officer

2022-05-16 Safe Lane Gaming AB (publ) uppfyller NGM Nordic SME krav och blir uppflyttade till ordinarie lista

2022-05-18 Safe Lane Gaming offentliggör årsredovisning och informerar om beslutad nedskrivning i dotterbolaget Battlecamp AB

2022-05-19 Safe Lane Gaming - Delårsrapport 1 2022 - EBITDA ökade under första kvartalet med 386% jämfört med motsvarande period föregående år

2022-06-01 Safe Lane Gaming delger fullständigt förslag till styrelsen från ägare inför kommande bolagsstämma 8 Juni

2022-06-03 Safe Lane Gaming deltog i spelutvecklarkonferensen Nordic Game

2022-06-08 Kommuniké från bolagsstämma

Efter kvartal 2

2022-07-05 Safe Lane Gaming meddelar om nyttjandeperioden och handel avseende teckningsoptioner av serie TO 1 B

2022-07-05 Safe Lane Gaming delger verksamhetsuppdatering

2022-08-15 Arvid Klingström utses till ny vd för Safe Lane Gaming





SLG har över 10 spel med 3 världsettor i sin spelportfölj, dessa med över 200 miljoner nerladdningar

Besök <https://safelanegaming.com/our-games/> för att ladda ner

Q2 i korthet

11,6
(11,9)

MSEK
—
omsättning
Q2 2022

3,7
(5,0)

MSEK
—
EBITDA Q2
2022

31,9
(41,7)

PROCENT
—
Rörelseresultats
marginal

8,5
(17,6)

MSEK
—
Likvida medel

Finansiellt – Q2 2022

Nettoomsättning uppgick till 11,6 MSEK (11,9 MSEK), en minskning om 3%

EBITDA uppgick till 3,7 MSEK (5,0 MSEK), en minskning om 25%

Justerat EBITDA uppgick till 4,6 MSEK (5,0 MSEK), en minskning om 8%

Finansiellt – H1 2022

Nettoomsättning uppgick till 26 MSEK (17,8 MSEK), en ökning om 46%

EBITDA uppgick till 10,5 MSEK (6,3 MSEK), en ökning om 65%

Justerat EBITDA uppgick till 11,4 MSEK (6,3 MSEK), en ökning om 79%

VD har ordet

Det är vemodigt att nu skriva mitt sista ord samtidigt som jag känner en stolthet och en otrolig trygghet i att inom kort lämna över stafettpinnen till Arvid Klingström, som nu ska leda SLG mot vidare tillväxt och lönsamhet. De senaste knappa två åren som vd har varit helt fantastiska. När jag blickar tillbaka två år, året då jag tog över som vd och jämför med idag så ser jag idag en koncern som i grunden är välmående och som kontinuerligt tar stora kliv mot att bli Sveriges ledande gamingbolag.

Det andra kvartalet har varit ett viktigt kvartal, både ur ett operationellt såväl som ur ett finansiellt perspektiv. I mångt och mycket har det handlat om att fortsätta på inslagen väg, det vill säga fokus på bolagets balansräkning samt att bygga den operativa grunden inför nästa steg. Vad gäller den operativa grunden har vi som tidigare nämnt förstärkt ledningsgruppen med Arvid Klingström och Philip Arfwedson, som i dagarna tillträdde sin roll som CFO, två personer jag har stor tilltro till. Under perioden fattades även beslutet om att flytta hem utvecklingen av spelet Battle Camp från Korea till Sverige. Beslutet grundar sig i att vi vill få bättre kontroll över utvecklingsresurserna samtidigt som vi såg möjligheten till viss kostnadsbesparing. Flytten är genomförd och vi ser redan nu positiva effekter av beslutet. Utöver ovan operativa åtgärder är kanske det viktigaste beslutet att vi ska bygga ett powerhouse inom genren Hyper-Casual, något jag

är övertygad om att min efterträdare Arvid Klingström inom kort kommer berätta mer om. På den finansiella sidan kunde vi lösa kortfristiga skulder som låg till förfall genom upptagandet av en treårig kreditfacilitet med förmånliga villkor, en viktig pusselbit till att vi fick beskedet från NGM om att vi blivit uppflyttade till ordinarie lista. De ”stora” och mer akuta problemen är nu lösta, pusselbitarna har börjat falla på plats och fokus kan nu läggas på att skapa tillväxt och aktieägarvärde.

Omstruktureringarna, tillsammans med den nya satsningen framåt, medförde att vårt resultat i Q2 2022 blev något lägre än Q2 2021. Vi har haft flertalet prototyper igång under perioden Q1 och Q2 men resultatet av de speltesterna har inte nått upp till våra krav för global lansering. Med vårt nya fokus på Hyper Casual genren, där spel utvecklas, testas, lanseras eller avslutas snabbt, är det svårt att förutsäga tidpunkten för kommande spelsläpp och därför också svårt att ge en träffsäker prognos. Ett lyckat spelsläpp kan på kort till medellång sikt ge en väsentlig effekt på vårt finansiella resultat. Med hänvisning till bolagets nya satsning och osäkerheten i att förutspå kommande resultat har bolaget beslutat att inte lämna några prognoser framöver och därmed dra tillbaka tidigare given prognos om ett EBITDA på 40-50 mSEK för helåret 2022.

Att jag nu kliver av från vd-positionen betyder inte att jag lämnar SLG-familjen. Jag kommer fortsatt jobba nära Arvid och vara operativt ansvarig för Battlecamp, ett bolag som jag varit högst delaktig i sedan start. Den ledningsgruppsförändring som genomförs är i mina ögon högst nödvändig utifrån både det läget SLG befinner sig i och satsningen framåt på Hyper-Casual. Arvid har många års erfarenhet från branschen och ett stort nätverk. Dessutom har Arvid de egenskaper som krävs för att SLG ska fortsätta ta stora kliv i tillväxtresan och det glädjer mig att fortsatt få vara med på denna.

Jag vill passa på att tacka alla medarbetare, kunder, leverantörer och aktieägare för ett gott samarbete under dessa år. Trots att jag inte lämnar denna resa så kommer jag inte vara lika framträdande som innan. I stället ser jag fram emot hösten och få höra mer om Arvids planer och ambitioner med SLG.

På återseende,

Jesper Nord

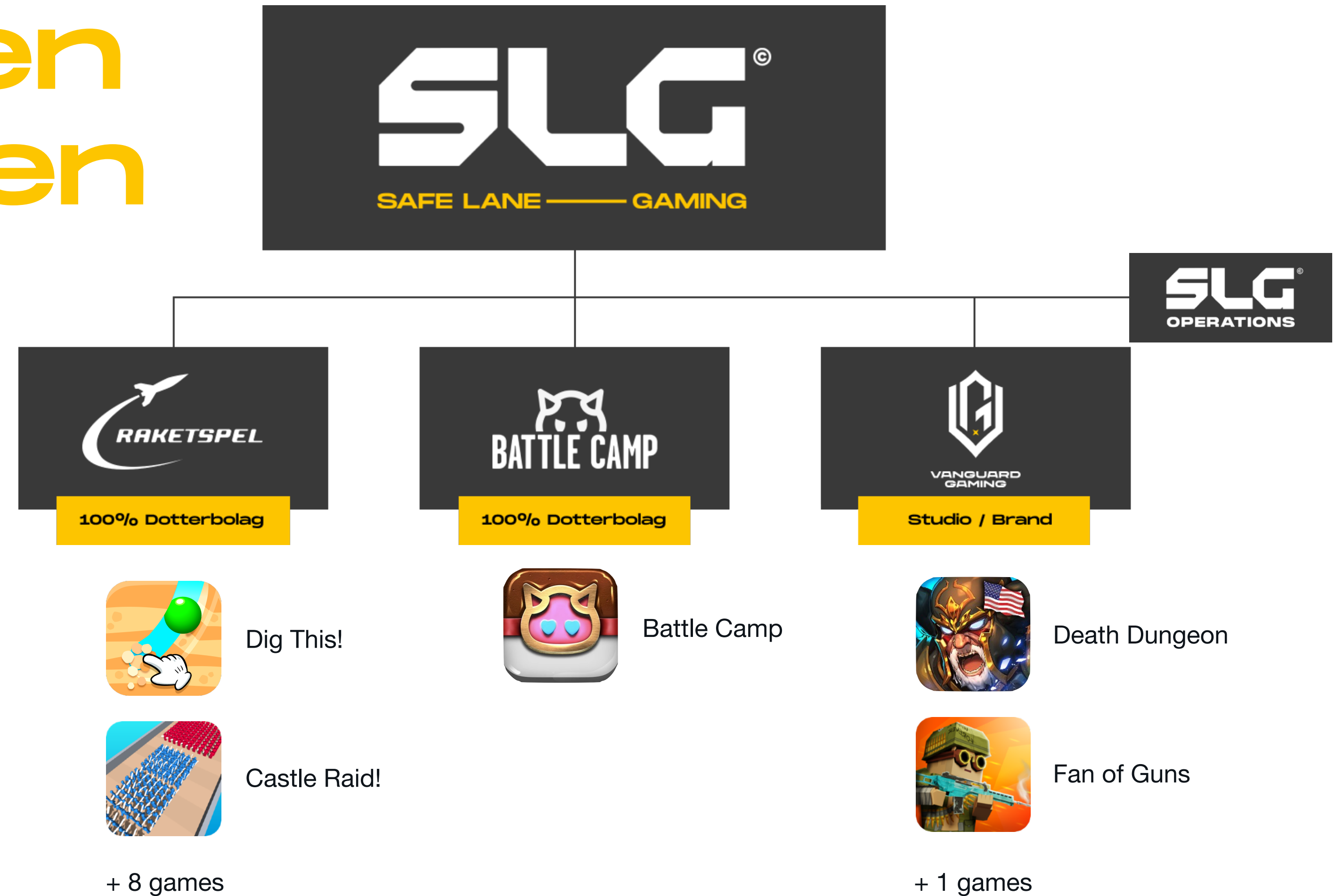


Verksamheten och koncernen

SLG är ett bolag inom mobilspelsindustrin med över 10 spel portföljen. Utöver spelutveckling fokuserar bolaget på strategiska förvärv och organisk tillväxt. Bolaget förvärvar och förvaltar spel för samtliga plattformar (främst iOS och Android)

Koncernen består av moderbolaget Safe Lane Gaming AB (publ) med de helägda dotterbolagen Battlecamp AB, samt Raketspel Interaktiva Produktioner AB. 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 för att ha möjlighet till en god kontakt med existerande och framtida investerare.



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. Målet är att fortsätta driva bolaget med god omsättning, genom att förvalta produkten på bästa vis.

www.battlecamp.com



Under kvartal 2

En del större förändringar har gjorts på driftsidan när det gäller spelet Battle Camp. Dels har serveranvändningen optimerats, genom byte av instanser. Det här arbetet har genomförts i huvudsak för att minska onödiga kostnader kring spelet. Arbetet kring serverlösningarna är i allra högsta grad fortlöpande och kommer att fortsätta under Q3 och Q4.

Det har även skett en större organisatorisk förändring i form av byte av utvecklarteam. Den här delen av Battle Camp har nu flyttats till Sverige. Genom förändringen kommer vårt kreativa och tekniska team närmare varandra vilket kommer göra arbetet mer effektivt.

I slutet av kvartalet inleddes även ett optimeringsarbete avseende annonserna i spelet, med förhoppningen om att generera högre intäkter. Vi beräknar att det arbetet kommer fortlöpa en bit in i tredje kvartalet.

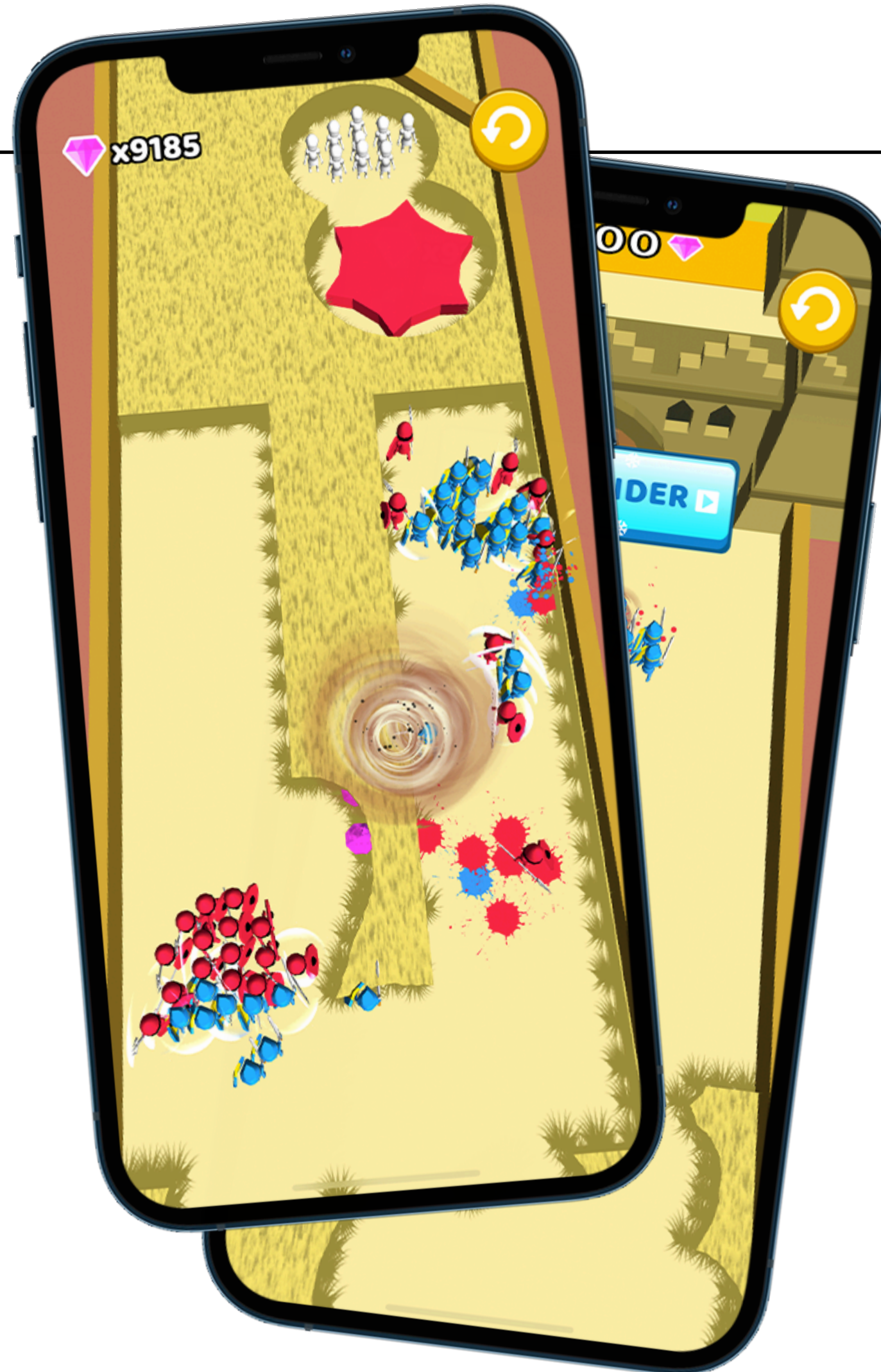
Battle Camp är en viktig del av vår spelportfölj med över 40 miljoner nedladdningar på samtliga plattformar och med en loyal spelarbas. Vi ser fortsatt arbete med högsta prioritet på lönsamhet.

Raketspel AB

Den Stockholmsbaserade spelstudion Raketspel Interaktiva Produkter AB (Raketspel), består av fem rutinerade spelskapare, som alla bidrar med sin individuella kunskap för att bibehålla studios 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 mobilspele. 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, Voodoo och Carry1st



Under kvartal 2

Under Q2 har Raketspel haft fullt fokus på nya spel. Vi har även fortsatt fördjupa vårt samarbete med Voodoo, genom att utveckla och förfina existerande spel som Voodoo tillhandahåller samt att Voodoo har byggt vidare på existerande spel så som Castle Raid för att ytterligare förfina främst ARPU i spelet.

Just nu är vi i en fas där de kreativa flödena får vara i fokus och mycket energi läggs på att titta på nya spelmekaniker och interaktioner som vi kan använda i kommande prototyper.

I Q2 har vi också lyckats knyta till oss en ny utvecklare vilket känns väldigt spännande för att se om vi kan öka antalet prototyper och spel vi släpper framåt

Vanguard Gaming Studio

Vanguard Gaming Studio hanterar 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.

Under kvartal 2

Fan of Guns

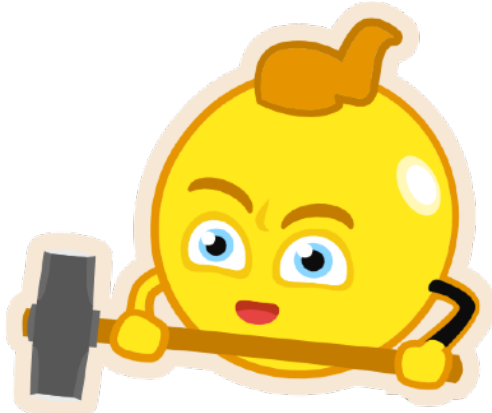
Det löpande arbetet med spelet fortsätter. Undre kvartalet har man lagt till AppsFlyer för optimering av marknadsföringsarbetet. Det har inletts ett samarbete med en YouTuber, för bättre spridning av marknadsföringen och spelet.

Det har även skett förbättringar i speloptimeringen, där matchningsfunktionen i spelet har varit huvudfokus

www.vanguardgamingstudio.com



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 Q2 2022



Försäljning, kostnader och resultat

Koncernens nettoomsättning för kvartal 2 uppgick till 11 632 258 (11,9). EBITDA resultatet uppgick till 3,7 MSEK (5,0). Resultat per aktie under perioden uppgick till -0,01 SEK.

Avskrivningar

Resultatet för kvartal 2 har belastats med avskrivningar om 12 759 072 på koncernens plattformar och goodwillavskrivningar

Vid utgången av kvartal 2 uppgick värdet på spelplattformarna till 26 MSEK. Koncernens goodwill per 2021-06-30 uppgår till 163 296 357 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 2021-06-30 uppgick Safe Lane Gaming koncernens eget kapital till ca 52,3 SEK och är en redovisningseffekt av omvänt förvärv av dotterbolaget Battlecamp AB oktober 2020. Moderbolaget har 185 481 664 i eget kapital per 2021-06-30

Medarbetare

30 juni hade SLG över 24 medarbetare (anställda och konsulter världen över)

Aktien per 2022-06-30

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

Aktiekapitalet uppgår till 142 350 403,15SEK fördelat på 2 684 954 931 aktier. I inledningen av kvartalet hade bolaget 2 684 954 931 aktier

Vidare har bolaget teckningsoptioner av serie 2. Vid full teckning kommer bolaget efter serie ett i december 2022 innehav 2 981 407 017 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.

Kommande rapporttillfällen
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 Augusti

Denna information är sådan som Safe Lane Gaming AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014). Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande 25 Augusti 08:30

Styrelsen i Safe Lane Gaming AB (publ)

Jesper Nord, VD jesper@safelanegaming.com



Koncernens resultaträkning

(SEK)	Q2-22	Q2-21	H1-22	H1-21	Helår 2021
Intäkter					
Nettoomsättning	11 632 258	11 936 097	26 119 578	17 853 228	55 699 493
Övriga intäkter	-13 077	5 740	-158 228	-17 215	1 298 577
S:a Intäkter	11 619 181	11 941 837	25 961 350	17 836 013	56 998 071
Direkta kostnader	-4 428 765	-1 048 842	-9 552 388	-1 048 842	-10 476 306
Bruttoresultat	7 190 417	10 892 995	16 408 963	16 787 171	46 521 764
Personalkostnader	-1 598 485	-1 202 479	-2 790 089	-1 774 400	-3 918 003
Rörelsekostnader	-1 880 882	-4 710 535	-3 145 718	-8 674 475	-9 421 189
Resultat före avskrivningar (EBITDA)	3 711 051	4 979 981	10 473 157	6 338 295	33 182 573
Avskrivningar	-12 759 072	-10 790 674	-25 518 144	-12 609 021	-38 050 276
Övriga rörelsekostnader	-38 092	0	61 787	0	-347 926
Resultat före finansiella poster och skatt (EBIT)	-9 086 113	-5 810 693	-14 983 200	-6 270 726	-5 215 628
Finansiella intäkter	0	2 830	0	2 339	15 454
Finansiella kostnader	-7 413 599	-7 291 565	-16 983 329	-10 704 890	-28 697 902
Resultat efter finansiella intäkter och kostnader	-16 499 712	-13 099 428	-31 966 529	-16 973 277	-33 898 076
Övrigt	0	0	0	0	69 100
Resultat före skatt (EBT)	-16 499 712	-13 099 428	-31 966 529	-16 973 277	-33 828 976
Skatter	0	0	0	0	-7 271 239
Årets resultat	-16 499 712	-13 099 428	-31 966 529	-16 973 277	-41 100 215

Koncernens balansräkning

(SEK)	Per 2022-06-30	Per 2021-06-30	Per 2021-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Goodwill	163 296 357	206 363 528	184 829 942
IT-plattformar	26 100 604	31 159 880	30 085 162
Summa anläggningstillgångar	189 396 961	237 523 408	214 915 105
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	2 565 624	2 917 305	2 749 611
Övriga kortfristiga fordringar	293 523	11 615 787	11 976 288
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 499 801	3 587 139	6 375 976
Kassa och bank	8 546 434	17 578 598	32 452 482
Summa omsättningstillgångar	14 905 383	35 698 829	53 554 358
S:a Tillgångar	204 302 344	273 222 236	268 469 462

(SEK)	Per 2022-06-30	Per 2021-06-30	Per 2021-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital, obeskattade reserver och avsättningar			
Aktiekapital	142 350 403	103 441 593	103 441 593
Reservfond	20 000	20 000	20 000
Övrigt tillskjutet kapital	158 392 030	105 027 156	104 592 809
Annat EK inkl periodens resultat	-248 443 819	-192 298 694	-216 477 544
Summa eget kapital	52 318 614	16 190 055	-8 423 142
Uppskjuten skatteskuld	721 000	735 235	721 000
Långfristiga skulder			
Övriga långfristiga skulder	135 198 288	70 023 288	73 128 288
S:a Långfristiga skulder	135 198 288	70 023 288	73 128 288
Kortfristiga skulder			
Kortfristiga skulder till kreditinstitut, kunder och leverantörer	3 235 390	2 834 921	3 476 828
Skatteskulder	658 418	10 180 657	15 395 464
Moms och särskilda punktskatter	-40 159	0	-6 625
Personalens skatter, avgifter och löneavdrag	224 172	0	150 258
Övriga kortfristiga skulder	11 791 897	173 128 691	183 437 665
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	194 724	129 389	589 725
S:a Kortfristiga skulder	16 064 442	186 273 658	203 043 316
S:a Eget kapital och skulder	204 302 344	273 222 236	268 469 462

Koncernens förändring av eget kapital

(SEK)	Aktiekapital	Reservfond	Övrigt tillskjutet kapital	Annat EK inkl. periodens resultat	Totalt
Ingående balans 2021-01-01	79 639 901	0	21 077 814	-176 473 294	-75 755 579
Nyemission	23 887 666	0	85 033 953	0	108 921 619
Emissionkostnader	0	0	-1 604 932	0	-1 604 932
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	103 527 567	20 000	104 506 835	-216 477 544	-8 423 142
Ingående balans 2022-01-01	103 527 567	20 000	104 506 835	-216 477 544	-8 423 142
Nyemission	38 822 837	0	56 371 019	0	95 193 856
Emissionkostnader	0	0	-2 485 825	0	-2 485 825
Periodens resultat	0	0	0	-31 966 529	-31 966 529
Utgående balans 2022-06-30	142 350 404	20 000	158 392 029	-248 443 819	52 318 614

Koncernens kassaflödesanalys

(SEK)	Q2-22	Q2-21	H1-22	H1-21	Helår 2021
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-16 499 712	-13 099 428	-31 966 529	-16 973 277	-33 898 076
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	12 759 072	10 790 674	25 518 144	14 202 309	39 574 463
Betald inkomstskatt	0		0	0	-7 271 239
Kassaflöde löpande verksamhet före förändring av rörelsekapital	-3 740 640	-2 308 754	-6 448 385	-2 770 968	-1 525 752
Förändring av rörelsefordringar	201 428	-2 318 330	14 743 181	-3 496 216	-6 476 559
Förändring av rörelseskulder	-64 670 746	32 214 448	-186 978 874	29 696 514	46 467 822
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-68 209 957	27 587 364	-178 684 078	23 429 330	38 465 512
Investeringsverksamheten					
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	-851 220	-3 684 171
Förvärv av dotterbolag/rörelse	0	-12 670 844	0	-12 670 844	-12 670 844
Kassaflöde från investeringsverksamhet	0	-12 670 844	0	-13 522 064	-16 355 015
Finansieringsverksamhet					
Förändring från långfristiga skulder	61 035 000	0	62 070 000	0	3 105 000
Kassaflöde från aktieägartillskott, nyemission, etc.	0	0	92 708 031	-1 170 585	-1 604 932
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	61 035 000	0	154 778 031	-1 170 585	1 500 068
Summa kassaflöde	-7 174 957	14 916 520	-23 906 048	8 736 681	23 610 565
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens början	15 721 392	2 662 078	32 452 482	8 841 917	8 841 917
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens slut	8 546 434	17 578 598	8 546 434	17 578 598	32 452 482

Moderbolagets resultaträkning

(SEK)	Q2-22	Q2-21	H1-22	H1-21	Helår 2021
Intäkter					
Nettoomsättning	465 763	633 758	1 085 982	1 379 054	2 849 579
Övriga intäkter	846	-13	1 967	-13	-9 853
S:a Intäkter	466 609	633 745	1 087 949	1 379 041	2 839 726
Direkta kostnader	-268 713	0	-774 114	0	-900 272
Bruttoresultat	197 896	633 745	313 835	1 379 041	1 939 453
Personalkostnader	-831 245	-513 769	-1 300 586	-1 085 691	-1 940 474
Rörelsekostnader	-1 563 401	-854 297	-2 528 609	-1 421 677	-2 544 381
Resultat före avskrivningar (EBITDA)	-2 196 750	-734 321	-3 515 360	-1 128 327	-2 545 401
Avskrivningar	-218 166	-44 234	-436 332	-88 468	-447 911
Övriga rörelsekostnader	-1 538	0	-8 055	0	0
Resultat före finansiella poster och skatt (EBIT)	-2 416 454	-778 555	-3 959 747	-1 216 795	-2 993 312
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	0	-64 400 000
Finansiella intäkter	0	0	0	0	28 003 846
Finansiella kostnader	-7 410 939	-7 287 719	-16 980 669	-10 701 044	-28 132 864
Resultat efter finansiella intäkter och kostnader	-9 827 393	-8 066 274	-20 940 416	-11 917 839	-67 522 329
Resultat före skatt (EBT)	-9 827 393	-8 066 274	-20 940 416	-11 917 839	-67 522 329
Årets resultat	-9 827 393	-8 066 274	-20 940 416	-11 917 839	-67 522 329

Moderföretagets balansräkning

(SEK)	Per 2022-06-30	Per 2021-06-30	Per 2021-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
IT-plattformar	3 470 781	1 433 605	3 907 113
Summa immateriella anläggningstillgångar	3 470 781	1 433 605	3 907 113
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	343 751 000	408 151 000	343 751 000
Fordringar till koncernföretag	0	0	28 000 000
Summa finansiella anläggningstillgångar	343 751 000	408 151 000	371 751 000
Summa anläggningstillgångar	347 221 781	409 584 605	375 658 113
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	-7 111	337 500	1 654
Övriga kortfristiga fordringar	287 450	125 728	173 063
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	217 689	233 759	212 229
Kassa och bank	4 241 472	3 559 454	1 023 835
Summa omsättningstillgångar	4 739 500	4 256 442	1 410 781
S:a Tillgångar	351 961 281	413 841 047	377 068 894

(SEK)	Per 2022-06-30	Per 2021-06-30	Per 2021-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital, obeskattade reserver och avsättningar			
Aktiekapital	142 350 403	102 364 367	103 527 566
Överkursfond	158 392 029	106 104 382	104 506 836
Balanserat resultat	-94 320 353	-26 798 024	-26 798 024
Periodens resultat	-20 940 416	-11 917 839	-67 522 329
Summa eget kapital	185 481 664	169 752 887	113 714 049
Långfristiga skulder			
Övriga långfristiga skulder	148 898 288	0	73 128 288
S:a Långfristiga skulder	148 898 288	0	73 128 288
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	788 048	352 378	1 092 115
Skulder till koncernföretag	5 306 722	655 256	5 314 117
Övriga kortfristiga skulder	11 324 458	243 015 529	183 538 428
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	162 101	64 997	281 897
S:a Kortfristiga skulder	17 581 329	244 088 160	190 226 557
S:a Eget kapital och skulder	351 961 281	413 841 047	377 068 894

Moderföretaget förändring av eget kapital

(SEK)	Aktiekapital	Överkursfond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Totalt
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	23 887 666	85 033 953	0	0	108 921 619
Emissionskostnader	0	-1 604 932	0	0	-1 604 932
Periodens resultat	0	0	0	-67 522 329	-67 522 329
Utgående balans 2021-12-31	103 527 566	104 506 836	-26 798 024	-67 522 329	113 714 049
Ingående balans 2022-01-01	103 527 566	104 506 836	-26 798 024	-67 522 329	113 714 049
Omföring resultat föregående år	0	0	-67 522 329	67 522 329	0
Nyemission	38 822 837	56 371 019	0	0	95 193 856
Emissionskostnader	0	-2 485 825	0	0	-2 485 825
Periodens resultat	0	0	0	-20 940 416	-20 940 416
Utgående balans 2022-06-30	142 350 403	158 392 030	-94 320 353	-20 940 416	185 481 664

Moderbolaget kassaflöde

(SEK)	Q2-2022	Q2-2021	H1-2022	H1-2021	Helår 2021
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-9 827 393	-8 066 274	-20 940 416	-11 917 839	-67 522 329
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	218 166	44 234	436 332	1 681 756	64 847 911
Kassaflöde löpande verksamhet före förändring av rörelsekapital	-9 609 227	-8 022 040	-20 504 084	-10 236 083	-2 674 419
Förändring av rörelsefordringar	-283 810	-448 730	27 888 918	-405 972	-28 095 931
Förändring av rörelseskulder	-63 475 480	31 016 513	-172 645 227	28 067 300	38 918 728
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-73 368 517	22 545 743	-165 260 393	17 425 245	8 148 378
Investeringsverksamheten					
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	-851 220	-4 109 781
Förvärv/avyttring av dottebolag/rörelse	0	-20 000 000	0	-20 000 000	-12 670 844
Kassaflöde från investeringsverksamhet	0	-20 000 000	0	-20 851 220	-16 780 625
Finansieringsverksamhet					
Förändring från långfristiga skulder	74 735 000	0	75 770 000	0	3 105 000
Kassaflöde från aktieägartillskott, nyemission, etc.	0	0	92 708 031	-1 170 585	-1 604 932
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	74 735 000	0	168 478 031	-1 170 585	1 500 068
Summa kassaflöde	1 366 483	2 545 743	3 217 638	-4 596 560	-7 132 179
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens början	2 874 989	1 013 711	1 023 835	8 156 014	8 156 014
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens slut	4 241 472	3 559 454	4 241 473	3 559 454	1 023 835

Kontakt

Safe Lane Gaming AB
Kronobergsgatan 21
112 33 Stockholm
+46733291329
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.