

The logo for Safe Lane Gaming (SLG) is displayed in a large, white, stylized font. The letters 'S' and 'L' are connected, and the 'G' is a simple, bold outline. The background of the entire slide is a vibrant, isometric illustration of a medieval castle and its surrounding landscape. The castle features a central tower with a red roof and green spires, surrounded by a grey stone wall with several smaller towers. Inside the wall are several wooden houses with orange roofs. The castle is situated on a green field with a grid of small green crosses. In the background, there is a dense forest of green trees. The overall style is colorful and cartoonish.

Delårsrapport 1 2022

Agenda för kvartal 1 2022

Finansiell översikt i sammandrag	s.3
Väsentliga händelser	s.4
Q1 I korthet	s.6
VD har ordet	s.7
Verksamheten	s.8
Sammanfattning Q1 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)	Q1 2022	Q1 2021	Q1-Q4 2021
Totala intäkter	14,3	5,3	5,9
EBITDA	6,8	1,4	2,1
Avskrivningar goodwill	10,8	0,0	-2,2
Resultat efter finansiella poster	-15,5	-3,9	-10,7
Balansomslutning	224,4	39,8	45,3
Soliditet (%)	30,7 %	-181,8 %	-167,2 %
Resultat per aktie (SEK)	-0,01	0,00	-0,01
Moderbolaget (MSEK)	Q1 2022	Q1 2021	Q1-Q4 2021
Totala intäkter	0,6	0,7	1,1
EBITDA	-1,3	-0,4	-0,8
Resultat efter finansiella poster	-11,1	-3,9	-14,1
Balansomslutning	350,5	123,7	194,1
Soliditet (%)	55,7 %	10,5 %	38,1 %
Resultat per aktie (SEK)	-0,01	0,00	-0,01

Väsentliga händelser

Under kvartal 1

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

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

2022-01-28 Battle Camp fortsätter att leverera högprofiterande säsongsevent

2022-02-25 Safe Lane Gaming - Bokslutskommuniké 2021 - EBITDA ökade under fjärde kvartalet med 906% jämfört med motsvarande period föregående år.

2022-02-15 Safe Lane Gamings har beslutat att löpande publicera operativa uppdateringar

2022-03-28 Safe Lane Gaming stärker ledningsgruppen och utser Arvid Klingström till ny Chief Commercial Officer

Efter kvartal 1

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

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





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

Q1 i korthet

14,3
(5,3)

MSEK
—
omsättning
Q1 2022

6,8
(1,4)

MSEK
—
EBITDA Q1
2022

47,6
(26,4)

PROCENT
—
Rörelseresultats
marginal

15,7
(2,6)

MSEK
—
Likvida medel

Under Q1

Nettoomsättning uppgick till 14,3 MSEK (5,3)

Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 6,8 (1,4) motsvarande en marginal på 47,6% (26%)

Resultat efter finansiella poster och goodwillavskrivningar på grund av redovisningsprincip -15,5 MSEK (-3,9)

VD har ordet

Till att börja med är jag djupt berörd över situationen i Ukraina. Mina tankar går till det ukrainska folket och våra medarbetare i de berörda länderna. Mitt i all bedrövelse är det ändå fantastiskt att se hur folk ställer upp och enas för Ukraina och dess befolkning. Vi kommer fortsätta göra allt vi kan och ge stöd till våra medarbetare.

Första kvartalet (och en bit in på andra kvartalet) har präglats av en fortsatt stark EBITDA-tillväxt (ökning om 386% jämfört med samma period föregående år), fokus på vår finansiella ställning och innovativa lanseringar i våra spel. Det är ingen underdrift när jag säger att det har varit ett intensivt första kvartal, där mycket har handlat om att lägga grunden till det vi är idag och skapa förutsättningar för det vi vill vara i framtiden.

Som tidigare kommunicerats lägger vi ett stort fokus på SLG:s finansiella ställning. Här handlar det inte bara om att kortsiktigt städa upp i vår balansräkning utan även säkerställa en stabil grund framåt som i slutänden genererar goda resultat på sista raden.

Likviden från den nyemission som avslutades vid ingången av året tillförde SLG ca 95 MSEK. Denna likvid möjliggjorde att vi kunde genomföra vår andra betalning för förvärvet av Raketspel. Det som var extra glädjande utöver förvärvet i sig är att säljarna av Raketspel valde att investera en stor del själva, i denna emission. Utöver deras kompetens och erfarenhet som är otroligt viktig när vi nu banar väg för framtiden, är att de dessutom äger ca 20% aktierna i SLG. En annan avgörande faktor har varit att ta kontroll över Bolagets lånesituation. Här har det främst handlat om de tidigare upptagna korta lånen där några har legat till förfall i närtid. Efter många och långa

förhandlingar med flertalet kreditgivare fann vi till slut, en bit in på andra kvartalet, en bra överenskommelse med en ny långgivare och upptog en långfristig kreditfacilitet som löper över tre år. De korta lånen som låg till förfall är nu återbetalda och medför att vi idag har en helt annan kontroll över vår lånebild, ett viktigt steg i arbetet med att stärka SLG:s finansiella ställning. Detta arbete har också varit en central del i att uppfylla NGM Nordic SMEs krav för att bli uppflyttade till ordinarie lista, vilket nu också skett.

Parallellt med det finansiella arbetet har mitt mål varit att stärka upp organisationen utifrån den nya grund SLG idag arbetar ifrån. Sedan förvärvet av Raketspel har SLG vuxit markant och för att nå de framgångar vi ser framför oss krävs det att vi har rätt personer ombord i organisationen. På kort tid har vi därför rekryterat och stärkt upp vår ledningsgrupp med såväl Arvid Klingström, Chief Commercial Officer (CCO), tidigare erfarenhet från bland annat Paradox och King, och i dagarna Philip Arfwedson, Chief Financial Officer (CFO), tidigare erfarenhet från bl a Link Mobility och Com Hem. Deras erfarenheter och driv passar väl in i den grund vi bygger för att nu ta nästa steg.

En annan viktig förändring under kvartalet har varit att bli noggrannare med att selektera vilken information vi kommunicerar ut till marknaden. Från att tidigare gått ut väldigt frekvent med alla typer och storlekar av information till att vi nu är lite mer restriktiva. Vår ambition är att fokusera på information som är av högre relevans och däremellan komma med operativa uppdateringar. Detta medför att det ibland kan uppfattas som att det inte händer något, men så är inte fallet. SLG:s strategi är som väl bekant att växa genom förvärv och genom att addera den kompetens som finns inom bolaget (SLG Operations) skapa en long tale (förlängd tid) av intäkter på de spel vi förvärvar. Med andra ord förlänga livslängden av intäkter ett spel kan generera.

Det vi däremot sällan talar om är alla de prototyper av spel vi skapar inom Raketspel. För många är det väl bekant att Raketspel har levererat världshits när det kommer till spel inom grenen Hyper Casual mobile (se sidan 11 i rapporten). I skrivande stund har vi närmare 10 prototyper under utveckling i olika stadier, dessa är våra ess i rockärmen. Kort sagt, vi skapar stabila löpande intäkter på de spel vi har och satsar parallellt på att skapa potentiella hits genom Raketspel, mer om detta finns att läsa längre ner i rapporten och i kommande operativa uppdatering.

Prognosen om att nå ett EBITDA om 40-50 MSEK på helåret gäller fortsatt. Detta då vi ser att vår kärnverksamhet löper på väl och att vi har en hel del nya spel i prototypstadiet som skall testas och tas ut i marknaden under året.

Avslutningsvis vill jag passa på att hälsa alla nya som gamla investerare varmt välkomna till Safe Lane Gaming. Vi står väl positionerade kommande år i en marknad som fortsätter växa starkt. Vi har nu tagit ett flertal viktiga steg för att skapa en stabilare grund att utgå ifrån och har en tydlig plan för hur vi ska fortsätta växa - både organiskt och genom förvärv.



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

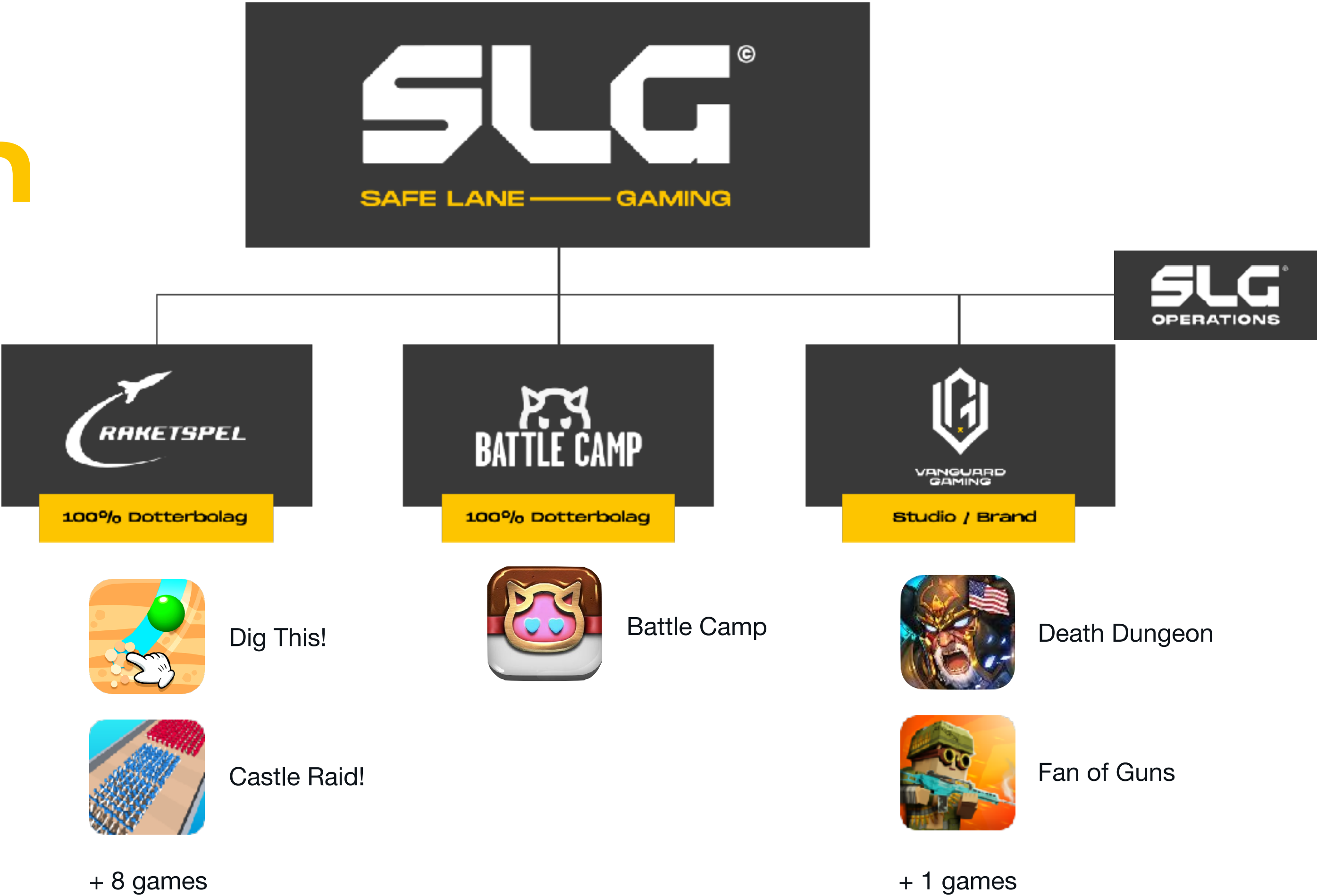


Optimera, marknadsföra och behålla livslängd för de förvärvade spelen

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.



Mobilspelsmarknaden växer

Mobilspelsmarknaden fortsätter att växa. Tydligt är också att innehåll är viktigt för de olika plattformarna på marknaden. Här vill alla etablera sig som helhetsleverantörer av underhållning. Vi ser hur spel har kommit in i innehållsmixen för aktörer så som Snapchat, Netflix mfl. Samtidigt fortsätter de största distributörerna, Apple och Google, att investera i sina plattformar för att möta användarnas krav på innehåll.

Safe Lane Gaming ser att det finns stor potential i att kunna växa genom att skapa innehåll. Om vi fortsätter att bygga en spelportfölj så kan vi expandera genom rätt distributionspartners. Då Raketspel har arbetat många år på att etablera en process som fungerar för att snabbt skapa spel med bra marknadspotential så tittar vi på att investera vidare inom detta område för att kunna möta efterfrågan på roligt innehåll och samtidigt aktivera fler distributionspartners för våra redan utvecklade och kommande spel inom Hyper Casual mobile.

Hyper Casual spel karaktäriseras av lättspelade, tillgängliga och roliga spelmekaniker som spelare återkommer till ofta då spelrundorna är snabba. Intäkterna för spelen är primärt drivna av annonser. Annonserna finns i spelet och en del är kopplade till spelformatet. Detta innebär att du kan få saker i spelet om du tittar på en annons - rewarded videos. Andra visas mellan spelrundorna eller i spelrundan - interstitial ads och banner ads. Allt detta passar väldigt bra förpackat i en mobiltelefon.

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 1

Battle Camp började året med två stycken s.k. säsongsevent. Dels Chinese New Year och kort efter det var det dags för Valentines day. Det här var första gången på många år som dessa event även bjöd på helt nya monster och kläder till spelets avatarer. Något som verkligen uppskattades av spelarna och gjorde eventen lyckade.

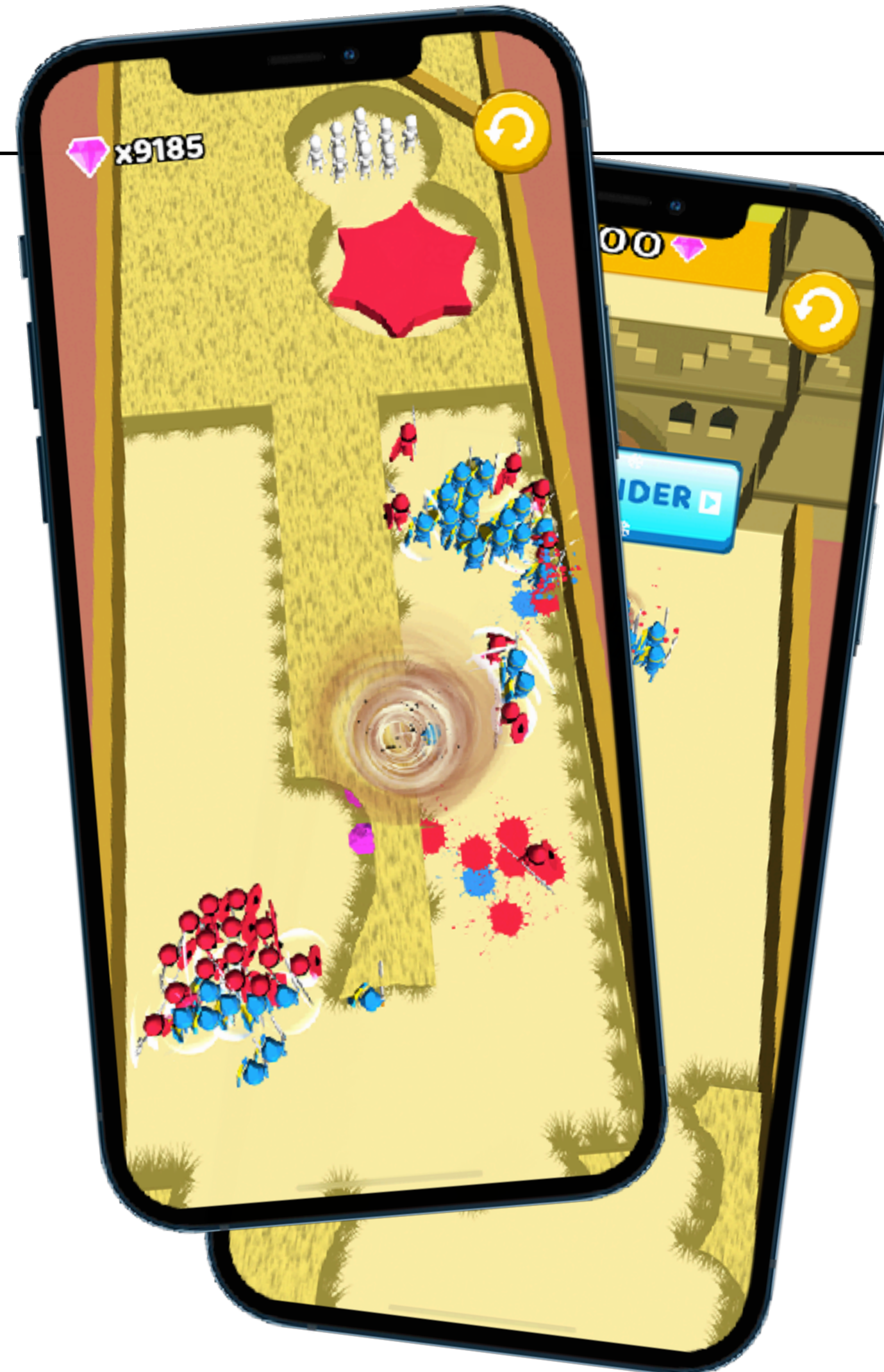
Precis som vi har informerat om i tidigare kommunikation gällande Battle Camp, är de aktiva spelarna viktiga för spelets intäkter. Arbetet med att förvalta spelets värde för våra spelare görs genom att aktivt lyssna på vår community och följa spelarnas beteenden tillsammans med utveckling av innehåll och funktioner som ökar spelarnas aktivitet. Allt detta för att driva återkommande intäkterna i spelet.

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 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, Voodoo och Carry1st



Under kvartal 1

Raketspel har under kvartalet fortlöpande uppdaterat Dig This! med mer content samt justering av mindre buggar. Castle Raid! har gått över till en ROAS (return on ad spend) modell, förhoppningen är att det över tid ska ge högre och mer stabila intäkter även om det kortsiktigt sänkte resultatet vilket syntes under februari men det har successivt blivit bättre under Mars månad.

4 nya prototyper har testats, tyvärr var resultaten inte tillräckligt för att gå vidare till en lansering.

Kontraktet för spelet Mine Rescue har omförhandlats och tydligare flyttats att hanteras av partner Carry1st. Raketspel fick en engångspost för detta vilket påverkade resultatet positivt i Q1. Raketspel har fortsatt en vinstdel kvar i spelet om än på lägre nivåer än tidigare. Nya tester på äldre spel så som Duck Race har också gjorts under perioden.

Johan Henkow, VD Raketspel Interaktiva produktioner AB

”Vi letar ständigt efter nya intressanta spelidéer och fortsätter systematiskt med vårt arbetssätt att välja ut och testa olika spel mot marknaden i en så snabb takt som möjligt. Man vill såklart släppa nya hitspel så ofta som möjligt men jag är nöjd med att vi fortsatt har ett bra tempo i mängden spel som vi testat på marknaden”

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 1

Fan of Guns -

Spelet har en stor spelarbas i de länder som är inblandade i det rådande kriget i Ukraina. Även om det här naturligtvis påverkar resultatet, så är det en marginell skillnad för SLG i stort. Det arbetas aktivt med att utöka geografisk närvaro i andra regioner för Fan of Guns, dels genom förbättringar i spelet men framförallt genom nya marknadsföringsstrategier.

Death Dungeon -

Under årets första kvartal har arbetet med optimerad marknadsföring fortgått genom SLG Operations. Samtidigt ses kostnadsoptimering över för spelet för att skapa den mest effektiva organisationen kring 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 Q1 2021

**Försäljning, kostnader och resultat**

Koncernens nettoomsättning för perioden 2022-01-01 - 2022-03-31 uppgick till 14 342 169 (5,3). EBITDA resultatet för Q1 2021 uppgick till 6,8 MSEK (1.4). Resultat per aktie under perioden uppgick till 0,0 SEK.

Avskrivningar

Resultatet under perioden 2022-01-01 - 2022-03-31 har belastats med avskrivningar om 12 759 072 på koncernens plattformar och goodwillavskrivningar

Vid utgången av Q1 2022 uppgick värdet på spelplattformarna till 28 MSEK. Koncernens goodwill per 2021-03-31 uppgår till 174 063 149 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 2021-03-31 uppgick Safe Lane Gaming koncernens eget kapital till ca 68,8 SEK och är en redovisningseffekt av omvänt förvärv av dotterbolaget Battlecamp AB oktober 2020. Moderbolaget har 195 309 058 i eget kapital per 2021-03-31

Medarbetare

31 Mars 2022 hade SLG över 27 medarbetare.

Aktien per 2022-03-31

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

Aktiekapitalet uppgår till 142 350 403,15 SEK fördelat på 2 684 954 aktier. I inledningen av kvartalet hade bolaget 1 952 694 501 aktier

Vidare har bolaget teckningsoptioner av serie 1 & 2. Vid full teckning kommer bolaget efter serie ett i juni 2022 innehåva 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.

Kommande rapporttillfällen

Kvartalsrapport 2 2022 - 25 augusti 2022

Kvartalsrapport 3 2022- 17 november 2022

Bokslutskommuniké 2022 - 23 februari 2023

Bolagsstämma - 8 juni 2022

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, 19 maj 2022

Styrelsen i Safe Lane Gaming AB (publ)

Jesper Nord, VD jesper@safelanegaming.com



Koncernens resultaträkning

(SEK)	Q1-22	Q1-21	Helår 2021
Intäkter			
Nettoomsättning	14 487 320	5 297 131	55 699 493
Övriga intäkter	-145 151	-22 955	1 298 577
S:a Intäkter	14 342 169	5 274 175	56 998 071
Direkta kostnader	-5 123 623	0	-10 476 306
Bruttoresultat	9 218 546	5 274 175	46 521 764
Personalkostnader	-1 191 604	-571 922	-3 918 003
Rörelsekostnader	-1 264 836	-3 343 940	-9 421 189
Resultat före avskrivningar (EBITDA)	6 762 106	1 358 314	33 182 573
Avskrivningar	-12 759 072	-1 818 347	-38 050 276
Övriga rörelsekostnader	99 879	0	-347 926
Resultat före finansiella poster och skatt (EBIT)	-5 897 087	-460 033	-5 215 628
Finansiella intäkter	0	0	15 454
Finansiella kostnader	-9 569 730	-3 413 816	-28 697 902
Resultat efter finansiella intäkter och kostnader	-15 466 817	-3 873 849	-33 898 076
Övrigt	0	0	69 100
Resultat före skatt (EBT)	-15 466 817	-3 873 849	-33 828 976
Skatter	0	0	-7 271 239
Årets resultat	-15 466 817	-3 873 849	-41 100 215

Koncernens balansräkning

(SEK)	Per 2022-03-31	Per 2021-03-31	Per 2021-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Goodwill	174 063 149	0	184 829 942
IT-plattformar	28 092 883	32 978 227	30 085 162
Summa anläggningstillgångar	202 156 033	32 978 227	214 915 105
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	2 544 435	3 662 124	2 749 611
Övriga kortfristiga fordringar	122 084	425 725	11 976 288
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 893 603	32 269	6 375 976
Kassa och bank	15 721 392	2 662 078	32 452 482
Summa omsättningstillgångar	22 281 514	6 782 196	53 554 358
S:a Tillgångar	224 437 547	39 760 423	268 469 462

(SEK)	Per 2022-03-31	Per 2021-03-31	Per 2021-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital, obeskattade reserver och avsättningar			
Aktiekapital	142 350 403	81 442 506	103 441 593
Reservfond	20 000	0	20 000
Övrigt tillskjutet kapital	158 392 030	26 604 624	104 592 809
Annat EK inkl periodens resultat	-231 944 361	-180 346 590	-216 477 544
Summa eget kapital	68 818 072	-72 299 460	-8 423 142
Uppskjuten skatteskuld	721 000	14 235	721 000
Långfristiga skulder			
Övriga långfristiga skulder	74 163 288	70 023 288	73 128 288
S:a Långfristiga skulder	74 163 288	70 023 288	73 128 288
Kortfristiga skulder			
Kortfristiga skulder till kreditinstitut, kunder och leverantörer	2 693 335	1 960 370	3 476 828
Skatteskulder	2 089 925	8 754	15 395 464
Moms och särskilda punktskatter	-42 597	87 793	-6 625
Personalens skatter, avgifter och löneavdrag	175 776	172 511	150 258
Övriga kortfristiga skulder	75 482 574	39 397 533	183 437 665
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	336 174	395 400	589 725
S:a Kortfristiga skulder	80 735 187	42 022 361	203 043 316
S:a Eget kapital och skulder	224 437 547	39 760 423	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	-15 466 817	-15 466 817
Utgående balans 2022-03-31	142 350 403	20 000	158 392 029	-231 944 361	68 818 072

Koncernens kassaflödesanalys

(SEK)	Q1-22	Q1-21	Helår 2021
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	-15 466 817	-3 873 849	-33 898 076
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	12 759 072	3 411 635	39 574 463
Betald inkomstskatt	0	0	-7 271 239
Kassaflöde löpande verksamhet före förändring av rörelsekapital	-2 707 745	-462 214	-1 525 752
Förändring av rörelsefordringar	14 541 753	-1 177 886	-6 476 559
Förändring av rörelseskulder	-122 308 129	-2 517 934	46 467 822
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-110 474 121	-4 158 034	38 465 512
Investeringsverksamheten			
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	0	-851 220	-3 684 171
Förvärv av dotterbolag/rörelse	0	0	-12 670 844
Kassaflöde från investeringsverksamhet	0	-851 220	-16 355 015
Finansieringsverksamhet			
Förändring från långfristiga skulder	1 035 000	0	3 105 000
Kassaflöde från aktieägartillskott, nyemission, etc.	92 708 031	-1 170 585	-1 604 932
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	93 743 031	-1 170 585	1 500 068
Summa kassaflöde	-16 731 091	-6 179 839	23 610 565
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens början	32 452 482	8 841 917	8 841 917
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens slut	15 721 392	2 662 078	32 452 482

Moderbolagets resultaträkning

(SEK)	Q1-22	Q1-21	Helår 2021
Intäkter			
Nettoomsättning	620 220	745 296	2 849 579
Övriga intäkter	1 121	0	-9 853
S:a Intäkter	621 341	745 296	2 839 726
Direkta kostnader	-505 401	0	-900 272
Bruttoresultat	115 940	745 296	1 939 453
Personalkostnader	-469 341	-571 922	-1 940 474
Rörelsekostnader	-965 209	-567 381	-2 544 381
Resultat före avskrivningar (EBITDA)	-1 318 610	-394 006	-2 545 401
Avskrivningar	-218 166	-44 234	-447 911
Övriga rörelsekostnader	-6 516	0	0
Resultat före finansiella poster och skatt (EBIT)	-1 543 293	-438 240	-2 993 312
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	-64 400 000
Finansiella intäkter	0	0	28 003 846
Finansiella kostnader	-9 569 730	-3 413 325	-28 132 864
Resultat efter finansiella intäkter och kostnader	-11 113 023	-3 851 565	-67 522 329
Resultat före skatt (EBT)	-11 113 023	-3 851 565	-67 522 329
Årets resultat	-11 113 023	-3 851 565	-67 522 329

Moderföretagets balansräkning

(SEK)	Per 2022-03-31	Per 2021-03-31	Per 2021-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
IT-plattformar	3 688 947	1 477 839	3 907 113
Summa immateriella anläggningstillgångar	3 688 947	1 477 839	3 907 113
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	343 751 000	121 000 000	343 751 000
Fordringar till koncernföretag	7 395	0	28 000 000
Summa finansiella anläggningstillgångar	343 758 395	121 000 000	371 751 000
Summa anläggningstillgångar	347 447 342	122 477 839	375 658 113
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	-9 836	156 113	1 654
Övriga kortfristiga fordringar	115 256	59 876	173 063
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	101 403	32 269	212 229
Kassa och bank	2 874 989	1 013 711	1 023 835
Summa omsättningstillgångar	3 081 812	1 261 968	1 410 781
S:a Tillgångar	350 529 155	123 739 807	377 068 894

(SEK)	Per 2022-03-31	Per 2021-03-31	Per 2021-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital, obeskattade reserver och avsättningar			
Aktiekapital	138 259 647	81 442 506	103 527 566
Överkursfond	162 482 787	26 604 624	104 506 836
Balanserat resultat	-94 320 353	-91 198 024	-26 798 024
Periodens resultat	-11 113 023	-3 851 565	-67 522 329
Summa eget kapital	195 309 058	12 997 542	113 714 049
Långfristiga skulder			
Övriga långfristiga skulder	74 163 288	70 023 288	73 128 288
S:a Långfristiga skulder	74 163 288	70 023 288	73 128 288
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	244 881	238 121	1 092 115
Skulder till koncernföretag	5 314 117	655 256	5 314 117
Övriga kortfristiga skulder	75 341 502	39 657 837	183 538 428
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	156 309	167 762	281 897
S:a Kortfristiga skulder	81 056 809	40 718 977	190 226 557
S:a Eget kapital och skulder	350 529 155	123 739 807	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	0	-1 604 932	0	-1 604 932
Periodens resultat	0	0	0	-67 522 329	-67 522 329
Utgående balans 2021-12-31	103 527 566	106 111 768	-28 402 956	-67 522 329	113 714 049
Ingående balans 2022-01-01	103 527 566	106 111 768	-28 402 956	-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	0	-2485825	0	-2 485 825
Periodens resultat	0	0	0	-11 113 023	-11 113 023
Utgående balans 2022-03-31	142 350 403	162 482 787	-98 411 110	-11 113 023	195 309 058

Moderbolaget kassaflöde

(SEK)	Q1-22	Q1-21	Helår 2021
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	-11 113 023	-3 851 565	-67 522 329
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	218 166	1 637 552	64 847 911
Kassaflöde löpande verksamhet före förändring av rörelsekapital	-10 894 857	-2 214 043	-2 674 419
Förändring av rörelsefordringar	28 172 728	42 758	-28 095 931
Förändring av rörelseskulder	-109 169 748	-2 949 213	38 918 728
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-91 891 877	-5 120 498	8 148 378
Investeringsverksamheten			
Förändring av immateriella anläggningstillgångar	0	-851 220	-4 109 781
Förvärv/avyttring av dottebolag/rörelse	0	0	-12 670 844
Kassaflöde från investeringsverksamhet	0	-851 220	-16 780 625
Finansieringsverksamhet			
Förändring från långfristiga skulder	1 035 000	0	3 105 000
Kassaflöde från aktieägartillskott, nyemission, etc.	92 708 031	-1 170 585	-1 604 932
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	93 743 031	-1 170 585	1 500 068
Summa kassaflöde	1 851 154	-7 142 303	-7 132 179
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens början	1 023 835	8 156 014	8 156 014
Kassa och bank samt kortfristiga placeringar vid periodens slut	2 874 989	1 013 711	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.