Bolagsbeskrivning för Safe Lane Gaming AB (publ)

med anledning av den fortsatta noteringen på Nordic SME

SLG©
SAFE LANE GAMING

Viktiga definitioner

I detta dokument gäller följande definitioner om inget annat anges. Med "SLG", "Safe Lane Gaming" eller "Bolaget" avses koncernen med moderbolaget Safe Lane Gaming AB (publ) med organisationsnummer 556671-3607 och de helägda dotterbolagen Battlecamp AB ("Battlecamp") med organisationsnummer 559263-3607 samt Raketspel interaktiva produktioner AB ("Raketspel"). Med "Euroclear" avses Euroclear Sweden AB med organisationsnummer 556112-8074. Med "bolagsbeskrivning", "memorandum" eller om annat inte följer av sammanhanget "detta dokument", avses föreliggande memorandum.

Undantag från prospektskyldighet

Detta dokument omfattas inte av Finansinspektionens prospektkrav och har inte granskats eller godkänts av Finansinspektionen. Dokumentet har tagits fram i samband med att Safe Lane Gaming AB den 7 oktober 2020 tillträdde sitt förvärv av Battlecamp AB. Med anledning av att verksamheten ansågs ha förändrats väsentligt efter förvärvet har Bolagets aktier handlats under observation. I samband med godkännande av detta dokument placeras Bolagets aktier åter på Nordic SMEs ordinarie lista. Dokumentet innehåller således inget erbjudande om teckning av aktier.

Framåtriktad information

Memorandumet innehåller uttalanden om framtidsutsikter som är gjorda av Bolagets styrelse och som baseras på nuvarande marknadsförhållanden, verksamhet och lönsamhet. Dessa uttalanden är välgrundade och genomarbetade, men läsaren av memorandumet bör ha i åtanke att dessa ger uttryck för subjektiva bedömningar och därmed är förenade med osäkerhet. Under avsnittet "Riskfaktorer" återges en beskrivning över de faktorer som styrelsen bedömer vara av särskilt stor vikt vid bedömning av Bolaget och den bransch som Bolaget är verksamt inom.

Friskrivning

Memorandumet innehåller information som har hämtats från utomstående källor. All sådan information har återgivits korrekt. Även om Safe Lane Gaming anser att dessa källor är tillförlitliga har ingen oberoende verifiering gjorts, varför riktigheten eller fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Vissa siffror i memorandumet har varit föremål för avrundning, varför vissa tabeller inte synes summera korrekt.

Memorandumets distributionsområde

SLG:s aktier är inte föremål för handel eller ansökan därom i något annat land än Sverige. Detta memorandum vänder sig inte till personer vars deltagande förutsätter ytterligare prospekt, registreringsåtgärder eller andra åtgärder än de som följer svensk rätt.

Memorandumet får inte distribueras i USA, Australien, Japan, Kanada, Nya Zeeland, Sydafrika, Hong Kong, Schweiz, Singapore eller andra länder där distributionen av detta memorandum kräver ytterligare åtgärder enligt föregående mening eller strider mot regler i sådant land.

Revisors granskning

Utöver vad som anges i revisionsberättelse och rapporter införlivade genom hänvisning har ingen information i memorandumet reviderats av Bolagets revisor.

Nordic SME

Bolagets B-aktier handlas på Nordic SME under observation under kortnamnet (SLG B). Handel i bolagets aktier kan följas i realtid på www.ngm.se.

Nordic SME är en tillväxtmarknad för små och medelstora företag för notering och handel i aktier och aktierelaterade värdepapper som drivs av Nordic Growth Market NGM AB. Nordic SME är en tillväxtmarknad för små och medelstora företag i enlighet med MiFId II (Markets in Financial Instruments Directive II). En investerare bör ha i åtanke att aktier och aktierelaterade värdepapper som är noterade på NGM Nordic SME inte är börsnoterade och att bolaget därför inte omfattas av samma regelverk till skydd för aktieägare som börsnoterade bolag.

På NGM Nordic SME gäller således inte lagen (2006:451) om offentliga uppköpserbjudanden på aktiemarknaden, eller Europaparlamentets och rådets förordning (EG) nr 1606/2002 av den 19 juli 2002 om tillämpning av internationella redovisningsstandarder (IFRS). Det är också möjligt att under vissa förutsättningar notera aktier eller aktierelaterade värdepapper på en SME utan att prospektskyldighet föreligger enligt lag (1991:980) om handeln med finansiella instrument. På Nordic SME gäller inte heller Svensk kod för bolagsstyrning. Däremot gäller Europaparlamentets och rådets förordning (EU) nr 596/2014 av den 16 april 2014 om marknadsmissbruk samt kollegiet för svensk bolagsstyrnings "Take-overregler för vissa handelsplattformar".

Handeln på Nordic SME sker i Nordic Growth Markets egenutvecklade handelssystem, Elasticia, vilket innebär att samtliga Nordic Growth Markets medlemmar kan handla i aktierna. Information om handeln, marknadsdata, distribueras i realtid till bland annat Bloomberg, Thomson Reuters, Infront och ledande internetportaler med finansiell inriktning. Realtidsmarknadsdata finns också tillgänglig utan kostnad på www.ngm.se. På Nordic SME ansvarar Nordic Growth Market NGM AB, en av Sveriges två börser med tillstånd från Finansinspektionen, för övervakningen av såväl de noterade bolagens informationsgivning som handeln i bolagens aktier.

Bolagsuppgifter

Firmanamn	Safe Lane Gaming AB (publ)
Organisationsnummer	556671-3607
LEI-kod	549300PBM02K0530N646
Säte och hemvist	Stockholm
Första registreringsdatum	2004-11-30
Land för bolagsbildning	Sverige
Juridisk form	Publikt aktiebolag
Lagstiftning	Svensk rätt och svenska aktiebolagslagen
Bolagskommunikation	Svenska
Adress	Birger Jarlsgatan 18
Telefon	+46(0)-733 291 329
E-post	ir@safelanegaming.com
Hemsida	www.safelanegaming.com

Aktieinformation

HANDELSBETECKNING	SLG B
ISIN-KOD	SE0002081166
CFI-KOD	ESVUFR
FISN-KOD	SAFELANE/SH B

Finansiell kalender

2022-05-19	Delårsrapport ett för 2022
2022-06-08	Årsstämma 2022
2022-08-25	Delårsrapport två för 2022
2022-11-17	Delårsrapport tre för 2022
2023-02-23	Bokslutskommuniké 2022

Innehållsförteckning

BAKGRUND TILL OMNOTERING PÅ NORDIC SME 2
RISKFAKTORER 4
VD HAR ORDET 7
MARKNAD 8
VERKSAMHETSBESKRIVNING 12
STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR 17
ÖVRIGA UPPLYSNINGAR 21
AKTIEN OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN 22
FINANSIELL HISTORIK 24
KOMMENTARER PÅ FINANSIELL HISTORIK 30
LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION 33
BOLAGSORDNING 36
ADRESSER 37

Bakgrund till omnotering på Nordic SME

Bakgrund

Den 5 september 2020 ingick Safe Lane Gaming AB (vid tidpunkten var bolagsnamnet Challenger Mobile AB) avtal om att förvärva 100% av aktierna i Battlecamp AB. Förvärvet slutfördes per den 7 oktober 2020 då extra bolagsstämman fattade beslut om bland annat att godkänna förvärvet och att emittera aktier till säljarna av Battlecamp AB. I samband med detta tillsattes en ledning, styrelse samt nya huvudägare och Bolaget blev föremål för väsentlig verksamhetsförändring; från att vara verksamt inom mobila kommunikationslösningar till att bedriva verksamhet med inriktning mobil- och datorspel, video och streaming och forum. Detta ligger till grund varför Bolagets aktier handlas under observation sedan juli 2020. Som ett resultat av verksamhetsförändringen beslutades att Bolaget skulle genomgå en omnoteringsprocess, vilket föranlett framtagande av detta memorandum. Den aktuella noteringsprövningen har syftat till att säkerställa att Bolaget fortsättningsvis uppfyller samtliga noteringskrav enligt Nordic SMEs regelverk.

Detta memorandum har mot bakgrund av ovanstående upprättats av styrelsen i Safe Lane Gaming i syfte att återuppta Bolagets aktie till handel på Nordic SMEs ordinarie lista. Syftet är vidare att ge Bolagets aktieägare och resterande del av marknaden en helhetsbild över den nya verksamheten.

Det är den nya koncernen som står inför förestående omnoteringsprocess som består av moderbolaget Safe Lane Gaming AB (publ) med de helägda dotterbolagen Battlecamp och Raketspel. All verksamhet som har bedrivits i moderbolaget innan förvärvet flyttades ned till det tidigare dotterbolaget Challenger Mobile Technology AB ("CMT") som är avyttrat från den befintliga koncernen. Den tidigare verksamheten, CMT, avyttrades i samband med stämman 2020-10-07 (frånträdesdatum 2020-10-20) och samtliga företrädare avgick vid samma stämma. Med bakgrund mot detta kommer verksamheten innan förvärvet och historiken i moderbolaget inte att beskrivas i detta memorandum.

Köpeskillingen för Battlecamp AB uppgick till 180 MSEK och betalningen har erlagts enligt följande:

- 30 MSEK genom kontant betalning;
- 70 MSEK genom säljarrevers;
- 80 MSEK genom aktier till ett pris om 0,06 SEK per aktie.

Förvärvet genomfördes på skuldfri basis. Styrelsen för Safe Lane Gaming har bedömt att Battlecamp redovisningsmässigt är det förvärvande bolaget och Safe Lane Gaming AB det förvärvade bolaget, dvs. ett omvänt förvärv. Förvärvet konsolideras in i koncernen från och med tillträdesdatumet 2020-10-07.

Bolagets affärsidé är att förvärva, förädla samt förvalta mobilspel för en global spelmarknad, med mål att bli ett av Sveriges ledande spelbolag inom mobilspel genom såväl organisk tillväxt, globala samarbeten och förvärv. SLG har de senaste tolvmånadersperioden genomfört två bolagsförvärv och tre förvärv av speltillgångar.

Battle Camp

Battlecamp AB, baserat i Sverige, äger alla tillgångar och rättigheter kopplat till mobilspelet Battle Camp som har funnits publikt tillgängligt sedan 2013. Battle Camp finns tillgängligt för nedladdning på plattformarna iOS, Android samt Amazon och är gratis att ladda ned och erbjuder köp inuti appen, s.k. In-App Purchases.

Spelet Battle Camp har gemensamt mellan plattformarna 40 miljoner nedladdningar samt rankas nummer 1 inom sin genre, MMORPG, på flera marknader, bl.a. i Ryssland, Tyskland och Brasilien. MMORPG är en förkortning till *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* och är ett datorrollspel där ett antal spelare interagerar med varandra i en virtuell värld. Största marknader idag är USA, Brasilien, Tyskland och Ryssland.

Sedan 2013 har det investerats ca. 250 000 000 MSEK i utveckling och marknadsföring etc. Spelet är baserad på en egenutvecklad plattform som den virtuella värld spelet är uppbyggd kring av ett erfaret team i San Fransisco.

Plattformen skapar en grund till SLG för ytterligare utveckling och expansion av erbjudandet genom uppdaterade och nya spel. Den ger SLG stora möjligheter att skapa fler speltitlar, såväl inom samma genre som Bolaget har idag med Battle Camp eller genom licenser och på så vis få in attraktiva samarbeten med välkända karaktärer för att bygga framtidens MMORPG.

Strategin i vidareutveckling av Battle Camp kommer vara att öka den tekniska höjden för att bibehålla nuvarande spelare och öka engagemanget per session i syfte att generera fler nya spelare. Bolagets mål är även att finjustera betalningsflödena för att optimera monetära värdet per aktiv spelare.

Verksamhetsmål

SLG befinner sig i en intensiv förvärvsresa med mål att förvärva speltillgångar i syfte att förädla, optimera och förvalta, för att förlänga spelens livslängd och därtill öka intjäningen samt vinstmarginalerna.

SLG förvärvade Raketspel våren 2021 som medförde viktig kompetens och erfarenhet, starka operationella kassaflöden som kan accelerera förvärvstakten och den organiska tillväxten. Raketspel har utvecklat populära och lönsamma spel, där spelet Dig This! har över 115 miljoner nedladdningar sedan lanseringen 2019. Bolagets spel, Castle Raid!, vilken var under SLG:s regi, nådde ca 34 miljoner nedladdningar under helåret 2021 efter lanseringen i augusti 2021.

Safe Lane Gaming avslutade januari 2022 en företrädesemission bestående av units som inbringade drygt 95 MSEK netto, som gjordes i syfte att stärka balansräkningen och öppna upp för ytterligare förvärv av bolag eller plattformar inom gaming. Totalt tecknades units motsvarande cirka 28 MSEK, vilket innebär att ca. 68 MSEK tilldelades emissionsgaranterna. Nettolikviden har använts för betalning av köpeskillingsskuld till säljarna av Raketspel (ca. 90 MSEK) samt stärka rörelsekapitalet (ca. 10 MSEK). Nettolikviden från TO1 kan komma att uppgå till max 77,5 MSEK som avses att disponeras enligt följande i prioriterad ordning:

- ca. 80 % - stärka Bolagets likviditet för att möjliggöra för framtida förvärv av spel och bolag
- ca. 10 % - stärka organisationen och därmed rekrytera medarbetare såväl lokalt som globalt
- ca. 10 % - inleda amortering av långfristiga lån (Iron Branch Invest AB)

Nettolikviden från TO2 kan komma att uppgå till max 108 MSEK som avses att disponeras enligt följande i prioriterad ordning:

- ca. 80 % - stärka Bolagets likviditet för att möjliggöra för framtida förvärv av spel och bolag
- ca. 10 % - stärka organisationen och därmed rekrytera medarbetare såväl lokalt som globalt
- ca. 10 % - amortera långfristiga lån (Iron Branch Invest AB)

Styrelsens ansvarsförsäkran

Styrelsen, som ansvarar för detta informationsmemorandum, har vidtagit alla rimliga försiktighetsåtgärder för att säkerställa att uppgifterna som lämnas i informationsmemorandumet är, såvitt de vet, överensstämmande med de faktiska förhållandena och av Börsen uppställda krav samt att ingenting har utelämnats som kan påverka bedömningen av Bolaget.

Stockholm den 16 maj 2022

Fredrik Petersson
Styrelseordförande

Jesper Nord
Styrelseledamot/VD

Per Ekstig
Styrelseledamot

John Ekeberg
Styrelseledamot

Michael Nott
Styrelseledamot

Riskfaktorer

Nedan redogörs för ett antal riskfaktorer som bedöms kunna påverka Bolagets framtidsutsikter. Riskfaktorerna är begränsade till risker som är specifika för Bolaget och/eller för aktierna och som anses vara väsentliga för att kunna fatta ett välgrundat investeringsbeslut. Bolaget har bedömt riskerna utifrån sannolikheten att de inträffar och den potentiella negativa omfattningen om en risk skulle realiseras och riskfaktorernas väsentlighet har graderats enligt skalan låg, medelhög eller hög. Den enskilt viktigaste riskfaktorn i varje kategori, baserat på Bolagets bedömning, presenteras först i respektive kategori. Riskfaktorerna som därefter följer i varje kategori är inte rangordnade i ordning av väsentlighet.

Bransch- och verksamhetsrelaterade risker

Konkurrens

Safe Lane Gaming erbjuder i dagsläget mobilspel tillgängliga på plattformarna Apple App Store, Google Play Store samt Amazon. Marknaden är starkt konkurrensutsatt med globalt ledande aktörer. Dessa aktörer har i många fall betydligt större finansiella resurser som kan leda till minskade tillväxtmöjligheter för Bolaget eller att Bolagets verksamhet på andra sätt påverkas negativt. Det föreligger risk att Bolaget över tid kommer att utsättas för både konkurrens och marginalpress.

Riskbedömning: hög

Försäljningsförmåga

Bolaget utvecklar, förvärvar och förvaltar spel på Apple App Store, Google Play Store samt Amazon och erhåller bl.a. intäkter via köp som genomförs i spelen, s.k. In-App Purchases (IAP). Om spelanvändandet skulle avstanna eller vända tillbaka skulle det kunna ha en negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning. Safe Lane Gamings värde är till stor del beroende av eventuella framgångar för Bolagets försäljning. Bolagets marknadsvärde och därmed aktiekurs skulle påverkas negativt av en motgång för dessa.

Riskbedömning: medelhög

Företagsförvärv

Safe Lane Gaming är ett förvärvsintensivt bolag inom spelindustrin. Det föreligger alltid risk att förvärv inte ger det utfall som förväntas, avseende integration och lönsamhet. Ett sådant utfall kan hämma Bolagets utvecklingstakt samt inverka negativt på Bolagets framtidsutsikter, finansiella ställning och likviditet.

Riskbedömning: medelhög

Externa störningar

IT-system är sårbara för externa störningar. Det blir allt vanligare att företag utsätts för cyberbrott varav en del är sofistikerade riktade attacker mot företagens datornätverk. Eftersom de metoder som är relaterade med att erhålla obehörig åtkomst, avaktivera eller förstöra tjänster och sabotera system ständigt utvecklar och ändrar sina tillvägagångssätt upptäcks de ofta inte förrän de genomfört sin attack. Det finns en risk att Safe Lane Gaming inte kan förutse attackerna eller implementera effektiva åtgärder i tid. Om obehöriga parter lyckas få åtkomst till Bolagets plattform finns en risk att de kommer över information eller skadar Bolagets system och verksamhet, vilket i sin tur kan påverka Safe Lane Gaming negativt.

Riskbedömning: medelhög

Personuppgiftshantering

Det föreligger risk att Bolagets integritets- och datasäkerhetsrutiner för hantering av personuppgifter kan skada Bolagets anseende och väsentligen inverka negativt på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning. Vidare har dataskyddsregleringen, den allmänna dataskyddsförordningen (EU) 2016/679 (GDPR) trätt i kraft den 25 maj 2018. Regleringen är direkt tillämplig i alla EU:s medlemsstater och ersätter den tidigare personuppgiftslagen. GDPR medför bland annat striktare sanktioner för bristande efterlevnad av reglerna. Om Safe Lane Gamings bedömning avseende efterlevnad av GDPR skulle vara felaktig kan det leda till rättsprocesser, rättsliga påföljder, sanktionsavgifter och skadestånd som skulle kunna ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Riskbedömning: medelhög

Kunder

För att kunna erhålla nya kunder, och för att öka intäkterna kan Safe Lane Gaming komma att behöva utöka Bolagets erbjudande till att bl.a. omfatta fler affärsområden. För att vidta sådana åtgärder kan Bolaget vara tvunget att allokera omfattande tid och resurser från ledningen. Om Bolaget misslyckas med någon av ovanstående åtgärder för att öka kundkretsen skulle detta kunna ha en negativ påverkan på Bolagets verksamhet och lönsamhet.

Riskbedömning: medelhög

Ränterisk och finansieringsrisk

Bolagets verksamhet finansieras i första hand av eget kapital och genom lån. Med finansieringsrisk avses risken att finansieringen inte kan erhållas eller förnyas vid utgången av dess löptid, eller att den endast kan erhållas eller förnyas till kraftigt ökade kostnader eller på för Bolaget oförmånliga villkor. Ränterisk är risken att förändringen i ränteläget påverkar Bolagets finansieringskostnad. Utöver storleken på räntebärande skulder påverkas räntekostnader främst av aktuella marknadsräntor och Bolagets strategi avseende räntebindningstider. Räntemarknaden i Sverige påverkas främst av den förväntade inflationstakten och Riksbankens reporänta.

Bolagets räntebärande skulder uppgick den 30 september 2021 till ca. 178 MSEK där samtliga lån löper med fast ränta; Bolaget har således inga externa lån med rörlig ränta. Bolaget kan i framtiden, antingen efter en omförhandling av befintliga lån eller genom upptagande av nya lån, få lån som löper med rörlig ränta. En ökad ränta skulle kunna ha en negativ effekt på Bolagets resultat.

Riskbedömning: medelhög

Röststark huvudägare

Det finns en röststark huvudägare, Iron Branch Invest AB, som äger ca. 44 % av röster och kapital i Bolaget vid Memorandumets upprättande. Denna ägare, kan liksom andra större ägare genom sin röststyrka, utöva ett väsentligt inflytande över ärenden som bolagsstämma beslutar om, t.ex. val av styrelse och bemyndigande till styrelsen att genomföra nyemissioner. I framtiden kan även nya ägare med stor röststyrka tillkomma, vilka också kan ha uppdrag som styrelseledamöter i Bolaget.

Storägare kan komma att ha andra prioriteringar än övriga aktieägare när det gäller t.ex. Bolagets kapitalanskaffning, strategiska partnerskap eller marknadsstrategi.

Om större ägare inte prioriterar värdeutvecklingen för övriga aktieägare kan det ha stor negativ inverkan på aktiens värdering.

Riskbedömning: låg

Leverantörer och samarbetspartners

SLG är till viss del beroende av partners och har etablerat samarbeten och affärsförhållanden med etablerade aktörer på marknaden, såsom t.ex. publicisterna Voodoo och Carry1st. Safe Lane Gaming har även samarbeten med leverantörerna EngineYard/Amazon Web Service, App Store samt Google Play. Det föreligger en risk att en eller flera av dessa väljer att bryta sitt samarbete med Bolaget, vilket skulle kunna ha negativ inverkan på verksamheten. Det finns även en risk att samarbetspartnerna/leverantörerna inte till fullo uppfyller de kvalitetskrav som Bolaget ställer. Likaså kan en etablering av nya samarbetspartners eller leverantörer bli mer kostsam och/eller ta längre tid än vad Bolaget beräknar.

Riskbedömning: låg

Sekretess

Även om Safe Lane Gamings befattningshavare och kunder normalt omfattas av sekretessåtagande finns det en risk att någon som har tillgång till företagshemligheter sprider eller använder informationen på ett sätt som kan skada Safe Lane Gaming, vilket i sin tur kan påverka Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat negativt.

Riskbedömning: låg

Begränsade resurser

Safe Lane Gaming är ett mindre företag med begränsade resurser vad gäller ledning, administration och kapital. För att Bolaget ska kunna utvecklas som planerat är det av vikt att nämnda resurser disponeras på ett för Bolaget optimalt sätt. Det finns en risk att Safe Lane Gaming misslyckas med att kanalisera resurserna och därmed drabbas av finansiellt strukturella problem.

Riskbedömning: låg

Risker relaterade till Bolagets värdepapper

Aktien handlas under observation

SLG:s aktier handlas under observation på Nordic SME på NGM som härrörs till att Bolagets verksamhet väsentligt förändrades oktober 2020. Bolaget är i dagsläget föremål för en omnoteringsprocess på NGM och arbetar aktivt för att återföras till ordinarie lista. Den aktuella noteringsprövningen som Bolaget står inför syftar till att säkerställa att Bolaget uppfyller samtliga noteringskrav enligt NGMs regelverk. Skulle Bolagets aktie inte lyckas att återföras till ordinarie lista kan Bolagets aktie riskeras att avnoteras vilket skulle kunna påverka aktien negativt.

Riskbedömning: medelhög

Kursvariationer och likviditet i aktien

Det finns en risk att aktiekursen genomgår stora variationer i den löpande handeln på NGM Nordic SME. Kursvariationer kan uppkomma genom stora förändringar av köp- och säljvolymer och behöver inte nödvändigtvis ha ett samband med SLGs värde. Kursvariationerna kan påverka Bolagets aktiekurs negativt. Utöver kursvariationer kan en vikande likviditet i aktien utgöra en risk för aktieägare och investerare. Under perioder av vikande likviditet i den löpande handeln kan det vara svårt såväl att köpa som sälja aktier i Safe Lane Gaming vilket då begränsar möjligheterna till handel i aktien.

Riskbedömning: medelhög

Kursfall på aktiemarknaden

En investering i Safe Lane Gaming är förknippad med risk. Det finns inga garantier för att aktiekursen kommer ha en positiv utveckling. Aktiemarknaden kan generellt gå ner av olika orsaker som räntehöjningar, politiska utspel, valutakursförändringar och sämre konjunkturella förändringar. Aktiemarknaden präglas även till stor del av psykologiska faktorer. En aktie som Safe Lane Gaming kan påverkas på samma sätt som alla andra aktier av dessa faktorer, vilka till sin natur många gånger kan vara problematiskt att förutse och skydda sig mot.

Sannolikheten att risken inträffar: medelhög

Utspädning genom framtida nyemissioner

Bolaget har en förvärvsstrategi och Bolaget kan därför behöva anskaffa ytterligare kapital, både från befintliga ägare och från nya investerare i syfte att finansiera förvärven. Om Bolaget väljer att anskaffa ytterligare kapital, till exempel genom en nyemission av aktier, finns det en risk att befintliga aktieägares innehav späds ut, vilket även kan påverka värdet på aktierna. Om dessa risker skulle realiseras kan det få en negativ effekt på investerarnas investerade kapital och på aktiernas värde.

Riskbedömning: medelhög

VD har ordet

Kärnan i Safe Lane Gamings verksamhet ligger i att utveckla, förvärva och förvalta spel inom gamingsektorn. Vi befinner oss idag i en mycket intressant position med starka kassaflöden, en bred spelportfölj med mobilspel som täcker flera genrer, god tillväxt i våra dotterbolag Raketspel och Battlecamp, och en bevisat lyckad förvärvsstrategi.

Förvärvsstrategin som leder oss framåt

Vår förvärvsstrategi är aggressiv och föränderlig. Vi letar förvärv globalt inom en rad olika genrer, och är experter på att gå in i bolag och förvalta, förädla och marknadsföra existerande spel, hittills har flera av utvecklarna till spel eller bolag vi förvärvat anslutet sig till SLG-familjen, vilket vi ser som en positiv personal- och kompetenstillväxt i bolaget. I våra förvärvsobjekt ser vi goda ekonomiska siffror, en positiv trend för spelen, och god kvalitet på kodnivå. Men viktigt är också att vi ser en framtid med spelet i vår portfölj och att det har en stark användarbas och kan hålla lång livslängd.

Förvärvade bolag – ett bevis på vår framgångsrika strategi

Succéförvärvet Raketspel är det senaste beviset på vår framgångsrika förvärvsstrategi, vilket bland annat fyllde på portföljen med flertalet titlar såsom Dig This! med över 115 miljoner nedladdningar. I Raketspel såg vi mycket kompetenta spelutvecklare med flera års erfarenhet, starka kassaflöden, fina vinstmarginaler, och möjlighet till en vertikal inom den spännande genren Casual och Hyper Casual. Under vår tid som ägare har Raketspel släppt spelet Castle Raid!, vilket laddats ned över 15 miljoner gånger under dess första 8 veckor och klättrat upp till flertalet förstaplatser på App Store och Google Plays topplistor världen över. Med ett mål om att årligen utveckla 10-20 spelprototyper ska Raketspel inte sakta ned, utan bäddar för fler lanseringar av globala succéspel.

Vi har satt höga mål för år 2022, och har inga planer på att bromsa vår förvärvsresa. Vi skannar potentiella förvärvsobjekt för fullt och har pågående diskussioner med flera spännande bolag. Jag ser i framtiden ett Safe Lane Gaming med en bred bolagsportfölj, med spel inom flera genrer tillgängliga globalt på plattformar som mobil, konsol och PC.

Sammanfattning

Vår förvärvsstrategi är bevisat framgångsrik, och vi är i dagsläget i diskussion med flera spännande bolag tillika potentiella förvärvsobjekt. Vi har satt höga mål, och har en tydlig plan för att nå dessa. Jag ser med tillförsikt fram emot ett 2022 med fortsatt hög tillväxt, såväl organisk som förvärvsdriven.

Jesper Nord, VD i Safe Lane Gaming AB (publ)

Marknad

Informationen i detta dokument rörande marknadens storlek, tillväxt och övriga tendenser är Bolagets samlade bedömning baserad på såväl interna som externa källor som t.ex. oberoende nyhetskällor och marknadsrapporter från bl.a. newzoo.com samt sensortower.com. Marknads- och verksamhetsinformation kan innehålla uppskattningar avseende framtida marknadsutveckling och annan framåtriktad information. Framåtriktad information innebär ingen garanti avseende framtida resultat eller utveckling, och verkligt utfall kan avvika väsentligt från de uttalanden som görs i den framåtriktade informationen.

SLG:s marknad i sammandrag

SLG är aktiv på den globala spelmarknaden inom mobilspel, en sektor som de senaste åren upplevt stark tillväxt. Enligt Newzoos senaste rapport, Global Games Market Report 2021, beräknas den globala spelmarknaden att fortsätta växa under de kommande åren med +8,7% CAGR till att överstiga 218,7 miljarder USD till 2024[1].

I rapporten bedöms mobilspel fortsättningsvis vara det snabbast växande segmentet jämfört med PC och Console. Newzoo förutspår att mobilspel kommer att generera 90,7 miljarder USD 2021 och växa +4,4% år-till-år. Mobilspel bedöms därmed utgöra mer än hälften av den globala spelmarknaden.

Anledningen till att mobilspel har dominerat spelmarknaden bedöms bero på ett antal faktorer, bl.a.:

- allt fler människor i världen använder sig utav en smartphone
- mobilspel kan spelas var- och närsomhelst
- mobilspel har lägre utvecklings- samt förvaltningskostnader

Svenska spelbranschen

Att använda mobilen som spelplattform har rotat sig bland både unga och äldre generationer. Många spel finns tillgängliga både för iPhone och Android-mobiler. Processorerna och grafiken i de nyaste modellerna, både från Apple och Android-modeller, håller i dagsläget hög kvalitet och gör spelupplevelsen sömlös.

Spelbranschen i Sverige omsatte runt 24,5 miljarder kronor 2019, en ökning motsvarande 28 %, enligt rapporten Spelutvecklarindex 2020 som publicerades december 2020 från Dataspelsbranschen, och har vuxit stabilt det senaste decenniet. Majoriteten av företagen redovisar vinst och branschen i helhet fortsätter vara lönsam[2].

Oförändrat från föregående år redovisar sju bolag miljardomsättning enligt Spelutvecklarindex 2020, där bland de största kan nämnas: Embracer Group, Stillfront Group, EA Dice, King och Mojang.

I rapporten framgår det även att flera av de största börsnoterade spelbolagen har kommunicerat att de påverkats positivt av Covid-19 pandemin och de efterföljande isoleringarna i stora delar av världen. De långvariga effekterna av Covid-19 pandemin på spelindustrin är dock svåra att förutse.

---

[1] https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/

[2] https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/602fae56aea7ce6248642ed2/1613737581538/14122020_Spelutvecklarindex_SWEr2_52p_digital_s_below20.pdf

Mobilspel

Mobilmarknadens spelartyper kan delas upp i olika segment; a) Casual users b) Mid Core users c) Casino d) Sports, där de två förstnämnda spelartyperna primärt spelar för nöjes- och tidsfördriv. Mobilspelens portabiliteten är viktig för den nya generationen som ständigt är på språng, och lätt att komma åt vilket genererar många "casual gamers" och till viss del "midcore gamers". Undersökningar visar att videospelande uppfyller ett behov av socialt umgänge förutom att vara ett rent tidsfördriv. Barn, ungdom, unga vuxna, vuxna/föräldrar och slutligen "seniora" har alla olika intressen och behov och tid för dator/videospel. 60 % av videospelsanvändarna i Europa är mellan 25 och 34 år. Specifikt i tider med Covid-19 grasserande och med stor osäkerhet om framtiden bedöms den sociala aspekten extra viktig[3].

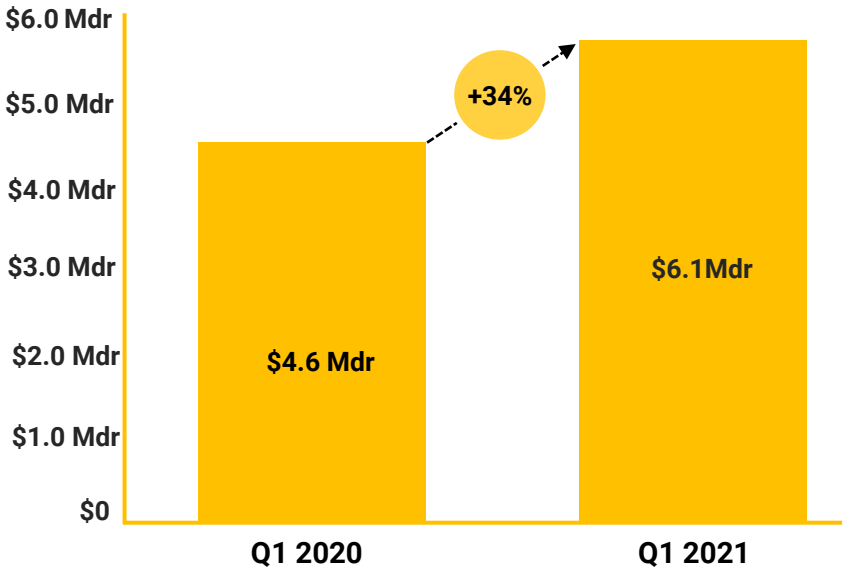
RPG (Role Playing Game) är en kategori av mobilspel där en eller flera spelare interagerar med varandra i en virtuell värld, i den formen som benämns rollspel. Spelarens rollfigur under spelet blir allt bättre och kan tillägna sig nya förmågor, oftast genom någon typ av nivåsystem där högre nivåer nås genom strid eller att man kan köpa ny utrustning till sin rollfigur, prata med någon annan rollfigur eller göra någonting annat. Ju högre nivå en rollfigur når desto bättre blir den. Annat som är typiskt för datorrollspel är att man ofta använder sig av traditionella vapen som svärd eller skjutvapen i kombination med magi eller andra förmågor.

En av de mest populära formerna av Rollspel är MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) delvis för att de sociala aspekterna har visat sig bli viktigare med tiden. Förutom Multiplayer är även PvP (Person versus Person) en viktig ingrediens. Inom RPG finns olika kategorier som Action, Survival, Squad, Fighting, Idle, Turn-based eller MMORPG som har olika intäktsmodeller beroende på antal nedladdningar, och intäkt per nedladdning (ingen, låg eller hög avgift)[4].

Enligt analysföretaget Sensor Tower har intäkterna från mobilspelande bara från RPG-spelen ökat med 34% i USA under första kvartalet av 2021 (till 6.1 Miljarder USD) jämfört med samma period 2020[5].

Enligt Business intelligence-företaget App Annie framgick det att konsumentutgifterna under Q1 2021 hade en rekordtillväxt med 40 %, motsvarande 32 miljarder dollar i köp i appar på App Store och Google Play. Totala antalet nedladdningar har under perioden också ökat jämfört med föregående period – nedladdningarna från App Store och Google Play ökade med 10 % till 31 miljarder dollar[6].

RPG mobilspelares spenderande I USA



Källa: https://go.sensortower.com/rs/351-RWH-315/images/state-of-mobile-gaming-in-2021-full-final.pdf

[3] https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf

[4] https://venturebeat.com/2020/09/24/sensor-tower-these-genres-are-thriving-in-the-2-billion-u-s-mobile-rpg-market/

[5] https://sensortower.com/blog/us-mobile-rpgs-2-billion-revenue

[6] https://www.neuf.tv/sv/konsumentutgifterna-f%C3%B6r-mobilappar-n%C3%A5dde-rekord-32-miljarder-dollar-f%C3%B6rsta-kvartalet-2021-och-%C3%B6kade-med-40-p%C3%A5-ett-%C3%A5rs-app%C3%A5r

App-kategorierna spel, sociala medier och underhållning var de med starkast konsumtionsutveckling på Google Play. På App Store var de största kategorierna gällande tillväxt för konsumtionsutgifter spel, foto och video och underhållning. Kategorin spel dominerar appmarknaden och nådde 22 miljarder dollar under Q1 2021. Spelare på iOS-plattformen spenderade 95 miljarder dollar vilket är en ökning med 9 % från år till år, och Android-spelarna spenderade 65 miljarder dollar, en ökning med 35 % år till år. Under Q1 2021 laddades en miljard spel ner varje vecka, en ökning med 15 % från 2020 och 35 % från veckosnittet som spelades in under samma kvartal föregående år[7].

Marknadsstorlek

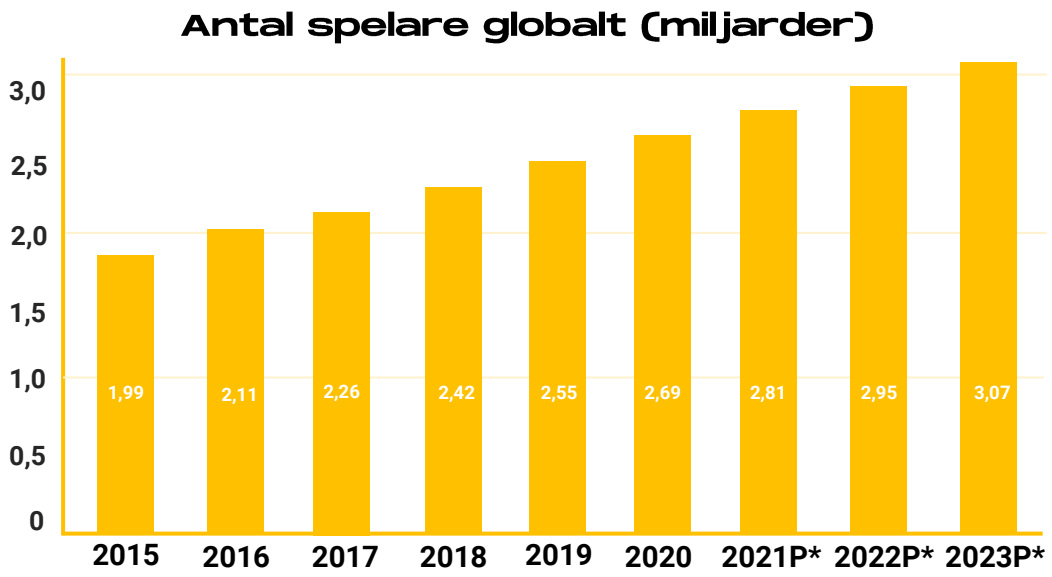
Det finns idag runt 2,5 miljarder användare och marknaden förväntas växa till runt 3 miljarder år 2023. Den största ökningen förväntas komma från användare i Mellanöstern och Afrika. Detta kan jämföras med världens totala befolkning som idag uppgår till ca. 8 miljarder. Från år 2015 har antal spelare ökat årligen med i genomsnitt 5,6%. Under 2019 var de största länderna mätt i spelintäkter; USA, Kina, Japan, Sydkorea, Tyskland. Antal Casual users av mobilspel ökade med 45% under Q1 2020[8].

Mobila användare under 2020 uppgick till ca. 2,5 miljarder i kontrast till Konsol ca. 0,9 miljarder och PC som har 1,38 miljarder. Ökningen från 2015 fram till 2023 motsvarar ett CAGR på 5,6%[9].

Enligt Newzoo kommer intäkterna globalt från Gaming under 2020 att komma upp till 160 miljarder USD, vilket är en ökning med ca 9% jämfört med 2019 för att sedan öka årligen med cirka 8%, för att globalt nå 200 miljarder USD år 2023[10]. Största delen av ökningen, cirka 15%, kommer från mobilanvändare, där det också är den största ökningen i antal användare. Om man ser globalt kommer nästan hälften av intäkterna från användandet av mobilspel (mobil och surfplatta). En stor del av den tillväxt som spås för spelmarknaden som helhet förväntas komma från tillväxten i mobilspel[11].

Konkurrenssituation

SLG konkurrerar på den globala mobilspelsmarknaden; detta är en hårt konkurrensutsatt marknad med stora globala aktörer som oftast har en fot i de flesta av värdekedjans steg. Bolaget bedömer att deras direkta konkurrenter är de som äger, driver och vidareutvecklar spel som t.ex. Qiiwi Games, G5 Entertainment, Stillfront Group, Embracer Group och Enad Global 7.



Källa: https://venturebeat.com/2020/06/25/newzoo-over-3-billion-gamers-by-2023/
** Prognos*

---

7 https://www.neuf.tv/sv/konsumentutgifterna-f%C3%B6r-mobilappar-n%C3%A5dde-rekord-32-miljarder-dollar-f%C3%B6rsta-kvartalet-2021-och-%C3%B6kade-med-40-p%C3%A5-ett-%C3%A5rs-app%C3%A5r

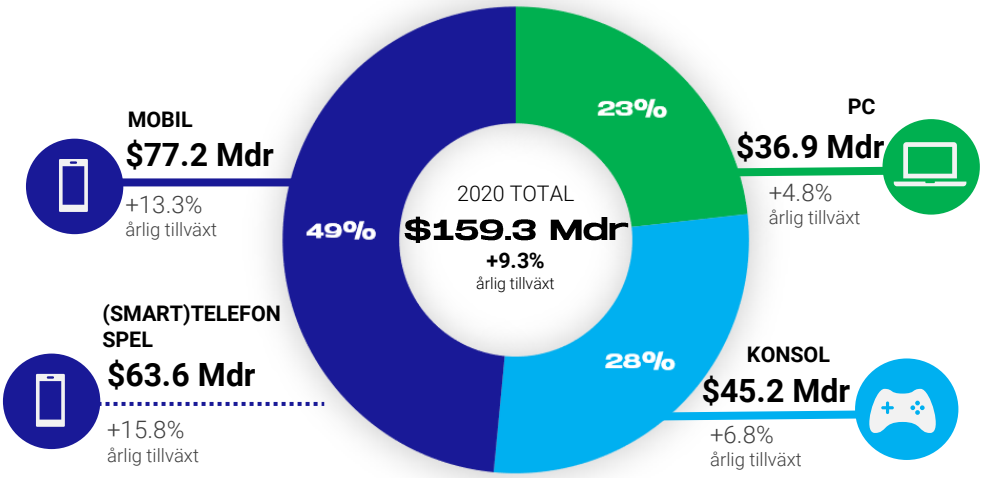
8 https://venturebeat.com/2020/06/25/newzoo-over-3-billion-gamers-by-2023/

9 ibid

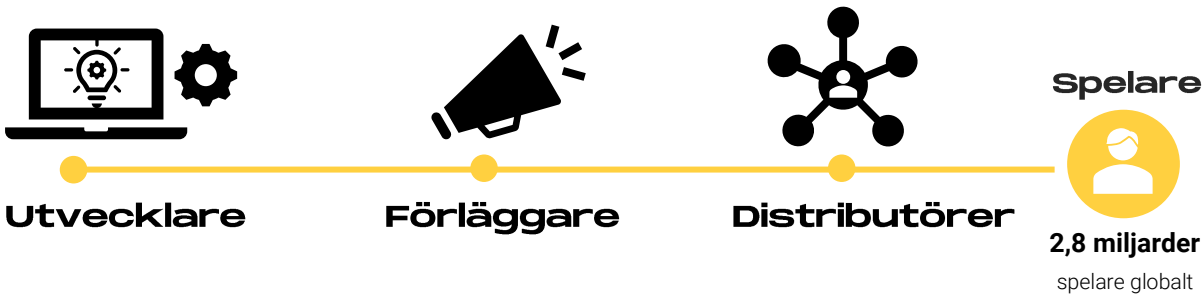
10 https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/

11 ibid

Globala spelmarknaden per segment



Spelmarknadens värdekedja



- Utvecklar och producerar spel

- Kan äga utvecklingsprojektet delvis eller till fullo, alternativt vara externt kontrakterade och arbeta mot fast ersättning och en royalty efter spelets lansering

- IP-ägare, finansierar hela el delar av utvecklingen

- Kontrollerar och kvalitetssäkrar utveckling

- Marknadsföring och försäljning

- Äger distributionskanaler och ibland plattformar där spelen spelas

- Distribution kan ske digitalt (t.ex. Steam, Apple) el genom fysiska kanaler (t.ex. Amazon)

Ex på aktörer

ROVIO
King
NAD GLOBAL
G5 GAMES
EMBRACER GROUP
STILLFRONT GROUP
BEYOND FRAMES ENTERTAINMENT
SLG SAFE LANE GAMING

Digitala
Fysiska
amazon
Walmart
GameStop

Verksamhetsbeskrivning

Affärsidé

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

Vision

SLGs vision är att bli ett av Sveriges ledande gamingbolag.

Bakgrund

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

Strategi

Safe Lane Gamings strategi är att förvärva bolag och plattformar inom gaming samt skapa tillväxt genom organisk tillväxt. I Bolagets arbete ingår det att kontinuerligt hålla dialog med potentiella förvärvsobjekt. Bolaget delar upp förvärvsstrategin i fyra steg:

1. Scanning och analys av förvärvsobjekt
2. Påbörja Due Diligence och ingå förvärvsavtal
3. Tillträda objektet samt integrera in i befintlig verksamhet
4. Utveckla förvärvsobjekt för att skapa tillväxt

SLG scannar och analyserar primärt förvärvsobjekt eller plattformar inom spelindustrin med ledord såsom sociala spel, MMORPRG, strategispel och communities med starka kassaflöden. SLG har inte för avsikt att primärt utveckla nya spel från grunden; Bolaget har en långsiktig strategi att vidareutveckla, driva och förvalta de plattformar och bolag som förvärvas. Synergier skapas genom bl.a. Bolagets befintliga kompetens inom M&A och gamingbranschen och IT-utveckling.

Förvärv

SLG har det senaste året genomfört två bolagsförvärv och tre förvärv av speltillgångar. Per dagen för detta dokument finns två pågående förvärv av speltillgångar. Nedan presenteras förvärven i korthet.

Battlecamp AB - *bolagsförvärv*

SLG förvärvade samtliga aktier i Battlecamp AB 2020-10-07. Battlecamp AB äger rättigheterna till Battle Camp som är ett mobilspel inom MMORPG-kategorin som finns tillgängligt för nedladdning på App Store, Google Play och Amazon.

Raketspel interaktiva produktioner AB - *bolagsförvärv*

SLG förvärvade samtliga aktier i Raketspel interaktiva produktioner AB 2021-04-15. Raketspel är en spelstudio med fokus inom spelsegmenten hyper-casual spel och casual på en global marknad. Raketspel har per dagen för detta dokument fler än 10 spel och intäktsmodellen är baserad på annonsering i spelet och IAP. Spelen finns på Google Play och App Store, med titlar som Mine Rescue, Downhill Chill m.fl och den globala hiten Dig This!

1. Förvärvsobjekt
SLG scannar och analyserar förvärvsobjekt inom gamingindustrin och etablerar kontakt med potentiella objekt

2. Due Diligence
En Due Diligence genomförs för att säkerställa att allt stämmer innan Bolaget ingår ett förvärvsavtal

3. Tillträde och integration
Bolaget tillträder objektet och integrerar in det i befintlig verksamhet i syfte att skapa synergieffekter

4. Utveckla och skapa tillväxt
Vid ett förvärv, oavsett storlek, växer befintlig verksamhet och detta skapar möjlighet att genomföra större förvärv

Idle War Camp - *förvärv av spel*
SLG förvärvade 2020-11-13 spelet Idle War Camp och dess tillhörande tillgångar. Idle War Camp är ett strategispel inom segment krig och träning av trupper som pågår dygnet runt och som spelaren sköter om. Spelet har funnits sedan 2020 och är tillgängligt för nedladdning på Google Play.

Death Dungeon - *förvärv av spel*
SLG förvärvade 2021-02-10 spelet Death Dungeon och dess tillhörande tillgångar, ett spel inom RPG-segmentet och förvärvet skedde från den sydkoreanska byrån Victory Games. Spelet finns tillgängligt för nedladdning på Google Play och App Store.

Fan of Guns - *förvärv av spel*
SLG förvärvade 2021-08-13 rättigheterna till spelet Fan of Guns som är SLG:s första förvärv av speltypen First Person Shooter ("FPS"). Spelet är kan laddas ned på samtliga plattformar och spelets utformning är att likna med Counter-Strike, ett av världens största spel FPS-spel, medan grafiken liknar Minecraft, ett av världens mest populära spel.

Stickya Games – *pågående förvärv av spel*
SLG ingick 2021-02-24 en avsiktsförklaring gällande förvärv av spelserien Stickya Games. Stickya Games har riktat in sig på mobilspel med s.k. Stickmen (streckgubbar). Den enkla, men populära spelformen ger stora möjligheter till utveckling. Serien har idag över fem olika spel på App Store och Google Play. Spelen genererar intäkter främst genom annonsering.

Super Spell Heroes: Mobile RPG - *pågående förvärv av spel*
SLG ingick 2021-08-20 en avsiktsförklaring gällande förvärv av spelet Super Spell Heroes: Mobile RPG ("Super Spell"). Super Spell är ett strategiskt realtids PvP- (Player vs Player)-spel, där spelaren intar rollen som en duellerande magiker. Huvudmomentet av spelet går ut på att taktiskt, med hjälp av sina magiska formler, besegra din motståndare. Mellan matcherna upptäcker spelaren nya världar med det konstanta målet att utöka sitt förråd av trollformler och att uppgradera dem, för att besegra sina motståndare.

Typ av spel

De spel som SLG förvaltar och driver kännetecknas av att de tillämpar en betalningsmodell kallad free-to-play, innebärande att spelen är gratis för nedladdning men det går att betala för att erhålla ytterligare funktioner och innehåll, s.k. in-app purchases ("IAP").

Free-to-play är idag den dominerande betalningsmodellen för mobilspel.

Vanguard Gaming Studio

Vanguard Gaming Studio utvecklar mobilspel och distribuerar dem på global nivå och är ett av SLG:s varumärken där spelportföljen innehåller Idle War Camp och Death Dungeon.

SLG Operations

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

SLG Operations arbetar också kontinuerligt med rullande marknadsföringskampanjer, förberedande av soft launches och inhämtning och analysering 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 baserade 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.

Samarbetspartners

Bolaget bedömer att strategiska samarbetspartner bidrar till att nå en snabbare och bredare marknadsetablering av spel.

Per dagen för detta dokument har SLG etablerat ett flertal viktiga samarbeten med bl.a. Voodoo, Carry1st, IOI's Gaming Inc ("IOI") samt Republiken. Samarbetet med Voodoo har varit en stor del av Raketspels strategi och framgångsmodell. Voodoo är en spelstudio och publicist

inom mobilspel och har fokus inom spelsegmentet hyper-casual. Tillsammans med Voodoo har SLG bl.a. lanserat spelet Castle Raid! och Dig This!.

Samarbetet med Carry1st avser publicering och marknadsföring av spelet Mine Rescue!. Carry1st är en publicist av mobilspel med en stark marknadskännedom och kunskap om distribution i specifikt Afrika, som genomgår en stark utveckling och har en hög förväntad marknadstillväxt. Tillsammans har parterna arbetat för att förbereda en global lansering av Mine Rescue! och Carry1st kommer att ansvara för hantering av användarförvärv och distribution.

SLG har även ett samarbetsavtal med det sydkoreanska spelföretaget IOI i syfte att vidareutveckla och förädla Battle Camp. Samarbetet inbegriper bland annat att IOIs utvecklare, tillsammans med SLG Operations, kontinuerligt uppdaterar och utökar spelet för att engagera befintliga och attrahera nya spelare.

Samarbetet med den digitala marknadsföringsbyrån Republiken inleddes i februari 2021 med syftet att öka nedladdningarna av SLG:s spel på den internationella marknaden. Marknadsföringsarbetet kommer initialt fokusera på att driva nedladdningar av spelen Battle Camp, Idle War Camp och Death Dungeon samt att optimera annonsintäkterna i spelen.

SLG tecknade i juni 2021 ett samarbetsavtal med SmileShark som är av Amazon utvalda experter för optimering av serverstruktur, serveranvändning och kostnadsoptimering. SLG har under en tid arbetat med optimering för spelet Battle Camp och tar nu in mer experthjälp på serversidan. SmileShark ser över serverupplägg och trafik för att hitta en optimerad lösning. Målet med samarbetet är att sänka serverkostnader och samtidigt effektivisera serverupplägget. Det här kommer ge bättre förutsättningar för att utveckla spelet och förbättra användarupplevelsen ytterligare.

Kunder

Bolaget erbjuder såväl B2C- som B2B-tjänster. Bolaget genererar i dagsläget huvudsakligen intäkter från kunder inom B2C. En person defineras som kund när denne har laddat ner ett av Bolagets spel på någon av nämnda plattformar och genomför ett köp i spelet. Spelaren får avgöra själv om de vill genomföra ett köp i appen eller inte. Det finns ingen åldersgräns för att ladda ned spelet, och kundgruppen utgörs av såväl män som kvinnor i åldrarna 15 – 45 år.

En kund inom B2B utgörs huvudsakligen av annonsörer som köper annonsutrymmen i appen. Bolaget erhåller även ersättning inom B2B-ledet när ersättning kommer från spelplattformarna (iOS, App Store etc) där spelet laddas ner ifrån.

Intäktsben

Bolaget erhåller i dagsläget intäkter via köp som genomförs i Bolagets spel, s.k. IAP. Spelaren kan välja att inte köpa i spelen, då tar dessa längre tid att spela, vilket skapar incitament till att en spelare behöver köpa tilläggsfunktioner.

För de spelare som inte väljer att genomföra köp i Bolagets spel finns annonser som Bolaget erhåller annonsintäkter ifrån, s.k. IAA. För varje transaktion som genomförs i spelen tar operatörerna (Apple och Google) en kommission på 30%.

Per dagen för detta dokument genereras ca. 60 % av Bolagets intäkter från IAA resp. 40 % från IAP.

Marknadsföring

SLGs mål är att erbjuda mobilspel och tillhörande applikationer med en förstklassig spelupplevelse. Bolaget ska styra annonsering på daglig basis och inrikta sig mot olika målgrupper med en spets som t.ex. visa annonser för en person med intresse av t.ex. MMORPG spel.

Bolaget bedömer att en underhållande spelupplevelse är en konkurrensfördel som skapar lojala spelare. Spelens plattformar har utvecklats på ett sådant sätt att det enkelt går att lägga till nytt material för att återaktivera spelare som klarat spelet och samtidigt bygga en Community-känsla hos spelarna. Detta bedöms öka spelets attraktionskraft över längre tid vilket genererar ett högre livstidsvärde per spelare. Bolaget kommer fortsätta med sitt arbete att veckovis genomföra "event" i spelen Fan of guns, Battle Camp och Death Dungeon. I Bolagets hyper-casual spel uppdateras innehåll och spelupplevelsen kontinuerligt för att generera fler spelare.

Översikt speltitlar

Nedan presenteras ett urval av SLGs mobilspel i sammandrag, varav majoriteten är av typen free-to-play och finns tillgängliga för nedladdning på bl.a. de största plattformarna: App Store samt Google Play, men även andra Android Markets såsom Amazon App Store och Huaweii App Gallery.

	Speltitel	Kategori	Inkomstströmmar*
	Battle Camp	MMORPG	IAP och IAA
	Idle War Camp	Strategi	IAA
	Death Dungeon	Rollspel	IAP och IAA
	Fan of Guns	FSP	IAP och IAA
	Cut This!	Casual Puzzle	IAA
	Castle Raid!	Hyper Casual	IAA
	Dig This!	Hyper Casual	IAA
	Mine Rescue!	Hyper Casual	IAA
	Downhill Chill	Hyper Casual	IAA
	Duck Race	Hyper Casual	IAA
	Two Birds	Ordspel	IAP och IAA
	Word Collapse	Ordspel	IAP och IAA
	Pico Rally	Hyper Casual	IAA
	Solid Soccer	Multiplayer	IAA

** In App Purchase: IAP och In App Advertising: IAA*

Koncernstruktur

Safe Lane Gamings juridiska koncernstruktur utgörs av moderbolaget Safe Lane Gaming AB (publ) samt de helägda bolagen Battlecamp AB och Raketspel interaktiva produktioner AB. Bolaget har per 30/9 2021 25 medarbetare.

Moderbolag

Bolagsnamn:	Safe Lane Gaming AB (publ)
Organisationsnr:	556671-3607
Säte:	Stockholm
Bildat:	2004-10-28
Antal aktier:	1 952 694 501 st
Aktiekapital:	103 527 566,23 SEK

Dotterbolag

Bolagsnamn:	Battlecamp AB
Organisationsnr:	559263-2995
Förvärvat	2020-10-07
Säte:	Stockholm
Bildat:	2020-06-01
Antal aktier:	25 000 st
Aktiekapital:	25 000 SEK

Dotterbolag

Bolagsnamn:	Raketspel interaktiva produktioner AB
Organisationsnr:	556599-1022
Förvärvat	2021-04-15
Säte:	Stockholm
Bildat:	2000-10-05
Antal aktier:	10 000 st
Aktiekapital:	100 000 SEK

Medarbetare

Per 31 december 2021 hade SLG över 25 medarbetare.

Väsentliga investeringar

Bolaget har den senaste tolvmånadersperioden genomfört en investering av väsentlig betydelse.

SLG förvärvade 2021-04-15 Raketspel interaktiva produktioner AB, köpeskillingen uppgick till 222,8 MSEK och köpeskilling erlades enligt följande. Kontant betalning vid tillträde om 20 MSEK, samt två köpeskillingsreverser. Köpeskillingsrevers 1 (kort) om 100 MSEK kvittades omgående vid tillträde mot nyemitterade aktier i SLG. Köpeskillingsrevers 2 (lång) om 102,8 MSEK ska betalas med likviden SLG erhåller i förestående företrädesemission.

Trender

SLG erbjuder sina mobilspel världen över. SLG ser att det finns övergripande trender som kommer att gynna Bolaget på lång sikt. Antalet mobilspelare förväntas öka över tid vilket drivs av bl.a. ökad användning av smartphones, förbättrad mobilinfrastruktur och utökad internettillgänglighet.

Styrelse, ledande befattningshavare och revisor

Styrelsen

Enligt SLG:s bolagsordning, antagen 2020-10-07, ska Bolagets styrelse bestå av lägst fyra och högst sju ledamöter. Bolaget ska inte ha några styrelsesuppleanter. Bolagets styrelse består för närvarande av fem ledamöter, inklusive styrelseordförande, valda för tiden intill slutet av årsstämman 2022. Styrelsen har sitt säte i Stockholm. I tabellen nedan presenteras styrelseledamöterna, deras befattningar, det år de utsågs och deras oberoende, dels i förhållande till Bolaget och dess ledande befattningshavare, dels i förhållande till Bolagets större aktieägare.

Styrelsen			Oberoende i förhållande till	
Namn	**Befattning**	**Invald**	**Bolaget och bolagsledningen**	**Bolagets större aktieägare**
Fredrik Petersson	Styrelseordförande	2020	Oberoende	Oberoende
Jesper Nord	Styrelseledamot/VD	2020	Beroende	Beroende
Michael Nott	Styrelseledamot	2020	Oberoende	Oberoende
John Ekeberg	Styrelseledamot	2021	Oberoende	Oberoende
Per Ekstig	Styrelseledamot	2021	Beroende	Beroende

Styrelseordförande

Fredrik Petersson

Fredrik Petersson, född 1971, har varit styrelseledamot sedan oktober 2020 och är Bolagets styrelseordförande sedan juni 2021. Han är managementkonsult, investerare och styrelseproffs med över tjugo års erfarenhet av ledande befattningar i tillväxtbolag som bland annat CEO, CIO, CTO och utvecklingschef. Fredrik är även styrelseordförande i Sjöstrand Coffee och investmentbolaget Torrahf Invest AB samt styrelseledamot i bland annat konsultbolaget Tingent. Fredrik är utbildad vid Uppsala universitet med inriktning på Politices Magister och har även läst vid University of Texas, Austin.

En likvidation förekommer bland de bolag Fredrik Petersson varit verksam i under de senaste fem åren. Likvidationen i Setrosnoc Ekonomiska förening avslutades juni 2018. Fredrik Petersson avslutade sitt uppdrag som styrelseledamot i bolaget december 2017. Utöver detta har Fredrik under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning.

Aktieinnehav i Safe Lane Gaming:

779 160 aktier

Styrelseledamot och CEO

Jesper Nord

Jesper Nord, född 1986, är Bolagets VD och ledamot sedan 7 oktober 2020. Han har en kandidat inom Industridesign med fokus på produktutveckling, användarvänlighet och affärsutveckling från Lunds Tekniska högskola samt studerat App-utveckling på Yrkeshögskolan i Göteborg med fokus på programmering, UX design och interaktionsdesign. Han har senast suttit som VD i Game Chest Group som är noterat på NGM Nordic SME. Jesper har sedan 2011 arbetat som egenföretagare och som anställd inom app- och webbplatsutveckling, interaktionsdesign, digital design, affärsutveckling och projektledning. Jespers erfarenheter inom UX-design och som digital strateg gör att han kan ta fram målgrupper till Bolaget.

Jesper Nord har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, likvidation eller konkursförvaltning.

Aktieinnehav i Safe Lane Gaming:

961 538 aktier

Styrelseledamot
Michael Nott

Michael Nott, född 1978, är styrelseledamot i Bolaget sedan 7 oktober 2020. Michael sitter som COO i Ayima Group AB (noterat på Nasdaq First North) och har en kandidatexamen i ekonomi från Kingston University och har en bakgrund som utvecklare och IT administratör. Han är en av grundarna till Ayima och är verksamhetschef på Ayima Ltd (dotterbolag till Ayima Holdings Ltd) sedan 2007 och ansvarar för Ayima Ltd:s affärsstrategi och är beslutsfattare i de större kundernas affärer. Han har tidigare erfarenhet som Head of Search Marketing på PartyGaming Plc, Search Marketing Manager på NetBooster, SEO Manager på XM London. Michael Nott har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, likvidation eller konkursförvaltning.

Aktieinnehav i Safe Lane Gaming:
inga aktier

Styrelseledamot
John Ekeberg

John Ekeberg, född 1981, är styrelseledamot i Bolaget sedan juni 2021. John är marknadsekonom från IHM Business School, Stockholm. John har en lång internationell bakgrund och har under de senaste åren jobbat med digital transformation, multi-channel strategier, konkurrentanalys, digital customer experience från bolag som Gartner, GlobalData och Forrester Research. Johns kompetens ligger framförallt inom internationell affärsutveckling och affärsstyrning. John sitter som VD i Spotlightnoterade bolaget Sjöstrand Coffee där han tidigare arbetade operativt som försäljningschef. En likvidation förekommer bland de bolag John Ekeberg varit verksam i under de senaste fem åren. Likvidationen i Setrosnoc Ekonomiska förening avslutades juni 2018. John avslutade sitt uppdrag som styrelseledamot i bolaget december 2017. Utöver detta har John under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning.

Aktieinnehav i Safe Lane Gaming:
inga aktier

Styrelseledamot
Per Ekstig

Per Ekstig, född 1968, är styrelseledamot sedan juni 2021 Per är civilingenjör i Datateknik från Linköpings Tekniska Högskola. Han har lång erfarenhet av spelutveckling och har sitt fokus på konceptutveckling, prototyping samt både frontend- och backend-programmering. Per var med och grundade Raketspel år 2000 och har där axlat rollen som CTO och styrelseordförande. Per Ekstig har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, likvidation eller konkursförvaltning.

Aktieinnehav i Safe Lane Gaming:
Indirekt ägande om 9,95 % av Bolagets röster och kapital genom bolaget Ekstig Holding AB (267 271 553 aktier)

Ledande befattningshavare

CEO i SLG
Jesper Nord

Se ovan

CTO i Raketspel
Per Ekstig

Se ovan

CEO i Raketspel
Johan Henkow

Johan Henkow, född, 1983, är CEO I Raketspel. Johan har en bred erfarenhet inom digital affärsutveckling, försäljning och marknadsföring. Johan har tidigare arbetat på Klarna, H&M and Lifesum innan han började på Raketspel 2018. Johan har ett stort

intresse för spel och engagerar sig i frågor som berör teknik och spelkoncept. Johan är civilingenjör inom industridesign från Linköpings Universitet. Johan Henkow har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, likvidation eller konkursförvaltning.

Aktieinnehav i Safe Lane Gaming:

Indirekt ägande om 3,75 % av Bolagets röster och kapital genom bolag Prostyr AB

COO

Nicklas K Hagström

Nicklas K Hagström, född 1981, har en bred erfarenhet inom affärsutveckling. Nicklas arbetar som COO i SLG och operationellt i Battlecamp AB. Nicklas har stor erfarenhet av bl.a. marknadsföring, start-ups och affärsutveckling. Nicklas har tidigare arbetat på Drivhuset, CEVT, Gemalto m.fl. Nicklas K Hagström har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, likvidation eller konkursförvaltning.

Aktieinnehav i Safe Lane Gaming:

Inga aktier

Övriga upplysningar avseende styrelsen och ledande befattningshavare

Samtliga styrelseledamöter och medlemmar i företagsledningen som presenteras ovan kan nås via Bolagets kontor med adress Birger Jarlsgatan 18, 102 43 Stockholm. Inga styrelseledamöter eller medlemmar av koncernledningen har några familjeband till några andra styrelseledamöter eller medlemmar av koncernledningen. Det föreligger inga intressekonflikter eller potentiella intressekonflikter mellan styrelseledamöternas och ledande befattningshavares åtaganden gentemot SLG och deras privata intressen och/eller andra åtaganden.

Ingen av Bolagets styrelseledamöter och ledande befattningshavare har under de senaste fem åren (i) dömts i bedrägerirelaterade mål; (ii) bundits vid ett brott och/eller blivit föremål för påföljder för ett brott av reglerings- eller tillsynsmyndighet (inbegripet erkända yrkessammanslutningar), eller (iii) förbjudits av domstol att vara medlem i en emittents förvaltning-, eller lednings- eller tillsynsorgan eller från att utöva ledande eller övergripande funktioner hos en emittent.

Ingen av Safe Lane Gaming styrelseledamöter eller ledande befattningshavare som innehar aktier i Bolaget har beslutat att begränsa sina möjligheter att avyttra aktier, avstå rösträtt eller på något annat sätt begränsat möjligheterna att fritt förfoga över egna aktier.

Ersättningar till styrelse och ledande befattningshavare

Arvoden och övrig ersättning till styrelseledamöter, inklusive ordföranden, fastställs av bolagsstämman. Årsstämman den 8 juni 2021 att, för tiden fram till nästa årsstämma, ska arvode utgå om 60 000 SEK per styrelseledamot och styrelsens ordförande erhåller ytterligare 60 000 SEK. Revisorn föreslås ersättas mot godkänd räkning. Bolaget har inga avsättningar eller upplupna kostnader för pensioner, förmåner eller liknande förmåner styrelseledamots eller ledningsgruppsmedlems avträdande av uppdrag. Nuvarande styrelse och ledande befattningshavare har inte suttit i styrelsen eller varit verksamma i ledningen under räkenskapsåret 2020. Tabellen nedan presenterar ersättning till styrelsen och verkställande direktör för räkenskapsåret 2020.

Namn	Befattning	Styrelsearvode/grundlön	Konsultarvode	Summa
Magnus Ottosson	Tidigare CTO/ledamot	3 941,6	37 050	49 941,6
Jesper Nord	Styrelseledamot/VD	135 000	-	135 000
Luca Di Stefano	Tidigare styrelseledamot	7 883,2	-	7 883,2
Michael Nott	Styrelseledamot	3 941,6	-	3 941,6
Fredrik Petersson	Styrelseledamot	3 941,6	-	3 941,6
Mats Boquist	Tidigare styrelseledamot	66 666,68	-	66 666,68
Johan Meijer	Tidigare styrelseledamot	33 333,34	-	33 333,34
Thomas Ringström	Tidigare styrelseledamot	33 333,34	-	33 333,34
Summa		**288 041,36**	**37 050**	**334 041,36**

Styrelsens och ledande befattningshavares bolagsengagemang de senaste fem åren utöver Safe Lane Gaming:

Namn	Bolag	Position	Status
Fredrik Petersson	Företagsspecialisten Gotland AB	Styrelseordförande	Pågående
	Torrahf Invest AB	Styrelseordförande	Pågående
	Battlecamp AB	Ledamot	Pågående
	Sjöstrand Coffee Int AB	Styrelseordförande	Pågående
	Tingent AB (publ)	Ledamot	Pågående
	Sjöstrand Trading AB	Styrelseordförande	Pågående
	Pengil AB	Ledamot, VD	Pågående
	Fredrik Petersson Consulting AB	Ledamot, VD	Pågående
	SI Strategic Independent Consulting AB	Extern VD	Avslutad
	HUBSO GROUP AB (publ)	Ledamot	Avslutad
	iApotek Int AB	Styrelseordförande	Avslutad
	M.O.B.A. Network AB	Ledamot	Avslutad
	Setrosnoc Ekonomiska förening	Ledamot	Avslutad
Jesper Nord	Nice Valley AB	Suppleant	Pågående
	Raketspel interaktiva produktioner AB	Ledamot	Pågående
	Battlecamp AB	VD/suppleant	Pågående
	Code Club AB	Suppleant	Pågående
	N1 Göteborg AB	Ledamot	Avslutad
	Humanji AB	Styrelseordförande	Avslutad
	Game Chest group AB (publ)	Ledamot	Avslutad
	Iron Branch Invest AB	Ledamot, VD	Avslutad
Michael Nott	Rankers Ltd	Ledamot	Pågående
	Ayima Creative Ltd	Ledamot	Pågående
	Ayima Ltd	Styrelseordförande	Pågående
	Ayima Group AB	Ledamot	Pågående
Per Ekstig	Ekstig Holding AB	Ledamot	Pågående
	Raketspel interaktiva produktioner AB	Styrelseordförande	Pågående
	Ekstig Skolkonsult Handelsbolag	Bolagsman	Pågående
John Ekeberg	Medi Mentor Aktiebolag	Ledamot	Pågående
	Game Chest group AB (Publ)	Ledamot	Pågående
	Sjöstrand Coffee Int AB	VD	Pågående
	Sjöstrand Trading AB	Ledamot	Pågående
	Torrahf Invest AB	Ledamot	Pågående
	New Equity Venture International AB	Ledamot	Avslutad
	Setrosnoc Ekonomiska förening	Suppleant	Avslutad
Johan Henkow	Raketspel interaktiva produktioner AB	Ledamot, VD	Pågående
	Prostyr AB	Ledamot	Pågående
Nicklas K Hagström	-	-	-

Revisor

Jan Hamberg, vid till revisionsbyrån Parsells Revisionsbyrå, är Bolagets revisor. Jan blev invald som revisor i samband med extra bolagsstämma 7 oktober 2020 när förvärvet av Battlecamp AB godkändes. Anledningen till att revisorn byttes är att Jan sitter som revisor i Battlecamp AB. Jan Hamberg är auktoriserad revisor och medlem i FAR, föreningen för revisorer och rådgivare.

Övriga upplysningar

Ersättningar till styrelse

För innevarande verksamhetsår erhåller styrelseordförande 120 000 SEK och resterande ledamöter 60 000 SEK. Det är inte beslutat om några förmåner efter avslutat uppdrag, för någon av styrelseledamöterna.

Ersättningspolicy till ledning & anställda

Styrelsen har i uppgift att årligen överse Bolagets ersättning till anställda. Bolaget har för avsikt att erbjuda samtliga medarbetare en totalkompensation som ska kunna attrahera kompetent personal till Bolaget samt behålla medarbetarna under en längre period. Ersättningen ska vara marknadsmässig och ersättningen ska omförhandlas årligen. Ersättning till ledande befattningshavare kan vara fast och rörlig ersättning, samt pension och övriga ersättningar.

Bolagets ersättningsfilosofi är, konkurrenskraftig totalersättning, betydande andel rörlig lön, koppling till långsiktigt aktieägarvärde, transparens och enkelhet. "Farfars-principen", varje enskild medarbetare äger rätten att förhandla lön med närmaste chef med utgångspunkt från ovan. Styrelsen för Safe Lane Gaming ska kunna avvika från dessa riktlinjer om det i ett enskilt fall finns särskilda skäl för det. VD erhåller en månadsersättning för sitt arbete som motsvarar 60 000 SEK.

Styrelsens arbetsformer och VD-instruktion

Samtliga ledamöter är valda till nästa årsstämma. En styrelseledamot äger rätt att när som helst frånträda sitt uppdrag. Styrelsens arbete följer styrelsens fastställda arbetsordning. Verkställande direktörens arbete regleras genom VD-instruktion. Såväl arbetsordning som VD-instruktion fastställs årligen av Bolagets styrelse. Inga avsättningar eller ersättningar betalas efter att uppdraget avslutats. Frågor som rör revisions- och ersättningsfrågor beslutas direkt av Bolagets styrelse. Bolaget är inte skyldigt att följa svensk kod för bolagsstyrning och har heller inte frivilligt förpliktigat sig att följa denna.

Informationspolicy

Safe Lane Gaming externa redovisningsmaterial och investerarrelationer skall präglas av öppenhet, tillförlitlighet, tillgänglighet och snabbhet. Företagsledningen och varje styrelseledamot skall utifrån sina kunskaper och sin information bidra till informationens kvalitet, vilket även gäller anställda som arbetar med Bolagets ekonomiska information. Informationen skall vara lättförståelig för mottagaren och skall i övrigt möta de krav som marknadsplatsen kräver.

Handlingar som hålls tillgängliga för inspektion

Årsredovisningar lämnas till Bolagsverket i enlighet med svenska regler och förordningar. Safe Lane Gaming lämnar även årsredovisningar, bokslutskommunikéer, kvartalsrapporter, pressmeddelanden och annan information på sin hemsida www.safelanegaming.com. Årsredovisningar och annan information kan också beställas från Bolagets huvudkontor.

Aktien och ägarförhållanden

Allmänt

Enligt bolagsordningen ska aktiekapitalet vara lägst 79 000 000 kronor och högst 316 000 000 kronor fördelat på lägst 1 500 000 000 aktier och högst 6 000 000 000 aktier. Aktierna är denominerade i svenska kronor (SEK). Samtliga aktier är emitterade och fullt betalda och fritt överlåtbara. Det finns två aktieslag i Bolaget, aktier av serie A och serie B, varav B-aktien är noterad på Nordic SME under observation. Varje aktie äger lika rätt till Bolagets tillgångar och vinst, där aktier av serie A har 10 röster per aktie och aktier av serie B har en röst per aktie. Varje aktie har ett kvotvärde om 0,053 SEK.

Bolagets ISIN- och LEI-kod är SE0002081166 resp. 549300PBM02K0530N646 med CFI-kod: ESVUFR samt FISN-kod: SAFELANE/SH B. Det finns inga inskränkningar i det fria överlåtandet av aktier. Förändringar av aktieägarnas rättigheter förutsätter ändring av bolagsordningen i enlighet med gällande lagstiftning. Bolagets aktie är ej underställd tvångsinlösen. Det finns inga utestående konvertibler i Bolaget. Safe Lane Gamings aktie är utställd på innehavare.

Vid ingången av 2021 uppgick aktiekapitalet till 79 639 901 SEK fördelat på 1 502 135 131 B-aktier med ett kvotvärde om 0,053 SEK. Vid utgången av 2021 uppgick aktiekapitalet till 103 527 566,23 SEK fördelat på 1 952 694 501 B-aktier med ett kvotvärde om 0,053 SEK. Per den februari 2022 uppgick aktiekapitalet i Bolaget till 142 350 403,15 SEK fördelat på 2 684 954 931 B-aktier med ett kvotvärde om 0,053 SEK. Nedanstående tabell visar aktiekapitalets utveckling sedan Bolagets bildande (samtliga belopp i kronor).

Aktiekapitalets utveckling

Tid	Händelse	Kvot-värde	Kurs	Förändring A-aktier	Förändring B-aktier	Förändring aktiekapital	Totalt antal aktier	Totalt aktiekapital
2004	Bolagets bildande	0,100	na	100 000	900 000	100 000	1 000 000	100 000
2005	Nyemission	0,100	na	42 858	385 714	42 857	1 428 572	142 857
2006	Nyemission	0,100	na	20 000	138 122	15 812	1 586 694	158 669
2006	Nyemission	0,100	na	-	196 450	19 645	1 783 144	178 314
2007	Fondemission	0,350	na	-	-	445 786	1 783 144	624 100
2008	Nyemission	0,350	na	28 572	449 344	167 271	2 261 060	791 371
2009	Nyemission	0,350	na	-	855 290	299 352	3 116 350	1 090 723
2010	Kvittningsemission	0,350	na	108 570	161 430	94 500	3 386 350	1 185 223
2010	Nyemission	0,350	na	-	371 580	130 053	3 757 930	1 315 276
2010	Nyemission	0,212	na	-	2 923 995	102 328	6 681 925	1 417 604
2012	Nyemission	0,212	na	-	5 018 075	1 064 681	11 700 000	2 482 285
2013	Minskning av AK	0,053	-	-	-	-1 861 713	-	620 572
2013	Nyemission	0,053	na	-	35 675 048	1 892 305	47 375 048	2 512 877
2015	Nyemission	0,053	na	-	59 950 000	3 177 261	107 325 048	5 690 138
2017	Nyemission	0,053	0,22	-	53 662 524	2 842 203	160 987 572	8 532 341
2017	Kvittningsemission	0,053	na	-	7 814 226	417 160	168 801 798	8 949 501
2020	Omvandling A-aktier	0,053	-	-300 000	300 000	-	168 801 798	8 949 501
2020	Apportemission*	0,053	0,06	-	1 333 333 333	70 666 666,7	1 502 135 131	79 639 900
2021	Nyemission	0,053	0,25	-	34 000 000	1 802 605,2	1 536 135 131	81 442 505,94
2021	Kvittningsemission**	0,053	0,241	-	414 937 759	21 999 087,34	1 951 072 890	103 441 593,28
2021	Kvittningsemission***	0,053	0,26	-	1 621 611	85 972,95	1 952 694 501	103 527 566,23
2022	Nyemission	0,053	0,13	-	732 260 430	38 822 836,92	2 684 954 931	142 350 403,15

**i samband med förvärvet av Battlecamp*
*** i samband med förvärvet av Raketspel*
**** i samband med förvärvet av spelltillgången Death Dungeon*

Ägartabell

Aktieägare med ägande >5 % per 2022-02-21	Antal aktier	Andel (%)
Iron Branch Invest AB*	1 169 663 336	43,56
Ekstig Holding AB**	267 271 553	9,95
Modelio Equity AB (publ)	169 165 410	6,30
Formue Nord Markedsneutral A/S	164 473 071	6,13
Gerhard Dal	160 463 313	5,98
Övriga***	753 918 248	28,08
Totalt	**2 684 954 931**	**100,00**

*** Kontrolleras av Thomas Jansson**
**** Kontrolleras av styrelseledamot Per Ekstig**
*****över ca. 4000 aktieägare**

Teckningsoptioner

Varje teckningsoption av serie TO 1 B (ISIN-kod SE0017161128) berättigar till teckning av en ny aktie av serie B till en teckningskurs om 70 procent av volymviktad genomsnittlig aktiekurs i bolagets aktie 14 handelsdagar direkt innan nyttjandeperioden startar med ett takpris om 0,25 kr och som lägst till kvotvärde. Nyteckning av aktier med stöd av teckningsoptioner TO 1 B planeras ske under perioden 16:e juni - 30 juni 2022 (nyttjandeperiod). Varje teckningsoption av serie TO 2 B (ISIN-kod SE0017161136) berättigar till teckning av en ny aktie av serie B till en teckningskurs om 70 procent av volymviktad genomsnittlig aktiekurs i bolagets aktie 14 handelsdagar direkt innan nyttjandeperioden startar med ett takpris om 0,30 kr och som lägst till kvotvärde. Nyteckning av aktier med stöd av teckningsoptioner TO 2 B planeras ske under perioden 8:e december – 22:e december 2022 (nyttjandeperiod). Vid full teckning kommer Bolaget efter serie 1 i juni 2022 inneha 2 981 407 017 aktier (motsvarande en utspädning om 5,6 %). Efter full teckning av serie 2 i december 2022 kommer bolaget inneha 3 327 859 103 aktier (motsvarande en utspädning om 5,3 %).

Lock-up avtal

Bolagets största ägare, Iron Branch Invest AB, har ingått lock-up avtal om att inte avyttra >10 % av sitt innehav de första sex (6) månaderna som träder i kraft fr.o.m. den dag Bolagets aktie återförs till ordinarie lista på Nordic SME.

Utdelningspolicy och överlåtelse av aktien

Alla aktier har lika rätt till utdelning. Den som på fastställd avstämningsdag är införd i aktieboken skall anses behörig att mottaga utdelning och vid fondemission ny aktie som tillkommer aktieägare, samt att utöva aktieägarens företrädesrätt att deltaga i emission. I det fall någon aktieägare inte kan nås genom Euroclear Sweden kvarstår dennes fordran på utdelningsbeloppet och begränsas endast genom regler om preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget.

Det föreligger inga restriktioner för utdelning eller särskilda förfaranden för aktieägare bosatta utanför Sverige och utbetalning sker via Euroclear Sweden på samma sätt som för aktieägare bosatta i Sverige. För aktieägare som inte är skatterättsligt hemmahörande i Sverige utgår dock normal svensk kupongskatt. Styrelsen har inte för avsikt att föreslå utdelning till sina aktieägare de närmaste åren, någon fastslagen utdelningspolicy finns inte för närvarande.

Anslutning till Euroclear Sweden

Safe Lane Gaming är ett avstämningsbolag och Bolagets aktier skall vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om kontoföring av finansiella instrument. Bolagets aktiebok förs av Euroclear Sweden AB. Aktieägare erhåller inga fysiska aktiebrev. Samtliga transaktioner med Bolagets aktier sker på elektronisk väg genom banker och värdepappersförvaltare. Nyemitterade aktier registreras på person i elektroniskt format.

Finansiell historik

Nedan återges ett sammandrag av Bolagets finansiella rapportering, uppgifterna är hämtade från Bolagets senast kommunicerade kvartalsrapport som återfinns i sin helhet på länk https://mb.cision.com/Main/11604/3514239/1540902.pdf och har inte varit föremål för granskning hos revisorn.

Safe Lane Gaming bildade en ny koncern i samband med förvärvet av Battlecamp AB 2020-10-07. Innan förvärvet av Battlecamp bedrev moderbolaget en annan verksamhet som bedrevs under bolagsnamnet Challenger Mobile AB med dotterbolaget Challenger Mobile Technology AB. I samband med förvärvet av Battlecamp AB bytte moderbolaget namn till Safe Lane Gaming AB. I årsredovisningen 2020 är koncernens siffror upprättade enligt redovisningsregler för omvänt förvärv och redovisar därför koncernens siffror Battlecamp AB som redovisningstekniskt koncernmoderbolag vars bolag registrerades 2020-07-13. Jämförelsesiffror till räkenskapsåret 2020 saknas därför i årsredovisningen med anledning av att det var koncernens första år. Årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd (K3) och har inga anmärkningar från Bolagets revisor; årsredovisningen i sin helhet finns tillgänglig på länk: https://safelanegaming.com/app/uploads/Arsredovisning-Safe-lane-gaming-2020.pdf.

Koncernens resultaträkning

(SEK)	2021-10-01 2021-12-31	2020-10-01 2020-12-31	2021-01-01 2021-12-31*	2020-07-13 2020-12-31**
Intäkter				
Nettoomsättning	21 224 676	4 610 559	55 699 493	5 834 599
Övriga rörelseintäkter	1 286 774	31 067	1 298 577	31 067
Summa intäkter	**22 511 450**	**4 641 626**	**56 998 071**	**5 865 666**
Rörelsens kostnader				
Direkta kostnader	-5 116 254	0	-10 476 306	0
Personalkostnader	-1 065 561	-291 660	-3 918 003	-291 660
Rörelsekostnader	-1 223 436	-2 897 523	-9 421 189	-3 510 948
Avskrivningar	-12 856 114	-1 783 563	-38 050 276	-2 217 235
Övriga rörelsekostnader	-347 926	0	-347 926	0
Summa kostnader	**-20 609 291**	**-4 972 746**	**-62 213 700**	**-6 019 843**
Rörelseresultat	**1 902 159**	**-331 120**	**-5 215 628**	**-154 177**
Resultat från finansiella investeringar				
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 poster	**-9 503 072**	**-10 878 405**	**-33 898 076**	**-10 701 462**
Övrigt	69 100	-14 787	69 100	-14 787
Skatt	-7 271 239	-44 414	-7 271 239	-44 414
Periodens resultat	**-16 705 211**	**-10 937 606**	**-41 100 215**	**-10 760 663**

* dotterbolaget Raketspel är konsoliderat per 2021-04-15

** koncern per 2020-10-07

Koncernens balansräkning

(SEK)	2021-12-31	2020-12-31
Tillgångar		
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Goodwill	184 829 942	0
IT-plattformar	30 085 162	33 519 744
	214 915 105	**33 519 744**
Summa anläggningstillgångar	**214 915 105**	**33 519 744**
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar		
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**
Summa tillgångar	**268 469 462**	**45 303 893**
Eget kapital och skulder		
Eget kapital		
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
Summa Kortfristiga skulder	**203 043 316**	**51 059 472**
Summa eget kapital och skulder	**268 469 462**	**45 303 893**

Koncernens förändring av eget kapital

(SEK)	Aktiekapital	Reserv fond	Övrigt tillskjutet kapital	Annat EK inkl. periodens resultat	Totalt
Ingående balans 2020-07-13	**8 949 501**	**0**	**11 768 214**	**-13 442 601**	**7 982 110**
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**
Emissionskostnader	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 kassaflöde

	2021-10-01 2021-12-31	2020-10-01 2020-12-31	2021-01-01 2021-12-31	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
Justeringar 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 från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	**-3 918 197**	**-8 438 084**	**-1 525 752**	**-7 827 470**
Förändringar i rörelsekapital				
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 av dotterbolag/rörelse	0	-22 899 563	-12 670 844	-22 899 563
Kassaflöde från investeringsverksamheten	**0**	**-22 899 563**	**-16 355 015**	**-22 899 563**
Finansieringsverksamheten				
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**

Proformaredovisning

Safe Lane Gaming tillträdde den 15 april 2021 Raketspel interaktiva produktioner AB. Förvärvet innebar att Bolaget breddade sitt utbud av mobilspel samt erhöll expertis inom spelutveckling. Förvärvet av Raketspel har betydande påverkan på Safe Lane Gamings framtida resultat och finansiella ställning, varför en proformaresultatredovisning har upprättats. Någon proformabalansräkning har ej upprättats då Bolagets balansräkning per 31 december 2021 redovisar effekterna av förvärvet av Raketspel. Revisorns rapport från granskningen av proformaresultatredovisningen framgår på sid. 28.

Proformaresultaträkningen baseras på ej reviderade resultaträkningar för tolvmånadersperioden som avslutades den 31 december 2021 för Safe Lane Gaming samt Raketspel för 2021-01-01 – 2021-04-14 som är hämtad från Raketspels redovisningssystem.

Proformaredovisningen har upprättats i enlighet med BFNAR 2012:1 Årsredovisning och Koncernredovisning (K3), vilket är samma redovisningsprinciper och beräkningsmetod som tillämpas i den senast angivna årsredovisningen för Safe Lane Gaming. Raketspel tillämpar årsredovisningslagen och BFNAR 2016:10 Årsredovisning i mindre företag (K2). Rörelsen i Raketspel har inga poster som redovisas olika i redovisningsprinciperna K2 och K3 vilket resulterar till att bolagets balansräkning och resultaträkning ej påverkas av justeringar vid upprättande av koncernrapport med K3 som redovisningsprincip.

Resultaträkning

(SEK)	Koncernen 2021-01-01 2021-12-31	Dotter Raketspel 2021-01-01 2021-04-14	JUSTERING	NOT	KONCERN PROFORMA 2021-01-01 2021-12-31
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	55 699 493	7 934 045	-		63 633 538
Övriga intäkter	1 298 577	73 496	-		1 372 074
Summa intäkter	**56 998 071**	**8 007 541**	**-**		**65 005 612**
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	-10 476 306	-1 622 880	-		-12 099 186
Övriga externa kostnader	-9 421 189	-130 901	-		-9 552 090
Personalkostnader	-4 265 929	-682 752	-		-4 948 681
Avskrivningar	-38 050 276	0	-12 561 258	1	-50 611 534
Summa kostnader	**-62 213 700**	**-2 436 534**	**-12 561 258**		**-77 211 492**
Rörelseresultat	**-5 215 629**	**5 571 007**	**-12 561 258**		**-12 205 880**
Finansiella poster					
Finansiella intäkter	15 454	0	-		15 454
Finansiella kostnader	-28 697 902	-14 089	-2 450 000	2	-31 161 991
Resultat efter finansiella poster	**-33 898 076**	**5 556 918**	**-15 011 258**		**-43 352 416**
Återföring av periodiseringsfond	69 100	0	0		69 100
Resultat före skatt (EBIT)	**-33 828 976**	**5 556 918**	**-15 011 258**		**-43 283 316**
Skatt	-7 271 239	0	-		-7 271 239
Periodens resultat	**-41 100 215**	**5 556 918**	**-15 011 258**		**-50 554 555**

NOTER

1. Proformajustering har skett för avskrivningar, vilka har justerats med -12 561 258 kr för avskrivningar på Goodwill som uppkommit i samband med förvärvet av Raketspel Interaktiva Produktioner AB. Justeringen avser avskrivning för 2021-01-01 till 2021-04-14 och är inte av engångskaraktär.
2. Proformajustering har skett för finansiella kostnader, vilka har justerats med -2 450 000 kr för räntekostnader som uppkommit i samband med utökning av existerande lån för att finansiera förvärvet av Raketspel Interaktiva Produktioner AB. Justeringen avser räntekostnader för 2021-01-01 till 2021-04-14 och är inte av engångskaraktär.

PARSELLS
REVISIONSBYRÅ AB

OBEROENDE REVISORS BESTYRKANDERAPPORT OM SAMMANSTÄLLNING AV FINANSIELL PROFORMAINFORMATION I ETT PROSPEKT

Till styrelsen i Safe Lane Gaming AB (publ), org.nr. 556671-3607

Rapport om sammanställning av finansiell proformainformation i ett prospekt
Vi har slutfört vårt bestyrkandeuppdrag att rapportera om styrelsens sammanställning av finansiell proformainformation för Safe Lane Gaming AB (publ). Den finansiella proformainformationen består av proformaresultaträkning för perioden 2021-01-01 till 2021-12-31, och tillhörande noter som återfinns på sidan 27 i det prospekt som är utfärdat av företaget. De tillämpliga kriterierna som är grunden utifrån vilken styrelsen har sammanställt den finansiella proformainformationen beskrivs på sidan 27.

Den finansiella proformainformationen har sammanställts av styrelsen för att illustrera den hypotetiska effekten av förvärvet av Raketspel interaktiva produktioner AB, org.nr. 556599-1022, som om det hade ägt rum 2021-01-01. Som del av processen har information om företagets finansiella ställning och finansiella resultat hämtats av styrelsen från företagets rapporter för den period som slutade 2021-12-31 om vilka revisionsberättelse ej har publicerats.

Styrelsens *ansvar för den finansiella proformainformationen*
Styrelsen är ansvarig för sammanställningen av den finansiella proformainformationen i enlighet med den delegerade förordningen (EU) 2019/980.

Vårt oberoende och vår kvalitetskontroll
Vi har följt krav på oberoende och andra yrkesetiska krav i Sverige, som bygger på grundläggande principer om hederlighet, objektivitet, professionell kompetens och vederbörlig omsorg, sekretess och professionellt uppträdande.

Revisionsföretaget tillämpar ISQC 1 (International Standard on Quality Control) och har därmed ett allsidigt system för kvalitetskontroll vilket innefattar dokumenterade riktlinjer och rutiner avseende efterlevnad av yrkesetiska krav, standarder för yrkesutövningen och tillämpliga krav i lagar och andra författningar.

Revisorns ansvar
Vårt ansvar är att uttala oss om huruvida den finansiella proformainformationen har sammanställts, i alla väsentliga avseenden, av styrelsen med grund i den delegerade förordningen (EU) 2019/980 samt att dessa grunder överensstämmer med bolagets redovisningsprinciper.

Vi har utfört uppdraget enligt International Standard on Assurance Engagements ISAE 3420 *Bestyrkandeuppdrag att rapportera om sammanställning av finansiell proformainformation i ett prospekt*, som har utfärdats av International Auditing and Assurance Standards Board. Standarden kräver att revisorn planerar och utför åtgärder i syfte att skaffa sig rimlig säkerhet om huruvida styrelsen har sammanställt, i alla väsentliga avseenden, den finansiella proformainformationen med grund i den delegerade förordningen.

PARSELLS
REVISIONSBYRÅ AB

För detta uppdrags syfte, är vi inte ansvariga för att uppdatera eller på nytt lämna rapporter eller lämna uttalanden om någon historisk information som har använts vid sammanställningen av den finansiella proformainformationen, inte heller har vi under uppdragets gång utfört någon revision eller översiktlig granskning av den finansiella information som har använts vid sammanställningen av den finansiella proformainformationen.

Syftet med finansiell proformainformation i ett prospekt är enbart att illustrera effekten av en betydelsefull händelse eller transaktion på företagets ojusterade finansiella information som om händelsen hade inträffat eller transaktionen hade genomförts vid en tidigare tidpunkt som har valts i illustrativt syfte. Därmed kan vi inte bestyrka att det faktiska utfallet för händelsen eller transaktionen per 1 januari 2021 hade blivit som den har presenterats.

Ett bestyrkandeuppdrag, där uttalandet lämnas med rimlig säkerhet, att rapportera om huruvida den finansiella proformainformationen har sammanställts, i alla väsentliga avseenden, med grund i de tillämpliga kriterierna, innefattar att utföra åtgärder för att bedöma om de tillämpliga kriterier som används av styrelsen i sammanställningen av den finansiella proformainformationen ger en rimlig grund för att presentera de betydande effekter som är direkt hänförliga till händelsen eller transaktionen, samt att inhämta tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis för att:

- Proformajusteringarna har sammanställts korrekt på de angivna grunderna.
- Den finansiella proformainformationen avspeglar den korrekta tillämpningen av dessa justeringar på den ojusterade finansiella informationen.
- De angivna grunderna överensstämmer med bolagets redovisningsprinciper.

De valda åtgärderna beror på revisorns bedömning, med beaktande av hans eller hennes förståelse av karaktären på företaget, händelsen eller transaktionen för vilken den finansiella proformainformationen har sammanställts, och andra relevanta uppdragsförhållanden.
Uppdraget innefattar även att utvärdera den övergripande presentationen av den finansiella proformainformationen.
Vi anser att de bevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för vårt uttalande.

Uttalande
Enligt vår uppfattning har den finansiella proformainformationen sammanställts, i alla väsentliga avseenden, enligt de grunder som anges på sidan 27 och att dessa grunder överensstämmer med de redovisningsprinciper som tillämpas av bolaget.

Stockholm den 10 mars 2022

Parsells Revisionsbyrå AB

Jan Hamberg
Auktoriserad revisor

Kommentarer på finansiell historik

Introduktion

Redovisnings– och värderingsprinciper

Redovisningsmetod är K3:

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 bolagets egna kapital redovisas som goodwill. Koncernens egna kapital omfattar moderbolagets egna kapital och den del av dotterbolaget 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. Bolaget tillämpar försiktighetsprincipen vilket medför till att Bolaget ej värderingsprövar Bolagets anläggningstillgångar för längre avskrivningsperioder än 5 år. I det fall Bolaget i framtiden ändrar redovisningsprincip till IFRS kommer avskrivningsprinciperna förändras. Utgifter för utvecklingskostnader avseende nya och förbättrade funktioner inom Bolagets webbplattform redovisas som en tillgång i balansräkningen om det är tekniskt och kommersiellt användbart och Bolaget har tillräckliga resurser för färdigställande.

Intäkter

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

Revisors anmärkning

Revisorn har inga anmärkningar på proformaresultaträkningen som har upprättats till detta memorandum, se föregående sida.

Intäkter och resultat

Bolagets omsättning har ökat stabilt över perioden 31 december 2020 till 31 december 2021. Ökning beror till stor del på grund av förvärvet av Raketspel Interaktiva Produktioner AB under kvartal två 2021. Bolaget förvärvade även produkterna Death Dungeon och Fan of Guns och har fortsatt utveckla det tidigare förvärvet Battle Camp. Bolagets övriga intäkter om 1,3 MSEK (0,0 MSEK) härleds till valutakursvinster.

Bolagets nettoomsättning uppgick under året till 55,7 MSEK (5,8 MSEK*) vilket motsvarar en ökning om 49,9 MSEK. 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)*. Bolagets rörelsekostnader uppgick för helåret 2021 till 9,4 MSEK och består huvudsakligen av kostnader för IT-tjänster utanför EU, konsultarvoden, digital marknadsföring och strategi.

Direkta kostnader i Safe Lane Gaming härrör till de kostnader som krävs för att Bolagets produkter (mobilspel) ska driftas. Konsulter, serverkostnader och marknadsföring. Bolaget har även direkta kostnader i form av avgift om 15-30% till Appstore, Amazon och Google play vilket är bolagets butiker/kanaler för försäljning av spel eller köp i spel.

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

Tillgångar

Bolagets tillgångar uppgår per 31 december 2021 till 268,5 MSEK (45,3 MSEK) varav 184,8 MSEK är hänförligt till goodwill samt 30,1 MSEK till IT-plattformar. Bolagets kassa och bank uppgår till 32,5 MSEK (8,8 MSEK) och de övriga kortfristiga fordringarna uppgår till 12,0 MSEK (0,2 MSEK) som är hänförligt till fordring på Skatteverket.

Eget kapital och skulder

Eget kapital uppgick per den 31 december 2021 till -8,4 MSEK (-75,8 MSEK). Bolagets negativa egna kapital är en bokföringsteknisk effekt av det omvända förvärvet oktober 2020. Långfristiga skulder per 31 december 2021 uppgick till 73,1 MSEK (70 MSEK), ökningen hänförs till ränta om 6% årligen. Kortfristiga skulder uppgick till 183 MSEK (43,2 MSEK). Ökningen är hänförlig till finansieringsbehov vid uppköp av 100% av aktierna i Raketspel Interaktiva Produktioner AB.

Väsentliga förändringar på SLGs finansiella ställning efter 2021–12–31

Efter perioden har Bolaget slutregistrerat en företrädesemission om ca 95 MSEK. Bolaget har även återbetalat del av kortfristig skuld om ca 105 MSEK + ränta hänförliga till förvärvet av Raketspel Interaktiva Produktioner AB om 111,4 MSEK genom 20 000 000 teckningssedlar i företrädesemission samt 91,4 från kassa.

Koncernens nettoskuldsättning

Nedan presenteras Bolagets nettoskuldsättning per 2022-02-28 samt budgeterad nettoskuldsättning per 2022-12-31. Bolaget har, vid antagandet av skuldsättningen 2022-12-31, antagit att kortfristiga skulder uppgår till 0 SEK samt att Bolaget under perioden har ett positivt kassaflöde om 37 MSEK samt via TO1 tillförts 23,7 MSEK (juni 2022) samt via TO2 tillförts 76,2 MSEK (december 2022). I antagandet har inga amorteringar av långfristiga lån har genomförts, samt kortfristiga lån refinansierats med långfristiga lån.

(sek)	2022-12-31	2022-02-28
A) Kassa	131 398 098	14 462 472
B) Likvida medel (spärrkonto)	-	-
C) Lätt realiserbara värdepapper	-	-
D) Summa likviditet (A+B+C)	**131 398 098**	**14 462 472**
E) Kortfristiga fordringar	**17 500 000**	
F) Kortfristiga bankskulder	-	-
G) Kortfristig del av långfristiga skulder	-	-
H) Andra kortfristiga skulder	12 824 799	90 824 799
I) Summa kortfristiga skulder (F+G+H)	**12 824 799**	**90 824 799**
J) Netto kortfristig skuldsättning (I-E-D)	**-136 073 299**	**76 098 900**
K) Långfristiga banklån	-	-
L) Emitterade obligationer	-	-
M) Andra långfristiga lån	133 128 288	73 128 288
N) Långfristig skuldsättning (K+L+M)	**133 128 288**	**73 128 288**
O) Nettoskuldsättning (J+N)	**-2 945 011**	**149 227 188**

Koncernens kapitalstruktur

Nedan presenteras Bolagets kapitalstruktur per 2022-02-28.

(sek)	2022-02-28
Kortfristiga räntebärande skulder	
Mot borgen	-
Mot säkerhet	-
Blankokrediter	-
Summa kortfristiga räntebärande skulder	78 043 316
Långfristiga räntebärande skulder	
Mot borgen	-
Mot säkerhet	-
Blankokrediter	-
Summa långfristiga räntebärande skulder	**73 128 288**
Eget kapital	
Aktiekapital	142 350 403
Övrigt tillskjutet kapital	161 592 809
Annat EK inkl Periodens resultat	**- 216 477 544**
Summa eget kapital	**87 465 668**

Rörelsekapital

Styrelsen bedömer att Bolaget har tillräckligt med rörelsekapital för den kommande tolvmånadersperioden för att fullgöra Bolagets betalningsförpliktelser varefter de förfaller till betalning. Styrelsen ser i dagsläget inget ytterligare kapitalbehov under de kommande tolv månaderna för befintlig rörelse. Om t.ex. förvärvsmöjligheter eller andra tillväxtmöjligheter uppkommer kan ett ytterligare kapitalbehov uppstå.

Legala frågor och kompletterande information

Allmänt

Safe Lane Gaming AB är ett publikt aktiebolag med säte i Stockholm. Bolaget regleras av aktiebolagslagen (2005:551) och dess organisationsnummer är 556671-3607. Bestämmelserna i bolagsordningen är ej mer långtgående än aktiebolagslagen vad gäller förändring av aktieägarnas rättigheter.

Regelverk

Bolaget avser att följa alla lagar, författningar och rekommendationer som är tillämpliga på bolag som är noterade Nordic SME. Utöver Nordic SMEs regelverk gäller bland annat följande regelverk i relevanta delar:

- Aktiebolagslagen
- Lagen om handel med finansiella instrument
- Marknadsmissbruksförordningen (EU nr 596/2014)

Försäkringar

Safe Lane Gaming har enligt vad Safe Lane Gaming styrelse anser ett fullgott försäkringsskydd. Vid upprättandet av memorandumet anser styrelsen att försäkringsskyddet är tillräckligt och vid en framtida expandering kan försäkringsvillkoren behöva ändras för att matcha en eventuell större organisation.

Myndighetsförfaranden, rättsliga förfaranden och skiljeförfaranden

Bolaget är inte, eller har varit part i några myndighetsförfaranden, rättsliga förfaranden eller skiljeförfaranden, inklusive ännu icke avgjorda ärenden eller sådana som Bolaget är medveten om eller kan uppkomma, under senaste tolv månaderna som har haft eller kunnat få betydande effekter på Bolagets finansiella ställning eller lönsamhet.

Intressekonflikter

Med undantag för vad som anges i avsnittet ”avtal och transaktioner med närstående”, samt att ett flertal ledande befattningshavare och styrelsemedlemmar har ekonomiska intressen i Safe Lane Gaming, föreligger inte några intressekonflikter mellan de skyldigheter som styrelsemedlemmarna eller de ledande befattningshavarna har gentemot Bolaget och deras privata intressen och/eller andra uppdrag.

Avtal och transaktioner med närstående

Bolaget har ett pågående närståendeavtal och två avslutade närståendeavtal.

Bolaget har under den senaste tolvmånadersperioden avslutat ett närståendeavtal som avsåg ett konsultavtal med den tidigare CTO:n och styrelseledamot Magnus Ottosson. Magnus Ottosson har under perioden 1 januari 2019 fram t.o.m. 2021-12-31 fakturerat konsultarvode uppgående till 228 000 SEK.

Bolaget har under den senaste tolvmånadersperioden avslutat ett närståendeavtal som avsåg ett konsultavtal med Bolagets styrelseordförande Fredrik Petersson. Fredrik Petersson har under perioden 1 januari 2019 fram t.o.m. 2021-12-31 fakturerat konsultarvode uppgående till 470 000 SEK.

Iron Branch Invest AB, som är Bolagets största ägare, har fordringar på Bolaget. För villkor se avsnittet ”Lån och ansvarsförbindelser” nedan. Samtliga avtal har ingåtts till marknadsmässiga villkor.

Väsentliga avtal

Förvärv av Battlecamp

Safe Lane Gaming AB förvärvade den 7 oktober 2020 Battlecamp AB. Köpeskillingen av förvärvet uppgick till totalt 180 MSEK varav 30 MSEK genom kontant betalning; 70 MSEK genom säljarrevers samt 80 MSEK genom apportemission.

Förvärv av Raketspel

SLG förvärvade 2021-04-15 Raketspel interaktiva produktioner AB till en köpeskilling om 222,8 MSEK. Köpeskillingen erlades enligt följande: kontant betalning vid tillträde om 20 MSEK, samt två köpeskillingsreverser. Köpeskillingsrevers 1 (kort) om 100 MSEK kvittades omgående vid tillträde mot nyemitterade aktier i SLG. Köpeskillingsrevers 2 (lång) om 102,8 MSEK ska betalas med likviden SLG erhåller i föreslående företrädesemission. Därutöver avtalades en tilläggsköpeskilling som ska betalas senast den 30 juni 2023. Tilläggsköpeskillingen baseras på verksamhetens lönsamhet och ska betalas med en kombination av aktier i SLG samt kontant betalning.

Bolaget har följande lån vid bolagsbeskrivningens upprättande:

Lån (ingående 2022-04-15 och löper tills vidare)	
Borgenär:	Formue Nord Markedsneutral A/S
Summa:	5,6 MSEK
Årsränta:	17 %
Borgenär:	LUBRICA EQUITY AB
Summa:	2,5 MSEK
Årsränta:	17 %
Borgenär:	MODELIO EQUITY AB
Summa:	2,5 MSEK
Årsränta:	17 %
Borgenär:	Gerhard Dal
Summa:	1,4 MSEK
Årsränta:	17 %
Borgenär:	MUNKEKULLEN 5 FÖRVALTNING AB
Summa:	1,4 MSEK
Årsränta:	17 %
Borgenär:	STIFAG AB
Summa:	3,0 MSEK
Årsränta:	17 %

Långfristiga lån	
Borgenär:	IRON BRANCH INVEST AB
Summa:	74,5 MSEK
Ränta:	6 % årsränta
Förfallodatum:	2025-09-30
Borgenär:	Svensk bank
Summa:	60,0 MSEK
Ränta:	7% Ränta + STIBOR
Amortering:	5,0 MSEK kvartalsvis
Förfallodatum:	2025-05-06

Bolaget har därutöver inte ingått något avtal av väsentlig betydelse under en period om ett år omedelbart före offentliggörandet av detta dokument.

Immateriella rättigheter

Bolaget äger följande domännamn:

www.raketspel.se
www.safelanegaming.com
www.battlecamp.com
https://www.vanguardgamingstudio.com/

Bolagets immateriella rättigheter utgörs till största delen av de spel som de själva eller tillsammans med olika publicister har gett ut. De äger alla immateriella rättigheter kring de spel som de har släppt där de mest framstående är:

Battle Camp,
Death Dungeon: Demon Hunting RPG,
Idle War Camp,
Fan of Guns,
Dig This!,
Castle Raid!,
Downhill Chill,
Word Collapse,
Duck Race,
Solid Soccer,
Mine Rescue!,
Cut This!,
Two Birds, samt
Pico Rally

Rådgivare

Bolaget har anlitat Capval Corp AB, med organisationsnummer 559084-5821, som finansiell rådgivare i samband med upprättandet av detta dokument. Capval har bistått ledningen för Safe Lane Gaming med tjänster rörande upprättande av memorandum samt övriga frågeställningar i genomförandet av omnoteringen. Föreliggande information och beskrivning av Bolaget har erhållits av Bolaget. Även om det får anses rimligt att informationen är korrekt, friskriver sig Capval Corp från allt ansvar från innehållet i memorandumet.

Vidare har Bolaget anlitat Shortly Law Sweden AB, med organisationsnummer 559342-8252, som legal rådgivare som bistår Bolaget i dess förvärvstransaktioner.

Tendenser

Styrelsen bedömer att Bolaget har en gynnsam position på marknaden. Det finns såvitt styrelsen känner till inga kända tendenser, potentiella fordringar eller andra krav, åtaganden

eller händelser som kan förväntas ha en väsentlig inverkan på Bolagets framtidsutsikter, åtminstone inte under det innevarande räkenskapsåret.

Bemyndiganden

På årsstämman 8 juni 2021 beslutades att bemyndiga styrelsen att, vid ett eller flera tillfällen, under tiden fram till nästkommande årsstämma besluta om nyemission av aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med eller utan avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt. Antalet aktier som emitteras med stöd av bemyndigandet får högst motsvara den största ökning av aktiekapitalet som ryms inom aktiekapitalets gränser i den vid var tid gällande bolagsordningen. De eventuella emissionerna ska ske till marknadsmässig teckningskurs, med förbehåll för marknadsmässig emissionsrabatt i förekommande fall, och betalning ska, förutom kontant betalning, kunna ske med apportegendom eller genom kvittning, eller i övrigt med villkor. Bemyndigandet avser att möjliggöra kapitalanskaffning och/eller företagsförvärv där betalning helt eller delvis ska utgöras av aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner. Om styrelsen beslutar om nyemission med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt ska skälet vara att tillföra bolaget rörelsekapital och/eller nya ägare av strategisk betydelse för bolaget och/eller förvärv av andra företag eller verksamheter.

Skattefrågor

Investerare bör uppmärksamma att skattelagstiftningen i investerarens medlemsstat och SLGs registreringsland som är Sverige kan inverka på eventuella inkomster från värdepapperna. Investerare uppmanas att konsultera dennes oberoende rådgivare avseende skattekonsekvenser som kan uppstå.

Offentliga uppköpserbjudanden

I lagen (2006:451) om offentliga uppköpserbjudanden på aktiemarknaden (LUA) finns grundläggande bestämmelser om offentliga uppköpserbjudanden (takeovers) avseende aktier i bolag vilkas aktier är upptagna till handel på en reglerad marknad i Sverige. I lagen finns också bestämmelser om budplikt och försvarsåtgärder. Vidare finns krav på att en börs ska ha regler om offentliga uppköpserbjudanden som avser aktier som är upptagna till handel på en reglerad marknad som börsen driver. I enlighet med god sed på aktiemarknaden ska motsvarande regler tillämpas med avseende på bolag vilkas aktier handlas på handelsplattformarna First North, Nordic SME och Spotlight.

I händelse av att ett offentligt uppköpserbjudande lämnas avseende aktierna i Safe Lane Gaming kan, per dagen för detta dokument, Takeoverregler för vissa handelsplattformar ("Takeoverreglerna") komma att tillämpas.

Om styrelsen eller verkställande direktören i Safe Lane Gaming, på grund av information som härrör från den som avser att lämna ett offentligt uppköpserbjudande avseende aktierna i Bolaget, kan grundad anledning att anta att ett sådant erbjudande är nära förestående, eller om ett sådant erbjudande har lämnats, får Bolaget enligt Takeoverreglerna endast vidta åtgärder som är ägnade att försämra förutsättningarna för erbjudandets lämnande eller genomförande efter beslut av bolagsstämman. SLGs styrelse är, oaktat detta, inte förhindrad söka efter alternativa erbjudanden.

Under ett offentligt uppköpserbjudande står det aktieägarna fritt att bestämma huruvida de önskar avyttra sina aktier i det offentliga uppköpserbjudandet. Efter ett offentligt uppköpserbjudande kan den som lämnar erbjudandet, under vissa förutsättningar, vara berättigad att lösa in resterande aktieägare i enlighet med reglerna om tvångsinlösen i 22 kap. aktiebolagslagen (2005:551). Tvångsinlösen innebär att en majoritetsägare som innehar mer än nio tiondelar av aktierna i ett bolag, oavsett aktiernas röstvärde, har en lagstadgad rättighet att lösa in återstående aktier som inte redan innehas av majoritetsaktieägaren. På motsvarande sätt har den vars aktier kan lösas in rätt att få sina aktier inlösta av majoritetsaktieägaren. Vid tvångsinlösen ska skälig ersättning utges för de aktier som är föremål för tvångsinlösen, vilket utgör en del i det aktiebolagsrättsliga minoritetsskyddet och som har till syfte att skapa en rättvis behandling av samtliga aktieägare.

Inga offentliga uppköpserbjudanden har lämnats avseende SLG:s aktier under innevarande eller föregående räkenskapsår.

Bolagsordning

§ 1 Firma
Bolagets firma är Safe Lane Gaming AB (publ)

§ 2 Säte
Styrelsen ska ha sitt säte i Stockholm

§ 3 Verksamhet
Bolaget ska direkt eller genom dotterbolag verka som konsulter eller utveckla egna projekt med inriktning mobil- och datorspel, video och streaming, forum, IT samt därmed förenlig verksamhet. Verksamheten bedrivas i Sverige och utomlands.

§ 4 Aktiekapital
Aktiekapitalet ska vara lägst 79.000.000 kronor och högst 316.000.000 kronor.

§ 5 Antal aktier och aktieslag
Antalet aktier ska vara lägst 1 500 000 000 och högst 6 000 000 000.

Aktier skall kunna ges ut i två aktieslag: A-aktier och B-aktier. Varje A-aktie har tio (10) röster och varje B-aktie har en (1) röst. A-aktierna får ges ut till ett antal av högst 600 000. B-aktierna får ges ut till ett antal av högst 100 % av samtliga aktier.

Beslutar bolaget att öka aktiekapitalet genom kontantemission eller kvittningsemission skall gammal aktie ge företrädesrätt till ny aktie av samma slag. Aktier som inte har tecknats med primär företrädesrätt skall erbjudas samtliga aktieägare till teckning (subsidiär teckning). Om inte antalet aktier som erbjuds för den teckning som sker med subsidiär företrädesrätt räcker skall aktierna fördelas mellan tecknarna i förhållande till det antal aktier de förut äger. I den mån detta inte kan ske skall lottning tillämpas.

I det fall bolaget beslutar att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut fler aktier endast av serie A eller serie B skall samtliga aktieägare, oavsett om deras aktier är av serie A eller serie B äga företräde att teckna nya aktier i förhållande till det antal aktier de förut äger.

Vad som här föreskrivits om aktieägares företrädesrätt vid nyemission av aktier skall äga motsvarande tillämpning om bolaget beslutar att genom kontantemission eller kvittningsemission ge ut teckningsoptioner eller konvertibler.

Vad som ovan sagts skall inte innebära någon inskränkning i möjligheten att fatta beslut om kontantemission med avvikelse från tidigare företrädesrätt.

Vid ökning av aktiekapitalet genom fondemission skall nya aktier emitteras av varje aktieslag i förhållande till det antal aktier av samma slag som finns tidigare. Därvid skall gamla aktier av visst aktieslag medföra rätt till nya aktier av samma aktieslag. Det ovan sagda skall inte innebära någon inskränkning i möjligheten att genom fondemission, efter erforderlig ändring av bolagsordningen, ge ut aktier av nytt slag.

§ 6 Styrelse
Styrelsen ska bestå av lägst fyra och högst sju ordinarie styrelseledamöter. Bolaget ska inte ha några styrelsesuppleanter. Ledamöter väljs för tiden intill slutet av nästa årsstämma.

§ 7 Revisorer
För granskning av aktiebolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses ett registrerat revisionsbolag eller en revisor med en revisorssuppleant. Val av revisor gäller till slutet av den första årsstämma som hålls efter det år då revisorn utsågs.

Styrelsen har rätt att utse en eller flera särskilda revisorer eller ett registrerat revisionsbolag att granska sådana redogörelser eller planer som upprättas av styrelsen i enlighet med aktiebolagslagen i samband med sådan emission av aktier, teckningsoptioner eller konvertibler som innehåller bestämmelser om apport eller att teckning skall ske med kvittningsrätt eller med andra villkor, överlåtelse av egna aktier mot annan betalning än pengar; minskning av aktiekapitalet eller reservfonden, fusion eller delning av aktiebolag.

§ 8 Kallelse
Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker ska bolaget genom annonsering i Svenska Dagbladet upplysa om att kallelse har skett.

§ 9 Anmälan om deltagande vid bolagsstämma
Aktieägare som vill delta i förhandlingarna vid bolagsstämma, ska dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till bolaget den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

Aktieägare får vid bolagsstämma medföra ett eller två biträden, dock endast om aktieägaren gjort anmälan härom enligt föregående stycke.

§ 10 Räkenskapsår
Bolagets räkenskapsår ska omfatta 1/1 – 31/12

§ 11 Avstämningsförbehåll
Den aktieägare eller förvaltare som på avstämningsdagen är införd i aktieboken och antecknad i ett avstämningsregister, enligt 4 kap. lagen (1998:1479) om kontoföring av finansiella instrument eller den som är antecknad på avstämningskonto enligt 4 kap. 18 § första stycket 6-8 nämnda lag, ska antas vara behörig att utöva de rättigheter som följer av 4 kap. 39 § aktiebolagslagen (2005:551).

Denna bolagsordning antogs på extra bolagsstämma 2020-10-07.

Adresser

Kontakt

Safe Lane Gaming AB
Birger Jarlsgatan 18
102 43 Stockholm
+46(0)733-29 13 29
info@safelanegaming.com

Finansiell rådgivare

Capval Corp AB
Karlaplan 18
115 20 Stockholm
+46(0)8-500 371 77

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