



SAFE LANE — GAMING

Safe Lane gaming har idag ingått avtal om att förvärva 100% av Raketspel interaktiva produktioner AB (Raketspel)

Safe Lane Gaming (SLG) har idag 28 februari ingått avtal om att förvärva alla (100%) aktier i Raketspel med tillträde 15 april 2021.

Raketspel omsatte år 2020, ca 60 000 000 sek med EBIT resultat ca 55 000 000 sek. 2019, omsatte bolaget 50 957 395 sek med EBIT resultat 46 448 553 sek (reviderat).

Köpeskillingen uppgår till 222 751 000 sek med tillägg för eventuell tilläggsköpeskillning och erläggs enligt följande:

- 20 000 000 sek kontant vid tillträde.

- 100 000 000 sek via nyemitterade aktier i SLG till en av parterna överenskommen teckningskurs, som ska motsvara den volymviktade genomsnittskursen i Köparens aktie de femton handelsdagar som direkt föregår Avtalsdagen.

- 102 751 000 sek kontant sex månader från tillträde. Borgenären äger rätt efter förfallodagen helt eller delvis konvertera hela eller delar av utestående skuld till aktier (VAP) volymviktade genomsnittskursen över 30 dagar innan avtalsdagen 2021-10-15.

- Tilläggsköpeskillning: För verksamhetsåren 2021-2022 totalt EBIT resultat dividerat med 2 multiplicerat med åtta (8) minus redan erlagd köpeskillning. Tilläggsköpeskillning betalas 60 % med nya aktier (VAP) och 40 % kontant. Betalning ska ske senast 2023-06-30.

Ytterligare information gällande finansiering kommer att kommuniceras framöver.

SLG meddelade i bokslutkommuniké 2020 att bolaget taktar ca 32 msek i omsättning och 17,5 msek i rörelsevinst, i och med förvärvet av Raketspel uppnår den "nya" koncernen en förväntad samlad omsättning om 92 msek med resultat om ca 72,5 msek.

Förvärvet av Raketspel är helt i linje med SLGs förvävsstrategi och vi kommer fortsätta arbetet med förvärv även efter detta.

Om raketspel

Raketspel har producerat spel sedan millennieskiftet och har över 115 miljoner nedladdningar med 49 miljoner nedladdningar under 2020. Raketspel har varit aktiva inom både frågesports- och ordspelsgenren, men fokuserar nu framförallt på mobila pusselspel inom hyper casual och casual. Studio har idag fler än 10 spel med över 350 000 dagliga spelare beräknat på 30 dagars snitt (DAU). Spelen finns på Playstore och Appstore, med titlar som Dig This!, Mine Rescue! och Downhill Chill m.fl.

Raketspel är verkligen en raket, bolaget gick för några år sedan över från att främst utveckla spel åt andra företag till att publicera egna mobilspel, där ibland annat det framgångsrika "Dig This!". Man ökade omsättning under 2016-2019 med 3341% och tog andra placering i Deloittes prestigefyllda tävling [Fast 50](#).

Johan Henkow, CEO Raketspel:

"Vi ser fram emot att fortsätta vår resa tillsammans med SLG. Vi får en utmärkt plattform att expandera vårt utbud och vår affär med deras kunskap och kontaktnät. Vi ser fram emot hur vi tillsammans ska skapa mer och fler framgångsrika spel"

Jesper Nord, CEO SLG:

"Vi är stolta över vår resa fram till idag, men att nu addera fler rutinerade personer till SLG-familjen är fantastiskt och att utöka vår portfölj med alla spel som Raketspel utvecklat ligger helt i linje med vår vision. Jag vet att Raketspels strategi kring förvaltning och annonsoptimering av spel passar in hos oss och kommer ge bra synergieffekter mellan alla 3 bolag i koncernen. Vi är nu ännu starkare och kan växa oss större vilket är det bästa för våra aktieägare och framtida aktieägare, stora som små"

För mer information, kontakta Bolaget på:

Jesper Nord

Telefon: +46 733 291329

ir@safelanegaming.com

www.safelanegaming.com

Safe Lane Gaming AB (SLG)

SLGs affärsidé är att vara förvävsintensivt bolag inom spelindustrin. Bolaget utvecklar, förvävar och förvaltar spel för samtliga plattformar tillgängliga för allmänheten. Bolaget har sitt säte och huvudkontor i Stockholm. Läs mer på www.safelanegameing.com

Viktig information

Denna information är sådan information som Safe Lane Gaming är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 28 februari 2021, 20:42 CET