



SAFE LANE — GAMING

SLG:s spel Battle Camp har haft god utveckling på det nya året, ökar vinst per användare.

SLG:s spel Battle Camp har utvecklats starkt efter nyår, de preliminära* intäkterna från spelet BattleCamp uppgick under januari över 220 000 USD och februari över 235 000 USD. Den positiva utvecklingen består i hög grad av vår strategi att löpande skapa event i spelet, under februari ökade antalet spelare med över 19 000 och hade nära på 400 000 MUA (monthly active users). Under februari snittade spelet 14 000 DAU (Daily Active Users).

Målet med Battle Camps omsättning under 2021 som kommuniceras vid 11 november 2020 står fast. Att omsätta över 27 miljoner ([se här](#)).

SLG Operation i samarbete med Republiken ([se här](#)) har under februari påbörjat marknadsföring för Battle Camp, men en cost per installs under 0.19 USD. Detta optimeras och ökar successivt under Mars och rapport kommer i mitten på april.

Event

Idag finns det 8 olika rullande vecko event, men det arbetas redan med att addera nya under 2021. Eventen är populära bland spelarna, men det är också där vi har som störst intjäningsförmåga.

Spelare från hela världen samlas i trupper och hoppas på att få högst poäng på olika sätt varje vecka. Vinnarna får in game assets, artefakter som gör deras lag starkare för framtida event. Olika högtider året runt sätter temat för olika event i Battle Camp, nästa stora event sker under påsk. I skrivande stund är det nya grafiska materialet förberett och redo att släppas när uppdateringen skall ut.

Battle camp Live-ops:

Varje vecka tar Safe Lane Gaming hand om nya event. Vi har under månaderna sedan förvärvat att Battle Camp i oktober arbetat upp ett team som arbetar med Live-ops. Ett team som också är redo för att ta hand om fler spel som koncernen förvärvar.

*Preliminära siffror kan avvika +/- 5%.