



SOZAP

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ JAN-DEC 2021

SOZAP AB (publ)

SOZAP är ett svenskt digitalt underhållningsbolag som utvecklar kvalitativa och innovativa spel med ambitionen att bygga en produktportfölj som tilltalar en bred målgrupp. SOZAP grundades 2014 och etablerade kort därefter ett första utvecklingsteam med inriktning på spel inom shooter genren. SOZAP har kontor i Nyköping och Niš (Serbien) och är noterat på Nasdaq First North Growth Market med tickern SOZAP.

För mer information besök www.sozap.com

OKTOBER – DECEMBER

- Nettoomsättningen uppgick till 3,6 MSEK (3,5) en ökning med 3 procent, oförändrad i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -4,5 MSEK (-1,4).
- Periodens resultat uppgick till -4,5 MSEK (-1,4).
- Resultat per aktie var -0,52 SEK (-0,24) före och efter utspädning.
- Kassaflöde från den löpande verksamheten i fjärde kvartalet 0,3 MSEK (-0,5). Likvida medel uppgick till 27,8 MSEK (1,6).
- Snittintäkt per spelare (ARPDau) uppgick till 0,080 USD (0,071), en ökning med 14 procent mot föregående år.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) under perioden uppgick till 0,8 miljoner (0,9).
- Antalet utestående aktier vid periodens slut var 8 520 840 och antalet teckningsoptioner 785 000, oförändrat i kvartalet.

JANUARI – DECEMBER

- Nettoomsättningen uppgick till 17,5 MSEK (10,5) en ökning med 66 procent, 69 procent i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -8,2 MSEK (-2,4).
- Årets resultat uppgick till -8,2 MSEK (-2,4 MSEK).
- Resultat per aktie var -1,07 SEK (-0,41) före och efter utspädning.
- Kassaflöde från den löpande verksamheten för verksamhetsåret uppgick till -0,0 MSEK (-0,2).
- Snittintäkter per spelare (ARPDau) uppgick till 0,083 USD (0,043), en ökning med 94 procent.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) under året uppgick till 1,0 miljon (1,0).
- Styrelsen föreslår årsstämman att ingen utdelning utgår för verksamhetsåret 2021.

FINANSIELL ÖVERSIKT OCH NYCKELTAL

Belopp i KSEK om ej annat anges	Kvartalet Oktober - December		Verksamhetsåret Januari - December	
	2021	2020	2021	2020
Nettoomsättning	3 637	3 518	17 493	10 543
Nettoomsättning tillväxt %	3%	n.a	66%	6%
Nettoomsättning - jämförbar valuta	3 521	3 518	17 830	10 543
Nettoomsättning tillväxt % - jämförbar valuta	0%	n.a	69%	n.a
Rörelseresultat, EBIT	-4 454	-1 440	-8 171	-2 428
Rörelseresultat, EBIT %	-122%	-41%	-47%	-23%
Balansomslutning	45 703	29 856	45 703	29 856
MAU; snitt i perioden (antal '000)	771	887	953	1 044
ARPDau (total); snitt i perioden (USD)	0,080	0,071	0,083	0,043
ARPDau (total) tillväxt %	14%	n.a	94%	n.a
Antal anställda, vid periodens slut	35	26	35	20
Varav spelutvecklare / designers	33	24	33	24
Antal spelutvecklingsprojekt live	2	1	2	1
Antal spelutvecklingsprojekt under utveckling	4	2	4	2
Resultat per aktie före utspädning (SEK)	-0,52	-0,24	-1,07	-0,41
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)	-0,52	-0,24	-1,07	-0,41
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	8 520 840	5 890 840	7 648 757	5 890 840
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	9 305 840	6 425 840	8 383 340	6 180 632
Antal utestående aktier vid periodens slut	8 520 840	5 890 840	8 520 840	5 890 840

VD HAR ORDET

När vi summerar 2021 kan vi notera att intäkterna växt med 66 procent jämfört med föregående år. Tillväxten drevs framför allt av vårt förbättringsarbete av speltiteln ARMED HEIST, där den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (ARPDau) förbättrades med 94 procent. Vi har framgångsrikt stärkt vår kompetens med nya nyckelpersoner och med oss in i 2022 har vi nu en starkare och mer erfaren organisation som täcker hela värdekedjan från spelutveckling till självpublicering.

ARMED HEIST fortsätter vara i fokus och de lyckade lanserade uppdateringar som genomförts under fjärde kvartalet visar styrkan i vår organisation och den datadrivna strategin. Teamet är mer motiverat än någonsin att fortsätta optimeringsarbetet med fokus på att bibehålla spelare (Retention) och öka intäkten per spelare (ARPU).

Jag är otroligt stolt över teamet och resultaten från den datadrivna vidareutvecklingen av ARMED HEIST, där varje uppdatering förbättrat spelarupplevelsen och våra nyckeltal. Vår ambition är att påbörja utöka investeringarna i user acquisition (marknadsföring) under innevarande och kommande kvartal för att utöka spelarbasen och intäkterna på ett kostnadseffektivt sätt.

Vår långsiktiga strategi är att bygga en portfölj av free-to-play spel för den globala marknaden. Under andra halvan av 2021 mjuklanserade vi speltitlarna Legends of Libra och Spells and Loot. Spelen är för närvarande under utvärdering. Utöver detta har vi ytterligare två spelprojekt som utvecklas enligt vår MVP-strategi (minimum viable product) och vi planerar att göra de första marknadstesterna av dessa under första halvan av 2022.

Free-to-play spel innebär att vi bygger spel som en tjänst (Game as a service) och en del av vår MVP-strategi är att snabbt marknadstesta nya spelkoncept för att



fokusera på de spelmekaniker och genrer som uppvisar tillräckligt bra nyckeltal för att lanseras. Vår ambition är att accelerera vår framtida spelpipeline genom att fortsätta investera i vår centraliserade tekniska plattform som gör det möjligt att på kortare tid utveckla och utvärdera nya spelkoncept och genrer.

Det har varit ett intensivt 2021 med bl.a notering på Nasdaq First North Growth Market, flertalet nyrekryteringar och inflyttning till vårt nya kontor i Nyköping. Vi går in i det nya året väl positionerade i den mobila shooter genren samt med en delad teknisk plattform som möjliggör att vi kan accelerera ett antal parallella projekt framöver. Jag är optimistisk och ser stora möjligheter för Sozap att bygga en stark och framgångsrik spelportfölj under de kommande åren.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rade Prokopovic'.

Rade Prokopovic
Grundare och VD

FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 3,6 MSEK (3,5) en ökning med 3 procent, oförändrad i jämförbar valuta.

För verksamhetsåret januari – december uppgick nettoomsättningen till 17,5 MSEK (10,5) en ökning med 66 procent, 69 procent i jämförbar valuta. Ökningen drevs i huvudsak av högre spendering per användare.

Rörelsens kostnader under fjärde kvartalet uppgick till 11,1 MSEK (6,9), en ökning med 4,2 MSEK. Rörelsens kostnader består av köpta tjänster, i form av marknads-föring, personalkostnader, av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar och övriga rörelsekostnader. Ökningen i rörelsens kostnader är främst hänförlig till en förändring av avskrivningstid på spelutvecklingskostnader från 5 år till 3 år, vilket medförde en effekt om 3,1 MSEK. För att underlätta jämförbarhet med tidigare perioder har för delårsperioden januari – september 2021 en icke resultatpåverkande omklassificering gjorts mellan Övriga externa kostnader och Personalkostnader om 3,3 MSEK.

Under verksamhetsåret januari – december uppgick rörelsens kostnader till 35,0 MSEK (20,1), en ökning med 14,9 MSEK, främst hänförlig till ändrad avskrivningstid vilket givit en effekt om 3,1 MSEK, samt ökade personalkostnader.

Rörelseresultatet i fjärde kvartalet uppgick till -4,5 MSEK (-1,4) och för verksamhetsåret januari till december 2021 uppgick rörelseresultatet till 8,2 MSEK (-2,4).

Rapportperiodens resultat för fjärde kvartalet uppgick till -4,5 MSEK (-1,4) och för verksamhetsåret januari – december -8,2 MSEK (-2,4).

BALANSPOSTER

Bolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella, materiella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 31 december till 14,4 MSEK (12,2). Nettoökningen om 2,2 MSEK mot föregående år är direkt hänförlig till en ökning av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten minus avskrivningar i perioden. Periodens avskrivningar påverkades av ändring av avskrivningstid på aktiverade spelutvecklingskostnader från 5 till 3 år, i linje med branchkollegor, vilket medförde en ökning i avskrivningar om 3,1 MSEK.

Bolagets omsättningstillgångar, bestående av kortfristiga fordringar och kassa och bank, uppgick den 31 december till 30,6 MSEK (3,5). Ökningen om 27,1 MSEK är främst hänförlig till en ökning av kassa och bank som ökade med 26,2 MSEK till följd av nyemissioner.

Koncernens egna kapital uppgick den 31 december till 42,7 MSEK (28,6), en ökning med 14,1 MSEK mot föregående år, vilket är direkt hänförligt till moderbolagets kapitalanskaffning under 2021.

Bolagets kortfristiga skulder, bestående av posterna leverantörsskulder, övriga skulder och upplupna kostnader och förutbetalda intäkter, uppgick den 31 december 2021 till 3,0 MSEK (1,3), ökningen bestod främst av ökning av leverantörsskulder.

KASSAFLÖDE

Kassaflöde från den löpande verksamheten i fjärde kvartalet uppgick till 0,3 MSEK (-0,5) och under verksamhetsåret januari – december 2021 med -0,0 MSEK (-0,2).

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -4,0 MSEK (-1,8) i fjärde kvartalet och -10,2 MSEK (-6,9) under verksamhetsåret januari – december, och relaterar till största del till immateriella tillgångar, dvs utveckling av spel och plattform.

Kassaflödet för finansieringsverksamheten uppgick till 0,0 MSEK (0,0) under fjärde kvartalet och 36,4 MSEK (0,0) under verksamhetsåret januari – december 2021. Periodens kassaflöde uppgick till -3,6 MSEK (-2,3) under fjärde kvartalet och 26,2 MSEK (-7,1) under verksamhetsåret januari – december 2021.

PERSONAL

Antalet anställda i koncernen per 31 december var 35 (24) heltidstjänster, samt en tjänst på konsultbasis.

MODERBOLAGET

Moderföretagets nettoomsättning för fjärde kvartalet uppgick till 3,6 MSEK (3,5) med rörelseresultat och resultat efter skatt om -4,8 MSEK (-1,4).

Under verksamhetsåret januari – december uppgick nettoomsättningen till 17,5 MSEK (10,5) med ett rörelseresultat och resultat efter skatt om -8,6 MSEK (-2,5).

Moderbolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella, materiella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 31 december 2021 till 14,4 MSEK (12,1). Ökningen i moderbolagets kostnader är främst hänförlig till en förändring av avskrivningstid på spelutvecklingskostnader från 5 år till 3 år – vilket medförde en effekt om 3,1 MSEK.

Moderbolagets likvida medel uppgick per 31 december till 27,4 MSEK (1,6), ökningen är hänförlig till nyemissioner.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER RAPPORTPERIODEN

Det finns inga väsentliga händelser att rapportera under rapportperioden.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS SLUT

Det finns inga väsentliga händelser att rapportera efter rapportperiodens slut.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner har ägt rum under perioden utöver transaktioner mellan dotterbolag och ersättningar till ledande befattningshavare för koncernen och moderbolaget.

VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Sozap är beroende av att framgångsrikt utveckla nya spel och förbättra Sozap's befintliga spel.

Sozap förlitar sig på virtuella appbutiker för distribution av spel. De dominerande distributionskanalerna är Googles Google Play för Android och Apples App Store för IOS.

Sozap är beroende av att attrahera och behålla nyckelpersoner.

Plattformsbegränsning till mobila enheter som spelplattform. Sozap tillhandahåller idag spel för mobila enheter och inte till spelkonsoller eller PC.

Risker relaterade till IT-system. Sozap är beroende av en effektiv och oavbruten drift i de externa molnbaserade IT-systemen och servrar.

För detaljerade riskfaktorer hänvisas till Bolagsbeskrivningen i Information Memorandum (sidan 6), inför börsnoteringen som går att hitta på bolagets hemsida.

PÅVERKAN AV DEN GLOBALA COVID-19 PANDEMIN

Spelsektorns tillväxt de sista två åren, särskilt i omfattande nedstängningar relaterade till Covid-19 pandemin under 2020 samt delvis under 2021 är en bidragande orsak till det ökade intresset för spelande. Spelande har varit ett medel för underhållning, socialisering och växelverkan med vänner och familj för många konsumenter, vilket har lett till en stark tillväxt. Enligt Newzoo fortsätter spelandet i större utsträckning än innan Covid-19 pandemin, även på marknader där Covid-19 restriktioner har lyfts.

REVISORSGRANSKNING

Denna rapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

CERTIFIED ADVISOR

Som företag noterat på Nasdaq First North Growth Market Stockholm har bolaget skyldighet att ha en certified advisor. SOZAP har utsett Redeye AB till certified advisor, med adress Mäster Samuelsgatan 42 Box 7141, 103 87 Stockholm

Email: certifiedadviser@redeye.se

Tel: 08 - 121 576 90

www.redeye.se

FINANSIELL KALENDER

Samtliga finansiella rapporter publiceras på www.sozap.com

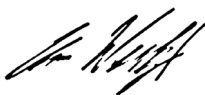
- **Årsredovisning 2021:** publiceras 8 april 2022
- **Årsstämma 2022:** 4 maj 2022
- **Delårsrapport jan - mar 2022:** 18 maj 2022
- **Delårsrapport jan - jun 2022:** 17 augusti 2022
- **Delårsrapport jan - sep 2022:** 16 november 2021
- **Bokslutskommuniké 2022:** 16 februari 2023

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av moderbolagets och koncernens verksamhet, ekonomiska

ställning och resultat samt beskriver de väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Nyköping den 24 februari 2022



Claes Wentzel
Styrelsens ordförande



Annette Colin
Styrelseledamot



Stefan Janse
Styrelseledamot



Daniel Somos
Styrelseledamot



Rade Prokopovic
Verkställande Direktör

FÖR VIDARE INFORMATION VÄNLIGEN KONTAKTA:

Rade Prokopovic, VD
Mail: rade@sozap.com
Tel: +46 708 800 558

Denna information är sådan som SOZAP AB (publ) är skyldig att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning.

Informationen lämnades genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 24 februari 2022 kl. 07:00 CET.

FINANSIELLA RAPPORTER

RESULTATRÄKNING - KONCERNEN

Belopp i TSEK	Kvartalet		Verksamhetsåret	
	Oktober - December		Januari - December	
	2021	2020	2021	2020
Nettoomsättning	3 637	3 518	17 493	10 543
Aktiverat arbete för egen räkning	2 811	1 866	8 885	6 942
Övriga rörelseintäkter	201	117	442	222
	6 649	5 501	26 820	17 707
Rörelsens kostnader				
Köpta tjänster	- 542	- 783	-3 158	-2 229
Övriga externa kostnader	-2 241	-2 112	-12 650	-6 887
Personalkostnader	-3 236	-2 768	-11 230	-7 339
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-4 443	- 716	-7 263	-3 118
Övriga rörelsekostnader	- 641	- 562	- 690	- 562
Summa rörelsens kostnader	-11 103	-6 941	-34 991	-20 135
Rörelseresultat	-4 454	-1 440	-8 171	-2 428
Resultat från finansiella poster				
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 1	- 1	- 3	- 3
Summa finansiella poster	- 1	- 1	- 3	- 3
Resultat efter finansiella poster	-4 455	-1 441	-8 174	-2 431
Resultat före skatt	-4 455	-1 441	-8 174	-2 431
Inkomstskatt	-	-	-	-
Årets resultat	-4 455	-1 441	-8 174	-2 431

RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING FÖR KONCERNEN

Belopp i KSEK	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR		
Tecknat men ej inbetalt kapital	-	14 200
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	14 432	12 161
Immateriella anläggningstillgångar	14 432	12 161
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier och IT-utrustning	669	-
Materiella anläggningstillgångar	669	-
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andra långfristiga fordringar	-	7
Finansiella anläggningstillgångar	-	-
Summa anläggningstillgångar	15 101	12 168
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	1 417	1 634
Aktuella skattefordringar	61	
Övriga fordringar	475	179
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	837	29
Likvida medel	27 810	1 646
Summa omsättningstillgångar	30 601	3 488
Summa tillgångar	45 702	29 856
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	852	589
Övrigt tillskjutet kapital	59 036	34 621
Annat eget kapital inklusive årets resultat	(17 155)	(6 654)
Summa eget kapital (hänförligt till moderbolagets ägare)	42 733	28 556
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	1 532	281
Övriga skulder	326	206
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 112	813
Summa kortfristiga skulder	2 970	1 300
Summa eget kapital och skulder	45 702	29 856

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inklusive årets resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2019-12-31	523	20 124	-4 340	16 307
Årets resultat			-2 431	-2 431
Årets omräkningsdifferens		297	13	310
Nyemission	66	14 200		14 266
Fond för utvecklingsutgifter			104	104
Eget kapital 2020-12-31	589	34 621	-6 654	28 556
Eget kapital 2020-12-31	589	34 621	-6 654	28 556
Årets resultat			-8 174	-8 174
Årets omräkningsdifferens			- 13	- 13
Nyemission	263	26 089		26 352
Emissionskostnader		-3 988		-3 988
Fond för utvecklingsutgifter		2 314	-2 314	-
Eget kapital 2021-12-31	852	59 036	-17 155	42 733

RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	Kvartalet		Verksamhetsåret	
	Oktober - December		Januari - December	
	2021	2020	2021	2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	-4 455	-1 441	-8 174	-2 431
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	5 352	521	7 613	3 119
Betald skatt	- 32	-	- 32	- 109
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	865	- 920	- 593	579
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital				
Förändring kundfordringar	- 487	- 289	217	- 704
Förändring av kortfristiga fordringar	- 608	94	-1 072	- 550
Förändring leverantörsskulder	838	- 165	1 032	379
Förändring av kortfristiga skulder	- 275	769	419	104
Kassaflöde från den löpande verksamheten	333	- 511	3	- 192
Investeringsverksamheten				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-3 391	-1 836	-9 534	-6 942
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	- 570	-	- 712	-
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar	-	-	7	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-3 961	-1 836	-10 240	-6 942
Finansieringsverksamheten				
Teckningsoptioner	-	-	272	-
Nyemissioner	-	-	40 117	-
Emissionskostnader	-	-	-3 988	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-	-	36 401	-
Periodens kassaflöde	-3 628	-2 347	26 164	-7 134
Likvida medel vid periodens början	31 439	3 993	1 646	8 780
Likvida medel vid periodens slut	27 810	1 646	27 810	1 646

RESULTATRÄKNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Kvartalet		Verksamhetsåret	
	Oktober - December		Januari - December	
	2021	2020	2021	2020
Nettoomsättning	3 637	3 326	17 493	10 543
Aktiverat arbete för egen räkning	2 811	1 866	8 885	6 942
Övriga rörelseintäkter	155	-	183	1
	6 603	5 192	26 561	17 486
Rörelsens kostnader				
Köpta tjänster	- 542	- 717	-3 158	-2 229
Övriga externa kostnader	-3 876	-3 546	-17 635	-9 615
Personalkostnader	-2 499	-1 284	-7 143	-4 610
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-4 443	- 717	-7 263	-3 119
Övriga rörelsekostnader	-	- 431	-	- 402
Rörelsens kostnader	-11 361	-6 695	-35 200	-19 975
Rörelseresultat	-4 758	-1 503	-8 639	-2 489
Resultat från finansiella poster				
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 1	- 1	- 3	- 3
Summa finansiella poster	- 1	- 1	- 3	- 3
Resultat efter finansiella poster	-4 759	-1 504	-8 642	-2 492
Resultat före skatt	-4 759	-1 504	-8 642	-2 492
Inkomstskatt	-	-	-	-
Rapportperiodens resultat	-4 759	-1 504	-8 642	-2 492

RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR		
Tecknat men ej inbetalt kapital	-	14 200
Immateriella anläggningstillgångar - balanserade utgifter för spelutveckling	14 433	12 118
Materiella anläggningstillgångar - inventarier, verktyg	563	-
Andelar i koncernföretag	50	50
Andra långfristiga fordringar	-	7
Summa anläggningstillgångar	15 045	12 175
Kortfristiga fordringar	2 751	1 822
Likvida medel	27 444	1 587
Summa omsättningstillgångar	30 195	3 409
Summa tillgångar	45 241	29 784
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Summa eget kapital	42 159	28 436
Kortfristiga skulder	3 082	1 348
Summa eget kapital och skulder	45 241	29 784

REDOVISNINGSPRINCIPER

Delårsrapporten har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

KONCERNREDOVISNING

Rapporten avser koncernen. Moderbolaget Sozap AB (Publ) äger 100% av aktierna i det Serbiska bolaget Sozap DOO samt 100% av aktierna i det vilande svenska bolaget Sozap Galactic AB.

Dotterbolagets redovisningsvaluta är Serbiska Krona, därför sker omräkning med aktuell växlingskurs vid balansdagen för balansräkningen och genomsnittlig växlingskurs för resultaträkningen. Koncerninterna transaktioner har neutraliserats i resultat- och balansräkning.

INTÄKTSREDOVISNING

Intäkter har tagits upp till verkligt värde av vad som erhållits eller kommer att erhållas och redovisas i den omfattning det är sannolikt att de ekonomiska fördelarna kommer att tillgodogöras bolaget och intäkterna kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

SOZAP utvecklar spelapplikationer som distribueras via två digitala nedladdningsbutiker som bolaget har avtal med. SOZAP:s intäkter består av försäljning av virtuella produkter som erbjuds i spelen och reklamintäkter från annonser som visas i spelen.

Intäkter utgörs av "in-ad" intäkter, annonstäckter, genom att reklam visas i spelet samt "in-app" intäkter som genereras av spelapplikationer, där spelaren köper utrustning och annat i spelet för att förbättra upplevelsen. Den större delen av annonsintäkter utbetalas av Google och Apple, medan en mindre del erhålls från

tredje-part annonsnätverk. In-app intäkterna erhålls uteslutande från Apple och Google. Intäkter redovisas i den period där de konsumeras och är uteslutande under månaden för annonsvisning eller köp i applikation.

Alla intäkter genererade av spelapplikationer kommer via nedladdningsbutikerna, främst Apple och Google. Butikernas standardavgift är 30% av bruttointäkterna, och detta är ej förhandlingsbart men viss diskontering har skett under 2021. Utbetalningar från nedladdningsbutiker är alltid netto. För att bättre reflektera avtalsförhållandet redovisades ersättningen från försäljningen brutto från och med 2019.

AKTIVERAT ARBETE

Aktiverat arbete för egen räkning har upparbetats i moderbolaget. För den rapporterade perioden har aktivering gjorts för Armed Heist och ett antal nya titlar, baserat på utvecklingstid hos utvecklare och underkonsulter

ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER OCH ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

Som övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader redovisas bland annat ersättningar av tillfällig natur, valutakursdifferenser på fordringar och skulder av rörelsekaraktär, samt resultat vid försäljning av immateriella tillgångar eller utrangering av materiella tillgångar.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Företaget redovisar internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar enligt aktiveringsmodellen. Det innebär att samtliga utgifter som avser framtagandet av en internt upparbetad immateriell anläggningstillgång aktiveras och skrivs av under tillgångens beräknade nyttjandeperiod, under förutsättningarna att kriterierna i BFNAR 2012:1 är uppfyllda.

Immateriella och materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar.

AVSKRIVNINGAR

Avskrivningstiden för immateriella anläggningstillgångar dvs. aktivering av utvecklingsarbeten och liknande arbeten var tidigare 5 år men från 2021, med justeringar för tidigare år, har styrelsen beslutat att i stället skriva av immateriella anläggningstillgångar på 3 år, i linje med branchen. En justering av avskrivningar har genomförts med tidigare aktiverade immateriella tillgångar, där den till den justerade nya avskrivningstiden är 3 år. Avskrivningstiden för materiella anläggningstillgångar dvs. inventarier, verktyg och installationer är 5 år.

VERKSAMHETSÖVERSIKT

SOZAP är ett svenskt digitalt underhållningsbolag som utvecklar kvalitativa och innovativa spel med ambitionen att bygga en portfölj som tilltalar en bred målgrupp. Bolaget grundades 2014 och etablerade kort därefter ett första utvecklingsteam med inriktning på spel inom shooter-genren och under 2019 har ytterligare två team etablerats med fokus på casual-spel.

Idag består SOZAP av 35 anställda och en deltidskonsult, vilka arbetar vid något av SOZAPs strategiskt belägna studios i Stockholm, Nyköping och Niš (Serbien). SOZAP tillämpar en centraliserad modell för utveckling av koncept, infrastruktur och live-ops och en decentraliserad modell för produktutveckling genom självständiga utvecklingsteam.

SOZAPs spel är baserade på egenutvecklade immateriella rättigheter och det konceptuella bygger på beprövad och trendande spelmekanik som SOZAP förädlar och anpassar. Genom denna metodik reduceras utvecklingsrisken samtidigt som spelarna erbjuds en ny spelupplevelse och ett förhöjt underhållningsvärde.

SOZAPs första spel, mobilspelet ARMED HEIST, har sedan lanseringen 2019 laddats ned mer än 20 miljoner gånger. Utöver ARMED HEIST har Bolaget lanserat Legends of Libra under oktober månad 2021, ett 'casual-spel' för mobilen samt arbetar bolaget med fyra nya spel som planeras lanseras under 2022. Med kommande spel utforskar Bolaget nya spelmekaniker, generer och intäktsmodeller med ambitionen att bygga en portfölj som tilltalar en bred målgrupp.

VISION

SOZAPs vision är att bli ett globalt digitalt underhållningsbolag där kompetens och ambition står i centrum, och därigenom skapa förutsättningar för att fortsätta utveckla kvalitativa och innovativa spel.

OPERATIONELLT

Spelen SOZAP hittills lanserat är gratis att spela och intäktsgenereringen kommer primärt från virtuella in-app-köp, som ger ett högre underhållningsvärde. Utöver virtuella-in-app-köp erhåller SOZAP intäkter genom annonsering inuti spelen. SOZAP använder sig av både interstitial-annonser och incitement-annonser. Incitement-annonser är vanligtvis videor som ger spelaren en bonus eller fördel om videon ses i sin helhet. Interstitial-annonser kan vara statiska annonser eller korta videor som dyker upp på spelskärmen men med möjligheten att stängas ned av spelaren om så önskas. Den största andelen av SOZAPs nettoomsättning kommer från virtuella in-app-köp.

DEFINITIONSLISTA

Antal anställda	Antal anställda som arbetar till större delen för Sozap, vid periodens slut.
ARPDau	Average Revenue Per Daily Active User (total); Genomsnittlig intäkt per daglig, unik, aktiv användare/spelare inklusive in-app köp och reklamintäkter.
ARPDau (In-app)	Antalet dagliga unika spelare som har gjort köp av virtuella produkter genom Apple, Google eller annan plattform
Daily Unique Spenders	Daily Active Users, dvs. dagliga, unika, aktiva användare/spelare
DAU	Rörelseresultat före finansiella poster och skatt
EBIT	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av totala omsättningen.
EBIT marginal (%)	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar
EBITDA	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av totala omsättningen.
EBITDA marginal (%)	Intäktsmodell där spelare erhåller tillgång till en del av innehållet utan betalning
Free-to-play (FTP)	Kommersiell lansering till bred publik
Global launch	Mikrotransaktioner inuti spelet för att få tillgång till virtuella varor och innehåll
In-app purchases (IAP)	Reklamintäkter från tredje part för reklam som visas till spelare
In-ad revenues (IAD)	Förändringar / förbättringar i spel efter lansering
Live-ops	Aktiva, unika, månatliga spelare / användare per sista dagen i perioden
Monthly Active Users (MAU)	Skillnad i omsättning från föregående period (jämförelseperiod)
Omsättningstillväxt	Mjuklansering till en viss publik för att testa spelmetodik, grafik etc.
Soft launch	Andel av totala tillgångar som finansierats med eget kapital
Soliditet	Andel av totala tillgångar som finansierats med eget kapital

CREATIVELY TOGETHER STRONG

SOZAP AB (publ)
Brunnsgatan 3 B
611 32 Nyköping
Org. nr. 556980-2241

För mer information besök
www.sozap.com