



SOZAP



DELÅRSRAPPORT JANUARI-JUNI 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

APRIL - JUNI

- Nettoomsättningen uppgick till 5,0 MSEK (3,3), en ökning med 52,4 procent, 78,7 procent i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -1,0 MSEK (-0,3).
- Periodens resultat uppgick till -1,0 MSEK (-0,3).
- Resultat per aktie var -0,14 SEK (-0,05) före utspädning och -0,13 (0,05) efter utspädning.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till 3,3 MSEK (-0,4).
- Snittintäkt per spelare (ARPDau) uppgick till 0,067 USD (0,029), en ökning med 129,6 procent.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) uppgick till 1,1 miljoner (1,2).

JANUARI - JUNI

- Nettoomsättningen uppgick till 9,4 MSEK (4,3) en ökning med 119,6 procent, 149,1 procent i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -1,1 MSEK (-1,1).
- Periodens resultat uppgick till -1,1 MSEK (-1,1).
- Resultat per aktie var -0,17 SEK (-0,19) före utspädning och -0,15 (-0,19) efter utspädning.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till 3,0 MSEK (5,3).
- Snittintäkter per spelare (ARPDau) uppgick till 0,062 USD (0,025), en ökning med 147,2 procent.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) uppgick till 1,1 miljoner (1,1).

FINANSIELL ÖVERSIKT OCH NYCKELTAL

Belopp i KSEK om ej annat anges	Kvartalet April - juni		Delårsperioden Januari - juni		Helåret Januari - december
	2021	2020	2021	2020	2020
Nettoomsättning	5 045	3 310	9 440	4 298	10 543
Nettoomsättning tillväxt %	52,4%	n.a	119,6%	n.a	6,1%
Nettoomsättning tillväxt % - jämförbar valuta	78,7%	n.a	149,1%	n.a	6,1%
Rörelseresultat, EBIT	-1 024	- 316	-1 127	-1 102	-2 428
Rörelseresultat, EBIT %	-20,3%	-9,5%	-11,9%	-25,6%	-23,0%
Eget kapital, koncern	50 063	15 205	50 063	15 205	28 556
MAU; snitt i perioden (antal '000)	1 071	1 232	1 067	1 142	1 044
ARPDau; snitt i perioden (USD)	0,0674	0,0293	0,0622	0,0252	0,0318
ARPDau tillväxt %	129,6%	n.a	147,2%	n.a	-100,0%
Totalt antal anställda	26	24	26	24	20
Varav spelutvecklare / designers	23	22	23	22	19
Antal spelutvecklingsprojekt	4	2	4	2	3
Resultat per aktie före utspädning (SEK)	-0,14	-0,05	-0,17	-0,19	-0,41
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)	-0,13	-0,05	-0,15	-0,19	-0,39
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	7 162 507	5 890 840	6 776 673	5 890 840	5 890 840
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	7 887 507	5 980 007	7 460 840	5 935 423	6 180 632
Antal utestående aktier vid periodens slut	8 520 840	5 890 840	8 520 840	5 890 840	5 890 840

VIKTIGA HÄNDELSE UNDER RAPPORTPERIODEN

- Bolaget godkändes för notering på Nasdaq First North den 3 juni och första dag för handel var 9 juni. I samband med noteringen genomfördes en nyemission om ca 26,1 MSEK fördelat på 5 250 tecknare. Nyemissionen övertecknades med 794 procent.
- Bolaget höll årsstämma den 3 maj vilken beslutade om emission av teckningsoptioner till framtida ledande befattningshavare och/eller nyckelmedarbetare och till två styrelseledamöter. Årsstämman beslutade även om bemyndigande för styrelsen att besluta om emission av aktier, teckningsoptioner och/eller konvertibler uppgående till högst 30 procent av aktiekapitalet.
- En extra bolagsstämma hölls den 25 mars där fastställande av styrelsearvoden, val av nya styrelseledamöter, beslut om ändrad bolagsordning och uppdelning av bolagets aktie (aktiesplit), samt bemyndigande för styrelsen att emittera aktier.

VIKTIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS SLUT

Det finns inga viktiga händelser att rapportera efter rapportperiodens utgång.

VD HAR ORDET

När vi nu blickar tillbaka på andra kvartalet 2021 känner jag stolthet över det vi åstadkommit och iver att fortsätta vårt arbete. Intäkterna ökade med 52,4 procent jämfört med samma period föregående år och trots att denna period räknas till de svagare ökade intäkterna med 14,8 procent jämfört med det första kvartalet 2021. Tillväxten drevs framför allt av vårt förbättringsarbete av speltiteln ARMED HEIST där den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare, ARPDAU, mer än fördubblades jämfört med samma period föregående år.

Vi avslutade det andra kvartalet med en lyckad notering. Första handelsdag på First North var den 9 juni och nyemissionen övertäcknades med 794 procent. En viktig milstolpe som ytterligare stärker vår finansiella ställning och möjliggör en snabbare utvecklingstakt.

Vi har under kvartalet gjort flera nyckelrekryteringar, tilldelat mer resurser till våra befintliga team och stärkt organisationen med spetskompetens inom dataanalys. Att vi nu befinner oss i noterad miljö har stärkt vårt arbetsgivarvarumärke och vi välkomnar erfarna medarbetare från Ryssland, Belarus och Indien.

ARMED HEIST utvecklas starkt och har drivit vår tillväxt. Vi närmar oss nu viktiga måltal som möjliggör en mer aggressiv marknadsföring och därmed också tillväxt. SOZAPs långsiktiga mål är tillväxt genom datadriven MVP (minimum viable product), en strategi som ger en kortare utvecklingstid och snabbare marknadsvalidering. Resultatet förväntas bli en snabbt växande portfölj av spel och en löpande etablering av nya team på ett kontrollerat och kostnadseffektivt sätt. Som en del av denna strategi har vi under det andra kvartalet etablerat en egen avdelning för dataanalys som förväntas stärka alla våra team.

Vårt fokus på att stegvis förbättra ARMED HEIST fortsätter att ge resultat. Sedan årsskiftet har vi fokuserat på att förbättra befintlig funktionalitet i ARMED HEIST,



konvertera användarna till betalande kunder och rekrytera fler resurser till spelet. Dataavdelningen fortsätter att analysera spelets samtliga delar och vidareutvecklingen baseras på A/B-tester, där två alternativ ställs mot varandra och vi får data som hjälper oss att fatta beslut. Vi är också positiva till kommande uppdateringar, bland annat till flerspelarläget PvP (player vs. player) som förväntas öka antal dagliga spelsessioner. Dessutom uppdaterar vi till den senaste versionen av plattformen Unity. Det tillåter oss att minska spelets filstorlek och prestandakrav, därmed göra spelet tillgängligt för fler. Detta kommer att öka konverteringsgraden på vår marknadsföring och organiska trafik, vilket öppnar upp för en mer kraftfull user acquisition med efterföljande intäkstillväxt.

Under 2020 etablerade vi två nya team med fokus på casualgenren. Vi har nu tre spel i vår utvecklingsportfölj som vi börjar rulla ut successivt. Vår första casualtitel "Legends of Libra" inleder sin globala mjuklansering under tredje kvartalet. Bolagets tredje speltitel, även den i casual-genren, utvecklas i oförminskad takt och de första användartesterna förväntas starta under hösten.

Som en del i vår fortsatta kommunikation kommer bolaget släppa månatliga statusrapporter som följer upp väsentliga nyckeltal och beskriver utvecklingen av spelportföljen.

Vid ingången av detta år hade vi med oss starkt förbättrade nyckeltal från optimeringar gjorda 2020 vilket reflekterades i intäkterna för jämförbar period. Vårt fokus på att stegvis förbättra ARMED HEIST fortsätter ge resultat och marknadsföringsaktiviteter under kvartalet visar positiva signaler.

Vår ambition är att fortsätta öka investeringarna i user acquisition (marknadsföring) under kommande kvartal för att i samband med kommande uppdateringar utöka spelarbasen och intäkterna på ett kostnadseffektivt sätt.

Med detta sagt, startades SOZAP med ambitionen att skapa innovativa och lönsamma kvalitetsspel till den globala marknaden genom en tydlig strategi – att ge våra utvecklingsteam de bästa förutsättningarna att arbeta kreativt och datadrivet mot tydliga mål. Med oss in i kommande kvartal har vi en stark och växande organisation av erfarna och kreativa medarbetare som brinner för vad de gör.

Vår utveckling hittills, det pågående analysarbetet och resultaten från ARMED HEIST gör att jag är övertygad om att vi är på rätt spår med den strategi vi har valt.

Jag vill hälsa alla nya och gamla investerare varmt välkomna på denna resa.



Rade Prokopovic
Grundare och VD

FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen uppgick till 5,0 MSEK (3,3) en ökning med 52,4 procent, 78,7 procent i jämförbar valuta. Ökningen är främst hänförlig till ökad konvertering, högre spendering och högre antal betalande spelare i ARMED HEIST.

Nettoomsättningen uppgick till 9,4 MSEK (4,3) en ökning med 119,6 procent, 149,1 procent i jämförbar valuta. Ökningen drevs i huvudsak av högre spendering per användare.

Rörelsens kostnader under andra kvartalet uppgick till 8,4 MSEK (5,4), en ökning med 3,0 MSEK. Rörelsens kostnader består av köpta tjänster, övriga externa kostnader, personalkostnader, av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar och övriga rörelsekostnader. Ökningen i rörelsens kostnader är främst hänförligt till en ökning av övriga externa kostnader, direkt hänförligt till den ökade tillväxten.

Under första halvåret uppgick rörelsens kostnader till 14,7 MSEK (8,8), en ökning med 5,9 MSEK, i huvudsak hänförlig till ökade marknadsföringskostnader relaterade till kundansförskaffning.

Rörelseresultatet uppgick till -1 MSEK (-0,3) för det andra kvartalet och för första halvåret uppgick rörelseresultatet till -1,1 MSEK (-1,1) och första halvåret uppgick rörelseresultatet till -1,1 MSEK (-1,1).

Rapportperiodens resultat för kvartalet uppgick till -1,0 MSEK (-0,3) och för första halvåret -1,1 MSEK (1,1).

BALANSPOSTER

Bolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella anläggningstillgångar, uppgick den 30 juni till 14,2 MSEK (9,9). Nettoökningen om 4,3 MSEK mot

föregående år är direkt hänförlig till en ökning av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten.

Bolagets omsättningstillgångar, bestående av kortfristiga fordringar och kassa och bank, uppgick den 30 juni till 40,5 MSEK (6,9). Ökningen om 33,6 MSEK är främst hänförlig till två nyemissioner.

Koncernens egna kapital uppgick den 30 juni till 50,1 MSEK (15,2), en ökning med 34,9 MSEK mot föregående år, vilket är direkt hänförligt till moderbolagets kapitalskaffning i samband med börsintroduktionen i juni 2021 samt december 2020.

Bolagets kortfristiga skulder, bestående av posterna leverantörsskulder, övriga skulder och upplupna kostnader och förutbetalda intäkter, uppgick den 30 juni till 4,7 MSEK (1,6). Ökningen om 3,1 MSEK är hänförlig till en ökning av leverantörsskulder i och med kundanskaffningskostnader.

KASSAFLÖDE

Kassaflöde från den löpande verksamheten ökade i andra kvartalet med 3,3 MSEK (-0,4) och under första halvåret med 3,0 MSEK (5,3).

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -2,2 MSEK (-1,8) i andra kvartalet och -3,8 MSEK (-8,8) under första halvåret, och relaterar i sin helhet till immateriella tillgångar, såsom utveckling av spel och plattform.

Kassaflödet för finansieringsverksamheten uppgick till 22,6 MSEK (0) under andra kvartalet och 36,5 MSEK (0) under första halvåret. Periodens kassaflöde uppgick därmed till 23,7 MSEK (-2,2) under andra kvartalet och 35,7 MSEK (-3,5) under första halvåret.

PERSONAL

Antalet anställda i koncernen per 30 juni var 26 (22) heltidstjänster samt en tjänst på konsultbasis.

MODERBOLAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 5 MSEK (3,3) med rörelseresultat och kvartalets resultat efter skatt om -1,1 MSEK (-0,3).

Första halvårets nettoomsättning uppgick till 9,4 MSEK (4,3) med ett rörelseresultat och resultat efter skatt om -1,2 MSEK (-1,1).

Moderbolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 30 juni till 14,2 MSEK (9,9). Ökningen om 4,3 MSEK är direkt hänförlig till en ökning av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten.

Moderbolagets likvida medel uppgick per 30 juni till 37 MSEK (4,8), ökningen är hänförlig till nyemissioner.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner har ägt rum under perioden utöver transaktioner mellan dotterbolag och ersättningsar 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 och har per idag lanserat ett "shooter"-spel, Armed Heist, därutöver har bolaget ytterligare tre spel i olika utvecklingsfaser.

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.

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

Sozap är beroende av att attrahera och behålla nyckelpersoner.

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

En faktor för tillväxten under 2020 och delvis 2021 har varit det ökade intresset för spelande till följd av nedstängningar orsakade av Covid-19. 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 spelet 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 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

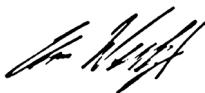
- Delårsrapport Jan - Sep 2021: 26 nov 2021
- Bokslutskommuniké 2021: 24 feb 2022
- Årsstämma 2022: 2 maj 2022

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 26 augusti 2021



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 26 augusti 2021 kl. 07:00 CET.

FINANSIELLA RAPPORTER

RESULTATRÄKNING - KONCERNEN

Belopp i KSEK	Kvartalet		Delårsperioden		Helåret
	April - juni		Januari - juni		Januari - december
	2021	2020	2021	2020	2020
Nettoomsättning	5 045	3 310	9 440	4 298	10 543
Aktiverat arbete för egen räkning	2 196	1 760	3 813	3 288	6 942
Övriga rörelseintäkter	141	-	325	137	222
	7 382	5 070	13 579	7 652	17 707
Rörelsens kostnader					
Köpta tjänster	- 944	- 633	-1 899	- 633	-2 229
Övriga externa kostnader	-5 007	-2 604	-8 089	-4 097	-9 615
Personalkostnader	-1 485	-1 202	-2 765	-2 354	-4 610
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	- 935	- 941	-1 824	-1 742	-3 119
Övriga rörelsekostnader	- 35	- 6	- 129	-	- 562
Summa rörelsens kostnader	-8 406	-5 386	-14 706	-8 754	-20 136
Rörelseresultat	-1 024	- 316	-1 127	-1 102	-2 428
Resultat från finansiella poster					
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 1	1	0	-	- 3
Summa finansiella poster	- 1	1	0	-	- 3
Resultat efter finansiella poster	-1 025	- 315	-1 127	-1 102	-2 431
Resultat före skatt	-1 025	- 315	-1 127	-1 102	-2 431
Inkomstskatt	-	-	0	-	-
Rapportperiodens resultat	-1 025	- 315	-1 127	-1 102	-2 431

RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING FÖR KONCERNEN

Belopp i KSEK	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Tecknat men ej inbetalt kapital			14 200
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	14 201	9 863	12 161
Immateriella anläggningstillgångar	14 201	9 863	12 161
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga fordringar	-	-	7
Summa anläggningstillgångar	14 201	9 863	12 168
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 956	1 345	1 634
Övriga fordringar	1 026	264	178
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	138	36	29
Kortfristiga fordringar	3 120	1 646	1 841
Likvida medel	37 393	5 273	1 646
Summa omsättningstillgångar	40 513	6 919	3 488
Summa tillgångar	54 714	16 782	29 856
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	852	589	589
Ej registrerat aktiekapital	-	-	100
Fond för utvecklingsutgifter	14 201	9 863	12 118
Summa bundet eget kapital	15 053	10 452	12 807
Fritt eget kapital			
Överkursfond	58 728	18 491	34 621
Balanserad vinst eller förlust	-22 591	-12 636	-16 441
Periodens resultat	-1 127	-1 102	-2 431
Summa fritt eget kapital	35 010	4 753	15 749
Summa eget kapital	50 063	15 205	28 556
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	3 480	346	281
Övriga skulder	381	426	206
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	790	805	813
Summa kortfristiga skulder	4 651	1 577	1 300
Summa eget kapital och skulder	54 714	16 782	29 856

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	Aktiekapital	Ej registre- rat aktieka- pital	Fond för ut- vecklings- utgifter	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
INGÅENDE BALANS 2020-01-01	523	66	8 296	20 058	-7 495	-5 141	16 307
Förändringar i eget kapital under tiden 2020-01-01 - 2020-06-30							
Rapportperiodens resultat						-1 102	-1 102
Nyemission inbetalt	66	- 66					0
Disposition enligt beslut av årets stämma					-5 141	5 141	0
Immateriella tillgångar - nettoökning			1 567	-1 567			0
UTGÅENDE BALANS 2020-06-30	589	0	9 863	18 491	-12 636	-1 102	15 205

Belopp i KSEK	Aktiekapital	Ej registre- rat aktieka- pital	Fond för ut- vecklings- utgifter	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
INGÅENDE BALANS 2021-01-01	589	100	12 118	34 621	-16 441	-2 431	28 556
Förändringar i eget kapital under tiden 2021-01-01 - 2021-06-30							
Rapportperiodens resultat						-1 127	-1 127
Nyemission 2020-12 inbetalt	100	- 100					0
Disposition av periodens resultat jan - dec 2020					-2 431	2 431	0
Nyemission 2021-06	163			25 917			26 080
Emissionskostnader					-3 719		-3 719
Teckningsoptioner				273			273
Immateriella tillgångar - nettoökning			2 083	-2 083			0
UTGÅENDE BALANS 2021-06-30	852	0	14 201	58 728	-22 591	-1 127	50 063

RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	Kvartalet		Delårsperioden		Helåret
	April - juni		Januari - juni		Januari - december
	2021	2020	2021	2020	2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-1 024	- 315	-1 127	-1 102	-2 431
Justeringar för ej kassaflödespåverkande poster					
Avskrivningar och nedskrivningar	934	941	1 824	1 742	3 119
Omräkningsdifferenser och övriga poster	893	- 926	273	2 644	- 109
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	803	- 300	970	3 284	579
Kassaflöde från förändring av rörelsekapital					
Ökning (-)/minskning (+) av rörelsefordringar	- 564	- 728	-1 278	1 220	-1 254
Ökning (+)/minskning (-) av rörelseskulder	3 052	582	3 351	760	483
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet	2 487	- 146	2 072	1 980	- 771
Kassaflöde från den löpande verksamheten	3 291	- 446	3 042	5 264	- 192
Investeringsverksamheten					
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-2 197	-1 760	-3 813	-3 288	-6 942
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-	-	-	-	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 197	-1 760	-3 813	-8 771	-6 942
Finansieringsverksamheten					
Teckningsoptioner	272	-	-	-	-
Nyemission	25 917	-	40 117	-	-
Emissionskostnader	-3 599	-	-3 599	-	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	22 590	-	36 518	-	-
Periodens kassaflöde	23 684	-2 206	35 747	-3 507	-7 134
Likvida medel vid periodens början	13 709	7 479	1 646	8 780	8 780
Likvida medel vid periodens slut	37 393	5 273	37 393	5 273	1 646

RESULTATRÄKNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	Kvartalet		Delårsperioden		Helåret
	April - juni		Januari - juni		Januari - december
	2021	2020	2021	2020	2020
Nettoomsättning	5 045	3 310	9 440	4 298	10 543
Aktiverat arbete för egen räkning	2 196	1 760	3 813	3 288	6 942
Övriga rörelseintäkter	31	5	163	137	1
	7 272	5 076	13 416	7 724	17 486
Rörelsens kostnader					
Köpta tjänster	- 944	- 633	-1 899	- 633	-2 229
Övriga externa kostnader	-4 970	-2 604	-8 089	-4 097	-9 615
Personalkostnader	-1 486	-1 202	-2 765	-2 354	-4 610
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	- 935	- 941	-1 824	-1 742	-3 119
Övriga rörelsekostnader	- 86	0	- 86	0	- 401
Rörelsens kostnader	-8 421	-5 379	-14 664	-8 826	-19 975
Rörelseresultat	-1 149	- 304	-1 248	-1 102	-2 489
Resultat från finansiella poster					
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	1	0	0	- 3
Summa finansiella poster	0	1	0	0	- 3
Resultat efter finansiella poster	-1 149	- 303	-1 248	-1 102	-2 492
Resultat före skatt	-1 149	- 303	-1 248	-1 102	-2 492
Inkomstskatt	0	-	0	-	-
Rapportperiodens resultat	-1 149	- 303	-1 248	-1 102	-2 492

RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Tecknat men ej inbetalt kapital	-	-	14 200
Immateriella anläggningstillgångar - balanserade utgifter för spelutveckling	14 107	9 842	12 118
Andelar i koncernföretag	50	50	50
Andra långfristiga fordringar	-	-	7
Summa anläggningstillgångar	14 157	9 892	12 175
Kortfristiga fordringar	3 089	1 614	1 822
Likvida medel	36 970	4 765	1 587
Summa omsättningstillgångar	40 059	6 379	3 409
Summa tillgångar	54 216	16 271	29 784
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Totalt eget kapital	49 852	15 096	28 436
Kortfristiga skulder	4 364	1 176	1 348
Summa eget kapital och skulder	54 216	16 271	29 784

REDOVISNINGSPRINCIPER

Delårsrapporten har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten är identiska med de som användes i årsredovisningen 2020. För mer detaljerad information om redovisningsprinciper hänvisas till årsredovisningen 2020.

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.

Dotterbolaget Sozap DOO har Serbisk Krona som redovisningsvaluta, 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.

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 första halvåret 2021. Utbetalningar från nedladdningsbutiker är alltid i 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 beräkna-

de 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. Avskrivningstiden för aktivering av utvecklingsarbeten och liknande arbeten är 5 år.

AVSKRIVNINGAR

Avskrivningstiden för aktivering av utvecklingsarbeten och liknande arbeten är 5 år.

INKOMSTSKATTER

Uppskjuten skatt

Uppskjuten skattefordran avseende underskottsavdrag eller andra framtida skattmässiga avdrag redovisas i den omfattning det är sannolikt att avdragen man avräknas mot framtida skattmässiga överskott.

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 26 anställda, vilka arbetar vid något av SOZAPs strategiskt belägna studios i 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 Bolagets två nya utvecklingsteam ytterligare tre spel i olika utvecklingsfaser, av vilka två planeras lanseras under 2021. Med kommande spel utforskar Bolaget nya spelmekaniker, genrer 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 incitament-annonser. Incitament-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	Genomsnittligt antal anställda och konsulter som arbetar till större delen för Sozap, under perioden som benämns
ARPDau	Average Revenue Per Daily Active User, dvs. Genomsnittlig intäkt per daglig, unik, aktiv användare/spelare
Daily Unique Spenders	Antalet dagliga unika spelare som har gjort köp av virtuella produkter genom Apple, Google eller annan plattform
DAU	Daily Active Users, dvs. dagliga, unika, aktiva användare/spelare
EBIT	Rörelseresultat före finansiella poster och skatt
EBIT marginal (%)	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av totala omsättningen.
EBITDA	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar
EBITDA marginal (%)	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av totala omsättningen.
Free-to-play (FTP)	Intäktmodell där spelare erhåller tillgång till en del av innehållet utan betalning
Global launch	Kommersiell lansering till bred publik
In-app purchases (IAP)	Mikrotransaktioner inuti spelet för att få tillgång till virtuella varor och innehåll
In-ad revenues (IAD)	Reklamintäkter från tredje part för reklam som visas till spelare
Live-ops	Förändringar / förbättringar i spel efter lansering
Monthly Active Users (MAU)	Aktiva, unika, månatliga spelare / användare
Omsättningstillväxt	Skillnad i omsättning från föregående period (jämförelseperiod)
Soft launch	Mjuklansering till en viss publik för att testa spelmetodik, grafik etc.
Soliditet	Andel av totala tillgångar som finansierats med eget kapital

CREATIVELY TOGETHER STRONG

SOZAP AB (publ)
Västra storgatan 23
611 32 Nyköping
Org. nr. 556980-2241

För mer information besök www.sozap.com