



SOZAP

DELÅRSRAPPORT JAN-SEP 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

JULI – SEPTEMBER

- Nettoomsättningen uppgick till 4,4 MSEK (2,7) en ökning med 61,9 procent, 102,6 procent i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -2,6 MSEK (0,1).
- Periodens resultat uppgick till -2,6 MSEK (0,1).
- Resultat per aktie var -0,30 SEK (0,02) före och efter utspädning.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för kvartalet uppgick till -3,2 MSEK (0,5).
- Likvida medel uppgick till 31,4 MSEK (4,0).
- Snittintäkt per spelare (ARPDau) uppgick till 0,089 USD (0,046), en ökning med 95,3 procent.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) uppgick till 0,9 miljoner (1,0).
- Antalet utestående aktier vid periodens slut var 8 520 840 och antalet teckningsoptioner 785 000, oförändrat i kvartalet.

JANUARI – SEPTEMBER

- Nettoomsättningen uppgick till 13,9 MSEK (7,0) en ökning med 97,2 procent, 100,5 procent i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -3,7 MSEK (-1,0).
- Periodens resultat uppgick till -3,7 MSEK (-1,0).
- Resultat per aktie var -0,51 SEK (-0,17) före och efter utspädning.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -0,4 MSEK (4,0).
- Snittintäkter per spelare (ARPDau) uppgick till 0,084 USD (0,036), en ökning med 132,0 procent.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) uppgick till 1,0 miljon (1,1).

FINANSIELL ÖVERSIKT OCH NYCKELTAL

	Kvartalet Juli – September		Delårsperioden Januari – September		Helåret Januari – December
Belopp i KSEK om ej annat anges	2021	2020	2021	2020	2020
Nettoomsättning	4 416	2 727	13 856	7 025	10 543
Nettoomsättning tillväxt %	61,9%	33,0%	97,2%	19,5%	6,1%
Nettoomsättning - jämförbar valuta	5 526	2 727	14 087	7 025	n.a
Nettoomsättning tillväxt % - jämförbar valuta	102,6%	n.a	100,5%	n.a	n.a
Rörelseresultat, EBIT	-2 576	141	-3 703	-988	-2 428
Rörelseresultat, EBIT %	-58,3%	5,2%	-26,7%	-14,1%	-23,0%
Balansomslutning	49 589	16 717	49 589	16 717	29 856
MAU; snitt i perioden (antal '000)	911	1 009	1 015	1 097	1 044
ARPDau; snitt i perioden (USD)	0,089	0,046	0,084	0,036	0,043
ARPDau (total) tillväxt %	95,3%	n.a	132,0%	n.a	n.a
ARPDau (In-app); snitt i perioden (USD)	0,066	0,024	0,062	0,025	0,029
Totalt antal anställda vid periodens slut	31	26	31	26	26
Varav spelutvecklare / designers	28	24	28	24	23
Antal spelutvecklingsprojekt	4	2	4	2	3
Resultat per aktie före utspädning (SEK)	-0,30	0,02	-0,51	-0,17	-0,41
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)	-0,30	0,02	-0,51	-0,17	-0,41
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	8 520 840	5 890 840	7 358 062	5 890 840	5 890 840
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	9 305 840	6 425 840	8 075 840	6 425 840	6 180 632
Antal utestående aktier vid periodens slut	8 520 840	5 890 840	8 520 840	5 890 840	5 890 840

VD HAR ORDET

Under det tredje kvartalet ökade vi utvecklingstakten genom nyrekryteringar och positionerar oss enligt den strategi som ska accelerera utvecklingen av bolagets spelportfölj under 2022 och framåt. Nettoomsättningen ökade med 61,9 procent och med 102,6 procent i jämförbar valuta jämfört med föregående år och drivs framför allt av fortsatta förbättringar i ARMED HEIST och av den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv spelare (ARPDau) som ökade med 95,3 procent jämfört med föregående år.

Vi har medvetet spenderat mindre pengar på marknadsföring genom user acquisition vilket resulterat i något minskade intäkter jämfört med föregående kvartal. De minskade investeringarna i user acquisition är dels kopplade till förändrade marknadsföringsvillkor med anledning av IDFA-förändringarna som Apple infört på iOS enheter, dels till att planerade uppdateringar av ARMED HEIST förväntas möjliggöra effektivare investeringar i user acquisition. Vi förväntar oss att annons ekosystemet normaliseras mot slutet av det fjärde kvartalet och att vi därmed kan utöka vår user acquisition för att fortsätta driva tillväxt med ARMED HEIST.

Samtidigt fortsätter vidareutvecklingen av ARMED HEIST med en större uppdatering som vi lanserade under den tredje veckan i november. Uppdateringen förbättrar spelupplevelsen och innehåller den första optimeringen av spelets filstorlek, som minskats med över 40 procent. Vi bedömer att detta kommer att förbättra konverteringen av den befintliga trafik som kommer via App Store och Google Play, vilket väntas ge en positiv effekt på inflödet av nya spelare. Kommande versionsuppdatering av underliggande spelmotor från Unity förväntas sänka filstorleken och prestandakraven ytterligare och därmed göra spelet tillgängligt för fler.



Vid ingången av det fjärde kvartalet inleddes en global mjuklansering av vårt första casualspel "Legends of Li-bra", som vi nu arbetar aktivt med att utvärdera och optimera. Vårt tredje spel "Spells and Loot" kommer vi att mjuklansera under det fjärde kvartalet med speltester i utvalda länder.

Som en del i vår tillväxtstrategi har vi under det tredje kvartalet påbörjat utvecklingen av en centraliserad teknisk plattform. Den ska dels göra det möjligt att på kortare tid utveckla och utvärdera nya spelkoncept, dels underlätta antal parallella projekt och etableringar av nya team.

Under det fjärde kvartalet fortsätter vi utveckla tillkännagivna speltitlar och påbörjar samtidigt utvecklingen av flera nya spelkoncept. Vi är förväntansfulla och kommer stegvis utvärdera och fokusera på de spelprojekt som uppvisar tillräckligt bra nyckeltal.

Vår ambition är att accelerera utvecklingen genom att fortsätta investera i nyrekryteringar, befintliga medarbetare och framtida spelpipeline. Med erfarenheten så här långt och MVP-strategin är jag övertygad om att vi kan leverera underhållande spel som engagerar våra användare och därmed leverera skalbara speltitlar och långsiktigt aktieägarvärde.



Rade Prokopovic
Grundare och VD

FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen under tredje kvartalet uppgick till 4,4 MSEK (2,7) en ökning med 61,9 procent, 102,6 procent i jämförbar valuta. Ökningen är främst hänförlig till fler spelare och högre reklamintäkter.

För delårsperioden januari – september uppgick nettoomsättningen till 13,9 MSEK (7,0) en ökning med 97,2 procent, 100,5 procent i jämförbar valuta. Ökningen drevs i huvudsak av högre spendering per användare.

Rörelsens kostnader under tredje kvartalet uppgick till 9,3 MSEK (4,4), en ökning med 4,9 MSEK. Rörelsens kostnader består av köpta tjänster, i form av marknadsföring, personalkostnader, av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar och övriga rörelsekostnader. Ökningen i rörelsens kostnader är främst hänförlig till en ökning av antalet anställda och kundanförsäffningskostnader, direkt hänförlig till den ökade tillväxten.

Under delårsperioden januari – september uppgick rörelsens kostnader till 23,8 MSEK (13,1), en ökning med 10,7 MSEK, i huvudsak hänförlig till ökade marknadsföringskostnader relaterade till kundanförsäffning.

Rörelseresultatet i tredje kvartalet uppgick till -2,6 MSEK (0,1) och för delårsperioden januari till september 2021 uppgick rörelseresultatet till -3,7 MSEK (-1,0).

Rapportperiodens resultat för tredje kvartalet uppgick till -2,6 MSEK (-0,1) och för delårsperioden januari – september -3,7 MSEK (-1,0).

BALANSPOSTER

Bolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella, materiella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 30 september till 15,6 MSEK (11,0). Ökningen om 4,6 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 september till 34,0 MSEK (5,7). Ökningen om 28,3 MSEK är främst hänförlig till en ökning av kassa och bank som ökade med 27,4 MSEK till följd av två nyemissioner.

Koncernens egna kapital uppgick den 30 september till 47,2 MSEK (15,8), en ökning med 31,4 MSEK mot föregående år, vilket är direkt hänförligt till moderbolagets kapitalanskaffning i december 2020 och i samband med börsintroduktionen i juni 2021.

Bolagets kortfristiga skulder, bestående av posterna leverantörsskulder, övriga skulder och upplupna kostnader och förutbetalda intäkter, uppgick den 30 september till 2,4 MSEK (1,0), ökningen bestod främst av ökning inom kortfristiga skulder.

KASSAFLÖDE

Kassaflöde från den löpande verksamheten minskade i tredje kvartalet med -3,2 MSEK (0,5) och under delårsperioden januari – september med -0,4 MSEK (4,0).

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -2,4 MSEK (-1,8) i tredje kvartalet och -6,3 MSEK (-8,8) under delårsperioden januari – september, och relaterar i sin helhet till immateriella tillgångar, såsom utveckling av spel och plattform.

Kassaflödet för finansieringsverksamheten uppgick till -0,3 MSEK (0,0) under tredje kvartalet och 36,5 MSEK (0,0) under delårsperioden januari - september. Periodens kassaflöde uppgick till -6 MSEK (-1,3) under tredje kvartalet och 29,8 MSEK (-4,8) under delårsperioden januari - september.

PERSONAL

Antalet anställda i koncernen per 30 september var 32 (26) heltidstjänster samt en tjänst på konsultbasis.

MODERBOLAGET

Moderföretagets nettoomsättning för tredje kvartalet uppgick till 4,4 MSEK (2,7) med rörelseresultat och kvartalets resultat efter skatt om -0,1 MSEK (-0,1).

Under delårsperioden januari - september uppgick nettoomsättningen till 13,9 MSEK (7,0) med ett rörelseresultat och resultat efter skatt om -3,9 MSEK (-1,0).

Moderbolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella, materiella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 30 september till 15,6 MSEK (11,0). Ökningen om 4,5 MSEK är direkt hänförlig till en ökning av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten.

Moderbolagets likvida medel uppgick per 30 september till 33,8 MSEK (6,4), ökningen är hänförlig till nyemissioner.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER RAPPORTPERIODEN

Det finns inga väsentliga händelser att rapportera under rapportperioden.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R EFTER RAPPORTPERIODENS SLUT

Det finns inga väsentliga händelser att rapportera efter rapportperiodens slut.

HÄNDELSE R EFTER RAPPORTPERIODENS SLUT

- Bolaget mjuklanserade sin andra speltitel, Legends of Libra, under oktober 2021.
- Armed Heist har uppdaterats för att förbättra spelupplevelsen och i första optimeringen minskades spelets filstorlek med ca 40% vilket väntas ha en positiv effekt på inflödet av nya spelare.

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 RISKE R 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 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 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.

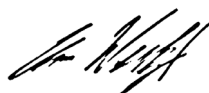
- **Bokslutskommuniké 2021:** 24 februari 2022
- **Årsstämma 2022:** 2 maj 2022
- **Delårsrapport jan - mar 2022:** 18 maj 2022
- **Delårsrapport jan - jun 2022:** 17 augusti 2022
- **Delårsrapport jan - sep 2022:** 16 november 2021
- **Bokslutskommuniké 2022:** 16 februari 2023

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 26 november 2021



Claes Wenthzel

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 november 2021 kl. 07:00 CET.

FINANSIELLA RAPPORTER

RESULTATRÄKNING - KONCERNEN

Belopp i KSEK	Kvartalet		Delårsperioden		Helåret
	Juli - September		Januari - September		Januari - December
	2021	2020	2021	2020	2020
Nettoomsättning	4 416	2 727	13 856	7 025	10 543
Aktiverat arbete för egen räkning	2 261	1 788	6 074	5 076	6 942
Övriga rörelseintäkter	-	-	240	105	222
	6 677	4 514	20 171	12 206	17 707
Rörelsens kostnader					
Köpta tjänster	- 717	- 812	-2 616	-1 445	-2 229
Övriga externa kostnader	-5 670	-1 923	-13 759	-6 021	-9 615
Personalkostnader	-1 879	- 972	-4 644	-3 326	-4 610
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	- 996	- 660	-2 820	-2 402	-3 119
Övriga rörelsekostnader	- 4	- 6	- 48	-	- 562
Summa rörelsens kostnader	-9 266	-4 373	-23 888	-13 194	-20 135
Rörelseresultat	-2 589	141	-3 717	- 988	-2 428
Resultat från finansiella poster					
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 2	- 2	- 2	- 2	- 3
Summa finansiella poster	- 2	- 2	- 2	- 2	- 3
Resultat efter finansiella poster	-2 591	139	-3 719	- 990	-2 431
Resultat före skatt	-2 591	139	-3 719	- 990	-2 431
Inkomstskatt	-	-	-	-	-
Rapportperiodens resultat	-2 591	139	-3 719	- 990	-2 431

RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING FÖR KONCERNEN

Belopp i KSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Tecknat men ej inbetalt kapital	-	-	14 200
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	15 482	10 970	12 161
Summa immateriella anläggningstillgångar	15 482	10 970	12 161
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier och IT-utrustning	142	58	-
Summa materiella anläggningstillgångar	142	58	-
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga fordringar	-	-	7
Summa finansiella anläggningstillgångar	-	-	7
Summa anläggningstillgångar	15 624	11 028	12 168
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 989	930	1 634
Aktuella skattefordringar	53	53	-
Övriga fordringar	474	630	178
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	11	83	29
Summa kortfristiga fordringar	2 527	1 696	1 841
Likvida medel	31 439	3 993	1 646
Summa omsättningstillgångar	33 966	5 689	3 488
Summa tillgångar	49 589	16 717	29 856
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	852	589	589
Övrigt tillskjutet kapital	57 346	17 805	34 621
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-11 015	-2 642	-6 654
Summa eget kapital (hänförligt till moderbolagets ägare)	47 183	15 752	28 556
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	694	446	281
Övriga skulder	722	296	206
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	990	223	813
Summa kortfristiga skulder	2 406	965	1 300
Summa eget kapital och skulder	49 589	16 717	29 856

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	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
Rapportperiodens resultat			- 990	- 990
Övrigt totalresultat för perioden		355	14	369
Nyemission inbetalt	66			66
Immateriella tillgångar - nettoökning		-2 674	2 674	0
Eget kapital 2020-09-30	589	17 805	-2 642	15 752
Eget kapital 2020-12-31	589	34 621	-6 654	28 556
Rapportperiodens resultat			-3 718	-3 718
Övrigt totalresultat för perioden			- 77	
Nyemission 2020-12 inbetalt	100	- 100		0
Nyemission 2021-06	163	25 917		26 080
Emissionskostnader			-3 887	-3 887
Teckningsoptioner		272		272
Immateriella tillgångar - nettoökning		-3 364	3 321	- 43
Eget kapital 2021-09-30	852	57 346	-11 015	47 183

RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	Kvartalet		Delårsperioden		Helåret
	Juli - September		Januari - September		Januari - December
	2021	2020	2021	2020	2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-2 591	139	-3 719	- 990	-2 431
Justeringar för ej kassaflödespåverkande poster					
Avskrivningar och nedskrivningar	996	660	2 820	2 402	3 119
Omräkningsdifferenser och övriga poster	- 582	- 211	52	509	- 109
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	-2 177	588	- 847	1 921	579
Kassaflöde från förändring av rörelsekapital					
Ökning (-)/minskning (+) av rörelsefordringar	1 185	- 50	- 686	1 173	-1 254
Ökning (+)/minskning (-) av rörelseskulder	-2 244	- 30	1 106	889	483
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet	-1 059	- 81	420	2 062	- 771
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3 236	507	- 427	3 984	- 192
Investeringsverksamheten					
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-2 277	-1 788	-6 141	-5 076	-6 942
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	- 141	-	- 141	-	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 419	-1 788	-6 282	-8 771	-6 942
Finansieringsverksamheten					
Teckningsoptioner	-	-	272	-	-
Nyemission	-	-	40 117	-	-
Emissionskostnader	- 300	-	-3 887	-	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	- 300	-	36 502	-	-
Periodens kassaflöde	-5 955	-1 280	29 793	-4 787	-7 134
Likvida medel vid periodens början	37 393	5 273	1 646	8 780	8 780
Likvida medel vid periodens slut	31 439	3 993	31 439	3 993	1 646

RESULTATRÄKNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	Kvartalet		Delårsperioden		Helåret
	Juli - September		Januari - September		Januari - December
	2021	2020	2021	2020	2020
Nettoomsättning	4 416	2 919	13 856	7 217	10 543
Aktiverat arbete för egen räkning	2 261	1 788	6 074	5 076	6 942
Övriga rörelseintäkter	-	-	28	30	1
Summa rörelsens intäkter	6 678	4 707	19 959	12 323	17 486
Rörelsens kostnader					
Köpta tjänster	- 717	- 880	-2 616	-1 513	-2 229
Övriga externa kostnader	-5 670	-1 972	-13 759	-6 069	-9 615
Personalkostnader	-1 879	- 973	-4 644	-3 326	-4 610
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	- 996	- 660	-2 820	-2 402	-3 119
Övriga rörelsekostnader	- 175	- 107	-	-	- 401
Rörelsens kostnader	-9 436	-4 592	-23 839	-13 309	-19 975
Rörelseresultat	-2 759	115	-3 881	- 986	-2 489
Resultat från finansiella poster					
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 2	- 2	- 2	- 2	- 3
Summa finansiella poster	- 2	- 2	- 2	- 2	- 3
Resultat efter finansiella poster	-2 761	113	-3 883	- 988	-2 492
Resultat före skatt	-2 761	113	-3 883	- 988	-2 492
Inkomstskatt	-	-	-	-	-
Rapportperiodens resultat	-2 761	- 304	-3 883	- 988	-2 492

RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Tecknat men ej inbetalt kapital	-	-	14 200
Immateriella anläggningstillgångar - balanserade utgifter för spelutveckling	15 376	10 970	12 118
Materiella anläggningstillgångar - inventarier, verktyg	142	-	-
Andelar i koncernföretag	50	50	50
Andra långfristiga fordringar	-	-	7
Summa anläggningstillgångar	15 568	11 020	12 175
Kortfristiga fordringar	2 471	1 340	1 822
Likvida medel	31 349	3 841	1 587
Summa omsättningstillgångar	33 820	6 379	3 409
Summa tillgångar	49 388	16 271	29 784
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Summa eget kapital	46 918	15 481	28 436
Kortfristiga skulder	2 470	721	1 348
Summa eget kapital och skulder	49 388	16 271	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 Kuna, 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, annonstäckor, 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. Avskrivningstiden för aktivering av utvecklingsarbeten och liknande arbeten är 5 år.

AVSKRIVNINGAR

Avskrivningstiden för immateriella anläggningstillgångar dvs. aktivering av utvecklingsarbeten och liknande arbeten är 5 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 31 anställda och en deltidskonsult, 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 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 och konsulter 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)	Average Revenue Per Daily Active User (In-app); Genomsnittlig intäkt per daglig, unik, aktiv användare/spelare exkluderande reklamintäkter.
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)	Intäktsmodell 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