

8 april, 2022
PRESSMEDDELANDE

MÅNADSRAPPORT FÖR MARS 2022

SOZAP lämnar härmed en statusuppdatering kring bolagets arbete med befintliga och nya speltitlar samt utveckling av nyckeltal mars månad.

Väsentliga händelser under mars 2022

Under mars har bolaget beslutat att stoppa vidareutvecklingen av Spells & Loot och fokusera våra resurser på nya spelidéer enligt vår MVP-strategi.

Antal månatliga användare (MAU) uppgick till 1,2 miljoner, oförändrat mot föregående månad och en ökning med 26 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittligt antal dagliga användare (DAU) uppgick till 85 000, oförändrat mot föregående månad och en ökning med 22 procent jämfört med samma period föregående år.

Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) uppgick till 0,063 USD, en minskning med 10 procent mot föregående månad och en minskning med 29 procent mot föregående år.

“MAU och DAU är oförändrade gentemot föregående månad men bättre jämfört med föregående år. Detta beror främst på att vi har minskat filstorleken på ARMED HEIST och sänkt prestandakraven. Detta har skapat ett större inflöde av spelare utan att vi behövt öka kostnaden för kundanskaffning (user acquisition) från hela världen. Många av dessa spelare kommer från regioner med lägre köpkraft och därmed ser vi en minskad ARPDau. Då kostnaden för oss att få in dessa spelare är minimal blir dock den totala nettointäkten per spelare större.” Rade Prokopovic, VD.

ARMED HEIST

Bolaget planerar under det andra kvartalet att lansera flertalet uppdateringar av ARMED HEIST med fokus på att bibehålla användare och ytterligare optimera spelets filstorlek och flerspelarläget PVP.

SPELLS AND LOOT

Som vi redogjorde för i den senaste månadsrapporten har vi fortsatt utvärdera spelet efter mjuklanseringen och kommit fram till att nyckeltalen inte är tillräckliga för att inleda en global lansering. Bolaget har därför beslutat att stoppa vidareutvecklingen och kommer i första kvartalet 2022 att helt skriva ned utvecklingskostnaderna vilket resulterar i en engångspost om ca 4 MSEK.

“En spelstudio måste hela tiden utvärdera de spel som är under utveckling. Om ett spel inte uppfyller målen och inte ser ut att kunna kommersialiseras med tillräcklig framgång, är det felanvända resurser att fortsätta utvecklingen. Tyvärr har vi kommit till punkten där vi kan se att Spells & Loot inte kan lanseras framgångsrikt och vi har därför fattat beslutet att sluta utveckla spelet och i stället använda utvecklingsresurserna på andra spel. Vi har med det senaste årets utveckling fått en djupare förståelse för faktorer bakom bibehållandet av spelare och spelarengagemang. Vi drar lärdom av Spells & Loot och teamet arbetar redan på ett av våra nya spelkoncept enligt vår MVP-process.” Rade Prokopovic, VD.

LEGENDS OF LIBRA

Bolaget fortsätter arbeta aktivt med att utveckla och utvärdera spelet.

“Teamet har lanserat en större uppdatering av spelet med fokus på att öka kvarhållningsgraden av spelarna samt att optimera konverteringen av organisk trafik. Vi ser positivt på Legends of Libra som förväntas ligga till grund för flertalet speltitlar, bland annat Puzzle Run, med fokus på organisk trafik och korsmarknadsföring mellan speltitlar i vår spelportfölj.” Rade Prokopovic, VD.

PUZZLE RUN

Som tidigare kommunicerats är Puzzle Run bolagets första spelprototyp utvecklad enligt bolagets MVP-strategi. Bolaget inledde de initiala marknadstesterna under mars och förväntas utöka dessa under april månad.

“Puzzle Run är vår första speltitel utvecklad enligt vår MVP-strategi och förväntas ingå i kategorin av spel i vår spelportfölj med fokus på organisk trafik och korsmarknadsföring mellan speltitlar.” Rade Prokopovic, VD.

HUNTER MERGE

Som tidigare kommunicerats är Hunter Merge bolagets andra spelprototyp utvecklad enligt MVP-strategin. Bolaget kommer att inleda de initiala marknadstesterna under andra kvartalet 2022.

“Hunter Merge är en jaktsimulator i casualgenren. Utvecklingen av spelet har varit vår mest data-drivna process hittills. Vi har systematiskt utifrån vår statistik och insikter från tidigare spel jobbat fram en monetiseringsmekanik som vi bedömer vara mycket god. Bevisar sig mekaniken i soft launch kommer den kunna återanvändas till andra teman inom samma genre. Spelet riktar sig till en publik med hög betalningsvilja och med bevisad vilja till återkommande spelande över lång tid. Sammantaget förväntar vi oss att spelet kommer ge en högre ARPDAU och LTV än våra tidigare spel.” Rade Prokopovic, VD.

VID YTTERLIGARE INFORMATION, VÄNLIGEN KONTAKTA:

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

CERTIFIED ADVISER

Som företag noterat på Nasdaq First North Growth Market Stockholm har bolaget skyldighet att ha en certified adviser. SOZAP har utsett Redeye AB Mäster Samuelsgatan 42 Box 7141, 103 87 Stockholm
E-post: certifiedadviser@redeye.se
Tel: +46 (0)8 - 121 576 90
www.redeye.se

OM SOZAP

SOZAP är ett svenskt digitalt underhållningsbolag som utvecklar kvalitativa och innovativa spel med ambitionen att bygga en spelkatalog som tilltalar en bred målgrupp. Bolaget grundades 2014 och etablerade kort därefter ett första utvecklingsteam med inriktning på spel inom shooter-genren. Idag består SOZAP av flera självständiga utvecklingsteam, vilka arbetar vid något av SOZAPs strategiskt belägna studios i Nyköping och Niš (Serbien).

BIFOGADE FILER

[Månadsrapport för mars 2022](#)