

PRESSMEDDELANDE

14 maj 2020

DELÅRSRAPPORT 1 JANUARI-31 MARS 2020

Rekordlåga kundanskaffningskostnader, samarbeten med fler Minecraft YouTubers, en etablerad annonsmodell, utveckling av ett mer mobilvänligt socialt användargränssnitt för delning av nytt innehåll, Adventure Box Pro och Academy-koncept och en ytterligare stärkt organisation bäddar för ett spännande andra kvartal.

KVARTALET JANUARI – MARS I SAMMANDRAG

- Bolagets nettoomsättning under kvartalet var 0,0 MSEK (0,0 MSEK).
- Nettoresultatet uppgick till -5,1 MSEK, (-0,9 MSEK) eller -0,56 SEK (-0,76 SEK) per aktie.
- Nettokassaflöde före finansiella poster var -5,8 MSEK (-2,9 MSEK)
- Bolagets likvida medel uppgick vid kvartalets utgång till 4,8 MSEK (0,6 MSEK).
- Bolagets egna kapital uppgick vid kvartalets utgång till 27,0 MSEK (18,2 MSEK).

HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

- I början på april genomfördes en nyemission av 1 412 231 aktier till en emissionskurs om 6,50 SEK per aktie. Baserat på de senaste 20 handelsdagarnas genomsnittskurs, 7,61 SEK innebar emissionskursen en rabatt om ca 15%.
- Bolaget tillfördes ca 9,2 MSEK genom nyemissionen. Antalet aktier efter genomför nyemission är 10 625 242.
- Under april har 1 701 756 besökare besökt www.adventurebox.com, varav 359 556 återvändande användare.
- Den genomsnittliga kostnad för köpt trafik var under april 0,12 kronor.
- Reklambudskap visades 819 929 gånger under april.
- Genomsnittlig intäkt per tusen reklamvisningar var under januari 26 kronor.

KOMMENTAR FRÅN VD

Videospelindustrins intäkter är dubbelt så stora som de för filmbranschen och åtta gånger större än för musikbranschen. Detta gör det extra motiverande att göra vad vårt företag gör; att göra det enkelt och roligt att skapa, dela och spela datorspel. Vi bryter ner den barriär som idag hindrar de flesta från att uttrycka sig genom att skapa dataspel.

För att uppnå vår vision om att bli den världsledande delningsplattformen för konsumentskapade spel tar vi hjälp av våra användare. Våra användares rekommendationer till vänner och bekanta för att skapa, dela och spela gör vår tillväxt exponentiell.

Under första kvartalet har vi sett våra redan låga användarförvärvskostnader sjunka ytterligare. Vi förvärvar nu användare till mycket lägre kostnadsnivåer än för nedladdningar av mobilappar. Antalet webbsidesbesökare har ökat från 821 519 i januari till 1 701 756 i april. Den videoannonslösning vi testat kommer nu att rullas ut. Detta, tillsammans med produktförbättringar som leder till att användare stannar längre, kommer öka våra annonsintäkter. Under Q2 kommer vi också att släppa vårt nya mobilvänliga sociala gränssnitt och därefter förbättringar som gör det möjligt för användare att skapa och dela inte bara spel utan också spelkomponenter, t.ex. egna byggnader, vapen eller kroppsdelar. Vi testar Adventure Box Pro-programmet som gör det möjligt för användare att tjäna pengar på riktigt på sin kreativitet.

REKORDLÅGA KUNDERANSKAFFNINGSKOSTNADER

Under perioden januari till april 2020 ökade antalet besökare från 821 519 till 1 701 756. Antalet återvändande användare ökade från 195 980 till 359 556. Vår genomsnittliga kostnad per betald (genom annonsering) webbplatsbesökare var 0,23 SEK i januari, 0,21 SEK i februari, 0,15 SEK i mars och 0,12 SEK i april. Detta kan jämföras med branschens genomsnittliga kostnader per installation för mobilapp-spel på 20-30 SEK. Det är attraktiviteten i vårt erbjudande och enkelheten med vår ett-klicks-strömningsteknik, som undviker nedladdningar och installationer, som gör att vi kan uppnå så låga kostnader för kundanskaffning.

YTTERLIGARE MINECRAFT YOUTUBERS

I december genomförde vi vår första marknadsföringskampanj med Minecraft YouTubers. Minecraft YouTubers är idoler och förebilder. Det faktum att de rekommenderar Adventure Box till sina följare stärker vårt varumärke. Under första kvartalet har vi lagt till flera YouTubers med något större följarskaror, till exempel JonesGotGame, Beautiful O.B och The Frustrated Gamer. Att tillåta Minecraft YouTubers att sälja kopior av sina populära spelvärldar genom Adventure Box kommer att vara en viktig inkomstkälla. Vi strävar efter att erbjuda dem denna möjlighet under andra kvartalet.

ANNONSINTÄKTER

	Januari	Februari	Mars	April
Antal visade reklammeddelanden	439 355	556 026	734 766	819 929
Antal visade reklammeddelanden (SEK)	17 698	20 573	24 982	21 318
Intäkter per 1000 visade	40	37	34	26

reklammeddelanden (SEK)				
----------------------------	--	--	--	--

På senare tid har vi testat videoannonsering. Videoannonsering kommer aktiveras under maj och då öka våra annonsintäkter jämfört med nuvarande stillbildeklamer (banners). Produktförbättringar som gör att besökarna stannar längre, så att de ser fler reklammeddelanden, kommer också att öka annonsintäkterna från nuvarande mycket låga nivå.

MOBILVÄNLIGT SOCIALT ANVÄNDARGRÄNSSNITT FÖR DELNING AV NYTT INNEHÅLL

Under första kvartalet har mycket arbete lagts på ett nytt mobilvänligt socialt användargränssnitt och en uppdaterad innehållsmotor. Användare kommer snart utöver att skapa spel också kunna skapa egna spelkomponenter, som t.ex. egna byggnader, vapen och kroppsdelar. Det sociala gränssnittet kommer att främja delning och kontakt med vänner. Det nya sociala gränssnittet testas för närvarande och kommer att släppas under maj. Nästa steg är att låta användare återförsälja sitt unika innehåll.

ADVENTURE BOX PRO och ACADEMY

Adventure Box-användare som vill tjäna pengar på sin kreativitet kan nu ansöka om att bli en Adventure Box Pro på pro.adventurebox.com. Före marknads lanseringen av programmet har vi redan fått 40 anmälningar. Vi experimenterar också med Adventure Box Academy där användare kan registrera sig för att lära sig nya speldesignfärdigheter. Adventure Box-proffsen ska kunna licensiera sig för att bli lärare inom Adventure Box Academy-conceptet.

STÄRKT VÅR ORGANISATION

Vi har fortsatt att stärka vår utvecklingsorganisation så att vi ska kunna förbättra vår produkt snabbare. Under första kvartalet har vi adderat två högkvalificerade programmerare till vårt Stockholmskontor.

I slutet av Q1 2020 bestod vår organisation av 11 heltidsanställda, 3 heltidskonsulter och 4 deltidskonsulter. Vi har personal i Stockholm (13), Paris (2), Sevilla (1), Malta (1) och Kerala, Indien (1).

KONTANTER

Företagets intäkter är fortfarande blygsamma, kostnaderna avser främst löner, produktutveckling, drift och marknadsföring. Likvida medel är per den 31 mars 4 795 Tkr. Efter genomförd nyemission i april har bolaget ca 13 Mkr i likvida medel. Fram till 31 maj kan optioner utnyttjas för 47 340 aktier till 9,40 SEK för totalt 444 996 SEK.

COVID-19 RELATERADE ÅTGÄRDER

Vi övervakar noga spridningen av COVID-19 runt om i världen. Vi har vidtagit proaktiva åtgärder för att minska riskerna för våra anställda och se till att vår verksamhet fortsätter att fungera smidigt.

Dessa åtgärder inkluderar att arbeta hemifrån och ett stopp för alla affärsresor. Eftersom vi är ett onlineföretag med anställda i fem länder är virtuella möten redan en etablerad arbetsmetod. Vi ser att kostnaderna för kundförvärv fortsätter att minska. Vi kan inte dra slutsatsen att detta beror på spridningen av COVID-19, men det kan vara så att fler väljer att spela och skapa sina egna spel när deras vanliga dagliga sysslor förändras drastiskt.

Det djupa teknikarbetet som vår utvecklingsgrupp utförde under första kvartalet resulterar i en ny innehållsmotor och ett nytt mobilvänligt socialt gränssnitt som kommer att släppas under maj. Under andra kvartalet nyttjar vi dessa funktioner till ytterligare förbättringar i antalet återvändande användare, användarkreativitet och intäktsgenerering

Christopher Kingdon, VD Adventure Box Technology AB (publ)

FÖR MER INFORMATION, KONTAKTA:

Christopher Kingdon, VD Adventure Box, +46 (0)73 051 1414,
chris@adventurebox.com, corp.adventurebox.com

Certified Adviser är FNCA Sweden AB, +46(0)8-528 00 399, info@fnca.se

OM ADVENTURE BOX TECHNOLOGY AB

Adventure Box gör det enkelt, och roligt att skapa, dela och spela 3D spel online. Bolagets världsledande streamingteknologi är patentskyddad. Grundat i Stockholm 2014 har bolaget nu även personal i Paris, Sevilla, Malta och Kerala (Indien). Adventure Box handlas på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet ADVBOX och ISIN-kod SE0012955276.

Denna information är sådan som Adventure Box Technology AB (publ) är skyldig att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Information lämnades genom ovanstående kontaktpersoners försorg för offentliggörande den 14 maj 2020 kl 8:00 CET.

Delårsrapporten i sin helhet bifogas.