

PRESSMEDDELANDE
28 augusti 2020

DELÅRSRAPPORT 1 APRIL-30 JUNI 2020

Med introduktionen av videoannonsering och möjligheten för användare att skapa och handla i dataspelskomponenter tar Adventure Box viktiga steg mot intäktsgenerering.

KVARTALET APRIL - JUNI I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning under kvartalet var 50 tkr (10 tkr).
- Resultat efter skatt uppgick till -3 194 tkr, (-393 tkr) eller -0,31 SEK (-0,34 SEK) per aktie.
- Nettokassaflöde före finansiella poster var -4 421 tkr (-1 095 tkr)
- Bolagets likvida medel uppgick vid kvartalets utgång till 9 900 tkr (18 533 tkr).
- Bolagets egna kapital uppgick vid kvartalets utgång till 34 428 tkr (40 633 tkr).
- 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 juni har www.adventurebox.com haft 1 144 703 besökare, varav 256 273 återvändande användare.
- Den genomsnittliga kostnad för köpt trafik var under juni 0,12 SEK.
- Stillbildsreklambudskap visades 647 153 gånger under juni.
- Genomsnittlig intäkt per tusen reklamvisningar var under juni 21 SEK.
- I juni bytte bolaget Certified Advisor till Redeye
- Videoannonser började i juni visas på plattformen
- Under juni månad bildades Adventure Box Incentive AB som ska förvalta bolagets incitamentsprogram.

PERIODEN JANUARI - JUNI I SAMMANDRAG

- Koncernens nettoomsättning under perioden var 94 tkr (10 tkr).
- Nettoresultatet uppgick till -7 270 tkr, (-1 287 tkr) eller -0,75 SEK (-1,10 SEK) per aktie.
- Nettokassaflöde före finansiella poster var -10 220 tkr (-3 980 tkr)

HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

- ALMI beviljade bolaget ett lån om 3000 tkr.
- En handelsplats för spelinnehåll och en plattformsv valuta introducerades.
- Den förändrade marknadsstrategin och den förbättrade produkten resulterar i att fler användare registrerar konton och blir återvändande användare.
- Tidiga testresultat från videoreklammodellen visar hög intäkt per reklamvisning (18 USD per tusen reklamvisning i USA jämfört med t.ex. 6-8 USD som är normalt för YouTube)

VD HAR ORDET: PUSSELBITARNA BÖRJAR FALLA PÅ PLATS

Vi fortsätter att ta stora steg mot vår vision att bli den globalt dominerade delningsplattformen för användarskapade dataspel.

Två av våra affärsmodeller är nu på plats. Reklammodellen har utökats från endast stillbildeklamation till bättre betald videoreklamation. Vi har introducerat en plattformsv valuta (Adventure BUX) och möjligheter för användare att köpa och sälja spelkomponenter.

Den snabba utvecklingen under sommaren har möjliggjorts av de grundläggande plattformsförbättringar vi gjorde under vintern och våren. Vi kan nu snabbare bygga nya användargränssnitt för både PC och mobila enheter (mobiler och tabletter) och våra användare kan nu också skapa och dela inte bara dataspel utan också de komponenter med vilka man skapar dataspel.

Vi har börjat introducera ett mer socialt användargränssnitt där användare kan bjuda in vänner och se när deras vänner spelar spel eller publicerar spel eller spelinnehåll. När våra användare bjuder in sina vänner till att interagera med dem på Adventure Box gör de vår tillväxt organisk och exponentiellt viral.

Idag delar vi intäkter med några utvalda användare på ett manuellt sätt. Vi kommer framöver automatisera processen för att dela intäkter med våra användare. Intäktsdelning sker inom vårt Adventure Box Pro-program (pro.adventurebox.com).

Vi har även startat prototyputvecklingen av Adventure Box Academy där nya spelutvecklare kan lära sig hur man gör riktigt bra spel och hur man tjänar pengar på att skapa spel och spelkomponenter (academy.adventurebox.com). Framgångsrika och licensierade Adventure Box-spelutvecklare beskriver hur de skapar sina spel och är tillgängliga som betalda mentorer till nya spelskapare.

Den förändrade marknadsstrategin och den förbättrade produkten resulterar i att fler användare registrerar konton och blir återvändande användare.

Vi fortsätter arbetet med att förbättra möjligheterna för våra användare till att skapa, interagera och ha roligt och vi fortsätter att förbättra våra affärsmodeller. Målet är snabb viral exponentiell tillväxt och över tiden ökande intäkter.

EN FOKUSERAD MARKNADSSTRATEGI

Sedan hösten 2019 har antalet Adventure Box-besökare ökat med över 5000%, från 36 196 besökare augusti 2019 till 2 112 754 maj 2020. Vi har lärt oss hur vi når olika sorters användare och uppnått kundförvärvskostnader mer än 100 gånger lägre än de för mobilappinstallationer. När vi nu går mot intäktsgenereringsfasen har vi skiftat fokus till användare som förväntas generera högre intäkter. Vi väljer nu bort de besökare som inte förväntas generera intäkter. Genom att byta fokus till användare med högt värde, återvändande användare och användare som publicerar innehåll lägger vi grunden för viral tillväxt. Det är bara genom viralitet som vi når målet att bli den dominerande sociala plattformen för spel.

ANNONSINTÄKTER

Under juni och juli har vi börjat experimentera med videoreklammodellen och vi visar färre stillbilsreklam budskap. Vi kommer framöver skala upp mängden av videoreklam som visas.

	april	maj	juni	juli
Antal visade stillbilsreklam meddelanden	819 929	1 486 555	647 153	208 130
Intäkter per 1000 visade stillbilsreklam meddelanden (SEK)	26	20	21	23

Tidiga testresultat från videoreklammodellen visar hög intäkt per reklamvisning (18 USD per tusen reklamvisning i USA jämfört med t.ex. 6-8 USD som när normalt för YouTube).

LIKVIDA MEDEL

Företagets intäkter är fortfarande blygsamma, kostnaderna avser främst löner, produktutveckling, drift och marknadsföring.

ALMI beviljade i juli bolaget ett lån om 3 MSEK. Detta lån har ännu inte betalats ut. Likviditeten är per den 30 juni är 9,9 MSEK, lånet om 3 MSEK från ALMI ej inkluderat.

Fram till 2020-10-01 kan optioner utnyttjas för 110 110 aktier till 20 SEK för totalt 2 202 200 SEK.

Bolaget bedömer att det finns en stor global kommersiell potential men kan inte med säkerhet förutse intäktsnivåerna. Om intäkterna inte utvecklas i enlighet

med Bolagets bedömningar behöver Bolaget överväga åtgärder inklusive ytterligare kapitalanskaffningar. Bolaget kan också besluta att ytterligare expensionskapital behövs. Då det finns ett stort intresse i att investera i Bolaget bedömer Bolaget möjligheterna som goda till att skaffa ytterligare finansiering. Styrelsen har mandat från årsstämman att emittera aktier och/eller konvertibler och /eller teckningsoptioner för att kunna hantera finansieringsfrågan.

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. Kostnaderna för kundförvärvning har sedan Corona minskat. 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.

Christopher Kingdon, VD, Adventure Box Technology AB (publ)

FÖR MER INFORMATION, KONTAKTA:

Christopher Kingdon, VD Adventure Box, +46 (0)73 051 1414,

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. Redeye AB med e-post certifieradviser@redeye.se och telefonnummer +46 8 121 576 90 är företagets Certified Advisor.

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 28 augusti 2020 kl 8:00 CET.

Delårsrapporten i sin helhet bifogas.