

**ADVENTURE BOX TECHNOLOGY AB**
[corp.adventurebox.com](http://corp.adventurebox.com)
**Sektor: Kommunikationstjänster - Digitala spel och multimedia**
**Lista: Nasdaq First North**
**Marknadsvärde: 148 miljoner kronor**

 Senast uppdaterade analys: [30 november 2020](#) (motiverat värde per aktie: 11,7 kronor)

## Fokus på återvändande besökare

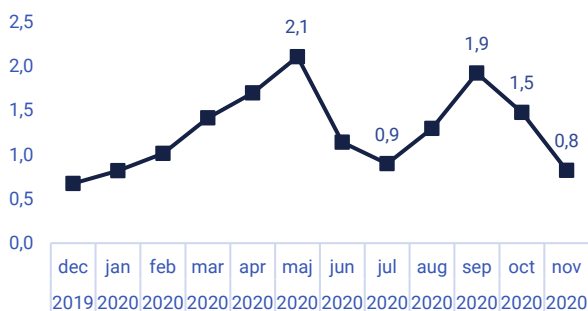
Adventure Box satsar nu på användare som skapar spel och som registrerar spelkonton. Det har skapat ett nedstall i antalet webbesökare och intäkter lär dröja. Positivt är dock att 26 procent fler användare har skapat konton under november jämfört med oktober. Det är också positivt att andelen återvändande besökare ökade för andra månaden i rad. Det är av högsta viktigt att denna andel fortsätter öka, framförallt om antalet användare fortsätter falla.

Vi bedömer att Adventure Box spelhemsida fortfarande är i ett väldigt tidigt skede då Adventure Box plattform som nu är live är en betaversion. För att intäkter av betydande belopp skall kunna genereras kommer bolaget vidareutveckla plattformen och locka till sig fler spelskapande användare, vilket det jobbas på nu.

Formellt stöder i dag plattformen två typer av spel, rollspel och battle-spel. Nästan alla spel på hemsidan har också formatet first-person shooter (FPS). Vi skulle gärna se att plattformens möjligheter att skapa fler typer av spel utvecklades. Exempelvis, för att attrahera yngre besökare tror vi att sociala rollspel (till exempel ha en restaurang eller sköta ett stall) vore lämpligt och något som spelmotorn kan hantera. Bolaget kommer också bredda spelutbudet med parkour-spel och pusselspel. Man kan också tänka sig ett flertal ytterligare kategorier som exempelvis sportspel, problemlösningsspel eller äventyrsspel kan locka nya värdefulla användare.

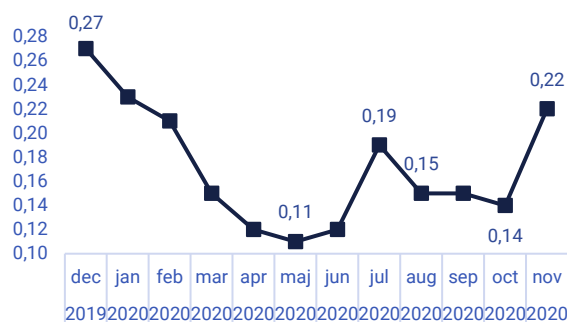
Strategin att öka fokus på spelskapare har fått antalet webbesökare att minska kraftigt. Antalet webbesökare har nästan halverats mellan oktober och november, se grafen nedan till vänster. Det är tydligt att Adventure Box varit helt beroende av att styra trafik till sin spelsida med hjälp av reklam och marknadsföring. När marknadsföringen minskar så försvinner också besökarna.

### Antal webbesökare (miljoner stycken)



Källa: Bolagsinformation

### CPC (kronor)

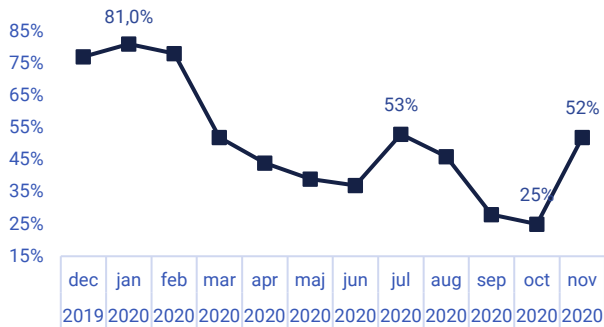


Källa: Bolagsinformation

Användare av hög kvalitet kan definieras som de som skapar ett spelkonto och regelbundet spelar. Om användaren skapar och delar spel är det givetvis ännu bättre. Antalet skapade konton steg med 26 procent under november jämfört med oktober, vilket är klart positivt.

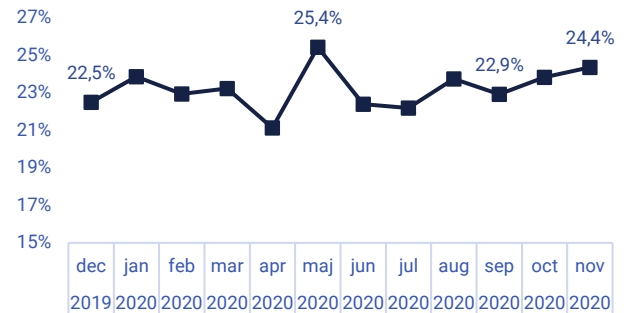
Kostnaden för köpt trafik har samtidigt ökat kraftigt, från 0,14 kronor per användare i oktober till 0,22 kronor i november. Se graf ovan till vänster. En möjlig tolkning är att Adventure Box nu satsar sin marknadsföring på mer värdefulla och etablerade spelmarknader, så som Europa, USA och Japan. Såsom framgår i graf nedan till vänster har också andelen köpt trafik ökat.

### Andel besökare, köpt trafik



Källa: Bolagsinformation

### Andel återvändande användare



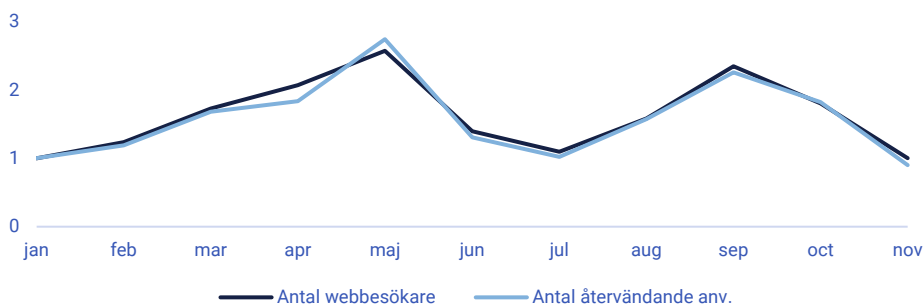
Källa: Bolagsinformation

Som framgår i den högra grafen ovan har andelen återvändande webbesökare ökat i två månader i rad. Det indikerar att den användartyp som bolaget nu riktar sig till i stigande grad återvänder till plattformen. Givet tappet i totalt antal besökare betyder det förvisso att de återvändande webbesökarna i absoluta tal också minskat kraftigt: från 357 012 i oktober till 176 460 i november.

### Flyttat fokus från intäkter till antal återvändande webbesökare

Nedan visas utvecklingen för antalet återvändande besökare och totalt antal webbesökare, indexerat vid 1,0 per januari 2020. Index = 2 betyder att antalet besökare dubblats jämfört med januari 2020. Som framgår är korrelationen mellan de två nära ett, även under perioder när det totala antalet användare har backat. Det är tydligt att antal återvändande användare och webbesökare följer samma trend. Det är en tydlig signal som visar att kvaliteten/stickiness på de användare som bolaget historiskt attraherat har varit låg. Hade det varit en högre kvalitet hade inte antalet återvändande användare fallit i samma utsträckning som totalt antal användare under perioder av reducerad marknadsföring. På sikt vill vi se att kurvan för antal återvändande användare ligger över den för webbesökare.

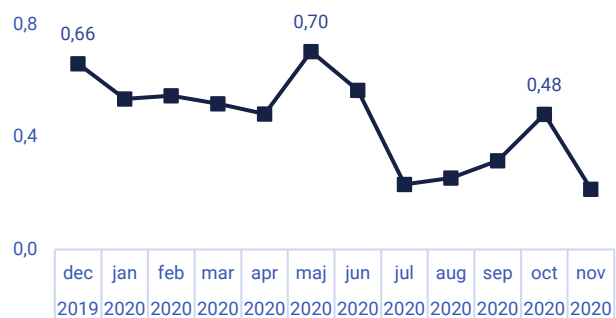
### Antal webbesökare vs antal återvändande webbesökare. Index, jan 2020 = 1,0



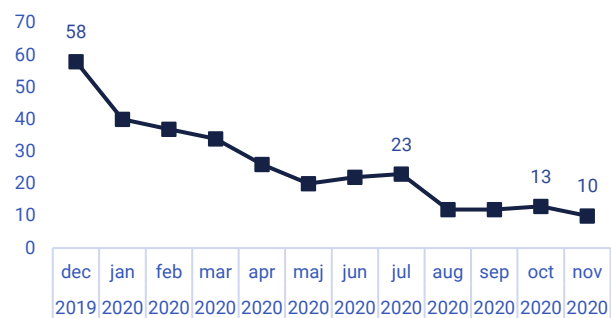
Källa: Bolagsinformation

Givet ett fortsatt tapp i antalet användare är det därför viktigt att antalet återvändande besökare håller sig kvar kring befintliga nivåer, i absoluta tal räknat. Det skulle i sin tur vara en indikation på att plattformens erbjudande är tillfredställande för den typ av användare som bolaget fokuserar på just nu, alltså spelare.

Visningen av reklam har minskat liksom intäkterna per visning, se nedan. Bolaget har medvetet hållit tillbaka reklamvisningar för att inte störa spelupplevelsen under faser av tillväxt i antalet användare. Bolaget testar fortfarande olika intäktsmodeller med avsikt att skapa en vinstdrivande plattform på sikt. Som framgår i vår senaste uppdaterade analys ([läs här](#)) så har vi också justerat ned våra förväntningar rörande intäkter under de kommande kvartalen förhållandevis kraftigt.

**Antal visningar av reklam per webbesökare**


Källa: Bolagsinformation

**Intäkt per tusen reklamvisningar**


Källa: Bolagsinformation

## Friskrivning

Carlsquare AB, [www.carlsquare.se](http://www.carlsquare.se), nedan benämnt Carlsquare, bedriver verksamhet avseende Corporate Finance samt Equity Research och publicerar därvid bl.a. information om bolag och däribland analyser. Informationen har sammanställts utifrån källor som Carlsquare bedömer som tillförlitliga. Carlsquare kan dock inte garantera informationens riktighet. Ingenting som skrivs i analysen ska betraktas som en rekommendation eller uppmaning att investera i något som helst finansiellt instrument, option eller liknande. Åsikter och slutsatser som uttrycks i analysen är avsedd endast för mottagaren.

Innehållet får inte kopieras, reproduceras eller distribueras till annan person utan skriftligt godkännande av Carlsquare. Carlsquare ska inte hållas ansvariga för vare sig direkta eller indirekta skador som orsakats av beslut fattade på grundval av information i denna analys. Investeringar i finansiella instrument ger möjligheter till värdestegringar och vinster. Alla sådana investeringar är också förenade med risker. Riskerna varierar mellan olika typer av finansiella instrument och kombinationer av dessa. Historisk avkastning ska inte betraktas som en indikation för framtida avkastning.

Analysen riktar sig inte till U.S. Persons (så som detta begrepp definieras i Regulation S i United States Securities Act och tolkas i United States Investment Companies Act 1940) och får inte heller spridas till sådana personer. Analysen riktar sig inte heller till sådana fysiska och juridiska personer där distributionen av analysen till sådana personer skulle innebära eller medföra risk för överträdelse av svensk eller utländsk lag eller författning.

Analysen är en så kallad Uppdragsanalys där det analyserade Bolaget tecknat ett avtal Carlsquare för analystäckning. Analyserna publiceras löpande under avtalsperioden och mot sedvanlig fast ersättning.

Carlsquare kan eller kan inte ha ett ekonomiskt intresse avseende det som är föremål för denna analys. Carlsquare värdesätter säkerställandet av objektivitet och oberoende, och har för detta upprättat rutiner för hantering av intressekonflikter.

Analytikerna Markus Augustsson och Richard Ramanus äger inte och får heller inte äga aktier i det analyserade bolaget.