

PRESSMEDDELANDE  
2 JULI 2021

## ADVENTURE BOX SER EN ÖKNING AV ANDELEN ÅTERVÄNDANDE ANVÄNDARE

**Andelen återvändande användare ökar med 3 procentenheter under juni. Från 20% i maj till 23% i juni. 46 664 av de 200 688 månatliga besökarna var nu återvändande.**

Adventure Box, den ledande sociala molnplattformen för konsumentskapade dataspel, gör det enkelt och roligt att skapa, dela och spela 3D spel online.

Strategin att fokusera på att förbättra spelplattformen för att nå viral spridning fortsätter att leverera förbättrade data. Under våren rapporterades en fortsatt kraftig ökning av spenderad tid på plattformen trots minskad andel återvändande användare. Under juni har andelen återvändande användare till plattformen däremot ökat, från 20% i maj till 23% i juni.

Bolaget följer den utstakade strategi som presenterades i kvartalsrapporten för Q1. Under Q2 och Q3 arbetar man med att göra det möjligt för användare att skapa tillsammans. Under Q4 adderas nya funktioner för att variera spelinnehållet. Q1 2022 innebär fler visuella stilar och under Q2 2022 skall bolaget ha kommit långt med modellen för intäktsdelning.

- *Det är glädjande att andelen återvändande besökare ökar under juni, det, tillsammans med andra indikatorer, som ökande sessionstider, visar att vi är på rätt väg, säger Christopher Kingdon, VD för Adventure Box.*

Alla delade mått definieras nedan.

Tidigare redovisade bolaget andelen besökare genom köpt trafik ("paid search"). Detta google-mått refererar endast till trafik köpt via Googla Ads. Då en ökande andel av webbsidesbesökarna nu nås på andra, ibland betalda, sätt, där bolaget inte alltid kan mäta vilket initiativ som resulterat i att användaren kommer till webbplatsen, blir detta mått i allt successivt högre grad irrelevant. Bolaget har därför beslutat sluta dela detta mått.

Vad gäller Google Analytics mått för återvändande användare poängteras att detta mått är beroende av att användaren behåller den "cookie" som Google Analytics placerat i användarens webbläsare. Övriga osäkerheter i detta mått

inkluderar hur bolaget genomför markandsföringsexperiment. Dessa inkluderar att olika användargrupper rekryteras och hanteras på olika sätt vilket ger en större spridning i resultat per användargrupp. Vad som redovisas i dessa Bolagets månatliga pressreleaser är summan av alla aktiviteter. Spridningen runt medelvärdet kan vara stor.

- *Under Q2 och Q3 ligger vårt bolags fokus till stor del på att skapa en "multimaker"-upplevelse där våra användare kan skapa tillsammans. Vi testar nu produkten med utvalda användare och vi förbereder en lansering. En del av detta arbete innebär att vi experimenterar med hur vi effektivt marknadsför oss mot nya målgrupper. Under denna period är det troligt att våra mätetal är extra volatila, fortsätter Christopher*

#### **Nyckeltal för Adventure Box juni 2021 (maj inom parentes):**

- Antal webbsidesbesökare 200 688 (200 665)
- Andel besökare från spelwebbsidor 8% (8%)
- Genomsnittlig kostnad för köpt trafik 0,47 kr (0,38 kr)
- Antal återvändande användare 46 664 (41 013)
- Andel återvändande användare 23,3% (20,4%)
- Antal visningar av stillbidsreklam 5 238 (6 520)
- Intäkt per tusen visningar av stillbidsreklam 2 kr (2 kr)

Notera att pga de mycket stora datamängderna kan ovan nyckeltal, hämtade från Google Analytics/AdSense/Ads, variera över tid.

#### *Definitioner:*

- *Antalet webbsidesbesökare* är antalet enskilda personer som besökt bolagets webbsida (enligt Google Analytics).
- *Besökare från spelwebbsidor* rapporteras när en användare klickar sig till bolagets webbsida från en tredjepartswebbsida.
- *Genomsnittlig kostnad för köpt trafik* är den genomsnittliga kostnaden för varje klick på en annons från besökare som klickar sig till bolagets webbplats via betalda annonser.

- *Återvändande användare* rapporteras när en besökare med befintliga Google Analytics-cookies från Adventure Box kommer tillbaka till bolagets webbsida. Notera att Google Analytics mått för återvändande användare är beroende av att användaren tillåter Googles "cookie". Återvändande användare som inaktiverat cookies i sin browser kommer därför inte att räknas som återvändande av Google Analytics.
- *Antal visningar av stillbidsreklam* är de antal gånger ett reklambudskap från Adventure Box börjat laddas på en användares enhet.
- *Intäkt per tusen visningar av stillbidsreklam* är den intäkt som tusen reklamvisningar genererar.
- Tidigare redovisade bolaget andelen besökare genom köpt trafik ("paid search"). Detta google-mått refererar endast till trafik köpt via Googla Ads. Då en ökande andel av webbsidesbesökarna nu nås på andra, ibland betalda, sätt, där bolaget inte alltid kan mäta vilket initiativ som resulterat i att användaren kommer till webbplatsen, blir detta mått i allt successivt högre grad irrelevant. Bolaget har därför beslutat sluta dela detta mått.

### **FÖR MER INFORMATION, KONTAKTA:**

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

### **OM ADVENTURE BOX TECHNOLOGY AB**

Adventure Box, den ledande sociala molnplattformen för konsumentskapade dataspel, 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 Köpenhamn. 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 Adviser.