

PRESSMEDDELANDE
4 OKTOBER 2021

ADVENTURE BOX: FÖRBÄTTRADE NYCKELTAL

Det metodiska utvecklingsarbetet av plattformen går enligt plan och effekterna börjar synas i nyckeltalen. Återvändande användare ökade i september med tre procentenheter jämfört med augusti till 20%. Intäkterna per 1000 reklamvisningar ökade med 116% jämfört med augusti trots sänkta kundanskaffningskostnader.

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

Det metodiska utvecklingsstrategi som bolaget följer börjar nu visa resultat. Den nedåtgående trenden avseende andelen återvändande användare är nu bruten. Andelen vände upp under september och ligger nu på 20%, en ökning med tre procentenheter sedan augusti. Under september ökade också intäkterna per 1000 reklamvisningar med 116% jämfört med augusti.

Utvecklingen av den nya spelformen "multi-maker", där användare skapar spelvärldar tillsammans, fortsatte enligt plan under september. Bolaget har kommit så långt att testning inletts med ett urval externa användare.

- *Det är roligt att se att vårt fokuserade utvecklingsarbete med experiment och tester med användarna, börjar ge resultat i våra nyckeltal. Visserligen från låga nivåer, men de visar att det metodiska utvecklingsarbetet fungerar, säger Christopher Kingdon, VD för Adventure Box.*

Kundanskaffningskostnaden är fortsatt låg och var under september 0,25 kr.

Nyckeltal för Adventure Box september 2021 (augusti inom parentes):

- Antal webbsidesbesökare 203 796 (206 329)
- Andel besökare från spelwebbsidor 4% (4%)
- Genomsnittlig kostnad för köpt trafik 0,25 kr (0,26 kr)
- Antal återvändande användare 40 287 (34 680)
- Andel återvändande användare 20% (17%)

- Antal visningar av stillbilsreklam 3 784 (3 035)
- Intäkt per tusen visningar av stillbilsreklam 7 kr (3 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 stillbilsreklam* är de antal gånger ett reklambudskap från Adventure Box börjat laddas på en användares enhet.
- *Intäkt per tusen visningar av stillbilsreklam* är den intäkt som tusen reklamvisningar genererar.

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. Aktieinvest FK AB med e-post ca@aktieinvest.se och telefonnummer +46 73 949 62 50 är företagets Certified Adviser.