

PRESSMEDDELANDE
2 JUNI 2021

FORTSATT ÖKNING AV SPELTID

Spelsessionstiden ökar med ytterligare 16%, från 7:24 minuter i mars till 8:40 minuter i maj.

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

I enlighet med den strategi som kommunicerades september 2020, fokuserar bolaget på att förbättra plattformen så att viral spridning nås. Utvalda spelare och spelskapare inkluderas i arbetet med att ta fram och testa nya funktioner innan dessa publiceras för alla. Resultatet av detta arbete syns nu bland annat i den ökande spelsessionstiden. Notera att de värden som här anges är genomsnittstider för alla återvändande besökare till plattformen. Spridningen är stor.

I mars kommunicerades att den genomsnittliga spelsessionstiden hos återvändande besökare nästan fyrfaldigats. Nya mätdata visar att spelsessionstiden sedan i mars ökat med ytterligare 16% för återvändande användare. Från 7:24 minuter mars till 8:40 minuter i maj (se graf nedan).



Graf: Genomsnittlig sessionstid för återvändande användare de senaste 8 månaderna

Trots Adventure Box mycket låga kundanskaffningskostnader väljer bolaget att inte driva tillväxt utan behåller målet om ca 200 000 månatliga besökare allteftersom successiva förbättringar görs på plattformen.

- *Den stadigt ökande sessionstiden indikerar att våra användare blir alltmer nöjda med vår spelplattform. Arbetet med förbättringar och ny funktionalitet ger resultat, säger Christopher Kingdon, VD för Adventure Box.*

Nyckeltal för Adventure Box maj 2021 (april inom parentes):

- Antal webbsidesbesökare 200 665 (213 230)
- Andel besökare från spelwebbsidor 8% (7%)
- Andel besökare genom köpt trafik 66% (66%)
- Genomsnittlig kostnad för köpt trafik 0,38 kr (0,31 kr)
- Antal återvändande användare 41 013 (44 430)
- Andel återvändande användare 20,4% (20,8%)
- Antal visningar av stillbidsreklam 6 520 (6 121)
- Intäkt per tusen visningar av stillbidsreklam 2 kr (4 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.
- *Andel besökare genom köpt trafik ("paid search")* är endast en typ av trafik-köp och visas endast som referens till tidigare månadsrapporters siffror. En stor andel av användarna kommer via andra betalda kanaler där det inte alltid visas varifrån eller varför användare kommer till webbplatsen.
- *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.
- *Antal visningar av stillbildekl* är de antal gånger ett reklambudskap från Adventure Box börjat laddas på en användares enhet.
- *Intäkt per tusen visningar av stillbildekl* 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. Redeye AB med e-post certifieradviser@redeye.se och telefonnummer +46 8 121 576 90 är företagets Certified Adviser.