

A LEGO character with black hair, wearing a red shirt and red pants, is shown in a dynamic pose as if jumping or falling. The character is holding a grey and brown tool, possibly a pickaxe. The background is a bright blue sky with white clouds and white diagonal streaks.

Adventure Box

- TECHNOLOGY -

A LEGO character with brown hair, wearing a blue shirt and blue pants, is shown in a dynamic pose as if jumping or falling. The character is holding a white sword. The background is a bright blue sky with white clouds and white diagonal streaks.

BOLAGSBESKRIVNING INFÖR LISTNING PÅ NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET SWEDEN

ADVENTURE BOX TECHNOLOGY AB (PUBL) NOVEMBER 2019

Nasdaq First North Growth Market är en registrerad tillväxtmarknad för små och medelstora företag, i enlighet med Europaparlamentets och rådets direktiv 2014/65/EU om marknader för finansiella instrument, såsom det har implementerats i nationell lagstiftning i Danmark, Finland och Sverige, som drivs av de (olika) börser som ingår i Nasdaq-koncernen. Bolag på Nasdaq First North Growth Market är inte föremål för samma regler som gäller för bolag som är noterade på den reglerade huvudmarknaden, enligt definitionen i EU:s lagstiftning (såsom den har införlivats i nationell rätt). De är istället föremål för mindre omfattande regler och bestämmelser som är anpassade för små tillväxtbolag. En investering i ett bolag som handlas på Nasdaq First North Growth Market kan därför vara mer riskfylld än en investering i ett bolag på huvudmarknaden. Samtliga bolag vars aktier är upptagna till handel på Nasdaq First North Growth Market har en Certified Adviser som övervakar att regelverket efterlevs. Det är respektive börs inom Nasdaq-koncernen som godkänner ansökan om upptagande till handel.

VIKTIG INFORMATION

Denna bolagsbeskrivning ("Bolagsbeskrivningen") har upprättats med anledning av ansökan om upptagande av aktier ("Noteringen") i Adventure Box Technology AB (publ), org.nr 556963-6599 ("Bolaget" eller "Adventure Box"), till handel vid Nasdaq First North Growth Market Sweden ("First North").

UNDANTAG FRÅN PROSPEKTSKYLDIGHET

Denna Bolagsbeskrivning utgör inte ett prospekt och har således inte upprättats i enlighet med Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/1129 eller Kommissionens delegerade Förordning (EU) 2019/980. Denna Bolagsbeskrivning har inte heller godkänts och registrerats av Finansinspektionen i egenskap av behörig myndighet enligt Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/1129. Skälet är att reglerna om prospekt inte kräver att prospekt upprättas för den listning av aktier som Bolagsbeskrivningen avser. Grunden för undantaget är att listning inte sker på reglerad marknad samt att Bolagsbeskrivningen inte omfattar ett erbjudande av aktier.

TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING

Denna Bolagsbeskrivning är upprättad i enlighet med svensk rätt. Tvist med anledning av innehållet i denna Bolagsbeskrivning eller därmed sammanhängande rättsförhållanden ska avgöras av svensk domstol exklusivt.

BOLAGSBESKRIVNINGENS TILLGÄNGLIGHET

Bolagsbeskrivningen finns tillgänglig på Bolagets webbplats corp.adventurebox.com.

RISKER

En investering i värdepapper är förenad med vissa risker (investorerna uppmanas att särskilt läsa avsnittet "Riskfaktorer"). När investerare fattar ett investeringsbeslut måste de förlita sig på sin egen bedömning av Bolaget, inklusive föreliggande sakförhållanden och risker. Inför ett investeringsbeslut bör potentiella investerare anlita sina egna professionella rådgivare samt noga utvärdera och överväga investeringsbeslutet. Ingen person är behörig att lämna någon annan information eller göra några andra uttalanden än de som finns i denna Bolagsbeskrivning. Om så ändå sker ska sådan information eller sådana uttalanden inte anses ha godkänts av Bolaget, som inte heller ansvarar för sådan information eller sådana uttalanden.

CERTIFIED ADVISER

Bolaget har anlitat FNCA som Certified Adviser. FNCA äger inga aktier i Bolaget.

UTTALANDEN OM FRAMTIDEN

Bolagsbeskrivningen innehåller viss framåtriktad information som återspeglar Bolagets aktuella syn på framtida händelser samt finansiell och operativ utveckling. Ord som "avses", "bedöms", "förväntas", "kan", "planerar", "uppskattar" och andra uttryck som innebär indikationer eller förutsägelser avseende framtida utveckling eller trender, och som inte är grundade på historiska

fakta, utgör framåtriktad information. Framåtriktad information är till sin natur förenad med såväl kända som okända risker och osäkerhetsfaktorer eftersom den är avhängig framtida händelser och omständigheter. Framåtriktad information utgör inte någon garanti avseende framtida resultat eller utveckling och verkligt utfall kan komma att väsentligen skilja sig från vad som uttalas i framåtriktad information.

Faktorer som kan medföra att Bolagets framtida resultat och utveckling avviker från vad som uttalas i framåtriktad information innefattar, men är inte begränsade till, de som beskrivs i avsnittet "Riskfaktorer". Framåtriktad information i Bolagsbeskrivning gäller endast per dagen för Bolagsbeskrivningens offentliggörande. Bolaget lämnar inga utfästelser om att offentliggöra uppdateringar eller revideringar av framåtriktad information till följd av ny information, framtida händelser eller liknande omständigheter annat än vad som följer av tillämplig lagstiftning.

INFORMATION FRÅN TREDJE PART

Bolagsbeskrivningen innehåller information som har hämtats från utomstående källor. All information från utomstående källor har återgivits korrekt. Bolagets styrelse ansvarar för denna Bolagsbeskrivning och har vidtagit alla rimliga försiktighetsåtgärder för att säkerställa att uppgifterna som lämnats i Bolagsbeskrivningen överensstämmer med faktiska förhållanden. Även om styrelsen anser att dessa källor är tillförlitliga har ingen oberoende verifiering gjorts, varför riktigheten eller fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Såvitt Bolagets styrelse känner till och kan försäkra genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av tredje parter varifrån informationen hämtats, har dock inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

Vissa siffror i denna Bolagsbeskrivning har varit föremål för avrundning. Detta medför att vissa tabeller inte synes summera korrekt.

DEFINITIONER:

Euroclear	avser Euroclear Sweden AB
FNCA	avser FNCA Sweden AB
Törngren Magnell	avser Advokatfirman Törngren Magnell KB
SEK	avser svenska kronor
USD	avser US dollars
GBP	avser brittiska pund

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

RISKFÄKTÖRER	5
BAKGRUND OCH MOTIV	8
VD HAR ORDET	9
VERKSAMHETSBEKRIVNING	10
MARKNAD OCH KONKURRENTER	18
INTÄKTSMODELLER OCH KOMMERIALISERING	22
ORGANISATION	25
UTVALD FINANSIELL INFORMATION	26
KOMMENTAR TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN	30
EGET KAPITAL, SKULDER OCH ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION	32
AKTIER, AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN	33
STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISORER	36
BOLAGSSTYRNING	40
LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION	41
BOLAGSORDNING	43
VISSA SKATTEFRÅGOR I SVERIGE	44
HANDLINGAR INFÖRLIVADE GENOM HÄNVISNING	46
ADRESSER	47

AKTIEINFORMATION

Antal utestående aktier:	9 142 400
ISIN-kod:	SE0012955276
Kortnamn:	ADVBOX

VIKTIGA DATUM

Första dag för handel på First North:	2019-12-02
Nästa finansiella rapport:	2020-02-20
Årsstämma 2020:	2020-05-13

RISKFaktorER

En investering i värdepapper är förenad med risk. Inför ett eventuellt investeringsbeslut är det viktigt att noggrant analysera de riskfaktorer som bedöms vara av betydelse för Adventure Box och aktiens framtida utveckling.

Nedan beskrivs de risker som per dagen för denna Bolagsbeskrivning bedöms vara väsentliga för Bolagets verksamhet, finansiella ställning och framtida utveckling. De riskfaktorer som anges nedan är begränsade till sådana risker som är specifika för Bolaget och/eller värdepapperen och väsentliga för att fatta ett välgrundat investeringsbeslut. Adventure Box har bedömt riskernas väsentlighet på grundval av sannolikheten för att riskerna realiseras och potentiell omfattning av negativa konsekvenser som kan följa av att riskerna realiseras. Bedömningen av sannolikhet och potentiell omfattning av negativa konsekvenser baseras på styrelsens kunskap och uppfattning per dagen för Bolagsbeskrivningen. Sannolikheten och omfattningen av risker som kan realiseras kan komma att avvika från styrelsens bedömning per dagen för Bolagsbeskrivningen, bland annat för att de ligger utanför Bolagets kontroll. Om riskerna skulle realiseras kan aktiekursen komma att falla och investerare kan komma att förlora en del av eller hela sin investering.

De riskfaktorer som per dagen för Bolagsbeskrivningen bedöms vara mest relevanta presenteras först i varje kategori, medan riskfaktorena därefter presenteras utan särskild rangordning.

BRANSCH- OCH VERKSAMHETSRELATERADE RISKER

Kommersialisering

Bolaget bildades 2014 och har ingen bevisad intjäningsförmåga. Bolaget är beroende av en framgångsrik kommersialisering av sin plattform för skapande och delning av datorspel. Främst är Bolaget beroende av att antalet användare av dess plattform ökar och att dessa användare skapar spel som de i sin tur delar vidare med andra användare. Kommersialiseringen är även beroende av att Bolagets intäktsmodell är välanpassad för plattformen så att intäkter genereras. Skulle en kommersialisering misslyckas riskerar Bolagets intäkter att inte kunna ökas till en nivå som erfordras för att Bolaget ska nå lönsamhet.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: hög.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets resultat till följd av uteblivna intäkter om risken inträffar: hög.

Patentskydd

Bolaget är beroende av att bibehålla patentskydd för den teknologi som används i Bolagets plattform. Sådant skydd uppnås med stöd av immaterialrättslig lagstiftning och avtal. Det finns en risk att Bolaget inte kommer kunna bibehålla patentskyddet. För det fall tredje part skulle inneha, eller påstå sig inneha, patent som omfattar samma lösning eller teknologi som Bolagets, kan Bolaget tvingas driva rättsliga processer, även internationellt, för att få fastställt om kommersialisering av en plattform eller teknologi är möjlig. Bolaget kan även tvingas driva rättsliga processer, även internationellt, för det fall tredje part skulle

bedömas göra intrång på patent tillhörande Bolaget. Kostnaden för sådana processer kan vara betydande. Bolaget riskerar även att förlora sådana processer, vilket kan innebära att Bolagets rätt till patentet upphör. Alternativt kan Bolaget tvingas ingå licensavtal på ekonomiskt ofördelaktiga villkor, eller inte ha möjlighet att tillämpa vissa förfaranden på den erbjudna programvaran. Samtliga dessa faktorer kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets resultat till följd av ökade kostnader.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: låg.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets resultat om risken inträffar: hög.

Konkurrensutsatt marknad

Bolaget är i en tidig fas och är beroende av att bibehålla och vinna marknadsandelar för sin plattform från konkurrerande produkter. Flera av Bolagets konkurrenter har större ekonomiska resurser, marknadsföringsresurser och resurser för forskning och utveckling, vilket innebär att konkurrensen är hård och utmaningen för Bolaget stor. Om Bolaget inte lyckas bibehålla och vinna marknadsandelar riskerar Bolagets resultat påverkas negativt till följd av lägre intäkter. Konkurrensen kan även bidra till lägre priser och minskad efterfrågan på Bolagets plattform och därmed försämrad marginal för Bolaget. Om dessa risker förverkligas kan det ha en negativ inverkan på Bolagets resultat.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: medelhög.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat om risken inträffar: medelhög.

Behandling av personuppgifter

Bolaget samlar in och behandlar i viss mån personuppgifter i sin verksamhet, exempelvis i förhållande till sina anställda och kunder. Vid behandling av personuppgifter är det av stor betydelse att Bolagets behandling av personuppgifter sker i överensstämmelse med tillämplig dataskyddslagstiftning. Exempelvis uppställs krav på att den registrerade informeras om personuppgiftsbehandlingen och att den sker på ett sätt som inte är oförenlig med det ändamål som gällde när personuppgifterna samlades in. Om Bolaget brister i sin personuppgiftsbehandling eller om Bolaget utsätts för intrång eller på annat sätt av misstag bryter mot tillämplig dataskyddslagstiftning, riskerar Bolaget bland annat skadeståndskrav för den skada och kränkning som uppstår därav.

Det finns en risk att de åtgärder som Bolaget vidtagit för att säkerställa efterlevnad av dataskyddsförordningen (Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679) ("GDPR"), eller annan tillämplig dataskyddslagstiftning, är otillräckliga, vilket kan medföra stora kostnader för Bolaget. Det finns även en risk för att ansvariga tillsynsmyndigheter enligt GDPR kommer att tillämpa eller tolka kraven enligt GDPR olika, vilket kan medföra svårigheter för Bolaget att utforma principer gällande hanteringen av personuppgifter, vilket i sin tur kan resultera i högre kostnader och kräva mer resurser från bolagsledningen.

Om Bolaget inte hanterar personuppgifter på ett sätt som uppfyller gällande krav avseende hantering av personuppgifter, inklusive GDPR, kan det få en negativ påverkan på Bolagets och resultat genom ökade kostnader.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: låg.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets resultat om risken inträffar: medelhög.

Regulatoriska risker

Bolaget ska tillämpa och följa lagar och regler på ett antal lokala marknader, exempelvis avseende mobiloperatörsbaserade betalningar, hantering av slutanvändardata samt den amerikanske Child Online Protection Act ("COPA"). Skulle Bolaget bryta mot några av dessa lagar och regler så kan det få en negativ påverkan på Bolagets verksamhet (till exempel genom föreläggande från myndighet) och resultat (genom ökade kostnader).

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: låg.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets verksamhet och resultat om risken inträffar: medelhög.

Beroende av nyckelpersoner

Bolaget är beroende av ett antal nyckelpersoner. Om någon av dessa nyckelpersoner skulle lämna Bolaget skulle det ha en negativ påverkan på plattformsutvecklingen och Bolagets framtida utveckling. För att Bolaget ska utvecklas måste kvalificerad personal rekryteras. Om kvalificerad personal skulle lämna Bolaget och Bolaget inte lyckas rekrytera kvalificerad personal kan det påverka Bolagets verksamhet negativt.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: låg.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets verksamhet om risken inträffar: medelhög.

Risker relaterande till kundinbetalningar

En viktig del av Bolagets verksamhet är att hantera betalningar i distribuerade spel. Detta gör Bolaget sårbart för systemfel, dataintrång, datavirus eller liknande och ökar dess beroende av fungerande IT-säkerhet. Hanteringen av betalningar ökar också Bolagets beroende av välfungerande efterlevnad av tillämpliga lagar och förordningar. Om någon av dessa risker realiseras kan det påverka Bolagets resultat negativt genom ökade kostnader.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: låg.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets resultat om risken inträffar: medelhög.

Risker relaterande till open source

Vid felaktigt utnyttjande av programvara som omfattas av så kallade open source-licenser föreligger en risk för begränsningar i möjligheten att kommersialisera lösningar, risk för att Bolagets ensamrätt till programvara upphör, liksom en risk för att Bolaget blir skyldig att tillhandahålla källkod till tredje parter. I händelse

av att immaterialrättsliga förpliktelser påverkar Adventure Box kommer detta att påverka Bolagets verksamhet och, till följd av uteblivna intäkter eller ökade kostnader, resultat negativt.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: låg.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets verksamhet och resultat om risken inträffar: medelhög.

Beroende av välfungerande IT-system

För att Bolaget ska kunna bedriva sin verksamhet är det beroende av effektiv och oavbruten drift i olika IT-system. Om det skulle uppkomma omfattande haveri eller andra driftstörningar i IT-systemen kan det påverka Bolagets möjligheter att bedriva verksamheten bland annat i förhållande till distribution av sin plattform, spelutveckling, försäljning och fakturering. Om dessa risker inträffar kan det ha en negativ inverkan på Bolagets verksamhet och resultat.

Bolaget löper risk att utsättas för dataintrång, virusspredning och andra typer av brottslighet kopplade till IT-verksamhet. Sådana aktiviteter kan komma att negativt påverka webbplatser, orsaka systemfel och verksamhetsavbrott samt skada utrustning så som datorer och liknande hos Bolaget, dess kunder och slutanvändare. Sådana brottsliga aktiviteter, eller Bolagets oförmåga att hantera sådana aktiviteter, kan medföra kostnader och ha skadlig effekt på Bolagets renommé, vilket kan ha en negativ inverkan på Bolagets verksamhet och resultat.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: låg.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets verksamhet och resultat om risken inträffar: medelhög.

FINANSIELLA RISKER

Framtida finansieringsbehov

Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande Bolagets framtida kapitalbehov och vilka finansieringsalternativ som finns. Bolagets bedömning är att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva Bolagets verksamhet i planerad omfattning de närmsta 12 månaderna. Trots Bolagets nuvarande bedömning av finansieringen finns risk att det i framtiden uppkommer kapitalbehov och finansieringsrisker i Bolaget. Bolaget kan i framtiden behöva söka ytterligare finansieringsalternativ, vilket medför en risk att sådan finansiering sker på för Bolaget ofördelaktiga villkor eller inte alls kommer till stånd. Om Bolaget inte lyckas säkra finansieringsalternativ på för Bolaget fördelaktiga villkor, eller om finansiering inte alls kommer till stånd, kan det ha en negativ inverkan på Bolagets resultat, genom högre finansieringskostnader, och finansiella ställning.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: medelhög.

Bedömd negativ påverkan på Bolagets resultat och finansiella ställning om risken inträffar: hög.

RISKER RELATERADE TILL AKTIEN OCH NOTERINGEN

Aktierelaterade risker

Risk och risktagande är en oundviklig del av aktieäggande. Eftersom en investering i aktier både kan komma att stiga och sjunka i värde kan det inte garanteras att en investerare kan komma att få tillbaka det investerade kapitalet. Aktiekursen på Bolagets aktier kan komma att sjunka under teckningskursen i Företrädesemissionen. Den som väljer att teckna nya aktier skulle då kunna göra en förlust vid försäljning av sådana aktier. Aktiekursens utveckling är beroende av en rad faktorer som står utanför Bolagets kontroll. Sådana faktorer omfattar bland annat det allmänna konjunkturläget, marknadsrörelsen, alternativa avkastningsmöjligheter, kapitalflöden samt politisk osäkerhet. Det är inte möjligt för ett enskilt bolag att kontrollera alla de faktorer som kan komma att påverka dess aktiekurs, varför varje investeringsbeslut avseende nya aktier bör föregås av en noggrann analys. Detta utgör en betydande risk för enskilda investerare.

Risk för utebliven utdelning

Enligt svensk lag beslutar bolagsstämman om eventuell utdelning. Utdelning får endast lämnas om Bolaget har tillräckligt med medel för detta och utdelningen är försvarlig mot bakgrund av kapitalbehovet i Bolaget. Dessutom kan aktieägare generellt inte besluta om en utdelning som är större än den av styrelsen föreslagna. Bolaget har historiskt inte lämnat någon utdelning och förväntar sig inte lämna någon utdelning för de kommande åren. Det finns en risk att Bolaget inte kommer att lämna utdelning i framtiden.

Framtida utspädning

Bolaget kan i framtiden besluta om nyemission av ytterligare aktier eller andra värdepapper för att anskaffa kapital. En sådan emission av ytterligare värdepapper kan leda till utspädning av befintliga aktieägares proportionella ägande och rösträtt samt utdelning per aktie i Bolaget och kan också ha en negativ effekt på priset av aktierna i Bolaget.

Bolaget har ställt ut teckningsoptioner bland annat i ett led av flera incitamentsprogram. Skulle innehavarna av dessa teckningsoptioner utnyttja dessa för att teckna nya aktier kommer detta leda till utspädning av befintliga aktieägares proportionella ägande och rösträtt samt utdelning per aktie och kan även påverka aktiekursen negativt.

Marknadsplats

Bolaget har ansökt om notering av Bolagets aktier på First North. En investering i ett bolag som handlas på First North är mer riskfylld än en investering i ett bolag som är noterat på en reglerad marknad. First North har inte samma juridiska status som en reglerad marknad och ställer inte lika höga krav på Bolaget avseende bland annat informationsgivning, genomlys-

ning och bolagsstyrning som för bolag vid en reglerad marknad. Bolag på First North regleras av ett särskilt regelverk och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad.

Befintliga aktieägares försäljning

Försäljning av ett betydande antal aktier, särskilt försäljningar av Bolagets styrelse, ledande befattningshavare eller större befintliga aktieägare, liksom allmän marknadsförväntan om att ytterligare försäljningar kommer att genomföras, kan påverka kursen på aktien negativt.

Vissa aktieägare har ingått lock-up avtal som sträcker sig till och med den dag som infaller 12 månader efter första dag för handel med Bolagets aktie på First North. Efter utgången av lock-up avtalen kan aktierna komma att bjudas ut till försäljning, vilket kan påverka kursen på aktierna.

BAKGRUND OCH MOTIV

Adventure Box är ett svenskt dataspelsteknologiföretag med säte i Stockholm. Affärsidén är att tillhandahålla en online-plattform där användare själva kan skapa, dela och spela 3D-dataspel. Bolaget bedömer att marknadspotentialen för plattformar för delning av amatörskapade dataspel är betydande. I dag bygger intäktsmodellen på reklamintäkter. Ytterligare intäktsmodeller kommer implementeras under de kommande 12 månaderna.

Bolagets vision är att bli en globalt ledande plattform för skapande och delning av amatörskapade dataspel. För att möjliggöra att visionen nås har Bolaget under fem år utvecklat och marknadsstatat en plattform specifikt utformad för att göra det enkelt och lustfyllt att skapa och dela dataspel. Under de 5 år bolaget har varit aktivt har 48 miljoner kronor investerats i bolaget, varav 27 miljoner kronor aktiverats som utvecklingskostnader och är upptagna som tillgångar i balansräkningen. Fram till och med oktober, 2019, har över 66 tusen registrerade användare skapat över 50 tusen dataspel på Bolagets plattform.

Bolaget kommer nu att inleda en bredare kommersialiseringsfas. Det genom att intensifiera marknadsföringen för att öka antalet användare. Det parallellt som utvecklingen fortsätter, bland annat utvecklas nya virtuella världar och karaktärer som ska förbättra användarupplevelsen.

Under juni 2019 genomförde Bolaget en emission som genererade en slutlikvid om 19,3 miljoner kronor. Likvida medel per sista september 2019 är 15,7 miljoner kronor. Pengarna skall fördelas på marknadsföring, utveckling och administration enligt nedan:

- Marknadsföring: 20 procent
- Administration: 30 procent
- Utveckling: 50 procent

Skälen till att Adventure Box valt att notera sig på First North är flera. En notering kommer öka kännedomen om Bolaget och stärka Bolagets varumärke. Det kommer göra det lättare för Bolaget att ingå avtal med strategiska partners samt göra det lättare för Bolaget att föra en dialog med potentiella förvärvsobjekt. En notering ger även Bolaget tillgång till både den svenska och den internationella kapitalmarknaden och möjliggör för investeringar från institutionella investerare. Sammantaget är en notering ett av Bolagets viktigaste steg mot att förverkliga visionen om att bli den globalt ledande plattformen för delning av amatörskapade dataspel.

STYRELSENS ANSVARSFÖRSÄKRING

Styrelsen i Bolaget är ansvarig för innehållet i denna Bolagsbeskrivning och försäkrar härmed att alla rimliga försiktighetsåtgärder har vidtagits för att säkerställa att uppgifterna i Bolagsbeskrivningen, såvitt styrelsen känner till, överensstämmer med faktiska förhållanden och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd.

Stockholm 2019-11-27

Adventure Box Technology AB (publ)

Styrelsen

VD HAR ORDET

ETT TOMRUM PÅ MARKNADEN

Kreativitet är ett djupt mänskligt behov. Idag kan människor av alla åldrar enkelt uttrycka sig kreativt genom konst, litteratur, musik och video. Plattformar som YouTube och SoundCloud delar video och musik skapad av amatörer. Dock vad gäller dataspel, som har kommit att bli oerhört viktiga, speciellt för barn och ungdomar, så saknas en motsvarighet till YouTube och SoundCloud. Med andra ord finns det inte en globalt välkänd och tillgänglig plattform där amatörskapade dataspel kan spridas till en global publik.

Anledningen till detta är främst teknisk. Den som vill göra en video kan idag enkelt göra så med en smartphone. Den färdiga filmen laddas enkelt upp till YouTube där den sprids med streamingteknologi så att den som vill se videon endast behöver göra ett musklick för att omedelbart ta del av videon. Vad gäller dataspel så har teknologin inte funnits som tillåter enkelt skapande av dataspel i ett format som enkelt kan spridas med streamingteknologi. Det är denna tekniska lösning som Adventure Box under fem år byggt och marknadstestat.

EN LÖSNING

Bolagets patenterade lösning gör det enkelt att skapa spel i en lättanvänd och intuitiv miljö, utan krav på förkunskaper inom programmering. Med Bolagets lösning kan spelen enkelt delas och spelas med omedelbar streaming, vilket underlättar spridning samtidigt som tids- och resurskrävande ned- och uppladdning av filer undviks. Utöver att utveckla den tekniska funktionaliteten så har vi också försäkrat oss om att plattformen är stabil så att användare inte störs av tekniska problem.

Dataspel utvecklade med Adventure Box plattform sprids redan nu på webbsidor där professionellt utvecklade dataspel delas. Användare kan inte längre se skillnad på professionellt utvecklade dataspel och de bästa spelen amatöranvändare skapat med Adventure Box plattform. Det påvisar styrkan i den teknik vi har utvecklat.

VÄL RUSTADE FÖR ATT TA EN LEDANDE MARKNADSPPOSITION

Sammantaget är vi väl positionerade för att bli en ledande plattform för skapande och delning av amatörskapade dataspel. Det är nu dags att accelerera tillväxten av antal användare och intäkter genom att intensifiera marknadsföringen i lämpliga kanaler som via Minecraft YouTubers. Precis som YouTube revolutionerade film- och Tv-branschen genom att göra videokreatörer av konsumenter har Adventure Box goda möjligheter att revolutionera dataspelsbranschen genom att möjliggöra för konsumenter att bli dataspelskreatörer.

Åter, vi har alla ett behov av att få skapa och uttrycka oss. Adventure Boxs kärna ligger i att tillgodose detta djupt förankrade mänskliga behov på ett sätt som tidigare inte varit möjligt. Det är vårt främsta syfte och det är vad som kommer att driva vår framgång.

Till sist vill jag passa på och tacka de investerare som stöttat oss genom åren och välkomna våra nya ägare till vår nästa spännande fas som ett expansivt noterat bolag. Våra investerare har gemensamt med TIN-fondergrundaren Eric Sprinchorns uppmärksammat att vi i Sverige "måste vårda våra digitala klenoder".

Stockholm 2019-11-27

Christopher Kingdon
Verkställande Direktör



VERKSAMHETSBEKRIVNING

KORT OM ADVENTURE BOX

Adventure Boxs produkt är en plattform som låter användare skapa, dela och spela dataspel. Det är precis lika enkelt och komplicerat som det låter. Enkelt för användarna, men möjliggjort av avancerad, egenutvecklad teknologi. En avgörande del i Bolagets erbjudande och affärsidé är just kombinationen av att skapa och dela. Bolaget tror, med stöd av dess erfarenheter av att under fem år låta användare nyttja dess plattform, att användare finner nöje i att kunna skapa egna dataspel men att nyttan och nöjet blir än större om de också kan dela dessa spel med andra. Bolagets produkt löser på ett effektivt och användarvänligt sätt båda dessa uppgifter.

Kombinationen av skapande och delande är också helt grundläggande för Bolagets strategi och för hur dess tillväxt är avsedd att i första hand genereras. Bolaget ägnar sig åt aktiv marknadsföring genom, för digitala tjänster, traditionella kanaler¹, men den främsta potentialen för dess produkt att nå spridning utgörs av att dess användare delar skapat innehåll, där de spelintresserade personer som får del av sådant innehåll blir varse att det är möjligt även för dem att i sin tur skapa och dela innehåll. Bolagets aktiva marknadsföringsinsatser syftar till att skapa grogrund för en sådan interaktion användare emellan, men det är först när denna dynamik uppstår som den tillväxt Bolaget eftersträvar uppnås.

Det finns många andra exempel på digitala plattformar som möjliggör för icke-professionella användare att skapa och dela innehåll, t ex inom tillämpningsområden som musik och film. Ett exempel som rönt stora framgångar i närtid är plattformen TikTok som låter främst unga användare skapa filmklipp där de utför danser och där dessa sedan delas via plattformen, antingen med vänner eller med samtliga användare.

Bolaget är övertygat om att det finns ett intresse bland personer som är intresserade av dataspel att skapa och dela innehåll även inom sitt intresseområde. Denna uppfattning stöds både av Bolagets egna erfarenheter av att lansera dess egen plattform², men även av att det finns konkurrenter (se avsnitt *Marknad och konkurrenter* nedan) som lyckats attrahera en relativt stor krets av användare³. Bolaget bedömer emellertid att den potentiellt adresserbara marknaden av användare är långt större än vad existerande aktörer kunnat nå och aktivera. Bolagets argument för denna uppfattning kommer att utvecklas i det följande och dess uppfattning är således att dess adresserbara marknad står inför stor tillväxt.

Bolagets nuvarande och potentiella krets av användare består av personer som idag spelar traditionella, professionellt utvecklade dataspel och vars intresse för dataspel främst tillgodoses

av sådana spel. Bolagets produkt konkurrerar dock inte i första hand med professionellt utvecklade dataspel, utan utgör ett komplement till sådana. Precis på samma sätt som en person som t ex är intresserad av en idrott kan finna det naturligt att både själv utöva idrotten, agera åskådare, läsa om idrotten, köpa souvenirer och delta i sociala forum knutna till idrotten bedömer Bolaget att personer intresserade av dataspel har intresse av att både konsumera, diskutera, skapa och dela dataspel.

Bolaget har förberett och genomfört tester av att tillämpa olika intäktsmodeller för dess plattform. Att använda plattformen ska, som utgångspunkt, vara kostnadsfritt för användare och intäkter kommer som ett första steg genereras genom att sälja reklamplatser på plattformen samt genom att användare erbjuds att köpa extra innehåll till sina spel. Härutöver kommer abonnemang med mertjänster att erbjudas mer aktiva användare och i förlängningen kommer de användare som i störst utsträckning bidrar till Bolagets intjäning att erbjudas intäktsdelning. Bolagets strategi och kommande aktiviteter för att implementera intäktsmodeller utvecklas i avsnittet *Intäktsmodeller och kommersialisering*.

ATT MÖJLIGGÖRA SKAPANDE AV DATASPEL

Att på egen hand skapa egna dataspel med grafiska gränssnitt och frihetsgrader för spelaren kräver omfattande kunskaper inom bland annat programmering. Även för den som har dessa kunskaper och som investerar den nödvändiga tiden återstår att möjliggöra för andra att kunna spela det skapade spelet. Tröskeln för att kunna skapa och ge andra möjlighet att spela ett dataspel har med andra ord historiskt varit mycket hög.

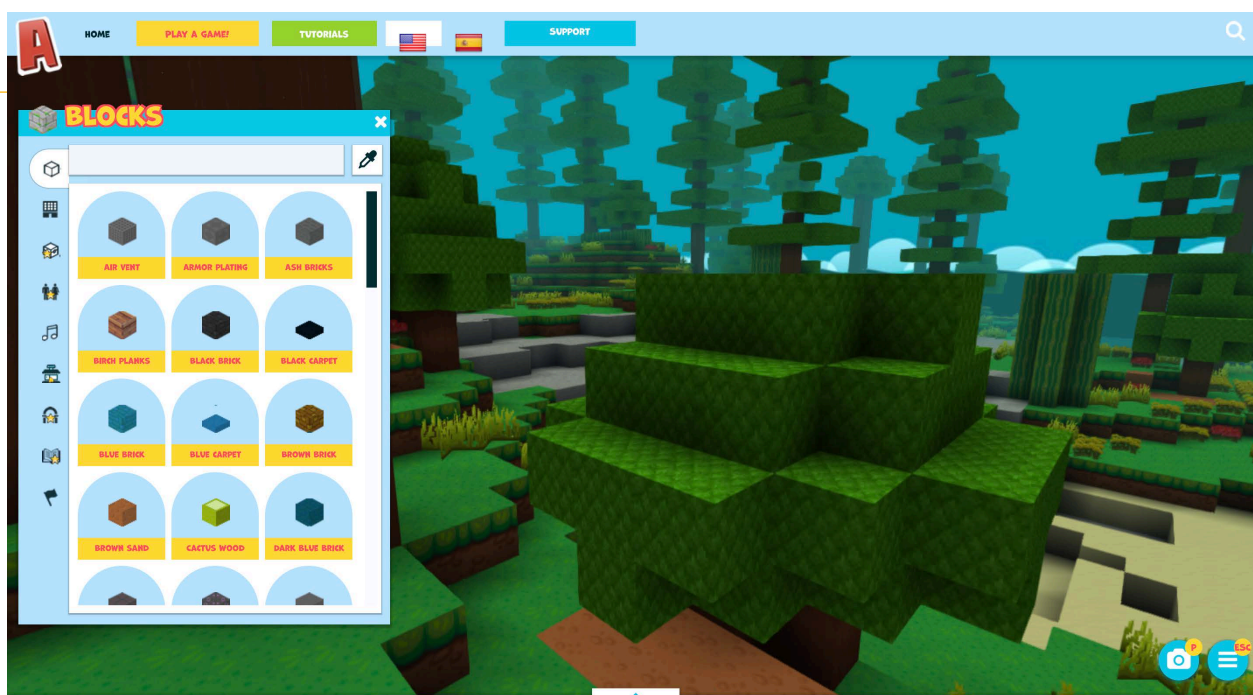
Bolagets plattform, som är lanserad och används kontinuerligt, innehåller verktyg, mallar och genvägar som låter användaren bygga upp ett dataspel utan att ha traditionellt nödvändiga förkunskaper inom programmering. Genom användande av sådana fördefinierade verktyg och mallar möjliggörs för en mycket bred krets av användare att utnyttja sin kreativitet för att själva skapa spel. Den tekniska tröskeln har därmed i det närmaste eliminerats och den användare som investerar sin tid och kreativitet kan bygga ett unikt spel. Väsentliga parametrar i att möjliggöra skapandemomentet är att tröskeln att komma igång ska vara låg, att verktyget är intuitivt utformat, att det tillgängliga innehållet är varierat och tilltalande samt att produkten utvecklas så att återkommande användare får möjlighet att vidareutveckla sina spel samt skapa nya med annorlunda innehåll.

Bolaget har investerat betydande resurser i att utveckla såväl intuitiva och användarvänliga verktyg som intressanta och varierande teman och format. Dess produkt beskrivs i dessa avseenden närmare i artikeln *Att skapa spel via Bolagets plattform* nedan. Bolagets plattform är dock, såvitt avser skapandemomentet,

¹ Köpta reklamplatser på utvalda webbsidor och forum, sökmotoroptimering. Se vidare under avsnittet Historik och nuvarande position.

² Se följande avsnitt "Historik och nuvarande position"

³ Främst Roblox, se avsnitt Marknader och konkurrenssituation



ATT SKAPA SPEL MED AVENTURE BOXS PLATTFORM

Bolagets målsättning är att dess plattform ska möjliggöra för användare med olika nivåer av förkunskaper och med olika insatser av tid och kreativitet att skapa kvalitativa spel. Verktyg och mallar låter användaren snabbt komma igång med sitt skapande, men det finns också möjligheter att i större utsträckning börja från början.

Användaren börjar med att skapa en virtuell värld som spelet kommer att äga rum i. Användaren kan utgå från färdiga mallar med fördefinierade teman, eller börja med en tom spelplan. De fördefinierade teman som finns att tillgå utvecklas kontinuerligt och nya läggs till. Utöver att använda någon av de fördefinierade mallarna kan användaren också importera en värld via Google Maps, varpå en 3D-modell skapas som realistiskt återspeglar höjd- och djupkurvor i en del av den faktiska världen. En ytterligare möjlighet är att användaren importerar en värld skapad i det populära dataspelet Minecraft. I Minecraft kan användare med olika byggstenar och andra verktyg bygga upp virtuella världar inuti spelet. Genom att importera sådana skapelser till Adventure Box kan användaren med ännu större frihetsgrader fortsätta att anpassa denna värld samt erbjuda andra möjlighet att spela i den.

Användaren väljer också mellan olika typer av spel, t ex ett öppet äventyrsspel av strategikaraktär eller ett mer avgränsat slagfält för spel av krigskaraktär. Även i detta avseende arbetar Bolaget med att tillhandahålla fler alternativ och möjligheter.

Utifrån de förutsättningar som valts skapas och anpassas sedan innehåll. Världen kan modifieras genom att miljön byggs upp block ("legobit") för block eller genom att använda de fördefinierade byggnader, strukturer, växter och föremål etc som plattformen tillhandahåller.

När de mer eller mindre statiska elementen i världen satts på plats lägger användaren till dynamiskt innehåll. Karaktärer kan skapas och förses med egenskaper, som t ex kön, hudfärg, kläder, utrustning. Karaktärerna kan även förses med olika egenskaper för attityd och användaren kan skriva repliker och dialog som karaktärerna använder vid olika moment i spelet. Musik och ljud effekter kan läggas till och föremål kan läggas ut som spelaren kan leta upp och använda sig av i spelet. Användaren kan också skapa förutsättningar i form av uppdrag och utmaningar för spelets utveckling, t ex att ett visst moment måste genomföras för att ett annat moment ska kunna äga rum.

När spelet är färdigt publicerar användaren det varpå det görs tillgängligt på Bolagets plattform. Skaparen kan själv dela spelet med andra och bjuda in dem att spela det. På Bolagets plattform kan användare också betygsätta och kommentera varandras spel.

inte skyddad av några patent. Bolaget bedömer inte heller att den tekniska tröskeln för att bygga en produkt som, på motsvarande sätt som Bolagets plattform, låter användare skapa innehåll till dataspel är i sammanhanget anmärkningsvärt hög, även om Bolaget skapat inslag som det bedömer att det finns mycket stor potential för, t ex möjligheten att importera innehåll från Minecraft, som beskrivs nedan⁴. Det finns konkurrenter (se avsnitt *Marknad och konkurrenter*) som erbjuder produkter som, vad gäller skapandemomentet, är jämförbara med Bolagets och vars användartal vida överstiger Bolagets nuvarande sådana. Intresset hos användare för att i stor skala och återkommande skapa dataspel bedöms emellertid av Bolaget påverkas markant av möjligheten att också enkelt och effektivt dela det skapade innehållet. Vad gäller delningsmomentet är det Bolagets uppfattning att dess plattform har en markant konkurrensfördel i förhållande till andra aktörer samt att tröskeln är väsentligt högre för att utveckla teknologi som i det avseendet förmår konkurrera med Bolaget. Skälen därtill utvecklas i följande avsnitt.

ATT MÖJLIGGÖRA DELNING AV SKAPADE SPEL

Vad gäller delning av skapade dataspel finns det två typer av tekniker som används på marknaden idag, nedladdning och streaming. Nedladdning innebär att användaren laddar ned programkod som installeras och därefter aktiveras på den egna hårdvaran. Streaming å andra sidan innebär att användaren får del av innehållet genom ett flöde av data. Streaming kräver med andra ord inte en installation på den egna hårdvaran och inte heller att ett helt spel laddas ned innan det kan börja användas. Bolagets plattform bygger på att delningsmomentet tillämpar streamingteknologi medan dess främsta konkurrenter tillämpar nedladdning. Bolaget menar att denna skillnad utgör en signifikant konkurrensparameter till Bolagets fördel. Streaming har, i förhållande till nedladdning, följande fördelar:

- Nedladdning är initialt tidsödande och kräver att ett helt spel laddas ned för att en användare över huvud taget ska kunna testa spelet. Det är ett beslut för användaren att ladda ned och därefter installera ett program i vilket många användare faller bort. Streaming å andra sidan låter användaren mycket snabbt komma igång med spelandet, då inget behöver installeras och endast en begränsad mängd data behövs för att påbörja spelet.
- Nedladdning medför risk för att den mottagande hårdvaran utsätts för virus eller annan skadlig programkod. Vid streaming sker ingen installation på användarens hårdvara. Redan risken för virusangrepp kan utgöra ett hinder för att användare ska vilja ladda ned programkod.

- Vid nedladdning får användaren tillgång till en lokal installation av spelets programkod. Det finns en risk att användaren lyckas kopiera eller förvansa programkoden. Vid streaming lämnar inte programkoden avsändarens hårdvara.
- Vid nedladdning kräver ändringar och uppdateringar av spelet att nedladdning sker på nytt, vilket inte är fallet vid streaming.
- Nedladdning för lokal installation är beroende av att hårdvara och operativsystem är kompatibla med den nedladdade programkoden. Streaming kan emellertid göras plattformsoberoende.

Bolaget menar att dessa skäl har lett till att en övervägande del av de tjänster som tillhandahålls konsumenterna av digitala media, t ex inom film och musik⁵, bygger på just streaming snarare än att innehållet laddas ned på användarens enheter. Streaming är, av de skäl som angavs ovan, såväl säkrare (för båda parter) som mer effektivt, samtidigt som tröskeln för att nå konsumenterna är avsevärt lägre än vid nedladdning.

Det finns förstås också potentiella nackdelar med streaming i förhållande till nedladdning. Streaming kräver ett konstant flöde av information av viss hastighet (bandbredd) för att fungera problemfritt, medan ett nedladdat program inte kräver uppkoppling efter att nedladdningen ägt rum (om inte spelet ska spelas tillsammans med andra spelare). Denna nackdel för alternativet streaming minskar i betydelse om mängden data som behöver streamas för att åstadkomma ett intressant innehåll reduceras. Om tekniken medger avancerat innehåll utan att datamängden behöver bli mycket stor så kan det streamade spelet dels göras dynamiskt och tilltalande samtidigt som den bandbredd som krävs för att spela det utan avbrott kan hållas begränsad. Bolaget har investerat väsentliga resurser i att åstadkomma en sådan teknisk lösning, vilket utvecklas i avsnittet *Teknologi och patent*.

Bolaget har inte bara valt att basera dess delningsmoment på streaming, den teknik som används för streaming är också mycket effektiv (se avsnittet *Teknologi och patent*). Bolaget innehar ett patent⁶ avseende system och metoder för implementering av 3D-voxelmodelleringsteknik i klientbaserade serversystem (exempelvis genom användning i en lösning där 3D-voxeldata streamas till en webbläsare). Tekniken medger ett rikt innehåll i förhållande till den datamängd som streamas.

Effektiv streaming är en mycket väsentlig del i bolagets produkt och för dess strategi för tillväxt. I många av världens rika länder, inklusive de skandinaviska länderna, har många människor tillgång till bredband av högsta kvalitet. Under sådana förutsättningar kan digitala tjänster tillhandahållas även om leveransen

⁴ Minecraft filformat tillhandahålls under "open source"-regler och är fritt att använda. Det används också flitigt inom Minecrafts användarbas

⁵ T ex Netflix, HBOs streamingtjänst, Spotify och Apple Music

⁶ I detta dokument beskrivs Bolagets patent enkelt för en tänkt läsare som inte har förkunskaper inom det tekniska området. Texten är inte tänkt att utgöra en fullständig representation av patentet eller att på något sätt begränsa patentets omfång eller giltighet.

kräver överföring av stora mängder data. I stora delar av världen är emellertid förutsättningarna helt annorlunda än de som beskrivits ovan, varför det där är av helt avgörande betydelse att datamängder begränsas för att digitala tjänster ska kunna användas effektivt. Bolagets användare finns över hela världen⁷ och dess ambition är att växa och tillhandahålla ett attraktivt erbjudande även i de delar av världen där tillgången på effektiva bredbandstjänster är lägre än i t ex Europa. Dess plattform kommer inom kort också vara tillgänglig för användning på mobila enheter (t ex smartphones och surfplattor) och för sådana användare förväntas också effektivitet i dataöverföring vara en viktig faktor både i att attrahera användare och att leverera spelupplevelser av hög kvalitet.

Bolagets bedömning är sammanfattningsvis att det finns en mycket stor potential i att tillhandahålla dess tjänst för att dela amatörskapade dataspel via högeffektiv streaming, både genom att erbjuda ett mer effektivt alternativ för de användare som idag delar nedladdade spel men framför allt genom att tillgodose användare för vilka nedladdning inte är ett alternativ, av skäl kopplade till säkerhet, tillgång till bandbredd eller för att de vill spela på mobila enheter.

Ett spel delas mellan användare helt enkelt genom att den som utvecklat spelet skickar en länk till den som ska få tillgång till spelet. Länken kan skickas från Bolagets plattform eller med vilket annat verktyg för digital kommunikation som användaren föredrar. Spel marknadsförs också på särskilda webbplatser för spel och spelare. Om mottagaren följer länken hamnar denne på Bolagets hemsida, varifrån spelet streamas till mottagarens enhet. Därmed ges Bolaget möjlighet att till spelaren både tillhandahålla tredjepartsreklam och informera om dess egen produkt, samt marknadsföra andra spel som utvecklats på dess plattform. Bolagets målsättning är att spelaren inte bara ska uppskatta spelupplevelsen utan också bli intresserad av att själv utveckla spel som denne i sin tur kan dela med sig av.

Den som utvecklar spel måste vara registrerad på plattformen. Bolaget har, per datumet för denna bolagsbeskrivnings upprättande, ca 70.000 registrerade användare som utvecklat ca 50.000 spel.

3D-MOTOR

En 3D-motor är en mjukvara som underlättar för användare att skapa statiska eller rörliga 3D-modeller. Med en 3D-modell menas här en tredimensionell bild visad på en bildskärm. Det finns många exempel på sådana 3D-motorer. Autodesk skapade tidigt AutoCad, en programvara som erbjuder ett ritverktyg åt konstruktörer av mekaniska komponenter. Autodesk vidareutvecklade sedan denna 3D-motor till en version för arkitekter att skapa ritningar med, samt till olika verktyg för dataspelsbranschen.

Inom dataspelsbranschen kallas ofta 3D-motorer för spelmotorer. En exempel på en sådan spelmotor är UNITY. UNITY låter professionella spelutvecklare skapa dataspel genom att programmera instruktioner till UNITY. UNITY underlättar för programmeraren genom att tillhandahålla den mest komplicerade funktionaliteten för 3D. Specifikt kan vara funktionalitet för hur 3D-modeller visas på en bildskärm ("3D-rendering"), modeller för fysiska lagar och kollisioner mellan 3D-objekt, animation (hur 3D-modeller blir rörliga), ljud, artificiell intelligens och minneshantering.

Bolaget har skapat en 3D-motor, eller en spelmotor, speciellt utformad för att göra det enkelt för en amatör att skapa dataspel via ett grafiskt användargränssnitt, dvs. utan att behöva programmera.



⁷ Endast i 14 av världens länder saknas, per oktober 2019, användare av Bolagets plattform

HISTORIK OCH NUVARANDE POSITION

Idén till Bolaget väcktes **2013**. Grunden till Bolaget och dess affärsidé lades genom en kombination av de två grundarnas respektive kompetensområden och erfarenheter.

Cléo Hayes-McCoy (tidigare O'Leary) hade omfattande erfarenheter av att utveckla och implementera 3D-motorer (se ovan faktaruta) i avancerade miljöer, med höga krav på prestanda och tillförlitlighet. Den första av dessa 3D-motorer byggdes åt NLAC, (the "National Accelerator Laboratory"), som tidigare benämndes "the Stanford Linear Accelerator Center".

Cléo Hayes-McCoy hade vid tidpunkten påbörjat arbete med ytterligare 3D-motorer samt anpassningar av dessa för att kunna användas i browsers⁸, vilket skulle möjliggöra tillämpning av tekniken för långt bredare användningsområden.

Christopher Kingdon hade i sin tur gedigen erfarenhet av affärsutveckling inom dataspel och digital underhållning. Han hade bland annat drivit ett företag där konventionell dataspel-teknologi hade använts för att låta användare enkelt skapa animerad film.

Genom kombinationen av de bådas kunskaper inom teknologi, programmering, entreprenörskap, affärsutveckling och marknaden för dataspelande uppstod idén att applicera den 3D-motor Cléo Hayes-McCoy utvecklade för att låta användare skapa och dela dataspel, ett affärsområde Christopher Kingdon hade värdefulla erfarenheter av.

2014 bildades Adventure Box och bolaget lanserade samma år den första versionen av sin plattform. Den första versionen var begränsad såtillvida att den endast möjliggjorde skapande av virtuella världar. Dessa testades bl a inom nätverket Alpha Beta Gamer (www.alphabetagamer.com). Denna version gav emellertid värdefulla erfarenheter genom återkopplingar från de 700 användare som testade plattformen, vilket togs tillvara i vidare produktutveckling.

Under **2014** genomfördes en kapitalanskaffning för att möjliggöra vidare utveckling av bolagets plattform, som sedan den här tiden kontinuerligt har varit tillgänglig för externa användare.

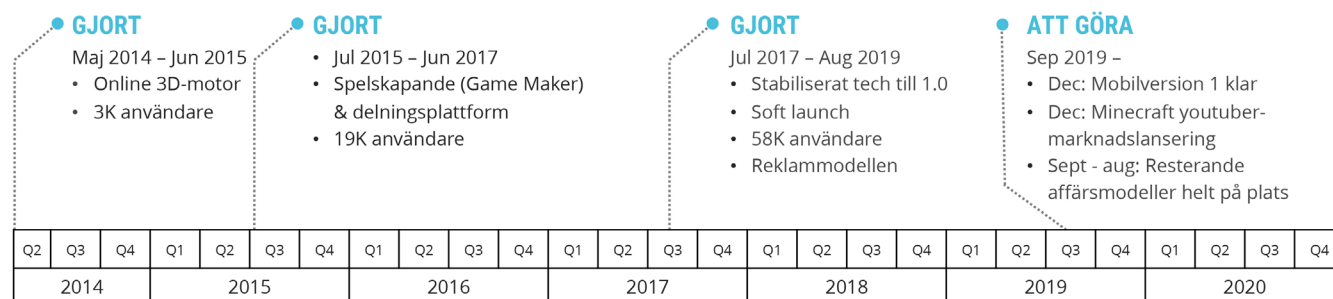
Under **2015** genomfördes viktiga tekniska förbättringar av plattformen, vilka åtgärdade vissa kapacitetsbegränsningar som dittills förelegat. Under samma år sökte Bolaget dess första, och hittills enda beviljade, patent. Patentet, som avser USA och beviljades 2017, och den teknik som ligger till grund för det beskrivs närmare i avsnittet Teknik och patent.

Bolaget lanserade också, under 2015, tre spel som dess egna utvecklare skapat med hjälp av dess plattform, för att demonstrera att plattformen medgav utveckling av underhållande och kvalitativa spel.

Under **2017** lanserades en första betaversion av den kompletta plattformen, som möjliggjorde såväl skapande som delning och spelande av dataspel. I denna version hade också implementerats möjligheten att genom plattformen köpa särskilt innehåll i spelen (se vidare under avsnitt *Intäktsmodeller och kommersialisering*).

Efter ytterligare arbete med teknisk stabilisering lanserades en ny version av plattformen under **2018**. Samma år började Bolaget att, på platser där professionellt utvecklade dataspel tillhandahålls, marknadsföra vissa av de spel som utvecklats på den egna plattformen.

Under **2019** stiger användarantalen för Bolagets plattform (se nedan) och Bolaget börjar för första gången visa reklam för dess användare. Reklammodellen har införts i liten skala (se vidare under avsnitt *Intäktsmodeller och kommersialisering*). Under sommaren 2019 genomfördes en kapitalanskaffning och en ägarspridning inför en notering av Bolagets aktier. Kapitalanskaffningen om netto c:a 19 MSEK avses att främst användas för fortsatt produktutveckling och marknadsföring.



⁸ Webbläsare som Google Chrome och Microsoft Edge

Per datumet för denna bolagsbeskrivning har Bolaget således utvecklat och lanserat en tekniskt stabil plattform som tillhandahållits verkliga användare över stora delar av världen i ca fem års tid. Plattformen bygger på egen utveckling, delvis genom utnyttjande av eget patent. Bolaget har utvecklat verktyg och processer för att införa kommersiella modeller och därmed generera intäkter samt har i begränsad skala implementerat dessa. De vidare steg som planeras på detta område beskrivs under avsnitten *Intäktsmodeller och kommersialisering* samt *Framtida möjligheter*.

Bolagets framgång kommer att styras av i vilken utsträckning dess användare besöker dess hemsida, där plattformen tillhandahålls, samt i vilken utsträckning dessa skapar, delar och spelar spel på plattformen. Nedanstående statistik visar utvecklingen för besök på dess hemsida:

Period (2019)	Jan 1-okt 31	Aug 1-31	Sep 1-30	Okt 1-31
Antal webbsidesbesökare	885 013	36 196	115 264	409 005
Andel besökare från spelwebbsidor	30,3%	72,7%	23,4%	8,9%
Andel besökare köpt trafik ⁹ ("paid search")	44,1%	0,0%	49,3%	70,6%
Genomsnittlig kostnad per besökare för köpt trafik ¹⁰	0,27	8,00 kr	0,26 kr	0,27 kr

Bolaget har, som framgår av tabellen ovan, uppvisat stark tillväxt vad gäller antal besökare på dess hemsida och användare av dess plattform. Bolaget bedömer att detta är ett gott betyg på attraktionskraften i dess erbjudande samt följer av utökade aktiviteter inom marknadsföring. Det bör samtidigt framhållas att användartalen måste nå klart högre nivåer innan Bolaget har förutsättningar att också nå kommersiella framgångar. De investeringar som kommer att göras med användande av de medel som ställdes till Bolagets förfogande genom den senaste kapitalanskaffningen syftar till att åstadkomma detta.

Bolaget marknadsför dess plattform på följande sätt:

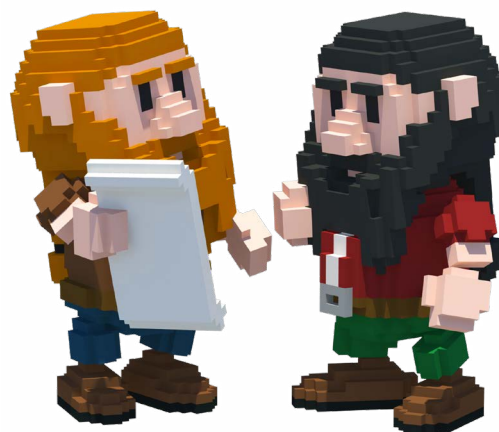
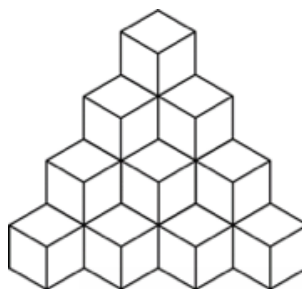
- Digital marknadsföring på webbplatser där exponering gentemot dess målgrupp bedöms vara hög
- Köpta sökord inom kategorier som bedöms locka personer som är intresserade av dataspel och spelutveckling
- Kampanjer med "Influencers" och "Youtubers"
- Deltagande på mässor och engagemang inom dess verksamhetsområde
- Introduktionsfilmer för skapande av spel och spelinnehåll

- Selektiv marknadsföring av enskilda spel som utvecklats på plattformen
- Egenutvecklade spel samt finansiering av tredjepartsutvecklare som skapar spel på Bolagets plattform
- Email och notifieringar till registrerade användare, för att introducera nyheter och på annat sätt försöka aktivera användare

TEKNIK OCH PATENT

Bolagets tillvägagångssätt för att möjliggöra skapande och delande av dataspel bygger på den så kallade voxel-3D-metoden. Voxel kan sägas vara en vidareutveckling och en tredimensionell variant av Pixel. Pixel är en term som är bekant för fler personer och som används för att t ex bestämma och beskriva upplösning för olika bildskärmar. Termen Pixel har skapats utifrån begreppet "picture element" och är ett grafiskt tvådimensionellt element. Ett fält som t ex kan ha en viss färg och representeras direkt på en bildskärm. Termen Voxel har på samma sätt skapats utifrån begreppet "volume element" och är en tredimensionell motsvarighet till en pixel, ett volymelement. En voxel kan inte direkt representeras på en bildskärm men kan åskådliggöras med 3D-grafik.

I dess enklaste form kan åskådliggörande av voxlar se ut som i den övre av de två bilderna nedan, medan den nedre bilden av dem visar en illustration av objekt skapat med voxelteknik och där voxlar har försetts med olika grafiska egenskaper:



⁹ Med köpt trafik menas besökare som kommer till Bolagets webbsida efter att ha klickat på Bolagets reklambudskap.

¹⁰ Reklamkostnad optimeras både för att få många användare till låg kostnad samt för att få användare som kommer vilja använda Bolagets plattform. Kostnad för att attrahera en användare är endast en parameter som utvärderas för att bedöma effekt av marknadsföring.

MARKNADSFÖRINGSKAMPANJ MED "MINECRAFT YOUTUBERS"

Det finns ett sedan länge etablerat och mycket populärt fenomen där personer som är skickliga på dataspelande, och som gör det på ett underhållande sätt, skapar filmklipp där de spelar ett visst spel och delar dessa på Youtube. De mest populära sådana Youtube-användarna har flera miljoner tittare (enligt Youtubes statistik över visade klipp) på dess innehåll. Bland dessa finns en kategori användare som visar upp skapelser de byggt i Minecraft. Genom att användaren filmar sin skärm och berättar till filmen får tittarna en inblick i vad den som delar sitt innehåll lyckats skapa.

Bolaget har, som framgår av avsnittet Att skapa spel med Adventure Boxs plattform, utvecklat verktyg som möjliggör för användare att importera miljöer de skapat i Minecraft till Bolagets plattform. Mot bakgrund av att Minecraft är så spritt och populärt samt att spelet bygger på just kreativitet, bedömer Bolaget att denna integration har signifikant potential att bidra till tillväxt för Bolaget – om kännedom om den sprids i tillräcklig utsträckning.

Genom Minecraft-integrationen kan användare av Bolagets plattform skapa spelmiljöer som utgår från deras Minecraft-skapelser. En annan möjlighet med denna funktionalitet är att användarna kan bjuda in andra att ta del av sina skapelser,

betydligt mer levande och dynamiskt än att få dem förevisade i ett filmklipp. 3-dimensionellt i stället för 2-dimensionellt, interaktivt i stället för statiskt. Användarna kan gå omkring i miljöerna och utforska dem från olika vinklar vilket Bolaget bedömer kan ge en helt annan upplevelse. Eftersom det finns en mycket stor marknad för att i filmsekvenser dela sådant material bedömer Bolaget att det borde finnas en marknad också för att virtuellt och interaktivt göra det.

Under slutet av 2019 kommer Bolaget att genomföra en kampanj tillsammans med ett antal "Minecraft Youtubers", där Bolaget kan hjälpa dessa att importera sina skapelser till Bolagets plattform, varpå både Bolaget och skaparna kommer att marknadsföra spelen i sina respektive kanaler.

Bolaget hoppas dels att dess plattform och erbjudande, genom kampanjen, kommer att exponeras för ett tillskott av nya användare, dels att dessa "Minecraft Youtubers" kommer vilja använda Bolagets plattform för att marknadsföra sina skapelser även framgent. Dessa användare är för Bolaget naturliga kandidater för den intäktsdelning som beskrivs i avsnittet "Intäktsmodeller och kommersialisering". Genom samarbetet får användarna en möjlighet att testa denna kompletterande metod för att dela sina Minecraft-skapelser.

Ett enkelt sätt att beskriva voxel är att likna dem vid virtuella legobitar. Lösningen är särskilt lämpad för att med enkelhet skapa 3D-modeller och den är intuitiv och enkel att principiellt förstå. En voxel är emellertid inte objekt med enbart grafiska egenskaper. En voxel kan förses även med helt andra egenskaper, vilket också gör dem väl lämpade för dataspel. Det är exempelvis möjligt att bestämma att en uppsättning voxel ska bete sig som vatten; att de ska frysa vid negativa temperaturer och att de ska förångas vid temperaturer på över 100 grader Celsius. Möjligheten att allokera egenskaper till 3D-volymer gör att mer avancerad integration kan programmeras i den mjukvara som byggs runt 3D-modellen än vad som är möjligt med så kallade ytprojicerade 3D-modeller.

Voxel-3D-modeller innehåller relativt stora mängder information¹¹, dels eftersom varje voxel kan ha unika egenskaper men främst eftersom Voxel-3D kräver data i tre dimensioner istället för två. Fördelen med detta är att innehållet kan göras dynamiskt och att spelmöjligheter kan skapas delvis genom att åsätta objekten egenskaper. Nackdelen med metodiken är att mängden information som måste distribueras för att illustrera

och låta användare interagera med voxel-3D-modeller kan bli mycket stor och att tillgänglig bandbredd kan utgöra en restriktion. Effektivt användande av metodiken, genom streaming, kräver således en mycket effektiv teknik för distribution.

Adventure Box har utvecklat och byggt sin plattform på en lösning för hantering av voxel-3D-teknik som möjliggör högeffektiv 3D-streaming. Nyckeln till att uppnå den mycket höga graden av effektivitet ligger dels i att informationen komprimeras till ett effektivt format, men också i att distributionen av innehåll och funktionalitet sker resurssnålt, vilket medger en mycket hög grad av utnyttjande av bredband. Annorlunda uttryckt kan lösningen effektivt användas även med enkla former av uppkopplingar, t ex i datanät byggda på 3G-teknik.

Som ett mått på effektivitet i Bolagets lösning kan anges att det uppmätta bredbandsbehovet för att använda Bolagets plattform är under 320kb/sekund. Som jämförelse anger t ex Netflix 0,5 Mb/sekund (=500kb/sekund) som nedre gräns för att använda dess tjänst, med 1,5 Mb/sekund som rekommenderad hastighet¹². Google Stadia¹³ rekommenderar en bandbredd om minst

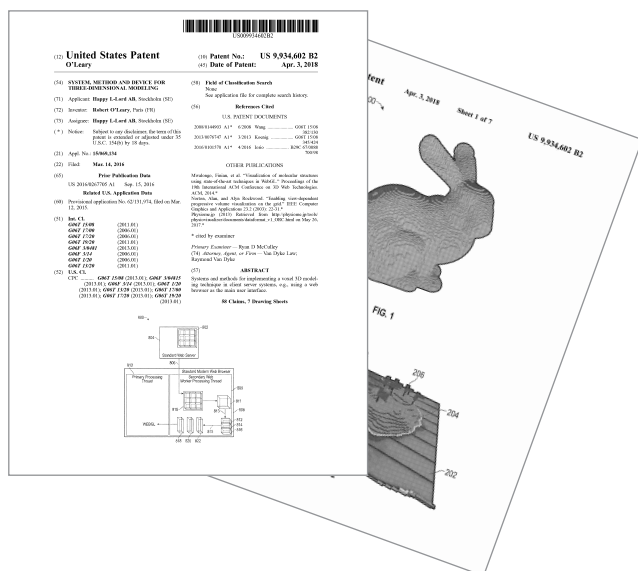
¹¹ Jämfört med ytprojicerade 3D-modeller, vilka traditionellt använts i stor utsträckning vid utveckling av dataspel.

¹² Källa: Netflix. <https://help.netflix.com/sv/node/306>

¹³ Google Stadia är en tjänst tillhandahållen av Google för att streama dataspel till användare. https://store.google.com/product/stadia_learn

10 Mb/sekund (=10.000kb/sekund)¹⁴ för dess användare. Bolaget bedömer att effektiviteten i dess distribution av voxel-3D-modeller utgör en styrka i dess erbjudande, på flera sätt. Utöver att Bolagets plattform därmed kan bygga på just streaming, vars fördelar redogjorts för ovan, ger den mycket effektiva streamingen betydligt lägre kostnader för hantering och överföring av data, både för Bolaget och de av dess användare som har begränsad datamängd att tillgå eller rörliga kostnader för data. Den viktigaste parametern bedömer Bolaget dock vara att den effektiva streamingen möjliggör för fler användare att effektivt spela dess spel, på fler typer av hårdvara och på fler platser.

Bolagets lösning är skyddad genom det i USA godkända patentet¹⁵ "System, method and device for three-dimensional modeling" (patentnummer US9934602B2). Patentet avser 3D-modellering i klientbaserade serversystem för distribution via exempelvis en webbläsare som huvudsakligt gränssnitt. Patentet avser specifikt 3D-modellering av voxeldata och refererar till dataspelande, men är inte avgränsat till just det tillämpningsområdet. Bolaget har även ansökt om motsvarande patentskydd av lösningen i EU, Kina och Japan. Vad avser EU och Japan är ansökningarna under handläggning, i granskningsfas, medan ansökan avseende Kina väntar på att granskning ska inledas. Bolagets befintliga patent har inte utmanats eller prövats i domstol.



14 <https://support.google.com/stadia/answer/9338946?hl=en>

15 I detta dokument beskrivs Bolagets patent enkelt för en tänkt läsare som inte har förkunskaper inom det tekniska området. Texten är inte tänkt att utgöra en fullständig representation av patentet eller att på något sätt begränsa patentets omfång eller giltighet.

MARKNAD OCH KONKURRENTER

Den information om marknadstillväxt, trender, storlek och Adventure Boxs marknadsposition i förhållande till sina konkurrenter och annan information som anges i denna Bolagsbeskrivning är Bolagets samlade bedömning baserad på såväl interna som externa källor. Bolagets bedömning baseras på ett antal olika källor, bland annat information som härrör från analysbolaget IDG¹⁶. En investerare som tar del av denna Bolagsbeskrivning bör uppmärksamma att prognoser och trender på marknaden förändras. Bolaget har strävat efter att basera sin bedömning på den senast tillgängliga informationen från relevanta källor för att ge en så rättvisande bild av marknaden som möjligt. Även om Bolaget bedömer dessa källor som tillförlitliga har ingen oberoende verifiering gjorts av källorna. Därför kan Bolaget inte garantera att informationen som Bolagets bedömning baseras på är korrekt eller fullständig. Såvitt Bolaget är medvetna, genom bland annat jämförelse av Bolagets bedömning med annan information som offentliggjorts av de tredje parter varifrån informationen erhållits, har ingen väsentlig information utelämnats som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

DEN GLOBALA SPELMARKNADEN

Den globala dataspelmarknaden är stor och växer i snabb takt. Enligt analysföretaget IDG¹⁷ förväntas den globala digitala dataspelmarknaden ("marknaden") växa med 12 procent och nå 1 452 miljarder kronor (150 miljarder USD) i omsättning år 2019 och förväntas nå 1 839 miljarder kronor (190 miljarder USD) år 2023. De olika delarna av marknaden förväntas fördelas under 2019 enligt följande:

Mobilspel utgör 57 procent av marknaden, med en tillväxt om 14 procent till 86 miljarder USD. PC-spel utgör 28 procent av marknaden, med en tillväxt om 6 procent till 42 miljarder USD. Konsolspel utgör 15 procent av marknaden, med en tillväxt om 17 procent till 22 miljarder USD.

BOLAGETS ADRESSERBARA MARKNAD

Bolagets adresserbara marknad utgörs av skapande, delande och spelande av amatörskapade dataspel. Bolaget konkurrerar därmed i första hand inte med utvecklare och distributörer av professionellt skapade dataspel, även om tillväxt för den marknaden skulle kunna väntas leda till tillväxt även för marknaden för amatörskapade spel. Målgrupperna av personer som är intresserade av dataspel bedöms i stor utsträckning vara överlappande.

Bolaget bedömer att marknaden för amatörskapade dataspel är under uppbyggnad och att det finns potential att få fler

personer som är intresserade av att spela dataspel att också själva utveckla sådana. Det finns etablerade aktörer som nått stora framgångar på marknaden för amatörskapat innehåll, men Bolaget bedömer att potentialen för marknadstillväxt fortfarande är mycket stor, främst genom att tillgängligheten för nya användare kan ökas med hjälp av mer effektiv teknik (se avsnitten *Att möjliggöra delning av spel* samt *Teknik och patent*) samt genom exponering för en större geografisk spridning än där de existerande aktörerna idag har störst marknadspenetration (USA, Europa och Japan).

Nuvarande marknadsstorlek är svår att uppskatta, mot bakgrund av avsaknad av publika och jämförbara data. Det är, som framgått ovan, också Bolagets bedömning att marknaden står inför tillväxt. För att försöka uppskatta den adresserbara marknaden för amatörskapat spelinnehåll skulle utgångspunkt kunna tas i andra marknader för digitalt media, där amatörutvecklat innehåll spridits under längre tid än vad gäller dataspel och där publika uppgifter om intjäning i större utsträckning finns att tillgå. Nedan redovisas ett illustrativt räkneexempel baserat på video och musik innehåll.

De totala värdena av de globala marknaderna för on-line distribuerad video och musik samt för dataspel uppgår till:

Video	668 mdr SEK ¹⁸
Musik	181 mdr SEK ¹⁹
Spel	1.452 mdr SEK ²⁰

Inom videovertikalen finns en dominerande marknadsledare för amatörskapat innehåll, YouTube, vars intäkter uppskattats till 33 mdr SEK²¹ eller ca 5% av den totala marknaden för on-line distribuerad video. Inom musikvertikalen är Soundcloud den marknadsledande aktören för amatörskapat innehåll. Soundcloud genererade under 2017 intäkter om 966 m (källa) SEK²² eller ca 0,5% av värdet av den totala marknaden för on-line distribuerad musik. Om man applicerar dessa enkla relationer på spelvertikalen skulle ett intervall för marknadens storlek för amatörskapade spel kunna uppskattas till 7 mdr SEK till 70 mdr SEK. Bolaget bedömer att den nedre delen av intervallet inte är relevant som målbild då Soundcloud inte kunnat ta en dominerande marknadsposition inom sitt segment för delning av amatörskapad musik. Som framgår nedan finns dessutom en existerande aktör inom amatörskapat innehåll för dataspel (Roblox) med befintliga intäkter som ligger nära detta intervalls lägsta nivå. Den övre

¹⁶ Q1 2019 update of The Global Digital Gaming Market, May 17, 2019, IDG Consulting Inc.

¹⁷ Q1 2019 update of The Global Digital Gaming Market, May 17, 2019, IDG Consulting Inc.

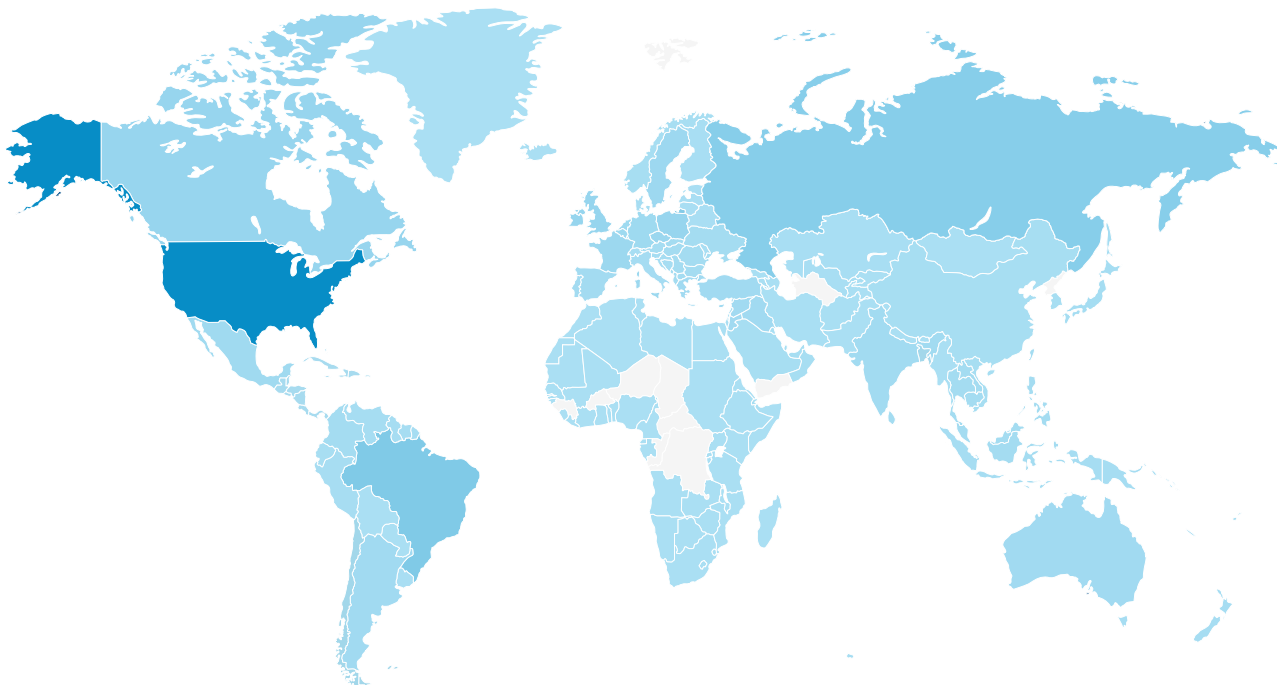
¹⁸ <https://www.digitaltveurope.com/2018/03/08/global-video-revenues-reach-us70bn-driven-by-online-services/>.

¹⁹ <https://www.statista.com/statistics/272305/global-revenue-of-the-music-industry/>

²⁰ Q1 2019 update of The Global Digital Gaming Market, May 17, 2019, IDG Consulting.

²¹ <https://www.emarketer.com/chart/197177/youtube-net-us-ad-revenues-2015-2018-billions-change-of-google-net-ad-revenues>.

²² <https://techcrunch.com/2018/10/09/soundcloud-monetization/>



delen av intervallet är sannolikt inte heller relevant under ett medellångt tidsperspektiv, då det kommer ta en längre tid att erbjuda skapande och delande av ett så brett utbud av olika sorters dataspel att det kan jämföras med bredden på det innehåll som idag delas på YouTube. En uppskattning av adresserbar marknad utifrån dessa antaganden, med de grova förenklingar de bygger på, skulle kunna resultera i ett uppskattat intervall om 20 mdr SEK till 40 mdr SEK i årliga intäkter.

KONKURRENSSITUATION

Den befintliga marknadsledaren inom amatörskapat innehåll för dataspel är Roblox. Roblox lanserade sin tjänst för ca 13 år sedan och har en i vissa avseenden mycket stark ställning på marknaden samt ett välkänt varumärke. För 2018 redovisade Roblox intäkter om motsvarande 4,8 mdr SEK²³ och uppger att dess månatligt aktiva antal användare uppgår till ca 100 miljoner. Roblox hemsida besöks av ca 300 miljoner besökare varje månad. Enligt analysföretaget IDG har totalt cirka 1,7 miljoner användare byggt över 22 miljoner Robloxspel²⁴.

Roblox låter sina kunder ladda ned en användarspelmotor som gör det möjligt att skapa och dela spel med andra användare som också laddat ned deras användarspelmotor. Även om deras

teknik för att generera 3D-innehåll bygger på liknande principer som Bolagets finns med andra ord en avgörande skillnad i hur delning av innehåll sker. Bolagets erbjudande bygger på streaming medan Roblox lösning utgår från nedladdning. Som framgått av avsnittet Att möjliggöra delning av skapat innehåll ovan, bedömer Bolaget att streaming har stora konkurrensfördelar i förhållande till nedladdning. Bolagets bedömning är också att tröskeln för att skapa spel i Robloxs tjänst är högre än vad som är fallet på Bolagets plattform, då Roblox tjänst kräver användande av ett scriptspråk²⁵.

En annan befintlig aktör på marknaden för amatörskapade spel, och därmed konkurrent till Bolaget, är KoGaMa. KoGaMas tekniska lösning kräver att användaren laddar ned en UNITY²⁶ plug-in-modul som installeras i webbläsaren. Spelskapande sker medelst block-baserade visuella instruktioner. Resultatet har blivit att deras totalt 22 miljoner användare sedan start har skapat 2,5 miljoner spel²⁷, dvs 0,1 skapade spel per registrerad användare i genomsnitt. Som jämförelse har Adventure box drygt 70 000 registrerade användare som skapat drygt 50 000 spel, dvs 0,7 skapade spel per registrerad användare i genomsnitt.

²³ Källa: IDG

²⁴ Olika uppgifter förekommer, enligt en artikel publicerad på Pocketgamer.biz 8 oktober 2019 är antalet över 50 miljoner

²⁵ Även bolaget planerar för att erbjuda användande av scriptspråk, men dess tjänst kommer liksom idag att möjliggöra skapande av spel utan att kunna något programmeringsspråk

²⁶ UNITY är den 3D-motor ovanpå vilken KoGaMa skapat sitt erbjudande. UNITY erbjuder en "browser plug-in" som gör att spel byggda med UNITY-teknik kan laddas ned i en webbläsare.

²⁷ <https://multiverseaps.com/>

MARKNADENS DRIVKRAFTER OCH TRENDER

Bolagets bedömning är att det inom dataspelsbranschen finns ett intresse hos användarna att utöva inflytande i sina dataspel-supplevelser. Användarna ges i allt större utsträckning möjlighet att påverka sina spelkaraktärers utseende och till och med, inom allt fler dataspel, att bygga egna banor. Det är dock ännu ovanligt att användare ges möjlighet att skapa helt egna dataspel. Det mest framstående exemplet på dataspel där användarkreativitet getts utrymme är det i Sverige utvecklade spelet Minecraft, vars unika egenskaper i stor utsträckning byggde på att användarna tilläts vara kreativa, genom att skapa virtuella "legobyggen". Ett annat exempel på framgångsrika modeller för kreativitet och personlig anpassning är spelet Fortnite, som låter dess spelare anpassa sina karaktärer genom att köpa tillbehör, kläder och dansrörelser till dessa. Enligt Bluegrass Capital tjänar Fortnite ca 96 USD per användare och år²⁸, till stor del baserat på försäljning av anpassat innehåll.

En annan viktig marknadstrend som Bolaget bedömer kommer att påverka dess marknad är en förskjutning mot streaming på bekostnad av nedladdning som distributionsform. De fördelar som redogjorts för ovan är, enligt Bolagets bedömning, betydande och kan inte bortses från. Förskjutningen mot streaming är, enligt Bolagets bedömning, ett led i ett tekniskifte och en gynnsam positionering gentemot streaming bedöms därmed ha stor potential. Historiskt har dataspel distribuerats genom nedladdning eller köp av DVDer, på samma sätt som köp av film, musik och böcker historiskt skett genom fysiska köp. För vissa typer av media har omställningen mot streaming som den dominerande formen av distribution gått väsentligt längre än vad gäller dataspel, men Bolaget ser inget skäl till att distribution av just dataspel skulle vara mindre lämpat för streaming än t ex musik och film.

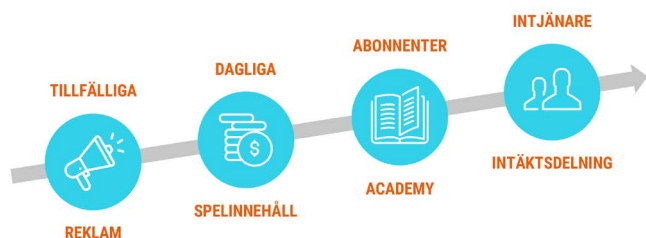
Bolaget bedömer att streamade erbjudanden kommer vara särskilt väl lämpade för distribution utanför Nordamerika och Europa, där den marknadsledande aktören idag har störst marknadspenetration. Eftersom Adventure Boxs plattform endast kräver enkla internetuppkopplingar och eftersom den fungerar på billiga enheter är användandet inte begränsat till rika länder. Adventure Box har användare över hela världen och det är endast i 14 länder där plattformen i dagsläget inte använts.

²⁸ <https://twitter.com/BluegrassCap/status/1093297966310408194>



INTÄKTSMODELLER OCH KOMMERSIALISERING

Vad gäller intäktsgenerering arbetar Bolaget med att implementera de, enligt Bolagets bedömning, intäktsmodeller som är mest beprövade inom såväl dataspelbranschen som flera andra digitala tjänster som erbjuds konsumenterna. I denna strategi ingår en modell för varje nivå av kundlojalitet. Den tillfälliga besökaren ("casual players" i grafen nedan) bidrar till intäkter genom att bli exponerad för reklam medan mer aktiva kunder därutöver kan köpa virtuella extratillbehör. Än mer aktiva och lojala kunder kommer erbjudas möjligheten att teckna ett abonnemang och få de fördelar detta erbjuder. De kunder som själva tjänar pengar på att skapa intäkter åt Adventure Box, genom intäktsdelning, bedöms bli de mest lojala. Samtliga modeller utvecklas i de avsnitt som följer nedan.



Strategi för intäktsgenerering

En förutsättning för att framgångsrikt kunna implementera intäktsmodeller på det sätt som beskrivits ovan, och som vidare utvecklas nedan, är att en stabil bas av användare byggs upp samt att dessa användare värdesätter den produkt eller tjänst som erbjuds i tillräcklig utsträckning för att acceptera den reklam de exponeras för eller för att vilja lägga pengar på produkten. Detta förutsätter i sin tur att den underliggande produkten eller tjänsten håller hög kvalitet och erbjuder ett mervärde för användarna. Bolagets investeringar under de senaste fem åren har syftat till att åstadkomma dessa förutsättningar.

När i tiden samt i vilken omfattning intäktsmodeller införs i en tjänst som inledningsvis erbjuds helt utan kostnad för användarna är en viktig avvägning. Bolaget bedömer att dess tjänst nu har nått en stabil bas av användare samt att det finns förutsättningar för att i närtid ytterligare utöka denna bas, varför intäktsmodeller nu kommer att införas i större skala. Bolaget har utvecklat tekniska och administrativa verktyg för att införa olika intäktsmodeller och förfogar över besluten att införa sådana när det bedöms relevant. Detta är orsaken till att Bolagets verksamhet historiskt uppvisat endast marginella intäkter.

Flertalet av de intäktsmodeller som beskrivs nedan kan Bolaget tekniskt och administrativt erbjuda redan idag. I den mån investeringar krävs för att kunna använda de beskrivna intäktsmodellerna framgår detta av avsnittet *Planerad utveckling kommande*

12 månader. När, på vilket sätt och i vilken utsträckning Bolaget väljer att tillämpa intäktsmodellerna är affärsmässiga avväganden som Bolaget löpande kommer att utvärdera. Bolagets primära mål för överskådlig tid är att öka dess användarantal, varför tillväxt kommer att prioriteras framför lönsamhet. Bolagets nuvarande bas av användare är inte tillräckligt stor för att meningsfulla intäkter skulle genereras även om modellerna nedan idag skulle implementeras fullt ut. Bolaget kommer därför att införa modellerna och vid var tid tillämpade priser varsamt och i syfte att understödja tillväxt av användare, för att på längre sikt skapa förutsättningar för lönsamhet. Bolaget testar också olika tillämpningar, gränssnitt och prisnivåer för att fastställa hur modellerna ska utformas och vilka priser som ska sättas för att få optimal effekt.

Såsom beskrivits ovan bedömer Bolaget att dess främsta potential för tillväxt är att en dynamik uppstår där användare som får del av skapade spel själva skapar spel och i sin tur delar dessa med andra användare. Den marknadsföring Bolaget bedriver syftar till att skapa förutsättningar för en sådan utveckling, men det är inte möjligt att förutsäga när den kommer kunna äga rum. Bolaget lämnar inga prognoser vare sig för antal användare eller intäkter.

INTÄKTSMODELL – REKLAM (B2C)

Bolaget tillhandahåller redan idag reklam via sin hemsida, om än i mycket liten skala. Modellen är enkel att tillämpa och den har potential att generera intäkter från samtliga besökare av Bolagets hemsida, både de som skapar innehåll och tillfälliga besökare som endast tar del av innehåll. Den parameter som, åtminstone på kort sikt, styr potentialen för reklamintäkter är således antal besökare på Bolagets hemsida. Dock är även den tid användarna spenderar på plattformen av värde i detta sammanhang, så aktiva spelare som skapar spel är värdefulla för Bolaget även i detta perspektiv.

Det är Bolagets bedömning att användare av digitala tjänster har ett stort mått av acceptans för att tjänster finansieras genom reklam och att de som användare av sådana tjänster därmed exponeras för reklam. Denna uppfattning stöds av att vissa stora aktörer enbart tillämpar reklammodeller i sina erbjudanden. Detta gäller t ex Youtube och inom marknaderna för dataspel kan nämnas crazygames.com och 4j.com (där t ex Adventure Box-spel delas idag) som ytterligare exempel.

Reklammodellen har hittills endast implementerats i utvärderingssyfte, varför intäkterna har varit obetydliga. Under slutet av 2019 och början av 2020 kommer antalet visade reklambudskap stegvis trappas upp med avsikten att generera mer betydande intäkter. Bolaget har också för avsikt att börja tillhandahålla rörligt reklam innehåll, vilket betingar ett högre pris vid annonsförsäljning än stillbilder. Bolaget ser sammanfattningsvis goda möjligheter att med små medel öka dess intäkter på detta område, om än från låga nivåer.

INTÄKTSMODELL – BETALT INNEHÅLL (B2C)

Bolaget har sedan 2017 implementerat interna betalningsmedel ("valutor" benämnda Guld och Diamanter) inom dess spelplattform samt en modell för att köpa sådana betalningsmedel för pengar. Betalningslösningar med betalkort samt via Paypal finns fullt ut implementerade.

Intäktssmodellen är tekniskt och administrativt förberedd och kan börja tillämpas i praktiken genom att i spelutvecklingen erbjuda extra innehåll till försäljning. Under Q1 2020 kommer användarna att i större utsträckning erbjudas sådana alternativ. Användandet av modellen kommer emellertid utökas varsamt och under noggrann uppföljning, för att bevara intrycket att den grundläggande tjänst Bolaget tillhandahåller utan avgift är attraktiv och rik på innehåll.

Bolaget ser på lång sikt betydande potential för att generera intäkter baserat på betalt innehåll, men bedömer också att tillväxten av sådana intäkter i närtid kommer att vara långsamare än vad gäller reklamintäkter.

INTÄKTSMODELL – ABONNEMANG (B2C)

Det finns ett flertal exempel på digitala tjänster som erbjuds användare utan kostnad, om dessa exponeras för reklam, men som också finns i en avgiftsbaserad version där användaren slipper reklamen. Bolaget bedömer att sådana modeller kan vara effektiva för att segmentera kundgrupper och för att skapa erbjudanden som attraherar kunder med olika behov och förutsättningar.

Bolaget planerar att införa ett abonnemangserbjudande kallat "Adventure Box Academy". Utöver att slippa reklam ska abonnenterna också få tillgång till fördjupade kunskaper och förbättrade förutsättningar för att skapa spel på Bolagets plattform. Avsikten är att online-material ska tillhandahållas samt att online-möten med professionella programmerare erbjudas.

Denna intäktssmodell är per datumet för Bolagsbeskrivningens upprättande inte redo för att erbjudas Bolagets användare, utan kräver ytterligare arbete. Erbjudandet måste definieras och såväl tekniska som administrativa verktyg behöver förberedas. Bolagets bedömning är också att personella resurser behöver tillföras för genomförandet. Konceptet är avsett att lanseras i slutet av Q2 2020.

Bolaget bedömer att det, på lång sikt, finns goda möjligheter för denna modell att generera intäkter, men att ett än större mervärde med den är dess potential att öka lojalitet hos användare samt såväl produktivitet som kvalitet i abonnenternas spelutveckling.

INTÄKTSMODELL – INTÄKTSDELNING (B2C)

Som angetts ovan bedömer Bolaget att dess tillväxtpotential ligger i att användare skapar spel som delas med andra användare som i sin tur skapar nya spel. En avgörande faktor för att Bolaget ska kunna nå framgång är således att det skapas

intressanta spel på dess plattform. Bolagets mervärde av utvecklade spel ökar om de delas i större utsträckning. Spel av hög kvalitet har större potential att inspirera andra användare att utveckla egna spel. Det ligger därmed helt i Bolagets intresse att skapa incitament för användare att utveckla och dela spel av hög kvalitet. Bolaget bedömer därmed att det ligger i Bolagets intresse att dela intäkter med dess mest aktiva, kreativa och skickliga användare.

Fullt ut implementerat och framgångsrikt tillämpat skulle intäktssdelning kunna ge lojala ambassadörer för Bolagets erbjudande, som samtidigt både bidrar till Bolagets intäkter och själva får möjlighet att generera meningsfulla inkomster.

Bolaget har redan idag tillämpat intäktssdelning, selektivt och manuellt administrerat, för ett litet utvalt antal användare. Modellen kräver emellertid ytterligare arbete för att kunna tillhandahållas effektivt för en bredare krets av användare. Avsikten är att senast Q3 2020 införa en automatiskt administrerad modell för intäktssdelning med Bolagets användare.

Bolaget bedömer att det, på lång sikt, finns goda möjligheter för denna modell att indirekt generera intäkter för Bolaget samt att ett stort mervärde med den är dess potential att öka lojalitet hos användare. Även om storleksordningen inte är relevant i nuläget kan som referens nämnas att Roblox för 2019 hoppas betala ut över 100 miljoner USD i ersättning till skapare av spel på dess plattform²⁹.

PLANERAD PRODUKTUTVECKLING KOMMANDE 12 MÅNADER

Bolaget har under de senaste fem åren investerat betydande resurser i att utveckla dess plattform till det kompletta, marknadstestade och lanserade erbjudande den utgör idag. Bolaget arbetar enligt snabbbrörliga principer och har historiskt släppt en uppdaterad version av plattformen i genomsnitt varannan vecka. Detta gör det möjligt för bolaget att kontinuerligt anpassa hur plattformen utvecklas, inte minst baserat på uppmätt användarbeteende.

Det är också en naturlig del av Bolagets löpande verksamhet att addera och anpassa verktyg och innehåll på plattformen. Detta avsnitt syftar inte till att beskriva denna kontinuerliga utveckling utan avser i första hand att tydliggöra hur det kapital som ställts till Bolagets förfogande genom dess senaste emission avses att utnyttjas, samt vilken utveckling dessa medel förväntas möjliggöra.

²⁹ Källa: corp.roblox.com/news/

2019 Q4	2020 Q1	2020 Q2	2020 Q3
• Spelande på smartphones och surfplattor (iOS och Android) • Import av Minecrafts nya filformat • Ytterligare förbättrad teknisk stabilitet	• Stöd för användarskapade modeller/innehåll • Publika användarprofiler • Betalningstillfällen vid konfiguration av karaktärer • Videoreklam	• Marknadsplats där användare kan handla innehåll med varandra • Academy-abonnemang • Ett skriptspråk för avancerat spelskapande	• Intäktsdelning med användare • Bättre animationsstöd • Multimaker för socialt spelskapande

Den utveckling som framgår av tabellen ovan är avsedd att genomföras med Bolagets, vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningens upprättande, befintliga rörelsekapital. Flera av utvecklingsinsatserna knyter an till de intäktsmodeller som beskrivits ovan och andra utvecklas i kommande avsnitt, Framtida möjligheter.

En viktig pågående aktivitet är att utveckla stöd för att spela spel på Bolagets plattform via mobila enheter. Som framgått i andra avsnitt är det ett viktigt inslag i Bolagets strategi att göra dess plattform åtkomlig för så stora grupper användare som möjligt och att nå mobila enheter är en viktig del i detta sammanhang.

En annan aktivitet av de ovanstående som är värd att särskilt omnämnas är Bolagets avsikt att möjliggöra för användare att både skapa och spela spel tillsammans med andra. Företeelsen att skapa och dela innehåll är till sin natur social och Bolagets plattform skulle kunna ses som ett socialt media, om än för delning av ett mer avancerat innehåll än vad som är fallet för andra sociala media. Att möjliggöra skapande och spelande i grupp, oberoende av var i världen användarna befinner sig, bedömer Bolaget kommer att tillföra ytterligare en social dimension för användarna av plattformen.

FRAMTIDA MÖJLIGHETER

Detta avsnitt beskriver möjligheter Bolaget identifierat till vidare utveckling av dess plattform och erbjudande, men som ligger längre fram i tiden och/eller som bedöms kräva resurser utöver Bolagets befintliga rörelsekapital för att kunna genomföras, åtminstone i större skala. Bolaget bedömer att det är relevant att informera läsare om även sådana framtida möjligheter, även om det råder väsentligt större osäkerhet om huruvida dessa kommer kunna materialiseras och i sådana fall när.

En möjlighet att framöver generera intäkter, som Bolaget redan testat, är genom B2B-samarbeten i projektform. Detta skulle kunna ses som att Bolaget utför arbete på konsultbasis eller upplåter sin plattform på licens till professionella aktörer, i annat syfte än att producera ett spelinnehåll. Det mest intuitiva syftet med ett sådant projekt skulle vara att aktören på ett kreativt sätt vill göra reklam för sin produkt. I stället för att producera en reklamfilm, en radiojingle eller en kampanj på ett socialt media skulle företaget kunna placera sin produkt inuti ett enkelt dataspel, som låter konsumenter närma sig och bekanta sig med produkten på ett underhållande och nyskapande sätt. Bolaget har genomfört ett par sådana projekt med lovande resultat. Möjligheten finns således redan idag att selektivt, opportunt

och i liten skala genomföra sådana kampanjer. Att utveckla detta för marknadsföring som ett kommersiellt erbjudande skulle emellertid kräva ytterligare resurser, vilket inte tagits höjd för i planeringen för de kommande 12 månaderna.

En annan möjlighet Bolaget ser stor långsiktig potential i är att i större utsträckning öppna för integration med andra plattformar och spel. Bolaget ser dess integration med Minecraft som ett viktigt initiativ och kan komma att söka fler möjligheter att öppna upp för andra kanaler att importera innehåll till dess plattform.

En ytterligare möjlighet Bolaget ser på längre sikt, och som inte planerats för inom ramen för kommande 12 månader, är att etablera stöd för virtuell och förstärkt verklighet ("augmented reality"), vilket framöver bedöms bli en allt viktigare komponent i dataspe-lande. Bolaget kommer dock endast prioritera detta om och när det beräknas ha god effekt på användarbasen eller intäkterna.

ORGANISATION

Organisationen består idag av åtta heltidsanställda, två heltidskonsulter, sju deltidskonsulter och en deltidspraktikant. Totalt tio personer på heltid och åtta på deltid. Två personer arbetar i Paris (Frankrike) och en arbetar i Sevilla (Spanien). Resterande arbetar i Stockholm (Sverige). Av dessa är fyra programmerare på heltid och en programmerare på deltid. Bolaget arbetar med att under Q4 2019 rekrytera ytterligare två programmerare till Stockholm samt att etablera en relation med ett utvecklingsföretag i ett land där kompetens inom programmering kan anlitas till lägre kostnad än där Bolaget är verksamt idag. Bolaget bedömer att dess behov av att anlita sådan kompetens på distans uppgår till ca fyra heltidstjänster.

Bolagets styrelse och ledningsgrupp beskrivs under avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer".

Sammanfattningsvis bedömer Bolaget att det på såväl styrelse- som operativ nivå har tillgång till gedigen kompetens inom såväl teknik som affärsutveckling. Bolaget befinner sig i en tillväxtfas och kommer löpande se över sitt behov av ytterligare personella resurser.



UTVALD FINANSIELL INFORMATION

I nedanstående avsnitt redovisas den historiska finansiella utvecklingen för Adventure Box för räkenskapsåren 2016/17 och 2017/18 samt för de första tolv månaderna för 2018/19 samt även för de tretton första månaderna i ett förlängt räkenskapsår varvid även föregående års tretton månader räknats fram för att få jämförbarhet. Informationen för räkenskapsåren 2016/17 och 2017/18 är hämtad från Bolagets reviderade årsredovisningar för respektive räkenskapsår. Informationen för de första tolv samt tretton månaderna för 2018/19 och 2017/18 är framtagna i syfte att ingå i denna Bolagsbeskrivning. Tidigare års räkenskapsperiod har varit 1 sept-31 aug, men har under början av 2019 ändrats till att vara kalenderår. Som en följd av detta har Bolagets innevarande kalenderår förlängts och kommer att avse perioden 1 sep 2018 – 31 dec 2019.

Informationen nedan ska läsas tillsammans med avsnittet "Kommentarer till den finansiella informationen". Förutom ovan nämnda årsredovisningar har ingen information i denna Bolagsbeskrivning reviderats eller översiktligt granskats av Bolagets revisor.

Bolagets årsredovisningar för 2017/18 och 2016/17 och delårsrapporten september 2018 - augusti 2019 samt delårsrapporten september 2017 - september 2018 och september 2018 - september 2019 har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt uttalanden och allmänna råd enligt BFNAR 2012:1, så kallad K3.

RESULTATRÄKNING, I SAMMANDRAG

tkr	1 sept-30 sept 2018/19 13 månader	1 sept-30 sept 2017/18 13 månader	1 sept-31 aug 2018/19 helår	1 sept -31 aug 2017/18 helår	1 sept -31 aug 2016/17 helår
Adventure Box Technology AB (publ.)					
<i>Rörelsens intäkter</i>					
Nettoomsättning	0		0	0	0
Aktiverat arbete för egen räkning	3 601	1 540	3 273	1 409	1 657
Övriga rörelseintäkter	294	249	252	233	160
Summa rörelsens intäkter	3 895	1 789	3 525	1 642	1 817
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Köpta tjänster från underkonsulter	0	0	0	0	-46
Övriga externa kostnader	-1 183	-424	-987	-399	-327
Personalkostnader	-4 479	-2 146	-3 989	-1 955	-2 226
Avskrivningar	-1	-1	-1	-2	0
Summa rörelsens kostnader	-5 663	-2 571	-4 977	-2 356	-2 599
Rörelseresultat	-1 768	-782	-1 452	-714	-782
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Finansnetto	-150	-23	-137	-39	0
Resultat efter finansiella poster	-1 918	-805	-1 589	-753	-782
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
Periodens resultat	-1 918	-805	-1 589	-753	-782

BALANSRÄKNING, I SAMMANDRAG

<i>tkr</i>	30 sept 2019	30 sept 2018	31 aug 2019	31 aug 2018	31 aug 2017
Adventure Box Technology AB (publ.)					
<i>Tillgångar</i>					
<i>Tecknat men ej inbetalt aktiekapital</i>					
Tecknat men ej inbetalt aktiekapital					2 496
<i>Anläggningstillgångar</i>					
<i>Immateriella tillgångar</i>					
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	26 958	19 386	26 572	19 043	14 897
<i>Materiella tillgångar</i>					
Inventarier, verktyg och installationer	15	20	16	21	0
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>					
Andelar i koncernföretag	0	0	13	13	13
Andra långfristiga fordringar	0	70	0	70	70
Summa anläggningstillgångar	26 973	19 476	26 601	19 147	14 980
<i>Omsättningstillgångar</i>					
Fordringar på koncernföretag	0	0	0	45	115
Kundfordringar och andra fordringar	748	70	374	75	153
Likvida medel	15 715	175	16 759	246	15
Summa omsättningstillgångar	16 463	245	17 133	366	283
TOTALA TILLGÅNGAR	43 436	19 721	43 734	19 513	17 759
<i>Eget kapital och skulder</i>					
<i>Eget kapital</i>					
Bundet eget kapital	17 734	9 015	17 348	9 015	8 403
Fritt eget kapital	22 535	7 256	23 250	7 308	5 726
Summa eget kapital	40 269	16 271	40 598	16 323	14 129
<i>Avsättningar och skulder</i>					
Långfristiga skulder	804	1 425	885	1 929	2 433
Kortfristiga skulder	2 363	2 025	2 251	1 261	1 197
Summa avsättningar och skulder	3 167	3 450	3 136	3 190	3 630
TOTALT EGET KAPITAL och SKULDER	43 436	19 721	43 734	19 513	17 759

RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

<i>tkr</i>	1 sept-30 sept 2018/19 13 månader	1 sept-30 sept 2017/18 13 månader	1 sept-31 aug 2018/19 helår	1 sept -31 aug 2017/18 helår	1 sept -31 aug 2016/17 helår
Adventure Box Technology AB (publ.)					
<i>Den löpande verksamheten</i>					
Rörelseresultat efter finansiella poster	-1 918	-805	-1 589	-753	-782
Avskrivningar	5	1	1	2	0
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-1 913	-804	-1 588	-751	-782
före förändringar i rörelsekapitalet					
Förändringar i rörelsekapitalet	142	2 169	740	209	277
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-1 771	1 365	-848	-542	-505
<i>Investeringsverksamheten</i>					
Förändring av långfr fordringar	70		70	0	0
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-7 572	-4 936	-7 529	-4 146	-4 759
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	0		0	-23	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-7 502	-4 936	-7 459	-4 169	-4 759
Nettokassaflöde före finansiella poster	-9 273	-3 571	-8 307	-4 711	-5 264
<i>Finansieringsverksamheten</i>					
Amorteringar på lån	-1 125	-240	-1 044	-504	0
Nyupptagna lån	0		0	0	69
Tillskjutet kapital	25 867	3 971	25 864	5 446	4 606
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	24 742	3 731	24 820	4 942	4 675
PERIODENS KASSAFLÖDE	15 469	160	16 513	231	-589
Likvida medel vid periodens början	246	15	246	15	604
Likvida medel vid periodens slut	15 715	175	16 759	246	15

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

tkr

Adventure Box Technology AB (publ.) 1 sept 2017-30 sept 2018	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	Totalt eget kapital
Ingående balans 2017-09-01	99	20 628	-6 591	14 136
<i>Totalresultat</i>				
Periodens resultat			-805	-805
S:a totalresultat	0	0	-805	-805
<i>Transaktioner med aktieägare</i>				
Nyemissioner	13	2 942		2 955
Nyemissionsutgifter		-15		-15
S:a transaktioner med aktieägare	13	2 927	0	2 940
Utgående balans 2018-09-30	112	23 555	-7 396	16 271

Adventure Box Technology AB (publ.) 1 sept 2018-30 sept 2019	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	Totalt eget kapital
Ingående balans 2018-09-01	112	23 555	-7 344	16 323
<i>Totalresultat</i>				
Periodens resultat			-1 918	-1 918
S:a totalresultat	0	0	-1 918	-1 918
<i>Transaktioner med aktieägare</i>				
Fondemission	518	-518		0
Erhållna optionspremier		68		68
Nyemissioner	284	25 546		25 830
Nyemissionsutgifter		-34		-34
S:a transaktioner med aktieägare	284	25 580	0	25 864
Utgående balans 2019-09-30	914	48 617	-9 262	40 269

KOMMENTAR TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN

Informationen nedan ska läsas tillsammans med avsnittet "Utvald finansiell information" och de reviderade räkenskaper för 2016/17 och 2017/18.

KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA INFORMATIONEN

Den finansiella informationen nedan avseende 1 september 2018 – 30 september 2019 och avseende 1 september 2018 – 31 augusti 2019 har inte reviderats av Bolagets revisor.

JÄMFÖRELSE MELLAN PERIODERNA 1 SEPTEMBER 2018 – 30 SEPTEMBER 2019 (13 MÅNADER) OCH SIFFROR ENLIGT ÖREVIDERAD RAPPORT FÖR PERIODEN 1 SEPTEMBER 2017 – 30 SEPTEMBER 2018.

Nettoomsättning för perioden uppgick till 0 TSEK (0 TSEK)

Rörelsekostnader

Bolagets rörelsekostnader uppgick under perioden till 5 663 TSEK (2 571 TSEK) mestadels beroende på ökade marknadsföringskostnader och kostnader i samband med förberedelser inför listning på First North.

Resultat efter finansiella poster

Resultat efter finansiella poster för perioden uppgick till -1 918 TSEK (-805 TSEK), det ökade negativa resultatet jämfört med föregående år beror på ökade marknadsföringskostnader och kostnader i samband med förberedelser inför listning på First North samt på en nedskrivning om 64 TSEK av fordran på dotterbolag i Storbritannien som är under avveckling.

Kassaflödet från den löpande verksamheten

Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -1 771 TSEK (-1 365 TSEK), mestadels beroende på ökade rörelsekostnader enligt ovan.

Investeringar i utvecklingsutgifter

Investeringar i utvecklingsutgifter uppgick till 7 572 TSEK (4 936 TSEK), en ökning jämfört med föregående år på grund av ökade satsningar på utveckling av Bolagets produkter. Antalet programmerare ökade från tre till fem under året samtidigt som anlitande av underkonsulter ökade.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten

Nyemissioner genomfördes under perioden till ett värde av 25 867 TSEK (3 971 TSEK), tack vare några mindre nyemissioner i början av räkenskapsperioden och en större om ca 20,5 MSEK i juni 2019. Amorteringar har skett på lån från ALMI och UIC med 1 125 TSEK (240 TSEK).

Eget kapital

Eget kapital per den 30 september uppgick till 40 269 TSEK (16 271 TSEK), ökningen beror till största delen på de ovan omnämnda nyemissionerna.

Skulder

Bolagets skulder uppgår per 30 september till långfristigt 804 TSEK (1 425 TSEK) och kortfristigt till 2 251 TSEK (1 261 TSEK). De långfristiga skulderna består av dels krediter från Almi Företagspartner Uppsala AB ("Almi") 654 TSEK (1 183 TSEK) och ett lån från Uppsala Innovation Centre AB ("UIC") om 150 TSEK (326 TSEK). De kortfristiga skulderna avser kortfristig del av kreditkulder till Almi 343 TSEK (211 TSEK) och UIC 150 TSEK (150 TSEK), leverantörsskulder 320 TSEK (425 TSEK), övriga skulder 41 TSEK (122 TSEK) och upplupna kostnader 1 509 (1 117 TSEK), där ökning mestadels beror på ännu ej fakturerade tjänster i samband med listning av Bolaget på First North.

Likvida medel per den 30 september uppgick till 15 715 TSEK (175 TSEK), ökningen beror till största delen på de ovan omnämnda nyemissionerna.

JÄMFÖRELSE MELLAN PERIODERNA 1 SEPTEMBER 2018 – 31 AUGUSTI 2019 OCH SIFFROR ENLIGT REVIDERAD ÅRSREDOVISNING FÖR PERIODEN 1 SEPTEMBER 2017 – 31 AUGUSTI 2018.

Rörelseintäkter

Nettoomsättning för perioden uppgick till 0 TSEK (0 TSEK)

Rörelsekostnader

Bolagets rörelsekostnader uppgick under perioden till 4 977 TSEK (2 356 TSEK) mestadels beroende på ökade marknadsföringskostnader och kostnader i samband med förberedelser inför listning på First North.

Resultat efter finansiella poster

Resultat efter finansiella poster för perioden uppgick till -1 589 TSEK (-753 TSEK), det ökade negativa resultatet jämfört med föregående år beror på ökade marknadsföringskostnader och kostnader i samband med förberedelser inför listning på First North samt på en nedskrivning om 64 TSEK av fordran på dotterbolag i Storbritannien som är under avveckling.

Kassaflödet från den löpande verksamheten

Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -848 TSEK (-542 TSEK), mestadels beroende på ökade rörelsekostnader enligt ovan.

Investeringar i utvecklingsutgifter

Investeringar i utvecklingsutgifter uppgick till 7 529 TSEK (4 146 TSEK), en ökning jämfört med föregående år på grund av ökade satsningar på utveckling av Bolagets produkter. Antalet programmerare ökade från tre till fem under året samtidigt som anlitande av underkonsulter ökade.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten

Nyemissioner genomfördes under perioden till ett värde av 25 864 TSEK (5 446 TSEK), tack vare några mindre nyemissioner

i början av räkenskapsperioden och en större om ca 20,5 MSEK i juni 2019. Amorteringar har skett på lån från ALMI och UIC med 644 TSEK (504 TSEK).

Eget kapital

Eget kapital per den 31 augusti uppgick till 40 598 TSEK (16 323 TSEK), ökningen beror till största delen på de ovan omnämnda nyemissionerna.

Skulder

Bolagets skulder uppgår per 31 augusti till långfristigt 885 TSEK (1 929 TSEK) och kortfristigt till 2 251 TSEK (1 261 TSEK). De långfristiga skulderna består av dels krediter från Almi Företagspartner Uppsala AB ("Almi") 735 TSEK (1 183 TSEK) och ett lån från Uppsala Innovation Centre AB ("UIC") om 150 TSEK (326 TSEK). De kortfristiga skulderna avser kortfristig del av kreditkulder till Almi 343 TSEK (211 TSEK) och UIC 150 TSEK (150 TSEK), leverantörsskulder 404 TSEK (594 TSEK), övriga skulder 35 TSEK (122 TSEK) och upplupna kostnader 1 319 (184 TSEK), där ökning mestadels beror på ännu ej fakturerade tjänster i samband med listning av Bolaget på First North.

Likvida medel per den 31 augusti uppgick till 16 759 TSEK (246 TSEK), ökningen beror till största delen på de ovan omnämnda nyemissionerna.

JÄMFÖRELSE MELLAN REVIDERADE ÅRSREDOVISNINGAR 1 SEPTEMBER 2017 – 31 AUGUSTI 2018 OCH 1 SEPTEMBER 2016 – 31 AUGUSTI 2017.

Rörelseintäkter

Nettoomsättning för perioden uppgick till 0 TSEK (0 TSEK)

Rörelsekostnader

Bolagets rörelsekostnader uppgick under perioden till 2 356 TSEK (2 599 TSEK) mestadels beroende på minskade marknadsförings- och konsultkostnader.

Resultat efter finansiella poster

Resultat efter finansiella poster för perioden uppgick till -753 TSEK (-782 TSEK), förändringen beror på minskade rörelsekostnader.

Kassaflödet från den löpande verksamheten

Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -542 TSEK (-505 TSEK), mestadels beroende på ökade förändringar i rörelsekapital.

Investeringar i utvecklingsutgifter

Investeringar i utvecklingsutgifter uppgick till 4 146 TSEK (4 759 TSEK), en minskning jämfört med föregående år på grund av minskade satsningar på utveckling av Bolagets produkter.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten

Nyemissioner genomfördes under perioden till ett värde av 5 446 TSEK (4 606 TSEK), tack vare fyra (fyra) mindre nyemissioner. Amorteringar har skett på lån från ALMI och UIC med 504 TSEK (0 TSEK).

Eget kapital

Eget kapital per den 31 augusti uppgick till 16 323 TSEK (14 129 TSEK), ökningen beroende på nyemissioner och resultat.

Skulder

Bolagets skulder uppgick per 31 augusti till långfristigt 1 929 TSEK (2 433 TSEK) och kortfristigt till 1 261 TSEK (1 197 TSEK). De långfristiga skulderna består av dels krediter från Almi 1 183 TSEK (1 101 TSEK) dels ett lån från UIC om 326 TSEK (427 TSEK) samt en konvertibelskuld på 420 TSEK (544 TSEK). De kortfristiga skulderna avser kortfristig del av kreditkulder till Almi 211 TSEK (211 TSEK) och UIC 150 TSEK (150 TSEK), leverantörsskulder 594 TSEK (240 TSEK), övriga skulder 122 TSEK (140 TSEK) och upplupna kostnader 184 (456 TSEK).

Likvida medel per den 31 augusti uppgick till 246 TSEK (15 TSEK), ökningen beror till största delen på de ovan omnämnda nyemissionerna med avdrag för utvecklingsutgifter och rörelsekostnader.

EGET KAPITAL, SKULDER OCH ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

Den 30 september 2019 uppgick Bolagets egna kapital till 40,6 MSEK (föregående års siffror avser 31 aug 2018) (16,3 MSEK) och likvida medel uppgick till 16,8 MSEK (0,2 MSEK). Soliditeten per den 30 september 2019 uppgick till 93 procent (84 procent) och eget kapital per aktie uppgick till 4,44 SEK.

EGET KAPITAL OCH NETTOSKULDSÄTTNING

Tabellerna i detta avsnitt redovisar Bolagets kapitalisering och skuldsättning per den 30 september 2019. Se avsnitt "Aktier, aktiekapital och ägarförhållanden" för ytterligare information om bland annat Bolagets aktiekapital och aktier. Bolagets nuvarande verksamhet finansieras i huvudsak genom eget kapital.

RESULTATRÄKNING, I SAMMANDRAG

Eget kapital och skulder, TSEK	30-sep-19
Kortfristiga räntebärande skulder	
Mot garanti eller borgen	0
Mot säkerhet	493
Utan garanti/borgen eller säkerhet	0
Summa kortfristiga räntebärande skulder	493
Långfristiga skulder	
Mot garanti eller borgen	0
Mot säkerhet	783
Utan garanti/borgen eller säkerhet	21
Summa långfristiga skulder	804
Eget kapital	
Aktiekapital	914
Överkursfond	43 924
Övriga reserver	14 996
Balanserade resultat	-19 025
Periodens resultat	-1 918
Summa eget kapital	38 891
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	40 188
Nettoskuldsättning, TSEK	30-sep-19
(A) Kassa	15 715
(B) Likvida medel	
(C) Lätt realiserbara värdepapper	
(D) Summa Likviditet (A)+(B)+(C)	15 715
(E) Kortfristiga fordringar	748
(F) Kortfristiga bankskulder	
(G) Kortfristig del av långfristiga skulder	493
(H) Andra kortfristiga skulder	1 870
(I) Summa kortfristiga skulder (F)+(G)+(H)	2 363
(J) Netto kortfristig skuldsättning (I)-(E)-(D)	-14 100
(K) Långfristiga banklån	0
(L) Emitterade obligationer	0
(M) Andra långfristiga lån	804
(N) Långfristig skuldsättning (K)+(L)+(M)	804
(O) Nettoskuldsättning (J)+(N)	-13 296

NETTOSKULDSÄTTNING

Då Bolaget i huvudsak är finansierat genom ägartillskott via nyemissioner och Bolagets totala räntebärande skulder inte vid någon tidpunkt överstigit 2,5 MSEK har Bolaget alltid haft en negativ nettoskuldsättning, det vill säga Bolaget har vid varje tidpunkt haft en nettotillgång.

MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har gjorts med 23 TSEK under 2017/18 och avser IT utrustning.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Investeringar i immateriella anläggningstillgångar görs i form av utveckling av spel och har gjorts med 4 759 TSEK under 2016/17 och med 4 146 TSEK under 2017/18. Hittills under innevarande räkenskapsår har investeringar gjorts med 7 572 TSEK.

RÖRELSEKAPITALUTLÅTANDE

Styrelsen bedömer att Bolagets befintliga rörelsekapital är tillräckligt för den planerade verksamheten för den kommande tolv månadersperioden. Till dess att Bolaget har en bevisad intjäningsförmåga avser Bolaget att finansiera verksamheten genom eget kapital.

BEGRÄNSNINGAR

Det finns såvitt styrelsen känner till inga begränsningar i användningen av kapitalet som väsentligt skulle kunna påverka verksamheten.

ANMÄRKNINGAR FRÅN BOLAGETS REVISOR

[Inga anmärkningar finns i revisionsberättelserna för den historiska finansiella informationen som omfattas av Bolagsbeskrivningen.]

TENDENSER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Det finns inga tendenser vad gäller produktion, försäljning och lager, kostnader och försäljningspriser under det innevarande räkenskapsåret fram till datumet för Bolagsbeskrivningen.

Utöver vad som anges i avsnittet "Riskfaktorer" i denna Bolagsbeskrivning känner Bolaget inte till några andra tendenser, osäkerhetsfaktorer, potentiella fordringar eller andra krav, åtaganden eller händelser som kan ha en väsentlig inverkan på Bolagets utsikter under innevarande år.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

Inga väsentliga händelser har inträffat avseende Bolagets finansiella ställning eller ställning på marknaden sedan 30 september 2019.

ÖVRIGA OMSTÄNDIGHETER

Utöver vad som framgår av denna Bolagsbeskrivning känner Bolaget inte till några offentliga, ekonomiska, skattepolitiska, penningpolitiska eller andra politiska åtgärder som, direkt eller indirekt, väsentligt påverkat eller väsentligt skulle kunna påverka Bolagets verksamhet.

AKTIER, AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN

AKTIEKAPITAL OCH AKTIER

Bolagets registrerade aktiekapital uppgår per dagen för Bolagsbeskrivningen till 914 240 SEK, fördelat på 9 142 400 aktier, envar med ett kvotvärde om 0,10 SEK. Aktierna i Bolaget har utgetts i enlighet med svensk lagstiftning och är denominerade i svenska kronor (SEK). Aktierna i Bolaget finns endast utgivna i ett aktieslag och har emitterats i enlighet med svensk rätt. Samtliga emitterade aktier är fullt inbetalda och är fritt överlåtbara, med förbehåll för vissa begränsningar enligt nedan "Avtal om lock-up" och "Ägarförhållanden". Enligt Bolagets bolagsordning får aktiekapitalet inte understiga 500 000 SEK och inte överstiga 2 000 000 SEK, fördelat på inte färre än 5 000 000 aktier och inte fler än 20 000 000 aktier.

Varje aktie berättigar till en röst vid bolagsstämma. Vid bolagsstämma får varje röstberättigad rösta för det fulla antalet

innehavda eller företrädda aktier utan begränsningar i rösträtten. Samtliga aktier är till fullo betalda och ger lika rätt till andel i Bolagets tillgångar och resultat. Vid en eventuell likvidation av Bolaget har aktieägare rätt till andel av överskott i förhållande till det antal aktier som aktieägaren innehar.

Aktieägare har normalt företrädesrätt till teckning av nya aktier, teckningsoptioner och konvertibla skuldebrev i enlighet med aktiebolagslagen, såvida inte bolagsstämman eller styrelsen med stöd av bolagsstämmans bemyndigande beslutar om avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt.

Aktierna i Bolaget är inte föremål för erbjudande som lämnats till följd av inlösenrätt eller lösningsskyldighet.

Av tabellen nedan framgår aktiekapitalets utveckling sedan Bolaget bildades.

AKTIEKAPITALET UTVECKLING

År (registrering)	Händelse	Antal aktier		Aktiekapital (SEK)		Teckningskurs (SEK)	Kvotvärde (SEK)
		Förändring	Totalt	Förändring	Totalt		
2014	Nybildning	500	500	50 000,00	50 000,00	100	100,00
2014	Nyemission	58	558	5 800,00	55 800,00	10 000	100,00
2014	Nyemission	65	623	6 500,00	62 300,00	21 505	100,00
2014	Nyemission	30	653	3 000,00	65 300,00	24 077	100,00
2015	Nyemission	16	669	1 600,00	66 900,00	24 077	100,00
2015	Nyemission	36	705	3 600,00	70 500,00	25 000	100,00
2015	Nyemission	22	727	2 200,00	72 700,00	25 000	100,00
2015	Nyemission	13	740	1 300,00	74 000,00	25 000	100,00
2015	Nyemission	1	741	100,00	74 100,00	25 000	100,00
2015	Nyemission	40	781	4 000,00	78 100,00	25 000	100,00
2016	Split	780 219	781 000	-	78 100,00	-	0,10
2016	Nyemission	8 000	789 000	800,00	78 900,00	25	0,10
2016	Nyemission	14 357	803 357	1 435,70	80 335,70	28	0,10
2016	Nyemission	29 500	832 857	2 950,00	83 285,70	32	0,10
2016	Nyemission	41 025	873 882	4 102,50	87 388,20	32	0,10
2016	Nyemission	12 125	886 007	1 212,50	88 600,70	32	0,10
2016	Nyemission	82 346	968 353	8 234,60	96 835,30	32	0,10
2017	Nyemission	19 348	987 701	1 934,80	98 770,10	32	0,10
2017	Nyemission	16 317	1 004 018	1 631,70	100 401,80	64	0,10
2017	Nyemission	16 380	1 020 398	1 638,00	102 039,80	46	0,10
2017	Nyemission	31 773	1 052 171	3 177,30	105 217,10	55	0,10
2018	Nyemission	5 435	1 057 606	543,50	105 760,60	46	0,10
2018	Nyemission	23 018	1 080 624	2 301,80	108 062,40	55	0,10
2018	Nyemission	26 991	1 107 615	2 699,10	110 761,50	55	0,10
2018	Nyemission	32 520	1 140 135	3 252,00	114 013,50	55	0,10
2018	Nyemission	9 000	1 149 135	900,00	114 913,50	55	0,10
2018	Nyemission	20 781	1 169 916	2 078,10	116 991,60	55	0,10

Forts, Aktiekapitalets utveckling

År (registrering)	Händelse	Antal aktier		Aktiekapital (SEK)		Teckningskurs (SEK)	Kvotvärde (SEK)
		Förändring	Totalt	Förändring	Totalt		
2018	Fondemis- sion	-	1 169 916	384 486,50	501 478,10	-	ca. 0,43
2019	Nyemission	4 900	1 174 816	2 100,36	503 578,46	30	ca. 0,43
2019	Nyemission	35 488	1 210 304	15 211,74	518 790,20	30	ca. 0,43
2019	Nyemission	1 889	1 212 193	809,71	519 599,91	30	ca. 0,43
2019	Nyemission*	83 144	1 295 337	35 639,22	555 239,13	9	ca. 0,43
2019	Nyemission	488 672	1 784 009	209 466,58	764 705,71	38	ca. 0,43
2019	Nyemission*	10 393	1 794 402	4 454,90	769 160,62	9	ca. 0,43
2019	Nyemission	19 829	1 814 231	8 499,59	777 660,21	38	ca. 0,43
2019	Nyemission	14 249	1 828 480	6 107,76	783 767,96	38	ca. 0,43
2019	Fondemis- sion	-	1 828 480	130 472,03	914 240,00	-	0,50
2019	Split	7 313 920	9 142 400	-	914 240,00	-	0,10

* Anledningen till att två nyemissioner under 2019 genomfördes med en lägre teckningskurs än resterande nyemissioner beror på att det var strategiskt viktigt för Bolaget att dessa investerare blev aktieägare.

BEMYNDIGANDE

Vid extra bolagsstämma den 9 juli 2019 beslutades att bemyndiga styrelsen att vid ett eller flera tillfällen före nästkommande årsstämma besluta om nyemission av aktier, teckningsoptioner och konvertibler mot kontant betalning eller betalning genom kvittning eller apportegendom. Styrelsen får vid beslut om emission avvika från aktieägarnas företrädesrätt. Om emission beslutas med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt får antalet aktier som emitteras sammantaget inte överstiga 20 procent av antalet aktier i Bolaget. Skälet till avvikelsen från aktieägarnas företrädesrätt är att styrelsen ska kunna resa rörelsekapital och knyta nya intressenter till verksamheten.

INCITAMENTSPROGRAM

Styrelsen beslutade den 15 februari 2016, på bemyndigande av årsstämman den 4 december 2015, att introducera ett optionsprogram av serie 2016/2019 varigenom 15 780 teckningsoptioner emitterades till Bolagets anställda, konsulter och styrelseledamöter. En teckningsoption berättigade under perioden från och med 15 april 2016 till och med 30 april 2019 till teckning av en ny stamaktie i Bolaget till en kurs om 9,40 SEK per aktie. På årsstämman den 30 november 2018 beslutades att förlänga teckningsperioden till och med den 31 maj 2020. Sedan 15 februari 2016 har ett antal förändringar av Bolagets aktiekapital skett vilket lett till omräkning enligt teckningsoptionens villkor. Efter omräkning är det totala antalet teckningsoptioner i optionsprogrammet 78 900 teckningsoptioner, av vilka 31 560 teckningsoptioner återköpts av Bolaget i enlighet med villkoren för teckningsoptionerna. Per dagen för denna Bolagsbeskrivning innehas 47 340 teckningsoptioner av Bolagets anställda, konsulter eller styrelseledamöter. Varje teckningsoption ger efter omräkningen rätt att teckna en stamaktie till en kurs om 9,40 SEK per aktie. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna 2 224 980 SEK genom att 47 340 nya aktier emitteras, vilket motsvarar en utspädning om cirka 0,52 procent.

Styrelsen beslutade den 19 september 2017, på bemyndigande av årsstämman den 18 november 2016, att introducera ett optionsprogram av serie 2017/2020 varigenom 22 022 teckningsoptioner emitterades till Bolagets anställda, konsulter och styrelseledamöter. Sedan 19 september 2017 har ett antal förändringar av Bolagets aktiekapital skett vilket

lett till omräkning enligt teckningsoptionens villkor. Efter omräkning är det totala antalet teckningsoptioner i optionsprogrammet 110 110 teckningsoptioner. Per dagen för denna Bolagsbeskrivning innehas 110 110 teckningsoptioner av Bolagets anställda, konsulter eller styrelseledamöter. Efter omräkning berättigar en teckningsoption under perioden från och med 1 oktober 2017 till och med 1 oktober 2020 till teckning av en ny stamaktie i Bolaget till en kurs om 20 SEK per aktie. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna 2 202 200 SEK genom att 110 110 nya aktier emitteras, vilket motsvarar en utspädning om cirka 1,19 procent.

Styrelsen beslutade den 28 mars 2019, på bemyndigande av årsstämman den 30 november 2018, att introducera ett optionsprogram av serie 2019/2022 varigenom 57 300 teckningsoptioner emitterades till Bolagets anställda, konsulter och styrelseledamöter. Sedan 28 mars 2019 har ett antal förändringar av Bolagets aktiekapital skett vilket lett till omräkning enligt teckningsoptionens villkor. Efter omräkning är det totala antalet teckningsoptioner i optionsprogrammet 286 500 teckningsoptioner. Per dagen för denna Bolagsbeskrivning innehas 286 500 teckningsoptioner av Bolagets anställda, konsulter eller styrelseledamöter. En teckningsoption berättigar under perioder från och med 10 maj 2019 till och med 9 maj 2022 till teckning av en ny stamaktie i Bolaget till en kurs om 9,40 SEK per aktie. Vid fullteckning inbringar teckningsoptionerna 2 693 100 SEK genom att 286 500 nya aktier emitteras, vilket motsvarar en utspädning om cirka 3,04 procent.

TECKNINGSOPTIONER

Extra bolagsstämma den 9 juli 2019 beslutade att emittera högst 2 613 750 teckningsoptioner. Två teckningsoptioner berättigar under perioden 1 november 2019 till och med 30 september 2021 till teckning av en ny aktie i Bolaget. Under perioden 1 november 2019 till och med 31 mars 2020 berättigar två teckningsoptioner till teckning av en aktie till en kurs om 10 SEK per aktie. Under perioden 1 april 2020 till och med 30 september 2021 berättigar två teckningsoptioner till teckning av en aktie till en kurs om 16 SEK per aktie. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna mellan 13 068 750 SEK och 20 910 000 SEK genom att 1 306 875 nya aktier emitteras, vilket motsvarar utspädning om cirka 12,51 procent.

AVTAL OM LOCK-UP

Styrelse och ledning har förbundit sig att inte utan skriftligt medgivande avyttra sitt direkta och/eller indirekta ägande i Bolaget under en period om tolv månader från första handelsdagen. Avtalet kan dock frångås om

aktier avyttras enligt villkoren i ett offentligt uppköpserbjudande avseende Bolagets aktier eller om avyttring ske av tilldelade emissionsrätter och inlösenrätter. Om det finns synnerliga skäl, får ytterligare undantag medges.

De personer/bolag som omfattas av åtagandet är; Peter Lönnqvist, Vision & Lönsamhet AB, Christopher Kingdon, Lorang Andreassen, Staffan Eklöw, Christine Rankin, Claes Kalborg, Barnstorm AB, Rickard Riblom, Senex Rex LLC, Cléo Hayes-McCoy och Robert O'Leary Consulting. Vid datumet för denna Bolagsbeskrivning motsvarar aktierna som är under lock-up 29,7 procent av aktierna och rösterna i Bolaget.

CENTRAL VÄRDEPAPPERSFÖRVARING

Aktierna i Bolaget är registrerade i elektronisk form i enlighet med avstämningsförbehåll i bolagsordningen. Aktieboken förs av Euroclear, med adress Euroclear Sweden AB, Box 191, 101 23 Stockholm.

HANDEL MED ADVENTURE BOX-AKTIE

Bolaget har ansökt om att Bolagets aktier ska tas upp till handel på First North Första handelsdagen på First North beräknas bli omkring den 2019-12-02. Aktien har ISIN-kod SE001295276 och kortnamnet ADVBOX.

UTDELNINGSPOLICY

I svenska bolag måste utdelningen föreslås av styrelsen och beslutas av bolagsstämman i enlighet med aktiebolagslagen och bolagsordningen. Någon utdelning avses inte att lämnas de närmsta åren. Någon utdelning har inte lämnats under de senaste två räkenskapsåren.

I övervägandet om förslag till utdelning för framtiden kommer styrelsen att beakta flera faktorer, bland annat Bolagets verksamhet, rörelseresultat och finansiella ställning, aktuellt och förväntat likviditetsbehov, expansionsplaner, avtalsmässiga begränsningar och andra väsentliga faktorer.

Rätt till eventuell utdelning tillkommer den som på den av bolagsstämman fastställda avstämningsdag för utdelning är registrerad som innehavare av aktier i den av Euroclear förda aktieboken. Om aktieägare inte kan nås genom Euroclear kvarstår aktieägarens fordran på Bolaget avseende utdelningsbeloppet och begränsas i tiden endast genom regler om preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget. Varken aktiebolagslagen eller Bolagets bolagsordning innehåller restriktioner avseende rätt till utdelning till aktieägare utanför Sverige. Utöver eventuella begränsningar som följer av bank- eller clearingsystem i berörda jurisdiktioner, sker utbetalning till sådana aktieägare på samma sätt som till aktieägare med hemvist i Sverige. För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige utgår dock normalt svensk kupongskatt, se avsnittet "Vissa skattefrågor i Sverige".

ÄGARFÖRHÅLLANDEN

Tabellen nedan visar Bolagets större aktieägare (varmed avses aktieägare som innehar mer än 5 procent av rösterna och kapitalet) per dagen för Bolagsbeskrivningen. Det föreligger såvitt styrelsen känner till inga aktieägaravtal eller motsvarande avtal mellan existerande eller blivande aktieägare i Bolaget i syfte att skapa gemensamt inflytande över Bolaget. För uppgift om styrelseledamöters och ledande befattningshavares aktieinnehav i Bolaget, se avsnitt "Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer".

Aktieägare	Antal aktier	Ägarandel
Christopher Kingdon	838 395	9,2%
Cléo Hayes McCoy inklusive helägt bolag (Robert O'Leary Consulting)	838 395	9,2%
Professionell Ägarstyrning i Sverige AB	557 650	6,1%
Lorang Andreassen	477 620	5,2%
Övriga (252)	6 439 340	70,3%
	9 142 400	100,0%

STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISORER

STYRELSE

Enligt Bolagets bolagsordning och aktiebolagslagen ska styrelsen bestå av lägst 3 och högst 10 ledamöter. Bolagets styrelse består av 6 ordinarie stämмоvalda ledamöter, inklusive styrelseordförande, vilka valts för tiden intill slutet av årsstämman 2019.

I tabellen nedan framgår om respektive styrelseledamot är beroende eller oberoende i förhållande till Bolaget, Bolagets ledning och i förhållande till större aktieägare (varmed avses aktieägare som innehar mer än 10 procent av rösterna och kapitalet).

Styrelseledamot	Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning	Oberoende i förhållande till större aktieägare
Peter Lönnqvist	Ja	Ja
Lorang Andreassen	Ja	Ja
Staffan Eklöw	Ja	Ja
Christine Rankin	Ja	Ja
Christopher Kingdon	Nej	Ja
Claes Kalborg	Ja	Ja



Peter Lönnqvist

Styrelseordförande sedan 2014.

Född: 1953.

Utbildning: BBA, Handelshögskolan, Stockholm.

Andra pågående uppdrag: Verkställande direktör och styrelseledamot i Cambista AB, Vision & Lönsamhet i Stockholm Aktiebolag och Fastighets AktieBolaget Drevet. Styrelseordförande i Deer Meadow Consulting AB.

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Styrelseordförande i Aktiebolaget Biggans Produkter.

Övrig relevant erfarenhet: Peter har lång erfarenhet av styrelsearbete, bland annat som styrelseordförande inom två spelbolag och ett Venture Capital bolag, Företagsbyggarna Business Builders AB.

Aktieinnehav i Bolaget: 377 500 (inklusive 100 000 aktier via det delägda bolaget Cambista AB och 2 500 via det helägda bolaget Vision och Lönsamhet AB.

Optionsinnehav i Bolaget: 72 800.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



Lorang Andreassen

Styrelseledamot sedan 2016.

Född: 1956.

Utbildning: Diplomerad marknadsekonom, Berghs School of Communication, Stockholm.

Andra pågående uppdrag: Styrelseledamot i Intergalaxy Group Sweden AB, Investment & Consulting letcon AB och Design of Europe Invest AB.

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Styrelseordförande i Design of Europe Invest AB.

Övrig relevant erfarenhet: Lorang har tidigare erfarenhet som entreprenör inom retail samt mer än 20 år inom spelbranschen.

Aktieinnehav i Bolaget: 477 620.

Optionsinnehav i Bolaget: 25 000.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



Staffan Eklöw

Styrelseledamot sedan 2018.

Född: 1957.

Utbildning: Juristexamen och ekonomexamen, Stockholms Universitet.

Andra pågående uppdrag: Styrelseordförande i Vobling AB, Virtual Brains AB, Bublar Group AB (publ), Modern Care Initiatives AB och Bublar Group Optioner AB. Styrelseledamot i Lennart Nilsson Photography AB, MedlingsCentrum Sverige AB, Eklöw Business Law AB och Nliven Technology AB.

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Styrelseordförande i Onside TV-Production AB, Onside Arena Productions, BellPal AB och Exformation Care AB. Styrelseledamot i Solvalla Utvecklings AB, HDR Sweden AB, K41 Holding AB och Aktiebolaget Solvalla Travbana.

Övrig relevant erfarenhet: Staffan har 30 års legal erfarenhet som affärsjurist inom advokatbyrå och inom bolag. Staffan har erfarenhet som chefsjurist på TV4 och som Managing Partner på Advokatfirman Lindahl.

Aktieinnehav i Bolaget: 7 500.

Optionsinnehav i Bolaget: 25 000.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



Christine Rankin

Styrelseledamot sedan 2018.

Född: 1964.

Utbildning: BSc. BA, Stockholms Universitet.

Andra pågående uppdrag: Head of Corporate Control, Veoneer AB.

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Styrelseledamot i Come On Stockholm AB, Cherry Spelglädje AB och Spotify Sweden AB.

Övrig relevant erfarenhet: Christine har tidigare erfarenhet som CFO i Cherry AB (publ) och som interim Ekonomichef i Serneke AB.

Aktieinnehav i Bolaget: 2 500.

Optionsinnehav i Bolaget: 25 000.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



Christopher Kingdon

Styrelseledamot sedan 2014.

Född: 1967.

Utbildning: MSc, Kungliga tekniska högskolan och MBA, Handelshögskolan Stockholm.

Andra pågående uppdrag: Suppleant Cavalio AB

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Inga.

Övrig relevant erfarenhet: Christopher har erfarenhet av startups sedan 2001 (bland annat Mobile Position AB, Signalsoft Inc, Dotify AB, Networks In Motion Inc och Plotagon AB). Christopher har som intraprenör skapat en produktlinje hos Ericsson AB. Han har även erfarenhet som innovatör inom fältet för positionsbaserade tjänster och teknologier, vilket lett till ett flertal patent.

Aktieinnehav i Bolaget: 838 395.

Optionsinnehav i Bolaget: 45 020.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Nej.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



Claes Kalborg

Styrelseledamot sedan 2019.

Född: 1962.

Utbildning: Diverse utbildningar på Stockholms Universitet och IHM Business School, Stockholm.

Andra pågående uppdrag: Verkställande direktör och styrelseledamot i Barn Storm Media AB och Bodiam AB. Styrelseledamot i Sentinella Aktiebolag, Non Violence Licensing AB, Flexion Mobile PLC London, och Kidz Inc.

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Verkställande direktör och styrelseledamot i Grow Licensing AB.

Övrig relevant erfarenhet: Claes har tidigare erfarenhet som direktör för Global Licensing i Rovio Entertainment Ltd. och King.com Ltd.

Aktieinnehav i Bolaget: 103 780 (inklusive 51 815 aktier via det helägda bolaget Barn Storm Media AB.

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Christopher Kingdon

Verkställande direktör sedan 2014. För mer information se ovan.

Cléo Hayes-McCoy

CTO sedan 2014.

Född: 1980.

Utbildning: BSc matematik, Trinity University.

Andra pågående uppdrag: Inga

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Styrelseledamot i Adventure Box Technology AB (publ).

Aktieinnehav i Bolaget: 838 395 (inklusive 700 000 aktier via det helägda bolaget Robert O'Leary Consulting).

Optionsinnehav i Bolaget: 45 020.

Dan Greening

COO sedan 2019.

Född: 1959.

Utbildning: PhD Computer Science, UCLA.

Andra pågående uppdrag: Inga

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Styrelseledamot i Adventure Box Technology AB (publ).

Aktieinnehav i Bolaget: 145 000 via det helägda bolaget Senex Rex LLC.

Optionsinnehav i Bolaget: 52 780.

Dmitrii Sapelkin

Product Manager sedan 2017.

Född: 1975.

Utbildning: PhD Computer Science, UCLA.

Andra pågående uppdrag: Inga

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: inga

Aktieinnehav i Bolaget: 0.

Optionsinnehav i Bolaget: 22 510

Rickard Riblom

CMO sedan 2018

Född: 1972.

Utbildning: Kurser vid Kungliga tekniska högskolan, Stockholm och Handelshögskolan, Stockholm.

Andra pågående uppdrag: Inga

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: Ipxtend AB, AdspotConvert AB

Aktieinnehav i Bolaget: 1 500.

Optionsinnehav i Bolaget: 25 000.

Hans Richter

CFO sedan 2019.

Född: 1949.

Utbildning: Fil Kand från Stockholms Universitet, MBA Uppsala Universitet.

Andra pågående uppdrag: ordf.; Magelhusen AB, ledamot: Icehotel AB, Gällöfsta Utbildningscenter, Vi Går i Mål AB. CFO på konsultbasis: Kancera AB, Klaria AB, Nicoccino AB.

Tidigare uppdrag de senaste fem åren: ordf.: Hela Sveriges Assistans AB, IPQ IP Specialists, ID-Entity AB, viZuera AB, Camitz & Lindberger AB, Anti-Snore Sweden partner AB, ledamot: Vivaldi AB, IHM Business School, Albihs Patentbyrå AB, Professionell Ägarstyrning AB, OTH Affärsstyrning AB.

Övrig relevant erfarenhet: Hans Richter har verkat som business controller/CFO på en rad företag; Beijerinvest, Vick Scandinavia, Wrigley Chewinggum, Huddinge Universitetssjukhus, Pharmacia Biosensor AB, Vice President Finance: Ervacogruppen AB, Albihs Patentbyrå AB, CEO AB Nackahem.

Aktieinnehav i Bolaget: 2 400.

Optionsinnehav i Bolaget: 0

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR AVSEENDE STYRELSEN OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Inga familjeband föreligger mellan Bolagets styrelseledamöter och ledande befattningshavare.

Det har inte träffats någon särskild överenskommelse mellan större aktieägare, kunder, leverantörer eller andra parter enligt vilken någon befattningshavare har valts in i styrelsen eller tillsatts i annan ledande befattning.

Såvitt Bolaget känner till har ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare något intresse som står i strid med Bolagets, och det finns inte heller några potentiella intressekonflikter med anledning av styrelseledamöters eller ledande befattningshavares privata intressen och/eller andra åtaganden. Som angivits ovan har dock ett flertal styrelseledamöter och ledande befattningshavare ekonomiska intressen i Bolaget genom aktie- och optionsinnehav. Vidare har vissa styrelseledamöter gjort affärer med Bolaget enligt vad som framgår av avsnittet "Transaktioner med närstående" under "Legala frågor och kompletterande information".

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har dömts för någon ekonomisk brottslighet under de senaste fem åren. Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har, utöver vad som angivits ovan, under de senaste fem åren varit inblandad i någon konkurs, likvidation eller konkursförvaltning med undantag för frivilliga sådana förfaranden. Inte heller finns någon anklagelse och/eller sanktion mot någon av dessa personer från i lag eller förordning bemyndigad myndighet, inklusive godkända yrkessammanslutningar, och ingen av dem har under de senaste fem åren förbjudits av domstol att ingå som medlem i ett bolags förvaltnings-, lednings- eller kontrollorgan eller att ha ledande eller övergripande funktioner i ett bolag.

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har ingått avtal med Bolaget eller dess dotterbolag om förmåner efter uppdragets avslutande.

Bolagets styrelse och ledande befattningshavare kan nås via Bolagets postadress: Brännkyrkagatan 71, 118 23 Stockholm.

ERSÄTTNING TILL STYRELSEN

Årsstämman den 30 november 2018 beslutade att arvode ska utgå till styrelsen från och med den månad under 2019 som Bolaget erhåller likvid från en planerad kapitalanskaffning eller från annan finansiering planerad till våren 2019. Betalning av arvode kommer påbörjas i september 2019. Arvode ska utgå med 75 000 SEK till ordinarie extern oberoende ledamot samt med 150 000 SEK till styrelsens ordförande. Arvode avser 12 månader och ska justeras i förhållande till när medel från finansiering under 2019 erhålles.

ERSÄTTNING TILL VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR

Bolagets verkställande direktör har en fast månadslön om 80 453 SEK. Den verkställande direktören är även berättigad till pensions- och försäkringsförmåner i enlighet med Bolagets vid var tid gällande policy. Vid uppsägning gäller en ömsesidig uppsägningstid om sex månader under vilken den verkställande direktören är arbetsbefriad. Någon rätt till avgångsvederlag föreligger inte. Anställningsavtalet innehåller bestämmelser om sekretess, immateriella rättigheter, konkurrens- och värvningsförbud. Konkurrens- och värvningsförbudet gäller under en period om tolv månader efter anställningens upphörande.

REVISORER

Grant Thornton Sweden AB, med adress Box 7623, 103 94 Stockholm, är Bolagets revisor. Mattias Kjellman, auktoriserad revisor och medlem i FAR, är huvudansvarig revisor. Grant Thornton Sweden AB, med huvudansvarig revisor Mattias Kjellman, var Bolagets revisor under tiden för den finansiella historiken såsom presenterad i denna Bolagsbeskrivning.

BOLAGSSTYRNING

Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden") gäller för svenska aktiebolag vars aktier är upptagna till handel på en reglerad marknad i Sverige, för närvarande Nasdaq Stockholm och NGM Equity. Adventure Box omfattas därmed inte av formellt av Koden, då Bolagets aktier inte avses att tas upp till handel på en reglerad marknad. Styrelsen har för närvarande valt att inte tillämpa Koden.

BOLAGSSTÄMMA

Enligt aktiebolagslagen är bolagsstämman Bolagets högsta beslutande organ. Bolagsstämman kan avgöra varje fråga i Bolaget som inte uttryckligen faller under ett annat bolagsorgans exklusiva kompetens. På årsstämman, som ska hållas inom sex månader från räkenskapsårets utgång, utövar aktieägarna sin rösträtt i frågor så som fastställande av resultat- och balansräkning, disposition av Bolagets vinst eller förlust, beslut om ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och den verkställande direktören för räkenskapsåret, val av styrelseledamöter och revisor samt ersättning till styrelsen och revisorn.

RÄTT ATT DELTA PÅ BOLAGSSTÄMMAN

Alla aktieägare som är direktregistrerade i den av Euroclear förda aktieboken fem vardagar före bolagsstämman och som har meddelat Bolaget sin avsikt att delta i bolagsstämman senast det datum som anges i kallelsen till bolagsstämman, har rätt att delta i bolagsstämman och rösta för det antal aktier de innehar. Aktieägare kan delta i bolagsstämman personligen eller genom ombud och kan även åtföljas av biträden.

STYRELSEN

Styrelsen är det högsta beslutande organet efter bolagsstämman och det högsta verkställande organet. Styrelsen ska fortlöpande bedöma Bolagets ekonomiska situation liksom se till att Bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och Bolagets ekonomiska förhållanden i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för Bolagets organisation och förvaltning av Bolagets angelägenheter.

I styrelsens uppgifter ingår bland annat att fastställa mål och strategier, se till att det finns effektiva system för uppföljning och kontroll av Bolagets verksamhet och se till att det finns en tillfredsställande kontroll av att Bolaget efterlever lagar och andra regler som är tillämpliga på Bolagets verksamhet.

Styrelsen beslutar i frågor som rör Bolagets verksamhetsinriktning, strategi, affärsplan, resurser och kapitalstruktur, organisation, förvärv, större investeringar, avyttringar och årsredovisningar samt andra allmänna frågor av strategisk karaktär. Utöver detta behandlar och beslutar styrelsen i andra ärenden som bedöms falla utanför ramen för den verkställande direktörens befogenheter. Styrelsen ska också se till att Bolagets informationgivning präglas av öppenhet och är korrekt, relevant och tillförlitlig. Därtill ingår i styrelsens uppgifter att tillsätta, utvärdera och vid behov entlediga den verkställande direktören.

Styrelsen har ej beslutat om att inrätta ersättningsutskott, revisionsutskott eller något annat utskott. Istället fullgör styrelsen i sin helhet sådana utskotts uppgifter. I samband med att en eventuell tillämpning av Koden utvärderas, kommer inrättande av utskott som följer av Koden att övervägas.

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖREN OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Bolagets verkställande direktör, Christopher Kingdon, är ansvarig inför styrelsen och ansvarar enligt aktiebolagslagen för den löpande förvaltningen av Bolagets angelägenheter enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar. Styrelsen har fastställt en instruktion för den verkställande direktören som klargör den verkställande direktörens ansvar och befogenheter ("VD-instruktion"). Styrelsen ska fortlöpande utvärdera den verkställande direktörens arbete. Den verkställande direktören ska enligt instruktionen bland annat förse styrelsen med informations- och beslutsunderlag som krävs för att styrelsen ska kunna fullgöra sitt uppdrag att svara för förvaltningen av Bolagets angelägenheter och löpande följa verksamheten. Den verkställande direktören ska inom ramen för aktiebolagslagen och av styrelsen fastställd affärsplan, budget och VD-instruktion samt övriga riktlinjer och anvisningar som styrelsen meddelar, fatta de beslut som krävs i Bolagets löpande förvaltning.

LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

ALLMÄN INFORMATION

Bolaget, med firma och handelsbeteckning Adventure Box Technology AB (publ), organisationsnummer 556963-6599, är ett svenskt publikt aktiebolag som bildades i Sverige och registrerades hos Bolagsverket den 3 mars 2014. Bolaget bedriver sin verksamhet i enlighet med aktiebolagslagen och styrelsen har sitt säte i Stockholm.

KONCERNSTRUKTUR

Adventure Box Technology AB (publ) är moderbolag till det helägda dotterbolaget Happy L-Lord Ltd, organisationsnummer 916433-7, ett privat aktiebolag bildat i Storbritannien. Happy L-Lord Ltd bedriver ingen verksamhet och är per dagen för denna Bolagsbeskrivning under avveckling.

VÄSENTLIGA AVTAL

Finansieringsavtal

I september 2014 ingick Adventure Box ett låneavtal med Almi om 1 MSEK. Lånet förfaller i juli 2021 och löper med kvartalsvis amortering om 50 TSEK. Per dagen för denna Bolagsbeskrivning uppgår den återstående skulden till 400 TSEK. Lånet löper med rörlig ränta som vid tidpunkten för denna Bolagsbeskrivning uppgår till 8,11 procent.

I december 2015 ingick Adventure Box ett låneavtal med Almi om 1 MSEK. Lånet förfaller i december 2020 och löper med månatlig amortering om 20,8 TSEK. Per dagen för denna Bolagsbeskrivning uppgår den återstående skulden till 562 TSEK. Lånet löper med rörlig ränta som vid tidpunkten för denna Bolagsbeskrivning uppgår till 5,03 procent.

I maj 2016 ingick Adventure Box ett låneavtal med Almi om 200 TSEK. Lånet förfaller i maj 2020 och löper med månatlig amortering om 4 762 SEK. Per dagen för denna Bolagsbeskrivning uppgår den återstående skulden till 43 TSEK. Lånet löper med rörlig ränta som vid tidpunkten för denna Bolagsbeskrivning uppgår till 6,29 procent.

I maj 2014 ingick Adventure Box ett avtal om inkubatorsverksamhet med UIC. Enligt avtalet skulle UIC bland annat tillhandahålla affärscoaching och annan rådgivning för Adventure Box verksamhet under en period om två år. Betalning för de erhållna tjänsterna erlades inte löpande utan senarelades, enligt ett villkor i avtalet, till att istället erläggas kvartalsvis under en femårsperiod efter att det tvååriga samarbetet upphört. Av återbetalningsvillkoren framgår det emellertid att Adventure Box har rätt att begära två amorteringsfria perioder om högst tolv månader, varpå återbetalningsperioden förlängs med motsvarande tid. Per dagen för denna Bolagsbeskrivning har en sådan period om sex månader nyttjats. Per dagen för denna Bolagsbeskrivning uppgår den återstående skulden till 326,4 TSEK. Lånet löper med rörlig ränta motsvarande den vid var tid gällande referensräntan plus fyra procentenheter.

Pantsättning

Som säkerhet för sina åtaganden mot Almi har Adventure Box pantsatt företagsinteckningar om sammanlagt 1,8 MSEK.

Som säkerhet för erhållna företagskort hos Nordea Bank AB (publ) har Adventure Box pantsatt en företagsinteckning om 200 TSEK.

ANSTÄLLDA

Bolaget har per dagen för denna Bolagsbeskrivning åtta anställda.

FÖRSÄKRINGAR

Bolaget har ett för branschen sedvanligt försäkringsskydd och styrelsen bedömer att Bolaget nuvarande försäkringsskydd är tillfredsställande med avseende på verksamhetens art och omfattning.

TVISTER OCH RÄTTSFÖRHÅLLANDEN

Bolaget är inte, eller har inte varit part i några rättsliga förfaranden eller skiljeförfaranden, inklusive ännu icke avgjorda ärenden eller sådana som Bolaget har medvetande om eller kan uppkomma, under de senaste tolv månaderna som nyligen har haft eller kunnat få betydande effekter på Bolaget finansiella ställning eller lönsamhet.

IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

Bolaget innehar ett patent skyddat i USA, med patentnummer 9,934,602, avseende system och metoder för implementering av 3D-voxelmodelleringsteknik i klientbaserade serversystem (exempelvis genom användning i en lösning där 3D-voxeldata streamas till en webbläsare).

Bolaget har genom en internationell patentansökan (PCT) två pågående patentansökningar som är under granskningsfasen i dels EU och dels Japan. Patentansökningarna avser samma skyddsområde som gäller enligt patentet skyddat i USA.

Vidare har Bolaget en pågående patentansökan i Kina som inväntar att bli granskad av den kinesiska patentmyndigheten.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Bolaget har den 26 juni 2019 ingått ett konsultavtal med styrelseledamoten Claes Kalborg enligt vilket Claes Kalborg under en tvåårsperiod, utöver sitt uppdrag som styrelseledamot, ska utföra arbete om minimum 200 arbetstimmar för Bolagets räkning. Avtalet löper fram till september 2020, varefter avtalet fortsätter att löpa om parterna så överenskommer. 400 TSEK har betalats i förskott för hela perioden fram till september 2020. Inga ytterligare utbetalningar förutses under denna period.

Under den period som den historiska finansiella informationen i Bolagsbeskrivningen avser har 3 115 TSEK utbetalats för utvecklingstjänster som köpts av Robert O'Leary Consulting, vilket är ett bolag som ägs av Bolagets CTO och näst störste aktieägare Cléo Hayes McCoy.

Inga andra transaktioner med närstående utöver ovan har gjorts under den period som den historiska finansiella informationen i Bolagsbeskrivningen avser.

CERTIFIED ADVISER OCH RÅDGIVARE

FNCA är Bolagets Certified Adviser. I samband med Noteringen är Törngren Magnell Bolagets juridiska rådgivare. Törngren Magnell erhåller ersättning på löpande räkning för utförda tjänster i samband med Noteringen. Därutöver har FNCA och Törngren Magnell inga ekonomiska eller andra intressen i samband med Noteringen.

LIKVIDITETSGARANT

Bolaget har ett avtal med ABG Sundal Collier ASA ("ABGSC") enligt vilket ABGSC agerar likviditetsgarant i Bolagets aktie avseende handeln på First North. Åtagandet innebär huvudsakligen att ABGSC åtar sig att när så är möjligt ställa kurser på både köp- och säljsidan, med verkan att skillnaden mellan köp- och säljkurs inte överstiger en viss nivå. Syftet med avtalet är således att främja likviditeten i Bolagets aktie.

INFORMATION FRÅN TREDJE MAN

Viss information i denna Bolagsbeskrivning har inhämtats från utomstående källor. Bolaget har återgivit sådan information korrekt, och såvitt Bolaget känner till och kan försäkra genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av de tredje parter varifrån informationen hämtats har inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande. Bolaget har emellertid inte gjort någon oberoende verifiering av den information som lämnats av tredje part, varför fullständigheten eller riktigheten i den information som presenteras i Bolagsbeskrivningen inte kan garanteras.

BOLAGSORDNING

BOLAGSORDNING FÖR ADVENTURE BOX TECHNOLOGY AB (PUBL).

Organisationsnummer: 556963-6599

§ 1 Företagsnamn

Bolagets företagsnamn är Adventure Box Technology AB (publ). Bolaget är ett publikt aktiebolag.

§ 2 Styrelsens säte

Styrelsen har sitt säte i Stockholm.

§ 3 Verksamhet

Bolagets verksamhet ska vara att utveckla, licensiera, sälja och i övrigt kommersialisera teknologi för datorspel och andra interaktiva media och immateriella rättigheter till datorspel och andra interaktiva media, äga och förvalta fast och lös egendom samt bedriva därmed förenlig verksamhet.

§ 4 Aktiekapital

Aktiekapitalet ska vara lägst 500 000 kronor och högst 2 000 000 kronor.

§ 5 Aktieantal

Antal aktier ska vara lägst 5 000 000 och högst 20 000 000.

§ 6 Styrelse

Styrelsen består av 3-10 ledamöter. Den väljes årligen på årsstämman för tiden tills nästa årsstämma har hållits.

§ 7 Revisorer

Bolaget skall välja 1 – 2 revisorer med eller utan revisorssuppleanter.

§ 8 Kallelse

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker skall bolaget annonsera i Svenska Dagbladet och upplysa om att kallelse har skett.

Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas skall utfärdas tidigast sex veckor och senast fyra veckor före stämman.

Kallelse till annan extra bolagsstämma skall utfärdas tidigast sex veckor och senast två veckor före stämman.

§ 9 Deltagande på bolagsstämma

För att få delta i bolagsstämma skall aktieägare dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende ägarförhållandena fem vardagar före stämman, dels anmäla sig hos bolaget den dag som anges i kallelsen till stämman. Denna dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

§ 10 Bolagsstämma

Årsstämman hålls årligen inom 6 månader efter räkenskapsårets utgång.

På årsstämma ska följande ärenden förekomma.

1. Val av ordförande vid stämman
2. Upprättande och godkännande av röstlängd
3. Godkännande av dagordning
4. Val av protokollförare och en eller två justeringsmän att jämte ordföranden justera protokollet.
5. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad
6. Föredragning av framlagd årsredovisning och revisionsberättelse samt i förekommande fall koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse
7. Beslut om
 - fastställande av resultaträkning och balansräkning samt i förekommande fall koncernresultaträkning och koncernbalansräkning
 - dispositioner beträffande vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen
 - ansvarsfrihet åt styrelseledamöter och verkställande direktör
8. Fastställande av arvoden till styrelsen och revisorerna
9. Val av styrelse och, i förekommande fall, revisorer och eventuella revisorssuppleanter
10. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

Vid bolagsstämma må envar röstberättigad rösta för hela antalet av honom ägda och företrädde aktier, utan begränsning i röstetalet.

§ 11 Räkenskapsår

Räkenskapsår är 1 januari – 31 december.

§ 12 Avstämningsförbehåll

Den aktieägare eller förvaltare som på avstämningsdagen är införd i aktieboken och antecknad i ett avstämningsregister, enligt 4 kap. lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument eller den som är antecknad på avstämningskonto enligt 4 kap. 18 § första stycket 6-8 nämnda lag, ska antas vara behörig att utöva de rättigheter som framgår av 4 kap. 39 § aktiebolagslagen (2005:551).

Antagen vid extra bolagsstämma 2019-07-09

VISSA SKATTEFRÅGOR I SVERIGE

Nedan sammanfattas vissa svenska skattefrågor som aktualiseras med anledning av upptagandet till handel av aktierna i Adventure Box på First North. Sammanfattningen är baserad på nu gällande lagstiftning och är endast avsedd som allmän information för aktieägare som är obegränsat skatteskyldiga i Sverige, såvida inte annat anges, avseende tid från och med att aktierna upptagits till handel på First North.

Sammanfattningen behandlar inte:

- situationer då värdepapper innehas som lagertillgång i näringsverksamhet,
- situationer då värdepapper innehas av kommandit- eller handelsbolag,
- situationer då värdepapper förvaras på ett investeringssparkonto alternativt kapitalförsäkring,
- de särskilda reglerna om skattefri kapitalvinst (inklusive avdragsförbud vid kapitalförlust) och utdelning i bolagssektorn som kan bli tillämpliga då investeraren innehar värdepapper i Bolaget som anses vara näringsbetingade (skattemässigt),
- de särskilda regler som kan bli tillämpliga för innehavare av kvalificerade andelar i bolag som är eller har varit fåmansföretag eller andelar som förvärvats med stöd av sådana andelar
- utländska företag som bedriver verksamhet från fast driftställe i Sverige, eller
- utländska företag som har varit svenska företag.

Särskilda skatteregler gäller vidare för vissa företagskategorier. Den skattemässiga behandlingen av varje enskild innehavare av värdepapper beror delvis på dennes speciella situation. Varje aktieägare bör rådfråga oberoende skatterådgivare om de skattekonsekvenser som förvärv eller ägande av aktier i Adventure Box kan medföra för dennes del, inklusive tillämpligheten och effekten av utländska regler och dubbelbeskattningsavtal.

ALLMÄNT

Fysiska personer

För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige beskattas kapitalinkomster såsom räntor, utdelningar och kapitalvinster i inkomstslaget kapital. Skattesatsen i inkomstslaget kapital är 30 procent.

Kapitalvinst respektive kapitalförlust vid avyttring av aktier och andra delägarätter beräknas som skillnaden mellan försäljningsersättningen, efter avdrag för försäljningsutgifter, och omkostnadsbeloppet. Omkostnadsbeloppet för samtliga aktier av samma slag och sort läggs samman och beräknas gemensamt med tillämpning av genomsnittsmetoden. Vid försäljning av marknadsnoterade aktier får alternativt schablonmetoden användas. Denna metod innebär att omkostnadsbeloppet får bestämmas till 20 procent av försäljningsersättningen efter avdrag för försäljningsutgifter.

Kapitalförlust på aktier och andra marknadsnoterade delägarätter får dras av fullt ut mot skattepliktiga kapitalvinster som uppkommer samma år dels på aktier, dels på andra marknadsnoterade delägarätter (dock inte andelar i investeringsfonder som innehåller endast svenska fordringsrätter, s k räntefonder). Av kapitalförlust som inte dragits av genom nu nämnda kvittningsmöjlighet medges avdrag i inkomstslaget kapital med 70 procent av förlusten.

Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges reduktion av skatten mot kommunal och statlig inkomstskatt samt fastighetsskatt och kommunal fastighetsavgift. Skattereduktionen medges med 30 procent av den del av underskottet som inte överstiger 100 000 SEK och med 21 procent av det återstående underskottet. Underskott kan inte sparas till senare beskattningsår.

För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige innehålls normalt preliminär skatt på utdelningar med 30 procent. Den preliminära skatten innehålls normalt av Euroclear eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren.

Aktiebolag

För aktiebolag beskattas all inkomst, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och utdelningar, i inkomstslaget näringsverksamhet med 21,4 procent (20,6 procent från och med den 1 januari 2021) skatt. Beräkning av kapitalvinst respektive kapitalförlust sker på samma sätt som för fysiska personer enligt vad som beskrivits ovan.

Avdrag för avdragsgill kapitalförlust på aktier och andra delägarätter medges endast mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra delägarätter. En sådan kapitalförlust kan även, om vissa villkor är uppfyllda, kvittas mot kapitalvinster i bolag inom samma koncern, under förutsättning att koncernbidragsrätt föreligger mellan bolagen. En kapitalförlust som inte kan utnyttjas ett visst år får sparas utan begränsning i tid och kvittas mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra delägarätter under efterföljande beskattningsår.

Aktieägare och innehavare av delägarätter som är begränsat skattskyldiga i Sverige

För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som erhåller utdelning på aktier i ett svenskt aktiebolag uttas normalt svensk kupongskatt. Detsamma gäller vid utbetalning från ett svenskt aktiebolag i samband med bland annat inlösen av aktier och återköp av egna aktier genom ett förvärvserbjudande som har riktats till samtliga aktieägare eller samtliga ägare till aktier av ett visst slag. I Sverige verkställs avdraget för kupongskatt normalt av Euroclear eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren. Skattesatsen är 30 procent. Skattesatsen är dock i allmänhet reducerad för aktieägare bosatta i andra jurisdiktioner genom skatteavtal som Sverige har ingått med vissa andra länder för undvikande av dubbelbeskattning. Flertalet av Sveriges skatteavtal möjliggör nedsättning av den svenska

skatten till avtalets skattesats direkt vid utdelningstillfället om erforderliga uppgifter om den utdelningsberättigade föreligger. I de fall kupongskatt har innehållits för någon som inte är skattskyldig, eller innehållits med ett högre belopp än vad som ska betalas enligt dubbelbeskattningsavtal kan aktieägaren skriftligen ansöka om återbetalning hos Skatteverket före utgången av det femte kalenderåret efter utdelningstillfället.

Aktieägare och innehavare av andra delägar rättigheter som är begränsat skattskyldiga i Sverige – och som inte bedriver verksamhet från ett fast driftställe i Sverige till vilket aktierna är hänförliga – kapitalvinstbeskattas normalt inte i Sverige vid avyttring av aktier eller andra delägar rättigheter. Aktieägare respektive innehavare av andra delägar rättigheter kan emellertid bli föremål för beskattning i sin hemviststat.

Enligt en särskild regel kan dock fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige bli föremål för kapitalvinstbeskattning i Sverige vid avyttring av aktier och andra delägar rättigheter, om de vid något tillfälle under det kalenderår då avyttringen sker eller under de föregående tio kalenderåren har varit bosatta i Sverige eller stadigvarande vistats i Sverige. Tillämpligheten av regeln är dock i flera fall begränsad av skatteavtal mellan Sverige och andra länder.



HANDLINGAR INFÖRLIVADE GENOM HÄNVISNING

Följande handlingar införlivas i denna Bolagsbeskrivning genom hänvisning och utgör därmed en del av denna Bolagsbeskrivning. De delar av nedanstående dokument som inte införlivas är antingen inte relevanta för en investerare eller återges på annan plats i Bolagsbeskrivningen. Förutom Bolagets reviderade årsredovisningar för räkenskapsåren 2016-2018 har ingen information i denna Bolagsbeskrivning granskats eller reviderats av Bolagets revisorer.

- Bolagets årsredovisning för räkenskapsåret 2016/2017: sidan 4 (resultaträkning), sidorna 5-6 (balansräkning), sidorna 7-10 (redovisningsprinciper och noter)
- Bolagets revisionsberättelse för räkenskapsåret 2016/2017
- Bolagets årsredovisning för räkenskapsåret 2017/2018: sidan 5 (resultaträkning), sidorna 6-7 (balansräkning), sidorna 8-11 (redovisningsprinciper och noter)
- Bolagets revisionsberättelse för räkenskapsåret 2017/2018
- Delårsrapport för perioden 1 januari – 30 september 2019.

Föreliggande Bolagsbeskrivning och handlingar som införlivats genom hänvisning enligt ovan kommer under Bolagsbeskrivningen giltighetstid att finnas tillgängliga i elektronisk form på Bolagets hemsida, www.adventurebox.com. På hemsidan finns även bolagsordning tillgänglig. Stiftelseurkund kan erhållas från Bolagsverket.



ADRESSER

BOLAGET

Adventure Box Technology AB (publ)

Brännkyrkagatan 71

118 23 Stockholm

CERTIFIED ADVISER

FNCA Sweden AB

Box 5807

102 48 Stockholm

LEGAL RÅDGIVARE

Advokatfirman Törngren Magnell KB

Västra Trädgårdsgatan 8

111 53 Stockholm

Adventure
Box

- TECHNOLOGY -