



-TECHNOLOGY-

ÅRSREDOVISNING 2020

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

INNEHÅLL

Året i korthet.....	3	Styrelse och ledning.....	20
VD har ordet	4	Ledande befattningshavare	22
Plattformen	6	Förvaltningsberättelse	24
Användarna.....	8	Risker	26
Viralitet	10	Räkenskaper och noter	28
Intäktsprognoser	11	Nyckeltalsdefinitioner	45
Intäktmodeller	14	Förslag till disposition och underskrifter	46
Aktien och ägare	16	Revisionsberättelse	47
Finansiellt resultat	18	Årsstämma, kontakt	49

LEVERANS OCH RESULTAT

Under 2020 har Adventure Box levererat ett flertal produktförbättringar och demonstrerat hur man når användare till låga kundanskaffningskostnader. Bolagets stärkta kassa har möjliggjort en mer långsiktig och säkrare strategi för att nå bolagets vision om att bli den globalt ledande sociala delningsplattformen för konsumentskapade dataspel.

- 252 specifika produktförbättringar resulterade i förbättrade nyckeltal
- Rekordlåga kundanskaffningskostnader nåddes
- En nyemission om 9,2 MSEK genomfördes (april)
- En rådgivande styrelse formerades
- Videoreklam introducerades
- Ett lån om 3 MSEK erhöles från ALMI
- En handelsplats för spelinnehåll och en plattformsväluta introducerades
- Ungdomar i utvecklingsländer tjänade pengar med Adventure Box
- En nyemissionen om 60 MSEK (oktober) möjliggjorde en mer långsiktig och säkrare strategi
- Organisationen stärktes med flera nyanställningar, bl.a. en CFO och en Creative Director
- Nära relationer etablerades med utvalda superanvändare

FINANSIELL UTVECKLING I SAMMANDRAG

TSEK om inte annat anges	12 månader 1 jan-31 dec 2020	16 månader 1 sept-31 dec 2018/2019
Nettoomsättning	133	30
Övriga rörelseintäkter	407	395
Rörelsens kostnader	-24 973	-12 713
Rörelseresultat	-20 528	-9 908
Resultat efter skatt	-20 520	-10 138
Kassaflöde från den löpande verksamheten inklusive investeringar i utvecklingsutgifter	-21 291	-14 139
Likvida medel	57 490	10 706
Eget kapital	77 093	32 059
Skulder	9 113	4 388
Resultat per aktie, SEK	-1,84	-1,96
Antal anställda vid periodens slut	14	9

MOT MÅLET MED STÄRKT KASSA

Med en stärkt kassa följer vi nu en mer långsiktig strategi för att med större säkerhet nå vår vision om att bli den globalt ledande sociala delningsplattformen för konsumentskapade dataspel.

Dataspel är inte bara kul, det är den viktigaste underhållnings- och umgängesformen för de flesta unga. Vi vill att alla ska kunna skapa, dela och spela dataspel online. Hos oss behöver du inte vara programmerare för att skapa dina egna spel. Det är enkelt och roligt att skapa dataspel hos oss.

När vi grundade Adventure Box 2014 hade vi visionen klar. Vi var övertygade om att många som spelar dataspel också vill kunna göra egna dataspel, och befolka dem med sina egna figurer, miljöer och berättelser. Dessutom vill de kunna dela sina spelvärldar med andra spelare. Sedan dess har vi utvecklat en unik och patenterad teknologi och utifrån denna skapat en effektiv och användarvänlig produkt som gör det lätt och roligt för våra användare att skapa, dela och spela dataspel tillsammans.

FINANSIERINGEN SÄKRAD

Under 2020 har vi adderat över 68,5 MSEK till bolagets kassa. Detta har gjort det möjligt för oss att välja en mer långsiktig strategi så att vi med större säkerhet når vår vision om att bli den globalt ledande sociala delningsplattformen för konsumentskapade dataspel.

Vi fyller ett behov på marknaden för dataspel och vi ser en stor tillväxtpotential framför oss. För att nå vår eftertraktade marknadsposition måste vi öka antalet användare kraftigt. Detta kan endast åstadkommas med global viral spridning bland dataspelare så att fler kommer till webbplatsen och skapar spel som de sedan delar med andra.

VIDEOREKLAM OCH HANDELSPLATS FÖR SPELINNEHÅLL

Under året har videoreklam, en handelsplats för spelinnehåll och en plattformsvärluta introducerats. Intäkter har delats med utvalda användare. Flera av dem i utvecklingsländer. Min personliga dröm är att Adventure Box gör det möjligt för

spelskapare i utvecklingsländer att hitta en försörjning. Om vi lyckas med detta har vi inte bara skapat en framgångsrik affär för våra investerare utan är också med och bidrar till en globalt mer uthållig och rättvis utveckling.

Vår stärkta kassa låter oss fokusera på tillväxt före lönsamhet men vi fortsätter att utveckla de affärsmodeller som bidrar till våra användares behållning av vår plattform. Det är skoj att skapa, sälja och köpa spelinnehåll. Det är motiverande att få en del av de intäkter som skapas i denna handel och från reklam som visas i samband med det innehåll man själv publicerat.

EN STÄRKT ORGANISATION

Under Q4 2020 och Q1 2021 har vi ökat antalet medarbetare. Vi kräver mycket av våra medarbetare. De bidrar med världsledande kompetens och hög motivation. Vi har även kompletterat vår styrelse med en rådgivande styrelse med ytterligare dataspels-, delningsplattformens- och finanskompentens. Att vi utvecklar en spännande produkt och erbjuder en sund arbetsplats och en värderingsstyrd organisation gör det enklare för oss att rekrytera.

ÅTGÄRDER MED ANLEDNING AV COVID-19

Vi fortsätter att noga följa spridningen och utvecklingen av COVID-19. Vi har genomfört proaktiva åtgärder för att minska riskerna för våra medarbetare och säkerställa att vår verksamhet kan fortsätta att bedrivas säkert.

Dessa åtgärder innefattar att arbeta hemifrån och att undvika affärsresor. Eftersom vi är ett onlineföretag med anställda över hela världen så är virtuella möten och arbetssätt sedan tidigare naturligt för oss. Vår produktivitet har bibehållits, och i vissa aspekter faktiskt förstärkts, av att arbeta på distans.

”VI TAR EN STOR MARKNADSPPOSITION”

Kostnaderna för kundanskaffning har blivit lägre sedan början av COVID-19. Det behöver givetvis inte vara ett direkt samband, men det kan mycket väl vara så att fler människor väljer att spela och skapa egna dataspel när de tillbringar mer tid hemma.

FÖRVÄNTADE FRAMTIDSUTSIKTER

Under året har vi visat att vi kan skapa stark användartillväxt till kundanskaffningskostnader. De 27 produktsläpp och de 252 specifika produktförbättringar vi levererat har resulterat i stärkta nyckeltal. Utöver att utveckla vår produkt har vi fördjupat vår kunskap om våra användare. Vi har mätt användarbeteende, genomfört enkätundersökningar, användbarhetstester och över 100 djupintervjuer. Vi vet nu mer om vilka våra användare är, och vad de vill, än någonsin tidigare.

Vi har under 2020 tagit viktiga steg mot att nå vår vision om att bli den globalt ledande sociala delningsplattformen för konsumentskapade dataspel. Det arbetet fortsätter under 2021. Lyckas vi med den virala tillväxt vi eftersträvar kan det gå fort.



Christopher Kingdon
VD

ETT URVAL AV FÖRBÄTTRINGAR VI SKA GÖRA 2021

- Stöd för omedelbart gemensamt skapande
- Fler sociala funktioner
- Förbättrat stöd för mobila enheter
- Förbättrad introduktion av nya användare
- Fler funktioner för barnskydd
- Rikare spelinhåll och fler spelfunktioner
- Enklare upptäckt av spel och spelinhåll
- Enklare delning på sociala plattformar
- En utvecklad handelsplats och utökad intäktsdelning
- Förbättrade användargränssnitt

VÅRA KÄRNVÄRDEN

Kunder

Vi öppnar nya möjligheter för våra kunder

Data

Våra beslut baseras på data

Diversitet

Var dig själv

DEN PATENTSKYDDADE MASSMARKNADSLÖSNINGEN

Adventure Box är en webbplats där dataspelare enkelt kan skapa och dela 3D-spel online. Bolagets unika och patenterade teknologi resulterar i global räckvidd, viral spridning och ekonomisk skalbarhet.

Bolagets avancerade och egenutvecklade teknologi gör det enkelt för användarna att skapa, dela och spela dataspel. Den gör det möjligt för användare att utan programmeringskunskaper skapa sina egna spel och dela dem med andra.

EN EGEN 3D-MOTOR FÖR ENKELT SPELSKAPANDE

En 3D-motor är en mjukvara som underlättar för användaren att skapa statiska eller rörliga 3D-modeller, alltså tredimensionella bilder som visas på en bildskärm. Inom dataspelsbranschen kallas ofta 3D-motorer för spelmotorer. Adventure Box har skapat en 3D-motor, eller spelmotor, som är speciellt utformad för att göra det enkelt för en amatör att skapa dataspel via ett grafiskt användargränssnitt. Det betyder att hos Adventure Box kan användare skapa ett spel utan att behöva kunna programmera.

Den 3D-motor bolaget skapat bygger på en 3D-metodik kallad "volumetric pixels", eller kort "voxlar". Voxlar modellerar en rymd i tre dimensioner. Delar av rymden kan ges egenskaper och en processor kan interagera med 3D-modellen. Som exempel kan en del av rymden, ett block, anses bestå av vatten som förångas vid hög temperatur eller fryser vid lägre temperatur. Traditionella 3D-metodiker påminner mer om 3D-projektioner på en 2D-yta. Dessa projektioner kan ge ett högupplöst visuellt intryck men det går inte att interagera med dem, och de är svåra att skapa. Den som försöker sitta på en stol målad på en tavla förstår hur svårt det är att interagera med denna sorts 3D-modeller.

VIRAL MED ETT KLICK

Den viktigaste fördelen med bolagets streaminglösning är att användare inte behöver installera mjukvara på sina datorer. Det krävs bara ett klick för att användaren genast skall kunna träffa sina vänner och spela och skapa dataspel på Adventure Box-plattformen.

Dessutom riskerar användarna inte, när de streamar, att ladda ned något virus eller få problem med att programvaran inte är kompatibel med deras hårdvara eller operativsystem. De behöver inte heller installera om någon mjukvara när det sker uppdateringar och förändringar. Problemen med nedladdning gör att över 80% av Internetanvändare typiskt avböjer att ladda ned mjukvara. Delning med ett klick, som alltså är 5 gånger mer effektiv än nedladdning, är en förutsättning för snabb, viral, spridning av en tjänst online.

Kom ihåg att en delningsplattform delar två gånger. Först ansluter spelskaparen till plattformen. Sedan delar spelskaparen sitt spel med andra. En delningsplattform som inte kräver nedladdning delar alltså totalt 25 gånger mer effektivt än en delningsplattform som kräver nedladdning.

LÅGA BREDBANDSKRAV GER GLOBAL RÄCKVIDD

Adventure Box började arbeta med sin streaminglösning redan 2014 och ligger långt framme jämfört med den övriga dataspelsindustrin. Spelstreamingtjänsten Google Stadia kräver



t.ex. ett minimum av 10 Mb/s. Minimum för Adventure Box är 0,1 Mb/s. Bolaget lyckades åstadkomma denna 100 gånger högre bandbreddseffektivitet genom att komprimera datainformationen på en funktionell nivå. Det betyder att det går att skapa och dela dataspel på Adventure Box även med enkla uppkopplingar, till exempel i datanät som är byggda med enklare 3G-teknik. De låga bandbreddskraven gör att Adventure Box plattform nås av användare från hela jorden, även från utvecklingsländer.

Laddtiderna är liknande världen över, men svarstider ("ping times") till realtidsservrar är för närvarande något geografiskt platsberoende. Motorn laddar ner både funktionella kodkomponenter och 3D-innehåll i svärmar av många små datapaket, som alla är funktionella så snart de anländer - snarare än att kräva att stora nedladdningar måste slutföras innan de blir funktionella. 100 kb/s är tillräckligt för att motorkomponenterna inte ska uppleva timeouts, vilket resulterar i längre laddningstider när innehållsköer bildas.

LÅG LAST GER EKONOMISK SKALBARHET

Eftersom Bolagets lösning inte bara är extremt bandbreddseffektiv utan även lägger på mycket lite last på servrar så är den extremt ekonomiskt skalbar. Ekonomisk skalbarhet, och viral en-klicks-spridning, är förutsättningar för en massmarknadslösning.

Adventure Box Game Servers hanterar AI-funktioner och samordning av multiplayer-miljöer men de flesta CPU- och GPU-

tunga processerna distribueras till klientenheterna, där 3D-nät genereras och miljöer tänds, skuggas och renderas.

Den ursprungliga Adventure Box-infrastrukturen kunde stödja 5 samtidiga användare per server. Eftersom de flesta bearbetningskraven nu ligger på klienten och Bolagets patenterade teknik ger låg bandbreddsanvändning har efterföljande generationer av Bolagets servrar optimerats så att en enda Adventure Box Game Server idag kan stödja 5 000-10 000 samtidiga användare. Lösningen lastar alltså numera Bolagets servrar 1 000-2000 gånger mindre än de gjorde i Bolagets första version där all funktionalitet skapades på serverna, som t.ex. är fallet för Google Stadia.

Bolagets servrar fungerar i en virtualiserad miljö som automatiskt skalar för att stödja så många samtidiga användare som behövs. Detta med ett minimum av manuell serverhantering och ett minimum av bandbreddsanvändning.

PATENTERAD TEKNOLOGI

Bolagets lösning är patentskyddad i USA och patentansökningar hanteras för närvarande av patentverken i EU, Kina och Japan.

ATT KÄNNA SINA ANVÄNDARE

Runt om i världen pågår just nu en förändring i hur man upplever dataspelande och dataspelskapande. För de företag som vill etablera sig i den här världen gäller det att ha förmågan att lyssna på och förstå sina användare. Redan har miljontals besökare i alla åldrar skapat eller spelat dataspel på Adventure Box-plattformen. Adventure Box har i sin användarstrategi sammanfattat data från daglig interaktion med dessa användare och från många miljoner datahändelser, över 17 miljoner bara under mars månad 2021, i tre beteendetyper Bolaget speciellt fokuserar på; Spelskapare, Spelare och Sällskapliga.



SPELSKAPARNA – "MAKERS"

Att skapa egna dataspel och innehåll, så kallat "user-generated content", eller användarskapat innehåll, är en stark drivkraft för Bolagets spelskapare, och en av de användarupplevelser Adventure Box fokuserar mest på. Den här användartypen inspireras av att se och uppleva andras dataspel. De vill sedan skapa egna versioner och berätta för andra om dessa dataspel. Användarskapat innehåll är ett av de segment som, drivet av Youtube-generationen, växer snabbast inom dataspel idag. Vetskapen om att du själv med din idé har möjligheten att nå tusentals människor, som inspireras av det du skapat, motiverar till eget skapande. För Adventure Box är det viktigt att dessa spelskapare känner sig hemma på Adventure Box-plattformen och att de ges de verktyg och de möjligheter de behöver för att kunna skapa det innehåll de drömmer om. Bra dataspel gör att de, procentuellt större andelar av användare, som kommer för

att spela, uppleva och socialisera stannar längre och återvänder oftare till Adventure Box, vilket i sin tur ger ytterligare motivation till spelskaparna. Bolagets mest aktiva spelskapare har skapat 232 dataspel som spelats av hundratusentals användare.



SPELARNÄ – "PLAYERS"

Den största andelen av användare som kommer till Adventure Box kommer för att spela dataspel. De typer av dataspel som skapas på plattformen har visat sig populära och väl lämpade för spelarna. Användargenererade dataspel och

innehåll är inte lika slipade och putsade som professionellt skapade dataspel, men de har skapats av andra användare - ibland någon användaren känner, som t.ex. en klasskamrat, eller av en känd influencer - och spelen är ofta helt dagsfärska. Att snabbt få en överblick av vad som skapats sedan man var inne på Adventure Box senast, hitta något nytt, där andra användare spelar, och med ett enkelt klick vara inne i spelupplevelsen och dela leken med nya och gamla vänner, oavsett av vilken plattform eller plats man befinner sig på. Nyckeln till det här användarbeteendet är att det är enkelt och snabbt att nå fram till spelupplevelsen - något som Adventure Box patenterade streamingteknik gör möjligt. Förutom snabb access, med ett klick, är det viktigt att det är enkelt och snabbt hitta andra spelare att spela med. De mest spelade spelen på Adventure Box har över en halv miljon spelsessioner. Den mest aktiva spelaren har vunnit över andra spelare i olika dataspel över 4500 gånger.

MÖT NÅGRA ANVÄNDARE

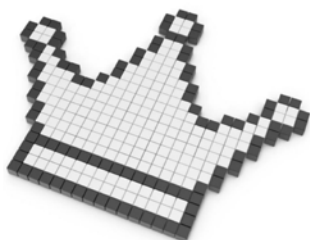


Daniel, 33 år, Sverige

"Jag har alltid gillat spel i olika former. Numera småbarnsförälder sedan några år, så spelandet har kraftigt avtagit de senaste åren. Att kunna skapa egna spel har ju alltid varit en dröm bortom räckhåll. Upptäckte Adventure Box via aktiehandel och tänkte att jag måste ge mig an att prova spelet. Fastnade snabbt för själva skapandet av spel. Nu får man anpassa sig efter förutsätt-

ningarna som finns. Jag var först med att skapa t.ex. "vingar" och även illusionen av rörliga objekt såsom "simmande fiskar" och "flygande medhjälpare", trots att Adventure Box egentligen inte är optimerat för att göra detta just nu. Detta har lett till att BUX-kontot ökat ganska snabbt. Tanken på att eventuellt kunna tjäna pengar på spelen är såklart kittlande. Som jag ser det är utvecklingspotentialen enorm."

SÄLLSKAPLIGA – "SOCIALIZERS"



'Hej, här är jag!' Att kommunicera med andra användare är centralt för en tredje viktig målgrupp. Många av våra mest aktiva användare visar sig vara där mest för möjligheten att träffa och prata med andra användare. Att spela eller skapa spel är också viktigt för dem, men centralt är att prata med

andra. Att kunna följa andra, och få följare själv, är ett syfte i sig. Relationerna man skapar är tillräcklig motivation för att återvända till plattformen flera gånger dagligen. Konversationer kan ske i kommentarer eller i chatten inuti själva spelet, och konversationerna, och relationerna, följer dessutom med till andra plattformar där Adventure Box-användare samlas, som Discord, Facebook eller Reddit. För Socializers finns möjligheten att titta på när andra spelar - och löpande kommentera det man ser - som ett bra komplement till att spela själv. En typisk Socializer återvänder ofta till plattformen men skapar mindre själv jämfört med användarkategorin skapare. Ett exempel på denna typ av Socializer-användare är "Sparkle Rose" som följer 166 andra spelare och som själv följs av 392 spelare. Adventure Box har identifierat 272 super-socializers som genom sitt beteende drar in och behåller användare på Bolagets plattform.

SOCIALT SPELANDE

Att spela och skapa tillsammans blir allt viktigare. Tillsammans med användarna utvecklar Bolaget Adventure Box-plattformen för att bättre stödja den sociala aspekten. Detta görs t.ex. genom att introducera klubbar och spelstudios som låter användarna tävla i lag eller bygga spel tillsammans. Att kunna "chatta" med varandra medan man spelar och bygger är viktigt. Att Adventure Box är streamat och kan delas med ett klick gör det enkelt att snabbt bjuda in en kamrat.

Genom att Adventure Box erbjuds i webbläsaren så är det enkelt att dela och spela med användare som har helt olika sorters enheter, någon spelar från en dator, någon annan från en telefon eller en iPad, eller kanske t o m från en smart-TV!

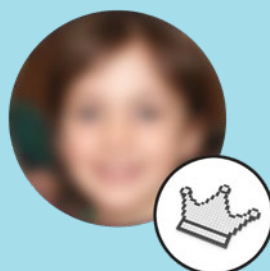
Att det inte måste kosta något låter alla prova, vilket är den i spelbranschen erkänt bästa affärsmodellen. Användare bidrar till bolagets intäkter genom att se reklam eller även köpa plattformsvalet BUX så att de kan köpa extra innehåll i olika spel.

När användare spelar tillsammans är det alltid viktigt att visa hänsyn och bidra till god stämning. Adventure Box har en viktig roll i att skydda sina användare mot dåligt onlinebeteende.



Zach, 12 år, USA

"Jag gillar att göra spel i Adventure Box för att det är roligt. Det spelar ingen roll hur många som spelar dem, det är själva skapandet som är kul. Jag upptäckte Adventure Box via ett jätteroligt zombie-spel på spelsajten Crazy Games. Jag älskade spelet så mycket att jag genast skaffade ett konto på Adventure Box och började göra egna spel."



Kagan, 9 år, Turkiet

"Jag älskar att spela och skapa spel i Adventure Box. Jag har blivit en riktig ambassadör som förutom att skapa spel även är mycket aktiv [Kagan har skrivit fler än 2500 kommentarer och inlägg]. Jag har startat en egen Facebook-sida om Adventure Box för att promota bra spel och spelskapare på Adventure Box."

HUR VIRALITET UPPNÅS

En lösning värd att prata om sprids av superanvändare till mottagare i en främjande kontext.

År 2000 beskrev Malcolm Gladwell i boken "The Tipping Point" hur viral spridning uppstår. När ett budskap, som är värt att spridas, sprids av rätt personer och tas emot av mottagare som samtidigt nås av detta samma budskap från flera källor, skapas förutsättningarna för att den virala brytpunkten, där spridningstakten raskt tilltar och blir exponentiell, passeras.

För att skapa ett budskap värt att tala om förbättrar Bolaget kontinuerligt, i nära samarbete med utvalda användare, sin lösning. Det skall vara så roligt och enkelt som möjligt att skapa, dela och spela dataspel på Adventure Box.

Malcolm Gladwell beskrev tre speciellt viktiga sorters personer som delade ett budskap; "connectors", experter ("mavens") och säljare. "Connectors" motsvaras av Adventure Box användarkategori dom sällskapliga/"socializers". Adventure Box experter är dess spelare och Adventure Box säljare är dess spelare.

Att budskapet når användare i en främjande kontext där det förstärks av att mottagaren samtidigt nås av många liknande budskap handlar om att fokusera på en noga utvald målkundgrupp så att hög meddelandedensitet uppnås, och så att den produkt Bolaget skapar så väl som möjligt möter de behov som denna målkundgrupp av användare har. Om detta har Geoffrey A Moore skrivit boken "Crossing the chasm" där han beskriver hur tidiga användare ("early adopters") kan nås med en prototyp-lösning men att det krävs en kvalitetslösning anpassad till varje målkundgrupps speciella behov för att nå majoritetsanvändaren ("the early majority"). Många lösningar klarar aldrig av att överbrygga gapet mellan vad som räcker för en tidig användare och vad som krävs för att vinna majoritetsanvändare. Typiska lösningar för tidiga användare når som mest 13,5% av den tillgängliga marknaden.

Enligt Wearesocial har över 4,5 miljarder människor nu access till Internet. 3,8 miljarder av dessa använder sociala tjänster. WePC uppskattar dataspelsbranschens intäkter under 2020 till 159,3 miljarder USD. WePC uppskattar även att 3,1 miljarder människor spelar dataspel. För att nå den stora massan behöves en massmarknadsprodukt. För dataspelbranschen innebär det att det ska finnas ett minimum av hinder som kan stoppa en person från att bli en användare. Att kräva att användare registrerar konton och laddar ned och installerar mjukvara är exempel på sådana hinder som gör det krångligt att komma igång själv och krångligt att tipsa och bjuda in vänner. Sådana hinder skiljer en produkt gjord för early adopters från en massmarknadsprodukt. Adventure Box kräver endast ett klick för att användare skall kunna spela och skapa tillsammans med andra användare. Adventure Box skalar ekonomiskt till många användare. Adventure Box är en massmarknadslösning.

Adventure Box fokuserar initialt på de användare som idag använder Bolagets konkurrent Roblox nedladdade produkt, eller Minecraft, som i sitt byggmoment påminner om skapandet av 3D-modeller i Adventure Box. Bolaget vill även nå de användare som idag av olika skäl inte kan ladda ned Roblox eller Minecraft. Enligt Backlinko nådde Roblox november 2020 170 miljoner användare men enligt Semrush hade de samma månad 368 miljoner besökare till webbsidan roblox.com. 54% av dessa webbsidesbesökare har alltså inte laddat ned Roblox. Minecraft, som också kräver nedladdning, har enligt BusinessofApps 131 miljoner användare. Överlappet mellan dessa användargrupper är troligen stort.

När Bolaget vunnit dessa första målkundgrupper kommer det expandera funktionalitet och innehåll på Adventure Box-plattformen för att attrahera och möta de behov som närliggande kundgrupper har. Successivt vinner Bolaget fler kundgrupper tills de når sitt mål om att bli den globalt ledande sociala delningsplattformen för konsumentskapade dataspel.

INTÄKTSPROGNOSER



Adventure Box har valt att inte publicera några intäktsprognoser. Detta då prognoser i denna fas av Bolagets utveckling är speciellt osäkra. Vad som nedan beskrivs är hur en prognos kan skapas utifrån olika nyckeltal.

Totala Intäkter = ARPU · MAU där

ARPU = Average Revenue Per User, dvs genomsnittlig intäkt per användare

MAU = Monthly Active User, användare under en månad.

ARPU är positivt korrelerat med användarengagemang. Det finns flera sätt på vilka man kan mäta användarengagemang. Ett enkelt sätt är att dela dagliga användare (DAU, eller Daily Active Users), med månatliga användare (MAU). Notera att en användare endast behöver vara aktiv en gång under en månad för att betraktas som en MAU. Om alla användare använder tjänsten varje dag blir DAU delat med MAU hundra procent. Om alla användare endast använder tjänsten en gång per månad blir DAU delat med MAU cirka tre procent. Ju högre DAU/MAU är ju högre bör ARPU kunna bli.

Detta mått, DAU/MAU fungerar bra så länge som det totala antalet användare förblir någorlunda konstant. Vid en snabb ökning i antalet användare stiger detta mått för mycket då dagliga användare växer snabbare än de månatliga användarna.

Medan Adventure Box nu utvecklar plattformens erbjudande har Bolagets som mål att hålla det månatliga antalet användare stabilt kring cirka 200 tusen användare per månad. Detta är med god marginal tillräckligt många användare för Bolaget att mäta användarbeteende på.

Andra mått på engagemang, eller lojalitet inkluderar D1, D7, D14 och D30 som beskriver hur stor andel av de användare som först använde en tjänst dag 0 (D0), som sedan också använder tjänsten den efterföljande dagen (D1), eller exakt sju dagar efter dag 0 (D7), eller 14 (D14), eller 30 dagar senare (D30).

Enligt Businessofapps hade Roblox under 2020 intäkter om 920 miljoner USD. Delat med 170 miljoner användare är detta 5,4 USD i ARPU. Troligen är Roblox ARPU nu något högre än detta då de under året ökat sina användartal och de nådde 170 miljoner användare först i november 2020.

ANVÄNDARTILLVÄXT – DET KAN VARA DYRT

Antalet användare per månad, MAU, kan beräknas som:

MAU = marknadsföringsbudget · CAC + antal återvändande användare + de användare som når plattformen genom att klicka på en länk (viralt) + de användare som når plattformen därför att de har hört om den utanför Internet (organiskt)

CAC står för Customer Acquisition Cost och representerar för Adventure Box den kostnad Bolaget betalar i marknadsföring för att få en ny användare till Bolagets produkt, dvs Bolagets kundansaffningskostnader. Adventure Box har mycket låg CAC jämfört med exempelvis mobilspel, faktiskt över 100 gånger lägre än vad det kostar ett app-företag att få en användare att ladda ned sin mobilapp. Bolaget har uppnått detta genom att utnyttja fördelarna med att inte ha ett dataspel som kräver nedladdning och genom att minska trösklarna för att komma igång. Bolagets mycket låga kundansaffningskostnader ger enorma fördelar.

Värt att notera är att en låg CAC betyder att det räcker med lägre ARPU för att erhålla ett positivt täckningsbidrag från en kund. Ibland talas det om livstidsvärdet för kunden (LTV, eller Life Time Value) vilket beräknas som intäkt från en kund under hela dess period som användare minus kostnaden för att anskaffa kunden (CAC). Har ett företag då 100 gånger lägre kostnad för att anskaffa kunder än konkurrenterna krävs således även 100 gånger lägre intäkter för att erhålla ett positivt livstidsvärde.

Under det senaste halvåret har Bolaget rapporterat om en genomsnittlig anskaffningskostnad för att få en besökare till sin plattform på mellan 0,09 kr/besökare till 0,34 kr/besökare. Variationerna i kostnad beror främst på att Bolaget testat olika typer av användare vilka kostar olika mycket att anskaffa. Denna anskaffningskostnad kan jämföras med, även om det inte är helt samma sak, med vad det kostar att få en spelare för mobilappar. Enligt Statista.com kostar en "mobile app user acquisition" 15 kronor/användare (\$1,75) för att få kunden att installera ett spel och 30 kronor/användare (\$3,52) för att få kunden att registrera sig. Den tekniska lösningen Adventure Box använder (och har ett godkänt patent för) möjliggör en mycket snabb och enkel "onboarding" – användare kommer igång direkt utan att nedladdning eller installation krävs. Detta gör det möjligt att anskaffa nya kunder till väldigt mycket lägre kostnad.

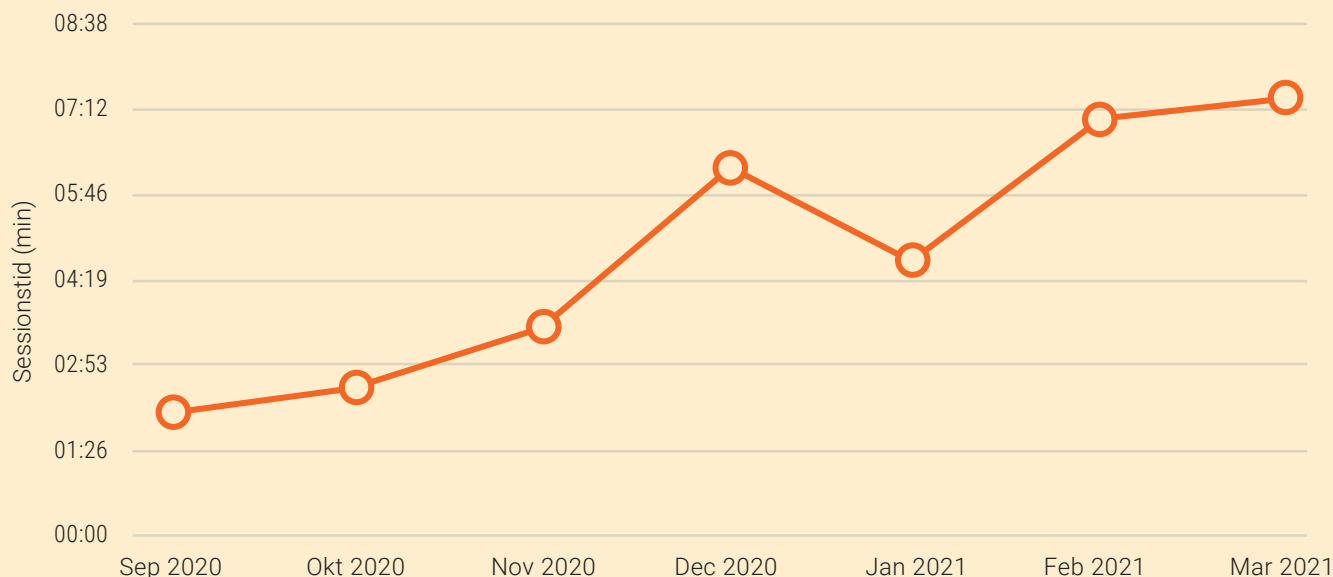
Virala och organiska användare, de användare som når plattformen genom att klicka på en länk (viralt) och de användare som når plattformen därför att de har hört talas om den utanför Internet (organiskt), bidrar vidare till att ytterligare sänka det genomsnittliga CAC-värdet för alla besökare till tjänsten då dessa användare ansluter utan betald marknadsföring. Ofta är det en gråzon mellan köpt tillväxt och viral, organisk tillväxt. Detta då betald marknadsföring bidrar till att öka meddelandedensiteten så att en användare är mer benägen att ansluta viralt genom att acceptera en väns inbjudan.

Ett exempel på denna organiska tillväxt är de kluster av användare med epostadresser som tillhör skolor i USA och i Asien som Bolaget observerat bland Adventure Box-användare idag. Dessa verkar vara användare som hört om Adventure Box utanför Internet, kanske från en kamrat på skolgården eller från en lärare som bett dem skapa ett dataspel som en del i undervisningen.

De siffror för återvändande användare som Bolaget månatligen rapporterar mäts med Google Analytics. Google Analytics anger användare som återvänder under både pågående månad och från tidigare månader. Detta överskattar något antalet återvändande användare för den som endast vill mäta de användare som återkommer från tidigare månader men är, då Google Analytics är ett standardverktyg, jämförbart med andra i branschen. Att använda samma mått från månad till månad tillåter att man ser trender i mått.

BIG DATA – ATT KONTINUERLIGT BLI BÄTTRE

Det är möjligt att intervjua något hundratal personer men det är omöjligt att intervjua över en miljon användare. Däremot är det möjligt att mäta miljontals användares beteende. Under mars månad 2021 samlade Adventure Box exempelvis in över 17 miljoner händelser där varje händelse beskriver ett skeende för en användare på Bolagets plattform. Denna data samkörs sedan med annan data för att ge en tydligare bild över till exempel varifrån



användarna kommer, det språk de talar eller vilken sorts hårdvara eller nätverk de är uppkopplade mot. Detta är för Adventure Box ovärderlig data. Det bör påpekas att data oftast är helt anonymiserad då Bolaget oftast inte är intresserade av vem den specifika användaren är utan av vad det är för en sorts användare och hur Bolaget bäst kan nå och tödja denna användartyp så att de får ut så mycket som möjligt från Adventure Box plattformen.

I kombination med djupintervjuer ger den uppmätta datan bra information om Bolagets olika sorters användare vilket i sin tur ger Bolaget kunskap om vad som redan fungerar och vad som bör förbättras. Adventure Box utvecklar sin produkt i korta utvecklingscykler, så kallad agil produktutveckling, så att Bolaget kontinuerligt kan dra nytta av nya lärdomar om användarbetenden.

Detta kontinuerliga mätande och ifrågasättande, och det faktum att Bolaget sedan höstens nyemission kan ha en längre tidshorisont för vad Bolaget ska prioritera, har gett resultat. Exempelvis har den genomsnittliga tiden en återvändande besökare spenderar under en session på Adventure Box-plattformen gått upp från 2:05 minuter till 7:24 minuter. Detta är mer än tre gånger så lång tid – och det finns en tydlig korrelation mellan spenderad tid och intjäning inom dataspelsbranschen.

Det ska även igen påpekas att Adventure Box driftskostnader för spelarna är betydligt lägre än för motsvarande strömmade virtuella spel. Det är den patenterade tekniska lösningen som möjliggör betydligt lägre bandbredd per spelare och lägre serverkostnad per spelare än exempelvis för populära spel på streamingplattformen Google Stadia. Att få rätt användartyper att spendera mer tid på plattformen är bra. Att Bolaget med användardata kan identifiera vilka kundtyper som det kostar minst att marknadsföra sig mot, vilka som ger störst spridningseffekt och vilka som ger störst intäkt gör det möjligt för Bolaget att växa snabbt och till låg kostnad.

ACCELERATION BORTOM DEN VIRALA BRYTPUNKTEN

När antalet användare stiger från en månad till nästa utan att någon användare nåts via betald marknadsföring har tjänsten passerat den virala brytpunkten. Detta innebär att även utan marknadsföring kommer tjänstens användarantal växa exponentiellt. De investeringar som i denna situation görs i marknadsföring betalar sig extra väl då den virala spridning leder till en "ränta-på-ränta"-effekt på marknadsföringsinvesteringen. Innan den virala brytpunkten klingar effekter av alla marknadsföringsinitiativ succesivt av, men efter den virala brytpunkten eldar de på den exponentiella tillväxten. Adventure Box kommer när dess plattformen passerat den virala brytpunkten investera betydligt mer i marknadsföring. Bolaget kommer då aktivera samarbeten med YouTube, Twitch och TikTok-influencers som är populära bland Bolagets målkundgrupper. Flera sådana samarbeten har provats och förberetts och överenskommelser finns på plats.

Då en global viral "hit" plötsligt kan resultera i väldigt många nya spelare är det viktigt att nämna att den tekniska lösningen Adventure Box bygger på möjliggör tillväxt utan alltför kraftigt stigande server- eller bredbandskostnader.

INTÄKTSMODELLER

Under 2020 har Bolaget adderat videoreklam och plattformervaluta. Sedan tidigare visades stillbildsreklam. Bolaget har även experimenterat med intäktsdelning. Befintliga modeller kommer utvecklas och abonnemang kommer adderas.

Adventure Box intäktsmodeller är väl beprövade inom data-spelsbranschen. I Bolagets strategi ingår en intäktsmodell för varje nivå av kundlojalitet. Den tillfälliga besökaren bidrar till intäkter genom att bli exponerad för reklam medan mer aktiva användare därutöver kan köpa virtuella extratillbehör med en plattformervaluta. Än mer aktiva och lojala användare kommer att erbjudas möjligheten att teckna ett abonnemang som ger speciella fördelar. Slutligen finns användare som själva tjänar pengar på att skapa intäkter åt Adventure Box genom intäktsdelning.

Bolagets intäkter kommer bero av hur många lojala användare Adventure Box-plattformen har. En plattform som håller hög kvalitet och erbjuder ett stort mervärde för användarna kommer resultera i fler lojala användare. Parallellt med att Bolaget arbetat med att åstadkomma dessa förutsättningar har Bolaget utvecklat och testat olika intäktsmodeller.

REKLAMINTÄKTER

De parametrar som styr potentialen för reklamintäkter är antalet besökare på webbplatsen liksom tiden användarna spenderar där. Då Bolaget nu fokuserar på tillväxt före intäkter är det försiktigt med hur mycket reklam som visas. Reklam skulle kunna visas på fler platser på plattformen. Bolagets streaming-lösning öppnar upp för innovativa reklam-lösningar även inuti streamade spel. För att höja betalningen för visad reklam bör Bolaget integrera med fler förmedlare av reklamplats. Idag arbetar Bolaget med Google Ads för stillbildsreklam och med CPMStar för videoreklam. Bolaget kan komma att erbjuda användare möjligheten att tjäna plattformervaluta som ersättning för att titta på reklambudskap.

BETALT INNEHÅLL

Redan 2017 implementerade Bolaget ett första prov av en plattformervaluta samt en modell för att köpa denna plattformervaluta för riktiga pengar. Betalningslösningar med betalkort och Paypal finns fullt ut implementerade. Sommaren 2020 lanserade Bolaget plattformervalutan Adventure BUX och möjligheten för sina användare att sälja och köpa spelkomponenter inom Adventure

Box. Handel pågår men än så länge belönar Bolaget sina användare tillräckligt rikligt med BUX så att de sällan behöver köpa extra BUX för att kunna köpa de extra spelkomponenter de vill ha. Användandet av modellen kommer att utökas varsamt och under noggrann uppföljning, för att bevara intrycket av att plattformen erbjuder attraktivt och rikt innehåll utan avgifter.

ABONNEMANG

När Adventure BUX-modellen är väl på plats kommer Bolaget införa abonnemangserbjudanden. Ett erbjudande, Adventure Box Academy, skall ge användarna tillgång till fördjupade kunskaper och förbättrade förutsättningar för att skapa spel på plattformen. Det ska också bli en mötesplats för amatörspeletvecklare och professionella programmerare. Användare som vill kunna få del i de intäkter de skapar kommer behöva teckna Adventure Box Pro-abbonemang. I övrigt erbjuder abonnemang mer funktionalitet och en veckopeng av Adventure BUX.

INTÄKTSDELNING

Bolaget ser en stor tillväxtpotential i att användare skapar spel som delas med andra användare som i sin tur skapar nya spel. Spel av hög kvalitet har större potential att inspirera andra användare att utveckla egna spel. Därför vill Bolaget dela intäkter med de mest aktiva, kreativa och skickliga användarna för att på så sätt ge dem incitament att utveckla och dela spel, och spelkomponenter, av hög kvalitet.

LICENSMÖJLIGHETER OCH KONSULTTJÄNSTER

Idag prioriterar Bolaget helt sin kärnaffär men det ser ett ökande intresse för sin teknologi och kontaktas av företag som vill använda Bolaget teknologi inom olika lösningar. En framtida möjlighet att skapa intäkter på är genom B2B-samarbeten i projektform, till exempel genom att Bolaget upplåter plattformen på licens och utför relaterade konsulttjänster. Bolagets teknologi kan också på längre sikt komma att användas inom andra områden än dataspel och webb-lösningar som t.ex. ingenjörsvetenskap, medicinteknik och design.



ÖVER 2 400 AKTIEÄGARE

Adventure Box aktie handlas på Nasdaq First North Growth Market sedan den 2 december 2019. Den 31 december 2020 hade bolaget ca 2 400 aktieägare. Första handelsdagen den 2 januari 2020 var kursen 3,80 SEK. Årets sista handelsdag var stängningskursen 9,80 SEK. Nasdaq Stockholm mätt med indexet OMXS PI ökade under samma period med 10,8% procent

Första handelsdagen den 2 december 2020 var öppningskursen 3,80 SEK. Årets sista handelsdag var stängningskursen 9,80 SEK. En ökning på 158%. Nasdaq Stockholm mätt med indexet OMXS PI ökade under samma period med 10,8% procent.

AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet är 1 506 968,60 SEK, fördelat på 15 069 686 aktier med ett kvotvärde om 0,10 SEK.

Varje aktie berättigar till en röst vid bolagsstämma. Vid bolagsstämman får varje röstberättigad rösta för det fulla antalet innehavda eller företrädda aktier utan begränsningar i rösträtten. Samtliga aktier 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.

Samtliga aktier är fritt överlåtbara, med förbehåll för vissa begränsningar enligt nedan under rubriken "Avtal om lock-up". 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.

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.

Under räkenskapsåret har två nyemissioner genomförts vilka inbringat totalt drygt 65,0 MSEK i nytt eget kapital. Av bolagsbeskrivningen som upprättades i samband med listningen framgår aktiekapitalets utveckling sedan bolaget bildades 2014. Bolagsbeskrivningen finns på webbplatsen corp.adventurebox.com.

BEMYNDIGANDE OM NYEMISSION

Vid extra bolagsstämma den 13 maj 2020 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. Skälet till avvikelsen från aktieägarnas företrädesrätt är att styrelsen ska kunna resa rörelsekapital och knyta nya intressenter till verksamheten.

INCITAMENTSPROGRAM

Styrelsen har, efter bemyndigande av årsstämman, beslutat om fyra optionsprogram riktade till anställda, konsulter och styrelseledamöter.

Optioner A

En teckningsoption berättigade till teckning av en ny stamaktie till en kurs om 9,40 SEK per aktie till och med den 31 maj 2020. Det totala antalet teckningsoptioner uppgår till 78 900 av vilka 31 560 återköpts av bolaget. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna 2 224 980 SEK, vilket motsvarar en utspädning om cirka 0,52 procent. Detta program har förfallit då ingen innehavare utnyttjat sin rätt till utbyte till aktier.

Optioner B

En teckningsoption berättigade till teckning av en ny stamaktie till en kurs om 20,00 SEK per aktie till och med den 1 oktober 2020. Det totala antalet teckningsoptioner uppgår till 110 110. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna 2 202 200 SEK, vilket motsvarar en utspädning om cirka 1,19 procent. Detta program har förfallit då ingen innehavare utnyttjat sin rätt till utbyte till aktier.

Optioner C

En teckningsoption berättigar till teckning av en ny stamaktie till en kurs om 9,40 SEK per aktie till och med den 9 maj 2022. Det totala antalet teckningsoptioner uppgår till 286 500. Vid fullteckning inbringar teckningsoptionerna 2 693 100 SEK, vilket motsvarar en utspädning om cirka 3,04 procent.

CERTIFIED ADVISER

Redeye AB
 Mäster Samuelsgatan 42,
 111 57 Stockholm
 certifieradviser@redeye.se
 +46 8 121 576 90

ISIN-kod
 SE0012955276
 Kortnamn ADVBOX

Optioner D

Programmet omfattar 155 000 teckningsoptioner som ger innehavaren rätt att senast den 30 september 2023 teckna en ny aktie i Adventure Box Technology AB (publ). Teckningskursen ska fastställas till ett belopp motsvarande 130 procent av den genomsnittliga volymvägda betalkursen för Bolagets aktier på Nasdaq First North Growth Market under perioden 10 handelsdagar från den 14 maj 2020 och framåt. Den genomsnittliga volymvägda kursen var under perioden 7,58 varför teckningskursen blir (7,58 x 1,30) 9,86 kr per aktie. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna 1 528 300 SEK genom att 155 000 nya aktier emitteras, vilket motsvarar utspädning om cirka 1,03 procent.

FINANSIERINGSPROGRAM

Extra bolagsstämma den 9 juli 2019 beslutade att emittera högst 2 613 750 teckningsoptioner. Två teckningsoptioner berättigar under perioden 1 november 2019–30 september 2021 till teckning av en ny aktie. Under perioden 1 november 2019–31 mars 2020 berättigade två teckningsoptioner till teckning av en aktie till en kurs om 10 SEK per aktie. Under perioden 1 april 2020–30 september 2021 berättigade 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 8 procent.

AVTAL OM LOCK-UP

Styrelse och ledning har förbundit sig att inte utan skriftligt medgivande avyttra sitt direkta och/eller indirekta ägande i Adventure Box 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 sker av tilldelade emissionsrätter och inlösenrätter. Om det finns synnerliga skäl, får ytterligare undantag medges.

LIKVIDITETSGARANT

Bolaget har ett avtal med ABG Sundal Collier ASA ("ABGSC") enligt vilket ABGSC agerar likviditetsgarant i bolagets aktie avseende handeln på Nasdaq First North Growth Market.

UTDELNINGSPOLICY

Någon utdelning avses inte att lämnas de närmaste åren.

DE STÖRSTA AKTIEÄGARNA 31 DECEMBER 2020

Ägare	Antal aktier	Ägarandel, %
Christopher Kingdon	885 548	5,88%
Cléo Hayes McCoy	838 395	5,56%
Theodor Jeansson	799 203	5,30%
Lorang Andreassen	489 620	3,25%
Cloverhill Holdings Ltd	407 692	2,71%
Peter Lönnqvist, Cambista AB och Vision & Lönsamhet i Stockholm AB	378 500	2,51%
Peter Hamberg och Hamberg förvaltning AB	330 000	2,19%
Hans Ternbrant	304 860	2,02%
Joachim Odqvist	206 458	1,37%
ASKE W Invest AB	192 183	1,28%
Göran Ofsén	180 000	1,19%
Jonas Nordström	175 000	1,16%
K Öhlin Holding AB	150 000	1,00%
Andra	9 732 227	64,58%
Totalt	15 069 686	100,00%

INVESTERINGAR I PRODUKTEN OCH MARKNADSFÖRING

Under räkenskapsåret har Bolaget investerat i både sin unika produkt och marknadsföring för att öka tillväxten i antalet användare.

Föregående års siffror för omsättning, kostnader, resultat och kassaflöde avser förlängt räkenskapsår 1 sept 2018-31 dec 2019, dvs 16 månader.

OMSÄTTNING OCH KOSTNADER

Nettoomsättningen uppgick till 133 TSEK (30 TSEK). Rörelsekostnaderna steg till 24 973 TSEK (12 713 TSEK), huvudsakligen till följd av att ökat antal programmerare liksom marknadsföringskostnaderna och kostnader i samband med att aktierna upptagits för handel på Nasdaq First North Growth Market.

RESULTAT

Rörelseresultatet uppgick till -20 528 TSEK (-9 908 TSEK). Försämringen beror på ökade rörelsekostnader och förändrade aktiveringsprinciper. De nya aktiveringsprinciperna infördes 1 januari 2019 och innebär att endast direkta utvecklingsutgifter aktiveras och inga marknadsföringsutgifter aktiveras. Resultateffekten av förändrade aktiveringsprinciper uppskattas under 2019 till drygt 5 MSEK.

Periodens resultat uppgick till -20 520 TSEK (-10 138 TSEK). Resultat per aktie var -1,84 SEK (-1,96 SEK).

KASSAFLÖDE

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -13 496 TSEK (-7 873 TSEK), huvudsakligen till följd av ökade rörelsekostnader.

Investeringar i utvecklingsprojekt uppgick till 7 763 TSEK (6 336 TSEK). Ökningen beror på ökade satsningar på utvecklingen av bolagets produkt. Under perioden ökade antalet programmerare från tre till fem samtidigt som anlitandet av konsulter ökade.

FINANSIELL UTVECKLING I SAMMANDRAG

TSEK om inte annat anges	12 månader 1 jan-31 dec 2020	16 månader 1 sept-31 dec 2018/2019
Nettoomsättning	133	30
Övriga rörelseintäkter	407	395
Rörelsens kostnader	-24 973	-12 713
Rörelseresultat	-20 528	-9 908
Resultat efter skatt	-20 520	-10 138
Kassaflöde från den löpande verksamheten inklusive investeringar i utvecklingsutgifter	-21 291	-14 139
Likvida medel	57 490	10 706
Eget kapital	77 093	32 059
Skulder	9 113	4 388
Resultat per aktie, SEK	-1,84	-1,96
Antal anställda vid periodens slut	14	9

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 68 075 TSEK (24 600 TSEK). Under räkenskapsåret genomfördes två (sju) nyemissioner om totalt 65 554 TSEK (25 874 TSEK). Den största nyemissionen skedde i oktober 2020 och uppgick till cirka 55 941 TSEK. Ett utvecklingslån har upptagits från ALMI om 3 000 TSEK. Amorteringar har skett på lånen från Almi Företagspartner Uppsala AB (Almi) och Uppsala Innovation Centre AB (UIC) med 479 TSEK (1 274).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick den 31 december 2020 till 77 093 TSEK (32 059 TSEK). Ökningen beror huvudsakligen på nyemissionerna.

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick 31 december 2020 till 3 176 TSEK (655 TSEK) och kortfristiga till 5 937 TSEK (3 733 TSEK). De långfristiga skulderna består dels av krediter från Almi på 3 100 TSEK (555 TSEK) och ett lån från UIC på 76 TSEK (100). De kortfristiga räntebärande skulderna avser kortfristiga del av kreditkulder till Almi på 279 TSEK (324 TSEK) och UIC på 100 TSEK (150 TSEK).

LIKVIDA MEDEL

Den 31 december 2020 uppgick likvida medel till 57 490 TSEK (10 706 TSEK). Ökningen beror till största delen på nyemissionerna.

SKATTEMÄSSIGA UNDERSKOTT

Bolagets nuvarande verksamhet förväntas initialt innebära negativa och skattemässiga underskott. De skattemässiga underskotten uppgick den 31 december 2020 till 32 916 TSEK (12 427).



STYRELSE



ÖRJAN FRID

Styrelseordförande sedan 2020.

Född: 1954

Utbildning: Civilingenjör och civilekonom.

Övriga uppdrag: VD för Apotekstjänst Sverige AB och styrelseledamot för Siktet Invest AB.

Tidigare uppdrag senaste fem åren:

Uppdrag som interim VD sedan 30 år tillbaka. Tidigare erfarenheter som bland annat VD för Eniro (2016-2019), Patria Helicopters AB (2013-2015), Camfil Power System AB (2011-2012), Eneas Enrgy AS och Tradedoubler (2008-2010).

Övrig relevant erfarenhet: Örjan tar med sig sin erfarenhet av att leda med strategi och fokus på lönsamhet till bolaget.

Aktieinnehav: 0

Optionsinnehav: 25 000



JASON WILLIAMS

Styrelseledamot sedan 2020.

Född: 1975.

Utbildning: MBA från University of Warwick, Strategy and Leadership från INSEAD.

Övriga uppdrag: Vice-VD och styrelseledamot i Kidz.net, världens största mobila nätverk för barn med 100 miljoner aktiva användare varje månad.

Tidigare uppdrag senaste fem åren:

VD för Shoul Games Ltd, VD för Bingo.com.

Övrig relevant erfarenhet: Gedigen VD erfarenhet av digitala strategier och global uppskalning för noterat bolag.

Aktieinnehav: 0

Optionsinnehav: 20 000



STAFFAN EKLÖW

Styrelseledamot sedan 2018.

Född: 1957.

Utbildning: Juristexamen och ekonomexamen, Stockholms Universitet.

Övriga 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, Eklöv Business Law AB och Nliven Technology AB.

Tidigare uppdrag 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: 30 års erfarenhet som affärsjurist inom advokatbyrå och bolag. Har varit chefsjurist på TV4 och Managing Partner på Advokatfirman Lindahl.

Aktieinnehav: 7 500

Optionsinnehav: 25 000



CHRISTINE RANKIN

Styrelseledamot sedan 2018.

Född: 1964.

Utbildning: BSc och BA, Stockholms Universitet.

Övriga uppdrag: Head of Corporate Control, Veoneer AB.

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

Övrig relevant erfarenhet: CFO i Cherry AB (publ) och interim ekonomichef i Serneke AB.

Aktieinnehav: 2 500

Optionsinnehav: 25 000



CHRISTOPHER KINGDON

Styrelseledamot och VD sedan 2014.

Född: 1967.

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

Övriga uppdrag: Suppleant Cavalio AB.

Tidigare uppdrag senaste fem åren: -

Övrig relevant erfarenhet: Erfarenhet av startups sedan 2001, bland annat Mobile Position AB, Signalsoft Inc, Dotify AB, Networks In Motion Inc och Plotagon AB, ett dataspelsverktyg som gör det möjligt för konsumenter att skapa animerade filmer. Han har också flera patent och har framgångsrikt deltagit i patentstrider.

Aktieinnehav: 838 395. Efter förvärv i mars 2020 uppgår innehavet till 885 548.

Optionsinnehav: 45 020



CLAES KALBORG

Styrelseledamot sedan 2019.

Född: 1962.

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

Övriga uppdrag: VD 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 senaste fem åren: VD och styrelseledamot i Grow Licensing AB.

Övrig relevant erfarenhet: Chef för Global Licensing i Rovio Entertainment Ltd. (Angry Birds) och King.com Ltd (Candy Crush).

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

Optionsinnehav: -

STYRELSENS OBEROENDE

Styrelseledamot	Oberoende i förhållande till bolaget och bolagets ledning	Oberoende i förhållande till större aktieägare
Örjan Frid	Ja	Ja
Jason Williams	Ja	Ja
Staffan Eklöv	Ja	Ja
Christine Rankin	Ja	Ja
Christopher Kingdon	Nej	Ja
Claes Kalborg	Ja	Ja

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE



CHRISTOPHER KINGDON

VD sedan 2014.

Presenteras närmare på sidan 21.



CLÉO HAYES-MCCOY

CTO sedan 2014.

Född: 1980.

Utbildning: BSc matematik, Trinity University.

Övrig erfarenhet: Byggde sin första 3D-motor till Stanfords partikelaccelerator.

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

Optionsinnehav: 45 020



SOFIA NILSSON

CFO sedan 2021.

Född: 1989.

Utbildning: Civilekonom, Stockholm universitet och Kandidat krishantering och säkerhet samt statsvetenskap, Försvarshögskolan.

Övrig erfarenhet: Sofia har gedigen erfarenhet från ledande ekonomipositioner, bl.a. som VP GROW and Head of Accounting hos Nordic Insource Solutions AB och som Head of Group Control hos Lernia.

Aktieinnehav: 100

Optionsinnehav: 0

**MICHAL BENDTSEN**

Creative Director sedan 2020.

Född: 1973.

Utbildning: MBA, Köpenhamn North Business School

Övrig erfarenhet: 25 års erfarenhet från spelindustrin, där han bland annat skapat digitala strategier för LEGO, varit delaktig i grundandet det populära filmskaparspelet Movie Star Planet och grundat spelplattformen KOGAMA.

Aktieinnehav: 0

Optionsinnehav: 20 000

**RICKARD RIBLOM**

CMO sedan 2018.

Född: 1972.

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

Övrig erfarenhet: Lett online marknadsföring för 4 företag. Tidigare managementkonsult.

Aktieinnehav: 0

Optionsinnehav: 25 000



FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelse och verkställande direktör i Adventure Box Technology AB (publ) org. nr 556963-6599 lämnar härmed årsredovisning för räkenskapsåret 2020-01-01 – 2020-12-31.

VERKSAMHET

Adventure Box Technology AB (publ) bildades under 2014. Bolaget driver den operativa verksamheten med kontor och utvecklingsverksamhet i Stockholm och har under 2020 sysselsatt fjorton personer.

Adventure Box utvecklar och kommersialiserar en webbplats där dataspelare lätt kan skapa och dela 3D-spel online. Plattformen är användarvänlig och det är enkelt att streama spel tack vare bolagets unika patenterade teknik.

Aktien handlas på Nasdaq First North Growth Market och antalet aktieägare uppgick i februari 2021 till cirka 2 400.

Redeye är Adventure Box Technology´s Certified Adviser.

BOLAGSUPPGIFTER

Adventure Box Technology AB (publ) (org nr 556963-6599) är ett svenskt registrerat aktiebolag med säte i Stockholm. Bolagets aktier är registrerade på Nasdaq First North Growth Market. Adressen till huvudkontoret är Sveavägen 166, 113 46 Stockholm. Styrelsen har sitt säte i Stockholm. Bolaget inehar 100% av aktierna i Adventure Box Incentive AB (org nr 559244-0241).

Bolagets verksamhet sker huvudsakligen i Sverige.

Föregående års siffror för omsättning, kostnader, resultat och kassaflöde avser förlängt räkenskapsår 1 sept 2018-31 dec 2019, dvs 16 månader.

FLERÅRSÖVERSIKT

TSEK om inte annat anges	2020	2018/19	2017/18	2016/17	2015/16	2014/15
Nettoomsättning	133	30	139	105	41	614
Rörelseresultat	-20 528	-9 908	-714	-782	-970	-9
Nettoresultat	-20 520	-10 138	-753	-782	-973	-83
Balansomslutning	86 206	36 447	19 512	17 759	10 828	6 496
Soliditet, %	89	88	84	80	71	69

RESULTAT OCH FINANSIELL STÄLLNING

Omsättning, resultat och kassaflöde

Bolagets nettoomsättning uppgick till 133 TSEK (30 TSEK). Nettoresultatet uppgick till -20 520 TSEK (-10 138 TSEK) eller -1,84 SEK (-1,96 SEK) per aktie för perioden. Kassaflöde från den löpande verksamheten inklusive investeringar i utveckling uppgick för perioden till -21 291 TSEK (-14 139 TSEK) eller -1,91 SEK (-2,73 SEK) per aktie.

INVESTERINGAR

Investeringar i utveckling

Under året har bolaget investerat 7 763 TSEK (6 336 TSEK) i utveckling av bolagets spelplattform.

LIKVIDITET OCH FINANSIELL STÄLLNING

Bolagets likvida medel uppgick vid årets utgång till 57 490 TSEK (10 706 TSEK). Det egna kapitalet i bolaget var vid årets utgång 77 093 TSEK (32 059 TSEK) och soliditeten var 89% (88%).

LIKVIDA MEDEL

Den 31 december 2020 uppgick bolagets likvida medel till 57 490 TSEK (10 706 TSEK), ökningen beror till största delen på nyemissioner. Adventure Box genomförde under året emissioner om drygt 65 MSEK för att finansiera utveckling och marknadsföring. Kassabehållningen uppgick till drygt 57 Mkr vid 2020 års utgång. Med de planer för investeringar i utveckling

och rörelsekapital som finns för 2021 och 2022 kommer likviditeteten utan förväntade intäkter att räcka till Q4 2022.

MILJÖ OCH ANSVAR

Adventure Box verksamhet medför inga särskilda miljörisker och kräver inte några särskilda miljörelaterade tillstånd eller beslut från myndigheter. Adventure Box bedömer att bolaget bedriver sin verksamhet enligt tillämpliga hälso- och säkerhetsregler samt erbjuder sina anställda en säker och sund arbetsmiljö.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER RÄKENSKAPSÅRET

- i början på april genomfördes en nyemission av 1 412 231 aktier till en emissionskurs om 6,50 SEK per aktie. Bolaget tillfördes ca 9,2 MSEK genom nyemissionen.
- under juni bildades dotterbolaget Adventure Box Incentive AB som ska förvalta koncernens incentiveprogram.
- i oktober genomfördes en nyemission av 4 444 444 aktier till en emissionskurs om 13,50 SEK per aktie. Bolaget tillfördes ca 60 MSEK genom nyemissionen.
- bolaget har rekryterat sex nyckelpersoner enligt plan, varav en Creative Director.
- bolaget har bytt likviditetsgarant till Pareto.
- under december visade bolaget på ett ökat användarengagemang med färre användare.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

- Efter årets slut har bolaget rekryterat nyckelpersoner enligt plan, varav en CFO på heltid.
- Bolaget har slutit ett icke bindande avtal (LOI) med gestrument AB om att integrera deras teknologi i en musiklösning för adventure box.

COVID-19

Adventure Box följer noga spridningen av COVID-19 över världen. Vi har säkerställt att verksamheten fortsätter att fungera

friktionsfritt. Bland annat arbetar alla medarbetare hemifrån. Medarbetarna finns i fem länder varför virtuella möten och distansarbete redan är etablerade arbetsmetoder. Pandemin har inte haft någon inverkan på bolagets intäkter.

FÖRSLAG TILL RESULTATDISPOSITION (SEK)

Till årsstämman förfogande finns följande fria medel och årets resultat i bolaget.

	SEK
Överkursfond	108 699 783
Balanserade resultat	-32 295 135
Årets resultat	-20 595 801
Summa fritt eget kapital	55 808 847

Styrelsen föreslår att årets resultat balanseras i ny räkning. Efter dispositionen uppgår det fria egna kapitalet till:

Överkursfond	108 699 783
Balanserade resultat	-52 890 936
Summa fritt eget kapital	55 808 847

Beträffande bolagets resultat och ställning i övrigt hänvisas till efterföljande resultat-, balansräkningar och kassaflödesanalyser med tillhörande tilläggsupplysningar och noter.

FÖRVÄNTADE FRAMTIDSUTSIKTER

Adventure Box verkar i en tillväxtmarknad med en unik, patenterad teknologi. Bolaget erbjuder en webbplats där dataspelare enkelt kan skapa och dela 3D-spel online. Bolaget har begynnande bevis på intjäningsförmåga och ser ett ökande antal besökare på sin webbplats samt har börjat introducera fler intäktsmodeller. Sammantaget gör styrelsen bedömningen idag att Adventure Box förväntas ha goda framtidsutsikter.

RISKER

Adventure Box verksamhet och lönsamhet påverkas av en rad yttre och inre faktorer, vilka kan påverka bolaget i större eller mindre omfattning. Adventure Box gör en kontinuerlig bedömning av vilka risker bolaget är utsatt för liksom sannolikheten för att de inträffar och vilken påverkan de skulle kunna ha på verksamheten. Bolaget hanterar riskerna dels genom förebyggande åtgärder, dels genom handlingsplaner för riskhantering. De risker bolaget är utsatt för kan delas in i två kategorier: bransch- och verksamhetsrelaterade risker och finansiella risker.

BRANSCH- OCH VERKSAMHETSRELATERADE RISKER

Kommersialisering

Bolaget bildades 2014 och har ingen bevisad intjäningsförmåga. Bolaget är beroende av framgångsrik kommersialisering av sin plattform för skapande och delning av datorspel. Framst är bolaget beroende av att antalet användare av plattformen ökar och att användarna skapar spel som de i sin tur delar med andra användare. Kommersialiseringen är även beroende av att bolagets intäktsmodeller är väl anpassade för plattformen så att intäkter genereras. Skulle en kommersialisering misslyckas riskerar bolagets intäkter att inte kunna öka till en nivå där bolaget är lönsamt.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: medelhög.

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

Patentskydd

Bolaget är beroende av att behålla patentskydd för teknologin som används i plattformen. Sådant skydd uppnås med stöd av immaterialrättslig lagstiftning och avtal. Det finns en risk att bolaget inte kommer att kunna behålla 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 resultatet om risken inträffar: hög.

Konkurrensutsatt marknad

Bolaget är i en tidig fas och är beroende av att behålla 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 behålla och vinna marknadsandelar riskerar resultatet att 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, exempelvis i förhållande till 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 verksamheten 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 en-

samtill 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, virusspridning 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 det framtida kapitalbehovet och vilka finansieringsalternativ som finns. Bolagets bedömning är att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamheten i planerad omfattning de närmsta tolv 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: låg.

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

KONCERNREDOVISNING

RESULTATRÄKNING

TSEK	Not	12 månader 1 jan -31 dec 2020	16 månader 1 sept -31 dec 2018/2019
Adventure Box Technology koncernen	1		
<i>Rörelsens intäkter</i>			
Nettoomsättning	2	133	30
Aktiverat arbete för egen räkning		3 905	2 380
Övriga rörelseintäkter	3	407	395
Summa rörelsens intäkter		4 445	2 805
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Kostnader för köpta tjänster		-652	0
Övriga externa kostnader	4,5	-8 758	-5 133
Personalkostnader	6,7,8	-10 472	-7 150
Avskrivningar		-5 091	-430
Summa rörelsens kostnader		-24 973	-12 713
Rörelseresultat		-20 528	-9 908
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>	9		
Finansiella intäkter		125	0
Finansiella kostnader		-96	-230
Finansnetto		29	-230
Resultat efter finansiella poster		-20 499	-10 138
Skatt på årets resultat	10	-21	0
Periodens resultat		-20 520	-10 138
Hänförligt till bolagets aktieägare		-20 520	-10 138
Genomsnittligt antal aktier, tusental, före utspädning		11 127	5 172
Genomsnittligt antal aktier, tusental, efter utspädning		12 894	5 823
Antal aktier på balansdagen, tusental, före utspädning		15 070	9 142
Antal aktier på balansdagen, tusental, efter utspädning		16 818	10 893
Resultat per aktie före utspädning, kr		-1,84	-1,96
Resultat per aktie efter utspädning, kr		-1,59	-1,74

BALANSRÄKNING

TSEK	Not	31 dec 2020	31 dec 2019
Adventure Box Technology koncernen	1		
<i>Tillgångar</i>			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11	27 643	24 956
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	12	31	14
Summa anläggningstillgångar		27 674	24 970
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Övriga fordringar	14	783	412
Förutbetalda kostnader	15	259	359
Kassa och bank	16	57 490	10 706
Summa omsättningstillgångar		58 532	11 477
TOTALA TILLGÅNGAR		86 206	36 447
<i>Eget kapital och skulder</i>			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital		1 507	914
Övrigt tillskjutet kapital		96 106	41 283
Annat kapital inklusive årets resultat		-20 520	-10 138
Summa eget kapital		77 093	32 059
<i>Skulder</i>			
<i>Långfristiga skulder</i>	17		
Skulder till kreditinstitut		3 176	655
Summa långfristiga skulder		3 176	655
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Kortfristig del av skulder till kreditinstitut	18	379	474
Levarantösskulder	18	2 216	849
Övriga skulder	18	1 478	699
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	19	1 864	1 711
Summa kortfristiga skulder		5 937	3 733
TOTALT EGET KAPITAL och SKULDER		86 206	36 447

KASSAFLÖDEANALYS

TSEK	12 månader 1 jan -31 dec 2020	16 månader 1 sept -31 dec 2018/2019
Adventure Box Technology koncernen		
<i>Den löpande verksamheten</i>		
Rörelseresultat	-20 528	-9 908
Erhållna finansiella intäkter	125	0
Erlagda finansiella kostnader	-96	-230
Avskrivningar	5 091	430
Skatt	-21	0
Övriga ej kassaflödespåverkande poster	0	61
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-15 429	-9 647
Förändringar i rörelsekapitalet		
Ökning (-)/minskning (+) i rörelsefordringar	-271	-699
Ökning (+)/minskning (-) i rörelseskulder	2 204	2 473
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-13 496	-7 873
<i>Investeringsverksamheten</i>		
Återbetalning av deposition	0	70
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-7 763	-6 336
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-32	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-7 795	-6 266
Nettokassaflöde före finansiella poster	-21 291	-14 139
<i>Finansieringsverksamheten</i>		
Amorteringar på lån	-479	-1 274
Nyupptagna lån	3 000	0
Tillskjutet kapital	65 554	25 874
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	68 075	24 600
ÅRETS KASSAFLÖDE	46 784	10 461
Likvida medel vid periodens början	10 706	245
Likvida medel vid periodens slut	57 490	10 706

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Övrigt tillskjutet kapital	Balanserade resultat	Årets resultat	Totalt eget kapital
Adventure Box Technology koncernen, 1 sept 2018-31 dec 2019						
Ingående balans 2018-09-01	111	8 904	18 803	-10 742	-753	16 323
Resultat						
Disposition av årets resultat				-753	753	
Förändring fond för utveckling		6 081		-6 081		
Periodens resultat					-10 138	-10 138
S:a resultat		6 081	0	-6 834	-9 385	-10 138
Transaktioner med aktieägare						
Erhållna optionspremier			135			135
Fondemission	518		-518			0
Nyemissioner	285		25 488			25 773
Nyemissonsutgifter			-34			-34
S:a transaktioner med aktieägarna	803	0	25 071	0	0	25 874
Utgående balans 2019-12-31	914	14 985	43 874	-17 576	-10 138	32 059
Adventure Box Technology koncernen 1 jan 2020-31 dec 2020						
Ingående balans 2020-01-01	914	14 985	43 874	-17 576	-10 138	32 059
Resultat						
Disposition av årets resultat				-10 138	10 138	
Förändring fond för utveckling		4 716		-4 716		
Periodens resultat					-20 520	-20 520
S:a resultat	0	4 716	0	-14 854	-10 382	-20 520
Transaktioner med aktieägare						
Nyemissioner	593		69 045			69 638
Nyemissonsutgifter	-		-4 084			-4 084
S:a transaktioner med aktieägarna	593	0	64 961	0	0	65 554
Utgående balans 2020-12-31	1 507	19 701	108 835	-32 430	-20 520	77 093

MODERBOLAGSREDOVISNING

RESULTATRÄKNING

TSEK	Not	12 månader 1 jan -31 dec 2020	16 månader 1 sept -31 dec 2018/2019
Adventure Box Technology AB	1		
<i>Rörelsens intäkter</i>			
Nettoomsättning	2	133	30
Aktiverat arbete för egen räkning		3 905	2 380
Övriga rörelseintäkter	3	407	395
Summa rörelsens intäkter		4 445	2 805
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Kostnader för köpta tjänster		-652	0
Övriga externa kostnader	4,5	-8 755	-5 133
Personalkostnader	6,7,8	-10 472	-7 150
Avskrivningar		-5 091	-430
Summa rörelsens kostnader		-24 970	-12 713
Rörelseresultat		-20 525	-9 908
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>	9		
Resultat från andelar i koncernföretag		0	-63
Resultat vid försäljning av kortfristiga placeringar		0	-6
Ränteintäkter och liknande resultatposter		25	0
Räntekostnader och liknande resultatposter		-96	-161
Finansnetto		-71	-230
Resultat efter finansiella poster		-20 596	-10 138
Skatt på årets resultat	10	0	0
Periodens resultat		-20 596	-10 138

BALANSRÄKNING

TSEK	Not	31 dec 2020	31 dec 2019
Adventure Box Technology AB	1		
<i>Tillgångar</i>			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11	27 643	24 956
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	12	31	14
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i dotterföretag	13	25	0
Summa anläggningstillgångar		27 699	24 970
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Övriga fordringar	14	770	412
Förutbetalda kostnader	15	259	359
Kassa och bank	16	57 384	10 706
Summa omsättningstillgångar		58 413	11 477
TOTALA TILLGÅNGAR		86 112	36 447
<i>Eget kapital och skulder</i>			
<i>Eget kapital</i>			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital		1 507	914
Fond för utvecklingsutgifter		19 701	14 985
Summa bundet eget kapital		21 208	15 899
Överkursfond		108 700	43 874
Balanserade resultat		-32 295	-17 576
Årets resultat		-20 596	-10 138
Summa fritt eget kapital		55 809	16 160
Summa eget kapital		77 017	32 059
<i>Skulder</i>			
<i>Långfristiga skulder</i>	17		
Skulder till kreditinstitut		3 176	655
Summa långfristiga skulder		3 176	655
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Kortfristig del av skulder till kreditinstitut	18	379	474
Levarantösskulder	18	2 216	849
Skuld till koncernbolag		6	0
Övriga skulder	18	1 457	699
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	19	1 861	1 711
Summa kortfristiga skulder		5 919	3 733
TOTALT EGET KAPITAL och SKULDER		86 112	36 447

KASSAFLÖDEANALYS

TSEK	12 månader 1 jan -31 dec 2020	16 månader 1 sept -31 dec 2018/2019
Adventure Box Technology AB		
<i>Den löpande verksamheten</i>		
Rörelseresultat	-20 525	-9 908
Erhållna finansiella intäkter	25	0
Erlagda finansiella kostnader	-96	-230
Avskrivningar	5 091	430
Övriga ej kassaflödespåverkande poster	0	61
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-15 505	-9 647
<i>Förändringar i rörelsekapitalet</i>		
Ökning (-)/minskning (+) i rörelsefordringar	-258	-699
Ökning (+)/minskning (-) i rörelseskulder	2 186	2 473
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-13 577	-7 873
<i>Investeringsverksamheten</i>		
Återbetalning av deposition	0	70
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-7 763	-6 336
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-32	0
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar	-25	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-7 820	-6 266
Nettokassaflöde före finansiella poster	-21 397	-14 139
<i>Finansieringsverksamheten</i>		
Amorteringar på lån	-479	-1 274
Nyupptagna lån	3 000	0
Tillskjutet kapital	65 554	25 874
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	68 075	24 600
ÅRETS KASSAFLÖDE	46 678	10 461
Likvida medel vid periodens början	10 706	245
Likvida medel vid periodens slut	57 384	10 706

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Övrigt tillskjutet kapital	Balanserade resultat	Årets resultat	Totalt eget kapital
Adventure Box Technology AB						
1 sept 2018-31 dec 2019						
Ingående balans 2018-09-01	111	8 904	18 803	-10 742	-753	16 323
Resultat						
Disposition av årets resultat				-753	753	
Förändring fond för utveckling		6 081		-6 081		
Periodens resultat					-10 138	-10 138
S:a resultat		6 081	0	-6 834	-9 385	-10 138
Transaktioner med aktieägare						
Erhållna optionspremier			135			135
Fondemission	518		-518			0
Nyemissioner	285		25 488			25 773
Nyemissonsutgifter			-34			-34
S:a transaktioner med aktieägarna	803	0	25 071	0	0	25 874
Utgående balans 2019-12-31	914	14 985	43 874	-17 576	-10 138	32 059
Adventure Box Technology AB,						
1 jan 2020-31 dec 2020						
Ingående balans 2020-01-01	914	14 985	43 874	-17 576	-10 138	32 059
Resultat						
Disposition av årets resultat				-10 138	10 138	
Förändring fond för utveckling		4 716		-4 716		
Periodens resultat					-20 596	-20 596
S:a resultat	0	4 716	0	-14 854	-10 458	-20 596
Transaktioner med aktieägare						
Nyemissioner	593		69 045			69 638
Nyemissonsutgifter	-		-4 084			-4 084
S:a transaktioner med aktieägarna	593	0	64 961	0	0	65 554
Utgående balans 2020-12-31	1 507	19 701	108 835	-32 430	-20 596	77 017

NOTER

NOT 1 VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

Överensstämmelse med normgivning och lag

Denna årsredovisning har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen samt uttalanden och allmänna råd enligt BFNAR 2012:1 (K3) och avser både koncernredovisningar och moderbolagets årsredovisning om annat inte särskilt anges..

Denna årsredovisning har upprättats enligt samma redovisnings- och värderingsprinciper som i årsredovisningen 2018/2019, förutom att aktiveringsprinciperna för aktivering av utvecklingsutgifter fr o m januari 2019 förändrats till följande: Direkta kostnader, inklusive personalkostnader för personal som arbetar med utveckling, aktiveras samt indirekta kostnader, förutom marknadsföringskostnader och kostnader för listning på Nasdaq First North Growth Market, som aktiveras i proportion till antal anställda som arbetar med utveckling i relation till totalt antal anställda i bolaget.

Koncernredovisning

Dotterföretag konsolideras enligt förvärvsmetoden. Anskaffningskostnaden för ett förvärv eller bildande av dotterföretag utgörs av verkligt värde på tillgångar som lämnats som ersättning, emitterade eget kapitalinstrument och uppkomna eller övertagna skulder per överlåtelse- eller stiftandedagen.

Koncerninterna transaktioner och balansposter samt realiserade vinster på transaktioner mellan koncernföretag elimineras i sin helhet.

Övriga principer

Fr o m december 2019 har avskrivningar på aktiverade utvecklingsutgifter börjat tillämpas med 20% på anskaffningsvärdet.

Årsredovisningen har godkänts för utfärdande av styrelsen och verkställande direktören den 2021-04-19. Bolagets resultat- och balansräkning blir föremål för fastställelse på årsstämman den 2021-05-20.

Intäkter

Samtliga intäkter som redovisas som nettoomsättning redovisas till det verkliga värdet av vad som erhållits eller kommer att erhållas med avdrag för lämnade rabatter och mervärdesskatt.

Periodisering av reklamintäkter avseende Google Ads sker inte, då dessa är osäkra att uppskatta, utan redovisas som intäkt först när inbetalning skett till Adventure Box likvidkonto.

Anläggningstillgångar

Anläggningstillgångar är redovisade till anskaffningsvärde med avdrag för planenliga avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Avskrivningar sker över den uppskattade nyttjandeperioden från och med anskaffningstidpunkten.

Avskrivningstider

Följande avskrivningstider används för de olika tillgångsslagen:

- Aktiverade utvecklingsutgifter, 5 år
- Maskiner och inventarier, 5 år

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

Bolagets aktiveringsprinciper är att direkta kostnader, inklusive kostnader för tid som personal ägnar åt utveckling, aktiveras. Indirekta kostnader, förutom marknadsföring och direkta kostnader för administration, aktiveras i proportion till antalet anställda som arbetar med utveckling i relation till totalt antal anställda i bolaget.

Nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar

Vid varje balansdag kontrolleras de redovisade värdena för immateriella anläggningstillgångar för att bedöma om det finns indikation på nedskrivningsbehov. Om en sådan indikation finns, beräknas tillgångens återvinningsvärde. Återvinningsvärdet beräknas till det högre av tillgångens verkliga värde efter avdrag för försäljningskostnader och tillgångens nyttjandevärde. Nyttjandevärdet beräknas genom att de framtida in- och utbetalningarna som tillgången ger upphov till uppskattas och diskonteras. Om återvinningsvärdet för en tillgång är lägre än det redovisade värdet skrivs tillgången ned till återvinningsvärdet. Denna nedskrivning redovisas direkt i resultaträkningen..

Fordringar

En bedömning av osäkra fordringar görs när det inte längre är sannolikt att det fulla värdet kommer att kunna inflyta. Osäkra fordringar skrivs bort i sin helhet vid konstaterad förlust.

Finansiella instrument

Finansiella instrument som redovisas i balansräkningen inkluderar på tillgångssidan likvida medel, kundfordringar och finansiella placeringar. På skuldsidan återfinns leverantörsskulder och låneskulder.

Kundfordringar

Kundfordringar tas upp i rapporten över finansiell ställning när fakturan skickas. Kundfordringar redovisas till anskaffningsvärde

minskat med eventuell reservering för värdeminskning. En reservering för värdeminskning av kundfordringar görs när det finns objektiva bevis för att bolaget inte kommer att kunna erhålla alla belopp som är förfallna enligt fordringsägarnas ursprungliga villkor. Det reserverade beloppet redovisas i resultaträkningen.

Likvida medel

Likvida medel består av banktillgodohavanden.

Leverantörsskulder

Leverantörsskulders förväntade löptid är kort, varför skulden redovisas till nominellt belopp utan diskontering enligt metoden för upplupet anskaffningsvärde.

Eget kapital

Transaktionsutgifter som direkt kan hänföras till emission av nya aktier redovisas, netto efter skatt, i eget kapital som ett avdrag från emissionslikviden.

Transaktioner med närstående

Ersättningar och förmåner i form av kortfristig karaktär till ledande befattningshavare utöver vad som regleras i anställningsavtal och till övriga närstående beskrivs i not 8.

Skatt

Uppskjutna skattefordringar avseende underskottsavdrag redovisas endast i den mån det är sannolikt att dessa kommer att utnyttjas och medföra lägre skatteutbetalningar i framtiden.

Viktiga uppskattningar och bedömningar

Uppskattningar och bedömningar av affärsläget utvärderas löpande. Dessa baseras på historiska erfarenheter och andra faktorer samt förväntningar på framtida händelser som anses rimliga utifrån rådande marknadsmässiga och andra förhållanden. De uppskattningar som föreligger baserade på framtida förväntningar och uppskattningar som föreligger för redovisningsändamål kommer per definition sällan att motsvara det verkliga utfallet. De uppskattningar och antaganden som innebär en betydande risk för väsentliga justeringar i redovisade värden under nästkommande räkenskapsår diskuteras nedan.

Prövning av nedskrivningsbehov immateriella tillgångar

Bolaget undersöker regelbundet om nedskrivningsbehov föreligger för immateriella anläggningstillgångar. Immateriella

tillgångar prövas för nedskrivning när händelser eller förändringar indikerar att det redovisade värdet inte är återvinningsbart. Vid beräkning av nyttjandevärdet diskonteras framtida förväntade kassaflöden till räntesats som beaktar marknadens bedömning av riskfri ränta och risk (WACC). Bolaget baserar dessa beräkningar på uppnådda resultat, uppskattade prognoser och affärsplaner. De uppskattningar och antaganden som ledningen gör vid prövningen om nedskrivningsbehov föreligger kan få stor påverkan på bolagets redovisade resultat. Nedskrivning sker om det beräknade nyttjandevärdet understiger det redovisade värdet och belastar årets resultat. Se vidare not 11 för gjorda väsentliga antaganden. Det kan inte uteslutas att immateriella anläggningstillgångar kan behöva skrivas ner vilket väsentligen kan påverka Adventure Box Technology´s finansiella situation och resultat. Per 31 dec 2020 uppgick värdet av dessa tillgångar till 27,6 MSEK.

NOT 2 NETTOOMSÄTTNING

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020	2018/2019	2020	2018/2019
Nettoomsättning fördelas på följande				
Reklamintäkter	133	30	133	30
Licensintäkter	0	0	0	0
	133	30	133	30

NOT 3 ÖVRIGA INTÄKTER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020	2018/2019	2020	2018/2019
Hysesintäkter	0	97	0	97
Erhållna offentliga stöd, nystartsjobb	269	289	269	289
Övriga rörelseintäkter	138	9	138	9
	407	395	407	395

NOT 4 ERSÄTTNING TILL REVISOR

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020	2018/2019	2020	2018/2019
Grant Thornton Sweden AB				
Revisionsuppdrag	149	38	149	38
Övriga tjänster	69	19	69	19
	218	57	218	57

NOT 5 OPERATIONELL LEASING

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020	2018/2019	2020	2018/2019
Kostnadsförda leasingavgifter inkl hyror	342	360	342	360

Ingångna väsentliga leasingavtal

Adventure Box Technology AB (publ) hyr en kontorslokal samt en leasar en bil enligt operationell leasing.

Hysesavtalet gäller fr o m okt 2019 i tre år med automatisk förlängning om det inte sägs upp nio månader i förtid. Hysesavtalet är uppsagt då bolaget ska flytta sin verksamhet till nya lokaler 2021-04-01. Det nya hysesavtalet gäller fr o m april 2021 i tre år med automatisk förlängning om det inte sägs upp nio månader i förtid.

Hyeskostnaden för 2020 uppgick till 277 TSEK (357 TSEK 16 mån.).

Beräknad hyeskostnad för 2021-2024 är 3 008 TSEK. Leasingavtalet för bolagets bil gäller i 36 månader med start i september 2019 med garanterat restvärde.

NOT 6 PERSONAL

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020	2018/2019	2020	2018/2019
Löner och andra ersättningar				
Styrelse och VD	1 763	1 631	1 763	1 631
Övriga anställda	5 119	3 050	5 119	3 050
	6 882	4 681	6 882	4 681
Sociala kostnader				
Styrelse och VD	402	521	402	521
Övriga anställda	1 713	1 041	1 713	1 041
	2 115	1 562	2 115	1 562
Pensionskostnader				
Styrelse och VD	54	35	54	35
Övriga anställda	888	519	888	519
	942	554	942	554
Medelantalet anställda				
Män	5	5	5	5
Kvinnor	1	1	1	1
	6	6	6	6
Könsfördelning i företagets styrelse				
Män	5	5	5	5
Kvinnor	1	1	1	1
	6	6	6	6

NOT 7 OPTIONSPROGRAM**Incentiveprogram**

I Adventure box Technology AB (publ) finns det fyra optionsprogram för styrelseledamöter och nyckelmedarbetare.

Program A:2016: 47 340 teckningsoptioner gav innehavaren rätt att senast den 31 maj 2020 teckna en ny aktie i Adventure Box Technology AB (publ) till en teckningskurs om 9,40 SEK per aktie. Detta program har förfallit då ingen innehavare utnyttjat sin rätt till utbyte till aktier.

Program B:2017: 110 110 teckningsoptioner gav innehavaren rätt att senast den 1 oktober 2020 teckna en ny aktie i Adventure Box Technology AB (publ) till en teckningskurs om 20 SEK per aktie. Detta program har förfallit då ingen innehavare utnyttjat sin rätt till utbyte till aktier.

Program C:2019: 286 500 teckningsoptioner ger innehavaren rätt att senast den 9 maj 2022 teckna en ny aktie i Adventure Box Technology AB (publ) till en teckningskurs om 9,40 SEK per aktie.

Program D:2020: 155 000 teckningsoptioner ger innehavaren rätt att senast den 30 september 2023 teckna en ny aktie i Adventure Box Technology AB (publ) till en teckningskurs om 9,86 SEK per aktie.

Finansieringsprogram**Teckningsoptioner**

Vid en extra bolagsstämma den 9 juli 2019 beslutade stämman att emittera högst 2 613 750 teckningsoptioner. Två teckningsoptioner berättigar under perioden 1 november 2019 t o m 30 september 2021 till teckning av en ny aktie i bolaget. Under perioden 1 november 2019 t o m 31 mars 2020 berättigade två teckningsoptioner till teckning av en ny aktie till en kurs om 10 SEK per aktie. Under perioden 1 april 2020 t o m 30 september 2021 berättigar två teckningsoptioner till teckning av en ny aktie till en kurs om 16 SEK per aktie. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna mellan 13 068 750 och 20 910 000 SEK genom att 1 308 875 nya aktier emitteras, vilket motsvarar en utspädning om cirka 8,0%.

NOT 8 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020	2018/2019	2020	2018/2019
Claes Kalborg, styrelseledamot	0	400	0	400
Robert O'Leary Consulting, grundare och en av två största delägarna	1 333	1 306	1 333	1 306
	1 333	1 706	1 333	1 706

NOT 9 FINANSIELLA INTÄKTER OCH KOSTNADER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020	2018/2019	2020	2018/2019
Nedskrivning andelar i koncernföretag	0	-13	0	-13
Nedskrivning fordringar på dotterföretag	0	-50	0	-50
Valutakursvinster/-förluster	10	-8	10	-8
Resultat vid försäljning av kortfristiga placeringar	0	-6	0	-6
Erhållna optionspremier	100	0	0	0
Ränteintäkter kreditinstitut	25	0	25	0
Räntekostnader kreditinstitut	-105	-113	-105	-113
Räntekostnader konvertibla skuldebrev	0	-36	0	-36
Övriga finansiella kostnader	-1	-4	-1	-4
	29	-230	-71	-230

Det engelska dotterbolaget Happy L-Lord Ltd i London upplöstes den 29 oktober 2019, vilket ledde till nedskrivning av andelar i dotterbolag under 2018/19 med 13 TSEK och nedskrivning av fordran på dotterbolag med 50 TSEK.

Under 2020 har optionspremier avseende incentive program D:2020 om ca 100 tkr erhållits i dotterbolaget Adventure Box incentive AB.

NOT 10 SKATT

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020	2018/2019	2020	2018/2019
Skatt redovisad i resultaträkningen				
Aktuell skatt	0%	0%	0%	0%
Uppskjuten skatt	0%	0%	0%	0%
Gällande skattesats i Sverige	21,4%	21,4%	21,4%	21,4%
Skilnad mellan skatt redovisad i resultaträkningen och skatt baserad på gällande skattesats.				
Resultat före skatt	-20 520	-10 138	-20 596	-10 138
Skatt enligt gällande skattesats	4 391	2 170	4 408	2 170
Ej avdragsgilla kostnader	31	108	31	108
Skatteeffekter av underskott där skattefordran ej beaktas	-4 422	-2 278	-4 439	-2 278
Skattekostnad i dotterbolag	-21	0	0	0
Redovisad effektiv skatt	-21	0	0	0
Uppskjuten skatt				
Ingående underskottsavdrag	-12 427	-2 397	-12 427	-2 397
Årets underskottsavdrag	-20 489	-10 030	-20 565	-10 030
Utgående underskottsavdrag	-32 196	-12 427	-32 992	-12 427

NOT 11 BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLING

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
- Ingående anskaffningsvärde	25 379	19 043	25 379	19 043
- Årets aktivering av utvecklingsutgifter	7 763	6 336	7 763	6 336
- Utgående anskaffningsvärden	33 142	25 379	33 142	25 379
- Ingående ackumulerade avskrivningar	423	0	423	0
- Årets avskrivningar	5 076	423	5 076	423
- Utgående ackumulerade avskrivningar	5 499	423	5 499	423
Netto bokfört värde	27 643	24 956	27 643	24 956

Av årets aktivering på 7 763 tkr (6 336 tkr) avser 3 905 tkr (2 380 tkr) personalkostnader och 3 858 tkr (3 956 tkr) övriga omkostnader.

Avskrivningar på pågående utvecklingsprojekt börjar tillämpas fr o m dec 2019 med 20% på ackumulerade anskaffningsvärden och uppgick 2020 till 5 076 tkr (423 tkr).

Balanserade utgifter för utveckling prövas årligen för att bedöma om nedskrivningsbehov föreligger. I nedskrivningstestets nuvärde beräknas förväntade framtida kassaflöden från bolagets webbplats plattform. De framtida kassaflödena grundas på såväl nästkommande års budget som fastställts av styrelsen, som en prognos för åren närmast därefter. Den antagna budgeten bygger på en stor mängd antaganden avseende marknads-tillväxt, retention, marknadsandelar, volymer, valutakurser, priser, kostnadsutveckling, investeringsbehov etc. Prognoser för perioder efterföljande årets budget och framåt baseras på företagsledningens långsiktiga planer/strategier, som bygger på mer övergripande antaganden, såsom t ex branschtrender, konjunkturutveckling, konsumtionsmönster, volymtillväxt, konkurrens, kostnadsutveckling, investeringsbehov, finansiering etc. Beräkningarna och prognoserna bygger på såväl underlag från externa marknadsbedömningar, jämförelser med konkurrenter,

regulatoriska aspekter som intern trendanalys. Detta tillsammans med ledningens erfarenheter, uppskattade prognoser och affärsplaner har legat till grund för bedömningarna. De väsentligaste antagandena som, tillämpats i årets test omfattar volymtillväxt, marginaler, organisationstillväxt, marknadssatsningar investering-behov och diskonteringsränta (WACC).

WACC

Diskonteringsräntan som använts har beräknats såsom WACC (weighed average cost of capital) och uppgår till 27,1% före skatt. Diskonteringsräntan grundas på en marknadsmässig bedömning av genomsnittlig kapitalkostnad med hänsyn tagen till bedömd risknivå i Adventure Box affären.

Andra väsentliga antaganden

Beräkningarna är baserade på en prognosperiod om fem år varefter tillväxttakten bedöms vara 1% per år. Adventure Box har enbart en kassaflödesgenererande enhet.

Känslighetsanalyser

Känslighetsanalyser utförs för att analysera hur förändringar med 10% försämring eller förbättring av WACC och andra prognosparametrar påverkar det bedömda nyttjandevärdet.

NOT 12 INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
- Ingående anskaffningsvärde	25	25	25	25
- Årets anskaffningsvärde	32	0	32	0
- Utgående anskaffningsvärden	57	25	57	25
- Ingående ackumulerade avskrivningar	11	4	11	4
- Årets avskrivningar	15	7	15	7
- Utgående ackumulerade avskrivningar	26	11	26	11
Netto bokfört värde	31	14	31	14

Avskrivningar på möbler och andra inventarier sker med 20% vilket avspeglar förväntad livslängd.

NOT 13 ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

TSEK	Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31
Ingående anskaffningsvärde	13	13
Årets anskaffning	25	0
Årets nedskrivning	-13	-13
Utgående anskaffningsvärde	25	0

Då dotterbolaget i London under år 2019 avecklats har värdet på tillgången skrivits ned.
Adventure Box Incentive AB bildades under 2020 med uppgift att förvalta optionsprogram D:2020.

	org nr	antal aktier	kapitalandel	Redovisat värde, tkr	Redovisat resultat, tkr
Adventure Box Incentive AB	559244-0241	25 000	100%	25	76

NOT 14 ÖVRIGA FORDRINGAR

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Avräkning för skatter och avgifter	11	34	11	34
Momsfordran	360	370	360	370
Övriga kortfristiga fordringar	412	8	399	8
	783	412	770	412

NOT 15 FÖRUTBETALDA KOSTNADER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Förutbetalda hyror	71	69	71	69
Förutbetalda försäkringspremier	3	4	3	4
Övriga förutbetalda kostnader	185	286	186	286
	259	359	260	359

NOT 16 KASSA OCH BANK

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Bankmedel på konton i Nordea	2 465	10 706	2 465	10 706
Bankmedel på konton i SBAB	55 025	0	55 025	0
	57 490	10 706	57 384	10 706

NOT 17 LÅNGFRISTIGA SKULDER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Skuld till UIC	76	100	76	100
Skuld till Almi	3 100	555	3 100	555
	3 176	655	3 176	655

Under året har ett nytt tillväxtlån upptagits från ALMI om 3 000 TSEK. Skulden till UIC amorteras med 126 TSEK per år och skulden till Almi amorteras med 507 TSEK per år.

NOT 18 ÖVRIGA KORTFRISTIGA SKULDER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
<i>Kortfristig del av långfristiga skulder till kreditinstitut</i>				
Skuld till UIC	100	150	100	150
Skuld till Almi	279	324	279	324
	379	474	379	474
Leverantörsskulder	2 216	849	2 216	849

Leverantörsskulder betalas i regel på förfallodag ca 30 dagar efter erhållande av faktura.

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
<i>Övriga kortfristiga skulder</i>				
Skatteskuld	943	0	922	0
Kreditkortsskuld	0	191	0	191
Personalskatt	263	291	263	291
Avräkning sociala avgifter	232	194	232	194
Övriga kortfristiga skulder	40	23	40	23
	1 478	699	1 457	699

NOT 19 UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Upplupen semesterlön	955	399	955	399
Upplupna sociala avgifter	300	125	300	125
Upplupen löneskatt	229	135	229	135
Övriga upplupna kostnader	380	1 052	377	1 052
	1 864	1 711	1 861	1 711

NOT 20 STÄLLDA SÄKERHETER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ställda säkerheter				
Almi Företagspartner, företagsinteckning	5 000	2 000	5 000	2 000

NOT 21 RESULTATDISPOSITION**Förslag till resultatdisposition (kr)**

Till årsstämman förfogande finns följande fria medel och årets resultat i bolaget.

Överkursfond	108 699 783
Balanserade resultat	-32 295 135
Årets resultat	-20 595 801
Summa fritt eget kapital	55 808 847

Styrelsen föreslår att årets resultat balanseras i ny räkning. Efter dispositionen uppgår det fria egna kapitalet till:

Överkursfond	108 699 783
Balanserade resultat	-52 890 936
Summa fritt eget kapital	55 808 847

NOT 22 VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

Efter årets slut har bolaget rekryterat nyckelpersoner enligt plan, varav en CFO på heltid.

Bolaget har slutit ett icke bindande avtal (LOI) med gestrumeent AB om att integrera deras teknologi i en musiklösning för adventure box.

NYCKELTSDEFINITIONER

RESULTAT PER AKTIE

Nettoresultat dividerat med genomsnittligt antal aktier.

GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER

Det genomsnittliga antalet aktier i Adventure Box Technology AB (publ) har beräknats utifrån en viktning av det historiska antalet utestående aktier i Adventure Box efter varje genomförd nyemission gånger antal dagar som respektive antal aktier varit utestående.

SOLIDITET

Eget kapital i förhållande till balansomslutningen (totala tillgångar).

AVKASTNING PÅ EGET KAPITAL

Resultat före skatt i relation till eget kapital.

EGET KAPITAL PER AKTIE

Eget kapital dividerat med antal aktier på balansdagen.

KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE

VERKSAMHETEN PER AKTIE

Kassaflöde från den löpande verksamheten dividerat med genomsnittligt antal aktier.

KASSAFLÖDE PER AKTIE

Periodens kassaflöde dividerat med genomsnittligt antal aktier.

STYRELSENS FÖRSÄKRAN OCH UNDERSKRIFTER



Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att årsredovisningen har upprättats i enlighet med god redovisningssed i Sverige och har upprättats i enlighet med de svenska redovisningsstandarder enligt Årsredovisningslagen och allmänna råd enligt BFNAR 2012:1 (K3). Årsredovisningen ger en rättvisande bild av bolagets resultat och ställning. Förvaltningsberättelsen för bolaget ger en rättvisande översikt över utvecklingen av bolagets verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som bolaget står inför.

Årsredovisningen har, som framgår ovan, godkänts för utfärdande av styrelsen och verkställande direktören den 19 april 2021. Bolagets årsredovisning blir föremål för fastställelse på årsstämma den 20 maj 2021.

Stockholm 2020-04-19

Örjan Fridh
Styrelseordförande

Christopher Kingdon
Verkställande Direktör

Jason Williams
Styrelseledamot

Staffan Eklöv
Styrelseledamot

Claes Karlborg
Styrelseledamot

Christine Rankin
Styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats 2021-04-19
Grant Thornton Sweden AB

Mattias Kjellman Grant
Auktoriserad revisor

REVISIONSBERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Adventure Box Technology AB (publ)

Org.nr. 556963-6599

RAPPORT OM ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Adventure Box Technology AB (publ) för år 2020. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 24-46 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 31 december 2020 och av dessas finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och för koncernen.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet "Revisorns ansvar". Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 3-23. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för

att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.

- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.
- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen i enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Adventure Box Technology AB (publ) för år 2020 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet "Revisorns ansvar". Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning

innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

STOCKHOLM den 19 april 2021

Grant Thornton Sweden AB

Mattias Kjellman
Auktoriserad revisor



ÅRSSTÄMMA

Årsstämma äger rum onsdag 20 maj 2021 kl 16 enligt poströstningsförfarande i bolagets lokaler, WennerGren Center, plan 19, Sveavägen 166, 113 46 Stockholm.

Mer information om deltagande och anmälan kommer att finnas i kallelsen till årsstämman och på webbplatsen corp.adventurebox.com.



KONTAKT

För ytterligare information kontakta gärna:

Christopher Kingdon
VD

Telefon +46 73 051 1414
chris@adventurebox.com





Adventure Box

- TECHNOLOGY -

Adventure Box gör det enkelt, och roligt att skapa, dela och spela 3D-spel online. Bolagets världsledande streamingteknologi är patentskyddad. Adventure Box grundades i Stockholm 2014 och har personal i Kerala i Indien, Malta, Paris, Sevilla, Köpenhamn och Stockholm. Adventure Box handlas på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet ADVBOX och ISIN-kod SE0012955276.

Adventure Box Technology AB (publ)
Sveavägen 166, 113 46 Stockholm
Sverige

corp.adventurebox.com