



-TECHNOLOGY-

ÅRS- OCH KONCERNREDOVISNING 2022

Adventure Box Technology erbjuder KoGaMa, en social molnplattform för användarskapade dataspel, som gör det enkelt och roligt att skapa, dela och spela 3D spel online. Bolagets världsledande streamingteknologi är patentskyddad.

INNEHÅLL

Året i korthet.....	3	Ledande befattningshavare	16
VD har ordet	4	Förvaltningsberättelse	17
Plattformen	6	Räkenskaper och noter	20
Finanser och Intäkter.....	8	Nyckeltalsdefinitioner	40
Patent	9	Styrelsens försäkran och underskrifter.....	41
Aktien och ägare	10	Revisionsberättelse	42
Finansiellt resultat	12	Årsstämma, kontakt	45
Styrelse och ledning.....	14		

EFFEKTIVISERING AV VERKSAMHETEN BANAR VÄG FÖR FRAMTIDA TILLVÄXT

I september 2022 förvärvade Adventure Box Technology AB det danska företaget Multiverse ApS och dess etablerade spelplattform KoGaMa. Förvärvet förväntas göra det möjligt för Adventure Box Technology AB att koncentrera sina ansträngningar på att vidareutveckla KoGaMa, som har en stor användarbas och en stark spelargemenskap. Samtidigt awecklades den gamla Adventure Box-plattformen. Detta steg är en del av Adventure Box strategi för att effektivisera sin verksamhet och positionera sig för framtida tillväxt inom spelindustrin.

- Förvärv av Multiverse ApS/KoGaMa i oktober
- Jakob Sillesen valdes till styrelseledamot vid en extra bolagsstämma i september.
- Michal Bendtsen tillträdde som ny VD efter Rickard Riblom i oktober.
- Den gamla spelplattformen Adventure Box lades ner under hösten och ersattes av KoGaMa.
- Fortsatt utveckling av KoGaMa med fokus på nya sociala funktioner, mobilkompatibilitet och intäktsgenerering.

FINANSIELL UTVECKLING I SAMMANDRAG

TSEK om inte annat anges	1 jan-31 dec 2022	1 jan-31 dec 2021
Nettoomsättning	501	1
Övriga rörelseintäkter	459	788
Rörelsens kostnader	-29 058	-49 770
Rörelseresultat	-25 057	-45 134
Resultat efter finansiella poster	-25 099	-45 198
Resultat efter skatt	-24 918	-45 198
Kassaflöde från den löpande verksamheten inkl investeringar i utvecklingsutgifter	-17 113	-27 184
Likvida medel på balansdagen	11 377	29 565
Eget kapital på balansdagen	28 582	31 967
Skulder	6 868	8 815

KOGAMA-FÖRVÄRVET GER NYA MÖJLIGHETER FÖR ANVÄNDARGENERERADE SPEL

Vår vision är att bli den främsta plattformen för att skapa och dela användargenererade spel. Vi vill att alla ska kunna skapa, spela och dela spel på vår plattform från vilken mobil enhet, surfplatta eller dator som helst i en socialt interaktiv miljö. Med KoGaMa-plattformen har vi inlett de första stegen av aktiv monetarisering.

NYA MÖJLIGHETER: ETT LOVANDE FÖRVÄRV

I september fattade vårt företag beslutet att förvärva Multiverse, ett danskt företag med en spelplattform som heter KoGaMa. Sammantaget innebär förvärvet av Multiverse och KoGaMa en spännande möjlighet för oss att växa och utöka våra möjligheter att utveckla KoGaMa och fortsätta leverera innovativa och underhållande spelupplevelser till våra användare.

VARFÖR BYTER VI UT ADVENTURE BOX-PLATTFORMEN?

Beslutet att lägga ner den gamla Adventure Box-plattformen till förmån för KoGaMa berodde på en önskan att minska kostnaderna, skärpa vårt fokus, använda resurserna mer effektivt och optimera vår verksamhet för att leverera snabbare och effektivare resultat för våra användare. Genom att göra denna förändring kan vi förbättra vår förmåga att leverera en bättre användarupplevelse och hålla oss före konkurrenterna på en tuffare marknad.

KOGAMA ÄR POPULÄR BLAND ANVÄNDARNA

Enligt en färsk analys av webb-trafik och användarbeteende överträffade KoGaMa sina närmaste konkurrenter när det gäller antalet besökare och den genomsnittliga besökstiden. Under perioden oktober-december 2022 fick KoGaMa, enligt Similarweb, uppskattningsvis 6,5 miljoner besök, vilket är betydligt fler än de närmaste konkurrenterna. Dessutom tillbringade användarna i genomsnitt 17,5 minuter på KoGamas webbplats, vilket också är betydligt längre än konkurrenternas genomsnittliga besökstid.

Sammantaget tyder KoGamas starka siffror jämfört med konkurrenterna på att företaget är en ledande aktör på området för användargenererade spel. KoGamas popularitet bland användarna kommer sannolikt att fortsätta att öka i framtiden.

ETT PATENT MED POTENTIAL

Vårt patent "Method for three-dimensional voxel-based modeling", är en unik metod för att skapa och förmedla 3D-modeller med hjälp av voxlar. Patentet har godkänts i USA och Japan,

vilket visar på dess innovativa karaktär och potentiella kommersiella värde. Patentets breda användningsområde innebär att det finns potential för användning inom branscher utanför spelbranschen, till exempel medicinsk utbildning.

EN GLIMT AV FRAMTIDEN: ETT FUTURISTISKT PERSPEKTIV

Det är uppenbart att artificiell intelligens (AI) är på väg att få en betydande inverkan på alla områden i vårt samhälle. Den har potential att revolutionera det sätt på vilket användare skapar spel på plattformar som KoGaMa. Ett sätt på vilket AI kan vara användbart är genom att automatisera processen för spelskapande, vilket gör det enklare och snabbare för användarna att utforma och utveckla spel.

Sammanfattningsvis innebär förvärvet av Multiverse/KoGaMa en spännande möjlighet för Adventure Box Technology AB att utöka vårt utbud och ge våra användare en ännu mer uppslukande och engagerande upplevelse. Vi är fast beslutna att leverera den bästa möjliga plattformen för användargenererat spelinhåll och vi kommer att fortsätta att förnya och tänja på gränserna i branschen.

Stockholm den 21 april 2023



Michal Bendtsen
VD



SLÄPP LOSS DIN KREATIVITET MED KOGAMA: DEN ULTIMATA WEB-BASERADE SPELSKAPAR-PLATTFORMEN

KoGaMa är en 3D-basererad spelskaparplattform som låter användarna släppa loss sin kreativitet och fantasi. KoGaMa har utvecklats av Multi-verse ApS, publicerades 2011 och har roat användare världen över i över tio år. Med KoGaMa kan användarna spela, dela och enkelt skapa spel, vilket ger en verkligt unik och samarbetsinriktad spelupplevelse.

KoGaMa ger användarna oändliga möjligheter att bygga och utforma sina egna spelvärldar. Oavsett om de vill skapa ett utmanande äventyrsspel, ett adrenalinfyllt stridsspel eller något däremellan kan de göra allt med KoGaMa. Genom att använda spellogik, bygga modeller och skapa terräng kan användarna låta fantasin flöda fritt och förverkliga sina idéer.

KoGaMa har dessutom en freemium-modell, vilket innebär att användarna kan skapa ett konto och börja bygga sina egna spel gratis, utan krav på betalning. För att få tillgång till exklusivt innehåll har användarna dock möjlighet att köpa antingen den spelinternas guldvalutan eller ett elitabonnemang. Detta låser upp en rad premiumfunktioner, inklusive unika föremål, avatarer och sociala funktioner, som inte är tillgängliga för icke betalande användare.

KoGaMa är också otroligt lättillgängligt eftersom det inte krävs någon nedladdning för att spela. Användarna kan helt enkelt besöka KoGamas webbplats, skapa ett konto och börja spela. Dessutom finns det en fristående klient för Windows-datorer och en mobilapp för Android-enheter, vilket gör att du kan spela KoGaMa när som helst och var som helst.

FUNKTIONER

Oavsett om användarna vill spela spel, utforma sina egna världar eller träffa andra spelare har KoGaMa något för alla.

KoGaMa erbjuder ett stort spelbibliotek som användarna kan utforska, med miljontals spel som skapats av andra spelare, vilket ger en till synes oändlig källa till underhållning. Varje spel

på plattformen erbjuder en unik upplevelse och ger spelarna en mängd olika utmaningar och äventyr att ta del av. Med ett så stort utbud av spel kan spelarna alltid hitta något nytt och spännande att spela på KoGaMa.

Men det roliga slutar inte där. Med KoGaMa har varje användare tillgång till roliga och intuitiva verktyg för att skapa sina egna världar och spel. Denna funktion gör det möjligt för spelarna att uttrycka sin kreativitet och fantasi och skapa unika landskap och utmaningar som andra kan njuta av.

I KoGaMa är användarna inte bara begränsade till fördefinierade avatarer. De kan anpassa sina avatarer till allt de kan tänka sig, vilket gör att varje spelare kan uttrycka sin individualitet. KoGaMa erbjuder också en marknadsplats där användarna kan marknadsföra sina egna modeller och avatarer och dela dem med resten av spelargemenskapen. Detta gör det möjligt för spelarna att köpa och sälja föremål, vilket ytterligare utökar möjligheterna till anpassning och kreativitet.

Det är lätt att få kontakt med vänner i KoGaMa. Användaren kan lägga till andra spelare som vänner, spela och skapa tillsammans och utbyta privata meddelanden med varandra. Meddelandesystemet har ett innehållsfilter för att undertrycka negativa beteenden bland spelarna, vilket garanterar en säker och rolig upplevelse för alla.

EN PLATTFORM SOM ÖVERTRÄFFAR KONKURRENTERNA

Adventure Box Technologys spelplattform KoGaMa är populär bland användarna, vilket framgår av en färsk analys från Similarweb, av trafik och användarbeteende på webbsidor. Enligt analysen sticker KoGaMa ut bland sina närmaste konkurrenter med starka mätvärden, vilket visar på dess popularitet bland användarna.

Under perioden oktober-december 2022 hade KoGaMa, enligt Similarweb, uppskattningsvis 6,5 miljoner besök, vilket är betydligt fler än någon annan konkurrent. Detta tyder på att användarna tycker att plattformen är mycket engagerande och underhållande. Dessutom hade plattformen en genomsnittlig besökstid på cirka 17,5 minuter per besökare, vilket är betydligt längre än den bästa konkurrenten. En tydlig indikation på en

högre grad av användarengagemang och tillfredsställelse hos KoGaMa-användaren. Bilden nedan visar KoGamas engagemangsmått jämfört med de närmaste konkurrenterna.

KoGamas popularitet beror på dess unika spelupplägg, engagerande funktioner och stora antal användare. Plattformen erbjuder en rad spännande spel som tilltalar användare i alla åldrar, vilket garanterar en mångsidig användarbas. Dessutom gör dess användarvänliga gränssnitt och sociala funktioner det möjligt för användarna att ansluta och interagera med varandra, vilket skapar en känsla av gemenskap och tillhörighet. Med sina starka mätvärden och sin lojala användarbas är KoGaMa utan tvekan en ledande spelplattform inom onlinespel.

ENGAGEMANG

Okt-dec 2022 -all trafik över hela världen

Mätetal	Kogama.com	Hiberworld.com	dotbigbang.com	Buildbox.com	Playcrey.com
Månatliga besök	2,171M	213 159	116 817	229 672	119 869
Månatliga unika besökare	343 394	86 045	40 146	124 352	78 211
Besök/Unika besökare	6,32	2,48	2,91	1,85	1,53
Besökslängd	00:17:50	00:08:17	00:12:42	00:01:51	00:01:29
Sidor per besök	13,35	8,31	6,23	3,40	2,08
Avvisningsfrekvens	20,83%	30,19%	34,23%	51,71%	70,52%

Källa: Similarweb

STRATEGIER FÖR KOSTNADSMINSKNING OCH MONETARISERING.

Vår intäcksström är ett dynamiskt ekosystem som närs av våra pågående kostnadsminskningar och vår hängivna personal. Vi har en kraftfull intäcksstrategi som omfattar flera intäcksströmmar som annonser i spelen, prenumerationer och konsulttjänster.

Vårt engagemang för kostnadsminskningar säkerställer att vi ständigt förbättrar vårt resultat och maximerar vinsten. Samtidigt är vår engagerade personal alltid på jakt efter nya möjligheter för att växa och utöka våra intäcksströmmar.

Även om KoGaMa redan har gjort betydande framsteg när det gäller monetarisering, är vi bara i början av vår resa. För närvarande kommer vår huvudsakliga intäcksström från reklam i spelen. Vi har finslipat våra färdigheter i att smidigt införliva annonser i våra spel och se till att de inte stör spelarens upplevelse. Detta skapar en ömsesidigt fördelaktig situation för både vår organisation och våra användare.

Under 2022 upplevde vi en märkbar nedgång i annonsintäkterna, främst på grund av utmaningar i specifika geografiska regioner. När vi nu går in i 2023 verkar utsikterna mer lovande, och samtidigt vidtar vi olika nya åtgärder. Dessa inkluderar investeringar i innovativa annonsformat och expansion till nya marknader.

Dessutom utvecklar vi aktivt vår intäcksgenerering genom en prenumurationsmodell. Vår hängivna användarbas uppskattar de exklusiva funktioner och fördelar som följer med en prenumeration, och vi arbetar outtröttligt för att förbättra och bredda våra erbjudanden för att upprätthålla deras engagemang.

Slutligen utgör våra konsulttjänster ytterligare en inkomstkälla för vårt företag. Vår expertis och våra insikter har visat sig vara värdefulla för kunder inom spelindustrin, och vi letar alltid efter nya möjligheter att utnyttja vår kunskap och erfarenhet.

Sammanfattningsvis är vår intäcksstrategi inriktad på kontinuerlig förbättring och tillväxt. Vi utforskar ständigt nya sätt att öka vår monetarisering och öka intäkterna, samtidigt som vi fortsätter att erbjuda en så högkvalitativ användarupplevelse som möjligt.



FÖRDELARNA MED ETT PATENT

Framtiden ser tredimensionell ut och vi visar vägen med vår patenterade web-baserade metod för tredimensionell voxel-baserad modellering.

Till skillnad från traditionella modelleringsmetoder som bygger på polygoner använder vår metod voxel - byggstenarna i 3D-grafik. I patentet betonas särskilt användningen av voxeldata, vilket möjliggör större detaljeringsgrad och komplexitet i 3D-modeller. Även om patentet hänvisar till datorspel som en potentiell tillämpning, sträcker sig möjligheterna bortom spelindustrin. Denna teknik har potential att skapa uppslukande och interaktiva digitala miljöer som enkelt kan nås via en webbläsare.

Vårt patent har redan beviljats i både USA och Japan, och ansökningar är under behandling i EU. I den hårt konkurrensutsatta spelbranschen kan ett patent vara avgörande och ge oss en stor fördel gentemot konkurrerande företag. Genom att licensiera eller köpa vårt patent kan dessa företag undvika intrång, vilket garanterar att vår immateriella egendom skyddas.

Vi är förhoppningsfulla över det potentiella värdet av vårt patent.



AKTIEN OCH ÄGARNA

Adventure Box aktie handlas på Nasdaq First North Growth Market sedan den 2 december 2019.

AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet är 3 013 937,20 kronor, fördelat på 30 139 372 aktier med ett kvotvärde på 0,10 kronor.

Varje aktie ger en röst vid bolagsstämman. Vid bolagsstämman kan varje röstberättigad medlem rösta för hela det antal aktier som han eller hon innehar eller företräder utan begränsningar i rösträtten. Alla aktier ger lika rätt till bolagets tillgångar och resultat. I händelse av likvidation av bolaget har aktieägarna rätt till en andel av vinsten i förhållande till det antal aktier som aktieägaren innehar.

Samtliga aktier är fritt överlåtbara. Det föreligger såvitt styrelsen känner till inga aktieägaravtal eller motsvarande avtal mellan existerande och 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. Beskrivning av aktiekapitalets utveckling sedan bolaget bildades 2014 finns på webbplatsen corp.adventurebox.com.

BEMYNDIGANDE OM NYEMMISSION

Vid bolagsstämman den 19 maj 2022 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

Det finns två optionsprogram i Adventure box Technology AB (publ) som incitament för styrelseledamöter och nyckelpersoner.

Program 4: 2020 1&2

155 000 teckningsoptioner som ger innehavaren rätt att teckna en ny aktie i Adventure Box Technology AB (publ) senast den 30 september 2023. Den genomsnittliga volymviktade aktiekursen för aktien var 7,58 och därmed kommer lösenkursen att vara $7,58 \text{ SEK} \times 1,30 = 9,86 \text{ SEK}$ per aktie. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna 1 528 300 kronor genom emission av 155 000 nya aktier, vilket motsvarar en utspädning på cirka 0,52 procent.

Program 5: 2021 1&2

120 000 teckningsoptioner som ger innehavaren rätt att göra en nyteckning av aktier med stöd av teckningsoptionerna kan ske under perioden från och med den 1 juli 2024 (dock tidigast dagen efter avgivandet av bolagets delårsrapport för perioden Q1 2024) till och med den dag som infaller 30 kalenderdagar därefter.

Den genomsnittliga volymvägda kursen var under perioden 6,96 varför teckningskursen blir $(9,69 \times 1,30) 9,04$ kr per aktie. Per dagen för förslaget finns 15 069 686 aktier i bolaget. Om samtliga teckningsoptioner som kan emitteras och överlåtas utnyttjas för teckning av aktier, kommer antalet aktier och röster i bolaget att öka med högst 120 000 (med förbehåll för eventuell omräkning av antalet aktier enligt teckningsoptionsvillkoren) vilket motsvarar en utspädning av aktiekapitalet och rösterna i bolaget om cirka 0,395 procent.

LIKVIDITETSGARANT

Bolaget har ett avtal med Pareto Securities AB ("Pareto") enligt vilket Pareto 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 30 DECEMBER 2022

Ägare	Antal aktier	Ägarandel, %
Assimulo II ApS	4 021 101	13,3%
BNY Mellon SA/NV	4 021 101	13,3%
Nordisk Games A/S	3 016 383	10,0%
Avanza Pension	1 073 107	3,6%
Theodor Jeansson	799 203	2,7%
SEB Luxembourg Branch	651 000	2,2%
Nordnet Pensionsförsäkring AB	482 001	1,6%
Cloverhill Holding Ltd.	407 692	1,4%
Göran Ofsén	340 000	1,1%
Hans Ternbrant	341 332	1,0%
Övriga	15 026 452	49,9%
Totalt	30 139 372	100,0%

CERTIFIED ADVISER

Aktieinvest FK AB
Berzelii Park 9,
111 47 Stockholm
ca@aktieinvest.se
+46 8 506 517 00

ISIN-kod
SE0012955276
Kortnamn ADVBOX



FÖRVÄRV AV MULTIVERSE OCH PLATTFORMEN KOGAMA

Under räkenskapsåret har bolaget förvärvat det danska spelbolaget Multiverse med plattformen KoGaMa.

OMSÄTTNING OCH KOSTNADER

Nettoomsättningen uppgick till 501 TSEK (1). Rörelsekostnaderna uppgick till 29 058 TSEK (49 770), huvudsakligen till följd av att lägre antal programmerare liksom minskade marknadsföringskostnader samt minskad kostnad jämfört med föregående år för utrangering av utvecklad programvara i gammal plattform som skett till den förvärvade plattformen KoGaMa till en kostnad av 12 647 TSEK (19 320). Utöver detta belastade föregående års resultat omstruktureringskostnader med 2 593 TSEK.

RESULTAT

Resultat efter finansnetto uppgick till -25 099 TSEK (-45 198). Förbättringen beror på minskade rörelsekostnader, utrangeringar och omstruktureringskostnader.

Årets nettoresultat uppgick till -24 918 TSEK (-45 198). Resultat per aktie var -1,34 SEK (-3,00 SEK).

KASSAFLÖDE

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -11 914 TSEK (-17 719), huvudsakligen till följd av minskade rörelsekostnader.

Investeringar i utvecklingsprojekt uppgick till 6 434 TSEK (8 899). Minskningen beror på minskade satsningar på utvecklingen av bolagets produkt. Under perioden minskade antalet programmerare från sju till fyra samtidigt som anlitaandet av konsulter minskade.

FINANSIELL UTVECKLING I SAMMANDRAG

TSEK om inte annat anges	1 jan-31 dec 2022	1 jan-31 dec 2021
Nettoomsättning	501	1
Övriga rörelseintäkter	459	788
Rörelsens kostnader	-29 058	-49 770
Rörelseresultat	-25 057	-45 134
Resultat efter finansiella poster	-25 099	-45 198
Resultat efter skatt	-24 918	-45 198
Resultat per aktie, före och efter utspädning, kr	-1,34	-3,00
Kassaflöde från den löpande verksamheten inkl investeringar i utvecklingsutgifter	-17 113	-27 184
Likvida medel på balansdagen	11 377	29 565
Eget kapital på balansdagen	28 582	31 967
Skulder	6 868	8 815
Antal anställda vid periodens slut	12	11

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till -1 075 TSEK (-741). Amorteringar har skett på lånen från Almi Företagspartner Uppsala AB (Almi) och Uppsala Innovation Centre AB (UIC) med 1 075 TSEK (813).

EGET KAPITAL

Eget kapital uppgick den 31 december 2022 till 28 582 TSEK (31 967).

SKULDER

Långfristiga skulder uppgick 31 december 2022 till 892 TSEK (1 1692) och kortfristiga till 3 365 TSEK (7 123). De långfristiga skulderna består dels av krediter från ALMI på 667 TSEK (1 667) och ett lån från UIC på 0 TSEK (25). De kortfristiga räntebärande skulderna avser kortfristiga del av kreditkulder till Almi på 1 000 TSEK (1 000) och UIC på 0 TSEK (50).

LIKVIDA MEDEL

Den 31 december 2022 uppgick likvida medel till 11 377 TSEK (29 565).

SKATTEMÄSSIGA UNDERSKOTT

Bolagets nuvarande verksamhet förväntas initialt innebära negativa och skattemässiga underskott. De skattemässiga underskotten uppgick den 31 december 2022 till 103 114 TSEK (78 045)..



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 Energy 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: Co-VD och styrelseledamot i Kidoz.net, det ledande nätverket för säkra mobilannonser som når hundratals miljoner barn, tonåringar och familjer varje månad.

Tidigare uppdrag senaste fem åren:

VD för Shoal 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: Styrelseledamot i Goodbye Kansas Group AB, Lennart Nilsson Photography AB, Medlings-Centrum Sverige AB, Eklöv Business Law AB och Nliven Technology AB.

Tidigare uppdrag senaste fem åren:

Diverse styrelseuppdrag

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



RIKARD HERLITZ

Styrelseledamot sedan 2021.

Född: 1976.

Utbildning: Matematik, Stockholms universitet

Övriga uppdrag: Engineering Director, Google.

Tidigare uppdrag senaste fem åren:

CTO Mojang AB (Minecraft), Grundare och CTO Goo Technologies, Grundare och CTO Ardor Labs AB, Senior Developer Excosoft AB, Senior Developer jMonkey-Engine, Software Engineer NCsoft, Lead Developer Jadestone Group AB, Developer Idol FX AB, Developer Hidden Dinosaur AB, Developer Television & Wireless AB, Developer Excosoft AB.

Övrig relevant erfarenhet: Erfarenhet från dataspelsbranschen via till exempel positionen som Mojang AB. Director of Engineering för videokonferenstjänsten Google Meet.

Aktieinnehav: 0

Optionsinnehav: 20 000



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 Kidoz 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: 0



JAKOB SILLESEN

Styrelseledamot sedan september 2022

Född: 1972

Utbildning: MSc. i fysik från Niels Bohr-institutet vid Köpenhamns Universitet

Övriga uppdrag: Arbetar som styrelseordförande i Multiverse ApS och verkställande partner i Aiomic ApS.

Tidigare uppdrag senaste fem åren:

Tekniska ledarroller hos Microsoft, Flashbulb games ApS, Deadline Games ApS och Coop.

Aktieinnehav: 4 021 101 (indirekt genom det helägda företaget Assimulo II ApS).

Optionsinnehav: 0

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
Rikard Herlitz	Ja	Ja
Claes Kalborg	Ja	Ja
Jakob Sillesen	Nej	Nej

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE



MICHAL BENDTSEN

VD sedan oktober 2022

Född: 1973.

Utbildning: MBA, Köpenhamn North Business School

Övrig erfarenhet: 25 års erfarenhet från spelbranschen, där han bland annat skapade digitala strategier för LEGO, var med och grundade det populära filmskapande spelet Movie Star Planet och grundade spelplattformen KoGaMa.

Aktieinnehav: 4 021 101 (indirekt genom det helägda bolaget M-B Investments ApS).

Optionsinnehav: 20 000



HANS RICHTER

CFO sedan februari 2022

Född: 1949.

Utbildning: MBA Uppsala Universitet, CMC

Övrig erfarenhet: Arbetar som styrelseproffs i turism-, utbildnings- och vårdföretag. Managementkonsult och tidigare utbildare inom bland annat M&A och strategisk ekonomistyrning. Har även tidigare arbetat som CFO, vice VD och VD i olika branscher.

Aktieinnehav: 27 284

Optionsinnehav: 0

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelse och verkställande direktör i Adventure Box Technology AB (publ) org. nr 556963-6599 lämnar härmed årsredovisning för räkenskapsåret 2022-01-01 – 2022-12-31.

VERKSAMHET

Adventure Box Technology AB (publ) bildades under 2014. Bolaget driver den operativa verksamheten med kontor och utvecklingsverksamhet i Stockholm och sedan 7 oktober i Köpenhamn och Malmö och har under 2022 sysselsatt i genomsnitt 10 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 den 30 december 2022 till 906 stycken.

Aktieinvest FK är Adventure Box Technology's Certified Adviser.

BOLAGSUPPGIFTER

Adventure Box Technology AB (publ) äger samtliga aktier i Adventure Box Incentive AB (559244-0241). Sedan den 7 oktober äger Adventure Box Technology AB (publ) samtliga aktier i Multiverse ApS i Köpenhamn (297596) som i sin tur äger 100% i Kogama Works ApS (1574953). 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.

Bolagets verksamhet sker huvudsakligen i Sverige och Danmark, användarna finns främst i Brasilien, Ryssland och Polen.

RESULTAT OCH KASSAFLÖDE

Omsättning, resultat och kassaflöde

Nettoomsättningen uppgick till 501 TSEK (1). Rörelsekostnaderna uppgick till 29 058 TSEK (49 770), huvudsakligen till följd av att lägre antal programmerare liksom minskade marknadsföringskostnader samt minskad kostnad jämfört med föregående

år för utrangering av utvecklad programvara i gammal plattform som skett till den förvärvade plattformen KoGaMa till en kostnad av 12 647 TSEK (19 320). Utöver detta belastade föregående års resultat omstruktureringskostnader med 2 593 TSEK. Nettoresultatet uppgick till -24 918 TSEK (-45 198 TSEK) eller -1,34 SEK (-3,00 SEK) per aktie för perioden. Kassaflöde från den löpande verksamheten inklusive investeringar i utveckling uppgick för perioden till -17 113 TSEK (-27 184 TSEK) eller -0,92 SEK (-1,80 SEK) per aktie.

INVESTERINGAR

Investeringar i utveckling

Under året har koncernen investerat 6 434 TSEK (8 899 TSEK) i utveckling av bolagets spelplattform.

LIKVIDITET OCH FINANSIELL STÄLLNING

Koncernens likvida medel uppgick vid årets utgång till 11 377 TSEK (29 565 TSEK). Det egna kapitalet i bolaget var vid årets utgång 28 582 TSEK (31 967 TSEK) och soliditeten var 81% (78%).

LIKVIDA MEDEL

Den 31 december 2022 uppgick koncernens likvida medel till 11 377 TSEK (29 565 TSEK).

FORTSATT DRIFT

Styrelsen bedömer att det finns utmaningar beträffande fortsatt drift och ser därför det som avgörande att koncernen ökar lönsamheten och genomför planerad kapitalanskaffning under slutet av 2023 alternativt början på 2024. Styrelsen gör bedömningen att koncernen har goda förutsättningar att genomföra kapitalanskaffning för att säkerställa koncernens fortsatta drift och samtidigt kunna genomföra strategiska investeringar på kort och lång sikt.

FLERÅRSÖVERSIKT, KONCERNEN

TSEK om inte annat anges	2022	2021	2020	2018/19	2017/18	2016/17	2015/16	2014/15
Nettoomsättning	501	1	133	30	139	105	41	614
Rörelseresultat	-25 057	-45 134	-20 528	-9 908	-714	-782	-970	-9
Nettoresultat	-24 918	-45 198	-20 520	-10 138	-753	-782	-973	-83
Balansomslutning	35 450	40 782	86 206	36 447	19 512	17 759	10 828	6 496
Soliditet, %	81%	78%	89%	88	84	80	71	69

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

- Koncernens nettoomsättning under perioden var 501 tkr (1 tkr).
- Resultat efter skatt uppgick till -24 918 tkr (-45 198 tkr) eller -1,34 SEK (-3,00 SEK) per aktie före utspädning.
- Nettokassaflöde före finansiella poster var -17 113 tkr (-27 184 tkr)
- Vid extra bolagsstämma 30 september, beslutade stämman att emittera 15 069 686 aktier som likvid för förvärv av samtliga aktier i danska Multiverse ApS.
- Vid samma bolagsstämma invaldes Jakob Sillesen i styrelsen.
- Transaktionen avseende förvärvet av 100% Multiverse ApS genomfördes per 7 oktober.
- Multiverse förvärvet skedde till en förvärvsköpeskilling om 21 474 tkr, genom apportemission av 15 069 686 aktier till aktieägarna i Multiverse till en börskurs om 1,425 per 7 okt 2022. Multiverse f d delägare innehar efter genomförd transaktion 50% av aktierna i Adventure Box Technology AB (publ.). Förvärvets övervärde, inklusive latent skatteskuld om 2 792 tkr, 21 536 tkr har vid analys ansetts hänföra sig till balanserade utvecklingsutgifter 6 084 tkr, varumärke 7 468 tkr och goodwill 7 984 tkr.
- Michal Bendtsen tillträdde som ny VD i Adventure Box den 7 oktober.
- Spelplattformen "Adventure Box" ersattes av spelplattformen "KoGaMa".
- Under kvartal fyra har aktiverade utvecklingsutgifter avseende Adventure Box Technologies gamla plattform uträknats 12 647 tkr (19 320 tkr) då bolaget fr o m 7 okt 2022 utvecklar programvara på den genom förvärvet av Multiverse tillförda spelplattformen KoGaMa.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

- Fortsatt utveckling av spelplattformen KoGaMa med fokus på nya sociala funktioner, mobilkompatibilitet samt intäktsgenerering.

FÖRSLAG TILL RESULTATDISPOSITION (SEK)

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

	SEK
Överkursfond	128 667 117
Balanserade resultat	-79 184 236
Årets resultat	-23 322 149
Summa fritt eget kapital	26 160 732

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

Överkursfond	128 667 117
Balanserade resultat	-102 506 385
Summa fritt eget kapital	26 160 732

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 data-spelare enkelt kan skapa och dela 3D-spel online. Bolaget har begynnande bevis på intjäningsförmåga och ser ett ökande antal besökare på sin webbplats. 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 inte bevisat sin affärsmodell eller sin intjäningsförmåga. Bolaget är beroende av att framgångsrikt utveckla och kommersialisera en plattform för skapande och delning av datorspel. Kommersialiseringen är även beroende av att bolagets intäktsmodeller är 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.

Konkurrensutsatt marknad

Bolaget är i en tidig fas och konkurrerar med konkurrenter som både har andra liknande produkter eller substituerande produkter. Konkurrensen är delvis hård och utmaningen för bolaget stor. Om bolaget inte lyckas utvecklas så att det kan nå marknadsandelar riskerar resultatet att påverkas negativt till följd av lägre intäkter.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: medelhög.

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

Behandling av personuppgifter och regulatoriska risker

Bolaget samlar in och behandlar i viss mån personuppgifter, exempelvis i förhållande till användare och anställda. Om bolaget brister i sin personuppgiftsbehandling enligt exempelvis COPPA, om bolaget utsätts för intrång eller på annat sätt av misstag bryter mot tillämplig dataskyddslagstiftning, riskerar bolaget bland annat skadeståndskrav. Om bolaget missköter denna personuppgiftshantering kan det få en negativ påverkan på bolagets resultat till exempel genom föreläggande från myndigheter eller genom ökade kostnader.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: låg.

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

Beroende av nyckelpersoner

Om vissa nyckelpersoner eller 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: medel.

Risker relaterande till open source

Vid felaktigt utnyttjande av programvara som omfattas av så kallade open source-licenser föreligger en risk för begränsningar möjligheten att kommersialisera lösningar, risk för att bolagets ensamrätt till programvara upphör, liksom en risk för att bolaget blir skyldig att tillhandahålla källkod till tredje parter. I händelse av att immaterialrättsliga förpliktelser påverkar Adventure Box kommer detta att påverka bolagets verksamhet och 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. Bolaget löper risk att utsättas för dataintrång, virusspridning och andra typer av brottslighet kopplade till IT-verksamhet. Om det skulle uppkomma omfattande haveri eller andra driftstörningar i IT-systemen kan det påverka bolagets möjligheter att bedriva verksamheten vilket då 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 inte är tillräcklig för att bedriva verksamheten i planerad omfattning de närmsta tolv månaderna och att det finns en risk att de finansieringsalternativ som söks sker på för bolaget ofördelaktiga villkor eller inte alls kommer till stånd.

Bedömd sannolikhet att risken inträffar: hög.

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

KONCERNREDOVISNING

RESULTATRÄKNING

TSEK	Not	1 jan -31 dec 2022	1 jan -31 dec 2021
Adventure Box Technology koncernen	1		
<i>Rörelsens intäkter</i>			
Nettoomsättning	2	501	1
Aktiverat arbete för egen räkning		3 041	3 847
Övriga rörelseintäkter	3	459	788
Summa rörelsens intäkter		4 001	4 636
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Kostnader för köpta tjänster		-165	-2 402
Övriga externa kostnader	4, 5	-4 373	-6 738
Personalkostnader	6, 7, 8	-7 808	-13 686
Avskrivningar	12, 13	-4 007	-7 606
Övriga rörelsekostnader	9, 12	-12 705	-19 338
Summa rörelsens kostnader		-29 058	-49 770
Rörelseresultat		-25 057	-45 134
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>	10		
Finansiella intäkter		99	102
Finansiella kostnader		-141	-166
Finansnetto		-42	-64
Resultat efter finansiella poster		-25 099	-45 198
Skatt på årets resultat	11	181	0
Årets resultat		-24 918	-45 198
Hänförligt till bolagets aktieägare		-24 918	-45 198
Genomsnittligt antal aktier, tusental, före utspädning		18 544	15 070
Genomsnittligt antal aktier, tusental, efter utspädning		20 292	16 818
Antal aktier på balansdagen, tusental, före utspädning		30 139	15 070
Antal aktier på balansdagen, tusental, efter utspädning		31 887	16 818
Resultat per aktie före utspädning, kr		-1,34	-3,00
Resultat per aktie efter utspädning, kr		-1,34	-3,00

BALANSRÄKNING

TSEK	Not	31 dec 2022	31 dec 2021
Adventure Box Technology koncernen	1		
<i>Tillgångar</i>			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	12	6 477	9 741
Varumärke	13	7 095	0
Goodwill	14	7 585	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	15	325	482
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Deposition		10	
Summa anläggningstillgångar		21 492	10 223
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Kundfordringar		1 182	0
Övriga fordringar	17	1 039	655
Förutbetalda kostnader	18	360	339
Kassa och bank	19	11 377	29 565
Summa omsättningstillgångar		13 958	30 559
TOTALA TILLGÅNGAR		35 450	40 782
<i>Eget kapital och skulder</i>			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital		3 014	1 507
Övrigt tillskjutet kapital		50 486	75 658
Annat kapital inklusive årets resultat		-24 918	-45 198
Summa eget kapital		28 582	31 967
<i>Långfristiga skulder</i>			
Uppskjuten skatteskuld	20	2 611	0
Skulder till kreditinstitut	21	667	1 692
Summa långfristiga skulder		3 278	1 692
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Skulder till kreditinstitut		1 000	1 050
Levarantösskulder		545	1 072
Övriga skulder	22	1 196	1 450
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	23	849	3 551
Summa kortfristiga skulder		3 590	7 123
TOTALT EGET KAPITAL och SKULDER		35 450	40 782

KASSAFLÖDESANALYS

TSEK	1 jan -31 dec 2022	1 jan -31 dec 2021
Adventure Box Technology koncernen		
<i>Den löpande verksamheten</i>		
Rörelseresultat	-23 295	-45 134
Erhållna finansiella intäkter	99	102
Erlagda finansiella kostnader	-141	-166
<i>Justering för poster som inte ingår i kassaflödet</i>		
Utrangering av aktiverade utvecklingsutgifter	12 647	19 320
Avskrivningar	2 728	7 606
Betald skatt	-101	-34
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-8 063	-18 306
<i>Förändringar i rörelsekapitalet</i>		
Ökning (-)/minskning (+) i rörelsefordringar	-172	48
Ökning (+)/minskning (-) i rörelseskulder	-3 737	548
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-11 972	-17 710
<i>Investeringsverksamheten</i>		
Förvärv av dotterföretag, netto likviditetspåverkan	16	1 236
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	12	-6 377
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	15	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-5 141	-9 474
Nettokassaflöde före finansiella poster	-17 113	-27 184
<i>Finansieringsverksamheten</i>		
Amorteringar på lån	-1 075	-813
Tillskjutet kapital	0	72
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-1 075	-741
ÅRETS KASSAFLÖDE	-18 188	-27 925
Likvida medel vid periodens början	29 565	57 490
Likvida medel vid periodens slut	11 377	29 565

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktie- kapital	Fond för utvecklings- utgifter	Övrigt tillskjutet kapital	Om- räknings- reserv	Balanserade resultat	Årets resultat	Totalt eget kapital
Adventure Box Technology koncernen							
1 jan 2021–31 dec 2021							
Ingående balans 2021-01-01	1 507	19 701	108 835	0	-32 430	-20 520	77 093
<i>Resultat</i>							
Disposition av årets resultat					-20 520	20 520	
Förändring fond för utveckling		-9 960			9 960		
Årets resultat						-45 198	-45 198
S:a resultat	0	-9 960	0	0	-10 560	-24 678	-45 198
<i>Transaktioner med aktieägare</i>							
Erhållna optionspremier			72				72
S:a transaktioner med aktieägarna	0	0	72	0	0	0	72
Utgående balans 2021-12-31	1 507	9 741	108 907	0	-42 990	-45 198	31 967
Adventure Box Technology koncernen							
1 jan 2022–31 dec 2022							
Ingående balans 2022-01-01	1 507	9 741	108 907	0	-42 990	-45 198	31 967
<i>Resultat</i>							
Disposition av årets resultat					-45 198	45 198	
Förändring fond för utveckling		-8 841			8 841		
Omräkningsreserv				59			59
Årets resultat						-24 918	-24 918
S:a resultat	0	-8 841	0	59	-36 357	20 280	-24 859
<i>Transaktioner med aktieägare</i>							
Nyemission	1 507		19 967				21 474
S:a transaktioner med aktieägarna							0
Utgående balans 2022-12-31	3 014	900	128 874	59	-79 347	-24 918	28 582

MODERBOLAGSREDOVISNING

RESULTATRÄKNING

TSEK	Not	1 jan -31 dec 2022	1 jan -31 dec 2021
Adventure Box Technology AB	1		
<i>Rörelsens intäkter</i>			
Nettoomsättning	2	0	1
Aktiverat arbete för egen räkning		3 041	3 847
Övriga rörelseintäkter	3	459	788
Summa rörelsens intäkter		3 500	4 636
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Kostnader för köpta tjänster		85	-2 402
Övriga externa kostnader	4, 5	-4 145	-6 707
Personalkostnader	6, 7, 8	-7 287	-13 686
Avskrivningar	12, 13	-2 728	-7 606
Övriga rörelsekostnader	9, 12	-12 705	-19 338
Summa rörelsens kostnader		-26 780	-49 739
Rörelseresultat		-23 280	-45 103
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>	10		
Ränteintäkter och liknande resultatposter		99	102
Räntekostnader och liknande resultatposter		-141	-166
Finansnetto		-42	-64
Resultat efter finansiella poster		-23 322	-45 167
Skatt på årets resultat	11	0	0
Årets resultat		-23 322	-45 167

BALANSRÄKNING

TSEK	Not	31 dec 2022	31 dec 2021
Adventure Box Technology AB	1		
<i>Tillgångar</i>			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	12	900	9 741
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	15	325	482
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i dotterföretag	16	21 499	25
Summa anläggningstillgångar		22 724	10 248
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Fordringar på koncernföretag		58	37
Övriga kortfristiga fordringar	17	907	655
Förutbetalda kostnader	18	360	339
Kassa och bank	19	10 016	29 446
Summa omsättningstillgångar		11 341	30 477
TOTALA TILLGÅNGAR		34 065	40 725
<i>Eget kapital och skulder</i>			
<i>Eget kapital</i>			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital		3 014	1 507
Fond för utvecklingsutgifter		900	9 741
Summa bundet eget kapital		3 914	11 248
Överkursfond		128 667	108 700
Balanserade resultat		-79 185	-42 859
Årets resultat		-23 322	-45 167
Summa fritt eget kapital		26 160	20 674
Summa eget kapital		30 074	31 922
<i>Skulder</i>			
<i>Långfristiga skulder</i>	21		
Skulder till kreditinstitut		667	1 692
Summa långfristiga skulder		667	1 692
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Skulder till kreditinstitut		1 000	1 050
Levarantörsskulder		498	1 072
Skuld till koncernbolag		0	0
Övriga skulder	22	1 026	1 441
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	23	800	3 548
Summa kortfristiga skulder		3 324	7 111
TOTALT EGET KAPITAL och SKULDER		34 065	40 725

KASSAFLÖDESANALYS

TSEK	1 jan -31 dec 2022	1 jan -31 dec 2021
Adventure Box Technology AB		
<i>Den löpande verksamheten</i>		
Rörelseresultat	-23 280	-45 103
Erhållna finansiella intäkter	99	102
Erlagda finansiella kostnader	-141	-166
<i>Justering för poster som inte ingår i kassaflödet</i>		
Utrangering av aktiverade utvecklingsutgifter	12 647	19 320
Avskrivningar	2 728	7 606
Betald skatt	-101	-34
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-8 048	-18 275
<i>Förändringar i rörelsekapitalet</i>		
Ökning (-)/minskning (+) i rörelsefordringar	-193	-2
Ökning (+)/minskning (-) i rörelseskulder	-3 737	554
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-11 978	-17 723
<i>Investeringsverksamheten</i>		
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-6 377	-8 899
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	0	-575
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-6 377	-9 474
Nettokassaflöde före finansiella poster	-18 355	-27 197
<i>Finansieringsverksamheten</i>		
Amorteringar på lån	-1 075	-813
Tillskjutet kapital	0	72
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-1 075	-741
ÅRETS KASSAFLÖDE	-19 430	-27 938
Likvida medel vid periodens början	29 446	57 384
Likvida medel vid periodens slut	10 016	29 446

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Överkursfond	Balanserade resultat	Årets resultat	Totalt eget kapital
Adventure Box Technology AB, 1 jan 2021-31 dec 2021						
Ingående balans 2021-01-01	1 507	19 701	108 700	-32 295	-20 596	77 017
<i>Resultat</i>						
Disposition av årets resultat				-20 596	20 596	
Förändring fond för utveckling		-9 960		9 960		
Årets resultat					-45 167	-45 167
S:a resultat	0	-9 960	0	-10 636	-24 571	-45 167
<i>Transaktioner med aktieägare</i>						
Erhållna optionspremier				72		72
S:a transaktioner med aktieägarna	0	0	0	72	0	72
Utgående balans 2021-12-31	1 507	9 741	108 700	-42 859	-45 167	31 922
Adventure Box Technology AB, 1 jan 2022-31 dec 2022						
Ingående balans 2022-01-01	1 507	9 741	108 700	-42 859	-45 167	31 922
<i>Resultat</i>						
Disposition av årets resultat				-45 167	45 167	
Förändring fond för utveckling		-8 841		8 841		
Årets resultat					-23 322	-23 322
S:a resultat	0	-8 841	0	-36 326	21 845	-23 322
<i>Transaktioner med aktieägare</i>						
Nyemission	1 507		19 967			21 474
S:a transaktioner med aktieägarna	1 507	0	19 967	0	0	21 474
Utgående balans 2022-12-31	3 014	900	128 667	-79 185	-23 322	30 074

NOTER

NOT 1 VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

Överensstämmelse med normgivning och lag

Denna års- och koncernredovisning 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 års- och koncernredovisning har upprättats enligt samma redovisnings- och värderingsprinciper som i årsredovisningen 2021.

Koncernredovisning

Dotterbolag konsolideras enligt förvärvsmetoden. Anskaffningskostnaden för ett förvärv utgörs av verkligt värde på tillgångar som lämnats som ersättning, emitterade egetkapitalinstrument och uppkomna eller övertagna skulder per överlåtelsedagen. Identifierade förvärvade tillgångar, övertagna skulder och eventualförpliktelser i ett företagsförvärv värderas inledningsvis till verkliga värdet på förvärvsdagen. Det överskott som utgör skillnaden mellan anskaffningsvärdet och det verkliga värdet på koncernens andel av identifierade förvärvade nettotillgångar redovisas som goodwill. Identifierade förvärvade nettotillgångar är aktiverade utvecklingsutgifter. Koncerninterna transaktioner och balansposter samt orealiserade vinster på transaktioner mellan koncernföretag elimineras i sin helhet.

Omräkning från utländsk valuta

Funktionell valuta och rapporteringsvaluta

Poster som ingår i de finansiella rapporterna för de olika bolagen i koncernen är värderade i den valuta som används i den ekonomiska miljö där respektive bolag huvudsakligen är verksam (funktionell valuta). Adventure Box Technology ABs funktionella valuta är svenska kronor som även utgör rapporteringsvalutan för moderbolaget och koncernen. Det innebär att de finansiella rapporterna presenteras i svenska kronor avrundat till närmaste tusental om inget annat anges. Avrundningen till tusentals kronor kan innebära att beloppen inte stämmer om de summeras.

Transaktioner och balansposter

Transaktioner i utländsk valuta omräknas till den funktionella valutan enligt de valutakurser som gäller på transaktionsdagen. Monetära tillgångar och skulder i utländsk valuta räknas om till SEK till den valutakurs som föreligger på balansdagen och valutakursdifferenser redovisas i finansnettot i resultaträkningen.

Omräkning av utländska dotterbolags resultaträkning sker till snittkursen under året, balansräkningens monetära tillgångar och skulder omräknas till balansdagskursen och icke monetära tillgångar, eget kapital och skulder redovisas normalt till historiska anskaffningsvärden och omräknas till valutakursen vid anskaffningstillfället. Omräkningsdifferensen redovisas i koncernredovisningen som omräkningsreserv bland eget kapital.

Nettoomsättning

Principer för intäktsredovisning är för,

Direktbetalningar: Spelare som använder plattformen KoGaMa betalar för att utnyttja plattformens spel genom kreditkort varvid tredjeparts betalningstjänsteleverantörer Payment Wall och Google samlar ihop inbetalda belopp som utbetalas till

Multiverse ApS månadsvis. Intäkterna redovisas i Multiverse ApS när betalningen erläggs från betalningsförmedlaren.

Reklamintäkter: Multiverse ApS erhåller även reklamintäkter mestadels från Google. Google avräknar reklamintäkterna månadsvis med ett visst maximalt belopp per månad enligt avtal. De betalningar som Multiverse ApS erhåller månaden efter avräkningen intäktsredovisas på samma sätt som direktbetalningar enligt ovan. I de fall det maximala månadsbeloppet uppnås betalas överskjutande belopp till Multiverse ApS månaden därefter.

Konsultarvoden: Multiverse ApS utför även konsulttjänster till kunder. Konsulttjänster faktureras månadsvis i efterskott när prestationen för konsulttjänsten är genomförd. Multivers ApS intäktsför utförda konsulttjänster vid fakturatillfället.

Offentliga bidrag

I de fall ingen framtida prestation för att erhålla bidraget krävs, intäktsredovisas offentliga bidrag då villkoren för att erhålla bidraget är uppfyllda. Offentliga bidrag värderas till det verkliga värdet av det som erhållits eller kommer att erhållas.

Ersättningar till anställda

Kortfristiga ersättningar

Kortfristiga ersättningar till anställda, exempelvis löner, semesterersättningar och bonus, är ersättningar till anställda som förfaller inom 12 månader från balansdagen det år som den anställde tjänat in ersättningen. Kortfristiga ersättningar värderas till det odiskonterade beloppet som Företaget förväntas betala till följd av den utnyttjade rättigheten.

Ersättningar efter avslutad anställning

Moderföretaget tillhandahåller ersättningar efter avslutad anställning i form av pensioner genom olika avgiftsbestämda planer.

Moderföretaget värderar ersättningar vid uppsägning till den bästa uppskattningen av den ersättning som skulle krävas för att reglera förpliktelsen per balansdagen.

Anläggningstillgångar

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

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

Fr o m december 2019 har avskrivningar på aktiverade utvecklingsutgifter börjat tillämpas med 20% på anskaffningsvärdet, fr o m okt 2022 tillämpas en avskrivningsgrad om 33%.

Årsredovisningen har godkänts för utfärdande av styrelsen och verkställande direktören den 2023-04-21. Bolagets resultat- och balansräkning blir föremål för fastställelse på årsstämman den 2023-05-16.

Värderingsgrunder tillämpade vid upprättandet av de finansiella rapporterna

Tillgångar och skulder är redovisade till historiska anskaffningsvärden.

Aktiveringsprinciperna för aktivering av utvecklingsutgifter är 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, aktiveras i proportion till antal anställda som arbetar med utveckling i relation till totalt antal anställda i bolaget.

Varumärke

Varumärke avser förvärvat varumärke KoGaMa i samband med förvärvet av aktierna i Multiverse ApS oktober 2022 och uppgick till 7 468 tkr. Varumärket skrivs av på fem år, under 2022 för tre månader 373 tkr.

Goodwill

Goodwill 7 984 tkr avser övervärde om 18 744 i samband med förvärvet av aktierna i Multiverse ApS oktober 2022 minus identifierade tillgångar i utvecklad plattform KoGaMa och varumärke 6 084 tkr 7 468 tkr respektive inkl uppskjuten skatteskuld på förvärvad plattform och varumärke om 2 792 tkr. Goodwill skrivs av på fem år, under 2022 för tre månader 399 tkr.

Avskrivningstider

Följande avskrivningstider används för de olika tillgångsslagen:

- Aktiverade utvecklingsutgifter, 3 år
- Maskiner och inventarier, 5 år
- Varumärke, 5 år
- Goodwill, 5 år

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.

Kassa, bank

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), tillämpad WACC har vid dessa bedömningar varit mellan 18,5% och 23,6% beroende på tillgångsslag. 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 2022 uppgick värdet av dessa tillgångar till 0,9 MSEK i moderbolaget och 6,5 MSEK i koncernen.

NOT 2 NETTOOMSÄTTNING

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
Nettoomsättning fördelas på följande				
Reklamintäkter	501	1	0	1
	501	1	0	1
Nettoomsättning per marknad				
Inom EU	467	1	0	1
Utanför EU	34	0	0	0
Summa	501	1	0	1

Omsättningen har ökat på tack vare konsolidering av den danska verksamheten sedan 7 oktober och satsningen på den förvärvade plattformen, KoGaMa.

NOT 3 ÖVRIGA INTÄKTER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
Erhållna offentliga stöd, nystartsjobb	70	530	70	530
Övriga rörelseintäkter	389	258	389	258
	459	788	459	788

NOT 4 ERSÄTTNING TILL REVISOR

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
<i>Grant Thornton Sweden AB</i>				
Revisionsuppdrag, 2022	456	427	456	427
Revisionsuppdrag, justering för 2020	0	20	0	20
Övriga tjänster	0	0	0	0
	456	447	456	447

NOT 5 OPERATIONELL LEASING

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
Kostnadsförda leasingavgifter inkl hyror	968	802	968	802

Ingångna väsentliga leasingavtal

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

Hyresavtalet gällde från april 2021 i tre år med automatisk förlängning om det inte sägs upp nio månader i förtid.

Hyresavtalet är uppsagt, och bolaget hyr två rum i den förut hyrda lokalen. Bolaget har tre månaders uppsägningstid.

Hyreskostnaden för 2022 uppgick till 924 tkr (737 tkr).

Beräknad hyreskostnad för 2023-2024 är 240 tkr.

NOT 6 PERSONAL

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
<i>Löner och andra ersättningar</i>				
Styrelse och VD	1 830	1 768	1 830	1 768
Övriga anställda	4 900	8 564	4 404	8 564
	6 730	10 332	6 234	10 332
<i>Sociala kostnader</i>				
Styrelse och VD	543	572	543	572
Övriga anställda	1 392	1 966	1 384	1 966
	1 935	2 538	1 927	2 538
<i>Pensionskostnader</i>				
Styrelse och VD	70	65	70	65
Övriga anställda	200	473	197	473
	270	538	267	538
<i>Medelantalet anställda</i>				
Män	10	14	7	14
Kvinnor	1	2	1	2
	11	16	8	16
<i>Könsfördelning i företags ledning</i>				
Män	2	2	2	2
Kvinnor	0	1	0	1
	2	3	2	3
<i>Könsfördelning i företags styrelse</i>				
Män	7	6	7	6
Kvinnor	0	1	0	1
	7	7	7	7

Vid ordinarie bolagsstämma den 19 maj 2022 beslutades att styrelsearvode för tiden fram till och med årsstämman 2023 skall utgå med ett belopp om 150 000 kr till ordföranden, och med 75 000 kr till övriga ledamöter som ej är anställda i bolaget.

VD Michal Bendtsen uppbär en månadslön om 120 000 kr. Mellan Adventure Box Technology och Michal Bendtsen gäller en ömsesidig uppsägningstid om 6 månader.

NOT 7 OPTIONSPROGRAM**Incentiveprogram**

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

Program 4:2020:

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 kr per aktie. Vid full teckning inbringar teckningsoptionerna 1 528 300 SEK genom att 155 000 nya aktier emitteras, vilket motsvarar utspädning om cirka 0,52 procent.

Program 5:2021 1&2

120 000 teckningsoptioner som ger innehavaren rätt att göra en nyteckning av aktier med stöd av teckningsoptionerna kan ske under perioden från och med den 1 juli 2024 (dock tidigast dagen efter avgivandet av bolagets delårsrapport för perioden Q1 2024) till och med den dag som infaller 30 kalenderdagar där- efter. Den genomsnittliga volymvägda kursen var under perioden 6,96 varför teckningskursen blir $(9,69 \times 1,30) 9,04$ kr per aktie. Per dagen för förslaget finns 15 069 686 aktier i bolaget. Om samtliga teckningsoptioner som kan emitteras och överlåtas utnyttjas för teckning av aktier, kommer antalet aktier och röster i bolaget att öka med högst 120 000 (med förbehåll för eventuell omräkning av antalet aktier enligt teckningsoptionsvillkoren) vilket motsvarar en utspädning av aktiekapitalet och rösterna i bolaget om cirka 0,40 procent.

NOT 8 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
Konsultarvode avseende programmering betalt till: Robert O ´Leary Consulting, grundare och en av två största delägarna	0	2 310	0	2 310
	0	2 310	0	2 310

För ersättningar till styrelsen och VD se not 6.

NOT 9 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
Utrangering av balanserade utvecklingsutgifter	12 647	19 320	12 647	19 320
Valutakursförluster	58	18	58	18
	12 705	19 338	12 705	19 338

Under året har av utvecklad programvara ersatts av den i samband med förvärvet av Multiverse förvärvade programvaran KoGaMa till en kostnad om 12 647 tkr. Föregående år gjordes en utrangering om 19 320 tkr netto bokfört värde.

NOT 10 FINANSIELLA INTÄKTER OCH KOSTNADER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
Ränteintäkter kreditinstitut	99	102	99	102
Räntekostnader kreditinstitut	-121	-165	-121	-165
Övriga finansiella kostnader	-20	-1	-20	-1
	-42	-64	-42	-64

NOT 11 SKATT

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022	2021	2022	2021
Skatt redovisad i resultaträkningen				
Aktuell skatt	0%	0%	0%	0%
Uppskjuten skatt	0%	0%	0%	0%
Gällande skattesats i Sverige	20,6%	20,6%	20,6%	20,6%
Skillnad mellan skatt redovisad i resultaträkningen och skatt baserad på gällande skattesats.				
Resultat före skatt	-24 918	-45 198	-23 322	-45 167
Skatt enligt gällande skattesats	5 133	9 311	4 804	9 666
Ej avdragsgilla kostnader	105	69	105	69
Skatteeffekter av underskott där skattefordran ej beaktas	-5 238	-9 380	-4 909	-9 735
Upplösning latent skatt i koncernen	181	0	0	0
Redovisad effektiv skatt	181	0	0	0
Ingående underskottsavdrag	-78 045	-32 916	-78 090	-32 992
Årets underskottsavdrag	-24 813	-45 129	-23 217	-45 098
Utgående underskottsavdrag	-102 858	-78 045	-101 307	-78 090

NOT 12 BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLING

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
- Ingående anskaffningsvärde	20 725	33 142	20 725	33 142
- Förvärvade balanserade utvecklingsutgifter	6 084			
- Årets aktivering av utvecklingsutgifter	6 378	8 899	6 378	8 899
- Utrangering av aktiverade utvecklingsutgifter	-12 703	-21 316	-12 703	-21 316
- Utgående anskaffningsvärden	20 484	20 725	14 400	20 725
- Ingående ackumulerade avskrivningar	-10 984	-5 499	-10 984	-5 499
- Årets avskrivningar	-3 079	-7 482	-2 572	-7 482
- Ackumulerade avskrivningar på utrangerade aktiverade utvecklingsutgifter	56	1 997	56	1 997
- Utgående ackumulerade avskrivningar	-14 007	-10 984	-13 500	-10 984
Netto bokfört värde	6 477	9 741	900	9 741

Av årets aktivering på 6 378 tkr (8 899 tkr) avser 3 040 tkr (3 847 tkr) personalkostnader, underkonsulter 1 773 tkr (3 931 tkr) samt 1 621 tkr (1 121 tkr) övriga omkostnader.

Avskrivningar på pågående utvecklingsprojekt börjar tillämpas fr o m dec 2019 med 20% på ackumulerade anskaffningsvärden.

Fr o m oktober tillämpas en avskrivningstid på 3 år.

Under året har utvecklad programvara ersatts av förvärvad programvara till en kostnad om 12 647 tkr (19 320 tkr) netto bokfört värde.

NOT 13 VARUMÄRKE

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
- Ingående anskaffningsvärde	0	0	0	0
- Årets anskaffningsvärde	7 468	0	0	0
- Utgående anskaffningsvärden	7 468	0	0	0
- Ingående ackumulerade avskrivningar	0	0	0	0
- Årets avskrivningar	-373	0	0	0
- Utgående ackumulerade avskrivningar	-373	0	0	0
Netto bokfört värde	7 095	0	0	0

Avskrivningar på varumärke sker med 20% vilket avspeglar förväntad livslängd. För beräkning av förvärvad goodwill se not 16 där förvärvsanalys presenteras.

NOT 14 GOODWILL

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
- Ingående anskaffningsvärde	0	0	0	0
- Årets anskaffningsvärde	7 984	0	0	0
- Utgående anskaffningsvärden	7 984	0	0	0
- Ingående ackumulerade avskrivningar	0	0	0	0
- Årets avskrivningar	-399	0	0	0
- Utgående ackumulerade avskrivningar	-399	0	0	0
Netto bokfört värde	7 585	0	0	0

Avskrivningar på goodwill sker med 20% vilket avspeglar förväntad livslängd. För beräkning av förvärvad goodwill se not 16 där förvärvsanalys presenteras.

NOT 15 INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
- Ingående anskaffningsvärde	632	57	632	57
- Årets anskaffningsvärde	1	575	1	575
- Utgående anskaffningsvärden	633	632	633	632
- Ingående ackumulerade avskrivningar	-150	-26	-150	-26
- Årets avskrivningar	-158	-124	-158	-124
- Utgående ackumulerade avskrivningar	-308	-150	-308	-150
Netto bokfört värde	325	482	325	482

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

NOT 16 ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

TSEK	Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31
Ingående anskaffningsvärde	25	25
Årets anskaffning	21 474	-
Årets nedskrivning	-	-
Utgående anskaffningsvärde	21 499	25

	Org nr	Antal aktier	Kapital- andel	Redovisat värde, tkr	Redovisat resultat, tkr	Redovisat eget kapital, tkr
Adventure Box Incentive AB	559244-0241	25 000	100%	25	-15	55
Multiverse ApS. Köpenhamn	297596	484 369	100%	21 474	619	2 306

Förvärvsanalys

Förvärv av 100% av aktierna i Multiverse ApS, 7 okt 2022

Köpeskilling, TSEK

Verkligt värde på emitterade aktier	21 474,0
Summa köpeskilling	21 474,0
Identierbara nettotillgångar (se nedan)	-13 490,0
Goodwill	7 984,0

	Bokfört värde	Verkligt värde justering	Verkligt värde
Balanserade utgifter		6 083,9	6 083,9
Varumärke		7 468,0	7 468,0
Aktier och andelar	9,3		9,3
Deposition	35,5		35,5
Kundfordringar	1 901,3		1 901,3
Momsfordran	73,6		73,6
Övr kortfristiga fordringar			0,0
Kassa, bank	891,2		891,2
Summa tillgångar	2 910,9	13 551,9	16 462,8
<i>Avgår skulder:</i>			
Uppskjuten skatt		-2 792,0	-2 792,0
Leverantörsskulder	-0,7		-0,7
Momsskulder	-17,5		-17,5
Övr kortfr skulder	-98,3		-98,3
Upplupna kostnader	-64,3		-64,3
Summa skulder	-180,8	-2 792,0	-2 972,8
Identifierbara nettotillgångar	2 730,1	10 759,9	13 490,0

Övervärdet i balanserade utgifter för utveckling hänförs sig till i Multiverse ApS tidigare gjorda aktiveringar som Multiverse ApS i sina bolags deklarationer redovisat gentemot den danska skattemyndigheten. Övervärdet i varumärket KoGaMa hänförs sig till en värdering gjord av varumärket baserad på Discounted Cash Flows för förväntade merintäkter jämfört med konkurrerande varumärken. Den koncernmässiga effekten på nettoomsättning av förvärvet av Multiverse ApS blev för årets sista tre månader 501 tkr och resultateffekten blev -483 tkr.

Förvärvet anses inte vara ett omvänt förvärv då representanter för de nya ägarna endast tillträtt en styrelsepost av sex, och att koncernens huvudkontor, sätet och flest anställda fortsättningsvis är i Stockholm.

Nyttillträdd Vd Michal Bendtsen arbetade tidigare som utvecklingschef i Adventure Box Technology AB och tidigare VD Rickard Riblom har övertagit hans tidigare roll. Det bestämmande inflytandet i bolaget har inte övergått till de tidigare ägarna av Multiverse.

NOT 17 ÖVRIGA FORDRINGAR

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
Avräkning för skatter och avgifter	11	21	11	21
Debiterad preliminärskatt	231		231	
Momsfordran	504	234	372	234
Övriga kortfristiga fordringar	293	400	293	400
	1 039	655	907	655

NOT 18 FÖRUTBETALDA KOSTNADER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
Förutbetalda hyror	326	223	326	223
Förutbetalda försäkringspremier	0	1	0	1
Övriga förutbetalda kostnader	34	115	34	115
	360	339	360	339

NOT 19 KASSA OCH BANK

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
Bankmedel på konton i Nordea	716	2 438	716	2 319
Bankmedel på konton i Danske Bank, i Db Multiverse	1 361	0	0	0
Bankmedel på konton i SBAB	9 300	27 127	9 300	27 127
	11 377	29 565	10 016	29 446

NOT 20 UPPSKJUTEN SKATT

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
- Ingående skuld	0	0	0	0
- Årets tillkommande poster	2 792	0	0	0
- Utgående skuld	2 792	0	0	0
- Ingående ackumulerade skatteeffekter	0	0	0	0
- Årets skatteeffekt av avskrivningar	181	0	0	0
- Utgående ackumulerade skatteeffekter	181	0	0	0
Netto bokförd skuld	2 611	0	0	0

Uppskjuten skatt om 20,6% är beräknat på förvärvade balanserade utgifter för utveckling och förvärvat varumärke, se not 16 för förvärvsanalys. Den uppskjutna skatten löses upp i den takt som avskrivningar för förvärvade balanserade utgifter för utveckling och varumärke sker.

NOT 21 LÅNGFRISTIGA SKULDER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
Skuld till UIC	0	25	0	25
Skuld till Almi	667	1 667	667	1 667
	667	1 692	667	1 692

Skulden till UIC amorteras med 126 tkr per år och slutamorteras under 2022 och skulden till ALMI amorteras med 1 000 tkr per år.

NOT 22 KORTFRISTIGA SKULDER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
<i>Kortfristig del av långfristiga skulder till kreditinstitut</i>				
Skuld till UIC	0	50	0	50
Skuld till Almi	1 000	1 000	1 000	1 000
	1 000	1 050	1 000	1 050
<i>Leverantörsskulder</i>				
	545	1 072	498	1 072

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

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
<i>Övriga kortfristiga skulder</i>				
Skatteskuld	0	108	0	99
Momsskuld	127	0	0	0
Kreditkortsskuld	0	20	0	20
Personalskatt	245	339	205	339
Avräkning sociala avgifter	169	196	166	196
Anstånd SKV	655	787	655	787
Övriga kortfristiga skulder	0	0	0	0
	1 196	1 450	1 026	1 441

NOT 23 UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
Upplupen semesterlön	503	1 245	466	1 245
Upplupna sociala avgifter	146	576	146	576
Upplupen löneskatt	65	130	65	130
Upplupna löner	0	696	0	696
Upplupna omstrukturingskostnader	0	901	0	901
Övriga upplupna kostnader	135	3	123	0
	849	3 551	800	3 548

NOT 24 STÄLLDA SÄKERHETER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

TSEK	Adventure Box koncernen		Adventure Box Technology AB	
	2022-12-31	2021-12-31	2022-12-31	2021-12-31
Ställda säkerheter				
Almi Företagspartner, Företagsinteckning som säkerhet för lån	3 825	3 825	3 825	3 825

NOT 25 RESULTATDISPOSITION**Förslag till resultatdisposition (kr)**

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

Överkursfond	128 667 117
Balanserade resultat	-79 184 236
Årets resultat	-23 322 149
Summa fritt eget kapital	26 160 732

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

Överkursfond	128 667 117
Balanserade resultat	-102 506 385
Summa fritt eget kapital	26 160 732

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

NOT 26 VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

Fortsatt utveckling av spelplattformen KoGaMa med fokus på nya sociala funktioner, mobilkompatibilitet samt intäktsgenerering.

NYCKELTALSDEFINITIONER

RESULTAT PER AKTIE

Nettoresultat dividerat med genomsnittligt antal aktier.

GENOMSNITTLIGT 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 och koncernredovisningen 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 och koncernredovisningen ger en rättvisande bild av bolagets och koncernens resultat och ställning. Förvaltningsberättelsen för bolaget och koncernen ger en rättvisande översikt över utvecklingen av bolagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som bolaget och koncernen står inför.

Årsredovisningen och koncernredovisningen har, som framgår ovan, godkänts för utfärdande av styrelsen och verkställande direktören den 21 april 2023. Bolagets och koncernens årsredovisning blir föremål för fastställelse på årsstämman den 16 maj 2023.

Stockholm 2023-04-21

Örjan Frid
Styrelseordförande

Michal Bendtsen
Verkställande Direktör

Jason Williams
Styrelseledamot

Staffan Eklöv
Styrelseledamot

Claes Kalborg
Styrelseledamot

Jakob Sillesen
Styrelseledamot

Rikard Herlitz
Styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats 2023-04-21
Grant Thornton Sweden AB

Mattias Kjellman
Auktoriserad revisor



ÅRSSTÄMMA

Årsstämma äger rum torsdag 16 maj 2023 kl. 13:00 i lokal SVEA, Wenner-Gren Center, plan 23, 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:

Michal Bendtsen
VD

Telefon +45 (0)26 355 377

michal@kogama.com

Adventure Box

- TECHNOLOGY -

Adventure Box Technology erbjuder KoGaMa, en social molnplattform för användarskapade dataspel, som gör det enkelt och roligt att skapa, dela och spela 3D spel online. Bolagets världsledande streamingteknologi är patentskyddad. Grundat i Stockholm 2014 har bolaget nu även personal i Sevilla, Köpenhamn och Madrid. Adventure Box handlas på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet ADVBOX och ISIN-kod SE001295276.

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

corp.adventurebox.com