

Adventure Box

-TECHNOLOGY-

INBJUDAN TILL TECKNING AV AKTIER I ADVENTURE BOX TECHNOLOGY AB (PUBL)

NOTERA ATT TECKNINGSRÄTTERNA KAN HA ETT EKONOMISKT VÄRDE

För att inte värdet av erhållna teckningsrätter ska gå förlorat måste respektive innehavare antingen utnyttja de erhållna teckningsrätterna och teckna aktier senast den 16 juli 2024, eller sälja de erhållna teckningsrätterna som inte har utnyttjats senast den 11 juli 2024. Observera att det även är möjligt att anmäla sig för teckning av aktier utan stöd av teckningsrätter och att aktieägare med förvaltarregistrerade innehav med depå hos bank eller annan förvaltare ska kontakta sin bank eller förvaltare för instruktioner om hur teckning och betalning ska ske. Distribution av detta informationsmemorandum och teckning av aktier är föremål för begränsningar i vissa jurisdiktioner, se "Viktig information".

VIKTIG INFORMATION

VISSA DEFINITIONER

Med "Adventure Box" eller "Bolaget" avses Adventure Box Technology AB (publ), organisationsnummer 556963-6599. Med "Memorandumet" avses föreliggande memorandum. Med "Företrädesemissionen" eller "Erbjudandet" avses erbjudandet att teckna aktier i Bolaget enligt villkoren i Memorandumet. Med "Euroclear" avses Euroclear Sweden AB, organisationsnummer 556112-8074. Med "Corpura Fondkommission" avses Corpura Fondkommission AB, organisationsnummer 556838-6048. Emissionsinstitut avseende Erbjudandet är Aqurat Fondkommission AB, organisationsnummer 556736-0515 ("Aqurat Fondkommission"). Hänvisning till "SEK" avser svenska kronor, hänvisning till "EUR" avser euro och hänvisning till "USD" avser amerikanska dollar. Med "K" avses tusen och med "M" avses miljoner.

UNDANTAG FRÅN PROSPEKTSKYLDIGHET

Memorandumet utgör inte ett prospekt enligt Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/1129 eftersom Emissionen är undantagen prospektskyldighet enligt lagen (2019:414) med kompletterande bestämmelser till EU:s Prospektförordning då det belopp som Bolaget kan tillföras genom Emissionen underskrider 2,5 MEUR. Memorandumet har därför inte granskats eller godkänts av Finansinspektionen.

VIKTIG INFORMATION TILL INVESTERARE

Publicering, offentliggörande eller distribution av detta Memorandum kan i vissa jurisdiktioner vara föremål för restriktioner enligt lag och personer i de jurisdiktioner där detta Memorandum har offentliggjorts eller distribuerats bör informera sig om och följa sådana legala restriktioner. Mottagaren av detta Memorandum ansvarar för att använda detta Memorandum och informationen häri i enlighet med tillämpliga regler i respektive jurisdiktion. Detta Memorandum utgör inte ett erbjudande att sälja eller en inbjudan avseende ett erbjudande att förvärva eller teckna värdepapper som emitterats av Bolaget i någon jurisdiktion där sådant erbjudande eller sådan inbjudan skulle vara olaglig.

Detta Memorandum utgör inte ett erbjudande om eller inbjudan avseende att förvärva eller teckna värdepapper i USA. Värdepapperna som omnämns häri får inte säljas i USA utan registrering, eller utan tillämpning av ett undantag från registrering, enligt den vid var tid gällande U.S. Securities Act från 1933 ("Securities Act") eller värdepapperslagstiftningen i någon delstat eller annan jurisdiktion i USA, och får inte erbjudas eller säljas i USA utan att de registreras, omfattas av ett undantag från, eller i en transaktion som inte omfattas av registreringskraven i Securities Act. Det finns ingen avsikt att registrera några värdepapper som omnämns häri i USA eller att lämna ett offentligt erbjudande avseende sådana värdepapper i USA. Informationen i detta Memorandum får inte offentliggöras, publiceras, kopieras, reproduceras eller distribueras, direkt eller indirekt, helt eller delvis, i eller till USA, Kanada, Australien, Hongkong, Nya Zeeland, Sydafrika, Sydkorea, Schweiz, Singapore, Japan, Ryssland, Belarus eller någon annan jurisdiktion där sådant offentliggörande, publicering eller distribution av denna information skulle stå i strid med gällande regler eller där en sådan åtgärd är föremål för legala restriktioner eller skulle kräva ytterligare registrering eller andra åtgärder än vad som följer av svensk rätt. Åtgärder i strid med denna anvisning kan utgöra brott mot tillämplig värdepapperslagstiftning.

I Storbritannien distribueras och riktas detta dokument, och annat material avseende värdepapperen som omnämns häri, endast till, och en investering eller investeringsaktivitet som är hänförlig till detta dokument är endast tillgänglig för och kommer endast att kunna utnyttjas av, "kvalificerade investerare" som är (i) personer som har professionell erfarenhet av verksamhet som rör investeringar och som faller inom definitionen av "professionella investerare" i artikel 19(5) i den brittiska Financial Services and Markets Act 2000 (Financial Promotion) Order 2005 ("Ordern"); eller (ii) personer med hög nettoförmögenhet som avses i artikel 49(2)(a)-(d) i Ordern (alla sådana personer benämns gemensamt "relevanta personer"). En investering eller en investeringsåtgärd som detta meddelande avser är i Storbritannien enbart tillgänglig för relevanta personer och kommer endast att genomföras med relevanta personer. Personer som inte är relevanta personer ska inte vidta några åtgärder baserat på detta Memorandum och inte heller agera eller förlita sig på det.

TVIST OCH TILLÄMPLIG LAG

TVist i anledning av Erbjudandet, innehållet i Memorandumet och därmed sammanhängande rättsförhållanden ska avgöras av svensk domstol. Svensk materiell rätt är exklusivt tillämplig på Memorandumet och Erbjudandet.

MARKNADSINFORMATION OCH VISS FRAMTIDSINRIKTAD INFORMATION

Memorandumet innehåller information från tredje part. Bolaget bekräftar att information från tredje part har återgetts korrekt och att såvitt Bolaget känner till och kan utvärdera av information som har offentliggjorts av tredje part inga sakförhållanden har utelämnats som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller vilseledande.

Information i Memorandumet som rör framtida förhållanden, såsom uttalanden och antaganden avseende Bolagets framtida utveckling och marknadsförutsättningar, baseras på aktuella förhållanden vid tidpunkten för offentliggörandet av Memorandumet. Framtidsinriktad information är alltid förenad med osäkerhet eftersom den avser och är beroende av omständigheter utanför Bolagets kontroll. Någon försäkran att bedömningar som görs i Memorandumet avseende framtida förhållanden kommer att realiseras lämnas därför inte, vare sig uttryckligen eller underförstått. Bolaget åtar sig inte heller att offentliggöra uppdateringar eller revideringar av uttalanden avseende framtida förhållanden till följd av ny information eller dylikt som framkommer efter tidpunkten för offentliggörandet av Memorandumet, utöver vad som följer av tillämplig lagstiftning.

NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

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

PRESENTATION AV FINANSIELL INFORMATION

Viss finansiell och annan information som presenteras i Memorandumet har avrundats för att göra informationen lättillgänglig för läsaren. Följaktligen överensstämmer inte siffrorna i vissa kolumner exakt med angiven totalsumma. Detta är fallet då belopp anges i tusen-, miljon- eller miljardtal och förekommer särskilt i avsnittet "Finansiell information i sammandrag" samt i de årsredovisningar och delårsrapporter som införlivats genom hänvisning. Förutom när så uttryckligen anges har ingen information i Memorandumet granskats eller reviderats av Bolagets revisor.

RÅDGIVARE

Finansiell rådgivare till Bolaget är Corpura Fondkommission, som har biträtt Bolaget i upprättandet av Memorandumet. Corpura Fondkommission friskriver sig från allt ansvar i förhållande till befintliga eller blivande aktieägare i Bolaget och avseende andra direkta eller indirekta ekonomiska konsekvenser till följd av investerings eller andra beslut som helt eller delvis grundas på uppgifter i Memorandumet, då samtliga uppgifter i Memorandumet härrör från Adventure Box och styrelsen för Adventure Box är ansvarig för innehållet i Memorandumet. Aqurat Fondkommission är emissionsinstitut avseende Erbjudandet.

INTRESSEN OCH INTRESSEKONFLIKTER

Corpura Fondkommission är finansiell rådgivare till Adventure Box i samband med Företrädesemissionen. Corpura Fondkommission tillhandahåller från tid till annan även andra finansiella tjänster åt Adventure Box för vilka Corpura Fondkommission erhållit och kan komma att erhålla ersättning. Corpura Fondkommission har inte något väsentligt motstående intresse i Företrädesemissionen och kommer att erhålla marknadsmässig ersättning för sina tjänster som finansiell rådgivare.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Företrädesemissionen i sammandrag	4
Väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer	5
Inbjudan till teckning av aktier i Adventure Box Technology AB (publ)	7
Bakgrund och motiv	8
Vd-ord	9
Villkor och anvisningar	10
Marknad	14
Adventure Box verksamhet och marknader	16
Affärsområde	17
Affärsmodell	19
Marknader och marknadsföring	20
Tillväxtstrategi	21
Verksamhet	22
Historik	23
Finansiell information i sammandrag	24
Aktier, aktiekapital och ägarförhållanden	26
Styrelse, ledande befattningshavare och revisor	28
Legala frågor och övrig information	31
Adresser	32

FÖRETRÄDESEMISSIONEN I SAMMANDRAG

VILLKOR

De som på avstämningsdagen den 28 juni är registrerade som aktieägare i Adventure Box äger företrädesrätt att teckna aktier. För varje befintlig aktie erhålls en (1) teckningsrätt. Tio (10) teckningsrätter berättigar till teckning av nio (9) aktier.

ERBJUDANDET

Företrädesemissionen omfattar högst 43 747 308 aktier. Vid full teckning i Företrädesemissionen tillförs Bolaget cirka 13,1 MSEK före emissionskostnader. Företrädesemissionen motsvarar en värdering av Adventure Box (pre-money) om cirka 14,6 MSEK.

TECKNINGSKURS

Teckningskursen är 0,30 SEK per aktie. Courtage utgår ej.

GARANTIÅTAGANDEN

Adventure Box har erhållit emissionsgarantier från externa investerare om cirka 13,1 MSEK, motsvarande 100 procent

av Företrädesemissionen. För emissionsgarantierna utgår en kontant ersättning om femton (15) procent av garanterat belopp.

TECKNINGSPERIOD

2 juli 2024 – 16 juli 2024.

HANDEL MED TECKNINGSRÄTTER

2 juli 2024 – 11 juli 2024.

HANDEL MED BTA (BETALD TECKNAD AKTIE)

2 juli 2024 – fram till dess att Företrädesemissionen registrerats hos Bolagsverket, vilket beräknas ske omkring vecka 31, 2024.

OFFENTLIGGÖRANDE AV UTFALL

Slutligt utfall av Företrädesemissionen beräknas offentliggöras omkring den 19 juli 2024.

ÖVRIGT

ISIN-kod för aktierna	SE0012955276
Kortnamn för aktierna	ADVBOX
Handelsplats	Nasdaq First North Growth Market
ISIN-kod för TR 240628	SE0022420964
ISIN-kod för BTA 240628	SE0022420972

FINANSIELL KALENDER

Datum	Händelse
2024-08-20	Delårsrapport Q2
2024-11-26	Delårsrapport Q3
2025-02-28	Bokslutskommuniké 2024



VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Det finns alltid en risk med investeringar i värdepapper. Vid bedömning av Bolagets framtida utveckling är det viktigt att beakta de riskfaktorer som är förknippade med Bolaget och dess aktier och teckningsoptioner. I detta avsnitt beskrivs väsentliga risker som är specifika för Bolaget och Bolagets värdepapper, rangordnade efter väsentlighet där den risk Bolaget bedömer som mest väsentlig kommer först under respektive kategori. Riskfaktorerna som därefter följer i varje kategori är inte rangordnade efter väsentlighet. Under respektive riskfaktor beskrivs Bolagets bedömning av sannolikheten att risken inträffar samt dess negativa påverkan om risken realiserar. Den negativa påverkan samt sannolikheten för att risken inträffar bedöms enligt skalan låg, medelhög och hög. Ytterligare riskfaktorer som för närvarande inte är kända för Bolaget, eller som Bolaget för närvarande anser vara obetydliga, kan i framtiden ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella position och ställning i övrigt.

Utöver detta avsnitt ska investerare även ta hänsyn till den övriga information som lämnas i Memorandumet i dess helhet. Memorandumet innehåller framåtriktade uttalanden som påverkas av framtida händelser, risker och osäkerhetsfaktorer. Bolagets verkliga resultat kan skilja sig väsentligt från de förväntade resultaten i dessa framåtriktade uttalanden på grund av många faktorer, inklusive de risker som beskrivs nedan och i andra delar av Memorandumet.

BRANSCH- OCH VERKSAMHETSRELATERADE RISKER **KOMMERSIALISERING**

Bolaget bildades 2014 och har ännu inte bevisat sin affärsmodell eller 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. Om kommersialiseringen misslyckas riskerar Bolagets intäkter att inte öka till en nivå där Bolaget blir lönsamt.

Om risken realiserar bedömer Bolaget att det skulle ha en medelhög inverkan på verksamheten och resultatet. Sannolikheten för riskens realisering bedöms av Bolaget som medelhög.

KONKURRENSUTSATT MARKNAD

Bolaget är i en tidig fas och konkurrerar med företag som har liknande eller substituerande produkter. Konkurrenten är delvis hård och utmaningen för Bolaget är stor. Om Bolaget inte lyckas utvecklas för att nå marknadsandelar riskerar resultatet att påverkas negativt till följd av lägre intäkter.

Om risken realiserar bedömer Bolaget att det skulle ha en medelhög inverkan på verksamheten och resultatet.

Sannolikheten för riskens realisering bedöms av Bolaget som medelhög.

RISKER RELATERADE TILL FÖRVÄRV AV BOLAG

Adventure Box planerar att expandera genom att förvärva bolag. Det finns en risk att Adventure Box inte kan identifiera lämpliga förvärvsobjekt eller genomföra bolagsförvärv till för Adventure Box acceptabla villkor. Att förvärva bolag är även associerade med betydande kostnader så som exempelvis kostnader för rådgivare. Dessa kostnader belastar Bolaget även om ett förvärv av någon anledning inte genomförs. Det finns en risk att Adventure Box betalar mer för ett bolag än vad som senare visar sig vara affärsmässigt eller att det förvärvade bolaget visar sig vara exponerat mot risker som inte identifierats före förvärvet. Efter ett förvärv av ett bolag finns det en risk att Adventure Box misslyckas med att integrera det förvärvade bolaget på ett önskvärt sätt i koncernen, att förvärvs-, expansions- och integrationskostnaderna blir högre än förväntat och att förväntade positiva effekter såsom effektiviseringseffekter uteblir eller i uppnås i förväntad utsträckning. Skulle några av dessa risker införlivas kan det ha en negativ påverkan på koncernens verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Om risken realiserar bedömer Bolaget att det skulle ha en medelhög inverkan på verksamheten och resultatet. Sannolikheten för riskens realisering bedöms av Bolaget som medelhög.

BEHANDLING AV PERSONUPPGIFTER OCH REGULATORISKA RISKER

Bolaget samlar in och behandlar i viss mån personuppgifter, exempelvis från användare och anställda. Om Bolaget brister i sin personuppgiftshantering enligt till exempel COPPA, eller om Bolaget utsätts för intrång eller på annat sätt bryter mot tillämplig dataskyddslagstiftning,

riskerar Bolaget bland annat skadeståndskrav. Misskötsel av personuppgiftshanteringen kan ha en negativ påverkan på Bolagets resultat, exempelvis genom förelägganden från myndigheter eller ökade kostnader.

Om risken realiserar bedömer Bolaget att det skulle ha en medelhög inverkan på verksamheten och resultatet. Sannolikheten för riskens realisering bedöms av Bolaget som låg.

BEROENDE AV NYCKELPERSONER

Om vissa nyckelpersoner eller kvalificerad personal skulle lämna Bolaget och Bolaget inte lyckas rekrytera kvalificerad personal kan det påverka verksamheten negativt.

Om risken realiserar bedömer Bolaget att det skulle ha en medelhög inverkan på verksamheten och resultatet. Sannolikheten för riskens realisering bedöms av Bolaget som låg.

TEKNISKT RELATERADE RISKER

RISKER RELATERADE TILL OPEN SOURCE

Vid felaktigt utnyttjande av programvara som omfattas av open source-licenser föreligger en risk för begränsningar i möjligheten att kommersialisera lösningar, risk för att Bolagets ensamrätt till programvaran upphör, samt risk för att Bolaget blir skyldigt att tillhandahålla källkod till tredje parter. Om immaterialrättsliga förpliktelser påverkar Bolaget kommer detta att påverka verksamheten och resultatet negativt.

Om risken realiserar bedömer Bolaget att det skulle ha en medelhög inverkan på verksamheten och resultatet.

Sannolikheten för riskens realisering bedöms av Bolaget som låg.

BEROENDE AV VÄLFUNGERANDE IT-SYSTEM

För att Bolaget ska kunna bedriva sin verksamhet är det beroende av effektiv och oavbruten drift av 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 verksamheten och resultatet.

Om risken realiserar bedömer Bolaget att det skulle ha en medelhög inverkan på verksamheten och resultatet. Sannolikheten för riskens realisering bedöms av Bolaget som låg.

FINANSIELLT RELATERADE RISKER

EMISSIONSGARANTIER EJ SÄKERSTÄLLDA

Bolaget har ingått skriftligt avtal om emissionsgaranti med en part. Denna garanti har dock inte säkrats genom förskottsbetalning, bankgaranti eller liknande arrangemang. Om den part som har utfärdat emissionsgarantin inte uppfyller sitt skriftliga åtagande, finns det en risk att emissionsresultatet blir negativt påverkat.

Om risken realiserar bedömer Bolaget att det skulle ha en medelhög inverkan på verksamheten och resultatet. Sannolikheten för riskens realisering bedöms av Bolaget som låg.



INBJUDAN TILL TECKNING AV AKTIER I ADVENTURE BOX TECHNOLOGY AB (PUBL)

Styrelsen för Adventure Box Technology AB (publ) ("Adventure Box" eller "Bolaget") har den 20 juni 2024, med stöd av bemyndigandet från årsstämman den 16 maj 2024, beslutat att genomföra en företrädesemission av högst 43 747 308 aktier ("Företrädesemissionen"). Genom Företrädesemissionen kommer Bolaget att tillföras cirka 13,1 MSEK före emissionskostnader. Företrädesemissionen är fullt säkerställd genom garantiåtaganden. Emissionslikviden från Företrädesemissionen avses primärt användas för att säkerställa den långsiktiga driften av Bolagets verksamhet och Bolagets utveckling.

Aktieägarna i Adventure Box inbjuds härmed, i enlighet med villkoren i Memorandumet, att med företrädesrätt teckna aktier i Adventure Box till kursen 0,30 SEK per aktie. Aktieägarna kommer att ha företrädesrätt att teckna aktier i förhållande till det antal aktier de ägde på avstämningsdagen den 28 juni 2024. För varje befintlig aktie erhålls en (1) teckningsrätt. Tio (10) teckningsrätter berättigar till teckning av nio (9) aktier. Härutöver erbjuds möjlighet för investerare att teckna aktier utan företrädesrätt.

Teckning av aktier ska ske från och med den 2 juli 2024 till och med den 16 juli 2024. Styrelsen har rätt att förlänga teckningstiden. Eventuellt beslut av styrelsen om att förlänga teckningstiden kommer att offentliggöras genom pressmeddelande.

Genom Företrädesemissionen kan Bolagets aktiekapital öka med högst 4 374 730,8 SEK från 4 860 812,2 SEK till 9 235 543 SEK och antalet aktier med högst 43 747 308 aktier från 48 608 122 aktier till 92 355 430 aktier.

För befintliga aktieägare som inte deltar i Företrädesemissionen uppkommer en utspädningseffekt om cirka 47,37 procent av aktiekapitalet, vid full teckning i Företrädesemissionen. Aktieägare har möjlighet att sälja

sina teckningsrätter för att erhålla kompensation för utspädningen.

EMISSIONSVOLYM

Vid full teckning i Företrädesemissionen kommer Bolaget att tillföras cirka 13,1 MSEK innan avdrag för transaktionskostnader, vilka beräknas uppgå till cirka 3,4 MSEK, varav garantiersättning uppgår till högst cirka 2 MSEK.

GARANTIÅTAGANDEN

Bolaget har erhållit en emissionsgaranti om cirka 13,1 MSEK, motsvarande 100 procent av Företrädesemissionen. För emissionsgarantin utgår en kontant ersättning om femton (15) procent av garanterat belopp.

STYRELSENS ANSVARSFÖRSÄKRAN

Styrelsen för Adventure Box är ansvarig för innehållet i Memorandumet. Styrelsen försäkrar att alla rimliga försiktighetsåtgärder har vidtagits för att säkerställa att uppgifterna i Memorandumet, såvitt styrelsen vet, överensstämmer med faktiska förhållanden och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd. Memorandumet har inte granskats och godkänts av Finansinspektionen.



BAKGRUND OCH MOTIV

Adventure Box Technology AB (publ) ("Bolaget" eller "Adventure Box") är ett teknikbolag som utvecklar innovativa delningsplattformar för datorspel. Bolaget erbjuder plattformen KoGaMa, som låter användare skapa, dela och upptäcka 3D-baserade multiplayer-spel utan att behöva kunna koda. KoGaMa ger användarna ett digitalt ekosystem där de kan abonnera på spel och tjänster. Den patentskyddade, världsledande teknologin har breda tillämpningar inom flera verksamhetsområden, och Adventure Box erbjuder även licensiering av sin teknologi samt relaterade konsulttjänster.

Den globala marknaden där Bolaget verkar växer snabbt och förväntas fortsätta expandera de kommande åren. Idag uppskattas marknaden vara värd cirka 222 miljarder USD och förväntas växa till cirka 652 miljarder USD år 2032, enligt Expert Market Research. ¹

Adventure Box ser ljust på framtiden och de möjligheter som väntar inom den snabbt växande spelindustrin. Bolaget ser en betydande potential att vidare stärka sin position. Detta gäller särskilt inom sektorerna för sociala speltillverkare, användargenererat innehåll och metaverse.

KoGaMa har etablerat sig som en banbrytande plattform med ett community på cirka 500 000 användare per månad. Plattformen utvecklas för att ge en mer personlig upplevelse. Vilket sker genom teamfunktioner som låter spelare bilda egna mindre communities och sociala nätverk inom plattformen. Dessa förbättringar diversifierar utbudet, attraherar olika marknadssegment och driver försäljningstillväxten. Vidare planeras en utökning av marknadsplatsen mellan användare genom integrering av blockchainteknik. För ökad säkerhet, förtroende och trovärdighet i alla transaktioner och allt innehåll. Användare kommer också kunna utnyttja AI för att skapa innehåll på plattformen. KoGaMa s användarbas har över åren utvecklat ett omfattande bibliotek med miljontals modeller och spelobjekt. Detta bibliotek erbjuder nu genererandet av unika dataset för AI-användning, vilket förbättrar plattformens kapacitet och ger användarna bättre resultat.

Strategiska initiativ kommer att fortsätta att spela en viktig roll i affärsutvecklingen framöver. Detta inkluderar

partnerskap med RightBridge Ventures och dess världsberömda IP Crazy Frog samt utökning av Bolagets nätverk av distributionspartners.

Adventure Box tar nu nästa steg i linje med Bolagets strategiska fokus och affärsmål genom att ingå en avsiktsförklaring om förvärv av Lion Gaming Group Inc. ("Lion" eller "Lion Gaming"). Med en prognostiserad omsättning på cirka 33 miljoner USD och ett EBITDA-resultat på cirka 17 miljoner USD under 2024 för Lion, markerar denna transaktion början på en betydande expansion för Adventure Box. Ett nytt stort spelbolag tar form, redo för den globala iGaming-marknaden.

En företrädesemission möjliggör för Bolaget att säkra finansiering inför förvärvet av Lion Gaming, som breddar Bolagets räckvidd inom spekosystemet och introducerar nya intäktströmmar. Kapitalet från emissionen kommer även att stödja den patentskyddade plattformen KoGaMas fortsatta utveckling, vidareutveckla och expandera Adventure Box teknologi och spelplattform samt säkerställa Bolagets finansiella stabilitet och operativa tillväxt för framtida verksamhet.

EMISSIONSLIKVIDENS ANVÄNDANDE

Vid full teckning kommer företrädesemissionen att tillföra Adventure Box cirka 13,1 MSEK före kostnader, med emissionslikviden främst avsedd för:

1. Finansiering inför förvärvet av Lion Gaming Group Inc.
2. Fortsatt utveckling och expansion av Bolagets teknologi och spelplattform.
3. Säkerställa driften för operativ expansion.

¹ Global Video Games Market Outlook Source
<https://www.expertmarketresearch.com/reports/video-games-market>



VD-ORD

Vi verkar på en tillväxtmarknad med en unik, patenterad teknologi som gör det möjligt för dataspelare att enkelt skapa och dela 3D-spel online. Vår produkt KoGaMa är en social plattform med en mycket aktiv användargemenskap. Vår intjäningsförmåga kommer från flera inkomstkällor, såsom reklam, köp inne i spelen och licensiering. Med cirka 500 000 aktiva månatliga användare, som har skapat mer än tre miljoner spel, är vår marknadsposition stark.

Sammantaget förväntas Adventure Box ha goda framtidsutsikter. Den globala marknaden där vi verkar växer snabbt och förväntas fortsätta expandera under de kommande åren. Idag uppskattas marknads värde till cirka 222 miljarder USD och beräknas växa till cirka 652 miljarder USD år 2032, enligt Expert Market Research.¹

I en tid kantad av snabb digital utveckling har vårt spelverktyg KoGaMa etablerat sig som en pionjärplattform inom online-baserat spelskapande och multiplayer-upplevelser. Med ett färgstarkt community står KoGaMa i framkant när det gäller samarbetsbaserad spelutveckling utan kodning, vilket har resulterat i 500 000 aktiva användare i månaden. Detta innebär att KoGaMa idag inte bara är en plattform, utan en gemenskap där kreativitet och interaktion blomstrar.

Under den senaste perioden har vi utvecklat en användarvänlig plattform som gynnar kreativitet och sammankoppling mellan användarna, vilket stödjer vårt mål att bli den främsta plattformen för användarskapad 3D-underhållning. Med fokus på att förbättra vårt premiuminnehåll berikar vi användarupplevelsen. Genom att integrera AI-stödda verktyg revolutionerar vi nu kvaliteten och hastigheten på innehållsproduktion, vilket erbjuder användarna oöverträffat stöd i att förverkliga sina visioner.

Dessa framsteg är avgörande för att bygga en mer engagerande, dynamisk och sammanlänkad gemenskap inom vår plattform och återspeglar vår fortsatta hängivenhet till hög kvalitet och innovation. Vår roadmap omfattar strategiska initiativ som är skapade för att förbättra användarupplevelsen, expandera vår marknadsnärvaro och revolutionera sättet som plattformens innehåll skapas och delas på.

Vi fortsätter att följa vår tillväxtstrategi som fokuserar på att främja organisk användartillväxt, öka engagemanget

och etablera strategiska partnerskap. Det nya samarbetet med RightBridge Ventures är en betydande milstolpe i vår resa, som öppnar nya vägar för expansion och distribution.

Vi har nyligen ingått en avsiktsförklaring med Lion Gaming, ett kanadensiskt företag specialiserat på spel- och bettingtjänster. Företaget har en prognostiserad omsättning på cirka 33 miljoner USD och ett EBITDA-resultat på cirka 17 miljoner USD under 2024. Detta planerade strategiska förvärv ökar avsevärt vår närvaro på den globala marknaden. Förvärvet breddar inte bara vår räckvidd och kapacitet inom spelekosystemet, utan introducerar också nya intäcksströmmar. Vi är övertygade om att detta kommer att skapa värde för våra aktieägare och förstärka vår tillväxtresa på den ständigt föränderliga spelmarknaden.

Företrädesemissionen möjliggör för oss att säkra finansiering inför förvärvet av Lion Gaming, som breddar vår räckvidd inom spelekosystemet och introducerar nya intäcksströmmar. Kapitalet från emissionen kommer även att stödja den patentskyddade plattformen fortsatta utveckling, expandera Adventure Box teknologi och spelplattform samt säkerställa Bolagets finansiella stabilitet och operativa tillväxt för framtida verksamhet.

När vi blickar framåt, är vårt fokus att generera ytterligare värde för våra kunder och aktieägare. Genom förvärvet av Lion skapar vi en ny betydande aktör inom iGaming-marknaden och ser stora möjligheter i synergierna mellan KoGaMa-plattformen och Lions spelplattform. Detta strategiska förvärv lägger grunden för att bli en global aktör.

Stockholm 1 juli 2024

Michal Bendtsen

VD



¹ Global Video Games Market Outlook Source
<https://www.expertmarketresearch.com/reports/video-games-market>

VILLKOR OCH ANVISNINGAR

FÖRETRÄDESRÄTT TILL TECKNING

Den som på avstämningsdagen den 28 juni 2024 är registrerad som aktieägare i Adventure Box Technology AB (publ) äger företrädesrätt att teckna aktier i Bolaget. För varje befintlig aktie som innehas på avstämningsdagen erhålls en (1) teckningsrätt. Teckningsrätterna berättigar innehavaren att teckna nya aktier med företrädesrätt, varvid tio (10) teckningsrätter ger rätt till teckning av nio (9) nya aktier.

AVSTÄMNINGSDAG

Avstämningsdag hos Euroclear för rätt till deltagande i Företrädesemissionen är den 28 juni 2024. Sista dag för handel i Bolagets aktie med rätt till deltagande i Företrädesemissionen är den 26 juni 2024. Första dag för handel i Bolagets aktie utan rätt till deltagande i Företrädesemissionen är den 27 juni 2024.

TECKNINGSRÄTTER (TR)

Aktieägare i Bolaget erhåller en (1) teckningsrätt för varje innehavd aktie per avstämningsdagen. Det krävs tio (10) teckningsrätter för att teckna nio (9) nya aktier.

TECKNINGSKURS

Teckningskursen är 0,30 SEK per ny aktie. Courtage utgår ej.

TECKNINGSTID

Teckning av aktier ska ske från och med den 2 juli 2024 till och med den 16 juli 2024. Styrelsen har rätt att förlänga teckningstiden. Eventuellt beslut av styrelsen om att förlänga teckningstiden kommer att offentliggöras genom pressmeddelande. Efter teckningstidens utgång blir outnyttjade teckningsrätter ogiltiga och förlorar därefter sitt värde. Efter teckningstiden kommer outnyttjade teckningsrätter, utan avisering från Euroclear, att bokas bort från aktieägarnas VP-konton.

HANDEL MED TECKNINGSRÄTTER (TR)

Handel med teckningsrätter kommer att ske på Nasdaq First North från och med den 2 juli 2024 till och med den 11 juli 2024. Aktieägare skall vända sig direkt till sin bank eller annan förvaltare med erforderliga tillstånd för att genomföra köp och försäljning av teckningsrätter. Teckningsrätter som förvärvas under ovan nämnda handelsperiod ger, under teckningstiden, samma rätt att teckna nya aktier som de teckningsrätter aktieägare erhåller baserat på sina innehav i Bolaget på avstämningsdagen.

EJ UTNYTTJADE TECKNINGSRÄTTER

Teckningsrätter som ej sålts senast den 11 juli 2024 eller utnyttjats för teckning av aktier senast den 16 juli 2024,

kommer att bokas bort från samtliga VP-konton utan ersättning. Ingen särskild avisering sker vid bortbokning av teckningsrätter.

EMISSIONSREDOVISNING OCH ANMÄLNINGSSEDLAR FÖR TECKNING MED STÖD AV TECKNINGSRÄTTER

Direktregistrerade aktieägare (innehav på VP-konto)

De aktieägare eller företrädare för aktieägare som på avstämningsdagen den 28 juni 2024 är registrerade i den av Euroclear för Bolagets räkning förda aktieboken erhåller förtryckt emissionsredovisning med vidhängande inbetalningsavi samt anmälningssedel för teckning utan stöd av teckningsrätter. Fullständigt Memorandum kommer att finnas tillgängligt på Bolagets hemsida corp.adventurebox.com/se samt Aqurats hemsida aqurat.se för nedladdning. Den som är upptagen i den i anslutning till aktieboken särskilt förda förteckning över panthavare med flera, erhåller inte någon information utan underrättas separat. Registreringen av teckningsrätter på aktieägares VP-konto sker utan särskild avisering från Euroclear.

Förvaltarregistrerade aktieägare (innehav på depå)

Aktieägare vars innehav av aktier i Bolaget är förvaltarregistrerade hos bank eller annan förvaltare erhåller ingen emissionsredovisning från Euroclear. Teckning och betalning skall ske i enlighet med anvisningar från respektive bank eller förvaltare.

Teckning och betalning av aktier med primär företrädesrätt, direktregistrerade aktieägare

Teckning av aktier med stöd av teckningsrätter kan ske genom kontant betalning under perioden från och med den 2 juli 2024 till och med den 16 juli 2024. Observera att det kan ta upp till tre bankdagar för betalningen att nå mottagarkontot. Teckning och betalning ska ske i enlighet med något av nedanstående två alternativ:

1. Emissionsredovisning - förtryckt inbetalningsavi från Euroclear

I det fall samtliga på avstämningsdagen erhållna teckningsrätter utnyttjas för teckning av aktier ska den förtryckta inbetalningsavin från Euroclear användas som underlag för anmälan om teckning genom betalning. Den särskilda anmälningssedeln ska därmed inte användas. Inga tillägg eller ändringar får göras i den på inbetalningsavin förtryckta texten. Anmälan är bindande.

2. Särskild anmälningssedel

I det fall ett annat antal teckningsrätter utnyttjas än vad som framgår av den förtryckta inbetalningsavin från Euroclear ska den särskilda anmälningssedeln användas. Anmälan om teckning genom betalning ska ske i enlighet

med de instruktioner som anges på den särskilda anmälningssedeln. Den förtryckta inbetalningsavin från Euroclear ska därmed inte användas. Särskild anmälningssedel kan beställas från Aqurat via telefon eller e-post.

Särskild anmälningssedel ska vara Aqurat tillhanda senast kl. 15.00 den 16 juli 2024. Eventuell anmälningssedel som sänds med post bör därför avsändas i god tid före sista teckningsdagen. Endast en anmälningssedel per person eller juridisk person kommer att beaktas. I det fall fler än en anmälningssedel insändes kommer enbart den sist inkomna att beaktas. Ofullständig eller felaktigt ifylld särskild anmälningssedel kan komma att lämnas utan avseende. Anmälan är bindande.

Ifylld särskild anmälningssedel skickas eller lämnas till:

Aqurat Fondkommission AB

Ärende: Adventure Box Technology AB

Box 7461

103 92 Stockholm

Tfn: 08-684 05 800

Fax: 08-684 05 801

Email: info@aqurat.se (inskannad anmälningssedel)

AKTIEÄGARE BOSATTA I UTLANDET

Aktieägare bosatta i vissa obehöriga jurisdiktioner

Erbjudandet att teckna aktier i Adventure Box Technology AB i enlighet med villkoren i detta Memorandum, riktar sig inte till investerare med hemvist i USA, Kanada, Australien, Hongkong, Nya Zeeland, Sydafrika, Sydkorea, Schweiz, Singapore, Japan, Ryssland, Belarus, eller i något annat land där deltagande förutsätter ytterligare prospekt, registrering eller andra åtgärder än de som följer av svensk rätt.

Detta Memorandum, anmälningssedlar och andra till Företrädesemissionen hörande handlingar får följaktligen inte distribueras i eller till ovan nämnda länder eller annan jurisdiktion där sådan distribution eller deltagande i Företrädesemissionen skulle förutsätta ytterligare prospekt, registrering eller andra myndighetstillstånd.

Inga betalda aktier, aktier eller andra värdepapper utgivna av Adventure Box Technology AB har registrerats eller kommer att registreras enligt United States Securities Act 1933, eller enligt värdepapperslagstiftning i någon delstat i USA eller enligt någon provins-lag i Kanada. Därför får inga betalda aktier, aktier eller andra värdepapper utgivna av Adventure Box Technology AB överlåtas eller erbjudas till försäljning i USA eller Kanada annat än i sådana undantagsfall som inte kräver registrering. Anmälan om teckning av aktier i strid med ovanstående kan komma att anses vara ogiltig och lämnas utan avseende.

Med anledning härav kommer aktieägare som har sina aktier direktregistrerade på VP-konto med registrerade

adresser i USA, Kanada, Australien, Hongkong, Nya Zeeland, Sydafrika, Sydkorea, Schweiz, Singapore, Japan, Ryssland, Belarus eller någon annan jurisdiktion där deltagande skulle kräva ytterligare prospekt, registrerings eller andra myndighetstillstånd inte att erhålla några teckningsrätter på sina respektive VP-konton. De teckningsrätter som annars skulle ha levererats till dessa aktieägare kommer att säljas och försäljningslikviden, med avdrag för kostnader, kommer att utbetalas till sådana aktieägare. Belopp understigande 100 SEK kommer emellertid inte att utbetalas.

Teckningsberättigade direktregistrerade aktieägare bosatta i utlandet

Direktregistrerade aktieägare bosatta utanför Sverige (avser dock ej aktieägare bosatta i USA, Kanada, Australien, Schweiz, Sydkorea, Singapore, Nya Zeeland, Hongkong, Japan, Belarus, Ryssland eller Sydafrika) vilka äger rätt att teckna aktier i Företrädesemissionen och som inte har tillgång till en svensk internetbank kan vända sig till Aqurat Fondkommission på telefon enligt ovan för information om teckning och betalning.

TECKNING UTAN STÖD AV FÖRETRÄDESRÄTT, DIREKTREGISTRERADE AKTIEÄGARE

Teckning av aktier utan stöd av företräde skall ske under perioden 2 juli 2024 till och med den 16 juli 2024.

Observera att aktieägare som har sitt innehav förvaltarregistrerat ska anmäla teckning utan företräde till sin förvaltare enligt dennes rutiner. (Detta för att säkerställa att teckning kan ske om depån är kopplad till en kapitalförsäkring eller ett investeringssparkonto (ISK) samt för att kunna åberopa subsidiär företrädesrätt).

För direktregistrerade aktieägare ska anmälan om teckning utan företrädesrätt göras genom att anmälningssedel för teckning utan företräde fylls i, undertecknas och skickas till Aqurat på adress enligt ovan. Någon betalning skall ej ske i samband med anmälan, utan sker i enlighet med vad som anges nedan.

Anmälningssedel för teckning utan företräde skall vara Aqurat tillhanda senast klockan 15.00 den 16 juli 2024. Det är endast tillåtet att insända en (1) anmälningssedel för teckning utan företräde. I det fall fler än en anmälningssedel insändes kommer enbart den sist erhållna att beaktas. Övriga anmälningssedlar kommer således att lämnas utan hänseende. Anmälan är bindande.

Vid teckning av aktier utan företräde samt vid andra företagshändelser där deltagande är frivilligt och tecknaren har ett eget val om deltagande, måste Aqurat hämta in uppgifter från dig som tecknare om medborgarskap och identifikationskoder. Detta följer av det regelverk för värdepappershandel som trädde i kraft den 3 januari 2018 (MiFID II 2014/65/EU). För fysiska personer måste det

nationella ID:t (NID) hämtas in om personen har annat medborgarskap än svenskt eller ytterligare medborgarskap utöver det svenska medborgarskapet. NID skiljer sig från land till land och motsvarar en nationell identifieringskod för landet. För juridiska personer (företag) måste Aqurat ta in ett LEI (Legal Entity Identifier). Aqurat kan vara förhindrad att utföra transaktionen om inte alla obligatoriska uppgifter inkommer. Genom undertecknande av anmälningsedel i Företrädesemissionen bekräftas att förvärvaren har tagit del av Prospektet, samt förstått riskerna som är förknippade med en investering i de finansiella instrumenten.

TILDELNINGSPRINCIPER VID TECKNING UTAN STÖD AV FÖRETRÄDESRÄTT

För det fall inte samtliga aktier tecknas med stöd av företrädesrätt enligt ovan ska styrelsen besluta om tilldelning inom ramen för Företrädesemissionens högsta belopp. Tilldelning sker på följande grunder:

I första hand till de som även tecknat aktier med stöd av teckningsrätter, oavsett om de var aktieägare på avstämningsdagen eller inte, och för det fall tilldelning till dessa inte kan ske fullt ut *pro rata* i förhållande till hur många aktier som tecknats med stöd av teckningsrätter. I andra hand till de som tecknat aktier utan företrädesrätt och för det fall tilldelning till dessa inte kan ske fullt ut *pro rata* i förhållande till hur många aktier som tecknats. I tredje hand till de som har lämnat emissionsgarantier, *pro rata* i förhållande till respektive garantiåtagande. I den mån tilldelning i något led enligt ovan inte kan ske *pro rata* ska tilldelning ske genom lottning.

BESKED OM TILDELNING VID TECKNING UTAN FÖRETRÄDESRÄTT

Besked om eventuell tilldelning av aktier tecknade utan företrädesrätt lämnas genom översändande av tilldelningsbesked i form av en avräkningsnota. Betalning ska ske enligt besked på avräkningsnota, dock senast tre dagar efter utsänd avräkningsnota. Något meddelande lämnas ej till den som inte erhållit tilldelning. Aktier som ej betalats i tid kan komma att överlåtas till annan. Skulle försäljningspriset vid sådan överlåtelse komma att understiga priset enligt detta erbjudande, kan den som ursprungligen erhållit tilldelningen av dessa värdepapper komma att få svara för hela eller delar av mellanskillnaden

BETALD TECKNAD AKTIE (BTA)

Teckning genom betalning registreras hos Euroclear så snart detta kan ske, vilket normalt innebär några bankdagar efter betalning. Därefter erhåller tecknaren en VP-avi med bekräftelse att inbokning av BTA har skett på tecknarens VP-konto. Depåkunder erhåller BTA och information från respektive bank eller förvaltare enligt dennes rutiner.

HANDEL MED BETALD TECKNAD AKTIE (BTA)

Handel med BTA kommer att ske på Nasdaq First North från och med den 2 juli 2024 fram till dess att Företrädesemissionen registrerats hos Bolagsverket, vilket beräknas ske omkring vecka 31, 2024.

LEVERANS AV TECKNADE AKTIER

Omkring 7 dagar efter att Företrädesemissionen registrerats hos Bolagsverket, omvandlas BTA till aktier. Omvandling sker utan särskild avisering från Euroclear. För de aktieägare som har sitt aktieinnehav förvaltarregistrerat kommer information från respektive bank eller förvaltare enligt dennes rutiner.

VILLKOR FÖR ERBJUDANDETS FULLFÖLJANDE

Styrelsen för Adventure Box Technology AB har inte rätt att avbryta, återkalla eller tillfälligt dra tillbaka erbjudandet att teckna aktier i Adventure Box Technology AB i enlighet med villkoren i detta Memorandum. Styrelsen i Adventure Box Technology AB äger rätt att en eller flera gånger förlänga den tid under vilken anmälan om teckning och betalning kan ske. En eventuell förlängning av teckningstiden offentliggörs genom pressmeddelande.

OFFENTLIGGÖRANDE AV UTFALLET I FÖRETRÄDESEMISSIONEN

Snarast möjligt efter att teckningstiden avslutats kommer Bolaget att offentliggöra utfallet av Företrädesemissionen. Offentliggörande kommer att ske genom pressmeddelande.

TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING

Aktierna ges ut under aktiebolagslagen (2005:551) och regleras av svensk rätt.

RÄTT TILL UTDELNING

De nya aktierna medför rätt till utdelning första gången på den avstämningsdag för utdelning som infaller närmast efter det att de nya aktierna registrerats hos Bolagsverket och aktierna har blivit införda i den av Euroclear förda aktieboken.

AKTIEBOK

Bolaget är ett till Euroclear anslutet avstämningsbolag. Bolagets aktiebok med uppgift om aktieägare hanteras och kontoförs av Euroclear med adress Euroclear Sweden AB, Box 191, 101 23 Stockholm.

AKTIEÄGARES RÄTTIGHETER

Aktieägares rättigheter avseende vinstutdelning, rösträtt, företrädesrätt vid nyteckning av aktie med mera styrs dels av Bolagets bolagsordning som finns tillgänglig.

INFORMATION OM BEHANDLING AV PERSONUPPGIFTER

Den som tecknar aktier i Företrädesemissionen kommer att lämna uppgifter till Aqurat. Personuppgifter som lämnats till Aqurat kommer att behandlas i datasystem i den utsträckning som behövs för att tillhandahålla tjänster

och administrera kundarrangemang. Även personuppgifter som inhämtats från annan än den kund som behandlingen avser kan komma att behandlas. Det kan också förekomma att personuppgifter behandlas i datasystem hos företag eller organisationer med vilka Aqurat samarbetar. Information om behandling av personuppgifter lämnas av Aqurat. Aqurat tar även emot begäran om rättelse av personuppgifter. Adressinformation kan komma att inhämtas av Aqurat genom en automatisk process hos Euroclear.

ÖVRIG INFORMATION

I händelse av att ett för stort belopp betalats in av en tecknare för de nya aktierna kommer Aqurat att ombesörja att överskjutande belopp återbetalas. Aqurat kommer i sådant fall att ta kontakt med tecknaren för uppgift om ett bankkonto som Aqurat kan återbetala beloppet till. Ingen ränta kommer att utbetalas för överskjutande belopp. En teckning av nya aktier, med eller utan stöd av teckningsrätter, är oåterkallelig och tecknaren kan inte upphäva eller modifiera en teckning av nya aktier.

Ofullständiga eller felaktigt ifyllda anmälningssedlar kan komma att lämnas utan beaktande. Om teckningslikviden inbetalas för sent, är otillräcklig eller betalas på felaktigt sätt kan anmälan om teckning komma att lämnas utan beaktande eller teckning komma att ske med ett lägre

belopp. Betald likvid som ej tagits i anspråk kommer i så fall att återbetalas.

Aktier som ej betalats i tid kan komma att överlåtas till annan. Skulle försäljningspriset vid sådan överlåtelse komma att understiga priset enligt detta erbjudande, kan den som ursprungligen erhållit tilldelningen av dessa värdepapper komma att få svara för hela eller delar av mellanskillnaden.

EMISSIONSGARANTIER

Bolaget har erhållit en emissionsgaranti från en extern investerare om cirka 13,1 MSEK, motsvarande 100 procent av Företrädesemissionen. För emissionsgarantin utgår en kontant ersättning om femton (15) procent av garanterat belopp. Denna garanti har dock inte säkrats genom förskottsbetalning, bankgaranti eller liknande arrangemang. Se avsnittet "Väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer" under rubriken "Emissionsgarantier ej säkerställda" för vidare information.

Personer som lämnat emissionsgarantier framgår av tabellen nedan.

Namn	Belopp (SEK)	Andel av emission (%)
J.Søe Holding ApS, Parkovsvej 14, 2920 Gentofte, Danmark	13 124 192,40	100
	13 124 192,40	100



MARKNAD

De källhänvisningar som finns i Memorandumet ligger till grund för den översiktliga bedömningen av marknadsstorlek och tillväxt, med tillhörande trender, som presenteras. Bolaget har presenterat information från flera utvalda källor för att ge en översiktsbild av branschen och marknaden. Innehållet har inte verifierats av tredje part och Bolaget kan inte garantera att presentationen är korrekt eller fullständig. Uppgifter om tillväxt och trender samt prognoser kan förändras över tid.

DATASPEL OCH ONLINESPEL

GLOBALT

Den globala marknaden för dataspel och onlinespel växer snabbt och förväntas fortsätta expandera de kommande åren. Idag uppskattas marknaden vara värd cirka 222 miljarder USD och förväntas växa till cirka 652 miljarder USD år 2032, enligt Expert Market Research. Asien-Stillahavsregionen är den största marknaden och stod för över 48 % av den globala marknadsandelen år 2022, drivet av hög spelpopularitet i länder som Kina, Japan och Sydkorea. Nordamerika innehar cirka 24 % av marknadsandelen år 2022, rapporterar Grand View Research.^{2 3}

EUROPA

Europa är den tredje största spelmarknaden i världen. Baserat på uppgifter från Interactive Software Federation of Europe (ISFE) uppgick den europeiska spelmarknaden till 23,3 miljarder euro 2020. Tyskland, Storbritannien och Frankrike är de största marknaderna i Europa.⁴

SVERIGE

Enligt Dataspelebranschen har den svenska spelutvecklingsindustrin vuxit till en global exportnäring med stark ekonomisk och kulturell påverkan. Under 2022 nådde branschens omsättning 32,5 miljarder kronor i Sverige och totalt 86,5 miljarder kronor inklusive utländska dotterbolag. Sysselsättningen ökade tydligt, med totalt 8 445 anställda i Sverige och 16 494 internationellt, samt en betydande andel kvinnor bland de nyanställda.⁵

DRIVKRAFTER

Onlinespel dominerar marknaden på grund av ökningen av massivt multiplayer online (MMO) och free-to-play (F2P) spel. Detta segment stod för cirka 44 % av den totala marknadsintäkten år 2022, rapporterar Grand View Research. Mobilspel står för ett snabbt växande segment,

främst på grund av den utbredda användningen av smartphones och utvecklingen av mobilvänliga spel, enligt Expert Market Research.^{2 3}

Ökad internetpenetration, särskilt i utvecklingsregioner, och den ökande tillgängligheten och överkomligheten av smartphones är betydande drivkrafter. Dessa faktorer bidrar till den växande populariteten av onlinespel, rapporterar Fortune Business Insights. Teknologiska framsteg, inklusive augmented reality (AR), virtual reality (VR) och förbättringar i spelgrafik och hårdvara, driver också marknadstillväxten. Adopteringen av dessa teknologier har lett till mer uppslukande spelupplevelser, enligt Grand View Research och Fortune Business Insights.^{6 7}

TRENDER

Några av de viktigaste trenderna i spelindustrin inkluderar tillväxten av mobilspel, framväxten av molnbaserad spelstreaming, och ökad popularitet för användargenererat innehåll och sociala spelfunktioner. E-sport och spelstreaming på plattformar som Twitch fortsätter också att växa. Virtual reality och augmented reality förväntas också forma spelindustrins framtid.^{6 8}

NYCKELAKTÖRER

Nyckelaktörer på marknaden är exempelvis Roblox, Minecraft och Dreams. Roblox är en av de största plattformarna för användarskapade spel med över 150 miljoner månatliga aktiva användare. Minecraft, som ägs av Microsoft, har sålt över 200 miljoner exemplar sedan lanseringen 2011. Dreams, en nyare plattform utvecklad av Media Molecule för PlayStation 4, erbjuder innovativa verktyg för att skapa och dela interaktiva upplevelser.^{7 9 10}

² Global Video Games Market Outlook Source <https://www.expertmarketresearch.com/reports/video-games-market>

³ Video Game Market Size, Share & Trends Analysis Report <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market>

⁴ Video Games Europe Data & Key Facts <https://www.videogameseurope.eu/data-key-facts>

⁵ Dataspelebranschen: Spelutvecklarindex <https://dataspelebranschen.se/spelutvecklarindex>

⁶ The global video games market size and regional forecast <https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548>

⁷ Global Telecom and Entertainment & Media Outlook 2023-2027 <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook.html>

⁸ Twitch ads <https://twitchadvertising.tv/audience>

⁹ Roblox Q1 2024 Report <https://ir.roblox.com/financials/quarterly-results>

¹⁰ Statista Minecraft unit sales worldwide 2016-2023 <https://www.statista.com/statistics/680124/minecraft-unit-sales-worldwide>

IGAMING

GLOBALT OCH REGIONALT

Den globala marknaden för iGaming (online gambling) växer snabbt och förväntas fortsätta sin expansion under de kommande åren. År 2022 uppskattades marknaden vara värd cirka 63,53 miljarder USD, och den förväntas nå 153,57 miljarder USD år 2030, enligt Grand View Research.^{11 12}

iGaming-industrin upplever en betydande regional tillväxt driven av teknologiska framsteg, förändringar i lagstiftningen, och ett ökat globalt intresse för online gambling.

Mordor Intelligence, Grand View Research och Statista rapporterar att marknaden för onlinespel i Nordamerika väntas uppgå till 25 miljarder USD vid slutet av 2023, med en uppskattad marknadsvolym på 40 miljarder USD år 2027. I Europa beräknas intäkterna från onlinespelmarknaden nå 43 miljarder USD under 2023, och förväntas öka till 55 miljarder USD år 2027, vilket gör Europa till den snabbast växande regionen inom onlinespelmarknaden. I Asien förväntas intäkterna från onlinespelmarknaden uppgå till 10 miljarder USD under 2023, och stiga till 14 miljarder USD i slutet av 2027. I Sydamerika prognostiseras intäkterna från onlinespelmarknaden nå 4 miljarder USD år 2023, med en förväntad marknadsvolym på 7 miljarder USD vid slutet av 2027.

Slutligen, i Afrika beräknas intäkterna från onlinespelmarknaden nå 1,6 miljarder USD vid slutet av 2023, med en förväntad marknadsvolym på 2,3 miljarder USD år 2027.^{11 13 14}

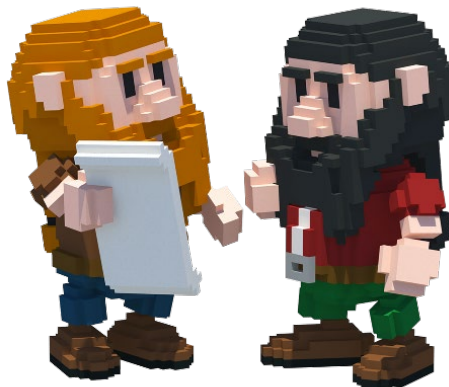
DRIVKRAFTER

Teknologiska framsteg driver marknaden tillväxt. Blockchain-teknologi och kryptovalutor säkerställer säkra transaktioner, medan AI-drivna marknadsföringsverktyg skapar en personlig användarupplevelse, vilket ökar användarengagemanget och lojaliteten, enligt Grand View Research och Trackier.^{11 13}

TRENDER

Sportsbetting dominerar marknaden med 49 % av intäkterna 2022 och förväntas växa tack vare populära sportligor. Kasinospel, inklusive online slots och bordsspel, väntas också växa betydligt (Grand View Research). Ökande marknadsföringskostnader leder till större fokus på dynamiskt innehåll och influencersamarbeten för att locka nya spelare, rapporterar Grand View Research och Trackier.^{10 12}

Framtidsutsikterna för iGaming-marknaden är starka, med tillväxt driven av ökad användning av smartphones, förbättrad internetåtkomst och global acceptans av online gambling. Nya spelplattformar och ökad legalisering och reglering förväntas fortsätta driva marknaden tillväxt, enligt Grand View Research och Mordor Intelligence.^{12 14}



¹¹ Online Gambling Market Size, Share & Trends Analysis <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/online-gambling-market>

¹² Online Gambling Market Size Worth \$153.57 Billion By 2030 <https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-online-gambling-market>

¹³ iGaming Report 2023 <https://trackier.com/reports-guides/igaming-report-2023-trends-market-share-size-frauds-key-players>

¹⁴ Gaming Industry Size & Share Analysis Growth Trends & Forecasts Source <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market>

ADVENTURE BOX VERKSAMHET OCH MARKNADER

Adventure Box utvecklar KoGaMa, en ledande social plattform för att skapa och dela 3D-spel online. Bolaget erbjuder även patentskyddad streamingteknologi och är noterat på Nasdaq First North Growth Market.

OM BOLAGET

Adventure Box Technology AB, bildat 2014, är ett teknikbolag och utvecklare av tekniska delningsplattformar för datorspel. Bolaget erbjuder KoGaMa, en ledande social molnplattform för spelskapande. Denna onlineplattform tillhandahåller användarvänliga verktyg som gör det enkelt och roligt för användare att skapa, dela och spela unika 3D-dataspel. KoGaMa står ut som en av de främsta plattformarna för konsumentskapade spelupplevelser på marknaden.

Bolagets världsledande streamingteknologi är patentskyddad och har tillämpningar inom flera olika verksamhetsområden. Efterfrågan på den strömmade lösningen är stor. För att möta detta intresse erbjuds även licensiering av teknologin samt relaterade konsulttjänster.

Adventure Box är noterat på Nasdaq First North Growth Market.

VISION

Att bli en globalt ledande plattform för skapande och delning av amatörskapade dataspel.

MISSION

Göra det enkelt och roligt att skapa, dela och spela dataspel online.

KÄRNVÄRDEN

Bolaget öppnar nya möjligheter för våra kunder, baserar våra beslut på data och lever efter mottot: var dig själv.



AFFÄRSOMRÅDE

Adventure Box är ett teknikbolag som utvecklar innovativa plattformar för datorspel. Bolaget erbjuder plattformen KoGaMa inom affärsområdet Plattform för delning av användarskapade spel. KoGaMa ger användarna ett digitalt ekosystem där de kan abonnera på spel och tjänster.

Den patentskyddade världsledande teknologin utgör det andra affärsområdet Licensiering och konsulttjänster och har breda tillämpningar inom flera verksamhetsområden. Inom detta affärsområde erbjuder Adventure Box licensiering av sin teknologi samt relaterade konsulttjänster.

Bolagets avsiktsförklaring om förvärv av Lion Gaming markerar början på en betydande expansion för Adventure Box på iGaming-marknaden och utvecklar ett tredje affärsområde inom iGaming.

PLATTFORM FÖR DELNING AV ANVÄNDARSKAPADE SPEL

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

Detta affärsområde ansvarar för utveckling, drift samt marknadsföring av Adventure Box-plattformen KoGaMa.

KOGAMA

Dagens dataspelare sker online, och användare vill inte bara spela spel skapade av någon annan, utan även skapa egna spel. Adventure Box har under fem års tid utvecklat en dynamisk plattform för att skapa och spela strömmade 3D-dataspel online. Plattformen, kallad KoGaMa, erbjuder användare möjlighet att skapa, dela och spela 3D-dataspel direkt via en onlineplattform.

KoGaMa har idag cirka 500 000 aktiva månatliga användare, trots i princip obefintlig betald marknadsföring. Det är en social plattform med en mycket aktiv användargemenskap, där användarna har skapat mer än tre miljoner spel. Plattformen har ett fungerande system för intäktsgenerering och ett etablerat supportsystem för sina användare. Dataspel skapade med KoGaMa finns publicerade på flera spelsajter runt om i världen.

Sedan lanseringen av plattformens första version 2011 har KoGaMa fascinerat en global målgrupp i över ett decennium genom att erbjuda en distinkt, samarbetsbaserad metaverse-miljö. KoGaMa låter sina användare bygga och designa sina egna spelmiljöer. Det är det perfekta verktyget för de som vill skapa allt från äventyrsspel till intensiva och hisnande skjutspel. Genom att använda spelmekanik, skapa modeller och formge

terrängen kan skaparna låta kreativiteten flöda och förverkliga sina visioner.

FREEMIUM OCH PREMIUM

KoGaMa använder en Freemium-affärsmodell, vilket låter användare öppna ett konto och börja skapa spel direkt utan kostnad. För de som vill ha tillgång till mer exklusiv innehåll finns möjligheten att köpa den interna plattformsvärdet eller teckna prenumerationer. Dessa ger användarna åtkomst till plattformens premiumfunktioner, inklusive exklusiva föremål, avatrar och sociala funktioner som inte är tillgängliga för gratisanvändare.

TILLGÄNGLIGHET

Tillgänglighet är en av KoGamas viktigaste prioriteringar, så inget behöver laddas ner för att kunna börja spela. Plattformen är tillgänglig via KoGamas hemsida, vilket låter användarna börja skapa spel direkt efter att de har öppnat ett konto. För de som föredrar en ännu större upplevelse finns en nedladdningsbar fristående version tillgänglig för Windows och mobilappar för Android-telefoner. Detta säkerställer att Bolagets användare kan spela KoGaMa när som helst och var som helst.

ANVÄNDARUPPLEVELSER

KoGaMa tillgodoser ett brett spektrum av intressen, oavsett om det handlar om att fördjupa sig i spel, skapa unika spel eller komma i kontakt med andra gamers. Med miljontals användarskapade spel erbjuder KoGaMa ett större utbud underhållande upplevelser, var och en med sina egna utmaningar och äventyr. Användare får tillgång till innovativa verktyg för att skapa världar och spel, vilket låter dem uttrycka sin kreativitet och skapa unika upplevelser och landskap att dela med andra. Plattformen erbjuder även omfattande verktyg för avatarskapande, vilket ger användarna möjlighet att visa upp sin identitet. Dessutom har KoGaMa en community-baserad butik där användare kan köpa, sälja och dela modeller och avatrar, vilket förstärker de kreativa möjligheterna och deltagandet inom community. KoGaMa gör det enkelt att komma i kontakt med vänner, skapa nytt innehåll tillsammans och kommunicera privat på en säker och modererad plattform som främjar positiva interaktioner.

Användare kan enkelt skapa sina egna spel eftersom alla gränssnitt är grafiska och ingen programmerings- eller scriptingkunskap krävs. Den enda text en användare behöver skriva är dialogen till de olika spelkaraktärerna.

För att skapa ett spel börjar användaren med att skapa en värld, och olika mallar underlättar skapandet av den önskade typen av värld. Den enklaste världen är en tom värld, där användaren har total frihet att skapa själv, medan andra mallar erbjuder färdiggjorda byar eller slott för att göra det lättare att komma igång. Terraform-alternativet låter användaren definiera kriterier som temperatur, antal berg eller mängd vatten, och världen autogenereras baserat på dessa val. Världar kan också skapas från Google Maps eller importeras från Minecraft, vilket gör det enkelt för Minecraft-användare att dela sina världar och skapa spel av dem. När en värld har genererats kan skaparen redigera den, antingen block för block eller genom att ta stora bitar av flera block samtidigt, vilket är unikt för Adventure Box. När den statiska världen är klar, fylls den med dynamiska spelelement som karaktärer med dialog, utmaningar och triggers som sätter igång händelseförlopp beroende på spelarens handlingar. Olika speltyper stöds, som Open World och Battlefield, med planer på att introducera fler typer. Karaktärer skapas genom att välja typ, kön, hudfärg, kläder och utrustning och kan programmeras med dialogföljder, fiendlighet eller vänlighet och målsättningar. När spelet är klart kan det publiceras på speldelningsidan, där det kan betygsättas och kommenteras av andra spelare, och användaren kan göra reklam för spelet genom att dela länken på sociala medier, spelforum och andra spelsajter.

UTVECKLING

KoGaMa har nyligen genomfört stora uppgraderingar och expansioner med fokus på dynamisk tillväxt. Plattformens butik erbjuder nu över 5 miljoner föremål skapade och sålda av användare, och mobilupplevelsen har förbättrats, inklusive bättre delningsfunktioner för mobila webbläsare. Bolaget har även utvecklat sin intäctsstrategi genom att införa en modell som belönar användarnas interaktioner med plattformen. Framåt ser Bolaget en fortsatt satsning på att förstärka sociala funktioner för ökat användar-engagemang, utveckla nya intäktsmöjligheter i butiken, utöka användarbasen och anpassa sig till mobila plattformar. Vidare kommer spelutvecklingsverktyg att förbättras med hjälp av AI och integration av AI för att

säkerställa fortsatt innovation och kreativa möjligheter för användarna. Dessa initiativ och förbättringar speglar Adventure Box ambition att växa och stärka sitt community inom digital underhållning.

LICENSIERING OCH KONSULTTJÄNSTER

Bolagets patenterade teknologi har tillämpningar inom flera olika verksamhetsområden, och efterfrågan på strömmade lösningar är stor. För att möta detta intresse erbjuds licensiering av teknologin samt relaterade konsulttjänster, inklusive expertkonsulttjänster kopplade till den patentskyddade teknologin.

OMRÅDEN FÖR LICENSIERING OCH KONSULTTJÄNSTER

Inom media kan teknologin användas för att hjälpa potentiella kunder att skapa en 3D-webbupplevelse. Detta innefattar allt från små reklamspel till en fullständig 3D-webbdesign. Det första licensavtalet innebar att bygga och licensiera ett spel för en onlinekasino-sajt.

Inom streaming finns ett ökande intresse från flera spelbolag. Bolaget ser ett behov av att erbjuda strömmade spel där olika aktörer idag saknar kompetensen att göra det effektivt. Adventure Box erbjuder expertis, teknologi samt licensiering av sitt patent och kan hjälpa med strömning av både traditionella 3D-spel och 3D Voxel-spel. Till exempel kommer Bolaget att kunna ta hand om publiceringsuppdrag för att skapa strömmade versioner av existerande nedladdningskrävande spel.

IGAMING

Den föreslagna transaktionen med Lion Gaming markerar början på en betydande expansion för Bolaget inom iGaming-marknaden och spelekosystemet. Adventure Box och Lion delar samma vision för spelmarknaden, särskilt med synergier mellan KoGaMa-plattformen och Lions spelplattform, inklusive Web3-utveckling och korsvisa användarförvärv. Lion Gaming är ett teknikföretag som skapar IP för sportböcker och kasinon, vilka licensieras till operatörer. Lions programvara accepterar satsningar i fiat- och kryptovalutor och kan genomföra transaktioner helt on-chain via flera blockkedjor.



AFFÄRSMODELL

Bolaget utvecklar, licensierar, säljer och kommersialiserar teknik för dataspel och andra interaktiva medier. Bolagets patenterade streamingteknologi driver plattformen KoGaMa, en molnbaserad tjänst där användare kan skapa, dela och spela 3D-spel utan att behöva ladda ner något. Plattformen är användarvänlig och kräver ingen programmeringskunskap, vilket gör det möjligt för alla att delta i spelutveckling. Målet är att erbjuda ett stort utbud av användarskapade spel, verktyg för kreativ frihet, social sammankoppling och en community-baserad ekonomi. Detta skapar engagemang och lojalitet hos användarna.

Adventure Box genererar intäkter genom annonsering, in-game-köp och licensiering. Dessutom har Bolaget en patenterad lösning för kostnadseffektiv 3D-strömning, som potentiellt kan användas inom andra områden än strömmade spel.

FLERA INTÄKTSSTRÖMMAR

Freemium-modell: Användare kan använda basfunktioner gratis men kan köpa plattformsvärd eller prenumerationer för att få tillgång till premiumfunktioner och exklusiva föremål.

Användargenererad butik: Plattformen har en butik där användare kan köpa och sälja föremål skapade av andra användare. Detta skapar en intäktström både för skaparna och Bolaget.

Reklam och marknadsföring: Bolaget använder uppmuntrande marknadsföring som belönar användare

för deras interaktion med plattformens innehåll, vilket ökar engagemanget och intäkterna.

In-game-köp: Användare kan köpa virtuella varor och tillbehör inuti spelen. Bolaget tar en andel av dessa transaktioner.

Licensiering: Bolaget har en patenterad lösning för kostnadseffektiv 3D-strömning. Denna teknik kan licensieras till andra företag eller användas inom andra områden än spel.

Genom att diversifiera sina intäktskällor skapar Adventure Box en robust och hållbar affärsmodell som stöder både användartillväxt och långsiktig lönsamhet.

Genom Bolagets intention om förvärv av Lion Gaming breddas Adventure Box räckvidd och kapacitet inom hela spekosystemet. Förvärvet introducerar framöver nya intäktströmmar genom synergier mellan KoGaMa-plattformen och Lions spelplattform.



MARKNADER OCH MARKNADSFÖRING

Adventure Box når en global publik med sin plattform KoGaMa, där cirka en halv miljon aktiva användare skapar och spelar 3D-spel online. Bolaget ökar användarengagemanget genom en mix av traditionell och innovativ marknadsföring, med sociala funktioner och delningsmöjligheter.

MARKNADER

Adventure Box har en global målgrupp av miljontals användare för sin plattform KoGaMa, där användare skapar och spelar 3D-spel online. Bolagets primära marknad omfattar digitala spelare som söker användarvänliga verktyg för att skapa och dela spel. KoGaMa har en stark närvaro med cirka 500 000 aktiva användare varje månad. Användarna kommer främst från EU, Turkiet, Indien och USA, vilket visar på en global räckvidd.

MARKNADSFÖRING

Bolaget använder en kombination av traditionell marknadsföring och innovativa metoder för att nå och engagera sina användare. Det har lyckats attrahera cirka 500 000 aktiva månatliga användare utan att satsa på traditionell reklam. Fokus ligger på att erbjuda en kvalitativ produkt och låta användarna sprida budskapet organiskt.

Adventure Box har prioriterat att utveckla plattformens sociala funktioner för att öka användarengagemanget genom att använda uppmuntrande marknadsföring, som belönar användarna när de interagerar med plattformen och dess innehåll.

Strategin inkluderar förbättrade delningsfunktioner för mobilanvändare och en uppdaterad butik på plattformen KoGaMa, som nu erbjuder över 5 miljoner användarskapade föremål till försäljning. Denna kombination av strategiska initiativ och förbättringar av plattformen kombinerar glädjen med att skapa och dela spel med den sociala dynamiken i ett nätverksbaserat community. Detta driver användarnas interaktioner med plattformen genom användarskapat innehåll och en onlinebaserad butik.



TILLVÄXTSTRATEGI

Adventure Box står inför en framtid med ambitiösa tillväxtplaner och strävar efter att stärka sin position på marknaden samt genom förvärv bredda verksamheten. Bolaget ser ljus på framtiden och de möjligheter som väntar inom den snabbt växande spelindustrin, med en betydande potential att ytterligare stärka sin position. Detta gäller särskilt inom sektorerna för sociala speltillverkare, användargenererat innehåll och metaverse. Med en växande användarbas och en innovativ plattform är Bolaget väl positionerat för framtida tillväxt och expansion inom den digitala underhållningssektorn.

Bolagets roadmap omfattar strategiska initiativ som är skapade för att förbättra användarupplevelsen, expandera närvaron på marknaden och utveckla sättet som plattformens innehåll skapas och delas på. Adventure Box planerar en utökning av marknadsplatsen för KoGaMa mellan användare genom integrering av blockchainteknik. Användare kommer också kunna utnyttja AI för att skapa innehåll på plattformen.

Strategiska projekt kommer att fortsätta spela en viktig roll i affärsutvecklingen framöver, exempelvis genom partnerskap som syftar till att stärka marknadsnärvaron och skapa nya möjligheter för tillväxt. Där det strategiska partnerskapet med RightBridge, för att tillsammans utveckla och expandera varumärket Crazy Frog, påvisar en modell för hur denna del av tillväxtstrategin utvecklas och fördjupas.

Adventure Box tar nu ett strategiskt steg framåt i linje med Bolagets affärsmål genom att ingå en

förhandsöverenskommelse om förvärv av Lion Gaming. Detta initiativ markerar starten på en betydande expansion för Adventure Box inom spelutveckling och etablerar Bolaget som en global aktör inom iGaming-sektorn. Förvärvet syftar till att bredda Bolagets räckvidd och kapacitet inom hela spekosystemet samt introducera nya intäcksströmmar.

Lion Gaming är ett framstående teknikföretag som utvecklar immateriella rättigheter (IP) för sportböcker och kasinon, vilka licensieras till operatörer. Deras avancerade programvara möjliggör satsningar både i fiat- och kryptovalutor och kan genomföra transaktioner helt on-chain via flera blockkedjor. Detta stöds av en blockkedjebaserad spelplattform och smarta kontrakt, vilket ger en dynamisk och modern lösning för den växande marknaden inom iGaming.



VERKSAMHET

Adventure Box grundat 2014 i Stockholm, utvecklar avancerad 3D-spelteknologi. Med sin patenterade voxelbaserade modellering möjliggör Bolaget skapande och spelande av 3D-spel.

ORGANISATION

Bolaget driver den operativa verksamheten med kontor och utvecklingsverksamhet i Stockholm, Köpenhamn och Malmö, och har under 2023 sysselsatt i genomsnitt 7 personer. Bolaget outsourcar exempelvis redovisning, juridik, IP, patent, fakturering samt verktyg för dataanalys.

FÖRVÄRV

Under 2022 förvärvade Adventure Box det danska bolaget Multiverse ApS, som driver KoGaMa-plattformen, en social molnplattform där användare enkelt kan skapa, dela och spela 3D-spel online utan att behöva kunna koda. Plattformen bygger på Bolagets patenterade streamingteknologi.

PATENT

Framtiden är tredimensionell, och Bolaget visar vägen med sin patenterade webbaserade metod för tredimensionell voxelbaserad modellering. Bolagets teknologi har tillämpningar inom flera olika verksamhetsområden. I den hårt konkurrensutsatta spelbranschen kan ett patent vara avgörande och ge Bolaget en stor fördel gentemot konkurrerande företag. Genom att licensiera eller köpa patent från Adventure Box kan företagen undvika patentintrång, vilket säkerställer skyddet av Bolagets immateriella egendom.

Till skillnad från traditionella modelleringsmetoder som bygger på polygoner, använder Bolaget en metod med voxlar – 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 interaktiva digitala miljöer som enkelt kan nås via en webbläsare.

Bolaget har en i USA patenterad lösning för kostnadseffektiv 3D-strömning, som potentiellt kan användas inom andra verksamhetsområden än strömmade spel. Det i USA godkända patentet är registrerat under: "System, method and device for three-dimensional modeling" (patentnummer US9934602B2).

Även i Japan finns ett godkänt patent. Japanska patentverket har godkänt Adventure Box ansökan nr 2017-566222 "Method for three-dimensional voxel-based modeling". Patentet avser, förenklat uttryckt, hur spel eller program kan använda 3D-miljöer med voxlar i en webbläsare.

Adventure Box har också ansökt om motsvarande patentskydd av lösningen i EU och Kina. Vad gäller EU är ansökningarna under handläggning, i granskningsfas, medan ansökan avseende Kina väntar på att granskning ska inledas. Bolagets befintliga patent har inte utmanats eller prövats i domstol.

TEKNIK

Bolaget använder avancerad teknik för att skapa en användarvänlig och innovativ plattform för spelutveckling och spelande. Med egenutvecklad och patenterad streamingteknologi möjliggörs för användare att skapa och spela 3D-spel direkt i webbläsaren utan att behöva ladda ner någon separat programvara. Till skillnad från traditionella polygonbaserade tekniker använder Adventure Box en voxelbaserad metod för att rendera 3D-grafik. Voxlar, som är tredimensionella motsvarigheter till pixlar, möjliggör mer detaljerade och dynamiska miljöer.

De kompetensområden som är speciellt viktiga för Bolaget inkluderar 3D Voxel-teknologi, HTML5, mjukvaruarkitektur som Java och JavaScript, UI-design, speldesign, animering, musik, samt online marknadsföring.



HISTORIK

2013

Grunden till Adventure Box och dess affärsidé lades genom en kombination av de två grundarnas respektive kompetensområden och erfarenheter. Cléo Hayes-McCoy (tidigare O'Leary) hade omfattande erfarenhet av att utveckla och implementera 3D-motorer i avancerade miljöer, med höga krav på prestanda och tillförlitlighet. Den första av dessa 3D-motorer byggdes åt NLAC (the National Accelerator Laboratory).

Cléo Hayes-McCoy hade vid tidpunkten påbörjat arbete med ytterligare 3D-motorer samt anpassningar av dessa för att kunna användas i webbläsare, vilket skulle möjliggöra tillämpning av tekniken för betydligt bredare användningsområden. Christopher Kingdon hade i sin tur gedigen erfarenhet av affärsutveckling inom dataspel och digital underhållning. Han hade bland annat drivit ett företag där konventionell dataspelteknologi använts för att låta användare enkelt skapa animerad film.

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

2014

Adventure Box bildades och Bolaget lanserade samma år den första versionen av sin plattform. Den första versionen var begränsad till att endast möjliggöra skapande av virtuella världar som testades inom nätverket Alpha Beta Gamer. Denna version gav emellertid värdefulla erfarenheter genom återkopplingar från de 700 användare som testade plattformen, vilket togs tillvara i vidare produktutveckling. Under 2014 genomfördes en kapitalanskaffning för att möjliggöra vidare utveckling av Adventure Box plattform, som sedan dess kontinuerligt har varit tillgänglig för externa användare.

2015

Bolaget genomförde viktiga tekniska förbättringar av plattformen, vilka åtgärdade vissa kapacitetsbegränsningar som därtills förelegat. Under samma år sökte Adventure Box sitt första patent. Bolaget lanserade också, under 2015, tre spel som dess egna utvecklare skapat med hjälp av plattformen, för att demonstrera att plattformen möjliggör utveckling av underhållande och kvalitativa spel.

2017

Adventure Box lanserade en första betaversion av den kompletta plattformen, som möjliggjorde såväl skapande

som delning och spelande av dataspel. I denna version hade också implementerats möjligheten att genom plattformen köpa särskilt innehåll i spelen.

2018

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

2019

Användarantalen ökade för Adventure Box plattform och Bolaget började för första gången visa reklam för dess användare. Reklammodellen infördes i liten skala. Under sommaren 2019 genomfördes en kapitalanskaffning och en ägarspridning inför en notering av Bolagets aktier.

2020

Bolaget adderade möjligheten för användare att skapa inte bara datorspel utan även komponenter till datorspel. Fler sociala funktioner adderades. Användarupplevelsen på mobila enheter förbättrades. Affärsmodellerna videoreklam och plattformsvärdet BUX adderades. BUX köps med kreditkort eller PayPal och tillåter handel med spelkomponenter på Adventure Box. Intäktsdelning, Pro och Academy-abonnemang provades.

2022

Bolaget ingick ett avtal om förvärv av samtliga aktier i Multiverse ApS, innehavare av spelplattformen KoGaMa, genom en apportemission. Genom förvärvet stärktes resurser, intjäningsförmåga och potentialen för vidareutveckling av Adventure Box.

2023

Bolaget fortsätter att stärka sin närvaro på den molnbaserade spelmarknaden genom flera strategiska initiativ. Adventure Box lanserade bland annat Creator Challenge, en tävling som syftar till att öka användarinteraktionen genom att uppmuntra spelare att skapa och dela sina egna spel på plattformen. Samtidigt fortsatte Bolaget att utveckla och förbättra funktionaliteten på sin plattform för att förbättra användarupplevelsen.

2024

Bolaget har intensifierat sin internationella närvaro genom att sikta på nya marknader där efterfrågan på molnbaserade spelplattformar är hög. Adventure Box har också fokuserat på teknologisk innovation genom att implementera nya funktioner och förbättringar för att hålla plattformen konkurrenskraftig och modern. Vidare har Bolaget fortsatt att stärka sitt community-engagemang och öka medvetenheten genom olika marknadsföringsinitiativ.

FINANSIELL INFORMATION I SAMMANDRAG

Informationen i Memorandumet ska läsas tillsammans med Adventure Box reviderade årsredovisningar för räkenskapsåren 2022 och 2023, inklusive tillhörande noter och revisionsberättelser, samt Adventure Box oreviderade delårsrapport för perioden 1 januari – 31 mars 2024, vilka införlivats i Memorandumet genom hänvisning och därmed utgör en del av Memorandumet. Angivna räkenskaper har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen (1995:1554) samt uttalanden och allmänna råd enligt BFNAR 2012:1 (K3).

Hänvisning till ovan nämnda rapporter görs enligt följande.

Adventure Box delårsrapport för perioden januari-mars 2024 (ej reviderad)	Sidhänvisning
Koncernens resultaträkning	7
Koncernens balansräkning	8
Koncernens rapport över förändring i eget kapital	9
Koncernens kassaflödesanalys	10
Noter	14

Adventure Box delårsrapport för perioden januari-mars 2024 finns tillgänglig på följande länk:
<https://cdn.bequoted.com/media/1/2a636557-0a2c-4ba2-9625-0065cfc2bb67/ADV-Q124-SE-v2.pdf>

Adventure Box årsredovisning för räkenskapsåret 2023 (reviderad)	Sidhänvisning
Koncernens resultaträkning	16
Koncernens balansräkning	17
Koncernens kassaflödesanalys	18
Koncernens rapport över förändringar i eget kapital	19
Noter	24-34
Revisionsberättelse	37-39

Adventure Box årsredovisning för räkenskapsåret 2023 finns tillgänglig på följande länk:
https://cdn.bequoted.com/media/1/ba574591-beb6-4206-af32-a109b59f11e6/sv-advbox-ar23_v8-final-2.pdf

Adventure Box årsredovisning för räkenskapsåret 2022 (reviderad)	Sidhänvisning
Koncernens resultaträkning	20
Koncernens balansräkning	21
Koncernens kassaflödesanalys	22
Koncernens rapport över förändringar i eget kapital	23
Noter	28-39
Revisionsberättelse	Separat bilaga

Adventure Box årsredovisning för räkenskapsåret 2022 finns tillgänglig på följande länk:
https://cdn.bequoted.com/media/1/84ffa43b-1190-4e9d-bdd4-3e7fc11ef81f/sv-advbox-ar22_v11-rev.pdf
Adventure Box revisionsberättelse för räkenskapsåret 2022 finns tillgänglig på följande länk:
https://cdn.bequoted.com/media/1/f4a81e7e-3aaa-4ea8-b58c-204c43f453c4/Revisionsberattelse_AR_2022.pdf

Om inget annat uttryckligen anges har ingen information i Memorandumet reviderats eller granskats av Adventure Box revisor. Bolagets räkenskapsår löper från och med den 1 januari till och med den 31 december.

NYCKELTAL

TSEK om inte annat anges	2023	2022	2021
Nettoomsättning	1 692	501	1
Rörelseresultat	-14 935	-25 057	-45 134
Nettoresultat	-14 333	-24 918	-45 198
Balansomslutning	20 340	35 450	40 782
Soliditet, %	75%	81%	78%

UTDELNINGSPOLICY

Adventure Box har hittills inte lämnat någon utdelning och har ingen utdelningspolicy. Bolaget befinner sig i en utvecklingsfas och eventuella överskott är planerade att investeras i Bolagets utveckling.

BETYDANDE FÖRÄNDRINGAR EFTER DEN 31 DECEMBER 2023

Vid en extra bolagsstämma den 9 januari beslutade stämman, i enlighet med styrelsens förslag, att godkänna en riktad nyemission av högst 12 728 122 aktier, vilket innebär en ökning av aktiekapitalet med högst 1 272 812,20 kronor. Vidare har Bolaget inlett ett strategiskt samarbete med RightBridge Ventures och ingått en avsiktsförklaring om förvärv av Lion Gaming Group Inc.



AKTIER, AKTIEKAPITAL OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN

AKTIER

Bolagets aktie handlas på Nasdaq First North Growth Market sedan den 2 december 2019 och har cirka 1 300 aktieägare. Aktieboken förs av Euroclear.

LIKVIDITETSGARANT

Bolaget har ett avtal med Pareto Securities AB enligt vilket Pareto Securities agerar likviditetsgarant i Bolagets aktie avseende handeln på Nasdaq First North Growth Market.

AKTIEKAPITAL OCH ANTALET AKTIER

Per datumet för Memorandumet uppgår Bolagets registrerade aktiekapital till 4 860 812,2 SEK, fördelat på 48 608 122 aktier, var och en med ett kvotvärde om 0,10 SEK. Enligt Bolagets bolagsordning ska aktiekapitalet vara lägst 3 588 000 SEK och högst 14 352 000 SEK fördelat på lägst 35 880 000 och högst 143 520 000 aktier. Aktierna är fullt betalda och fritt överlåtbara.

UTSPÄDNING

Vid fulltecknad Företrädesemission ökar antalet aktier med 43 747 308, vilket motsvarar en utspädning om cirka 47,37 procent av Bolagets kapital och röster. Med utspädning avses här den andel de nya aktierna utgör av det totala antalet aktier vid full teckning efter att samtliga nya aktier har registrerats.

STÖRRE AKTIEÄGARES MÖJLIGHET ATT PÅVERKA ÄRENDEN PÅ BOLAGSSTÄMMAN

Bolagets åtta största aktieägare äger cirka 65 procent av aktierna i Adventure Box. Dessa aktieägares intressen kan skilja sig från, eller konkurrera med, Bolagets och andra aktieägares intressen. De kan utöva sitt inflytande över Bolaget på sätt som inte nödvändigtvis ligger i övriga aktieägares intresse. Exempelvis kan det uppstå konflikter mellan de största aktieägarnas intressen och Bolagets eller övriga aktieägares intressen i frågor som rör vinstutdelningsbeslut. Sådana konflikter kan ha en

väsentlig negativ effekt på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

UTDELNING OCH UTDELNINGSPOLICY

Beslut om vinstutdelning fattas av bolagsstämman. Utdelning utbetalas normalt som ett kontant belopp per aktie men kan även avse annat än pengar. Utbetalning av kontant utdelning sker genom Euroclear. Bolaget innehåller inte källskatt på utdelningen utan detta görs av Euroclear för fysiska personer skatterettsligt hemmahörande i Sverige som är direktregistrerade ägare samt av förvaltaren för fysiska personer skatterettsligt hemmahörande i Sverige som är förvaltarregistrerade ägare. Källskatten uppgår till 30 procent. För juridiska personer innehålls ingen källskatt. Avstämningsdagen för rätten att erhålla utdelning får inte infalla senare än dagen före nästa årsstämma. Om aktieägare inte kan nå kvarstår aktieägarens fordran på utdelningsbeloppet mot Bolaget och begränsas endast genom regler om preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget. För aktieägare bosatta utanför Sverige sker utdelning på samma sätt som för aktieägare bosatta i Sverige. För aktieägare som inte är skatterettsligt hemmahörande i Sverige utgår dock normalt svensk kupongskatt. Adventure Box har hittills inte lämnat någon utdelning och har ingen utdelningspolicy. Bolaget befinner sig i en utvecklingsfas och eventuella överskott är planerade att investeras i Bolagets utveckling.

AKTIEÄGARAVTAL OCH AKTIEÄGARFÖRENINGAR

Såvitt styrelsen för Adventure Box känner till, finns inte några aktieägaravtal, aktieägarföreningar eller andra överenskommelser mellan aktieägare som syftar till gemensamt inflytande över Bolaget. Det finns heller inte några stadgar i bolagsordningen som påverkar aktieägares kontroll över Bolaget. Såvitt styrelsen känner till finns inte heller några överenskommelser eller motsvarande som kan leda till att kontrollen över Bolaget förändras.

ÄGARFÖRHÅLLANDEN

Aktieägare per den 31 mars 2024*	Antal aktier	Andel av kapital %	Andel av röster %
Assimulo II ApS	4 021 101	9,49%	9,49%
Sydbank A/S	4 021 101	9,49%	9,49%
The Bank Of New York Mellon	4 021 101	9,49%	9,49%
Saxo Bank A/S Client Assets	3 500 000	8,26%	8,26%
Danske Andelskassers Bank A/S	3 403 000	8,03%	8,03%
RightBridge Ventures Group AB	3 125 000	7,38%	7,38%
Nordisk Games A/S	3 016 383	7,12%	7,12%
Lund, Dennis Lolk	1 250 000	2,95%	2,95%
Tfh Medical Consulting Aps	843 750	1,99%	1,99%
Avanza Pension	799 203	1,89%	1,89%
Övriga	14 357 483	33,91%	33,91%
Totalt	42 358 122	100%	100%

* Efter den 31 mars 2024 har Bolaget registrerat 6 250 000 aktier till LL Holding 190919 ApS som en del av den riktade nyemission som beslutades den 9 januari 2024. Bolagets antal aktier uppgår därmed till 48 608 122 aktier per datumet för Memorandumet



STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR

Verksamheten är baserad i Sverige och Danmark med 7 anställda, och Bolagets säte är i Stockholm. Enligt Bolagets bolagsordning ska styrelsen bestå av lägst 3 och högst 10 styrelseledamöter utan suppleanter. För närvarande består Bolagets styrelse av 7 ledamöter.

STYRELSELEDAMÖTER



MADS VERNER JØRGENSEN

Styrelseordförande sedan 2024.

Född: 1968.

Utbildning: Ekonomi examen från Svendborg Business School.

Övriga uppdrag: Styrelseordförande för RightBridge Ventures AB.

Tidigare uppdrag senaste fem åren: Grundare och VD för LL Lucky Games AB .

Övrig relevant erfarenhet: Med över 25 års erfarenhet som internationell entreprenör har ett antal framgångsrika börsintroduktioner och kapitalanskaffningar genomförts.

Aktieinnehav i Bolaget: 3 403 000.

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



ÖRJAN FRID

Styrelsemedlem 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 i Bolaget: 0.

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



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 i Bolaget: 0.

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



STAFFAN EKLÖW

Styrelseledamot sedan 2018.

Född: 1957.

Utbildning: Juristexamen och ekonom-examen, Stockholms universitet.

Övriga uppdrag: Styrelseledamot i Goodbye Kansas Group AB, Lennart Nilsson Photography AB, MedlingsCentrum Sverige AB och Eklöv Business Law 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 i Bolaget: 7 500.

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



RIKARD HERLITZ

Styrelseledamot sedan 2021.

Född: 1976.

Utbildning: Matematik, Stockholms universitet.

Övriga uppdrag: CTO Epidemic Sound.

Tidigare uppdrag senaste fem åren: CTO Mojang AB (Minecraft), Grundare och CTO Goo Technologies, Grundare och CTO Ardor Labs AB, Engineering Director, Google, 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 i Bolaget: 0.

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



CLAES KALBORG

Styrelseledamot sedan 2019.

Född: 1962.

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

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

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Nej.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE



CHRISTOPHER BERGSTRESSER

Styrelseledamot sedan 2024.

Född: 1968.

Utbildning: Innehavare av en BA i ekonomi från San Francisco State University.

Övriga uppdrag: Oberoende styrelseledamot i Flexion Mobile och RightBridge Ventures, samt President & Chief Strategy Officer på OV Entertainment.

Tidigare uppdrag senaste fem åren: Flera positioner på MTG och EG7.

Övrig relevant erfarenhet: Över 30 års erfarenhet i spelbranschen för ett flertal framstående företag som Sega, Konami och Miniclip.

Aktieinnehav i Bolaget: 0.

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

Oberoende i förhållande till Bolaget och Bolagets ledning: Ja.

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja.



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

Optionsinnehav i Bolaget: 0.



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 i Bolaget: 27 284.

Optionsinnehav i Bolaget: 0.

ERSÄTTNINGAR TILL STYRELSEN OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Information kring ersättningar finns i publika finansiella rapporter på Bolagets hemsida.

ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSE OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Samtliga styrelseledamöter och medlemmar i företagsledningen som presenteras ovan kan nås via Bolagets kontor med adress Adventure Box Technology AB (publ), Östermalmsgatan 26 A, 114 26 Stockholm.

REVISOR

Grant Thornton Sweden AB, med adress Box 7623, 103 94 Stockholm, är Bolagets revisor. Carl Niring, auktoriserad revisor och medlem i FAR, är huvudansvarig revisor.

LEGALA FRÅGOR OCH ÖVRIG INFORMATION

Bolagets företagsnamn är Adventure Box Technology AB (publ). Bolaget är ett publikt aktiebolag som är bildat och registrerat i Sverige enligt svensk rätt med säte i Stockholm, Adventure Box bildades och registrerades av Bolagsverket den 3 mars 2014. Bolagets associationsform regleras av aktiebolagslagen (2005:551). Adventure Box organisationsnummer är 556963-6599. Bolaget identifieringskod för juridiska personer (LEI) är 5493005PSC3EZ13SXU12. Bolagets postadress är Adventure Box Technology AB (publ), Östermalmsgatan 26 A, 114 26 Stockholm. Som framgår av bolagsordningen ska Bolagets verksamhet vara att utveckla, licensiera, sälja och i övrigt kommersialisera teknologi för datorspel och andra interaktiva media och immateriella rättigheter till datorspel och andra interaktiva media, äga och förvalta fast och lös egendom samt bedriva därmed förenlig verksamhet.

VÄSENTLIGA AVTAL

Bolaget har inga väsentliga avtal.

IT OCH IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

Bolaget äger patentet "System, Model and Device for 3 dimensional modelling" för streaming av voxlar. Patentet beskrivs här: <https://patents.google.com/patent/US9934602B2/en>. Bolaget driver KoGaMa-plattformen för användargenererade videospel, och tidigare även den liknande plattformen Adventure Box. KoGaMa och Adventure Box är registrerade varumärken som ägs av Bolaget. Båda plattformarna innehåller betydande anpassad programvara som utvecklats och ägs av Bolaget.

FÖRSÄKRINGAR

Bolaget innehar för branschen sedvanliga företagsförsäkringar samt VD- och styrelseansvarsförsäkring. Styrelsen bedömer att Bolagets försäkringskydd är tillfredsställande med hänsyn till verksamhetens art och utformning.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Bolaget har inte genomfört några närstående-transaktioner som inte utgör en normal del av Bolagets verksamhet.

RÄTTSLIGA FÖRFARANDEN OCH SKILJEFÖRFARANDEN

Bolaget är inte, och har heller inte varit, del av, eller involverad i, några rättsliga processer eller skiljeförfaranden som har haft eller kan antas komma att få icke

oväsentlig ekonomisk betydelse för Adventure Box under den senaste tolv månadersperioden. Styrelsen känner ej heller till omständigheter som skulle kunna tyda på att rättsliga processer mot Bolaget förbereds.

KONKURS, LIKVIDATION OCH LIKNANDE FÖRFARANDEN

Det pågår inga konkurs-, likvidations- eller liknande förfaranden gentemot Bolaget; inte heller är Bolaget medvetet om några sådana förestående eller hotande förfaranden. Bolaget har inte varit part i några sådana förfaranden under de senaste tolv månaderna som kan komma att ha, eller har haft, en betydande inverkan på Bolagets finansiella ställning eller resultat.

INCITAMENTSPROGRAM

TECKNINGSOPTIONSPROGRAM SERIE 5 2021/2024:1

På styrelsemöte den 20 maj 2021 beslutades om emission av 100 000 teckningsoptioner till nyckelpersoner i Bolaget, som ger innehavaren rätt att till och med den 31 juli 2024, eller den dag som infaller 30 kalenderdagar efter avgivandet av Bolagets delårsrapport för Q1 2024, om detta datum infaller efter den 31 juli 2024 teckna en ny aktie i Adventure Box Technology AB (publ). Teckningskursen fastställdes 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 21 maj 2021 och framåt. Den genomsnittliga volymvägda kursen var under perioden 6,96 varför teckningskursen blir (6,96 x 1,30) 9,04 SEK per aktie.

TECKNINGSOPTIONSPROGRAM SERIE 5 2021/2024:2

På styrelsemöte den 20 maj 2021 beslutades om emission av 20 000 teckningsoptioner till styrelseledamöter i Bolaget, som ger innehavaren rätt att till och med den 31 juli 2024, eller den dag som infaller 30 kalenderdagar efter avgivandet av Bolagets delårsrapport för Q1 2024, om detta datum infaller efter den 31 juli 2024, teckna en ny aktie i Adventure Box Technology AB (publ). Teckningskursen fastställdes 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 21 maj 2021 och framåt. Den genomsnittliga volymvägda kursen var under perioden 6,96 varför teckningskursen blir (6,96 x 1,30) 9,04 SEK per aktie.

ADRESSER

ADVENTURE BOX

Adventure Box Technology AB (publ)
Östermalmsgatan 26 A
114 26 Stockholm

CERTIFIED ADVISER FÖR ADVENTURE BOX OCH FINANSIELL RÅDGIVARE

Corpura Fondkommission AB
Artillerigatan 42
114 45 Stockholm

EMISSIONSINSTITUT

Aqurat Fondkommission AB
Kungsgatan 58
111 22 Stockholm

CENTRAL VÄRDEPAPPERSFÖRVALTARE

Euroclear Sweden AB
Box 191
101 23 Stockholm