

PRESSMEDDELANDE  
18 november 2020

## DELÅRSRAPPORT 1 JULI-30 SEPTEMBER 2020

**Ett kvartal kännetecknat av produktleverans och stark användartillväxt följdes upp med en nyemission som gör bolaget finansiellt starkare än någonsin förr.**

### **KVARTALET JULI – SEPTEMBER I SAMMANDRAG**

- Koncernens nettoomsättning under kvartalet var 0,0 MSEK (0,0 MSEK).
- Nettoresultatet uppgick till -4,1 MSEK, (-0,2 MSEK) eller -0,38 SEK (-0,03 SEK) per aktie.
- Nettokassaflöde före finansiella poster var -5,2 MSEK (-2,4 MSEK)
- Bolagets likvida medel uppgick vid kvartalets utgång till 7,5 MSEK (15,7 MSEK).
- Bolagets egna kapital uppgick vid kvartalets utgång till 30,3 MSEK (40,3 MSEK).

### **PERIODEN JANUARI - SEPTEMBER I SAMMANDRAG**

- Koncernens nettoomsättning under perioden var 0,1 MSEK (0,0 MSEK).
- Nettoresultatet uppgick till -11,4 MSEK, (-1,5 MSEK) eller -1,13 SEK (-0,40 SEK) per aktie.
- Nettokassaflöde före finansiella poster var -15,4 MSEK (-6,1 MSEK)
- Under juni månad bildades Adventure Box Incentive AB som ska förvalta bolagets incitamentsprogram.
- I början på april genomfördes en nyemission av 1 412 231 aktier till en emissionskurs om 6,50 SEK per aktie. Baserat på de senaste 20 handelsdagarnas genomsnittskurs, 7,61 SEK innebar emissionskursen en rabatt om ca 15%. Bolaget tillfördes ca 9,2 MSEK genom nyemissionen. Antalet aktier efter genomförd nyemission är 10 625 242.

### **HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT**

- I början på oktober genomfördes en nyemission av 4 444 444 aktier till en emissionskurs om 13,50 SEK per aktie. Bolaget tillfördes ca 60,0 MSEK genom nyemissionen. Antalet aktier efter genomförd nyemission är 15 069 686.

## VD HAR ORDET: VILKET KVARTAL VI HAR HAFT

Vilket kvartal vi har haft! Vi introducerade nya sociala funktioner, videoreklam och en plattformervaluta. Vi startade ett marknadsföringssamarbete med KoGaMa och vi delade intäkter med användare världen över. Utifrån lärdomarna från vår tillväxtresa på över 5700% from augusti 2018 till maj 2019 riktade vi i somras om vår marknadsföring till en mer specifik målkundgrupp. Vår vässade marknadsföringsstrategi, stödd av produktförbättringar, resulterade sedan i en ännu högre tillväxttakt.

Efter kvartalets utgång stängde vi, med fin hjälp från Pareto, en enormt viktig finansieringsrunda. De 60 MSEK som bolaget nu tillförts gör att vi står finansiellt starkare än någonsin förr. Vi kommer förvalta det förtroende investerarna visat oss genom att strategiskt arbeta mot vårt mål, att bli den globalt ledande delningsplattformen för konsumentskapade dataspel.

Nuvarande marknadsdominant Roblox har ansökt om notering. Det ryktas om en tänkt värdering om 8 miljarder USD. Roblox nedladdade lösning förblir en lösning för "early adopters". Den breda allmänheten kommer inte vilja ladda ned och installera Roblox. Adventure Box streamade lösning som, liksom YouTube, låter användare ta del av innehåll med endast ett klick, är en lösning för massmarknaden. En lösning med potential att spridas viralt.

Vårt huvudfokus är att passera den virala brytpunkt där vår organiska tillväxt blir exponentiell. Vårt uppdrag, att göra det enkelt och roligt att skapa, dela och spela tillsammans, driver oss mot denna virala brytpunkten. Genom ett nära samarbete med våra användare, och med produktexcellens, kommer vi lyckas.

Vi fortsätter utveckla våra affärsmodeller, men på kort sikt är huvudsyftena med dessa affärsmodeller att skapa en för användarna rolig handelsplats och att belöna de användare som skapar värde åt oss genom att utveckla och dela innehåll och genom att driva fler besökare till vår plattform.

Att upptäcka vilket sorts innehåll som allra bäst sprids är en viktig del i att passera den virala brytpunkten. Tillsammans med våra användare skapar vi en ny kategori av dataspel. Jag är övertygad om att dessa dataspel kommer revolutionera dataspelsbranschen på ett sätt som liknar hur YouTube revolutionerat videobranschen.

För att så snabbt som möjligt kunna genomföra de förbättringar vi planerat kommer vi under de närmaste kvartalen fördubbla vår organisation. Vi avser växa till ca 26 medarbetare. Rekrytering pågår nu främst till kontoret i Stockholm. De två första rekryteringarna är redan klara; en senior serverutvecklare till Spanien och en senior användarutvecklare ("Community Manager") till Stockholm.

När vi passerat den virala brytpunkten, och vår organiska tillväxt är exponentiell, kommer vi kraftigt öka våra marknadsföringsinsatser för att då maximera vår

tillväxt. Fram till dess är huvudsyftet med våra fortsatta marknadsföringstester att vara mycket väl förberedda när det är dags att accelerera. Från det att vi passerat den virala brytpunkten kommer vi växa fort mot den marknadsposition vi eftersträvar, att bli den globalt ledande delningsplattformen för konsumentskapade spel.

### **LIKVIDA MEDEL**

Företagets intäkter är fortfarande blygsamma, kostnaderna avser främst löner, produktutveckling, drift och marknadsföring. Likviditeten per sista september var 7,5 mkr. Efter emissionen var likviditeten per sista oktober 63 mkr.

### **COVID-19 RELATERADE ÅTGÄRDER**

Vi övervakar noga spridningen av COVID-19 runt om i världen. Vi har vidtagit proaktiva åtgärder för att minska riskerna för våra anställda och se till att vår verksamhet fortsätter att fungera smidigt.

Dessa åtgärder inkluderar att arbeta hemifrån och ett stopp för alla affärsresor. Eftersom vi är ett onlineföretag med anställda i fem länder är virtuella möten redan en etablerad arbetsmetod. Våra kostnader för kundförvärv fortsätter att vara lägre än de var innan COVID-19. Vi kan inte dra slutsatsen att detta beror på spridningen av COVID-19, men det kan vara så att fler väljer att spela och skapa egna spel när de spenderar mer tid hemma.

Jag vill avsluta med ett tack till de investerare som gjort att vi nu står bättre rustade än någonsin tidigare för vår fortsatta resa mot vårt mål, att bli den globalt ledande delningsplattformen för konsumentskapade dataspel.

Christopher Kingdon, VD, Adventure Box Technology AB (publ)

### **FÖR MER INFORMATION, KONTAKTA:**

Christopher Kingdon, VD Adventure Box, +46 (0)73 051 1414,

### **OM ADVENTURE BOX TECHNOLOGY AB**

Adventure Box gör det enkelt, och roligt att skapa, dela och spela 3D spel online. Bolagets världsledande streamingteknologi är patentskyddad. Grundat i Stockholm 2014 har bolaget nu även personal i Paris, Sevilla, Malta och Kerala (Indien). Adventure Box handlas på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet ADVBOX och ISIN-kod SE0012955276. Redeye AB med e-post certifieradviser@redeye.se och telefonnummer +46 8 121 576 90 är företagets Certified Advisor.

*Denna information är sådan som Adventure Box Technology AB (publ) är skyldig att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Information lämnades genom*

*ovanstående kontaktpersoners försorg för offentliggörande den 18 november 2020 kl 8:00 CET.*

Rapporten bifogas detta pressmeddelande och är tillgänglig via följande länk: <https://corp.adventurebox.com/se/investerare/finansiella-rapporter/>