

bublar.

Delårsrapport Q2 2019



Org.nr. 559019-7462

Med "Bublar" avses Bublar Group AB (publ), org. nr. 559019-7462, inklusive dotterbolag. Styrelsen och verkställande direktören för Bublar får härmed avge delårsrapport för 2019, avseende perioden 1 januari – 30 juni 2019. Alla siffror och kommentarer avser koncernen och belopp anges i Tkr med motsvarande period föregående år inom parentes, om inte annat anges.

Första halvåret, 1 jan – 30 juni 2019

- Nettoomsättningen ökade med 2 313%, till 7 841 (325) Tkr
- Resultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -15 233 (-9 426) Tkr
- Resultatet efter avskrivningar på utvecklingskostnader, inventarier och Goodwill (EBIT) uppgick till -21 677 (-10 807) Tkr
- Resultat före skatt uppgick till -21 647 (-10 871) Tkr
- Resultat per aktie uppgick till -0,53 (-0,43) kr
- Likvida medel i koncernen uppgick i slutet av rapportperioden till 7 169 Tkr (8 576 Tkr).

Andra kvartalet, 1 april – 30 juni 2019

- Nettoomsättningen ökade med 866%, till 3 154 (36) Tkr
- Resultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -9 211 (-4 779) Tkr
- Resultatet efter avskrivningar på utvecklingskostnader, inventarier och Goodwill (EBIT) uppgick till -12 445 (-5 471) Tkr
- Resultat före skatt uppgick till -12 420 (-5 504) Tkr
- Resultat per aktie uppgick till -0,30 (-0,22) kr

Viktiga händelser under andra kvartalet

- Omsättningen genereras huvudsakligen i dotterbolaget Vobling AB, förvärvat i oktober 2018. Det är en nedgång under kvartalet som vi bedömer är en konsekvens av en satsning mot större företag som lett till längre beslutsprocesser hos våra kunder. Vi bedömer att strategiförändringen slagit väl ut då orderingången stigit med 43% mot första kvartalet.
- Bublar genomför spelutveckling med två parallella team. Därför är kostnaderna höga och resultatet negativt då spelutvecklingen kostnadsförs till 100 %.

MMO-mobilspelet **Otherworld Heroes** har beta-testats av 6 000 spelare från 70 länder med god feedback och bra KPI:er. Vidareutveckling fortgår inför nästa testlansering under hösten 2019. **Otherworld Heroes** är byggt på Bublars egna spelplattform och är ett av världens första platsbaserade spel med multiplayer-funktionalitet där spelarna både ser och kan samarbeta med varandra på kartan.

Produktionen av **Hello Kitty AR Kawaii World** är i ett intensivt skede med interna testfaser. Vi avser påbörja förregistreringar med appbonusar i samband med Hello Kittys 45-årsdag i november samt genomföra tester på olika geografiska marknader under första och andra kvartalet nästa år. Målsättningen är att ha global lansering under sommaren 2020 då OS går i Tokyo.

- Maria A. Grimaldi har tillträtt som VD. Hon har erfarenhet från ledande roller eller styrelseuppdrag i bolag som Esportal, MOBA Network, spelstudion Fall Damage, Ztorm samt förtroendeuppdrag hos bland andra Nationella Juryn för EOY-Entrepreneur of the Year.
- Bublar Groups styrelseledamot Peter Engdahl avled efter komplikationer i samband med en kort tids sjukdom. Peter har varit ledamot i styrelsen sedan 2017.

Viktiga händelser efter andra kvartalet

- Bublar Group har förvärvat det finska AR-bolaget Sayduck Oy. Sayducks tekniska plattform för 3D Augmented Reality riktar sig till den globala e-handelsmarknaden. Plattformen gör det möjligt för e-handelsföretag att utveckla sin digitala produktportfölj till 3D och ger kunderna möjlighet att placera ut virtuella 3D-modeller av produkterna i verkliga världen. Sedan 2018 har Sayduck samarbetat med Shopify Inc, som har en världsledande plattform för e-handel. Vår ambition är att göra Sayduck till den bästa plattformen för e-handeln att presentera produkter i 3D och AR.
- Bublar genomförde en riktad emission i juli som inbringade 10 Mkr.
- Det optionsprogram för VD och personal som beslutades om på årsstämman den 11 april har implementerats. Optionerna har en teckningstid från 1 mars 2022 till 31 maj 2022 och en teckningskurs på 8,80 kr per aktie.
- Bublar Group har ingått samarbete med Google Maps för augmented reality-spelet *Hello Kitty AR Kawaii World*. Samarbetet med Google Maps ger Bublar tillgång till den mest framstående karttjänsten i världen. Byggnader, vägar och parker kommer i spelet att omvandlas till en Kawaii-värld för Hello Kitty och hennes vänner baserat på Googles kartdata och API integrerat med Bublars egna plattform. Genom Googles Playable Locations kan vi optimera Hello Kitty-spelet för besöksstata platser som torg, parker och kommersiellt viktiga lägen världen över.



Nyckeltal

Talen avser koncernen i Tkr	2019	2018	2019	2018	2018
	Kvartal 2	Kvartal 2	Jan-juni	Jan-juni	Helår
Nettoomsättning	2 932	36	7 841	325	3 472
Aktiverat arbete för egen räkning	-	-	-	24	24
Summa intäkter	3 352	72	8 183	392	3 984
Rörelseresultat (EBITDA)	- 9 211	-4 779	-15 233	-9 426	-19 872
Antal anställda	48	17	50	17	31
Balansomslutning	73 029	26 509	73 029	26 509	92 972
Kassalikviditet	159%	212%	159%	212%	352%
Soliditet	86%	81%	86%	81%	91%
Eget kapital per aktie, KR	1,53	0,81	1,53	0,81	2,11
Resultat per aktie, KR					
- före utspädning	-0,30	-0,22	-0,53	-0,43	-0,63
- efter utspädning	-0,28	-0,19	-0,48	-0,37	-0,61
Antalet aktier vid periodens slut	41 021 198	25 265 445	41 021 198	25 265 445	40 051 036
Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning	45 021 198	29 147 189	45 021 198	29 147 189	41 021 198
Genomsnittligt antal aktier	41 021 198	25 265 445	41 021 198	25 265 445	32 658 241
Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning	45 021 198	29 147 189	45 021 198	29 147 189	33 628 403

Bublar Group – det ledande nordiska noterade bolaget inom Augmented Reality (AR) och Virtual Reality (VR)

Bublar utvecklar upplevelser och plattformar för konsument- och företagsmarknaden baserat på den senaste XR-tekniken (Augmented- och Virtual Reality). Spelutvecklingen drivs i dotterbolaget Virtual Brains AB och produkt- och tjänsteutveckling mot företagsmarknaden i dotterbolagen Vobling AB (www.vobling.com) och nyförvärvade Sayduck Oy (sayduck.com).

Virtual Brains – mobila spelupplevelser

Virtual Brains utvecklar nya former av spel och appar där teknik kombineras med kreativitet för att skapa det vi kallar nästa generations mobilspe. En egenutvecklad plattform gör det möjligt att skapa nya upplevelser i mobilspe genom att kombinera AR teknik och geopositionering.



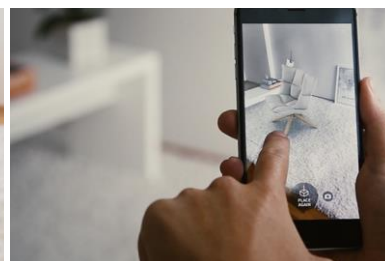
Vobling – affärskritiska B2B lösningar

Vobling utvecklar tjänster och applikationer som skapar direkt affärsnytta för företag som i sin tur riktar sig till företag och/eller slutkonsumenter. Varje kundprojekt innebär en möjlighet att utveckla nya applikationer och produkter.



Sayducks ambition - bli bästa plattformen för att presentera produkter i 3D och AR

Sayduck är en ledande AR-plattform för e-handeln och är pionjärer inom Augmented Reality-lösningar för företagsmarknaden med 3D visualisering av fysiska produkter, med fokus på webb och mobil.

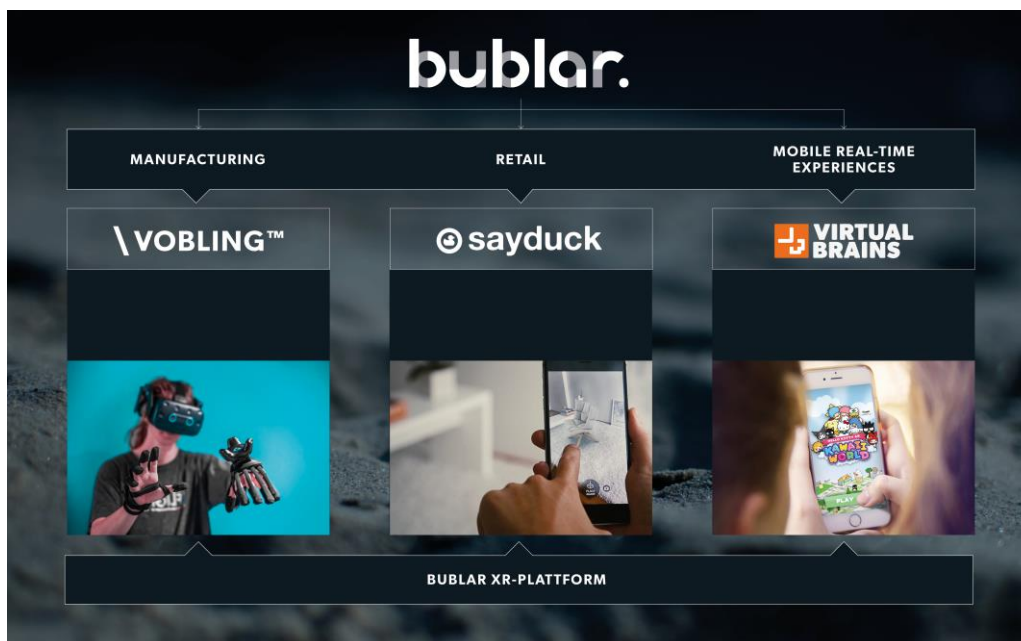


Verkställande direktörens kommentar

Ökad orderingång och omställning mot skalbara intäkter

AR/VR-tekniken växer och börjar successivt att förändra sättet vi arbetar, lär oss, spelar spel och handlar. Detta skapar nya möjligheter på både konsument- och B2B-marknaden. Vi har på bara några år byggt en bra position i Norden med brohuvud i Sydostasien genom förvärvet i oktober av Vobling, och nu i juli det finska AR-bolaget Sayduck. Det sistnämnda har en skalbar affär och plattform som hjälper bolag att visualisera sina produkter i AR och 3D samt ett mycket intressant samarbete med världens största e-handelsplattform Shopify som används av 800 000 e-handlare globalt.

Gemensamt för vår affär inom Bublar Group är att skapa förutsättningar för att varje dotterbolag ska nå skalbara intäkter på en global marknad. Den erfarenhet och kompetens som vi besitter inom XR-teknologin används för att skapa egna produkter i vart och ett av dotterbolagen Vobling, Virtual Brains och Sayduck. Varje kundprojekt inom Vobling skapar förutsättningar för nya tillämpningar där mjukvara och applikationer ger oss en plattform för återkommande intäkter och uppskalning. Vår spelplattform för platsbaserade mobilspel skapar intressanta affärer för Virtual Brains i spelindustrin och nyförvärvade Sayduck driver redan idag en SaaS-tjänst.



Spelutveckling och marknadsförberedelser i hög takt

Vår framstående teknikplattform börjar intressera andra aktörer inom spelindustrin. Globala spelbolag med starka varumärken inom PC- och konsol visar intresse för möjligheterna att nå nya målgrupper genom att utveckla mer avancerade mobilspel. Med vår realtidsspelplattform för mobila kartbaserade AR-spel kan vi förverkliga våra egna och även våra kunders visioner.

Genom våra egna spelproduktioner får vi skyltfönstret mot omvärlden för vår spelplattform och kan påvisa hur nästa generations platsbaserade AR-spel kan se ut. Vi har fullt tryck i våra båda produktioner: *Hello Kitty AR Kawaii World* och *Otherworld Heroes*.

Samarbetet med japanska Sanrio kring Hello Kitty går bra och vi testar olika spelvarianter internt. I november firas Hello Kittys 45-årsdag som karaktär och vi kommer då att öppna upp för

förhandsregistrering av spelet. Under första och andra kvartalet nästa år kommer spelet testas på olika

geografiska marknader med målsättningen att vara redo för global lansering under sommaren 2020 då OS går i Tokyo.

I våras testade vi *Otherworld Heroes* mot tusentals spelare runt om i världen och fick mycket god feedback. Vi har på grund av dessa testresultat valt att lägga än mer tid på att utveckla nya världar och dimensioner i spelet. Vår teknik med multiplayer-funktionalitet stärks upp i spelet vilket gör det helt unikt på marknaden. Nästa testomgång genomförs under hösten.

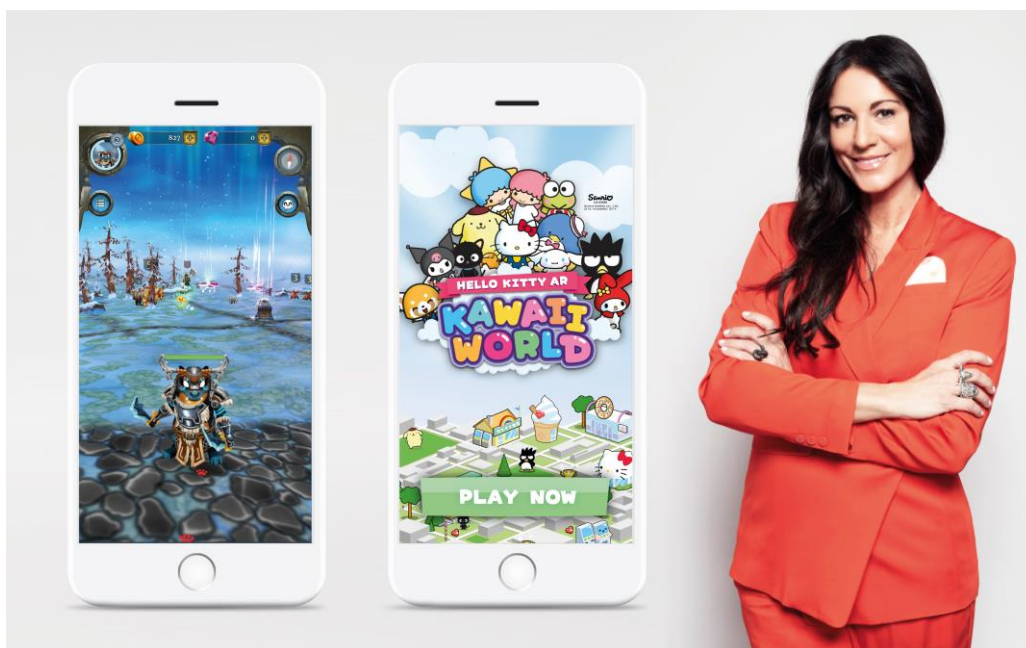
Enterpriselösningar

Voblings orderingsgång har ökat med 43% jämfört med det första kvartalet i år, till stor del drivet av att projekten blir större per kund. Värdet på utestående offerter har också ökat signifikant vilket är ett tecken på att marknaden är på väg att ta fart.

Vobling har bistått vår teknikpartner HTC i lanseringen av VR-headsetet Vive Pro Eye i Norden, Storbritannien och i USA och implementerat tekniken i flera kunduppdrag som till exempel i VR-träningsplattformen för SJ. Den sistnämnda har följts upp av beställningar från nya kunder som tågoperatören Vy, som är Norges motsvarighet till SJ. Detta ett exempel att vår kompetens och våra mjukvarulösningar efterfrågas och illustrerar förutsättningarna för skalbara intäkter inom fler segment och geografiska marknader.

Leverans i fokus

Sammantaget står Bublar Group bra positionerat inom den snabbväxande XR-marknaden. Vi tar position genom att samarbeta med de största bolagen och med stora kunder som integrerar teknologin i sin verksamhet. Samtidigt har vi två kommande spellanseringar med betydande potential. Vi kommer under hösten att fortsätta vår tillväxtresa och ska också stärka vår finansiella bas för utveckling och expansion. Det är nu teknikskiftet sker och Bublar Group ska fortsätta bygga mot global framgång.



VD MARIA A. GRIMALDI

Pågående projekt i dotterbolagen

Vobling – affärskritiska enterpriselösningar

Vobling AB och Vobling Asia Ltd nådde tillsammans en nettoomsättning om 3 153 Tkr under andra kvartalet och 7 833 Tkr under första halvåret. Det är en nedgång under kvartalet och som vi bedömer är en konsekvens av satsning mot större företag som lett till längre beslutsprocesser hos våra kunder. Vi bedömer att strategiförändringen slagit väl ut då orderingången stigit med 43% mot första kvartalet och att värdet på utestående offerter ökar. Resultatet före avskrivningar (EBITDA) nådde under halvåret 1 638 Tkr och 278 Tkr under kvartal 2.

Nya uppdrag från strategiskt viktiga kunder som Electrolux och SAAB har inkommit. Vobling har även fördjupat relationerna med teknikpartnern HTC och bidragit i lanseringen av VR headsetet Vive Pro Eye i Norden, Storbritannien och i USA. Vobling besitter spetskompetens inom eye-tracking, för vilket efterfrågan nu ökar framförallt inom träning och designutveckling.

Under andra kvartalet har en ny organisation arbetats fram. Vi kraftsamlar och fokuserar verksamheten på två affärsvertikaler, Manufacturing inklusive Automotive och Transportation samt Retail/E-commerce. XRs möjlighet att skapa kundnytta bedöms som störst inom dessa områden, likaså Voblings kompetens och produktportfölj. Voblings försäljningsorganisation har även utökat fokuseringen på att säkra nya globala kunder.

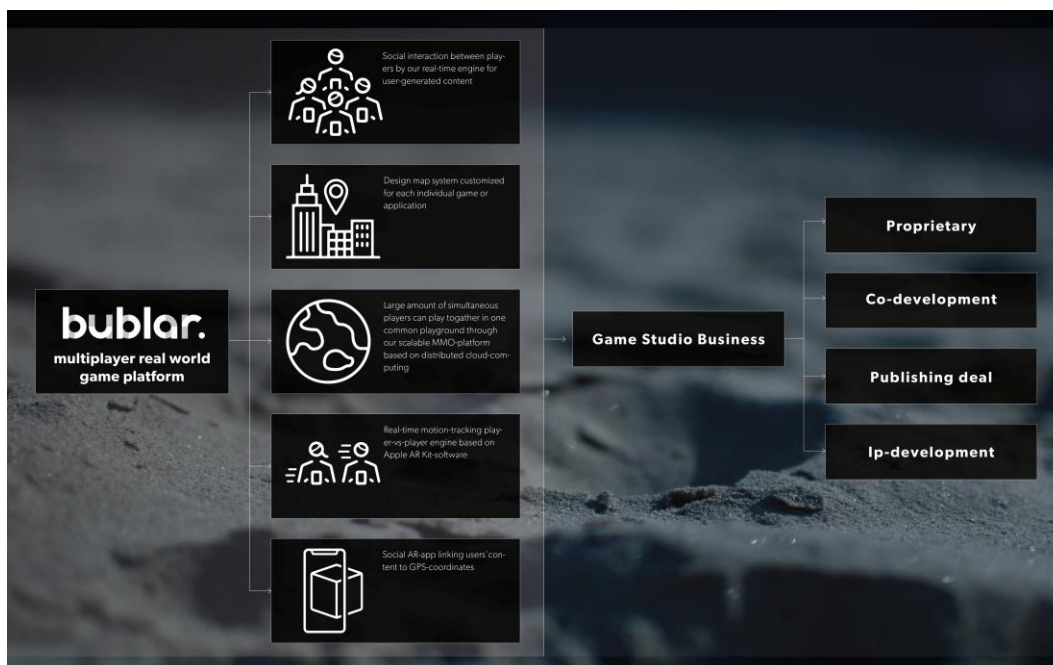
Vobling har under kvartalet utvecklat en Fire Fighting Simulator i nära samarbete med den norska tågoperatören, Vy. Air France AR World-produkten erbjuds nu globalt som en "off the shelf product" inom Air France-koncernen. Produkten, som samägs med Havas-koncernen, har utvecklats för att kunna skalas och samtidigt anpassas till landspecifika behov och genererar intäkter med en licensbaserad affärsmodell.

Förvärvet av Sayduck ger Bublar Group en helt ny position inom detalj- och e-handeln. Alla indikatorer pekar på att 3D och AR kommer att etableras som en naturlig del av e-handeln. Sayducks Saas-lösning erbjuder e-handlare en smidig hantering och anpassning av 3D-modeller och en plattformsagnostisk distribution i 3D och AR.

För Vobling Asia fortsätter fastighetsbolag som Ortigas & Co och Arthaland att utgöra våra viktigaste kunder.

Mobila spelupplevelser i Virtual Brains

Resultatet från test-perioden av *Otherworld Heroes* med intresse från över 6 000 spelare från 70 länder visar potentialen i vår satsning att bygga en plattform för platsbaserade spel. Plattformen kan användas inte bara med egna produkter. Spelbolag med starka varumärken på konsol och PC har visat intresse för att utforska möjligheterna att komplettera sina spel med kartbaserade mobilspel eftersom spelbranschens tillväxt till betydande del sker med mobil som plattform. Vår spelstudio är en av få i världen som kan hantera en sådan migration och vi har jobbat hårt med rekrytering och med ett strömlinjeformat erbjudande för att möta den marknaden.



Hello Kitty-spelet är inne i en spännande fas i flera aspekter. Vi nådde under kvartalet en milstolpe då teamet levererade en första spelbar version för intern utvärdering gentemot spel, koncept och konkurrenter inom platsbaserade spelgenren. Diskussionerna med Sanrio för att utöka licensen geografiskt för spelet fortsätter i god anda. Vi har en bra dialog med Sanrios marknadsavdelning för att planera aktiviteter i de olika länderna där vi avser lansera. Här spelar beslutet att använda Google Maps i spelet in, en enkel komplettering till vår plattform, för att kunna enklare och snabbare kunna använda kommersiella funktionaliteter.

Under kvartalet har vi förstärkt organisationen genom nyrekrytering av internationellt meriterade spel- och back-end utvecklare.

Vårt rörelsedetekterade boxningsspel har visat bättre siffror än vi förväntat oss för denna period då den fortsätter locka till sig spelare trots ringa marknadsinsatser. Vi utvärderar nu propåer kring nya produkter i genren.

Sayduck – förvärvat efter kvartalets utgång

Sayduck ingår inte verksamheten för den period som rapporten avser, men vi vill ändå ge en kort bild av utvecklingen Sayduck under andra kvartalet. Fakturering för andra kvartalet ökade med 96% jämfört med motsvarande tidsperiod 2018. Under kvartalet har 250 nya s.k. self-servicekonton tillkommit på Sayducks plattform under perioden.

Sayduck genererade totalt ca 1m 3D visningar på sin plattform under denna tidsperiod (måste ännu dubbelkolla siffran)

Sayduck ser genom sammangåendet med Bublar en betydligt större möjlighet att ta verksamheten framåt och växa snabbare med gemensamma resurser. Vi kommer att investera i den tekniska plattformen, och introducera en rad nya funktioner samt öka på graden av automation.

Ekonomisk utveckling koncernen

Perioden 1 januari – 30 juni 2019

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 7 841 (325). Ökning är till huvuddelen beroende av att Vobling ingår i koncernsiffrorna sedan oktober 2018. Omsättning inkluderar fakturering för större löpande uppdrag och ett flöde av mindre prototypuppdrag som bedöms kunna utvecklas i omfattning och storlek.

Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -15 233 (-9 426) Tkr. Resultat efter avskrivningar (EBITA) uppgick till -21 677 (-10 807) Tkr och inkluderar avskrivning relaterad till Goodwill om 4 912 Tkr och utvecklingskostnader om 1 257 Tkr.

Resultat per aktie uppgick till -0,53 (-0,43) kr.

Kostnadsbasen är högre, vilket reflekterar konsolideringen av Vobling och att kostnaden för spelutvecklingen belastar resultaträkningen till 100% sedan början av 2018. Under första kvartalet belastades verksamheten även av förhöjda kostnader relaterat till flytt till gemensamma lokaler.

Kvartalet 1 april – 30 juni 2019

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 3 154 (36). Ökning är i huvudsak hänförlig till att Vobling ingår i koncernsiffrorna sedan oktober 2018. Voblings omsättning minskade jämfört med första kvartalet, men kunde öka orderingsgången med 43% jämfört med samma period. Implementeringen av en ändrad försäljningsstrategi mot större företag med större potentiella uppdrag ger resultat.

Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -9 211 (-4 779) Tkr. Resultat efter avskrivningar (EBITA) uppgick till -12 445 (-5 471) Tkr och inkluderar avskrivning relaterad till Goodwill om 2 456 Tkr och utvecklingskostnader om 629 Tkr.

Resultat per aktie uppgick till -0,30 (-0,22) kr.

Kostnaderna är högre än motsvarande period föregående år, vilket reflekterar konsolideringen av Vobling och att en intensiv fas av spelutvecklingen medfört extra kostnader. Spelutvecklingen belastar resultaträkningen till 100%.

Investeringar

Investeringar i Bublar under första halvåret uppgick till 807 Tkr (108 Tkr) och 116 Tkr (0 Tkr) under andra kvartalet. Investeringarna relaterar i huvudsak till nya lokaler och utrusning för verksamheten. Investeringarna historiskt avser i huvudsak aktivering av programmerings- och produktutvecklingskostnader för Bublars mjukvaruplattform men kostnaden för utvecklingen av spelen aktiveras inte utan belastar resultaträkningen löpande sedan början av 2018.

Förvärvet av AR-bolaget Sayduck efter rapportperiodens utgång har skett genom apportemission. Köpeskillingen avtalades till 13,5 MSEK och erläggs i form av 3 064 424 nyemitterade aktier i Bublar Group AB, vilket motsvarar en utspädning för befintliga ägare om knappt 7%. Därtill har avtalats en prestationsbaserad möjlig tilläggsköpeskillning som bygger på den månatliga licensintäkten för Sayducks SaaS-tjänster. Prestationsmålen skall uppfyllas senast vid utgången av 2020 och brytpunkten för dessa ligger på ca 200% av Sayducks nuvarande månatliga licensintäkter. Tilläggsköpeskillningen uppgår till ytterligare 3 064 424, motsvarande en maximal utspädning om 6,10% för befintliga aktieägare. Bublar Group har möjligheten att välja att betala tilläggsköpeskillningen kontant om 20 Mkr istället för med aktier

om värdet på posten skulle bli oproportionellt stort. Sayducks aktieägare ingår lock-up-avtal på 1 år för aktierna som de nu erhåller i köpeskilling.

Kassaflöde och likvida medel

Vid utgången av andra kvartalet 2019 uppgick koncernens likvida medel till 7 169 Tkr. Kassaflödet var -13 140 Tkr (-6 112 Tkr) under halvåret. Likviden om knappt 6 Mkr efter kostnader från de som nyttjade teckningsoptionerna i december 2018 har erhållits 2019. Under halvåret har poster av engångskaraktär, relaterat till nya gemensamma lokaler och förberedelse för lansering av spel, belastat likviditeten med ca 3 Mkr. Efter periodens utgång har bolaget genomfört en riktad emission som har tillfört bolaget 10 Mkr i likvida medel.

Personal

Antalet anställda i koncernen inklusive dotterbolagen Vobling AB, Vobling Asia Ltd och Virtual Brains AB uppgick vid rapportperiodens slut till 48 personer (17)

Aktien

Bublars aktie (BUBL) noterades på NGM MTF den 6 november 2017 och har ISIN-kod SE0010270793 med G & W Fondkommission, telefon 08-503 000 50, som bolagets Mentor.

Den 30 juni 2019 fanns totalt 41 021 198 st utestående aktier fördelat på ca 2400 st ägare (källa: Euroclear).

Risker och osäkerhetsfaktorer

Marknaden för de tjänster och produkter Bublar Group utvecklar befinner sig för närvarande i en stark utvecklingsfas. Marknadsdynamiken innebär att det finns en betydande risk att de projekt Bublar investerat i kommer att mottas med svagt intresse av slutkunder och att därmed förväntade intäkter inte genereras med påföljande negativ effekt på resultat och kassaflöden. Även aktiverade utvecklingskostnader kan komma att behöva skrivas ned. Om en kommersiell lansering av ett projekt försenas eller resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentligt negativ effekt på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Förseningar i planerade och pågående kund- eller spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöde, intäkter och rörelsemarginal. Om ett eller flera av bolagets utvecklade spel försenas kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning. Såväl mobilspels- som XR-marknaden kännetecknas av snabb teknisk och innovativ utveckling och stor konkurrens. Flera av Bublars nuvarande och framtida konkurrenter kan ha konkurrensövertag i form av längre historik, ett mer inarbetat varumärke samt större finansiella-, tekniska- och marknadsföringsresurser.

Koncernen består av en liten organisation och får därför anses vara starkt beroende av ett fåtal nyckelpersoner. Vidare kan de partner som bolaget valt att samarbeta med tvingas till andra prioriteringar än bolagets egna med påföljande risk för försening och fullgörande av projekten. Se informationsmemorandum inför notering på NGM Nordic MTF för en mer utförlig beskrivning av de riskfaktorer Bublar står inför.

Redovisningsprinciper

Kvartalsrapporten har upprättats enligt Årsredovisningslagen (ÅRL) och BFNAR 2012:1 (K3).

Under posten immateriella rättigheter har tidigare utvecklingskostnader för Bublars mjukvaruplattform aktiverats. Genom lanseringen av produkter baserat på plattformen har en linjär avskrivningsmodell på 5 år på månadsbasis initierats från december 2017. De spel som nu utvecklas och har en förväntad utvecklingstid som understiger 1 år kostnadsförs löpande för att reflektera den snabba utvecklingen i mobilspelsbranschen. Kostnader för funktionella tillägg till mjukvaruplattformen kommer att aktiveras och linjärt skrivas av. Spel som utvecklas baserade på plattformens funktionalitet kommer att kostnadsföras löpande.

I samband med förvärvet av Vobling uppstod en goodwillpost om ca 48 MKR. Den kommer att skrivas av linjärt i koncernredovisningen på 5 år med början från tillträdesdatumet i oktober 2018. Goodwillvärdet uppgick till ca 43 MKR per den 30 juni.

I redovisningen för de två första verksamhetsåren 2016 och 2017 har en skattefordran bokförts som en tillgång eftersom förväntade framtida vinster kan räknas mot de historiska förlusterna under utvecklingsfasen. Skattefordran uppgick till 4 744 TKR respektive 2 506 TKR för moderbolaget respektive koncernen per 2017-12-31. Bublar har under de tre första verksamhetsåren 2016, 2016 och 2018 finansierat utvecklingen av nya produkter och tjänster med egna medel. Under 2019 lanserar

Bublar spel som riktar sig mot olika kundkategorier. Och vi kan inte med säkerhet förutse intäkterna med slutsats att Bublar har en stor inneboende operationell risk i verksamheten. Vi behåller därför de skattemässiga avdragsvärdena från de två första räkenskapsåren, men avstår att aktivera avdragsvärdet för 2018. Resultatet i Vobling under 2019 kommer att kunna införlivas i Bublar skattemässigt från och med 2019.

Kapitalbehov

Bublar genomförde en riktad emission om 10 Mkr efter rapportperiodens slut i juli.

Produktionen av de två spelen *Otherworld Heroes* och *Hello Kitty AR Kawaii World* innebär en intensiv investeringsfas i spelstudioverksamheten. Det är en naturlig del av verksamheten för spelutvecklingsföretag att det är svårt att exakt förutse datum för kommersiell produktlansering, eftersom flera iterationer kan behövas innan man bedömer att produkten är tillräckligt bra för att lanseras. Det är också vanligt att man vid bra testresultat väljer att lägga än mer tid på att utveckla nya funktioner och dimensioner i ett spel. Vidareutveckling fortgår inför nästa testlansering under hösten 2019 av *Otherworld Heroes*. För *Hello Kitty AR Kawaii World* är det vår avsikt att påbörja förregistrering i samband med karaktärens 45-årsdag i november och genomföra tester på olika geografiska marknader så snart vi kan.

Det befintliga rörelsekapitalet är inte tillräckligt under de kommande 12 månaderna för att finansiera spelverksamheten. Vi bedömer att det finns en stor global kommersiell potential i bägge spelprojekten och ett stort intresse att investera i spelföretag i mobilspelsbranschen och i XR-tekniken från professionella investerare, vilket gör att vi bedömer möjligheterna som goda att skaffa ytterligare finansiering.

Bolagets största ägare, Need Invest, har uttryckt en vilja att i sådant läge bistå med lånefinansiering. De deltog också i emissionen i juli.

Styrelsen har mandat från årsstämman att emittera aktier och/eller konvertibler och/eller teckningsoptioner för att kunna hantera finansieringsfrågan.

Granskning

Denna rapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

Rapportkalendarium

Bublars samtliga rapporter samt årsredovisning finns tillgängliga på www.bublar.com

Bublars rapport för perioden 1 januari – 30 september 2019 kommer att publiceras den 15 november 2019. Stockholm den 23 augusti 2019,

Styrelsen,

Bublar Group AB (publ.)

Resultaträkning i sammandrag för koncernen i Tkr

	2019 Kvartal 2	2018 Kvartal 2	2019 Jan-Juni	2018 Jan-Juni	2018 Helår
INTÄKTER					
Nettoomsättning	3 154	36	7 841	325	3 472
Aktiverat arbete för egen räkning	-	-	-	24	24
Övriga rörelseintäkter	198	36	342	43	488
Summa	3 352	72	8 183	392	3 984
RÖRELSEKOSTNADER					
Övriga externa kostnader	-5 443	-1 481	-9 545	-2 579	-8 081
Personalkostnader	-7 119	-3 370	-13 870	-7 239	-15 774
Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-9 211	-4 779	- 15 233	-9 426	-19 872
Avskrivningar och nedskrivningar	-3 235	-692	-6 444	-1 381	-4 859
Rörelseresultat (EBIT)	-12 445	-5 471	-21 677	-10 807	-24 731
FINANSIELLA POSTER					
Ränteintäkter	0	-	0	-	0
Räntekostnader	-12	-33	-25	-64	-103
Valutadifferenser	37		54		9
Summa finansiella poster	26	-33	29	-64	-94
Resultat efter finansiella poster	-12 420	-5 504	-21 648	-10 871	-24 826
Skatt	-	-	-	-	-263
Uppskjuten skatt*	-	-	-	-	-32
Periodens resultat	-12 420	-5 504	-21 648	-10 871	-25 121

*Bublar har i samråd med revisorerna bestämt att inte löpande ta upp skattefordran på förlusten under 2019 kvartalsvis, utan skjuta på beslutet om hantering till bokslutsprocessen för innevarande år.

Koncernens balansräkningar i Tkr

	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar	51 459	11 126	57 725
Materiella anläggningstillgångar	731	571	527
Finansiella anläggningstillgångar	5 257	4 744	4 908
Summa anläggningstillgångar	57 447	16 442	63 160
Kortfristiga fordringar	8 414	1 491	9 503
Kassa och bank	7 169	8 576	20 309
Summa omsättningstillgångar	15 582	10 067	29 812
Summa Tillgångar	73 029	26 509	92 972
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	1 172	722	1 144
Ej registrerat aktiekapital	-		28
Annat eget kapital	83 242	31 658	108 322
Periodens resultat	-21 648	-10 871	-25 121
Eget kapital	62 766	21 509	84 373
Långfristiga skulder	119	250	122
Kortfristiga skulder	10 144	4 750	8 477
Summa skulder	10 263	5 000	8 599
Summa eget kapital och skulder	73 029	26 509	92 972
Företagsinteckningar	3 000	3 000	3 000
Ansvarsförbindelser	Inga	Inga	Inga

Koncernens kassaflödesanalys i Tkr

	2019 Kvartal 2	2018 Kvartal 2	2019 Jan-juni	2018 Jan-juni	2018 Helår
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-12 420	-5 471	-21 648	-10 807	-24 732
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	3 316	692	6 526	1 381	4 869
Erhållen ränta mm	-	-	-	-	9
Erlagd ränta	-	-33	-	-64	-103
Betald skatt	-102	0	-659	0	83
Förändring av rörelsekapitalet	826	-733	4 169	-1 684	-6 682
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-8 380	-5 545	-11 611	-11 174	-26 556
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar i anläggningstillgångar	-116	-	-461	-84	-172
Förvärv av koncernföretag	-	-	-	-	-49 166
Balanserade utgifter för produktutveckling	-	-	-	-24	-24
Övriga förändringar finansiella tillgångar	-	-	-346	-	2
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-116	0	-807	-108	-49 360
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	-	-	28	-	77 109
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	-	16
Återbetalning av lån	-375	-375	-750	-750	-1 500
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-375	-375	-722	-750	75 625
Periodens kassaflöde	-8 871	-5 920	-13 140	-12 032	-290
Likvida medel vid periodens början	16 050	14 484	20 309	20 596	20 596
Kursdifferens likvida medel	-1	-	0	-	3
Likvida medel vid periodens slut	7 169	8 564	7 169	8 564	20 309

Förändring i eget kapital för koncernen

Tkr	Aktiekapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2018	722	31 658	32 380
Nyemission augusti	191	19 909	20 100
Nyemission oktober	231	52 659	52 890
Emissionskostnader**		-2 090	-2 090
Ej registrerad nyemission nyttjande TO1		6 209	6 209
Erhållet aktieägartillskott		16	16
Omräkningsdifferens		-10	-10
Periodens resultat		-25 121	-25 121
Utgående balans 31 december 2018	1 144	83 229	84 373
Ingående balans 1 januari 2019	1 144	83 229	84 373
Registrering nyemission	28	-28	-
Emissionskostnader		28	28
Förändrad skattesats; obeskrivna reserver		-3	-3
Omräkningsdifferens		16	16
Periodens resultat		-21 648	-21 648
Utgående balans 30 juni 2019	1 172	61 595	62 766

KONTAKT

För eventuella frågor kring delårsrapporten vänligen kontakta:

Maria A. Grimaldi, VD, 0708–283834, alternativt Anders Lindell, CFO, 0708–418314

Bublar Group AB (publ), Kungstensgatan 18, 113 57 Stockholm

Telefon: 08-559 251 20 Hemsida: www.bublar.com, E-post: investorrelations@bublar.com



Bublar Group AB (publ)

Kungstensgatan 18
113 57 Stockholm

+46 8-559 251 20

bublar.com
investorrelations@bublar.com