

BUBLAR GROUP
DELÅRSRAPPORT

Q1

JANUARI-MARS 2020



bublar.

Med "Bublar" avses Bublar Group AB (publ), org. nr. 559019-7462, inklusive dotterbolag. Styrelsen och verkställande direktören för Bublar får härmed avge delårsrapport avseende perioden 1 januari – 31 mars 2020. Alla siffror och kommentarer avser koncernen och belopp anges i Mkr med motsvarande period föregående år inom parentes, om inte annat anges.

Första kvartalet, 1 januari – 31 mars 2020

- Nettoomsättningen uppgick till 4,7 Mkr (4,7)
- Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -7,2 (-6,0) Mkr. Kostnad för utveckling av spel och spelplattform uppgick till ca 3,4 Mkr.
- Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -11,3 (-9,2) Mkr, varav avskrivningar på goodwill uppgår till 3,2 Mkr
- Resultat före skatt uppgick till -11,3 (-9,2) Mkr
- Resultat per aktie uppgick till -0,21 (-0,22) kr

Viktiga händelser under första kvartalet

- Bublar Group får order från internationellt detaljhandelsbolag. I detta projekt samarbetar Vobling med Goodbye Kansas och levererar XR-lösningen för applikationen.
- Bolaget fick ett antal nya kunder inom segmentet Work och Shop; bland annat AlfaLaval, Paroc, Hector Rail, Rimasy och Broni&Bo.
- 3D- och AR-visningar inom segmentet Shop, på Sayducks plattform ökade med 37 procent, jämfört med motsvarande kvartal föregående år och uppgick till 1,4 miljoner visningar.
- Med anledning av Covid-19 är beslutsprocesserna längre och några projekt inom segmentet Work har senarelagts när det gäller lansering. Inom Shop har intresset ökat. Intresset för spel och XR-lösningar har stärkts under den rådande situationen.

Viktiga händelser efter första kvartalet

- Styrelsen i Bublar Group har beslutat att förvärva Goodbye Kansas Holding AB då villkoren för affären är uppfyllda. Affären är ett led i Bublars strategi och ger möjlighet att skapa en världsledande aktör inom XR-teknologi och visualisering.
- Magnus Granqvist utsågs till VD för Virtual Brains med ansvar för affärsområdet Play. Avsikten är att accelerera utvecklingen av affären genom fler partnerskap med rättighetshavare för fler IP-rättigheter samt att vässa erbjudandet för Play-delen.
- Den 7 maj softlanteras Otherworld Heroes, världens första platsbaserade MMORPG, i Sverige, Polen och Indonesien som de första marknaderna. Softlanseringen innebär att spelet nu kan trimmas ytterligare för en större publik inför successiv lansering på fler och fler marknader.
- Play-delen påverkas genom lock-down i flera ekonomier. För Hello Kitty AR: Kawaii World är vi i dialog med Sanrio om lämplig tidpunkt för lansering.

Verkställande direktörens kommentar

Vi levererar på tillväxtstrategin

Nu är villkoren för att genomföra förvärvet av Goodbye Kansas uppfyllda. Förvärvet är ett led i vår strategi att skapa ett av världens främsta bolag inom visualisering och XR-teknologi. I början av maj startade vi softlansering av Otherworld Heroes i tre länder som är mer öppna beaktat Covid-19. Spelet har mottagits väl. För Hello Kitty AR: Kawaii World är vi i dialog med Sanrio om lämplig tidpunkt för lansering. Den stora utmaningen med restriktionerna kring Covid-19 ställer nya krav på bolaget och hur vi jobbar. Jag är därför stolt över hur våra medarbetare har lyckats leverera under den rådande situationen. Vi har fler utestående offerter än någonsin tidigare, vi har fullt fokus på produktutvecklingen på våra plattformar och ett par av våra produkter är i final i den stora tävlingen inom AR/VR - Auggie Awards från AWE-mässan i Silicon Valley.

Med Goodbye Kansas verksamhet och våra nuvarande segment bygger vi en koncern som får en unik position för att fortsätta utveckla tjänster och skalbara produkter. Vi blir ett bolag med över 200 Mkr i omsättning och en global kundstock.

Goodbye Kansas har en internationell kundbas och kreativ höjd med kunder som Electronic Arts/DICE, Ubisoft, Disney, Warner, CD Project, Epic, HBO, Netflix, Amazon, Marvel och Oculus/Facebook.

Den ökande efterfrågan på XR-teknologi inom både entertainment och industriella tillämpningar gör att vi gemensamt kan möta efterfrågan med både förstklassigt visuellt innehåll och teknologisk spets.

Tillsammans med vår expertis inom plattforms- och produktutveckling med skalbar intäktsmodell för visualisering inom XR teknologi kan vi bredda erbjudandet inom Entertainment och Enterprise. Vi har redan pågående samarbeten för globala kunder där våra respektive spetskompetenser skapar ett ännu starkare erbjudande.

I vårt segment **Play** öppnade vi i februari det andra betatestet av Otherworld Heroes, med goda KPIer. I början av maj startade vi därför softlansering av spelet på de tre första marknaderna Sverige, Polen och Indonesien. Otherworld Heroes är också finalist i Auggie Awards.

För vårt andra egenutvecklade spel Hello Kitty AR: Kawaii World har vi en löpande dialog med Sanrio om lanseringsstrategi då målsättningen har varit att lansera i samband med OS. Vi utvärderar just nu olika alternativ beaktat nytt datum för OS och vilka länder som är tillräckligt öppna för kartbaserade spel.

Genom vår spelutveckling har vi utvecklat plattformen för kartbaserade spel med XR teknologi. Vi har också skaffat oss värdefulla erfarenheter av samarbeten med rättighetshavare genom vår tid med Sanrio.

Det är mot den bakgrunden Magnus Granqvist, en av grundarna till Bublar, går in som VD i Virtual Brains och tar ansvar för vårt affärsområde Play. Avsikten är att accelerera utvecklingen av affären genom att utveckla ytterligare partnerskap med rättighetshavare för fler IP-rättigheter samt att vässa vårt erbjudande för Play-delen. Vi ser en ökad efterfrågan i marknaden nu och med vår kompetens inom kartbaserade spel, vårt AR och VR kunnande inom segmenten Work och Shop, har vi möjlighet att utveckla affären.

Inom segmentet **Work** har vi tagit nya kunder även om beslutsprocesserna är längre för tillfället.

Vi har använt den tillgängliga tiden för att snabba på vår redan lagda plan för investering i produktutvecklingen av vår *Virtual Training Platform* som är basen för våra specialanpassade och skalbara produkter. Just nu ligger vi långt framme i utvecklingen av en spännande ny produkt. Vi är också finalister i Auggie Awards med vår *Fire trainer*.

Inom segmentet **Shop** har vi vunnit nya kunder. Fler och fler branscher och företag, både inom B2B och B2C upptäcker möjligheterna med vår plattform för att kunna presentera sina produkter i 3D och AR för kunderna. För segmenten Work och Shop ser vi nu synergier inom försäljning och marknadsföring, 3D-utveckling, samt i ett gemensamt erbjudande som utvecklas med Sayduck-plattformen som grund.

För våra tre segment Work, Shop och Play fortsätter vi att utveckla skalbara produkter på våra plattformar: *Virtual Training Platform*, *Fire Fighting Simulator*, *Sayduck Platform* och *Real-World Games Platform*.

Avslutningsvis vill jag ytterligare kommentera situationen med Covid-19 och dess påverkan på Bublar. Hittills har vi klarat produktionen i samtliga våra segment väl, trots att merparten av våra medarbetare arbetar hemifrån. Hur den påverkar oss framåt är beroende av hur länge denna situation består och när länder väljer att lätta på sina restriktioner.

Både underhållning och spel är branscher som utvecklats positivt under denna period, vilket är en stor möjlighet för oss. Med förvärvet av Goodbye Kansas kommer vi att kunna ta en ännu starkare position inom dessa områden.

Behovet för företag att kunna presentera, sälja och utbilda digitalt växer också, men med det sagt är efterfrågan också beroende av att företag vågar ta beslut och ställa om sin verksamhet mot mer digitala lösningar.

Vi har hög kompetens och ligger i framkant i tillämpningar av XR-teknologin. En teknologi som ligger än mer rätt i en värld där det åtminstone under en tid kommer vara svårare att träffas fysiskt. I ljuset av detta tror jag att förändringen av sätten hur vi arbetar, lär oss, handlar och spelar kommer gå betydligt snabbare.



Maria A Grimaldi

VD Bublar Group AB

Nyckeltal

Talen avser koncernen i Tkr	2020	2019	2019	2018
	Kvartal 1	Kvartal 1	Helår	Helår
Nettoomsättning	4 670	4 687	17 081	3 472
Aktiverat arbete för egen räkning	1 234	-	1 000	24
Summa intäkter	6 264	4 831	18 572	3 984
Rörelseresultat (EBITDA)	-7 238	-9 232	-31 115	-19 872
Antal anställda, genomsnitt	65	47	57	31
Balansomslutning	94 230	82 990	106 155	92 972
Kassalikviditet	401%	291%	476%	352%
Soliditet	89%	91%	90%	91%
Eget kapital per aktie, kr	1,54	1,83	1,74	2,11
Resultat per aktie, kr				
- före utspädning	-0,21	-0,22	-0,92	-0,63
- efter utspädning	-0,19	-0,22	-0,86	-0,61
Antalet aktier vid periodens slut	54 913 141	41 021 198	54 913 141	40 051 036
Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning	58 913 141	41 021 198	58 913 141	41 021 198
Genomsnittligt antal aktier	54 913 141	41 021 198	51 037 998	32 658 241
Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning	58 913 141	41 021 198	55 037 998	33 628 403

Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras Moderföretaget och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 31 mars 2020. Dotterföretag är alla företag i vilka Koncernen har rätten att utforma företagets finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar.

Bolaget har tre dotterbolag med olika fokusområden, slutkunder och intäktsgenerering: Vobling, har fokus inom affärsområde Work, Sayduck inom Shop och Virtual Brains inom Play. Vobling är inriktade mot utbildning, effektivisering och förbättring av tillverkningsprocesser och utveckling av säljverktyg till företag och organisationer med hjälp av AR/VR. Sayduck hjälper e-handelsföretag att stärka sin digitala affär. Sayduck har en teknisk plattform med en skalbar affärsmodell och en så kallad Software-as-a Service-tjänst. Med hjälp av tekniken förstärks kundupplevelsen för konsumenter som handlar produkter online. Virtual Brains är bolagets spelutvecklingsstudio i Stockholm. Studio har utvecklat en teknikplattform som är inriktad mot mobilspel inom nischen AR med stöd av GPS-funktionalitet och realtidssimulering.

Utveckling i koncernen

AFFÄRSOMRÅDE	WORK	SHOP	PLAY
PLATTFORM	XR VIRTUAL TRAINING PLATFORM	3D/AR VISUALIZATION PLATFORM	XR REAL-WORLD PLATFORM
INTÄKTSMODELL	LICENSINTÄKTER KONSULTINTÄKTER	SAAS INTÄKTER KONSULTINTÄKTER	LICENSINTÄKTER KÖP OCH ANNONSER I SPEL
KUNDEXEMPEL	SJ VY SAAB ELECTROLUX	PIXELS.COM (USA) VALILLA (FI) ALESSI (IT) ARTEMIDE (IT)	OTHERWORLD HEROES HELLO KITTY AR: KAWAII WORLD
			

Affärsområde Work

Nettoomsättningen för verksamheten uppgick till 3,9 Mkr (4,7) och resultatet före avskrivningar (EBITDA) till 1,2 Mkr (1,4). Omsättningen har påverkats av senareläggning av leverans i kundprojekt.

Affärsområdet Work fick flera nya kunder under kvartalet; ett spännande projekt för ett internationellt detaljhandelsföretag där Vobling samarbetar med Goodbye Kansas, presentationslösningar för B2B segment inom Alfa Laval och Paroc samt en utbildningslösning för Hector Rail, den största privata tågoperatören i Skandinavien för fraktlösningar. I övrigt pågår produktionen av redan beställda projekt.

Då restriktionerna för Covid-19 har gjort att beslutsprocesserna är längre har tillgängliga resurser under kvartalet allokerats om för ytterligare ökat fokus på plattforms- och produktutveckling.



AlfaLaval ny kund inom Work

Vobling utvecklar ett sälj- och marknadsföringsstöd till Alfa Laval inom segmentet Separatorer. Genom visualiserings-tekniken är det möjligt att visa separatorns funktionalitet digitalt, via webinarier och digitala kundmöten. Webbapplikationen är nästa steg i utvecklingen av den AR-app för mobila enheter som vi redan erbjuder



Affärsområdet Work kombinerar egen plattformsutveckling med VR-hårdvara för att bygga innovativa produkter med skalbar potential

Redan nu ligger affärsområdet långt fram i utvecklingen av en ny produkt inom området Virtual Training för brandsäkerhet där lansering planeras inom de kommande veckorna. En av lösningarna Fire Trainer, är också finalist i den stora AR/VR tävlingen Auggie Awards.

Etableringen i Singapore kommer genomföras som planerat. Marknadsförings- och säljaktiviteter intensifieras så snart restriktionerna lättas upp.

Affärsområde Shop

Försäljning inom segmentet Shop under första kvartalet uppgick till 0,7 Mkr. EBITDA resultatet uppgick till -0,4 Mkr. Antalet 3D och AR visningar på plattformen ökade med 37 procent jämfört med motsvarande period förra året och uppgick totalt till 1,4 miljoner visningar.

Utvecklingen av Sayducks plattform pågår löpande och under första kvartalet har ytterligare en ny tjänst lanserats - en sk produktkonfigurator - som gör det möjligt att effektivt visualisera produkter i 3D och AR. Det ger möjligheter att enkelt göra den digitala shoppingen personligt anpassad. Med endast några klick kan färg och form förändras och produkten kan vridas och ses från olika vinklar.

Under perioden skapades närmare 340 nya kundkonton på plattformen. Fler och fler nya användningsområden upptäcks både för B2B och B2C-marknaden. Några exempel på nya kunder är Rimasys - för visualisering av mobila utbildningslabbs för kirurger, Broni&Bo – Virtual Try-Ons för accessoarer, Audionord – för visualisering för ljud och Maxel för visualisering av belysning. Partnerskap med Zound Industries där Sayducks 3D-viewer används för att presentera Adidas hörlurar.

Kompetensen inom försäljning och 3D produktion förstärktes ytterligare. Den globala utmaningen med Covid-19 gör att intresset för tjänster inom e-handel är stort. Vissa projekt har dock längre ledtider än normalt då beslutsprocesserna är längre. Prioriteringen ligger fortsatt på tillväxt och utveckling av plattformen. Målsättning är att bli den bästa plattformen för att presentera produkter i 3D och AR.



Zound Industries och Audionord - nya kunder på Sayducks plattform för 3D- och AR-visualisering

Sayduck plattform är en tekniskt avancerad AR-plattform för e-handeln där nya tjänster utvecklas löpande. Den är en pionjär inom Augmented Reality-lösningar för företagsmarknaden med 3D-visualisering av fysiska produkter med fokus på webb och mobil.

Affärsområde Play

Inom affärsområdet Play har bolaget etablerat sig som en spelstudio med unik kompetens inom s k "real-world games".

I februari lanserades Beta test 2 för det första platsbaserade MMORPG Otherworld Heroes. Sedan lanseringen har över 2 300 spelare världen över fått möjligheten att testa och ge feedback på alla nya features och allt nytt innehåll som producerats för att utöka upplevelsen i Otherworld Heroes.

Hittills visar användarstatistiken från betan mycket positiva KPIer. Det är framförallt KPIer för Retention och Engagements som visar potentialen för spelen. Statistiken är bra och ligger över industristandard men är baserat på ett begränsat antal spelare.

Efter perioden, i början av maj, startade soft-lansering av spelet mot tre utvalda marknader: Sverige, Polen och Indonesien. Softlanseringen innebär att spelet nu kan trimmas ytterligare för en större publik.

På grund av det rådande läget med pågående pandemi och lockdown över världen har lanseringsstrategin justerats om vilka marknader som är först ut. Möjlighet finns nu att utvärdera KPIer och jämföra de olika länderna.



Fler marknader kommer successivt att kopplas på och vi ser fram emot att få bjuda in hela världen i denna unika spelupplevelse.

För vårt andra egenutvecklade spel Hello Kitty AR: Kawaii World, har vi en löpande dialog med Sanrio om lämplig tidpunkt för lansering, då målsättningen har varit att lansera i samband med OS. Just nu utvärderar vi olika möjligheter och alternativ, beaktat nytt datum för OS och Covid-19 och vilka marknader som är tillräckligt öppna för kartbaserade spel.

Fokusområden i detta platsbaserade AR-spel ligger framförallt på tre delar; fördjupad interaktion med Sanrio-karaktärerna, Kawaii-feed - den interaktiva kartupplevelsen samt mini- och micro-games som kommer att erbjudas löpande.



Otherworld Heroes

Bublars egenutvecklade spel Otherworld Heroes är soft-lanserat på de tre första marknaderna; Sverige, Polen och Indonesien. Spelet är också finalist i den stora AR/VR tävlingen Auggie Awards i Silicon Valley

UNIQUE REAL-WORLD PLATFORM FOR MOBILE MMO-GAMES



Mapping System
Google Maps
/Open Street Map



Social Interaction between
players. A real-time engine
for user-generated content
linked to physical places
around the world.



Large volumes of players
united in one shared
MMO-platform



Bublar Group äger en av få unika MMO-plattformar

Gemensamt för såväl egen IP-utveckling som uppdrag är att Bublar besitter know-how och teknik för sin unika MMO-plattform för platsbaserade mobilspel. Detta skapar förutsättningar för vidare expansion där de två spelen som nu är under utveckling, fantasy-spelet Otherworld Heroes samt Hello Kitty AR: Kawaii World, blir skyltfönster mot omvärlden, parallellt med spelens egen intjäningsförmåga.

Förvärvet av Goodbye Kansas

Över 90 procent av aktieägarna och fordringsägarna i Goodbye Kansas har accepterat Bublars erbjudande om förvärv. Formellt genomförande av affären planeras till slutet av maj.

Affären ger möjlighet att skapa en världsledande aktör inom XR-teknologi och visualisering. Förvärvet ligger väl i linje med Bublars strategi; att såväl organiskt som genom förvärv, bygga kompetens och teknik i absolut framkant inom XR-området. Koncernen får en unik position för att fortsätta utveckla tjänster och skalbara produkter inom underhållning, e-handeln och industrin.

Goodbye Kansas har ett starkt renommé och har de ledande internationella bolagen inom film, spel och streaming som kunder. Med förvärvet bildas en global koncern med cirka 250 medarbetare och kontor i Stockholm, London, Hamburg, Los Angeles och Manila.

Ett antal synergier har identifierats, dels när det gäller att utveckla ett bredare kunderbjudande, dels möjligheten till korsförsäljning till respektive företags nuvarande kunder. Företagen har redan pågående samarbeten i två kundprojekt; ett för Scania avseende visualiseringstjänster inom CGI, VR och AR samt ett för en konfidentiell global retailkund där företagen ska skapa en ny form av visualisering och interaktiv planering.

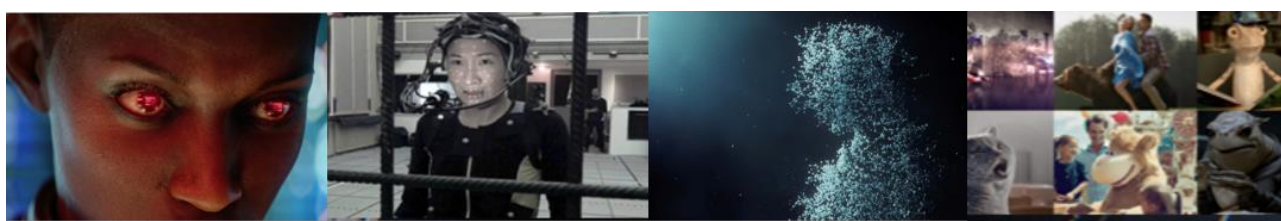
Det handlar om att kombinera kunskaper inom visualisering & innehåll, utveckling och teknologi från respektive bolag.

Affären genomförs som en apportemission där Goodbye Kansas aktieägare och fordringsägare erbjuds 16,4 miljoner aktier i Bublar i fast köpeskilling och upp till två resultatbaserade tilläggsköpeskillingar i form av maximalt 33,9 miljoner aktier under 2020 och 2021. I tillägg till apportemissionen genomförs även en riktad nyemission i Bublar Group om cirka 50 Mkr där merparten ska tillföras som rörelsekapital för Goodbye Kansas.

Förväntad omsättning beräknas uppgå till över 200 Mkr med en målsättning att generera mer än 15 Mkr EBITDA 2020. Koncernen väntas under 2021 nått en internationell position med en bred portfölj av projekt, tjänster och skalbara IP:n och med ett positivt EBITDA.

De två företagen får en bred produktportfölj och tillsammans skapas ett marknadsledande bolag med ett flertal skalbara licensbaserade produkter under utveckling för Work, Shop och Play-segmenten.

Ytterligare detaljer kring förvärvet finns i *Presentation av erbjudandet* på Bublars hemsida bublar.com



GAME TRAILERS
VISUAL EFFECTS (VFX)
CAPTURE/SCANNING
DIGITAL HUMANS

GOODBYE KANSAS + **bublar.**

XR VIRTUAL TRAINING PLATFORM
XR REAL-WORLD AR PLATFORM
3D/AR VISUALIZATION PLATFORM
VIRTUAL PRODUCTION



Goodbye Kansas i korthet

Goodbye Kansas (GBK) bildades 2014 och har snabbt etablerat sig som en högkvalitativ leverantör av digitala och kreativa tjänster för både spel-, film-, TV- och reklam. Bolaget är det största inom sitt verksamhetsområde i Norden och har en av Europas modernaste studios.

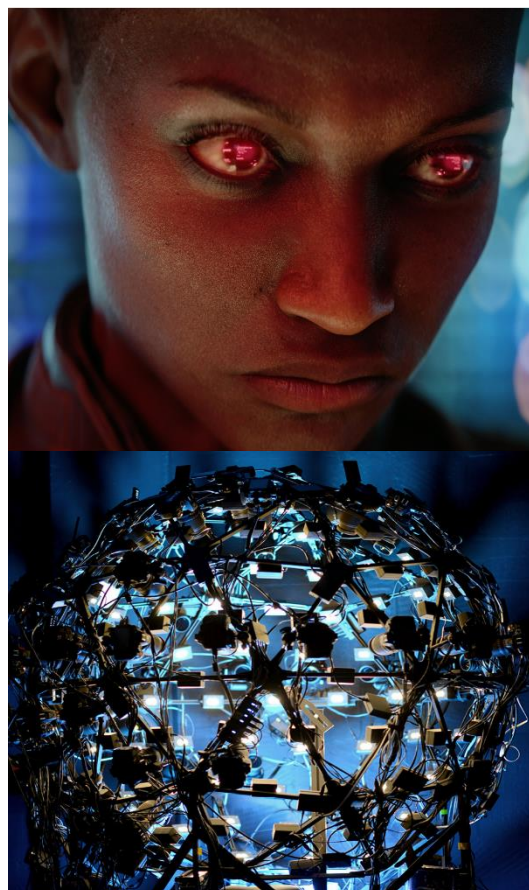
GBK består i huvudsak av två bolag/ affärsområden, Studio Group och Infinite Entertainment. Bolaget har världsledande teknik och know-how inom de områden som är mest eftertraktade inom spel- och filmvärlden, inklusive realtids-visualiseringar, ansiktsanimation, digital humans och avancerad Performance Capture.

GBK identifierade tidigt ett teknikskifte inom produktion av film, tv och spel som gav bolaget ett så kallat *first mover advantage*.

Företaget har produktioner inom fem specialområden; Capture/Scanning, Speltrailers, Animation & Design, Visuella effekter (VFX) samt Film-, TV och Real time- produktion.

Produktionerna har fått fina erkännanden med många priser, bl a Guldägget, Epica Awards, Animago Awards, Eurobest, Mobius Awards, AEA Awards samt det mest prestigefyllda priset i VFX-världen VES Awards, motsvarande ("Oscars" för VFX).

Goodbye Kansas har välrenommerade företag på sin kundlista så som Electronic Arts/DICE, Ubisoft, Warner, CD Project, Epic, HBO, Netflix, Amazon, Marvel, Facebook med flera och har kontor i Stockholm, London, Los Angeles och Hamburg



GoodBye Kansas prisbelönta game-trailer för "Cyberpunk 2077" har över 55 miljoner visningar online och visar på bolagets framstående position inom bl a digital humans och avancerad Performance Capture.



Ekonomisk utveckling koncernen

Kvartalet 1 januari – 31 mars 2020

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 4,7 (4,7) Mkr.

Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till - 7,2 (-6,0) Mkr, vilket kan jämföras med -8,9 Mkr under fjärde kvartalet 2019. Resultatet före avskrivningar belastas fortfarande till stor del av kostnaderna för utvecklingen av den tekniska plattformen och våra två spel om ca 3,4 Mkr.

Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -11,3 (-9,2) Mkr, vilket kan jämföras med -13,0 Mkr under fjärde kvartalet 2019, och inkluderar avskrivning relaterad dels till goodwill om 3,2 Mkr, dels till utvecklingskostnader om 0,8 Mkr.

Resultat per aktie uppgick till -0,21 (-0,22) kr.

Förlusterna är högre än motsvarande period föregående år, vilket reflekterar högre kostnader för färdigställandet av Otherworld Heroes och Hello Kitty AR: Kawaii World. Spelutvecklingen belastar resultaträkningen fullt ut.

Investeringar

Investeringar i Bublar under januari-mars uppgick till 1,4 (0,7) Mkr. Investeringarna relaterar i huvudsak till Vobling för produktutveckling samt utrustning för verksamheten. Investeringarna historiskt avser i huvudsak förvärvet av Vobling och aktivering av programmerings- och produktutvecklingskostnader för Bublars mjukvaruplattform. Kostnaderna för utvecklingen av spelen aktiveras inte utan belastar helt resultaträkningen löpande sedan början av 2018.

Kassaflöde och likvida medel

Vid periodens slut, den 31 mars 2020 uppgick koncernens likvida medel till 27,0 (20,3) Mkr. Kassaflödet var -10,3 (- 0,3) Mkr. Bolaget har efter periodens slut genomfört en villkorad riktad nyemission relaterat till förvärvet av Goodbye Kansas som skulle tillföra bolaget ca 50 Mkr i likvida medel före emissionskostnader.

Personal

Antalet anställda i koncernen inklusive dotterbolagen Sayduck Oy, Vobling AB, Vobling

Asia Ltd och Virtual Brains AB uppgick den 31 mars till 68 personer (47).

Aktien

Bublars aktie (BUBL) noterades på Nasdaq First North Growth Market den 11 november 2019 efter att ha varit noterad tidigare på NGM MTF från 6 november 2017 till och med 8 november 2019. Aktien har ISIN-kod SE0010270793. G & W Fondkommission, telefon 08-503 000 50 är bolagets Certified Adviser.

Den 31 mars 2020 fanns totalt 54 913 141 st utestående aktier fördelat på drygt 4 100 ägare (källa: Euroclear).

Efter perioden bemyndigade årsstämman styrelsen att kunna emittera aktier upp till begränsningarna i Bolagsordningen. Det stora bemyndigandet skall ses i perspektivet att vi en tid haft dialog med Goodbye Kansas och sökt utrymme att kunna agera agilt i den processen.

Risker och osäkerhetsfaktorer

Marknaden för de tjänster och produkter Bublar 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 Bolagsbeskrivning inför notering på Nasdaq First North Growth Market 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 utvecklingskostnader för Bublars mjukvaruplattform för mobilspel aktiverats fram till och med 2017. En linjär avskrivningsmodell på 5 år på månadsbasis påbörjades från december 2017. De spel som utvecklats löpande har därefter kostnadsförts för att reflektera den snabba utvecklingen i mobilspelsbranschen. Kostnader för funktionella tillägg till mjukvaruplattformen kommer att aktiveras och linjärt skrivas av.

I samband med förvärven av Vobling och Sayduck har goodwillposter uppkommit. De skrivs av linjärt i koncernredovisningen på 5 år med början från tillträdesdatumen. Det totala goodwillvärdet uppgick till ca 48 Mkr per den 31 mars.

Kapitalbehov

Bublar genomförde under 2019 emissioner om totalt ca 50 Mkr för att dels kunna finansiera utvecklingen av spel och spelplattform, dels för att stödja fokuseringen mot större bolag och produktifiering i Voblings och Sayducks verksamheter. Kassa-behållningen uppgick till ca 27 Mkr vid periodens utgång.

Vi bedömer att det finns en stor global kommersiell potential i bägge spelprojekten men kan inte med säkerhet förutse intäktsnivåerna. Därför kommer utfallet av spelens intäktsgenerering direkt påverka bolagets framtida kapitalbehov.

Styrelsen bedömer det därför som avgörande att spelen förmår generera intäkter, annars är inte det

befintliga rörelsekapitalet tillräckligt under året för spelverksamheten. Om intäkterna inte utvecklas i enlighet med styrelsens bedömningar behöver Bolaget överväga åtgärder inklusive ytterligare kapitalanskaffningar.

Det finns ett stort intresse att investera i företag som försöker utveckla applikationer och produkter baserat på XR-tekniken både hos professionella investerare och individer, vilket gör att styrelsen bedömer möjligheterna som goda att skaffa ytterligare finansiering. Det läget kan naturligtvis förändras inte minst av händelser som Covid-19. I samband med publiceringen av avsiktsförklaringen om förvärvet av Goodbye Kansas säkerställdes däremot teckningsförbindelser om ca 50 Mkr som pekar på ett fortsatt investerarintresse från marknaden.

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

Rapportkalendarium 2020/2021

Delårsrapport Q2	jan - juni	21 augusti
Delårsrapport Q3	jan - sept	10 november
Bokslutskommuniké 2020	jan – dec	25 februari
Bublars samtliga rapporter samt årsredovisning finns tillgängliga på www.bublar.com		

Granskning

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

Stockholm den 20 maj 2020

Styrelsen,

Bublar Group AB (publ)



Resultaträkning i sammandrag för koncernen i Tkr

	2020 Kvartal 1	2019 Kvartal 1	2019 Helår	2018 Helår
INTÄKTER				
Nettoomsättning	4 670	4 687	17 081	3 472
Aktiverat arbete för egen räkning	1 234	-	1 000	24
Övriga rörelseintäkter	360	144	491	488
Summa	6 264	4 831	18 572	3 984
RÖRELSEKOSTNADER				
Övriga externa kostnader	-6 262	-4 102	-21 393	-8 081
Personalkostnader	-7 240	-6 751	-28 123	-15 774
Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-7 238	-6 022	-31 115	-19 872
Avskrivningar och nedskrivningar	-4 107	-3 209	-14 629	-4 859
Rörelseresultat (EBIT)	-11 345	-9 232	-45 744	-24 731
FINANSIELLA POSTER				
Ränteintäkter	0	0	0	0
Räntekostnader	-12	-13	-27	-103
Valutadifferenser	13	17	101	9
Summa finansiella poster	1	4	74	-94
Resultat efter finansiella poster	-11 344	-9 227	-45 669	-24 826
Skatt	0	-	-53	-263
Uppskjuten skatt	0	-	-4 744	-32
Periodens resultat	-11 344	-9 227	-50 467	-25 121

Balansräkning i sammandrag för koncernen i Tkr

	20200331	20190331	20191231	20181231
TILLGÅNGAR				
Immateriella anläggningstillgångar	58 817	54 592	61 032	61 032
Materiella anläggningstillgångar	1 097	796	1 012	1 012
Finansiella anläggningstillgångar	354	5 257	353	353
Summa anläggningstillgångar	60 268	60 644	62 397	62 397
Kortfristiga fordringar	6 973	6 295	6 534	6 534
Kassa och bank	26 989	16 050	37 224	37 224
Summa omsättningstillgångar	33 962	22 346	43 758	43 758
Summa Tillgångar	94 230	82 990	106 155	106 155
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Aktiekapital	1 569	1 172	1 569	1 569
Ej registrerat aktiekapital			-	-
Annat eget kapital	94 096	83 257	144 495	144 495
Periodens resultat	-11 344	-9 227	-50 467	-50 467
Eget kapital	84 320	75 201	95 597	95 597
Långfristiga skulder	1 431	122	1 371	1 371
Kortfristiga skulder	8 479	3 352	9 187	9 187
Summa Skulder	9 910	7 789	10 558	10 558
Summa Eget kapital och Skulder	94 230	82 990	106 155	106 155
Företagsinteckningar		3 000	-	-
Ansvarsförbindelser	Inga	Inga	Inga	Inga

Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen i Tkr

	2020 Kvartal 1	2019 Kvartal 1	2019 Helår	2018 Helår
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-11 344	-9 227	-45 642	-24 732
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	4 126	3 210	14 905	4 869
Erhållen ränta mm	-	-	-	9
Erlagd ränta	-9	-	-27	-103
Betald skatt	-65	-557	-1 364	83
Förändring av rörelsekapitalet	-1 138	3 343	5 612	-6 682
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-8 421	-3 231	-26 516	-26 556
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i anläggningstillgångar	-167	-345	-865	-172
Förvärv av koncernföretag	-	-	-14 139	-49 166
Balanserade utgifter för produktutveckling	-1 700	-	-2 106	-24
Övriga förändringar finansiella tillgångar	268	-345	-186	2
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 867	-690	-17 296	-49 360
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	-	28	61 709	77 109
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	16
Upptagna lån	-	-	19	-
Återbetalning av lån	-	-375	-1 000	-1 500
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	-347	60 728	75 625
Periodens kassaflöde	10 288	-4 268	16 916	-290
Likvida medel vid periodens början	37 224	20 309	20 309	20 596
Kursdifferens likvida medel	53	9	-1	3
Likvida medel vid periodens slut	26 989	16 050	37 224	20 309

Förändring av eget kapital

Tkr	Aktiekapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 1 januari 2019	1 144	83 229	84 373
Registrering nyemission	28	-28	-
Nyemissioner juli (kontant och Sayduck)	175	23 263	23 438
Nyemission oktober	221	40 235	40 456
Teckningsoptioner		437	437
Emissionskostnader		-2 674	-2 674
Omräkningsdifferens		32	32
Periodens resultat		-50 467	-50 467
Utgående balans 31 december 2019	1 569	94 028	95 597
Ingående balans per 1 januari 2020	1 569	94 028	95 597
Periodens resultat		-11 344	-11 344
Korrigerig förvärv, Sayduck		2	2
Omräkningsdifferens		66	66
Utgående balans 31 mars 2020	1 569	83 229	84 321