



## **BOKSLUTSKOMMUNIKÉ, JANUARI – DECEMBER 2018 BUBLAR GROUP AB (PUBL), ORG.NR. 559019-7462**

### **OKTOBER - DECEMBER 2018**

- Bublar Group AB förvärvade i oktober Vobling AB, för 49,8 MSEK genom emission av ca 6,5 miljoner aktier och 6,9 MSEK kontant. En riktad emission till ett fåtal investerare tillförde ca 10 MSEK. Vobling konsolideras från och med 17 oktober.
- Nettoomsättningen för koncernen ökade till 3 121 TSEK (20 TSEK) under kvartalet. Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) blev -6 892 TSEK (-3 937 TSEK). Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -9 689 TSEK (-4 435 TSEK). Resultatet per aktie blev -0,25 kr (-0,10 kr).
- Intäktsökningen jämfört med motsvarande period föregående år är främst hänförlig till att omsättningen från Vobling AB ingår. Kostnaderna är högre än under motsvarande period 2017 genom att Vobling inkluderas, utvecklingsstart av Hello Kitty-produktionen samt engångskostnader för förvärvet av Vobling. Avskrivningarna på teknisk plattform och goodwill belastade med 2 458 TSEK (455 TSEK).
- Vobling har under kvartalet fått flera nya uppdrag från bl a Saab, SJ och Electrolux.
- Koncernens kassa uppgick till 20 309 TSEK (20 596 TSEK) vid periodens slut.
- AR-spelet Glowing Gloves har under testperioden (open beta) haft ca 70 000 nedladdningar utan intäkter. Marknadsföring påbörjas i mars mot valda marknader.

### **JANUARI - DECEMBER 2018**

- Nettoomsättningen för koncernen uppgick till 3 472 TSEK (20 TSEK) under 2018. Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) blev -19 872 TSEK (-13 369 TSEK). Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -24 403 TSEK (-13 744 TSEK). Resultatet per aktie blev -0,62 kr (-0,44 kr). Den högre förlusten beror på att utvecklingskostnader endast aktiverats med 24 TSEK (6 388 TSEK) samt högre avskrivningskostnader på aktiverat arbete och goodwill om 4 859 TSEK (375 TSEK).
- Bublars spelprodukter är fortfarande i utvecklingsfas. Från och med 2018 tillämpar Bublar en redovisningsprincip som innebär att utvecklingskostnader för spelverksamheten kostnadsförs löpande, vilket får en stor inverkan på jämförelsen av resultatutvecklingen.
- Två riktade kontantemissioner i augusti och oktober till kvalificerade investerare har tillfört ca 30 MSEK.

### **HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG**

- Emissionen baserat på nyttjandet av TO1 2017/18 tillförde ca 6,2 MSEK trots en turbulent period för aktier i spelsektorn i december.
- Potentialen i licensavtalet med japanska Sanrio gör att Bublar prioriterar produktionen av Hello Kitty AR-spelet. Detta medför att Glowing Gloves och Otherworld Heroes möter marknaden senare och att det tidigare kommunicerade målet att nå positivt kassaflöde för koncernen i kvartal 2 flyttas fram till kvartal 4.

## **KOMMENTARER FRÅN VD MAGNUS GRANQVIST**

Vi kan stolt konstatera att Bublar Group tagit positionen som det största noterade nordiska spel- och applikationsbolaget inom Augmented-/Virtual Reality-teknologin. Genom förvärvet av det snabbväxande bolaget Vobling, med en stark kundbas och löpande uppdrag, har vi ökat Bublars expansionsmöjligheter. AR/VR-tekniken skapar nya möjligheter inom spel, mobilupplevelser och inom många sektorer inom B2B-marknaden. Tillsammans är vi ca 45 anställda och kan tillvarata affärsmöjligheterna bättre än någonsin tidigare. Dotterbolaget Vobling Asia i Manila, Filippinerna, utgör en högkvalitativ och effektiv produktionsresurs i koncernen.

Efterfrågan från företag på innovativa AR/VR-tjänster växer starkt då relativt små hårdvaruinvesteringar behövs för implementering av lösningar. Smarta telefoner och läsplattor finns redan hos kunderna och i organisationerna. Uppdragen inkluderar initiala prototyper men vi ser att de också ökar i omfattning då kunderna upptäcker de stora möjligheterna med att använda AR/VR-tekniken som en naturlig del i verksamheten. Genom interaktiv visualisering av produkter, miljöer och scenarier vill företagen integrera tekniken för att öka effektivitet och produktivitet i produktions-, utbildnings- och säljprocesser.

Uppdraget med SJ som vi informerade om i december och som sträcker sig fram till början av 2020, är ett utmärkt exempel på detta. Projektet att vidareutveckla utbildningsmoduler i VR för ett flertal tågtyper ur SJ:s fordonsflotta är ett av Voblings hittills största uppdrag. SJ:s personal kommer att kunna öva på rutiner ombord, simulera säkerhetsprocesser och träna på olika scenarier i VR. SJ sparar stora kostnader och ökar sin utbildningseffektivitet.

Bublar har fått i uppdrag att gå vidare med nästa fas i det under 2018 kommunicerade pilotprojektet med ett av världens största bolag inom travel retail med verksamhet i 60 länder.

### **Spelstudion**

I somras kunde vi informera om att Bublar ingått ett licensavtal med japanska Sanrio. Bublar kommer att utveckla och lansera spel som bygger på en av världens mest populära tecknade figurer, Hello Kitty, och mer än 400 av bolagets övriga karaktärer. Avtalet ger oss stora möjligheter att bygga ett mobilspel med global potential. Sanrios licensierade produkter, där Hello Kitty, är överlägset störst, omsatte under 2017 ca 4,6 miljarder USD i konsumentled (retail sales) vilket visar på kraften i varumärket.

Bublar står för produktion och lansering och behåller merparten av intäkterna från spelen, främst hänförliga till annonsering och köp inuti spelet. Nu jobbar vi för att ha Hello Kitty-spelet färdigt i en första testversion under sommaren och med kommersiell lansering planerad i slutet av året. Vi prioriterar resurser för att hålla den tidplanen. Potentialen för Bublar med ett bra utvecklat mobilspel av denna kaliber är betydande.

I slutet av september publicerades beta-versionen av vårt nya boxningsspel Glowing Gloves på App Store. Genom att använda Apples senaste AR-teknik i mobilen har vi skapat en unik spelupplevelse baserat på s k motion tracking där man förflyttar sin boxare i ringen genom att fysiskt förflytta sig i rummet. Liknande sportspel finns vad vi känner till inte sedan tidigare. Vi har visat på en bra kreativ höjd där vi sätter ny teknik i ett underhållande sammanhang. Ca 70 000 användare har laddat ner och spelat Glowing Gloves under testperioden. Vi kommer under mars att påbörja marknadsföringsinsatser för spelet.

Bublars fantasy-baserade mobilspel med arbetsnamnet Mercury har nu fått sitt officiella namn – Otherworld Heroes. I detta platsbaserade MMORPG\*-spel kan spelarna gå samman för att gemensamt lösa uppdrag på spelplanen. Vi har precis startat inbjudningarna till utvalda testgrupper för att delta i den kommande beta-versionen av spelet som planeras starta under kvartal 2. Bublars egenutvecklade kartsystem och plattform står i fokus för utvecklingen av detta s k “real-world AR-game” där alla spelare kan mötas i en och samma spelvärld och där fantasin blandas med verklighet.

Potentialen i spellicensen med japanska Sanrio gör att vi prioriterar produktionen av Hello Kitty AR-spelet. Detta medför att Glowing Gloves och Otherworld Heroes kommer att möta marknaden senare än vi tidigare haft som mål och därmed förskjuts tidpunkten för när intäkter kan infalla. Detta innebär att vi sannolikt inte når det tidigare målet om att vara kassaflödespositiva i kvartal 2 2019 utan bedömer att detta kan ske i slutet av kvartal 4 2019.

### **Fler och starka aktieägare**

I den riktade aktieemissionen som genomfördes i augusti fick vi glädjande in institutionella ägare i form av Handelsbanken Fonder och IKC Fonder. De köpte sedan ytterligare aktier i emissionen i oktober som gjordes för att finansiera kontantdelen av förvärvet av Vobling. Ägarkretsen kunde då dessutom vidgas med Sensor Fonder. Vid utgången av december hade Bublar drygt 2 500 aktieägare, vilket är ca 100 fler än vid förra kvartalsskiftet.

Under december kunde ägarna av teckningsoptionerna 2017/18 nyttja dessa för att köpa nyemitterade aktier till priset 6,40 kr. Vi tror att den instabila aktiemarknaden generellt och en turbulens hos några andra spelbolag i början av teckningsperioden fick en negativ påverkan på optionsägarnas investeringsvilja då marknadskursen delvis låg under teckningskursen under stora delar av teckningsperioden. Trots detta tecknades ändå 970 162 aktier, vilket tillförde bolaget drygt 6,2 MSEK i kapital och likvida medel efter periodens utgång.

### **2019 kommer bli Bublar Groups mest spännande år hittills**

Vi har tre kommersiella mobilspellanseringar framför oss under året där i synnerhet Hello Kitty-spelet kan sätta oss på världskartan. Dessutom är vi mycket bra positionerade i den växande företagsmarknaden. Koncernen har därigenom en balans av “hit-driven” spelutveckling med global potential i kombination med mer traditionell B2B-försäljning av lösningar i AR/VR-teknologins framkant tillsammans med flera ledande svenska exportbolag som kunder. Vi ska fortsätta växa och ta position på den snabbväxande AR/VR-marknaden som förväntas växa från låga nivåer till ca 7 mdr USD i mjukvarusegmentet redan 2020. Vår tillväxtresa har bara börjat.

VD MAGNUS GRANQVIST

\*) MMORPG – Massively Multiplayer Online Role Playing Game

## NYCKELTAL FÖR KONCERNEN I TSEK

	2018 Kvartal 4	2017 Kvartal 4	2018 Helår	2017 Helår
Nettoomsättning	3 121	20	3 472	20
Aktiverat arbete för egen räkning	-	261	24	6 388
Summa intäkter	3 456	281	3 983	6 408
Rörelseresultat (EBIT)	-9 679	-4 392	-24 731	-13 744
Resultat per aktie, kr				
- före utspädning	-0,25*	-0,10	-0,63	-0,44
- efter utspädning	-0,24*	-0,09	-0,61	-0,38
Kassalikviditet	352 %	353 %	352 %	353 %
Soliditet	91 %	82 %	91 %	82 %
Antal anställda, genomsnitt**	32	17	31	17
Balansomslutning	92 972	39 577	92 972	39 577

\*Under kv 4 2018 tecknades 970 162 aktier baserat på nyttjande av teckningsoptioner som i rapportering för kv 4 2018 är inkluderad i beräkningen fast de vid tidpunkten inte hade emitterats. Redovisningen gjordes för att ge en mer informativ bild med tanke på den då just avslutade nyttjandeperioden.

\*\* Ökningen beror på förvärvet av Vobling.

## KONCERNENS VERKSAMHET

Bublar Group är ett innovativt teknik- och spelutvecklingsbolag verksamt inom Augmented Reality/Virtual Reality (AR/VR) med en vision om att AR/VR alltmer kommer bli det primära mediet för människa-datorkommunikation. Koncernen består av moderbolaget Bublar Group AB (publ) och de helägda dotterbolagen Virtual Brains AB och Vobling AB (förvärvat 16 oktober 2018). Vobling har i sin tur ett dotterbolag i Manila på Filippinerna.

Bolaget skapar innovativa applikationer och lösningar såväl mot konsument- som B2B-marknaden. Genom interaktiv visualisering av produkter, miljöer och scenarier kan företag nyttja tekniken för att öka effektivitet och produktivitet i produktions-, utbildnings- och säljprocesser. Spelstudion har som mål att utveckla nya former av spel och appar där teknik kombineras med kreativitet för att skapa det vi kallar nästa generations mobilspel.

Augmented Reality (AR) är en teknik för att i realtid förstärka den verkliga världen med lager av digitala objekt och information. I dagsläget kan skärmen i mobiltelefonen användas för att presentera denna utökade verklighet i t ex spel och andra tjänster. En egenutvecklad plattform gör det möjligt för Bublar att skapa nya upplevelser i mobilspel genom att kombinera AR teknik och geopositionering.

VR, en förkortning för virtual reality (virtuell verklighet). Begreppet kan förklaras av upplevelsen när man befinner sig i en annan verklighet än den man faktiskt är i. Genom att bygga upp virtuella 3D-världar manipuleras sinnen som t ex syn och hörsel. VR-headsets känner av åt vilket håll man vrider huvudet, och visar då bilder av modellen i motsvarande riktning.

## **EKONOMISK UTVECKLING – KONCERNEN**

### **OMSÄTTNING**

Nettoomsättningen uppgick till 3 121 TSEK (0 TSEK) under fjärde kvartalet och 3 472 TSEK (0 TSEK) under 2018. Siffrorna inom parentes anger värden för motsvarande period föregående år. I huvudsak relaterar omsättningen till kunduppdrag för Vobling respektive Bublär.

### **RESULTAT**

Resultatet före avskrivningar (EBITDA) blev under fjärde kvartalet -6 892 TSEK (-3 937 TSEK) och -19 872 TSEK (-13 369 TSEK) för helåret. Rörelseresultatet (EBIT) blev -9 679 TSEK (-4 392 TSEK) under kvartalet och -24 731 TSEK (-13 744 TSEK) under året. De högre förlustvärdena reflekterar att Bublär endast aktiverat arbete för egen räkning med 24 TSEK (6 388 TSEK) under året samt högre avskrivningar relaterade till den tekniska plattformen och goodwill med 4 859 TSEK (375 TSEK). EBIT resultatet påverkas löpande av goodwillavskrivning relaterat till Vobling med ca 800 TSEK per månad sedan 17 oktober, men påverkar inte kassaflödet. Kostnadsbasen är högre och reflekterar delvis konsolideringen av Vobling och högre externa kostnader för utvecklingsstart av Hello Kitty-spelet samt engångskostnader för förvärvet.

### **INVESTERINGAR**

Investeringar under fjärde kvartalet uppgick till 49 231 TSEK (2 515 TSEK) respektive 49 360 TSEK (6 801 TSEK) under 2018. Årets investeringar utgörs huvudsakligen av förvärvet av Vobling. Investeringarna historiskt avser i huvudsak aktivering av programmerings- och produktutvecklingskostnader för Bublärs mjukvaruplattform, men var endast 24 TSEK under året. Kostnaden för utvecklingen av spelen Glowing Gloves, Otherworld Heroes och Hello Kitty spelet har istället helt belastat resultaträkningen.

### **KASSAFLÖDE OCH LIKVIDA MEDEL**

Vid ingången av oktober 2018 hade koncernen 22 001 TSEK i likvida medel. Vid utgången av fjärde kvartalet 2018 uppgick koncernens likvida medel till 20 309 TSEK. Fjärde kvartalets kassaflöde var således -1 695 TSEK (17 597 TSEK) och året visade ett kassaflöde om 290 TSEK (16 118 TSEK). Under augusti och oktober genomfördes riktade emissioner som tillsammans tillförde ca 30 MSEK i likviditet, varav ca 7 MSEK användes till att betala kontandelen av förvärvslikviden för Vobling AB. Likviden om ca 6 209 TSEK från de som nyttjat teckningsoptioner har erhållits 2019.

### **EGET KAPITAL**

Vid ingången av 2018 hade koncernen 32 379 TSEK i eget kapital. Vid utgången av rapportperioden uppgick koncernens egna kapital till 84 373 TSEK (32 380 TSEK).

### **PERSONAL**

Antalet anställda i koncernen inklusive dotterbolagen Virtual Brains och Vobling uppgick vid rapportperiodens slut till 45 personer (17).

### **AKTIEN**

Antalet aktier uppgick till 40 051 036 den 31 december. Efter utgivandet av aktier baserat på de som nyttjat sina teckningsoptioner uppgår antalet aktier till 41 021 198. Aktierna handlas under kortnamnet BUBL MTF med ISIN-kod SE0010270793 på NGM Nordic MTF med G & W Fondkommission, telefon 08-503 000 50, som bolagets Mentor.

## **VERKSAMHET I DOTTERBOLAGEN**

### **BUBLAR SPELSTUDIO**

Potentialen i spellicensen med japanska Sanrio har fått oss att prioritera produktionen av Hello Kitty AR-spelet. Detta medför att Glowing Gloves och Otherworld Heroes kommer möta marknaden senare än tidigare planerat. Marknadsföring för Glowing Gloves påbörjas i mars mot valda marknader. Otherworld Heroes går in i testfas andra kvartalet. Bublars egenutvecklade kartsystem och plattform är basen i detta s k "real-world AR-game" där alla spelare kan mötas i en och samma spelvärld och där fantasin blandas med verklighet.

### **VOBLING – B2B LÖSNINGAR**

Bublar meddelade den 16 oktober 2018 beslutet att förvärva 100 % av aktierna i det svenska AR/VR-bolaget Vobling AB. Genom förvärvet blir Bublar Group det största noterade AR/VR-bolaget i Norden och expanderar ytterligare in i B2B-marknaden och breddar därmed verksamheten inom spelutveckling i AR/VR. I förvärvet ingår Voblings dotterbolag i Manila, Filippinerna, som blir en viktig plattform för att stärka produktionskapaciteten inför utveckling av nuvarande och kommande spelportfölj.

Efterfrågan på AR/VR ökar från företagssektorn. Under kvartalet kunde vi meddela marknaden nya uppdrag från Havas Worldwide/Air France, Saab, SJ och Electrolux. Flera av dem bygger på redan levererade lösningar. Några av beställningarna är för lösningar med avsikt att öka effektivitet och produktivitet i produktions-, utbildnings- och säljprocesser.

### **VOBLING OMSÄTTNING OCH RESULTAT**

Vobling AB och Vobling Asia nådde tillsammans nådde en nettoomsättning om 2 961 TSEK och ett resultat före avskrivningar (EBITDA) om 620 TSEK under perioden från och med 17 oktober t o m årsslutet. Inga jämförelsesiffror presenteras därför att de inte reviderats för den jämförande perioden. Omsättningen fördelar sig på drygt 10 kunduppdrag och är en mix av korta uppdrag och längre projekt.

Försäljningsarbetet är intensivt och kundintresset är stort både för mindre och större projekt från likväl stora multinationella bolag som offentliga inhemska organisationer. Intensiteten i försäljningsaktiviteterna i början av perioden stördes något av förhandlingsprocessen med Bublar men har nu återetablerats. Koncernen står nu bättre rustad att hantera en uttrullning av gemensamma projekt i B2B segmentet.

### **PERSONAL**

Antalet anställda i Vobling uppgick vid rapportperiodens slut till 25 personer, varav 12 är baserade i Manila.

## DATA PER AKTIE FÖR KONCERNEN

	2018 Kvartal 4	2017 Kvartal 4	2018 Helår	2017 Helår
Resultat per aktie, SEK, före och efter utspädning*	-0,25 -0,24	-0,10 -0,09	-0,63 -0,61	-0,44 -0,38
Eget kapital per aktie, SEK	2,11	1,28	2,11	1,28
Antal aktier vid periodens slut	40 051 036	25 265 445	40 051 036	25 265 445
Antal aktier vid periodens slut efter full utspädning*	41 021 198	29 147 189	41 021 198	29 147 189
Genomsnittligt antal aktier vid periodens slut.	36 008 241	25 265 445	32 658 241	19 442 830
Genomsnittligt antal aktier vid periodens slut efter full utspädning*	36 978 403	29 147 189	33 628 403	23 324 574

\*Under kv 4 2018 tecknades 970 162 baserat på nyttjandet av teckningsoptioner som i rapporteringen för kv 4 2018 är inkluderad i beräkningen fast de vid tidpunkten inte hade emitterats. Redovisningen gjordes för att ge en mer informativ bild med tanke på den just avslutade nyttjandeperioden.

### REDOVISNINGSPRINCIPER

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

Under posten immateriella rättigheter har utvecklingskostnader för Bublars mjukvaruplattform aktiverats. En linjär avskrivningsmodell på 5 år på månadsbasis har initierats från december 2017. De spel som löpande utvecklas och har en förväntad utvecklingstid som understiger 1 år kommer att kostnadsföras 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 uppstår en goodwillpost om ca 48 MSEK. Den kommer att skrivas av linjärt i koncernredovisningen på 5 år med början från tillträdesdatumet 17 oktober 2018.

I redovisningen för de två första verksamhetsåren har en skattefordran bokförts som en tillgång eftersom förväntade framtida vinster kan räknas mot de historiska förlusterna under utvecklingsfasen. Skattefordran uppgick till 4 744 TSEK respektive 2 506 TSEK för moderbolaget respektive koncernen per 2017-12-31. Bublars har under de tre första verksamhetsåren finansierat utvecklingen av nya produkter och tjänster med egna medel. Under 2019 kommer Bublars att kunna kommersiellt lansera tre spel som riktar sig mot olika kundkategorier där varje spel har en potential att generera stora intäkter under 2019 och framåt. Tyvärr kan vi däremot inte med säkerhet säga vad intäkterna kommer att bli. Slutsatsen är då att Bublars har en stor inneboende operationell risk i verksamheten. Ur ett bolagsperspektiv har vi försökt balansera den risken genom en låg finansiell risk. Även om vi är övertygade om att våra produkter kommer att generera intäkter, skulle en finansieringsdiskussion komma att kompliceras om vi i det läget skulle behöva göra nedskrivningar av värden i balansräkningen. Vi behåller därför de skattemässiga avdragsvärdena från de två

första räkenskapsåren, men avstår att aktivera avdragsvärdet för 2018. Vi förlorar däremot inte avdragsmöjligheten mot framtida vinster. Under rapportperioden har bolaget förvärvat Vobling som förväntas göra vinst under 2019. Resultatet i Vobling under 2019 kommer att kunna införlivas i Bublars skattemässigt från och med 2019.

### **KAPITALBEHOV**

Bublars plan är att lansera de tre spelen som beskrivits tidigare i rapporten i kommersiell fas enligt en fastlagd tidplan under 2019. Det finns däremot inte någon garanti att spelen kommer att generera de förväntade intäkter vi har uppskattat i respektive projekt. Styrelsen bedömer det därför som avgörande att spelen förmår generera intäkter, annars är inte det befintliga rörelsekapitalet tillräckligt under de kommande 12 månaderna. Om därför intäkterna inte utvecklas i enlighet med styrelsens bedömningar behöver Bolaget överväga åtgärder inklusive ytterligare kapitalanskaffningar.

### **RISKER**

Marknaden för de tjänster och produkter Bublars Group utvecklar befinner sig för närvarande i en stark utvecklingsfas. Marknadsdynamiken innebär att det finns en betydande risk att de projekt Bublars 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 AR/VR/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 Bublars står inför.

### **ÖVRIG INFORMATION**

Styrelsen föreslår ingen utdelning för året. Bolagsstämman kommer att hållas den 11 april. Separat inbjudan kommer att skickas ut. Årsredovisningen för 2018 kommer att publiceras i god tid före stämman och finnas tillgänglig elektroniskt via hemsidan.

### **GRANSKNING AV REVISOR**

Denna bokslutskommuniké har inte varit föremål för revision.



## **STYRELSENS INTYGANDE**

Styrelsen och verkställande direktören för Bublär Group AB (publ) försäkrar att rapporten ger en rättvisande översikt över bolagets verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som bolaget står inför.

Styrelsen

Staffan Eklöv  
Ordförande

Maria A. Grimaldi

Peter Engdahl

Kenneth Häggmark

Magnus Granqvist  
VD

## **NÄSTA RAPPORTTILLFÄLLE**

Kvartalsrapport 1 2019 publiceras den 23 maj 2019.

Bolagsstämma den 11 april 2019

Årsredovisningen förväntas vara tillgänglig senast 3 veckor före stämman

Halvårsrapport den 23 augusti 2019

Delårsrapport kvartal 3 den 15 november 2019

## RESULTATRÄKNING I SAMMANDRAG FÖR KONCERNEN I TSEK

	2018 Kvartal 4	2017 Kvartal 4	2018 Helår	2017 Helår
<b>INTÄKTER</b>				
Nettoomsättning	3 121	20	3 472	-
Aktiverat arbete för egen räkning	-	261	24	6 388
Övriga rörelseintäkter	335	-	488	20
<b>Summa</b>	<b>3 456</b>	<b>281</b>	<b>3 984</b>	<b>6 408</b>
<b>RÖRELSEKOSTNADER</b>				
Övriga externa kostnader	-4 602	-1 482	-8 081	-5 099
Personalkostnader	-5 746	-2 736	-15 774	-14 678
<b>Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)</b>	<b>-6 892</b>	<b>-3 937</b>	<b>-19 872</b>	<b>-13 369</b>
Avskrivningar och nedskrivningar	-2 787	-455	-4 859	-375
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	<b>-9 679</b>	<b>-4 392</b>	<b>-24 731</b>	<b>-13 744</b>
<b>FINANSIELLA POSTER</b>				
Ränteintäkter	0	-	0	-
Räntekostnader	-20	- 43	-103	-163
Valutadifferenser	9		9	
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>-10</b>	<b>-43</b>	<b>-94</b>	<b>-163</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-9 689</b>	<b>- 4 435</b>	<b>-24 826</b>	<b>-13 907</b>
Skatt	-263	.36	-263	-36
Uppskjuten skatt**	-32	1 921	-32	3 010
<b>Periodens resultat</b>	<b>-9 985</b>	<b>-2 550</b>	<b>-25 121</b>	<b>-10 933</b>

\*\* Bublär har i samråd med revisorerna bestämt att inte löpande ta upp skattefordran på förlusten under 2018, se kommentar i textavsnitt om redovisningsprinciper.

**BALANSRÄKNINGEN I SAMMANDRAG FÖR KONCERNEN I TSEK**

2018-12-31 2017-12-31

<b>TILLGÅNGAR</b>		
Immateriella anläggningstillgångar	57 725	12 340
Materiella anläggningstillgångar	527	612
Finansiella anläggningstillgångar	4 908	4 744
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>63 489</b>	<b>17 696</b>
Kortfristiga fordringar	9 503	1 284
Kassa och bank	20 309	20 596
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>29 812</b>	<b>21 880</b>
<b>Summa Tillgångar</b>	<b>92 972</b>	<b>39 576</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		
Aktiekapital	1 144	722
Ej registrerat aktiekapital	28	-
Annat eget kapital	108 322	42 951
Periodens resultat	-25 121	-10 933
<b>Eget kapital</b>	<b>84 373</b>	<b>32 380</b>
Långfristiga skulder	122	1 000
Kortfristiga skulder	8 477	6 196
<b>Summa skulder</b>	<b>8 599</b>	<b>7 196</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>92 972</b>	<b>39 576</b>
<b>Företagsinteckningar</b>	<b>3 000</b>	<b>3 000</b>
<b>Ansvarsförbindelser</b>	<b>Inga</b>	<b>Inga</b>

## KASSAFLÖDESANALYS FÖR KONCERNEN I TSEK

	2018 Kvartal 4	2017 Kvartal 4	2018 Helår	2017 Helår
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>				
Rörelseresultat	-9 682	-4 393	-24 732	-13 744
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	2 797	455	4 869	375
Erhållen ränta mm	9	-	9	-
Erlagd ränta	-17	-42	-103	-163
Betald skatt	83	-36	83	-36
Förändring av rörelsekapitalet*	-3 536	2 824	-6 682	1 058
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-10 346</b>	<b>-1 192</b>	<b>-26 556</b>	<b>-12 510</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>				
Investeringar i anläggningstillgångar	-67	-193	-172	-413
Förvärv av koncernföretag	-49 166	-	-49 166	-
Balanserade utgifter för produktutveckling	-	-2 322	-24	-6 388
Övriga förändringar finansiella anläggningstillgångar	2	-	2	-
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-49 231</b>	<b>-2 515</b>	<b>-49 360</b>	<b>-6 801</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>				
Nyemission*	58 240	21 679	77 109	35 929
Erhållna aktieägartillskott	16	-	16	-
Upptagande av lån	-	-	-	-
Återbetalning av lån	-375	-375	-1 500	-500
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>57 881</b>	<b>21 304</b>	<b>75 625</b>	<b>35 429</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-1 695</b>	<b>17 597</b>	<b>-290</b>	<b>16 118</b>
Likvida medel vid periodens början	22 001	2 999	20 596	4 478
Kursdifferens likvida medel	3	-	3	-
Likvida medel vid periodens slut	20 309	20 596	20 309	20 596

\* Värden efter emissionskostnader

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN I TSEK

TSEK	Aktiekapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans per 3 juli 2015</b>	50	0	50
Erhållna aktieägartillskott		1 779	1 779
Nyemission	10	4 990	5 000
Ej registrerad nyemission		6 751	6 751
Årets resultat		-6 197	-6 197
<b>Utgående balans 31 december 2016</b>	<b>60</b>	<b>7 323</b>	<b>7 383</b>
<b>Ingående balans per 1 januari 2017</b>	<b>60</b>	<b>7 323</b>	<b>7 383</b>
Registrering nyemission	8	-8	-
Nyemission våren 2017	19	14 231	14 250
Fondemission	412	-412	-
Nyemission IPO	183	23 305	23 488
Emission övertilldelning	39	4 961	5 000
Emissionskostnader		-6 809	-6 809
Periodens resultat		-10 933	-10 933
<b>Utgående balans 31 december 2017</b>	<b>722</b>	<b>31 658</b>	<b>32 380</b>
<b>Ingående balans per 1 januari 2018</b>	<b>722</b>	<b>31 658</b>	<b>32 380</b>
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
<b>Utgående balans 31 december 2018</b>	<b>1 144</b>	<b>83 229</b>	<b>84 373</b>

\*\* Kostnader för nyemissioner under 2018

# bublar.

Bublar Group AB (publ), Kungstensgatan 18, 113 57 Stockholm  
 Telefon: 08-559 251 20  
 Hemsida: [www.bublar.com](http://www.bublar.com), E-post: [investorrelations@bublar.com](mailto:investorrelations@bublar.com)

### KONTAKT

För eventuella frågor kring delårsrapporten vänligen kontakta:  
 Magnus Granqvist, VD, 0733–311776, alternativt Anders Lindell, CFO, 0708–418314