

DELÅRSRAPPORT, JANUARI – MARS 2019 **BUBLAR GROUP AB (PUBL), ORG.NR. 559019-7462**

JANUARI - MARS 2019

- Nettoomsättningen för koncernen ökade med 50% från kvartal 4 2018 och 1 516% till 4 687 TSEK (290 TSEK) jämfört med kvartal 1 föregående år. Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) blev -6 022 TSEK (-4 647 TSEK), och kan jämföras med -6 892 TSEK från kvartal 4 2018.
- Intäktsökningen från föregående kvartal beror framförallt på att kundprojekten växer i omfattning och att kunderna väljer att engagera dotterbolaget Vobling i fler projekt. Voblings omsättning uppgick till 4 680 TSEK och nådde ett resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA) om 1 360 TSEK, vilket innebar en förbättrad EBITDA marginal på 29% jämfört med 21% under kvartal 4.
- Koncernens rörelseresultat (EBIT) uppgick till -9 231 TSEK (-5 336 TSEK), jämfört mot föregående kvartals -9 679 TSEK, och inkluderar icke kassapåverkande poster med 3 209 TSEK som utgörs huvudsakligen av goodwillavskrivningar på Vobling. Resultatet per aktie blev -0,22 kr (-0,10 kr).
- Koncernens kassa uppgick till 16 050 TSEK (14 484 TSEK) vid periodens slut.

HÄNDELSER EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Maria A. Grimaldi, tidigare styrelseledamot i Bublar och med gedigen erfarenhet från dataspel- och teknikrelaterade branscher, har utsetts till ny VD.
- Återkopplingen och nyckeltalen från testperioden av mobilspelet Otherworld Heroes är mycket positiva. Genomsnittlig daglig speltid under den stängda beta-testperioden överstiger 21 minuter, vilket är mer än "top-in-class" värden för spelkategorierna *rollspel* och *äventyr* från 2018 om 17 respektive 14 minuter. Värdena för retention speglar jämförelsen i speltid. Nästan 3 000 spelare har deltagit. Sverige utgör största andel med ca 24%, följt av Spanien, USA och Tyskland.



KOMMENTARER FRÅN VD MARIA A. GRIMALDI

MARKNADEN TAR FART, VOBLING ÖKAR OMSÄTTNINGEN

På bolagsstämman 11 april presenterade vi resultatet av vårt strategiarbete som genomförts under första kvartalet. Externa prognoser pekar på en exceptionell tillväxt för XR-branschen och samtliga amerikanska teknologijättar storsatsar på tekniken. Microsofts VD Satya Nadella kallar Augmented Reality för "the ultimate computer". Tim Cook från Apple ser Augmented Reality som en lika stor förändringsidé som den smarta telefonen. Fler storföretag börjar förstå potentialen med att ändra i sina processer med hjälp av tekniken, konsumenterna börjar använda AR i sina inköpsbeteenden och i spelbranschen är mobilen största plattform. Vi är rätt positionerade.

Voblings försäljning mot företag har ökat med 50% jämfört med det avslutande kvartalet förra året, drivet av att affärerna blir större per kund. Här gynnas vi av våra etablerade kundrelationer med stora företag som har resurser att kontinuerligt investera i produktivitetsförbättringar. Vobling har bland annat fått ett nytt större uppdrag av en global befintlig kund där vi nu tar en tidigare utvecklad "proof of concept-applikation" mot att skapa en mer fullskalig produkt. Målet är att produkten ska effektivisera interna arbets- och beslutsprocesser genom en plattformsgnostisk lösning som kommer att distribueras i VR, AR och på 2D-skärmar.

Utvecklingen mot egna licensprodukter har börjat skörda frukt, om än i liten skala. Air France AR World, applikationen som vi har utvecklat tillsammans med Havas Worldwide på uppdrag av Air France, lanseras på flera marknader med licensbaserad affärsmodell.

Vi har börjat generera intäkter i Sydostasien. Malaysiska CIMB Bank, en av Asiens största banker, vars filippinska dotterbolag är en ny intressant kund under kvartalet visar att vår verksamhet i Manila kan bli ett brohuvud till affärer och relationer i regionen. En asiatisk närvaro är värdefull speciellt med tanke på spelprojektet baserat på japanska Sanrios karaktärer.

SPELUTVECKLINGEN I VIRTUAL BRAINS

Vår spelstudio Virtual Brains utvecklar nu det platsbaserade mobilspelet Hello Kitty AR - Kawaii World för en första testversion efter sommaren. Därefter samlas all feedback för analys och vidare utveckling inför lansering. Vi har under utvecklingsperioden säkerställt att vi har tillgång till några av Europas mest meriterade spelutvecklare i processen vilket har stärkt vår produktionskapacitet under kvartalet. Hello Kittys fans är en dedikerad och lojal grupp som spänner över hela världen. Vi har nu möjlighet att skapa en helt ny spelupplevelse för dem genom kombinationen av vår unika teknik och spelutvecklarkompetens.

I april startade testperioden av vårt spel Otherworld Heroes. Nyckeltalen från den stängda beta-fasen ger en fantastisk energiinjektion i studion. Speltid och s.k. retention jämfört mot rollspels- och äventyrsgenren är mycket bra. Den positiva responsen från de engagerade fansen från testperioden tar vi på stort allvar med oss i slutfasen av utvecklingen. Kommentarererna stärker vår egen entusiasm över spelets engagerande funktioner.

Spelet Glowing Gloves, där vi nyttjar ARKits möjlighet att fånga rörelser via mobilkameran och göra den funktionen som drivande i ett spel, har ännu inte genererat intäkter i takt med våra förväntningar. Apple uppmärksammade att Bublär använde deras AR teknologi på ett nytt sätt. Vår användning av ARKit där spelavataren påverkas av mobilens rörelser öppnar en ny form av mobilspel. Men tekniken är ännu ung. Vi har lagt en grund för rörelsestyrda mobilspel.

Det har börjat spridas i spelbranschen om kapaciteten i spelmekaniken i vår kartbaserade plattform och den kommersiella potentialen den bär med sig till nya spelidéer. Sedan början av året har vi kontaktats av flera aktörer med intressanta projekt där vi ser ytterligare potential för våra strategiska verksamhetsområden i studion. Vi utvärderar kontrollerat såväl propåer om nya spelidéer som projekt med samarbetspartners i de existerande spelen.

EXPANSION I FOKUS

Vi vill fortsätta växa med våra kunders ökande insikt om produktivitetsvinster med XR tekniken. Företagen tänker nu i större skala. SJ är ett utmärkt exempel. Marknaden utvecklas i symbios med teknikföretagen och här är våra samarbeten med Tobii och HTC fina exempel. Projektet för Air France med Havas är ett samarbete som har lett till en produkt med egen intäktsförmåga, och är en inspiration till hur eventuella partnerskap och samarbeten kan struktureras i framtiden.

Våra kollegor i branschen har med sina mobilspel banat vägen för ett repetitivt beteende hos konsumenterna. Spelen får därigenom en lång livslängd och på det följer en stor monetiseringspotential. Även om det finns många mobilspel generellt så är konkurrensen om konsumenterna i vårt segment "real-world games" begränsad. Alla känner till Niantic Labs succé Pokémon GO! Utanför spelbranschen kanske man däremot inte vet att spelet genererade nästan 650 m SEK i intäkter bara under april i år. Det är ett enormt styrketecken med tanke på att spelet lanserades för tre år sedan. Även Jurassic World Alive, lanserat i maj 2018 av Ludia, har varit en stor framgång. Kombinationen av vår förmåga, responsen på Otherworld Heroes och värdet i varumärket Hello Kitty gör att vi har stor tillförsikt till att spelen kommer hitta en stor publik.

Jag vill öka vår kraft att tillvarata våra produkters kommersiella möjligheter på den globala marknaden. Därför skall vi öka takten genom ytterligare resurser för att möta marknadens efterfrågan av våra kompetensområden och de produkter vi utvecklar.

VD MARIA A. GRIMALDI



NYCKELTAL FÖR KONCERNEN I TSEK

	2019 Kvartal 1	2018 Kvartal 1	2018 Helår	2017 Helår
Nettoomsättning	4 687	290	3 472	20
Aktiverat arbete för egen räkning	-	24	24	6 388
Summa intäkter	4 831	320	3 983	6 408
Rörelseresultat (EBIT)	-9 232	-5 336	-24 731	-13 744
Resultat per aktie, kr				
- före utspädning	-0,22	-0,21	-0,63	-0,44
- efter utspädning	-0,22	-0,18	-0,61	-0,38
Kassalikviditet	291 %	301 %	352 %	353 %
Soliditet	91 %	81 %	91 %	82 %
Antal anställda, genomsnitt**	47	15	31	17
Balansomslutning	82 990	33 343	92 972	39 577

KONCERNENS VERKSAMHET

Koncernen består av moderbolaget Bublar Group AB (publ) och de helägda dotterbolagen Virtual Brains AB och Vobling AB. Vobling har i sin tur ett dotterbolag i Manila på Filippinerna.

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. Augmented Reality (AR) är en teknik för att i realtid förstärka den verkliga världen med lager av digitala objekt och information. Begreppet VR, virtual reality (virtuell verklighet), förklarar upplevelsen när man befinner sig i en annan verklighet än den man faktiskt är i.

Bublars affärsidé är att utveckla mobilspel och applikationer baserat på AR/VR-teknik. Möjligheterna med att använda AR/VR-tekniken för att öka effektivitet och produktivitet i produktions-, utbildnings- och säljprocesser är mycket stora. Begränsade teknikinvesteringar behövs för implementering av lösningar. Med hjälp av en egenutvecklad mjukvaruplattform kan Bublar skapa nya mobilupplevelser där stora volymer användare i realtid kan skapa, upptäcka och interagera med såväl andra användare som innehåll länkat till platser över hela världen.

EKONOMISK UTVECKLING – KONCERNEN

OMSÄTTNING

Nettoomsättningen uppgick till 4 687 TSEK (290 TSEK) under första kvartalet och 3 121 TSEK under fjärde kvartalet 2018. Siffrorna inom parentes anger värden för motsvarande period föregående år. I huvudsak relaterar omsättningen till kunduppdrag inom Voblings verksamhet.

RESULTAT

Resultatet före avskrivningar (EBITDA) blev under fjärde kvartalet -6 022 TSEK (-4 647 TSEK) och -6 892 för fjärde kvartalet 2018. Rörelseresultatet (EBIT) blev -9 232 TSEK (-5 336 TSEK) under kvartalet och -9 679 under fjärde kvartalet 2018. Det högre förlustvärdet reflekterar löpande avskrivningar relaterade till den tekniska plattformen och goodwill med 3 084 TSEK (628 TSEK). EBIT resultatet påverkas löpande av goodwillavskrivning relaterat till Vobling med drygt 818 TSEK per månad sedan förvärvet 17 oktober, men påverkar inte kassaflödet. Kostnadsbasen är högre och reflekterar delvis konsolideringen av Vobling och högre externa kostnader för utvecklingen av Hello Kitty-spelet.

INVESTERINGAR

Investeringar under första kvartalet uppgick till 690 TSEK (108 TSEK). Investeringarna relaterar i huvudsak till nya lokaler för verksamheten. Investeringarna historiskt avser i huvudsak aktivering av programmerings- och produktutvecklingskostnader för Bublars mjukvaruplattform men kostnaden för utvecklingen av spelen belastar resultaträkningen löpande sedan början av 2018.

KASSAFLÖDE OCH LIKVIDA MEDEL

Vid ingången av 2019 hade koncernen 20 309 TSEK i likvida medel. Vid utgången av första kvartalet 2019 uppgick koncernens likvida medel till 16 050 TSEK. Första kvartalets kassaflöde var således -4 268 TSEK (-6 112 TSEK). Likviden om knappt 6 MSEK efter kostnader från de som nyttjade teckningsoptionerna i december 2018 har erhållits 2019. Under kvartalet har poster av engångskaraktär, relaterat till nya gemensamma lokaler, belastat likviditeten med ca 1 MSEK.

EGET KAPITAL

Vid ingången av 2019 hade koncernen 84 373 TSEK i eget kapital. Vid utgången av rapportperioden uppgick koncernens egna kapital till 75 201 TSEK (27 012 TSEK).

PERSONAL

Antalet anställda i koncernen inklusive dotterbolagen Virtual Brains och Vobling uppgick vid rapportperiodens slut till 47 personer (15).

AKTIEN

Antalet aktier uppgick till 41 021 198 den 31 mars. Årsstämman bemyndigade styrelsen att emittera aktier inom ramen för Aktiebolagslagen samt att införa ett incitamentsprogram till personalen motsvarande högst 4 000 000 aktier. 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.

PÅGÅENDE PROJEKT I DOTTERBOLAGEN

VIRTUAL BRAINS - SPELSTUDION

Vi har fått mycket positiv respons under testperioden av mobilspelet Otherworld Heroes i den s.k. stängda beta-perioden som pågått sedan början av april. De starka nyckeltalen i speltid, "click-through-rates" och retention som redovisades på årsstämman håller i sig. Nästan 3 000 spelare har deltagit. Sverige utgör största marknad med ca 24% andel, följt av Spanien, USA, Tyskland och Storbritannien. Den genomsnittliga dagliga speltiden under den stängda beta-testperioden överstiger 21 minuter, vilket är mer än "top-in-class" värden för spelkategorierna rollspel och äventyr under 2018 om 17 respektive 14 minuter. De s.k. retention värdena för dag 1, respektive dag 7, ligger nära, respektive överstiger, "top-in-class" värden för spelkategorierna rollspel och äventyr från 2018. Vi drar slutsatsen efter alla kommentarer under testperioden att spelet har skapat ett stort engagemang hos testspelarna.

Återkopplingen på Otherworld Heroes och den stora kommersiella potentialen för Bublars Group i mobilspelet Hello Kitty AR - Kawaii World som vi utvecklar baserat på japanska Sanrios karaktärer skapar ett angenämt resursallokeringsproblem. Tidplanen för Sanrio projektet gör att vi prioriterar produktionen av Hello Kitty AR-spelet och sparar marknadsföringsresurser ursprungligen tillänkta för Glowing Gloves. En första version av Hello Kitty AR - Kawaii World planeras efter sommaren.

Bublars för ett antal dialoger i tidig fas om samarbeten i nya projekt baserat på spelplattformens funktionalitet; 1) hantering av kartfunktion, 2) realtidsmotor för användarinnehåll och avatarer kopplat till fysiska platser över världen i kart eller AR-läge, och 3) first-person-motion-tracker motorn kopplat till AR Kit. Intresse finns också från några betydligt mer etablerade spelbolag om samarbeten kring Hello Kitty AR - Kawaii World och Otherworld Heroes.

I Glowing Gloves har vi gjort ett spel där vi nyttjar ARKits möjlighet att fånga rörelser via mobilkameran och göra den funktionen som drivande i ett spel. Många kanske kan känna idén från rörelsespelen framför Tv:n baserat på Xbox, Playstation och Nintendo Wii. Vi ville prova idén med en sporttillämpning. Apple såg att Bublars använde deras AR teknologi på ett helt nytt sätt – vi kände att vi var tidigt ute. Vi ser med ARKit och vår lösning att en ny genre öppnas för rörelsestyrda mobilspel. Tekniken är ännu ny och utvecklingen inom mobil AR kommer att möjliggöra bättre och bättre upplevelser.

VOBLING – B2B LÖSNINGAR

Det har varit ett energifyllt kvartal. Det tidigare kommunicerade SJ projektet är i fullt fokus. Flera kunder har byggt på befintliga uppdrag och Bublars projekt från våren 2018 har utvecklats till ett nytt projekt. Vobling har också fått uppdrag från ett stort svenskt företag att utveckla en applikation där avsikten är att kraftigt effektivisera interna arbetsprocesser och beslut genom en plattformagnostisk lösning som kommer att distribueras i VR, AR och på 2D-skärmar. Air France AR World, applikationen som vi har utvecklat tillsammans med Havas Worldwide på uppdrag av Air France, lanseras på flera marknader. Intäkterna här följer en licensbaserad affärsmodell.

VOBLING OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Vobling AB och Vobling Asia nådde tillsammans en nettoomsättning om 4 680 TSEK, en ökning jämfört med 2 961 TSEK under kvartal 4 2018 och ett resultat före avskrivningar (EBITDA) om 1 360 TSEK jämfört med 620 TSEK under kvartal 4 2018. Intäktsökningen

från föregående kvartal beror framförallt på att kundprojekten växer i omfattning och att nöjda kunder väljer att engagera Vobling i fler projekt.

Marknaden har lämnat fasen av att vara präglad av generell nyfikenhet till att istället se tydlig affärsnytta med AR/VR-tekniken. Vobling ser detta i att kundprojekten växer i omfattning och komplexitet. Intresset är markant större för projekt som påverkar interna processers produktivitet.

PERSONAL

Antalet anställda i Vobling uppgick vid rapportperiodens slut till 29 personer, varav 16 är baserade i Manila.

DATA PER AKTIE FÖR KONCERNEN

	2019 Kvartal 1	2018 Kvartal 1	2018 Helår	2017 Helår
Resultat per aktie, SEK, före och efter utspädning	-0,22 -0,22	-0,21 -0,18	-0,63 -0,61	-0,44 -0,38
Eget kapital per aktie, SEK	1,83	1,07	2,11	1,28
Antal aktier vid periodens slut	41 021 198	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 för perioden.	41 021 198	25 265 445	32 658 241	19 442 830
Genomsnittligt antal aktier för perioden efter full utspädning	41 021 198	29 147 189	33 628 403	23 324 574

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 uppstod en goodwillpost om ca 48 MSEK. Den kommer att skrivas av linjärt i koncernredovisningen på 5 år med början från tillträdesdatumet 17 oktober 2018. Vid rapportdatumet uppgick goodwillvärdet till ca 45 MSEK.

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. Bublar har under de tre första verksamhetsåren finansierat utvecklingen av nya produkter och tjänster med egna medel. Under 2019 lanserar Bublar spel som riktar sig mot olika kundkategorier. Tyvärr kan vi däremot inte med säkerhet säga vad intäkterna kommer att bli. Slutsatsen är då att Bublar har en stor inneboende operationell risk i verksamheten. 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. Resultatet i Vobling under 2019 kommer att kunna införlivas i Bublar skattemässigt från och med 2019.

KAPITALBEHOV

Genom förvärvet av Vobling AB, som varit lönsamt sedan starten och med stark tillväxt, har Bublar en verksamhet med en kritisk massa i termer av löpande uppdrag och s.k. "track-record" mot B2B marknaden som är självfinansierande och förväntas generera ett positivt kassaflöde.

Bublars plan är att lansera de spel som beskrivits tidigare i rapporten i kommersiell fas under 2019 och utvärdera spelen löpande i takt med att testdata tillgängliggörs. Kommande tester kan därför påverka våra exakta planer för releasedatum. Om ledningens bedömningar om spelens förmåga att generera intäkter ändras mot vad vi har uppskattat i respektive projekt, kommer styrelsen att utvärdera åtgärder inklusive ytterligare kapitalanskaffningar samt utöka våra samarbeten för internationell lansering. Bublars största ägare, Need Invest, har uttryckt en vilja att i ett sådant läge bistå med lånefinansiering.

RISKER

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 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 Bublär står inför.

GRANSKNING AV REVISOR

Denna rapport 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

Peter Engdahl

Magnus Granqvist

Maria A. Grimaldi
VD

Patrik Hansson

Kenneth Häggmark

Per Anders Wärn

NÄSTA RAPPORTTILLFÄLLE

Halvårsrapport den 23 augusti 2019

Delårsrapport kvartal 3 den 15 november 2019

RESULTATRÄKNING I SAMMANDRAG FÖR KONCERNEN I TSEK

	2019 Kvartal 1	2018 Kvartal 1	2018 Helår	2017 Helår
INTÄKTER				
Nettoomsättning	4 687	290	3 472	-
Aktiverat arbete för egen räkning	-	24	24	6 388
Övriga rörelseintäkter	144	6	488	20
Summa	4 831	320	3 984	6 408
RÖRELSEKOSTNADER				
Övriga externa kostnader	-4 102	-1 097	-8 081	-5 099
Personalkostnader	-6 751	-3 870	-15 774	-14 678
Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-6 022	-4 647	-19 872	-13 369
Avskrivningar och nedskrivningar	-3 209	-689	-4 859	-375
Rörelseresultat (EBIT)	-9 232	-5 336	-24 731	-13 744
FINANSIELLA POSTER				
Ränteintäkter	0	-	0	-
Räntekostnader	-13	-31	-103	-163
Valutadifferenser	17		9	
Summa finansiella poster	4	-31	-94	-163
Resultat efter finansiella poster	-9 227	- 5 367	-24 826	-13 907
Skatt	-	-	-263	-36
Uppskjuten skatt**	-	-	-32	3 010
Periodens resultat	-9 227	-5 367	-25 121	-10 933

** Bublär har i samråd med revisorerna bestämt att inte löpande ta upp skattefordran på förlusten under 2018 och 2019, se kommentar i textavsnitt om redovisningsprinciper.

BALANSRÄKNINGEN I SAMMANDRAG FÖR KONCERNEN I TSEK

2019-03-31 2018-03-31 2018-12-31 2017-12-31

TILLGÅNGAR				
Immateriella anläggningstillgångar	54 592	11 745	57 725	12 340
Materiella anläggningstillgångar	796	634	527	612
Finansiella anläggningstillgångar	5 257	4 744	4 908	4 744
Summa anläggningstillgångar	60 644	17 124	63 489	17 696
Kortfristiga fordringar	6 295	1 825	9 503	1 284
Kassa och bank	16 050	14 484	20 309	20 596
Summa omsättningstillgångar	22 346	16 310	29 812	21 880
Summa Tillgångar	82 990	33 434	92 972	39 576
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Aktiekapital	1 172	722	1 144	722
Ej registrerat aktiekapital		-	28	-
Annat eget kapital	83 257	31 657	108 322	42 951
Periodens resultat	-9 227	-5 367	-25 121	-10 933
Eget kapital	75 201	27 012	84 373	32 380
Långfristiga skulder	122	1 000	122	1 000
Kortfristiga skulder	3 353	5 422	8 477	6 196
Summa skulder	7 789	6 422	8 599	7 196
Summa eget kapital och skulder	82 990	33 434	92 972	39 576
Företagsinteckningar	3 000	3 000	3 000	3 000
Ansvarsförbindelser	inga	Inga	Inga	Inga

KASSAFLÖDESANALYS FÖR KONCERNEN I TSEK

	2019 Kvartal 1	2018 Kvartal 1	2018 Helår	2017 Helår
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-9 227	-5 336	-24 732	-13 744
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	3 210	689	4 869	375
Erhållen ränta mm	-	-	9	-
Erlagd ränta	-	-31	-103	-163
Betald skatt	-557	-	83	-36
Förändring av rörelsekapitalet*	3 343	-951	-6 682	1 058
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3 231	-5 629	-26 556	-12 510
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i anläggningstillgångar	-345	-84	-172	-413
Förvärv av koncernföretag	-	-	-49 166	-
Balanserade utgifter för produktutveckling	-	-24	-24	-6 388
Övriga förändringar finansiella anläggningstillgångar	-345	-	2	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-690	-108	-49 360	-6 801
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission*	28	-	77 109	35 929
Erhållna aktieägartillskott	-	-	16	-
Upptagande av lån	-	-	-	-
Återbetalning av lån	-375	-375	-1 500	-500
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-347	-375	75 625	35 429
Periodens kassaflöde	-4 268	-6 112	-290	16 118
Likvida medel vid periodens början	20 309	20 596	20 596	4 478
Kursdifferens likvida medel	9	-	3	-
Likvida medel vid periodens slut	16 050	14 484	20 309	20 596

* Värdet inkluderar emissionsbeloppet erhållit via teckningsoptionerna

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN I TSEK

TSEK	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 per 1 januari 2019	1 144	83 229	84 373
Registrering nyemission	28	-28	-
Emissionskostnader		28	28
Omräkningsdifferens		28	28
Periodens resultat		-9 227	-9 227
Utgående balans 31 mars 2019	1 172	74 030	75 202

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