

# Q3

bublar.

Bublar Group · Kvartalsrapport · Januari – september 2020



WORK



SHOP



PLAY



ENTERTAIN



# SAMMANFATTNING



## Tredje kvartalet, 1 juli - 30 september 2020

- **Nettoomsättningen** uppgick till 48,4 Mkr (4,0). Ökningen förklaras av att Goodbye Kansas, som konsolideras fr o m 1 maj 2020, hade en nettoomsättning på 46,1 Mkr (30,7).
- **Resultat före avskrivningar (EBITDA)** uppgick till -15,1 Mkr (-7,0). Resultatet påverkas av sommarsäsongen som normalt har en lägre aktivitet.
- **Resultat efter avskrivningar (EBIT)** uppgick till -28,8 Mkr (-11,1). Avskrivningar om 13,6 Mkr (4,1) inkluderar goodwill som uppgår till 9,2 Mkr.
- **Kassabehållningen** uppgick till 31,5 Mkr (8,7) vid periodens slut. Efter periodens slut har avtal om en flexibel konvertibelfinansiering ingåtts som ger bolaget möjlighet att lyfta 4,2 Mkr månadsvis i 12 trancher om upp till 50,4 Mkr.

## Perioden, 1 januari – 30 september 2020

- **Nettoomsättningen** uppgick till 101,0 Mkr (11,8). Goodbye Kansas omsättningsökning, som ingår från 1 maj, har drivits av intäktsökning från spelindustrin med 146% jämfört med motsvarande period 2019.
- **Resultat före avskrivningar (EBITDA)** uppgick till -27,0 Mkr (-22,3). Kostnad för spel och spelplattform uppgick till 6,8 Mkr för första halvåret och har därefter aktiverats.
- **Resultat efter avskrivningar (EBIT)** uppgick till -55,9 Mkr (-32,8). Avskrivningar om 28,8 Mkr (10,5) inkluderar en post på goodwill som uppgår till 19,8 Mkr.

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 – 30 september 2020. Alla siffror och kommentarer avser koncernen och belopp anges i Mkr med motsvarande period föregående år inom parentes, om inte annat anges.

## SAMMANFATTNING



Bublars dotterbolag Goodbye Kansas har tilldelats Regeringens exportpris för de kulturella och kreativa näringarna 2019.

### Motiveringen:

“Med effekter som flyttar fantasins gränser för vad som är tekniskt möjligt har Goodbye Kansas Studios imponerat på den internationella animations-, spel- och specialeffektsindustrin. På bara några år har företaget blivit Sveriges största leverantör av visuell storytelling, datogenererade animationer och motion capture till film och spel. Utomordentligt hantverk och innovationskraft kännetecknar företaget vars huvudkontor i Hammarby Sjöstad lockar talanger från hela världen.”

### Viktiga händelser under tredje kvartalet

- Styrelsen fattade beslut om tilldelning av tilläggsköpeskilling 1 gällande förvärvet av Goodbye Kansas. Förutsättningarna uppnåddes för den första av de två möjliga resultatbaserade tilläggsköpeskillingarna.
- Affärsområdet Entertain med Goodbye Kansas ökade andelen spelrelaterade uppdrag. Flera avtal om produktioner för stora internationella spelutvecklare tecknades.
- Affärsområde Work har tecknat ett 3-årigt ramavtal med Saab AB som omfattar lösningar inom XR-teknologi och 3D. Ramavtalet omfattar Saab AB inklusive dotterbolag.
- Licensintäkter för produktvisualisering i 3D för affärsområde Shop fördubblades för januari-september 2020 jämfört med motsvarande period 2019.
- För det kartbaserade mobilspelet Otherworld Heroes fortsatte mjuklanseringen med fler länder. Syftet är att testa spelet utifrån teknik, användarupplevelse och monetisering.

### Viktiga händelser efter perioden

- Segmenten Work och Shop fick flera nya större kunder och ytterligare uppdrag för befintliga. Bland annat Alfa Laval och Forms+Surfaces.
- Goodbye Kansas har tecknat ett avtal för produktion av en ny speltrailer. Ordervärdet uppgår till ca 11 MSEK.
- Goodbye Kansas vann Regeringens exportpris för de kulturella och kreativa näringarna 2019.
- Bublar ingick ett flexibelt konvertibelt låneavtal med schweiziska Nice & Green S.A om upp till 50,4 Mkr. Syftet är att accelerera affärs- och produktutvecklingen i bolaget. Bublar har en möjlighet men inte en skyldighet att utnyttja avtalet.

# VD-ORD

Av Maria A Grimaldi

## Vi fortsätter att ta position inom den digitala industrin.

Vi fortsätter att leverera på vår strategi. Jag ser en fortsatt stabil utveckling med etablering på nya marknader och produktutveckling.

**V**isionen att bli en ledande aktör inom den digitala industrin fortsätter att driva oss. Vi ser en fortsatt stabil utveckling i önskad riktning av den turn-around som pågår i Goodbye Kansas, som ökade omsättningen med 85% hittills i år, och en fortsatt stark utveckling i affärsområdet Shop, som fördubblat licensintäkterna jämfört med föregående år. Resultatet för koncernen i juli och augusti är säsongsmässigt svagt. Efter perioden ser vi en vändning i utvecklingen för segmentet Work med hög aktivitet på införsäljningen.

När det gäller integrationen pågår en genomgång av de olika affärsområdena och vilka möjligheter som finns för att skapa nya affärer, produktutveckling samt ta tillvara kompetens och kundrelationer mellan bolagen.

Det finns potential att utveckla företagsaffären med vassare erbjudanden för virtuell träning och visualiseringslösningar för försäljning och marknad. I denna verksamhet fanns redan ett par samarbeten före förvärvet av Goodbye Kansas, och som ett första steg har en del av Goodbye Kansas och



Voblings affär mot B2B-marknaden samordnats.

Bublar och Goodbye Kansas har stora internationellt välkända bolag i sina kundportföljer. De ger möjligheter till ny- och merförsäljning framåt inom fler områden och det pågår för närvarande ett arbete med att inventera kundrelationer och nätverk.

Närmast ligger nu ytterligare affärsmöjligheter



ter inom de olika avancerade teknologierna som Goodbye Kansas besitter; Performance Capture, Digital Humans och Facial Scanning. Möjligheter finns för utveckling inom respektive område men också hur de används och kombineras med AR och VR- teknologierna. Målsättningen är att utveckla skalbara produkter och lösningar i tillägg till en lönsam projektaffär.

Inom **Play**-delen har vi flera intressanta dialoger med välkända varumärken från film, spel och TV som är intresserade av hur vår kunskap och teknologi kan användas för att tillsammans skapa nya spelupplevelser.

Vi fortsätter mjuklanseringen på flera marknader för *Otherworld Heroes™*. Mjuklanseringsfasen syftar till att testa, kalibrera och utvärdera spelet. Vi kämpar mot rådande pandemi vilket gör att det tar längre tid att få tillförlitliga data från testerna. Vi har också identifierat ett antal förbättringar som ska göras innan kommersiell lansering. Sammantaget gör detta att vi beslutat att skjuta den kommersiella lanseringen in på det nya året. För vår andra spelproduktion, *Hello Kitty AR: Kawaii World*, förbereder vi tillsammans med Sanrio för kommersiell lansering, vilken planeras till nästa sommar.

Affärsområdet **Entertain** med Goodbye Kansas har fortsatt en god orderingång och nettoomsättningen för perioden var 85% högre än 2019. Det är en hög efterfrågan på speltrailers och Performance Capture vilket gynnar Goodbye Kansas affär. I huset finns en av de absolut mest värenommerade studios i världen med tillhörande expertis inom området Performance Capture. Jag är också väldigt stolt över att Goodbye Kansas vann Regeringens exportpris. Det visar på förmågan att kunna leverera digitala, tekniskt avancerade produktioner, med kreativ höjd som ger avtryck internationellt.

Segmentet **Shop** har gjort ännu ett bra kvartal både när det gäller ökade licensintäkter som fördubblades jämfört med 2019 och fler nya långsiktiga licensavtal tecknades. Det visar att Sayduck levererar på strategin.

För **Work** har resultatet präglats av konsekvenserna av utsträckta beslutsprocesser p g a Covid-19 och av säsongsvariation under kvartalet. Sista månaden i kvartalet och efter periodens slut ser vi däremot en vändning med ökat intresse hos kunderna. Teamet inom Work har också stärkts med senior spetskompetens inom försäljning och affärsutveckling.

Förvärvet av Goodbye Kansas innebär att intäktbasen breddas och ökar väsentligt. Förskjutningen av spellanseringarna in i 2021 ökar finansieringsbehovet. Vi bedömer därför att kombinationen av den nya strukturen och med den nya flexibla finansieringslösningen på plats står Bublar på mer stabil grund finansiellt än tidigare.

Vi befinner oss på marknader som har hög tillväxt och vi ser att efterfrågan på avancerad teknologi och digitalt innehåll ökar. Inom flera områden ligger vi tidigt i teknologin där skiftet mot mer avancerade digitala lösningar oftast innebär genomgripande förändringar av stora företags sätt att jobba och redan etablerade processer. Det är ingen tvekan om att skiftet pågår och kommer att förändra vårt sätt att arbeta och konsumera. Vi är övertygade om att det finns många affärsmöjligheter för våra lösningar i detta skifte.

Avslutningsvis, kommer vi att få fortsätta att arbeta på distans ett tag framöver och jag vill passa på att rikta ett stort tack till medarbetarna för fina insatser och den fantastiska energi som finns trots denna speciella situation.

Maria A Grimaldi,  
koncernchef och VD, Bublar Group

# GOODBYE KANSAS I GRUPPEN

Trailern för Suicide Squad: Kill The Justice League.



**Peter Levin,**  
VD och grundare  
i Goodbye Kansas

## Vilka synergier ser du mellan Goodbye Kansas övriga systerbolag?

– Redan innan Goodbye Kansas Studios blev en del av Bublär Group hade vi och Vobling ett tätt samarbete, bland annat inom ett fortfarande konfidentiellt projekt där Goodbye Kansas och Vobling arbetar sida vid sida för att skapa en banbrytande produkt som kommer att presenteras inom några månader.

När bolagen nu är i samma företagsgrupp har banden givetvis blivit ännu tätare och under innevarande kvartal flyttade både Bublär Group och Vobling in i Goodbye Kansas-huset i Stockholm. Även om en stor del av personalstyrkan fortfarande arbetar hemifrån pga den pågående pandemin så har denna flytt ytterligare utvecklat samarbetet inom gruppen och gör det snabbare och enklare att samarbeta. Utvecklingen av synergier är en viktig del av Bublär Groups plan framåt.

## På vilket sätt passar Goodbye Kansas in i Bublär koncernen?

– Våra bolag bygger alla på en vision där vi gemensamt kan utnyttja vår stora pool av kreativa och tekniska talanger och ha öppna kanaler mellan bolagen. Medarbetarna kan utvecklas och växa samtidigt som idéer och projekt berikar varandra.

Vi har världsledande spetskompetens inom Goodbye Kansas och i övriga företagsgruppen. Vi har gedigen erfarenhet att skapa digitala miljöer till film och speltrailers. Vi kan därmed bidra med vår expertis för att hjälpa systerbolagens utveckling av miljöer för VR-träning eller andra lösningar i AR och VR för storbolag och andra industrier. Omvänt kan utvecklingarna i Vobling samarbeta med Goodbye Kansas team för att stärka utvecklingen inom XR och andra områden som t ex machine learning.

# NYCKELTAL

## Koncernen

Tkr	2020 Q3	2019 Q3	2020 Q1-Q3	2019 Q1-Q3	2019 Helår
<b>Nettoomsättning</b>	48 437	3 977	101 023	11 818	17 081
Aktiverat arbete för egen räkning	3 481	-	11 972	-	1 000
<b>Summa intäkter</b>	52 514	4 154	115 558	12 337	18 572
<b>Rörelseresultat (EBITDA)</b>	-15 124	-7 025	-27 022	-22 258	-31 115
<b>Antal anställda, genomsnitt</b>	281	58	180	58	57
<b>Balansomslutning</b>	337 201	82 320	337 201	82 320	106 155
<b>Kassalikviditet</b>	*111%	172%	*111%	172%	476%
<b>Soliditet</b>	*65%	86%	*65%	86%	90%
<b>Eget kapital per aktie, kr</b>	2,02	1,5	2,02	1,5	1,74
<b>Resultat per aktie, kr:</b>					
- före utspädning	-0,30	-0,34	-0,60	-0,79	-0,92
- efter utspädning	-0,29	-0,31	-0,58	-0,73	-0,86
<b>Antalet aktier vid periodens slut</b>	100 194 110	41 021 198	100 194 110	41 021 198	54 913 141
<b>Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning**</b>	104 194 110	45 021 198	104 194 110	45 021 198	58 913 141
<b>Genomsnittligt antal aktier</b>	92 090 021	41 021 198	77 553 626	40 536 217	51 037 998
<b>Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning</b>	96 090 021	44 021 198	81 553 626	44 021 198	55 037 998

\* I beräkningen har bokföringstekniskt beräknad skuld relaterad till tilläggsköpeskilling för Goodbye Kansas exkluderats.

\*\* I beräkningen har utfallet relaterat till tilläggsköpeskilling för Goodbye Kansas inte inkluderats.

## Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 30 september 2020. Dotterföretag är alla företag i vilka Koncernen har rätten att utforma företagets finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar.

Bublar Group AB har fyra dotterbolag med olika fokusområden, slutkunder

och intäktsgenerering: Vobling, har fokus inom affärsområde Work, Sayduck inom Shop och Virtual Brains inom Play. Goodbye Kansas, som inkluderas räkenskapsmässigt från och med 1 maj 2020, är det största verksamhetsområdet. Vobling utvecklar produkter och tjänster inom AR/VR. Sayduck hjälper e-handelsföretag att stärka sin affär med en digital 3D/AR-visualiseringstjänst via sin plattform

som Software-as-a Service. Virtual Brains är koncernens spelutvecklingsstudio i Stockholm, med en egenutvecklad teknikplattform för att kunna skapa AR-baserade mobilspel med GPS-funktionalitet och multiplayer-funktionalitet. Goodbye Kansas är en leverantör av tjänster inom VFX, animationer och Performance Capture till de ledande globala film-, spel- och streamingföretagen.

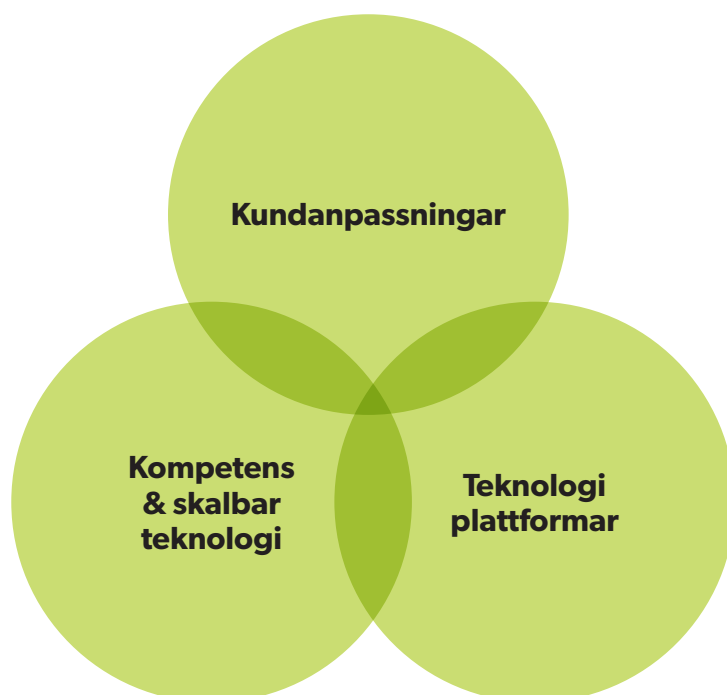
# AFFÄRSMODELL

	WORK	SHOP	PLAY	ENTERTAIN
<b>Plattform</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XL Virtual Training</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D/AR Visualisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XR-real-world</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VFX/CGI</li> <li>• Facial Scanning</li> <li>• Performance Capture</li> <li>• IP-rättigheter</li> </ul>
<b>Intäktmodell</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Licensintäkter</li> <li>• Konsultintäkter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SAAS revenue</li> <li>• Konsultintäkter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Licensintäkter</li> <li>• Köp inuti spel &amp; annonser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Licensintäkter</li> <li>• Konsultintäkter</li> <li>• Royalties</li> </ul>
<b>Kunder exempel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SJ</li> <li>• VY</li> <li>• SAAB</li> <li>• Alfa Laval</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pixels.com (USA)</li> <li>• Valilla (FI)</li> <li>• Alessi (IT)</li> <li>• Aritco (SE)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Otherworld Heroes</li> <li>• Hello Kitty AR: Kawaii world</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HBO</li> <li>• Netflix</li> <li>• EA/Dice</li> <li>• Epic Games</li> </ul>

## Världsledande position inom den digitala industrin

Visionen är att skapa en världsledande aktör inom visualisering och Extended Reality.

Bublar utvecklar produkter och lösningar baserat på den senaste hård- och mjukvaran inom ekosystemet för XR-teknologi, VFX och Performance Capture. Genom våra kundprojekt bygger vi ett starkt strukturkapital i form av kompetens och mjukvara som byggs in i våra plattformar och möjliggör utveckling av produktportföljer och skalbara applikationer.







## Ökat intresse för VR-lösningar

Nettoomsättningen för verksamheten uppgick till 1,4 Mkr (3,4) för tredje kvartalet och resultatet före avskrivningar (EBITDA) till -1,0 Mkr (-0,7). Den lägre nettoomsättningen är ett resultat av förskjutningar i inköpsbeslut från kunder beror på Coronapandemin.

Resultatet präglas av det lägre orderläget och av säsongsvariation då sommarperioden innebär en lägre aktivitet hos potentiella kunder. Under sista månaden i kvartalet och efter periodens slut har

intresset för VR-lösningar ökat och det är hög aktivitet när det gäller införsäljning. Flera nya kunder och tilläggsbeställningar för befintliga kunder har kommit in. Vi ser att marknadssituationen har vänt uppåt igen.

VR-träning är ett fokusområde som tagit fart och under kvartalet har den nya och innovativa produkten VR Fire Trainer lanserats. I tillägg till det redan etablerade samarbetet med Dafo pågår arbetet med att bygga återförsäljarnätverket. Utveckling-

en av den egna plattformen för virtuell träning har avancerat enligt plan. Nästa steg är att presentera möjligheterna med den utvecklade plattformen i form av konkreta användningsområden för kund.

Ett treårigt ramavtal har tecknats med Saab och ytterligare projekt för Saab har levererats under kvartalet. Fler projekt genomförs för Alfa Laval och deras separatorer inom segmentet livsmedel. Avtalet har tecknats med en ny kund inom pappersmassaindustrin inom virtuell träning med fokus på säkerhet.

Under kvartalet har teamet inom Work också förstärkts med spetskompetens inom försäljning och utveckling av skalbara plattformar. David Logg har anställts som vice VD i Vobling. Han kommer

närmast från en roll som Senior Managing Partner på Gartner, för Gartner Retail och Manufacturing Nordic. David Logg har mer än 30 års erfarenhet från olika ledande befattningar inom bland annat Gartner, Tieto, IBM, Connecta och Nordea. Han har stor erfarenhet av framgångsrika försäljningsstrategier, stort kunnande inom kundfokuserad affärsutveckling, mjukvara och digitala lösningar samt drivit transformationer och utveckling av verksamheter som resulterat i starka kundvärden.

Jonathan Tiedtke, som närmast kommer från en roll som CTO för 3D Interactive, blir produktägare för Voblings Virtual Training Platform och besitter en djupgående kompetens inom VR/AR och kringliggande teknologier.

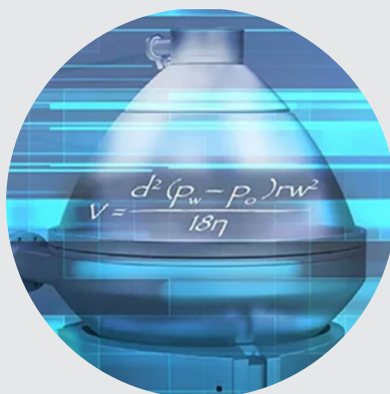
## Utveckling av avancerat säljstöd i 3D/AR för Alfa Laval

Projektet innebär visualisering av Alfa Lavals senaste separatorer för livsmedelssektorn. Applikationen bygger vidare på 3D/AR plattformen från den tidigare leveransen för biopharma. Visualiseringstekniken gör det möjligt att visa separatorns funktionalitet digitalt, via 3D/AR i fysiska eller digitala kundmöten.

Bublars unika applikation innebär att tekniskt avancerade, stora eller otympliga produkter som är svåra att flytta, kan presenteras på ett lika bra sätt som att få en demo av den riktiga produkten på plats. Det finns sedan flera möjligheter att bygga ut applikationen att omfatta flera steg i produktens livscykel.

Alfa Laval har ett världsledande sortiment av separatorer för olika användningsområden. Deras centrifugalseparatorer används av bryggerier

över hela världen. Alfa Lavals affärsenhet, Business Unit High Speed Separators säljer separatorer för ett stort antal tillämpningar inom livsmedel, biopharma, kemisk/tillverkning samt marina industrier. Produkterna säljs i cirka 100 länder. Alfa Laval koncernen hade närmare 17 400 anställda och en omsättning på 46,5 miljarder SEK 2019.



**AR applikationen stödjer vår strategi för att marknadsföringen och delar av försäljningsprocessen ska kunna ske digitalt och att produkten enkelt kan visas på ett verklighetstroget sätt för kunden utan att ha den med sig. Vår målsättning att uppnå samma effekt som en verklig demo har infriats vilket gör att vi nu vill lägga till ytterligare produkter"**

Anette Nord Holfve,  
Market Communication Manager  
på Business Unit High Speed  
Separators, Alfa Laval





Springfree Trampoline är en av kunderna som använder Sayduck Platform.

## Licensintäkterna fördubblas

Försäljning inom Shop under tredje kvartalet uppgick till 1,0 Mkr och segmentet gör -0,2 Mkr i EBITDA resultat. Licensintäkternas andel av totala intäkter ökade till 77%. För perioden jan-sept är andelen nu 68% jämfört med 32% 2019.

Licensintäkterna för perioden januari till september 2020 ökade med 113% jämfört med motsvarande period 2019.

Utvecklingen visar på att det finns ett bra momentum för affärsområdet Shop och Sayduck att leverera på strategin att öka licensintäkterna.

Antalet 3D- och AR-visningar på plattformen ökade med 76% jämfört med motsvarande period förra året och uppgick totalt till 2 miljoner visningar. Ökningen visar att kunderna börjar upptäcka och också aktivt använda de funktioner som teknologin möjliggör.

Under perioden skapades 573 nya kundkonton på plattformen. Flera nya kunder och tilläggsuppdrag tillkom under och efter perioden, bland andra det amerikanska möbelföretaget Forms+Surfa-

ces. Ytterligare ett exempel är Umage, ett danskt designföretag som sedan starten 2008 vuxit och expanderat och sortimentet finns i över 2000 butiker i 40 länder runt om i världen.

Fortsatta satsningar på utveckling av Sayduck Platform har gjorts. Bland annat en utveckling av 3D Viewer för att förbättra den visuella kvaliteten för webbgränssnittet.

Flera intressanta vidareutvecklingar för befintliga kunder har genomförts. Bland annat har en ny plugin-lösning för Shopify lanserats som möjliggör att Sayduck konfiguratoren enkelt kan integreras med butiker som är byggda på Shopify plattformen.

Zound Industries har tagit i bruk "annotations" på [adidasheadphones.com](https://adidasheadphones.com).

Inom området märks en ökad efterfrågan då bolagen förstärker sina e-handelslösningar med fler möjligheter att bättre presentera sina produkter in en digital miljö. Produktionen i projekten bland annat för 3D genomförs i samverkan med utvecklingsteamet i Manila.





Vi är verkligen glada över vårt fortsatta samarbete med Sayduck. Vi visste att vi bara skrapade på ytan till affärsmöjligheter när Forms+Surfaces introducerade AR-tekniken för arkitekter och designers för utvalda produkter redan 2013. Detta nya 3D-konfiguratorprojekt är en naturlig förlängning av vår digitala etablering, och hjälper till att effektivisera specifikationsprocessen för hela vår utomhusproduktlinje för våra kunder.”

Jeffrey Stork, VD för  
Forms+Surfaces, Inc



## Treårigt licensavtal för 3D/AR med Forms+Surfaces, Inc.

Samarbetet med en av Sayducks första kunder expanderar. I det nya avtalet ingår att bygga en online 3D-konfigurator för över 80 av design- och tillverkningsföretaget Forms +Surfaces olika inredningsprodukter för offentliga miljöer.

3D-konfiguratoren gör det möjligt att realistiskt presentera komplexa produkter som kommer i en mängd variationer och kombinationer som vanligtvis inte är lätt att presentera digitalt. Det finns också möjlighet för

kunderna att visualisera sina produktval i Augmented Reality (AR), en av grundfunktionerna i Sayduck Platform.

Sayduck Platform gör det möjligt för företag att skapa unika 3D och AR upplevelser på webben för sina kunder – det driver produktengagemang och skapar förtroende hos kunderna.

Forms+Surfaces designar och tillverkar arkitektoniska produkter som används i offentliga miljöer runt om i världen. Från väggar och hissinteriörer till platsinredning och belysning

tillverkar företaget premiumprodukter för ett brett utbud av miljöer och marknader. Utöver deras stora kundservice och tillverkningsanläggningar i USA, har Forms+Surfaces kontor och filialer i Europa, Asien, Indien, och Mellanöstern, samt Internationella säljteam med kontor i London, Dubai, Singapore, Bangkok och Hong Kong. Företaget har flera kontor i USA med huvudkontor i Pittsburgh, Pennsylvania, och hade en omsättning på 115 miljoner USD under 2019.



Bublars MMO-spel: *Otherworld Heroes* och *Hello Kitty AR: Kawaii World*.

## Två innovativa spelproduktioner tar form och nya IPn i pipeline

Inom Play-delen har vi fyra olika affärsmöjligheter inom real-world games som baseras på vår strategi: egna free-to-play-titlar, spelutveckling baserat på välkända varumärken/IP:n som vi för närvarande arbetar med. Men vi ser också potential för uppdrag av globala förläggare och samarbeten med andra spelstudios.

Vi har utvecklat en unik plattform som ger möjlighet att skapa spelvärldar baserat på verklig kartdata och GPS positioner. Vi har också system för att samla alla spelare i en och samma spelvärld. Sammantaget ger detta goda förutsättningar för framtida nya affärer inom segmentet.

Vi utvärderar just nu ett antal olika IPn och har

flera intressanta dialoger med välkända varumärken från film, spel och TV. Det finns ett intresse för vår teknologi och hur den kan användas för att tillsammans med andra partners skapa nya spelupplevelser.

Under perioden har fortsatt utveckling och testning av de egenutvecklade spelen pågått och teamet inom Play har också förstärkts med spetskompetens inom utveckling och lansering av mobilspel.

Som tidigare kommunicerats har japanska IP-rättsinnehavaren Sanrio tillsammans med Bublar beslutat att flytta den kommersiella lanseringen av mobilspelet *Hello Kitty AR: Kawaii World* till 2021 på grund av den osäkerhet som råder till följd av

Covid-19. Vi förbereder nu tillsammans med Sanrio för kommersiell lansering, vilken planeras till nästa sommar.

Tiden fram till lansering tas tillvara genom att vidareutveckla och förbättra spelet ytterligare baserat på den feedback och data som insamlats från utvärderingar.

För *Otherworld Heroes*™ fortsätter mjuklanseringen på flera marknader förutom Sverige i Europa och Asien för att få en större bas att utvärdera från. Mjuklanseringsfasen syftar till att testa, kalibrera och utvärdera spelet och framförallt tekniken bakom ett geobaserat multiplayer-spel.

Vi kämpar mot rådande pandemi vilket gör att det tar längre tid att få tillförlitliga data från

testerna. Baserat på feedback under testfaserna har vi identifierat ett antal förbättringar som behöver göras innan kommersiell lansering är möjlig. Det handlar bland annat om att förtydliga speldesignen, att säkerställa att relevant spelinnehåll auto-genereras över världen på de områden spelarna fysiskt finns samt att lägga till ytterligare nivåer i spelet. Som väntat visar också testresultaten att Covid-19 begränsar spelarnas möjlighet att röra sig ute obehindrat och vi behöver förstärka delar som möjliggör visst spelande hemifrån utan krav på fysisk förflyttning. Sammantaget innebär det att vi behöver skjuta fram den kommersiella lanseringen in på det nya året.

---

## Hallå där Vineeth Sethu



Vineeth Sethu är Head of Product för *Otherworld Heroes* på Virtual Brains.

### **Du har lång erfarenhet som Executive Producer och lansering av olika spel.**

#### **Vad tycker du är det mest spännande i ditt jobb?**

– Det är en tuff fråga, eftersom det finns så många saker! En är utmaningen att omvandla en idé, eller ett befintligt spel till en produkt med högt engagemang som spelas av miljontals användare över hela världen. En annan är möjligheten att kunna tänja på mina kreativa gränser och ha förmånen att arbeta med mycket begåvade korsfunktionella och multinationella team.

#### **Vad tar du med dig från din tidigare erfarenhet till Bublar och till *Otherworld Heroes*?**

– Med över 20 år i spelbranschen, har jag skaffat mig en bred kompetens och erfarenheter av strategi, Free-to-play spel, produktionsledning, teknik, business intelligence, marknadsföring och att leda kreativa, krossfunktionella och multinationella team.

Jag har haft möjligheten att arbeta med några av de ledande spelutvecklarna och

förläggarna och levererat lönsamma lanseringar för topprankade spel, franchise & IPn - Glorious Games Group (Stardoll), Rovio (*Angry Birds*, *Angry Birds 2*) och EA / Playfish (*Worms Franchise*, Hasbro IPs, *Pet Society*, *The Sims Social*).

Jag ser fram emot att bidra till att bygga en skalbar och lönsam spelverksamhet i Bublar.

#### **Vad tror du att spela spel skulle kunna bidra till för individen och samhället när det gäller till exempel utbildning och hållbarhet?**

– Jag tycker att spel är ett utmärkt medium för att leverera "edutainment". Viktiga frågor inom hållbarhet och klimat kan presenteras som interaktiva kontrollerade simuleringar där man kan uppleva konsekvenserna av sina handlingar och lära sig hur dessa kan bidra till en bättre morgondag. I dagsläget tror jag att det bara finns en handfull spel som gör en insats i denna riktning och där kan spelindustrin ta en mer aktiv roll i för utbildna och synliggöra dessa frågor.





Trailern för Suicide Squad: Kill The Justice League.

## Stabil utveckling av pågående turnaround

Affärsområdet Entertain med Goodbye Kansas har fortsatt en god orderingång och nettoomsättningen för perioden 1 januari - 30 september uppgick till 190 Mkr (102,7) vilket är 85% högre än för motsvarande period 2019. Rörelseresultat (EBITDA) uppgick till -0,3 Mkr (-83), justerat för transaktionskostnader för affären med Bublar. I resultatet för Bublarkoncernen ingår Goodbye Kansas resultat från 1 maj i konsolideringen med 92,5 Mkr i nettoomsättning och EBITDA med -6,1 Mkr.

För kvartalet uppgick omsättningen till 47 Mkr (30,6). EBITDA resultatet uppgick till -10,3 Mkr (-32,1), justerat för transaktionskostnader.

Tredje kvartalet är ett säsongsmässigt svagt kvartal på grund av semesterperiod, juli-aug, som till största del förklarar det negativa resultatet. För september var EBITDA-resultatet tillbaka till en

positiv nivå. Personalkostnaderna var oförändrade och övriga externa kostnader var lägre jämfört med samma period 2019. Sammantaget visar detta på en stabil utveckling och att den turn-around som påbörjats fortsätter.

Spelindustrin är en av de sektorer som inte påverkats negativt av den pågående pandemin och andelen spelrelaterade uppdrag har ökat. Det har gynnat Goodbye Kansas orderingång som just nu har tre stora produktioner i gång parallellt. Uppdragen är för stora internationella spelutvecklare. Nyligen släpptes bolagets nya trailer för spelet "Cyberpunk 2077", producerad för CD Projekt Red och trailern för "Suicide Squad: Kill the Justice League" för Warner Bros. Games.

Produktionsbolagen för film och TV har drabbats av förseningar för planerade inspelningar, vilket har



Trailern för Suicide Squad: Kill The Justice League.

gjort att Goodbye Kansas produktioner för redan vunna kontrakt skjutits fram inom dessa områden.

Goodbye Kansas har under kvartalet fortsatt leverera VFX till flera TV-serier, inklusive säsong 2 av Amazon's "Carnival Row", Netflix' Sherlock Holmes spinoff "The Irregulars" och en BBC-thriller kallad "Vigil". Bolaget levererar också VFX till den internationella spion-thrillern "The 355", med stjärnor som Jessica Chastain, Penélope Cruz, Diane Kruger, Lupita Nyong'o and Bingbing Fan. Filmen är regisserad av Simon Kinberg, en regissör/producent med bland annat "The Martian" och flera "X-men"-filmer på sitt CV.

Efter kvartalet fattades beslut om ytterligare investeringar i Performance Capture-verksamheten för att möta den ökade efterfrågan, bibehålla konkurrensfördelar och säkerställa fortsatt tillväxt. Arbetet med speltrailers innebär att satsningar görs på att vässa spetskompetensen inom området

"Digital Humans", dvs verklighetstroga digitala karaktärer, som bland annat kan användas till spel och Film/TV.

I dagsläget arbetar Goodbye Kansas främst mot spelindustrin när det gäller Digital Humans. Men den höga kompetensen inom Digital Humans innebär också stora möjligheter inom andra segment, som t.ex. olika former av kundservice eller virtuella utbildningsapplikationer inom "virtual training" och "e-learning".

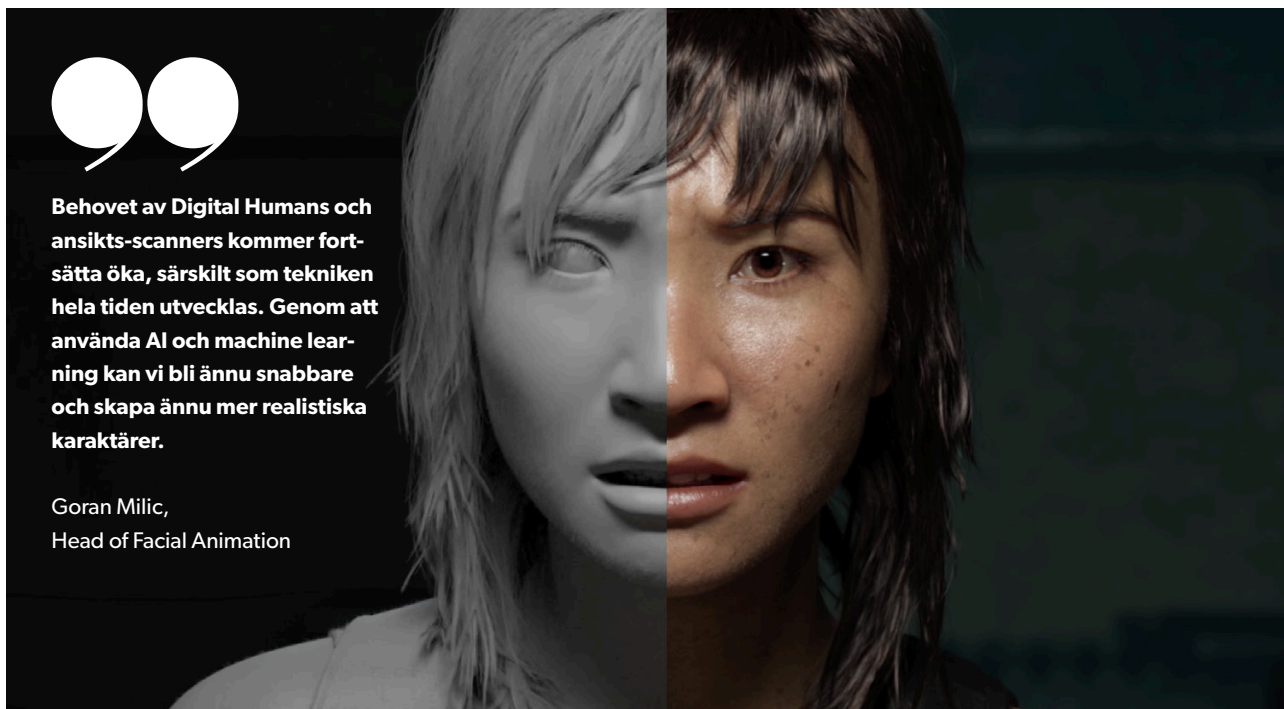
Infinite Entertainment, som arbetar med utveckling av IP'n och samproduktioner av Film/TV-projekt har under kvartalet flyttat fram sina positioner i flera av sina projekt. Infinite har nu som nästa steg etablerats i Los Angeles. I projektportföljen finns bland annat en ny thriller skapad tillsammans med konstnären/författaren Simon Stålenhag, vars bok "Ur Varselklotet" ("Tales from the Loop") blev en hyllad TV-serie för Amazon tidigare i år.





**Behovet av Digital Humans och ansikts-scanners kommer fortsätta öka, särskilt som tekniken hela tiden utvecklas. Genom att använda AI och machine learning kan vi bli ännu snabbare och skapa ännu mer realistiska karaktärer.**

Goran Milic,  
Head of Facial Animation



## Goodbye Kansas "Digital Human Factory"

För bara några år sen ansågs det näst intill omöjligt att bygga digitala karaktärer som var realistiska nog att likna en riktig människa. Men allt eftersom tekniken förbättras har skapandet av digitala människor inte bara blivit möjligt, utan också utvecklats till en verklig konstform. Goodbye Kansas skapar mängder av virtuella människor varje år för att möta det växande behovet inom spel, filmer och andra områden. För att kunna skapa dessa datadrivna "techno sapiens" krävs en komplex produktionsapparat som inkluderar Motion Capture för att spela in skådespelares rörelser, ansikts-scanners för att kunna skapa realistiska ansiktsuttryck och digitala skelett för att karaktären ska kunna röra sig på ett naturligt sätt. Här är vad tre av topp-artisterna på Goodbye Kansas Studios berättar om denna spännande och innovativa "Digital Humans Factory", där de bygger alla dessa artificiella människor.

### Senior Concept & Character Artist

**Jonas Törnqvist** började arbeta med Digital Humans på WETA i Nya Zeeland, när han arbetade på filmer som "Hobbit" och "Tintin". Han var djupt inblandad i konstruktionen av Goodbye Kansas 3D ansikts-scanner, ett projekt som började som ett samarbete med KTH och han är nu Head of Facial Modeling på Goodbye Kansas.

*"Goodbye Kansas har levererat uppåt 500 människoansikten och vi skapar hundratals digitala människor varje år – så jag antar att man kanske kan kalla oss en "Digital Humans-fabrik", säger Jonas. "Varje människa är unik och alla ansikten är helt olika. Så det är en enorm utmaning att skapa övertygande simulationer av mänskliga ansikten. Vi analyserar alltid alla våra data för att se hur vi kan förbättra processen, inklusive vår scanner. Vi strävar efter perfektion."*

**Jonas Skoog, Lead Character Artist**, arbetar med att kombinera och bygga vidare på all data från scannern. "Det inkluderar att sätta samman kropp,

kläder och ansikts-simulationer för att skapa illusionen av en verklig människa", berättar Jonas.

*"Det är kombinationen av alla delar tillsammans som skapar realism. Skådespelare använder ju inte bara sitt ansikte. De uttrycker sig också med kroppsspråk och gester för att förmedla känslor eller berätta en historia. Så vi använder allt från ansikts-scanner-data till Motion Capture för att skapa digitala karaktärer som känns som om de faktiskt lever och andas som verkliga människor."*

### Goran Milic, Head of Facial Animation

säger "Behovet av Digital Humans och ansikts-scanners kommer fortsätta öka, särskilt som tekniken hela tiden utvecklas. Genom att använda AI och machine learning kan vi bli ännu snabbare och skapa ännu mer realistiska karaktärer. Det är därför som research och utveckling är så viktigt. För mig är den verkligt stora utmaningen att skapa trovärdiga animationer. Alla delar måste stämma!"



# TRENDER & UTBLICK

Bublar är verksamt på marknader med hög tillväxt. Gemensamt för Bublars affär är att den bygger på innovativa tillämpningar av den avancerade teknologin inom de olika affärsområdena. Teknologierna inom Virtual Reality, Augmented Reality och Virtual Productions ligger fortfarande tidigt i ett utvecklingskedje, vilket ger potential för affärsutvecklingen i Bublar. Teknologierna kan även innebära en stor förändring av kundernas kärnaffär eller sätt att arbeta.

## Virtual Reality

I en studie från PwC, som är en av de största som genomförts hittills när det gäller effektiviteten av VR-träning i ledarutveckling, föredrog en majoritet av deltagarna, 78%, VR träning framför mer traditionella typer av träning.

I studien tror majoriteten av koncerncheferna att distansarbete är en trend som kommer att hålla i sig även efter

Covid - 19 pandemin. Digitaliseringen av företagens kärnverksamheter och processer innebär också att företagens affärsmodeller behöver förändras vilket tar tid men ger möjligheter för fler affärer på VR-området.

Studien visade också att kostnaden för träning och utbildning av medarbetare i klassrum var åtta gånger högre än en VR- träning för samma antal personer.

## Augmented Reality

Augmented Reality är fortsatt tidig i den teknologiska utvecklingen, men att AR kommer att revolutionera handeln är tydligt. Idag finns en miljard mobiltelefoner och surfplattor som kan klara av en AR-upplevelse. I en studie av Deloitte förväntas 100 miljoner kunder redan om ett år shoppa med hjälp av AR, antingen online eller i butik. Och redan i år planerar 46% av e-handlarna använda sig av AR eller VR.

Värdet för e-handlarna består i hur väl



PHOTO BY FIDEL FERNANDO

## INLÄRNING VIA VR

# 4x

snabbare än traditionell klassrumsinläring.

# 275%

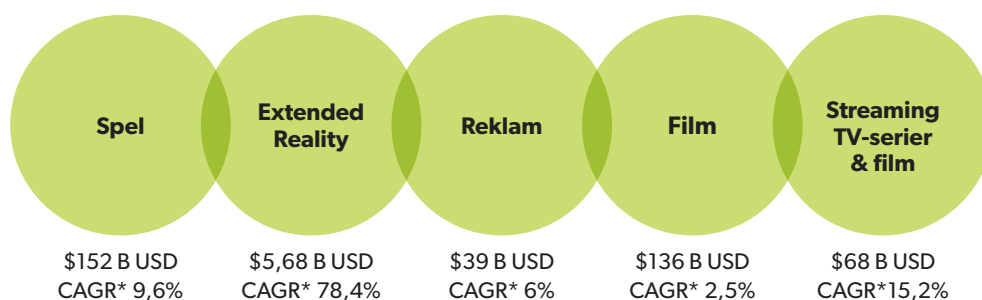
mer säker att tillämpa kunskapsinläring efter träning med VR.

# 3,75x

mer känslomässigt kopplat till innehåll än via klassrumsinläring.

KÄLLA: PWC

## BUBLAR FINNS PÅ TILLVÄXTMARKNADER



\*CAGR: GENOMSNTITTLIG ÅRLIG TILLVÄXT

## TRENDER & UTBLICK

teknologin kan presentera produkterna på ett så verklighetstroget sätt som möjligt. Längst har företag som har produktkategorier inom tex inredning kommit. I den kategorin återfinns också många av affärsområdet Shops kunder.

*“When we think about AR shopping, it’s not just about seeing what something looks like in your space and seeing the size of it, it’s also about seeing the materials and the details of that product,”* kommenterar Daniel Beauchamp, head of VR på Shopify.

Levi’s VD ger också följande kommentar: *“In 10 years there would be no more sizing—soon we would replace this aging retail artifact with custom fit apparel, enabled by body scanning and made-to-order finishing”*

Levi’s framtidsvision vittnar om att hela tillverknings- och distributionskedjan kommer att revolutioneras vilket också kommer ske inom flera industrier.

### Virtual Productions

Pandemins förlamande effekt på resande och global rörlighet har ökat intresset för så kallad Virtual Production, dvs en teknik där skådespelare i en studio

i realtid kan placeras i digitala miljöer redan vid inspelningstillfället. Tekniken förbättras ständigt och passar den nya verklighet där många tvingas arbeta hemifrån. Behovet av att flytta stora inspelningsteam mellan olika fysiska inspelningsplatser minskar dessutom drastiskt, och därmed både kostnader och klimatavtryck. I Disney’s serie “The Mandalorian” filmades över hälften av alla scener i en enda Virtual Production-studio, som kunde erbjuda över 60 digitala miljöer. Post-produktion flyttas till pre-produktion och underleverantörer som t.ex. VFX-bolag får en mer framskjuten position i produktionen.

### Spelmarknaden

Spelsektorn har fortsatt att vara en ansevärd del av Europas digitala och kreativa succé med en omsättning på 21,6 miljarder euro. Sedan 2014 har ökningen varit 55% i Europa på nyckelmarknader.

Av den totala spelmarknaden står spel på mobila enheter för 40% av totala intäkterna på 14 miljarder Euro på motsvarande marknader.



PHOTO BY ROCCO DIPOPPA

### SPEL-MARKNADEN

# 21,6€

...miljarder kronor av den totala EU-marknaden.

# +55%

sedan 2014 inom Europas huvudmarknader: Frankrike, UK, Tyskland och Spanien.

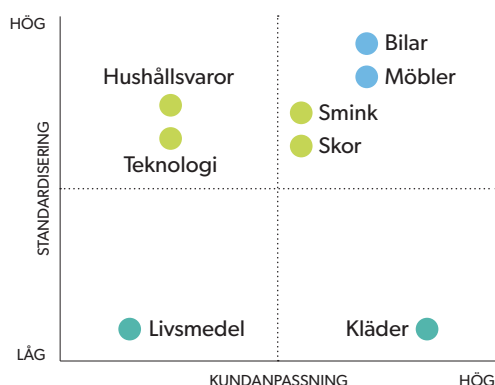
KÄLLA: GAME TRACK 2019 OCH NEWZOO 2019 GLOBAL DATA REPORT

## AR INOM E-HANDELN 2020

Ett positivt ROI uppnås idag med AR-shoppingfunktioner för produkter som har hög standardisering och många kundval.

- Experimentering
- Tidiga tekniska framgångar
- Positiv avkastning, spridning av adaption

KÄLLA: DELOITTE ANALYSIS





# EKONOMISK UTVECKLING



## Kvartalet

1 juli – 30 september 2020

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 48,4 Mkr (4,0). Ökningen beror framförallt på att Goodbye Kansas ingår i verksamheten från och med 1 maj.

Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -15,1 Mkr (-7,0). Kostnaderna för utvecklingen av spelen har fram till juli 2020 ej aktiverats då spelutvecklingen ej uppfyllt kraven enligt K3 18:12. Sedan juli 2020 har kostnaderna för spelutvecklingen av Otherworld Heroes och Hello Kitty aktiverats då kraven för aktivering nu uppfyllts. Det negativa EBITDA-resultatet ska ses i perspektivet att Goodbye Kansas och även Vobling har säsongsmässigt svaga juli- och augustimånader under kvartal 3.

Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -28,8 Mkr (-11,1) och inkluderar avskrivningar (ej kassaflödespåverkande) relaterade dels till goodwill om 9,2 Mkr, dels till utvecklingskostnader om 0,9 Mkr.

Resultat per aktie uppgick till -0,30 kr (-0,34).



## Perioden

1 januari – 30 september 2020

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 101,0 Mkr (11,8). Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -27,0 Mkr (-22,3). Kostnaderna för utvecklingen av spelen har fram till juli 2020 ej aktiverats då spelutvecklingen ej uppfyllt kraven enligt K3 18:12. Investeringarna i spelutveckling om 6,8 Mkr har därför belastat resultatet helt under den perioden. Sedan juli 2020 har kostnaderna för spelutvecklingen av Otherworld Heroes och Hello Kitty aktiverats då kraven för aktivering nu uppfyllts.

Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till

-55,9 Mkr (-32,8) och inkluderar avskrivningar (ej kassaflödespåverkande) relaterade dels till goodwill om 19,8 Mkr, dels till utvecklingskostnader om 2,5 Mkr.

Resultat per aktie uppgick till -0,60 kr (-0,79).

## Investeringar

Förvärvet av Goodbye Kansas utgör den stora investeringen under året, vilket bokfördes under det andra kvartalet. Förvärvet har skett genom en apportemission, där en fast köpeskilling och en tilläggsköpeskilling hittills har betalats. Ytterligare en tilläggsköpeskilling baserat på resultatet under hela 2020 kan komma att betalas.

Totalt uppgår investeringarna i Bublär under januari-september till 134,5 Mkr (15,6). Förvärvet av Goodbye Kansas förklarar drygt 90% av värdet. Övriga poster utgörs av produktutveckling samt teknisk utrustning för verksamheten. Investeringarna historiskt avser i huvudsak förvärvet av Vobling och aktivering av programmerings- och produktutvecklingskostnader för Bublars mjukvaruplattform.

## Kassaflöde och likvida medel

Vid periodens slut, den 30 september 2020 uppgick koncernens likvida medel till ca 31,5 Mkr (8,7). Kassaflödet var -5,8 Mkr (-11,6). Efter perioden har bolaget säkerställt tillgången till en flexibel konvertibelfinansiering om 50,4 Mkr i likvida medel före kostnader fördelat på 12 månatliga trancher om 4,2 Mkr.

## Personal

Antalet anställda i koncernen inklusive dotterbolagen Sayduck Oy, Vobling AB, Vobling Asia Ltd, Virtual Brains AB och Goodbye Kansas uppgick den

## EKONOMISK UTVECKLING

30 september till 296 personer (58).

Det är glädjande att intresset var stort från medarbetare i Goodbye Kansas samt nyanställda i Sayduck och Vobling att teckna de utestående optioner i Bublar som fanns tillgängliga under incitamentsprogrammet tom 31 augusti 2020. De totalt fyra miljoner teckningsoptionerna i programmet är nu fördelade. Optionerna förfaller den 31 maj 2022 och har lösenpris 8,80 kr.

### 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. Aktien har ISIN-kod SE0010270793. G & W Fondkommission, telefon 08-503 000 50 är bolagets Certified Adviser.

Den 30 september 2020 fanns totalt 100 194 110 utestående aktier fördelat på drygt 4 700 ägare. Under kvartalet har antalet aktier ökat genom betalning av den tilläggsköpeskilling som hittills utgått för förvärvet av Goodbye Kansas.

Finansieringsavtalet med Nice & Green innebär att de åtar sig att teckna konvertibler med ett nominellt värde på sammanlagt upp till 50,4 Mkr, i 12 trancher om 4,2 Mkr vardera månadsvis över en period om upp till 14 månader. Bublar har däremot inte någon skyldighet att ropa av någon tranch. Konvertiblerna kan konverteras till aktier med 7 procents rabatt i förhållande till aktiernas volymvägda marknadspris vid tidpunkten för begäran om konvertering. Bublar har rätt att istället lösa in konvertiblerna kontant.

Konvertering av en tranch skulle vid nuvarande marknadskurs (3,23 kr) innebära en utspädning om ca 1,4%. Om alla trancher utnyttjas och konverteras och aktiekursen förblir den samma blir utspädningen ca 16%. Bublar har en rättighet men inte en skyldighet att utnyttja avtalet.

### Risker och osäkerhetsfaktorer

Förvärvet av Goodbye Kansas har inneburit att

verksamheten vuxit signifikant i storlek och fått en etablerad verksamhet som drivkraft i företagets utveckling. Goodbye Kansas har en större kostnads massa vilket gör att bolaget är beroende av att kunna nå en viss nivå av kapacitetsutnyttjande för att kunna säkerställa täckning för de fasta kostnaderna. Detta har varit en utmaning under 2018 och 2019 i bolaget. Kvartal 3 är säsongsmässigt det svagaste kvartalet på grund av semestrar i juli och augusti, men kapacitetsutnyttjandet i september är tillbaka på nivåer i linje med det lönsamma kvartal 1. För hela året ligger kapacitetsutnyttjandet på 73% hittills i år jämfört med 57% under 2019. Det är Bublars bedömning att Goodbye Kansas nu nått en så etablerad marknadsposition att arbetet kan fokusera på att leverera långsiktigt uthållig lönsamhet. Men lönsamheten i verksamheten kan komma att påverkas av t ex svackor i orderingång, förskjutning av projekt, ogynnsamma valutarörelser etc.

Marknaden för de tjänster och produkter Bublar utvecklar befinner sig i en stark utvecklingsfas. Marknadsdynamiken innebär att det finns en 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



## EKONOMISK UTVECKLING

av längre historik, ett mer inarbetat varumärke samt större finansiella-, tekniska- och marknadsföringsresurser.

Koncernen består av en organisation med begränsade resurser 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 årsredovisningen 2019 för ytterligare beskrivning av de riskfaktorer Bublar står inför.

### **Kommentar om redovisningsprinciper**

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

Förvärvet av Goodbye Kansas, som är mycket större i termer av omsättning och struktur än Bublars tidigare verksamhet, innebär delvis ny materia för Bublar som koncern. Det som är nytt är hanteringen av andelar i s.k. intresseföretag (aktieinnehav mellan 20 och 50%).

Principerna för intäcksredovisning i Goodbye Kansas är samma som fanns i Vobling. Goodbye Kansas tillhandahåller tjänster till både fast och rörligt pris, i form av konsult och projektarvoden, för visuella effekter, animation, Performance Capture till film- och Tv-produktioner, speltrailers samt utveckling av egna IP-rättigheter. Intäkten från de levererade tjänsterna redovisas i den period de tillhandahålls. De flesta avtalen som sluts är till fast pris, och då redovisas intäkten baserat på hur stor andel av den totala överenskomna tjänsten som levererats under perioden då kunden erhåller och utnyttjar tjänsterna. Detta avgörs baserat på den faktiska nedlagda arbetstiden jämfört med den totala förväntade arbetstiden för uppdraget.

### **Kommentar resultat- och balansräkningseffekter**

Förvärvet har förändrat strukturen på Bublars balansräkning. Transaktionen förväntas ske i tre steg

där Bublar har uppskattat den förväntade köpeskillingen, baserat på en bedömning om Goodbye Kansas resultat och därmed utfallet i antalet aktier som kommer behöva emitteras då tilläggsköpeskillingen kommer erläggas i fasta antal aktier. De aktier som inte emitterats ännu (tilläggsköpeskillning 2) har skuldförts. Tillsammans förklarar detta det högre värdet på tillgångssidan (under goodwill om ca 160 Mkr) och interimsskulder (om ca 56 Mkr). Interimsskulderna förklarar tillsammans med en bokföringsteknisk skuld kopplat till hyreskontraktet (24 Mkr) ökningen av skulderna för koncernen. De gamla finansiella skulderna som fanns i Goodbye Kansas belastar inte den nya koncernen.

Strukturellt har Bublar förvärvat både aktier och fordringar på Goodbye Kansas. Fordringarna inkluderar konvertibla skuldebrev och andra skulder som fanns i Goodbye Kansas före den 30 april. Genom affären ersätts tidigare finansierings- och konverteringsvillkor till de i erbjudandet från Bublar Group. Förvärvet av Goodbye Kansas ökar värdet på posten goodwill som ingår i anläggningstillgångar. Tidigare har goodwillposter uppkommit relaterat till Sayduck och Vobling. Det totala goodwillvärdet uppgick till ca 200 Mkr per den 30 september. Goodwill skrivs av linjärt i koncernredovisningen på 5 år med början från tillträdesdatum.

Posten immateriella tillgångar ökar också genom förvärvet på grund av de immateriella värden som finns i Goodbye Kansas. De representerar värden för egenutvecklad mjukvara och egenutvecklade IP:n. Mjukvarulösningarna representerar verktyg för att öka produktiviteten i Goodbye Kansas arbetsprocesser. IP:n kan vara koncept för TV-serier, filmer eller spel där målet är att sälja dessa vidare för projekt som leder till intäkter för tjänsteverksamheten men också del i framgång i projekten.

Bublars immateriella tillgångar har tidigare reflekterat utvecklingskostnader för mjukvaruplattformarna för mobilspel och XR-plattformarna. En linjär avskrivningsmodell på 5 år tillämpas här.

Kostnaderna för spelutveckling fram till juli 2020

## EKONOMISK UTVECKLING

har ej aktiverats då vi ansett att spelutvecklingen ej uppfyllt kraven enligt K3 18:12. Sedan juli 2020 anser vi att kraven uppfylls och kostnaderna för spelutvecklingen av Otherworld Heroes samt Hello Kitty AR:Kawai World aktiveras därefter. Kostnader för fler funktioner till mjukvaruplattformarna aktiveras enligt nedlagt arbete och skrivs av.

### Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till ca 31,5 Mkr vid periodens utgång.

Efter kvartalets utgång har en överenskommelse om en flexibel konvertibelfinansieringslösning nåtts med schweiziska investeringsbolaget Nice & Green. Det ger Bublar möjlighet till finansiering om totalt 50,4 Mkr fördelat på 12 månatliga trancher om 4,2 Mkr som Bublar kan ropa av så länge förutsättningarna i avtalet uppfylls.

Förvärvet av Goodbye Kansas innebär att intäktsbasen breddas och ökar. Transaktionen innebär också att tidigare finansiella skulder om ca 72 Mkr omvandlats till eget kapital för Goodbye Kansas och förbättrar därmed både soliditet och resultatet framöver då räntekostnader inte belastar verksamheten. Samarbetsprojekt mellan delar av Bublar och Goodbye Kansas mot stora internationella företag visar på nya intressanta och möjliga gemensamma affärer. Vi bedömer därför att det nya Bublar står på mer stabil grund för att söka finansiering för tillväxt- och utvecklingsprojekt eller stärka rörelsekapitalet. Vi bedömer att det finns en stor global kommersiell potential i både spelen i Bublar och de IP-projekt som kommer med förvärvet. Utvecklingen av Hello Kitty spelet kommer belasta likviditeten och resultatet tills lansering sker. Vi kan däremot inte med säkerhet förutse intäktsnivåerna i spelprojekten. Utfallen av spelens och IP-projektens intäkter kommer även i den nya strukturen direkt påverka bolagets framtida kapitalbehov.

Styrelsen bedömer det därför som avgörande att Goodbye Kansas kan fortsätta driva verksamheten med positiva kassaflöden och att spelen förmår

generera intäkter. Om intäkterna inte utvecklas i enlighet med styrelsens bedömningar behöver Bublar överväga åtgärder som sparar kostnader och/eller ytterligare kapitalanskaffningar.

Det finns ett stort intresse att investera i företag som utvecklar applikationer och produkter baserat på XR-tekniken och andra visuella tekniska lösningar både hos institutioner och individuella investerare, vilket gör att styrelsen bedömer möjligheterna som goda att skaffa ytterligare finansiering. Det läget kan naturligtvis förändras inte minst på grund av händelser som Covid-19. Överenskommelsen efter kvartalet med Nice & Green ser vi som ett tecken på att investerarintresset i marknaden fortsatt finns där. Styrelsen har mandat från årsstämman att emittera aktier och/eller konvertibler och/eller teckningsoptioner för att flexibelt kunna hantera finansieringsfrågan.

### Rapportkalendarium 2021

Bokslutskommuniké 2020, jan–dec	25 februari
Årsstämma	14 april
Delårsrapport jan–mars	20 maj
Delårsrapport jan–juni	21 juli
Delårsrapport, jan–sept	10 november

Bublars samtliga rapporter samt årsredovisning finns tillgängliga på [www.bublar.com](http://www.bublar.com)

### Granskning

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

Stockholm den 10 november 2020  
Styrelsen, Bublar Group AB (publ)



# RESULTAT

## Resultaträkning i sammandrag för koncernen

Tkr	2020 Q3	2019 Q3	2020 Jan-sept	2019 Jan-sept	2019 Helår
<b>INTÄKTER</b>					
Nettoomsättning	48 437	3 977	101 023	11 818	17 081
Aktiverat arbete för egen räkning	3 481	-	11 972	-	1 000
Övriga rörelseintäkter	596	177	2 563	519	491
<b>Summa</b>	<b>52 514</b>	<b>4 154</b>	<b>115 558</b>	<b>12 337</b>	<b>18 572</b>
<b>RÖRELSEKOSTNADER</b>					
Övriga externa kostnader	-32 626	-4 438	-69 066	-13 983	-21 393
Personalkostnader	-35 012	-6 742	-73 515	-20 612	-28 123
<b>Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)</b>	<b>-15 124</b>	<b>-7 025</b>	<b>-27 022</b>	<b>-22 258</b>	<b>-31 115</b>
Avskrivningar och nedskrivningar	-13 643	-4 083	-28 834	-10 527	-14 629
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	<b>-28 767</b>	<b>-11 108</b>	<b>-55 857</b>	<b>-32 785</b>	<b>-45 744</b>
<b>FINANSIELLA POSTER</b>					
Ränteintäkter	0	0	1	0	0
Räntekostnader	-1 541	-6	-4 640	-18	-27
Valutadifferenser	-163	34	-82	88	101
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>-1 704</b>	<b>28</b>	<b>- 4 721</b>	<b>70</b>	<b>-74</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-30 471</b>	<b>-11 067</b>	<b>-60 578</b>	<b>-32 715</b>	<b>-45 669</b>
Skatt	0	-	0	-	-53
Uppskjuten skatt	-8	-4 744	-8	-4 744	-4 744
<b>Periodens resultat</b>	<b>- 30 479</b>	<b>-15 811</b>	<b>-60 586</b>	<b>-37 459</b>	<b>-50 467</b>

# BALANS

## Balansräkning i sammandrag för koncernen

Tkr	20200930	20190930	20191231	20181231
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Immateriella anläggningstillgångar	212 624	63 610	61 032	57 725
Materiella anläggningstillgångar	32 282	838	1 012	527
Finansiella anläggningstillgångar	357	609	353	4 908
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>245 264</b>	<b>65 058</b>	<b>62 397</b>	<b>63 489</b>
Kortfristiga fordringar	60 470	8 604	6 534	9 503
Kassa och bank	31 468	8 659	37 224	20 309
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>91 937</b>	<b>17 263</b>	<b>43 758</b>	<b>29 812</b>
<b>Summa Tillgångar</b>	<b>337 201</b>	<b>82 320</b>	<b>106 155</b>	<b>92 972</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
Aktiekapital	2 862	1 347	1 569	1 144
Ej registrerat aktiekapital	-	-	-	28
Annat eget kapital	256 868	106 910	144 495	108 322
Periodens resultat	-60 586	-37 459	-50 467	-25 121
Innehav utan bestämmande inflytande	1 641	-	-	-
<b>Eget kapital</b>	<b>200 345</b>	<b>70 798</b>	<b>95 597</b>	<b>84 373</b>
Avsättning för skatter	330			
Långfristiga skulder	26 099	1 512	1 371	122
Kortfristiga skulder	108 786	10 010	9 187	8 477
<b>Summa Skulder</b>	<b>134 885</b>	<b>11 522</b>	<b>10 558</b>	<b>8 599</b>
<b>Summa Eget kapital och Skulder</b>	<b>337 201</b>	<b>82 320</b>	<b>106 155</b>	<b>92 972</b>
<b>Företagsinteckningar</b>	<b>13 320</b>	<b>3 000</b>	-	<b>3 000</b>
<b>Ansvarsförbindelser*</b>	<b>130 164</b>	<b>Inga</b>	<b>Inga</b>	<b>Inga</b>

\* Beloppet avser till största delen hyresvtal

# KASSA

## Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

Tkr	2020 Q3	2019 Q3	2020 Jan-sept	2019 Jan-sept	2019 Helår
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>					
Rörelseresultat	-27 305	-11 068	-55 856	-32 697	-45 642
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	14 425	4 059	29 642	10 585	14 905
Erhållen ränta mm	-	-	1	-	-
Erlagd ränta	-3 132	-	-4 722	-18	-27
Betald skatt	42	7	659	-659	-1 364
Förändring av rörelsekapitalet	-58 863	-484	7 605	3 685	5 612
<b>Kassaflöde, löpande verksamheten</b>	<b>-74 653</b>	<b>-7 486</b>	<b>-22 672</b>	<b>-19 097</b>	<b>-26 516</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>					
Investeringar i anläggningstillgångar	-1 005	-48	-1 406	-509	-865
Förvärv av koncernföretag	-	-14 139	-124 668	-14 139	-14 139
Balanserade utgifter, produktutveckling	-9 417	-487	-18 829	-487	-2 106
Övriga förändringar finansiella tillgångar	-	-	-	-454	-186
<b>Kassaflöde, investeringsverksamheten</b>	<b>-10 442</b>	<b>-14 782</b>	<b>-144 903</b>	<b>-15 589</b>	<b>-17 296</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>					
Nyemission	58 050	23 859	164 270	23 887	61 709
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	-	-
Upptagna lån	-	19	-	19	19
Återbetalning av lån	-834	-125	-2 445	-875	-1 000
<b>Kassaflöde, finansverksamheten</b>	<b>57 216</b>	<b>23 753</b>	<b>161 825</b>	<b>-722</b>	<b>60 728</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-27 859</b>	<b>1 485</b>	<b>-5 750</b>	<b>-11 655</b>	<b>16 916</b>
Likvida medel vid periodens början	59 331	7 169	37 224	20 309	20 309
Kursdifferens likvida medel	-5	5	-7	5	-1
Likvida medel vid periodens slut	31 467	8 659	31 467	8 659	37 224



# EGET KAPITAL

## Förändring av eget kapital

Tkr	Aktiekapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 1 januari 2019</b>	<b>1 144</b>	<b>83 229</b>	<b>84 373</b>
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
<b>Utgående balans 31 december 2019</b>	<b>1 569</b>	<b>94 028</b>	<b>95 597</b>
<b>Ingående balans per 1 januari 2020</b>	<b>1 569</b>	<b>94 028</b>	<b>95 597</b>
Periodens resultat		-60 586	-60 586
Nyemission maj 2020	367	49 794	50 161
Apportemission Goodbye Kansas Group	463	57 734	58 197
Emission, Tilläggsköpeskilling 1	463	57 729	58 192
Emissionskostnader		-2 281	-2 281
Korrigerig förvärv, Sayduck		2	2
Omräkningsdifferens		1 063	1 063
<b>Utgående balans 30 september 2020</b>	<b>2 862</b>	<b>197 483</b>	<b>200 345</b>