

Q4

bublar.

Bublar Group · Bokslutskommuniké · Januari – december 2020



SAMMANFATTNING



Goodbye Kansas Studios skapar ofta digitala djur till film, TV och spel. Här är en digital hjort som skapades för andra säsongen av Sky's serie "A Discovery of Witches"



Fjärde kvartalet, 1 oktober - 31 december 2020

- **Nettoomsättningen** ökade till 60,3 Mkr (5,3). Goodbye Kansas, som konsolideras fr o m 1 maj 2020, hade en nettoomsättning på 57,1 Mkr (32,9).
- **Resultat före avskrivningar (EBITDA)** uppgick till -14,9 Mkr (- 8,9). Resultatet påverkas av förskjutningar i produktioner för film, streaming och VR/AR-lösningar på grund av pandemin.
- **Resultat efter avskrivningar (EBIT)** uppgick till -23,1 Mkr (-13,0). Avskrivningar om 8,2 Mkr (4,1) inkluderar goodwill som uppgår till 4,0 Mkr.
- **Kassabehållningen** uppgick till 25,3 mkr (37,2)



Helåret, 1 januari – 31 december 2020

- **Nettoomsättningen** ökade till 161,3 Mkr (17,1). I omsättningen ingår Goodbye Kansas från 1 maj 2020. Goodbye Kansas nettoomsättning uppgick till 246 Mkr (136,2) för helåret, vilket är en förbättring med 81%.
- **Resultat före avskrivningar (EBITDA)** uppgick till -42,0 Mkr (-31,1). Resultatet har påverkats av förskjutningar av produktioner för film, streaming och VR/AR-lösningar på grund av pandemin. Goodbye Kansas EBITDA 2020 förbättrades till -11,2 Mkr från -108,2 året innan.
- **Resultat efter avskrivningar (EBIT)** uppgick till -79,0 Mkr (-45,7). Avskrivningar om 37,0 Mkr (14,6) inkluderar goodwill som uppgår till 24,7 Mkr.

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



Goodbye Kansas Studios producerade all VFX i artisen **Duvchi's video "Geronimo"** som släpptes i oktober 2020. Videon regisserades av den hyllade konstnären/författaren Simon Stålenhag, vars retro-futuristiska böcker har öppnat dörrar för honom i Hollywood. Hans bok "Ur Varselklotet" blev TV-serie på Amazon och Avengers-regissörerna Bröderna Russo har köpt filmrättigheterna till hans senaste bok "The Electric State".

Bubblars dotterbolag Infinite Entertainment utvecklar för närvarande ett helt nytt originalprojekt tillsammans med Stålenhag, som kommer att presenteras under 2021.



Viktiga händelser under fjärde kvartalet

- Beslut om förändringar i Bublar Groups ledning togs: **Peter Levin, VD** och grundare av Goodbye Kansas, ett av förvärven i Bublar Group, tillträdde som ny koncernchef den 1 januari 2021. Samtidigt tillträdde Maria A Grimaldi, en ny position som Director, New Business & Scalable Technology
- Bublar förvärvade **Plotagon Production AB** som nyligen ingått avtal med ett av världens största avatar-baserade sociala nätverk sydkoreanska Naver Z Corporation som driver app-tjänsten ZEPETO med ca 180 miljoner användare i världen. Plotagon har en teknikplattform för att skapa 3D-animerade filmer på några minuter. Bolagen har startat utveckling av en app som kommer lanseras 2021 baserad på Plotagons teknik och ZEPETOS innehåll.
- Bublar dotterbolag **Vobling** tecknade ett 3-årigt ramavtal med **Saab AB** för lösningar inom XR-teknologi och 3D. Ramavtalet omfattar Saab AB inkl dotterbolag.
- Bubblars dotterbolag Sayduck utökade sitt samarbete med en av bolagets äldsta kunder och ingick ett treårigt licensavtal med design- och tillverkningsföretaget **Forms+Surfaces** med säte i USA. Det nya uppdraget består av att bygga en online 3D-konfigurator för över 80 av bolagets olika inredningsprodukter för offentliga miljöer.
- Inom film & TV tog **Goodbye Kansas** i London hem flera nya kontrakt, bland annat för VFX (Visuella Effekter) till en serie för Amazon och en för Netflix. Ytterligare produktioner för två TV-serier är under förhandling. Samtliga titlar är tills vidare konfidentiella.



Viktiga händelser efter perioden

- Ytterligare ett strategiskt återförsäljaravtal för Voblings egenutvecklade produkt **VR Fire Trainer** slöts med **Gloria** som är Europas största bolag inom brand- och säkerhetslösningar. Avtalet omfattar i ett första steg DACH-regionen.
- Bublar ingick en strategisk licensaffär med ledande globala leksaksbolaget **MGA Entertainment Inc.** och erhåller global licens för några av MGA:s mest populära varumärken. Syftet är att utveckla nya affärer genom att kombinera MGA:s kända och ikoniska varumärken med bland annat den nyligen förvärvade filmplattformen från Plotagon.
- **Tilläggsköpeskilling 2** för förvärvet av **Goodbye Kansas** föll inte ut då resultatvillkoret inte uppfyllts. Anskaffningsvärdet blir därför lägre vilket innebär en lägre utspädning eftersom betalning skulle utgått i aktier. För förvärvet av **Sayduck** kommer tilläggsköpeskilling (i aktier) att betalas ut då mål för licensintäkter nåts.
- **Infinite Entertainment**, Goodbye Kansas produktions- och IP-bolag, har annonserat sin första långfilmsproduktion med Netflix och Spike Lee, där Infinite kommer vara samproducent och Goodbye Kansas kommer att leverera visuella effekter (VFX).

VD-ORD

Peter Levin



Vi ökar tempo och fokus i resan mot att bli en ledande aktör inom den digitala industrin. Under 2021 är arbetet med att skapa förutsättningar för en uthållig lönsam tillväxt den viktigaste målsättningen.

Jag är stolt och oerhört energifylld över att ha fått styrelsens förtroende att utveckla Gruppen vidare.

Under mina 30-år inom spelindustrin har jag fått ta del av hur den utvecklats och vuxit sig stark. Idag har Sverige ett flertal bolag som imponerar globalt.

När vi grundade Goodbye Kansas var det med dessa framgångar som bakgrund och med visionen att bygga nytt och skalbart med bas i konvergerande industrier och teknologier samt kreatörer av världsklass. Med Gruppens samlade kompetens och vår globala kundbas är jag övertygad om att vi kommer lyckas accelerera utvecklingen under de närmaste åren.

2020 var ett år som skakade om oss alla. Pandemin kommer otvetydigt att fortsätta påverka oss över lång tid framöver. Men den tog samtidigt fram det bästa hos oss och utmanade oss att hitta nya och i vissa fall bättre lösningar. När vi nu ser tillbaka på vår verksamhet under 2020 så är jag imponerad över hur vårt team inte bara tagit sig igenom en global kris som saknar motstycke i den moderna historien, utan också utvecklat verksamheten till att bli mer effektiv, än mer kundanpassad och bättre rustad så att vi kan ta oss an framtida utmaningar och möjligheter. Mycket arbete återstår

och motivationen är hög hos våra ca 300 medarbetare i för närvarande 7 länder.

Flera av våra affärsområden har gynnats med ökat intresse, efterfrågan och konkreta nya affärer medan andra delar har påverkats något negativt på grund av längre beslutsprocesser hos kund men också i vissa fall av förskjutningar av produktioner.

Av naturliga skäl har gruppens största bolag **Goodbye Kansas Studios** påverkats och fick se flera av sina VFX-beställningar från film & TV-branschen senareläggas. Goodbye Kansas Studios står sedan tidigare på flera ben och intäkterna från dataspelsbranschen har mer än fördubblats. Vi kunde därför, till skillnad från många andra kollegor i branschen, ta oss relativt oskadda genom pandemins första år.

Även om viss försiktighet fortfarande råder under första halvåret 2021, så är det tveklöst så att film & TV-branschen ser mycket ljus på framtiden. De framgångsrika streamingbolagen står nu inför en ny stor våg av beställningar, speciellt för leverans under andra halvåret av 2021 och in i 2022. Som ett exempel kan nämnas Netflix som tidigare annonserat att de ska satsa 1 miljard USD bara på UK-baserade film & TV-produktioner 2021. Detta, tillsammans med

den ständigt växande spelindustrin och Goodbye Kansas position i världen, innebär att vi har en närmast omättlig marknad framför oss.

Omsättningen för Goodbye Kansas Studios ökade med 80% under året. Bolaget är inne i en turnaround och visade ett positivt resultat under första halvåret. Under andra halvåret fick vi uppleva ytterligare senareläggningar, inte avbokningar, av produktionsstarter för film & TV, samt även vissa framflyttade spelprojekt. Helåret 2020 slutade därför med en EBITDA om -11 Mkr men relativt utfallet 2019 (EBITDA -108,2 Mkr) så är vi tydligt på rätt kurs efter ett speciellt år.

Vårt film & TV-produktionsbolag **Infinite Entertainment**, är ett av de bolag som nu drar nytta av den ökade efterfrågan på unikt innehåll. Bolaget har flera projekt under utveckling, egna eller delägda IP, och produktionsbeslut är på gång för några av dem under 2021. I dagarna presenterades att det första av dessa projekt blir *"Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu"*, en långfilm som kommer att samproduceras med bl.a. Netflix och Spike Lee. Genom Infinites projekt räknar vi framåt med betydande intäkter till vår studioverksamhet då avtalen oftast är kopplade till köp av VFX-tjänster från Goodbye Kansas Studios, som t.ex. är fallet med det nya Netflix-projektet.

Marknaden för **XR-teknologi**, dvs VR (Virtual Reality) och AR (Augmented Reality) växer vidare och vi är väl positionerade med **Voblings och Sayducks plattformar**. Vår första egenutvecklade produkt, *VR Fire Trainer*, gör det möjligt att träna brandsäkerhet i Virtual Reality, och för att snabbt nå en ökad försäljning har vi nyligen tecknat ytterligare ett strategiskt återförsäljaravtal för den europeiska marknaden. Vi har nu partners för uttullning av våra produkter och tjänster i både Norden och Europa vilket är mycket positivt. För Sayduck Plattform, vår 3D/AR lösning för e-handeln, har vi sett en fortsatt positiv utveckling. Licensintäkterna har mer än fördubblats, om än från låga nivåer, och utgör nu en allt större andel av de totala intäkterna i Sayduck.

Virtual Brains producerar spel och appar inom *Real-World Games* samt på vår *Movie-Making plattform*, utvecklad av vårt senaste förvärv Plotagon. Vi väljer för närvarande att fokusera på att utveckla spel och appar baserade på starka varumärken och samarbetspartners. *Hello Kitty* är ett av världens starkaste IPn och vi säkerställer nu kvaliteten genom att komplettera med outsourcad kompetens av detta så viktiga spel för oss. Nyligen tecknade vi också avtal med MGA Entertainment, en ledande global leksakstillverkare, om ytterligare licensrättigheter.

Vår strategi innebär att **våra lösningar ska kunna återanvändas oavsett varumärke**. Vi bygger på detta sätt **skalbarhet och strukturkapital** som över tid ger snabbare utvecklingscykler samtidigt som vi bygger upp en portfölj av spel och appar. Vi är övertygade om att denna strategi kombinerat med licensierade IPn är rätt väg att gå.

Vi har under december 2020 och inledningen av det nya året påbörjat en översyn av vår strategiska riktning och är snart redo att berätta mer om denna. Förenklat kan man beskriva det som att vi ser Gruppen indelad i två huvudsakliga affärsområden, B2B och B2C, samtidigt som vi avser påbörja ett skifte från konsultintäkter, men som också fortsätter växa, mot produkt-, licens-, och royaltyintäkter samt självklart spelintäkter.

Den starka tillväxten inom Spel-, Film & TV (streaming)- samt XR-industrierna fortsätter. Konvergensen både vad avser dessa industrier och teknologi gynnar Gruppens egna skalbara plattformar och vår samlade kompetens. Efterfrågan på våra tjänster och teknologier inom visualisering, **Performance Capture, Digital Humans** och **VR/AR** ökar, något som självklart fångas upp via interna samarbeten som t.ex. mellan Goodbye Kansas Studios och Vobling. Dialogen mellan våra bolag avseende IP-utveckling, och licensrättigheter, inom Film & TV samt Spel lovar gott.

Det handlar om att snabbare vidareutveckla vår befintliga verksamhet, våra nuvarande och tillkommande skalbara produkter och teknologier samt att fortsätta arbetet med att etablera strategiskt viktiga samarbeten med befintliga och nya partners på en global basis.

Vi kommer växa organiskt samt fortsätta att utvärdera potentiella förvärv, som kompletterar vår befintliga affär och långsiktiga strategi. Det interna arbetet som tidigare påbörjats fortsätter med bland annat kostnadskontroll, förbättrad projektstyrning och effektivisering av processer inom hela Gruppen. Under 2021 är arbetet med att skapa stabilitet, lönsamhet och tillväxt den viktigaste målsättningen.

Avslutningsvis ser jag med tillförsikt fram emot det vi kommer att skapa med våra, av världsklass, kreativa tekniska talanger, genom att tillämpa spjutspetsteknologi, våra egna plattformar, skalbara produkter och utveckling av egna IPn och licensrättigheter på en global marknad.

Peter Levin
Koncernchef och VD

VI BYGGER VIDARE!

Arbetet med att utveckla Gruppen pågår för fullt. Det innebär att vissa nyckelpersoner fått nya eller utökade ansvarsområden. Nedan presenteras några av alla de som är delaktiga på resan framåt. Under 2021 återkommer vi till fler av alla närmare 300 stjärnor som varje dag bidrar med stor kompetens och passion till utvecklingen av företaget.



Anders Lundström
CFO Bublar Group



Filip Grufman
MD Plotagon



Andrea Sorset
Head of Production



Maria Grimaldi
Director New Biz & Scalable Tech



Oliver Oftedal
Producer Infinite Entertainment (LA)



Alex Ennerfeldt
MD Studio Asia (Manilla)

NYCKELTAL

Koncernen

Tkr	2020 Q4	2019 Q4	2020 Helår	2019 Helår
Nettoomsättning	60 278	5 264	161 301	17 081
Aktiverat arbete för egen räkning	16 154	1 000	28 126	1 000
Summa intäkter	78 137	6 235	193 695	18 572
Rörelseresultat (EBITDA)	-14 933	-8 857	-41 955	-31 115
Antal anställda, genomsnitt	295	61	178	57
Balansomslutning	307 700	106 155	307 700	106 155
Kassalikviditet	76%	476%	76%	476%
Soliditet	58%	90%	58%	90%
Eget kapital per aktie, kr	1,79	1,50	1,79	1,74
Resultat per aktie, kr				
- före utspädning	-0,24	-0,34	-0,85	-0,92
- efter utspädning	-0,23	-0,31	-0,82	-0,86
Antalet aktier vid periodens slut	100 194 110	54 913 141	100 194 110	54 913 141
Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning	104 194 110	58 913 141	104 194 110	58 913 141
Genomsnittligt antal aktier	100 194 110	51 037 998	77 553 626	51 037 998
Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning	104 194 110	55 037 998	81 553 626	55 037 998

Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 31 december 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 fem dotterbolag med olika fokusområden, slutkunder och intäktsgenerering: Goodbye Kansas, Virtual Brains, Vobling, Sayduck och Plotagon. Goodbye Kansas,

som inkluderas i räkenskaperna från och med 1 maj 2020, är det största verksamhetsområdet. Plotagon, som förvärvades i januari 2021 ingår i räkenskaperna från och med den 8 januari 2021.

Goodbye Kansas erbjuder tjänster inom VFX, animation och Performance Capture till de ledande globala film-, spel- och streamingföretagen. Vobling utvecklar produkter och tjänster inom VR och är specialiserade inom virtuell

träning. Sayduck har fokus inom AR-lösningar för e-handeln och har en digital 3D/AR-visualiseringstjänst via sin plattform Software-as-a Service. Virtual Brains utvecklar AR-baserade mobilspel med GPS- och multiplayer-funktionalitet på sin egenutvecklade teknikplattform. Plotagon har en teknikplattform för att kunna skapa egen 3D animerad film i mobilen på några minuter.

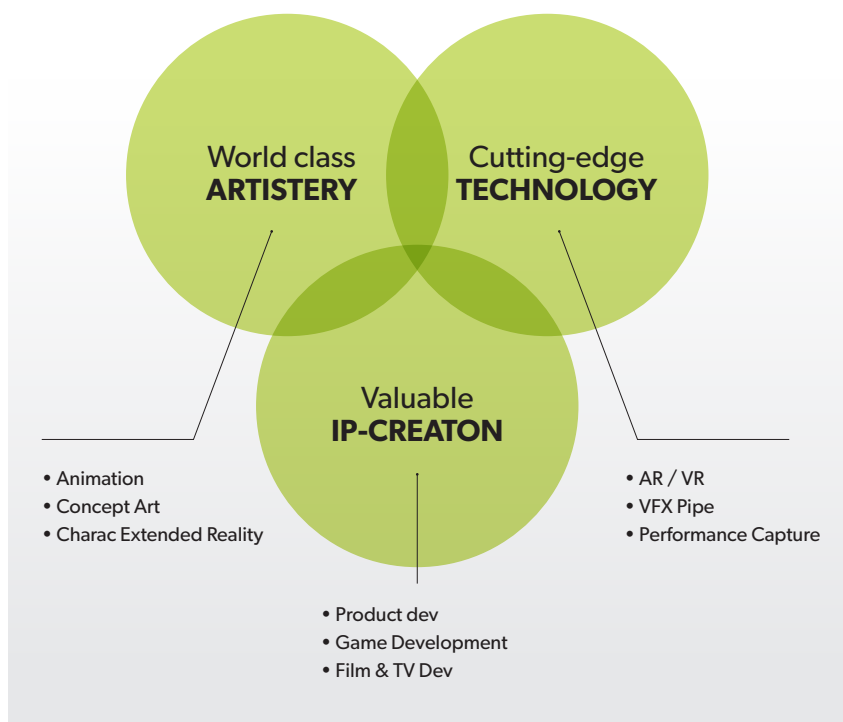
VÅR AFFÄR

Affärsmodell

Den analoga världen förflyttas in i den digitala både i vårt dagliga liv och i arbetet. Människor förväntar sig att miljöerna i den digitala världen ska vara mer autentiska än någonsin.

Bublar bygger sin affärsmodell på den insikten; tillämpar spjutspetsteknologi, kombinerar den med artisteri i världsklass och utvecklingen av egna IP:n och skalbara produkter. Gruppen skapar produkter och tjänster genom att kombinera detta strukturkapital på nya sätt för den bästa visuella upplevelsen.

Teknologierna är Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), VFX produktion, Cinematics, Performance capture & scanning, Digital Humans och Real Time animation.

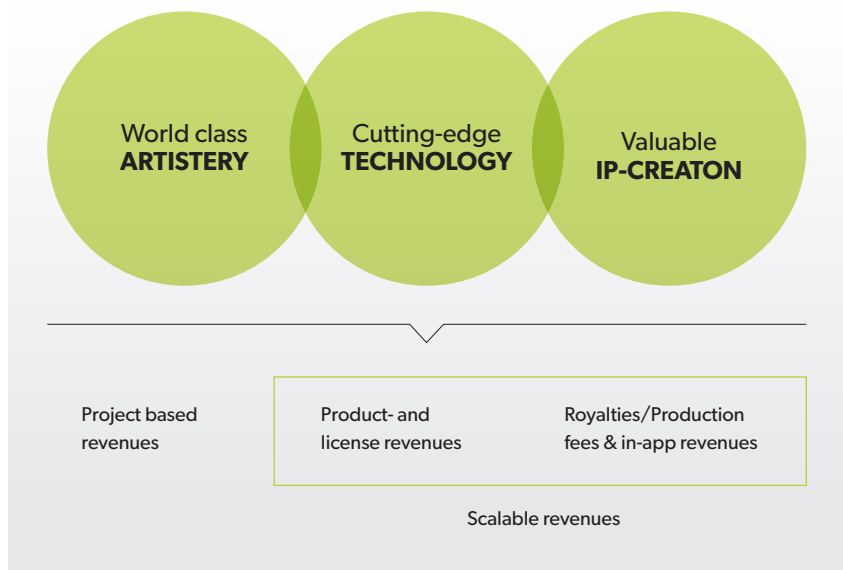


Intäktsmodell

Bublars affär bygger på fyra intäktsmodeller: konsult (C-rev), produkt- och licensintäkter (P-rev) samt spel- och royaltyintäkter (G&R-rev).

Långsiktigt kommer det fortsatt att vara en kombination av intäktsmodellerna då de projekt som levereras skapar möjligheter till licens- och royaltyintäkter samt tvärtom.

Sammantaget ger det förutsättningar för lönsam tillväxt och ambitionen är att skifta balansen från främst konsultbaserade intäkter i dagsläget, mot en större andel produkt-/licens- och spel- och royaltyintäkter i framtiden.



UTVECKLINGEN I KONCERNEN

Utvecklingen för Gruppen har inneburit en markant ökad omsättning och en ökning av licensintäkterna jämfört med förra året. Året har också inneburit framflyttade produktioner inom framförallt film, TV, AR/VR-lösningar och senareläggning av lansering av mobilspel på grund av pandemin. Gruppen har gynnats av hög efterfrågan på speltrailers och ett skiftat fokus mot ökade investeringar i förbättrad e-handel. Sammantaget har pandemin haft både positiva och negativa effekter på verksamheten.

Goodbye Kansas hade en god orderingång under året och nettoomsättningen för helåret uppgick till 246 Mkr (136,2) vilket är en förbättring med 81%. Rörelseresultat (EBITDA) uppgick till -11,2 Mkr (-108,2).

I resultatet för Gruppen ingår Goodbye Kansas resultat från 1 maj i konsolideringen med 148,6 Mkr i nettoomsättning och EBITDA med -17 Mkr. För kvartalet uppgick omsättningen till 57,1 Mkr (32,9). EBITDA-resultatet uppgick till -9,1 Mkr (-24). Resultatet påverkas av ytterligare förskjutningar i produktioner för film och TV pga den rådande pandemin. Uppdragen från spelindustrin har fortsatt att öka starkt under sista kvartalet vilket till viss del har kompenserat

för den lägre nivån inom film och TV. Det har dock inte varit möjligt att helt anpassa kostnaderna till förändringen av mixen i uppdrag. Under kvartalet utgjorde intäkterna från spelindustrin två tredjedelar av uppdragen vilket är en stor förändring jämfört med motsvarande period förra året då intäkterna från spel stod för 40 % av totalen. Personalkostnaderna var oförändrade och övriga externa kostnader var lägre jämfört med samma period 2019.

Nettoomsättningen för **Voblings** verksamhet inom VR-lösningar uppgick till 3,4 Mkr (4,4) för fjärde kvartalet och resultatet före avskrivningar (EBITDA) till -0,6 Mkr (0,5). Den lägre nettoomsättningen är ett resultat av förskjutningar i inköpsbeslut från kunder med anledning av pandemin. Resultatet påverkas av det lägre orderläget under tredje kvartalet. Under fjärde kvartalet fördubblades dock omsättningen jämfört med tredje kvartalet.

För **Sayduck** och 3D/AR lösningar för e-handeln har året inneburit en positiv utveckling och "all-time high" under Q4. Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 1,4 Mkr och EBITDA resultatet till -0,4 Mkr. Licensintäktens andel av totala intäkter uppgick till 73% i kvartalet. För



Hello Kitty AR Kawaii World.



"The Diner" (digital human) från "Cyberpunk 2077".

UTVECKLINGEN I KONCERNEN

helåret fördubblades licensintäkterna jämfört med 2019. Ordervärdet under Q4 ökade med 240 % jämfört med motsvarande period året innan och för helåret ökade ordervärdet med 163%.

I **Virtual Brains** pågår utvecklingen av *Hello Kitty*-spelet för fullt med en delvis förändrad speldesign för att möjliggöra att kunna spela hemifrån, utan krav på att alltid behöva röra sig utomhus. För att öka produktionstakten ytterligare kommer externa spelutvecklingspartners att användas. Beaktat *Hello Kittys* mycket starka varumärke och kommersiella intäktpotential är våra utvecklingsresurser nu helt fokuserade på produktutveckling av detta spel. Vi har därför valt att låta vår egna titel, *Otherworld Heroes*, tills vidare ligga kvar i mjuklanseringsfas i de länder som spelet nu testas i.

Under året kommer också den nya *Plotagon-appen* som bygger på samarbetet med sydkoreanska ZEPETO att lanseras, främst mot ZEPETO:s användare. Utvecklingsarbetet går enligt plan och existerande ZEPETO-användare kommer kunna skapa och dela egna filmer, baserade på sina avatarer tack vare Plotagons teknik i den nya appen under 2021.

Nya kunder och samarbetspartners

Goodbye Kansas har under Q4 fortsatt samarbetet med flera kunder, men också inlett nya kundrelationer, bl.a. med en europeisk spelstudio som utvecklar ett nytt AAA-spel. Goodbye Kansas började under Q4 leverera Performance Capture-tjänster för detta spel och projektet fortsätter under 2021.

Intresset för VR-lösningar ökade under fjärde kvartalet och det är hög aktivitet när det gäller införsäljning. Flera nya tilläggsbeställningar från bl a SAAB, BAE Systems, Vy och SJ kom in under kvartalet. Större kunder tillkom på Sayduck-plattformen som Aritco, Forms & Surfaces och MSI Ltd.

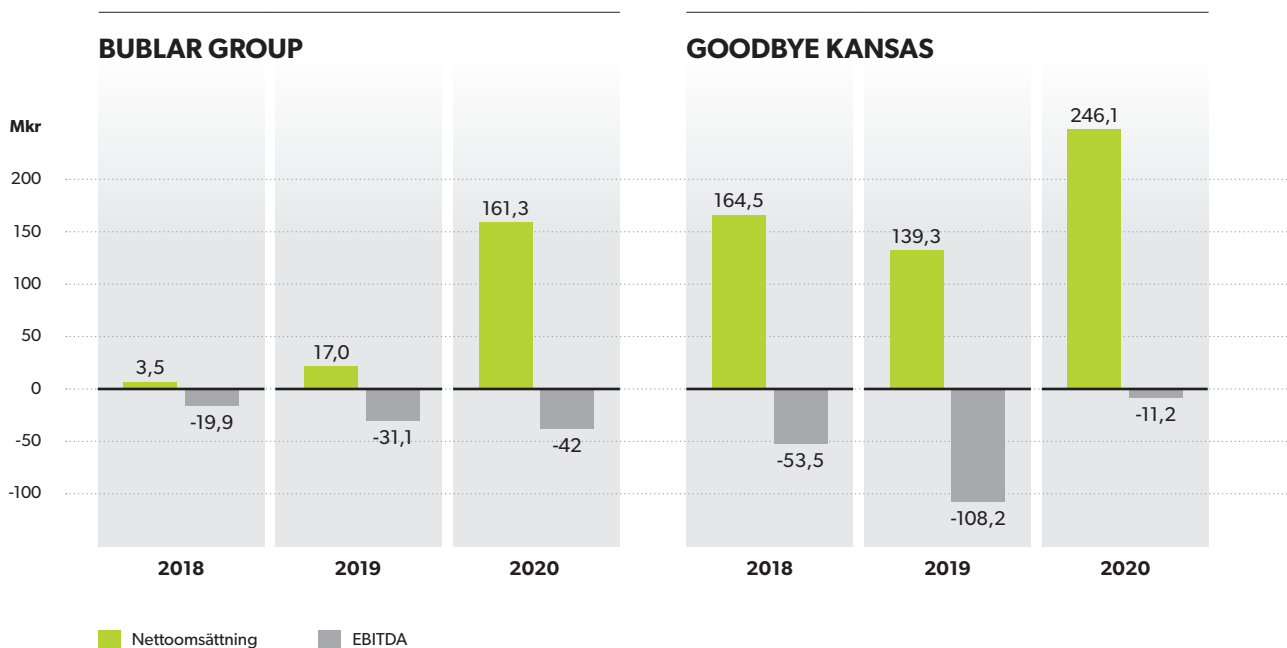
Efter årsskiftet knöts ytterligare ett strategiskt återförsäljaravtal för *VR Fire Trainer* med Gloria som är Europas största bolag inom Brand och Säkerhet.

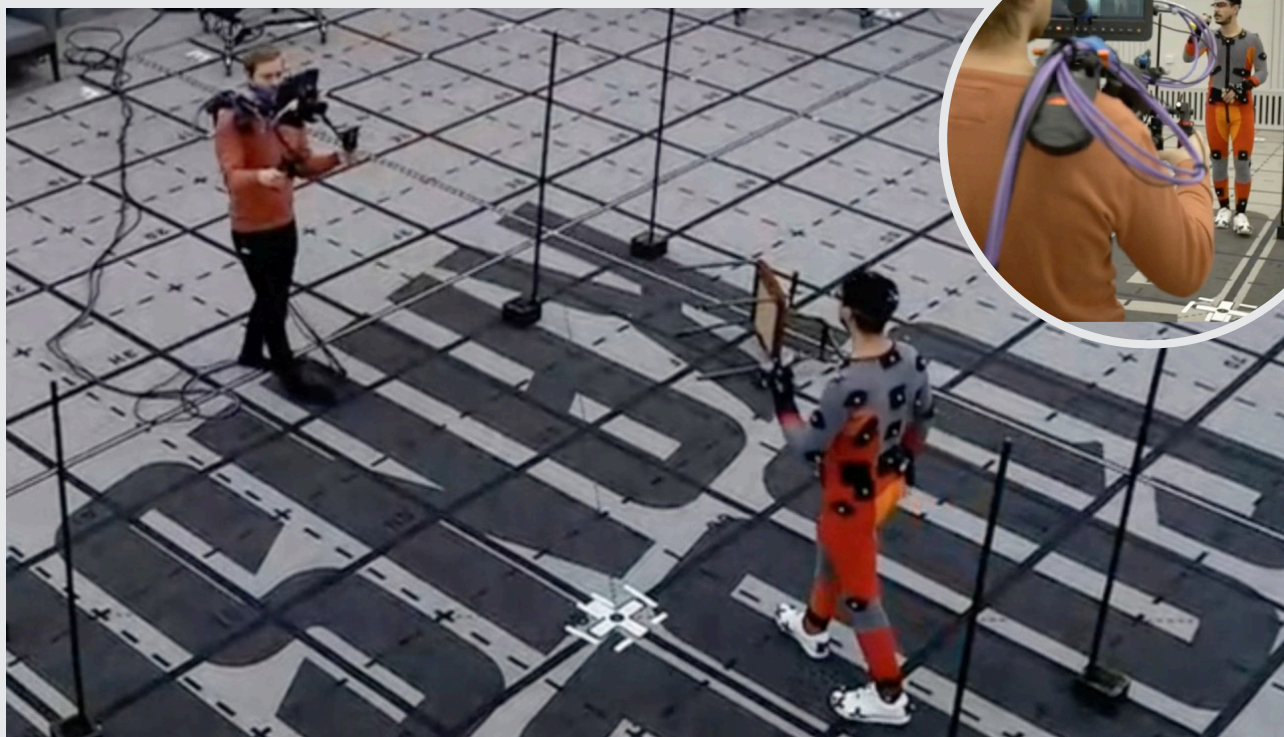
Ett nytt strategiskt samarbete med MGA Entertainment inleddes i februari 2021 gällande licenser för utveckling av applikationer och spel på Bublars spel- och filmplattformar för några av MGAs ikoniska varumärken.

Förstärkning av nyckelkompetens

Under kvartalet gjordes ett antal strategiska rekryteringar inom flera områden. Ytterligare förstärkning av expertis inom Digital Humans med David Connely som Scanning Supervisor. Connely har tidigare arbetat med storfilmer som "Avengers: Endgame", "Godzilla: King of Monsters" och "1917". Inom försäljning, med fokus inom den växande XR-marknaden, har bolaget knutit till sig Mark Stein som Executive Producer. Designteamet och Art Department har kompletterats med Will Strong som Regissör och AD samt Gabriel Björk Stiernström, Lead Concept Artist.

Produktionsteamet i Asien har förstärkts med anledning av ökad efterfrågan från e-handeln. Ytterligare utvecklingskompetens har rekryterats för Sayduck-plattformen.





Goodbye Kansas Performance Capture-studio är unik i sitt slag

Motion Capture är precis vad det heter, en teknik att fånga en rörelse i 3D för att sedan kunna använda denna rörelsedata för att t.ex. få en digital karaktär att röra sig. Numera kan man inte bara spela in kroppsrörelser, utan också fånga minsta nyans i en skådespelares ansikte. Man talar därför numera allt oftare om **Performance Capture**, dvs att inte bara fånga en rörelse, utan att fånga själva essensen i skådespeleriet: "the performance".

Denna typ av projekt blir ett allt större inslag i det totala uppdraget. Intäkterna från projekt med enbart Capture ökade med nästan 50 % för 2020 jämfört med 2019. Andelen projekt som har någon del Capture-inspelning uppgick till 60 % av totala intäkterna för 2020. Efterfrågan på produktioner där det finns behov av denna avancerade teknologi och specialstudio ökar.

Goodbye Kansas Performance Capture-studio i Stockholm är unik. Den är till skillnad från liknande studios platsbyggd, planerad in i minsta detalj av bolagets erfarna Performance Capture-expert redan innan första spadtaget. Hela bottenplanet är optimerat för att ge

effektiva inspelningar, med loger, smink och världsledande teknik.

Att Goodbye Kansas Studios har en egen **Performance Capture-studio** och egen **Capture-avdelning** gör bolaget unikt. Andra liknande bolag tvingas köpa in dessa tjänster utifrån, medan Goodbye Kansas kan erbjuda alla delar i helt digital produktion med total kreativ kontroll genom alla produktionssteg. Studios blotta existens blir på så sätt ett påtagligt säljargument och har hjälpt bolaget att bygga sitt grundmurade rykte som pålitlig leverantör till film och spelbranschen. Studio är också utrustad för **RealTime-projekt**, där rörelser kan översättas till digitala karaktärer i realtid.

Inspelningarna sker idag under helt Corona-säkrade former, med kunder på videolänk.

Performance Capture är också en viktig länk i bolagets expertis inom **Digital Humans**, ett erbjudande som inte längre bara gagnar spel och filmbranschen utan också kan utnyttjas inom utbildning, forskning, kundservice och e-handel.

PERFORMANCE CAPTURE STUDIO

- **Studios storlek:** 256 kvm, varav 100 kvm inspelningsyta.
- **Takhöjd:** 7 meter
- **Fristående taktross** för wire-stunts
- **Ljudisolerad**, förberedd för ljudinspelningar
- **Motion Analysis-kameras (aktivt system):** 65 st
- **Qualisys-kameras (under utveckling):** 100 st
- **HMC (Head Mounted Cameras):** 8 st
- **Mjukvaror:** Cortex, QTM, Motionbuilder, Unreal + ett antal egenutvecklade.



Avatarplattformen Zepeto.

Plotagon Production ger tillgång till unik teknologi

Bublar Group har förvärvat Plotagon Production som har en teknologi för att skapa egna 3D-animerade filmer via mobilen eller datorn på bara några minuter. Plotagon har idag drygt 9 000 kunder som månadsvis betalar för tillgång till tjänsten.

Bolaget har nyligen ingått ett flerårigt avtal med sydkoreanska Naver Z som driver det avatar-baserade sociala nätverket ZEPETO med ca 180 miljoner registrerade användare över världen, främst i Asien och USA. Tillsammans ska parterna utveckla en app baserad på Plotagons beprövade teknologi och ZEPETOs innehåll och avatrar. Bublar utvecklar och driver appen och ZEPETO hanterar marknadsföringen. ZEPETO är en social nätverksapp där användarna kan skapa 3D-animerade versioner av sig själva och interagera med avatarerna i olika chatrum.

Vår sydkoreanska partner har nära samarbeten inom den populära koreanska musikindustrin, k-pop-genren. Hösten 2020 lanserades det första virtual fansign-eventet någonsin

där k-pop-bandet Blackpink och amerikanska artisten Selena Gomez skapade en animerad dansvideo baserade på 3D-avatrar via ZEPETO. Videon har redan nära 80 miljoner visningar på Youtube.

Vi ser en strategisk potential i samarbetet med ett stort asiatiskt nätverk inför kommande mobilspelslanseringar.

Plotagons filmplattform kommer också att utgöra en bas för utveckling av nya appar i samarbetet med MGA Entertainment och licensavtal med några av MGA's kända och ikoniska varumärken.

FÖRVARVSVILLKOR I KORTHET

Bublar Group förvärvade Plotagon Production AB för 15,3 Mkr i form av en apportemission. Vidare utgår 10 Mkr när den nya appen lanseras under 2021 samt en möjlig tilläggsköpeskilling baserat på EBITDA-resultat (kontant eller i aktier). Plotagon ingår från och med 8 januari 2021 i Bublar som ett helägt dotterbolag,



Vi gör ett spännande förvärv där Plotagons teknologi ger en sprängbräda som ger möjlighet att utveckla nya skalbara affärer med deras beprövade teknik som bas, nu närmast med Naver Z/ZEPETO och licenserna med MGA Entertainment.”

Magnus Granqvist,
VD för Virtual Brains.



MGA-familjen.

Strategisk licensaffär med ledande leksaksbolaget MGA Entertainment Inc.

Bublar Group ingår strategisk licensaffär och partnerskap med ett av världens största konsument- och underhållningsföretag, MGA Entertainment. Syftet är att utveckla nya affärer genom att kombinera MGAE:s kända och ikoniska varumärken med den nyligen förvärvade filmplattformen.

Bublar erhåller global licens för några av MGAE:s mest populära varumärken.

Den plattform som är först ut baseras på Bublars senaste förvärv Plotagon, vars teknik möjliggör att skapa och dela egna 3D-animerade filmer genom några knapptryckningar på mobilen eller datorn. MGA Entertainments produkter hör till de mest säljande och prisbelönda bland barn och ungdomar världen över

Det är ett strategiskt viktigt samarbete som också öppnar upp affärsmöjligheter inom flera av Bublars verksamheter.

Bublars mål sedan starten har varit att etablera licensavtal med globala varumärken med

kända karaktärer, för att gemensamt utveckla innovativa appar och spel baserade på de allra senaste teknologierna för 3D, animation, film och MMO-spel.



MGA ENTERTAINMENT

- MGA Entertainment, Inc., med huvudkontor i Chatsworth, Kalifornien, är ett företag inom konsumentprodukter och underhållning som skapar innovativa egna och licensierade produkter som leksaker och spel, dockor, hemelektronik, heminredning, pappersprodukter och sportartiklar.
- MGA-familjen inkluderar prisbelönda märken som L.O.L. Surprise!™, Little Tikes®, Secret Crush, Tobi Robot Smartwatch, Rainbow High, Poopsie Slime Surprise!™, Sing-a-Long Lilly och Ami, Rescue Tales, VIRO Rides™, Na! Na! Na! Surprise och Zapf Creation®.
- Information: mgae.com.



Nytt strategiskt europeiskt återförsäljaravtal för VR Fire Trainer

Ytterligare ett strategiskt partnerskap har ingåtts med Gloria som är Europas ledande företag inom Fire & Safety. Det är ett licensavtal där Gloria blir exklusiv återförsäljare av VR FireTrainer, Voblings egenutvecklade produkt för VR-träning i brandsäkerhet. Avtalet är tvåårigt med option på förlängning och omfattar initialt Tyskland, Österrike och Schweiz. Ambitionen är även att under denna period utöka samarbetet till fler strategiska marknader.

VR Fire Trainer lanserades i augusti 2020 tillsammans med Dafo Brand, som är strategisk återförsäljare på den nordiska marknaden. Produkten är en mobil och allt-i-ett-lösning för brandsäkerhetsträning.

Studier från *Fire & Safety Australia* visar att färre än 50 % av arbetstagarna känner sig trygga med att använda brandsläckare, och mer än 50 % använder dem dessutom felaktigt. Hög kvalitet på brandsäkerhetsutbildning räddar liv och minskar risken för person- och egendomsskador vid brandtillbud. Den globala marknaden för brandsäkerhetsutrustning förväntas nå 105 miljarder USD 2025 med en årlig genomsnittlig

tillväxttakt på 8,8% (CAGR), enligt *Grand View Research, Inc.*

I mer än sju decennier har GLORIA GmbH varit Europas ledande tillverkare och distributör av bärbara brandsläckare. Under denna tid har företaget skaffat sig mycket erfarenhet, optimerat sina produkter och anpassa dem till dagens krav.

VR FIRE TRAINER

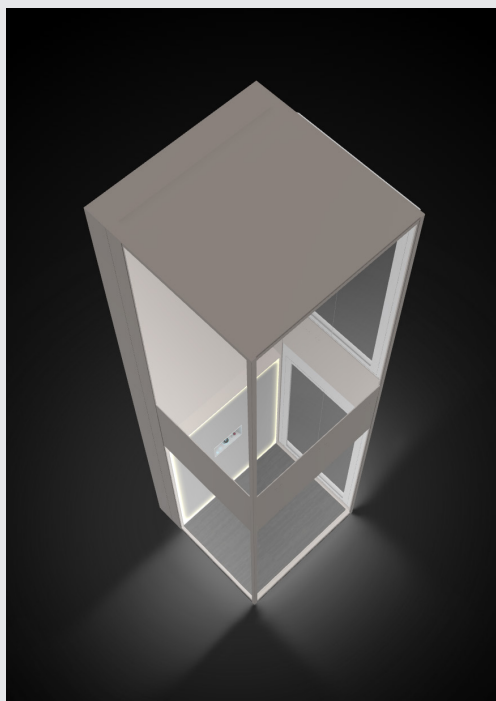
Det finns inte längre behov av att använda verkliga bränder för att efterlikna verkliga scenarier när det görs bättre virtuellt. Förutom att vara helt säker har VR-utbildning fördelen av att vara mer kostnadseffektiv, skalbar och hållbar, samtidigt som den erbjuder en förbättrad inlärningsupplevelse jämfört med traditionell brandsäkerhetsutbildning.

VR träning är också perfekt lämpad för stadsmiljöer, och den innebär dessutom mindre miljöpåverkan. VR Fire Trainer är helt mobil, utan behov av externa datorer eller sladdar, vilket gör den perfekt för träning i stor skala. Träningen kan också genomföras på distans. Produkten ger möjlighet till i princip ett oändligt antal realistiska scenarier. Användaren får vägledning och feedback samtidigt som alla data både kan spåras och exporteras till ett Learning Management Systems.



Vi ser VR Fire Trainer som "Iphone" för brand-och säkerhetsbranschen. Ett användarvänligt intuitivt sätt att lära samtidigt som kvalitén och effektiviteten på träningen blir hög. Produkten löser ett verkligt problem och den bygger på en skalbar affärsmodell."

Anders Ribbing,
VD för Vobling



Aritco Lift lanserar innovativ 3D/AR lösning

Aritco, som är marknadsledande på innovativa hisslösningar för privat- och företagsmarknaden, har lanserat en e-handelslösning byggd på Sayduck Platform för 3D och Augmented Reality.

Aritcos kunder ska kunna välja typ av hiss, antal våningar, höjd, placering av dörrar/fönster, materialval, ljussättning med mera helt efter egna önskemål. Hissarna kan vridas och ses från olika vinklar och även presenteras i sin tilltänkta miljö via AR i mobilen. Med den nya innovativa lösningen på plats finns det fler hissmodeller att designa och den nya AR-funktionaliteten gör att upplevelsen blir mer verklighetstrogen.

Klas Dybeck, CIO/CDO på Aritco Lifts är nöjd efter lanseringen för drygt en månad sedan och ser redan en ökning av antalet leads:

”Det är en jättestor skillnad för kunden att kunna visualisera en hiss i sin rätta miljö på ett mycket verklighetstroget sätt jämfört med att titta på ett produktblad. Lösningen är också enkel att använda och du kan snabbt testa olika alternativ och designa din egen favorit. Genom att ligga i framkant och använda det senaste inom den digitala tekniken för att presentera våra hissar kan vi fortsätta att vara den ledande aktören inom vår industri.”

I en vidareutveckling av lösningen, där ytterligare hissmodeller kan läggas till, ser Klas flera nya användningsområden. Det är en förberedelse för att kunna skapa så kallade BIM-objekt i framtiden för att arkitekter enkelt ska kunna använda dem direkt i sina 3D-ritningar.

En annan intressant möjlighet är att utveckla ett virtuellt showroom där det finns möjlighet att möta kunden, diskutera och ta med den digitala hisslösningen till mötet. Aritco säljer sina produkter över hela världen som presenteras på ett 100-tal fysiska showrooms på olika platser. En stor marknad är Asien och Mellanöstern där den digitala mognaden också är stor. Ett virtuellt showroom skulle öka tillgängligheten och möjligheten för att möta kunden långt utanför de fysiska.

Projektet är ett exempel på hur Bublars olika expertkunskaper och plattformar kan kombineras för att skapa värde och uppnå synergier. Här används Sayducks 3D/AR plattform och Voblings expertkunnande. Om själva samarbetet säger Klas att det varit enkelt att arbeta ihop med teamet och för Aritco är det viktigt med en långsiktig partner och ett samarbete som bygger på förtroende.

ARITCO

- **Aritco** grundades 1995 av fyra entreprenörer.
- Det fanns behov av en ny typ av produkt som var smartare att använda och lättare att installera, lättare att använda och betydligt billigare än hissarna som fanns på marknaden då.
- Idag tillverkas nästan 4 000 hissar per år som säljs i 40 olika länder via mer än 170 distributörer.
- Aritco ägs av investmentbolaget Latour Industries.

MARKNADS- UTVECKLING

Den digitala underhållningsindustrin i form av film-, spel- och streamingtjänster växer kraftigt vilket leder till att efterfrågan på datorgenererat innehåll ökar. Digitaliseringen sker genom hela värdekedjan från produktion, distribution till konsumtion.

Samtidigt konvergerar dessa marknader vilket innebär att samma teknologiplattformar används i stor utsträckning för utveckling av innehåll för såväl industri- som konsumentapplikationer. Som exempel använder koncernen spelmotorer som Unity och Unreal i såväl spelutveckling, VFX för film och TV samt tillämpningar av VR-tjänster för företagsmarknaden.

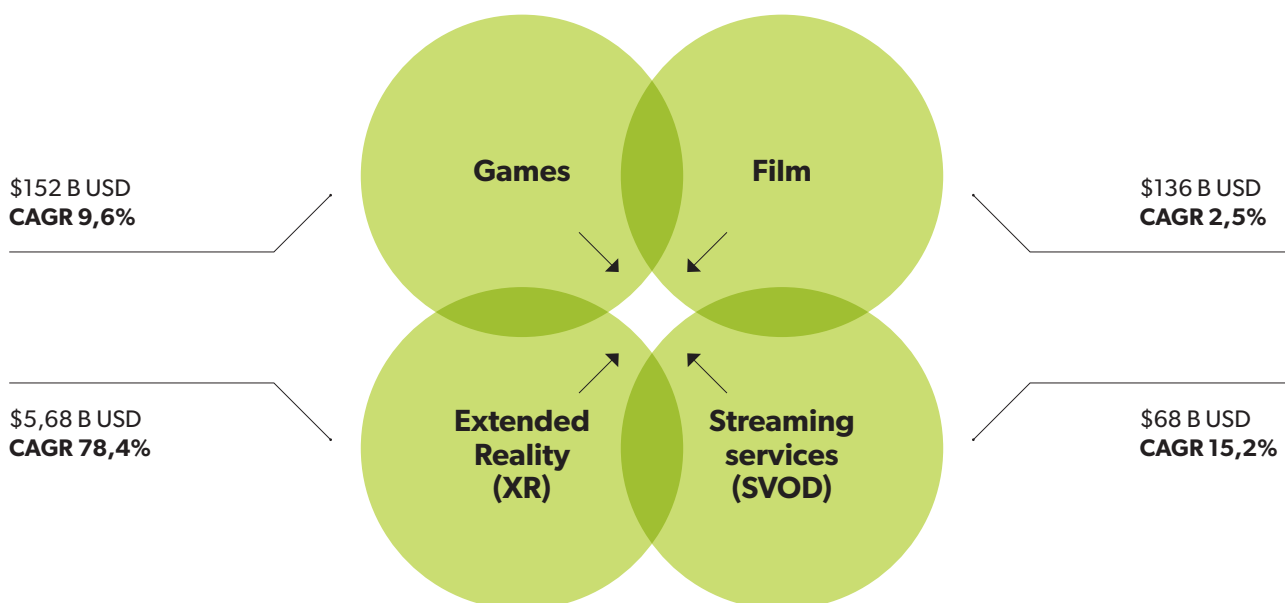
I en analys från Deloitte förväntas försäljning till företag och pedagogisk användning av bärbara headset för VR och AR eller digital verklighet att växa med 100% jämfört med 2019 års nivåer. Efter pandemin förväntas den högre tillväxten återupptas för XR, där branschen uppskattas nå totalt

73 miljarder US-dollar 2024, eller en årlig tillväxttakt på 54 % mellan 2020 och 2024. Priset på hårdvaran kommer vara en viktig faktor som sporrar tillväxten där flera tillverkare förväntas lansera headsets av hög kvalitet till en kostnad som gör den tillgänglig för bredare grupper. Ytterligare faktorer som pekar mot en ökad användning är research som visar på både betydligt förbättrad produktivitet och inläarning vilket också resulterar i färre fel. Det är också ett säkrare sätt att genomföra träning av farliga situationer som t ex brand.

Den globala marknaden för digitalt innehåll förväntas uppgå till över 25 miljarder USD 2024 och ha en årlig tillväxttakt på 13% enligt *Industry Research*.

Bublar är unikt positionerade på dessa snabbväxande marknader och tar tillvara affärsmöjligheter som följer i och med att en konvergens av dessa marknaderna förväntas ske.

Active in fast growing converging markets



EKONOMISK UTVECKLING



Kvartalet

1 oktober – 31 december 2020

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 60,3 Mkr (5,3). Goodbye Kansas ingår i verksamheten från och med 1 maj. Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -14,9 Mkr (-8,9). 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 påverkats av förskjutningar i uppdrag på grund av Covid-19. Uppdragen till Goodbye Kansas från spelindustrin har mer än fördubblats men inte helt resultatmässigt kompenserat för tidsförskjutningen av uppdrag från film/TV. Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -23,2 Mkr (-13,0) och inkluderar avskrivningar (ej kassaflödespåverkande) relaterade dels till goodwill om 4,0 Mkr, dels till utvecklingskostnader om 1,2 Mkr. Resultat per aktie uppgick till -0,25 kr (-0,34).



Helåret

1 januari – 31 december 2020

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 161,3 Mkr (17,1). Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -42,0 Mkr (-31,1). EBITDA-resultatet kan förklaras av ett negativt resultat i moderbolaget om ca 18 Mkr inklusive ej direkt aktiverbara kostnader för spelen, ett negativt operativt resultat för GBKs verksamhet samt kostnader för utveckling av spel, valutakursförluster pga omräkningar till balansdagskursen.

Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -79,0 Mkr (-45,7) och inkluderar avskrivningar om 37,0 (ej kassaflödespåverkande) varav goodwill om 24,7 Mkr, samt utvecklingskostnader om 3,7 Mkr.

Resultat per aktie uppgick till -0,85 kr (-0,92).

Investeringar

Förvärvet av Goodbye Kansas utgjorde ett mycket stort förvärv. Förvärvet genomfördes i form av en fast köpeskilling och en resultatbaserad tilläggsköpeskilling som föll ut efter att uppnådd resultatnivå uppfylldes under 2020. Förvärvet skedde genom en apportemission.

Vid ett förvärv med en struktur med flera möjliga tilläggsköpeskillingar görs initialt en analys och bedömning av den förväntade totala köpeskillingen som analyseras i en preliminär förvärvsanalys. Inom ett år kan den revideras om ny information tillkommer. Goodbye Kansas nådde inte resultatmålet för att den andra tilläggsköpeskillingen skulle falla ut. Detta värde tas därför bort från den ursprungliga beräkningen. Vi har också i förvärvsanalysen tydligare identifierat värden i dotterbolaget Infinite, vilket gjort att vi brutit ut dem i beräkningen. För ytterligare detaljer se stycket "Balansräkningseffekter".

Totalt uppgår investeringar i moderbolaget under året till 146,5 (19,0) Mkr. Förvärvet av Goodbye Kansas förklarar ca 80% av värdet. Övriga poster utgörs av produktutveckling samt utrustning för verksamheten. Investeringarna historiskt avser i huvudsak förvärven av Vobling och Sayduck samt aktivering av programmerings- och produktutvecklingskostnader för Bublars mjukvaruplattform och spel.

Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet uppgick till -11,8 Mkr (16,9) för helåret. Vid periodens slut, den 31 december 2020 uppgick koncernens likvida medel till 25,3 Mkr (37,2).

Personal

Antalet anställda i koncernen inklusive dotterbolagen Sayduck Oy, Vobling AB, Vobling Asia Ltd, Virtual Brains AB och Goodbye Kansas uppgick den 31 december till 291 (65).

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 31 december 2020 fanns totalt 101 194 110 st utestående aktier fördelat på drygt 5 800 ägare. Därefter har förvärvet av Plotagon produktion AB ökat antalet aktier till 105 839 023.

Risker och osäkerhetsfaktorer

Förvärvet av Goodbye Kansas har inneburit att verksamheten vuxit signifikant i termer av omsättning och nått en etablerad verksamhet som drivkraft i företagets utveckling. Samtidigt har Goodbye Kansas en större kostnadsmassa vilket gör att man 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 under en uppbyggnadsfas i Goodbye Kansas.

Det är Bublars bedömning att man nu nått en så etablerad marknadsposition att arbetet kan fokusera på att leverera långsiktigt uthållig lönsamhet. Men lönsamheten i verksamheten påverkas av t ex svackor i orderingång. Pandemin har till exempel lett till förskjutningar av projekt inom film & TV och VR/AR-lösningar. Även valutakursdifferenser påverkar lönsamheten.

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 koncernens 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 koncernens utvecklade spel försenas kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på koncernens verksamhet, resultat och finansiella ställning. Såväl mobilspels- som XR-marknaden kännetecknas av snabb teknisk och innovativ utveckling och stor konkurrens. Flera av Bublars nuvarande och framtida konkurrenter kan ha konkurrensövertag i form av längre historik, ett mer inarbetat varumärke samt större finansiella-, tekniska- och marknadsföringsresurser.

Koncernen består av en organisation med begränsade resurser och får därför anses vara starkt beroende av ett fåtal nyckelpersoner. Vidare kan de partners som bolaget valt att samarbeta med tvingas till andra prioriteringar än bolagets egna med påföljande risk för försening och fullgörande av projekten.

Kommentar om redovisnings- och värderingsprinciper

Kvartalsrapporten har upprättats enligt Årsredovisningslagen (ÅRL) och BFNAR 2012:1 (K3). Tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper är oförändrade jämfört med de finansiella rapporterna för 2019.

Förvärvet av den väsentligt större Goodbye Kansas-koncernen, i termer av omsättning och struktur, innebär en förändring av hanteringen av andelar i s.k. intresseföretag (aktieinnehav mellan 20 och 50%).

Principerna för intäktsredovisning är samma som finns idag 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. Intäkterna från de levererade tjänsterna redovisas i den period de tillhandahålls. De flesta avtalen som sluts är till fast pris, där intäkten redovisas 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 balansräkningseffekter

Förvärvet av Goodbye Kansas förändrar strukturen på Bublars balansräkning. Transaktionen har skett i två steg där Bublar initialt har beräknat den förväntade tilläggsköpeskillingen, baserat på en förväntning om Goodbye Kansas resultat och därmed utfallet i antalet aktier som kommer behöva emitteras då tilläggsköpeskillning kommer erläggas i fast antal aktier. De aktier som inte emitterades initialt skuldfördes.

Den andra tilläggsköpeskillingen faller inte ut vilket innebär att förvärvsanalysen justeras eftersom förvärvsanalysen ännu inte är slutlig. Den nya förvärvsanalysen innebär att köpeskillingen för Goodbye Kansas uppgår till ca 114 Mkr (från ursprungligen ca 142 Mkr), varav goodwill utgör ca 73 Mkr. Den förväntade andra tilläggsköpeskillingen uppskattades till ca 23 Mkr tas bort i den justerade förvärvsanalysen.

Bublar har 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 villkoren i erbjudandet från Bublar Group. Denna struktur var en förutsättning för att kunna få in ny finansiering till Goodbye Kansas verksamhet respektive att få fordringsägarna att acceptera erbjudandet.

Det totala goodwillvärdet uppgick till ca 104 Mkr per den 31 december. Goodwill skrivs av linjärt i koncernredovisningen på 5 år 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 sina 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 mjukvaru-plattformarna för mobilspel och XR-plattformarna. En linjär avskrivningsmodell på 5 år tillämpas här. Spel som utvecklats tom juni 2020 har kostnadsförts till 100% eftersom utvecklingsarbetet inte uppfyllde kraven för att aktiveras. Kostnader för funktionella tillägg till mjukvaruplattformarna aktiveras normalt och skrivs av linjärt.

Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till 25,3 Mkr vid periodens utgång. Styrelsen bedömer inte att det kapitalet är tillräckligt för att kapitalisera på de möjligheter vi ser för verksamheten utan arbetar intensivt med olika lösningar för att hantera den frågan.

Finansieringslösningen med schweiziska investeringsbolaget Nice & Green i form av en flexibel konvertibel-finansiering är outnyttjad. Genom lösningen har koncernen 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. 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.

Styrelsen bedömer att det finns ett stort intresse att investera i företag som utvecklar applikationer och produkter i de områden som Bublar är verksam inom. Under hösten 2020 har styrelsen därför arbetat med att säkerställa att verksamheten utvecklas med rätt mix av produkt och tjänster i de dynamiska marknadsområden vi är verksamma inom. Covid-19 har påverkat verksamheten, men vi bedömer att investerare kan förstå effekten i form av beslutsförseningar liksom att man ser till möjligheterna i vår verksamhet, inte minst mot film & TV.

Styrelsen bedömer det som avgörande att Goodbye Kansas kan 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.

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

Rapportkalendarium 2021

Årsredovisning publiceras	19 mars
Årsstämma	14 april
jan – mars	20 maj
jan – juni	21 juli
jan – sept	10 november

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

Granskning

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

Stockholm den 25 februari 2021

Styrelsen,
Bublar Group AB (publ)

RESULTAT

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

Tkr	2020 Q4	2019 Q4	2020 Proforma Helår*	2020 Helår	2019 Helår
INTÄKTER					
Nettoomsättning	60 278	5 264	257 244	161 301	17 081
Aktiverat arbete för egen räkning	16 154	1 000	29 528	28 126	1 000
Övriga rörelseintäkter	1 705	-29	4 669	4 268	491
Summa	78 137	6 235	291 442	193 695	18 572
RÖRELSEKOSTNADER					
Övriga externa kostnader	-39 249	-7 580	-154 788	-108 315	-21 393
Personalkostnader	-53 820	-7 511	-172 807	-127 335	-28 123
Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-14 933	-8 857	-36 153	-41 955	-31 115
Avskrivningar och nedskrivningar	-8 224	-4 102	-42 934	-37 058	-14 629
Rörelseresultat (EBIT)	-23 156	-12 959	-79 087	-79 013	-45 744
FINANSIELLA POSTER					
Ränteintäkter	1 687	0	33	1	0
Räntekostnader		-9	-12 131	-2 953	-27
Valutadifferenser	-3 049	14	2 177	-3 131	101
Summa finansiella poster	-1 362	4	-9 922	-6 083	74
Resultat efter finansiella poster	-24 518	-12 955	-89 009	-85 096	-45 669
Skatt på periodens resultat	72	-53	64	64	-4 797
Periodens resultat	-24 446	-13 008	-88 945	-85 032	-50 467

* Värdena i tabellen visar vad koncernens resultat skulle ha varit om Goodbye Kansas hade ingått fr o m 1 januari 2020.

BALANS

Balansräkning i sammandrag för koncernen

Tkr	20201231	20191231
TILLGÅNGAR		
Immateriella anläggningstillgångar	202 234	61 032
Materiella anläggningstillgångar	30 957	1 012
Finansiella anläggningstillgångar	830	353
Summa anläggningstillgångar	234 021	62 397
Kortfristiga fordringar	48 343	6 534
Kassa och bank	25 336	37 224
Summa omsättningstillgångar	73 679	43 758
Summa Tillgångar	307 700	106 155
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Aktiekapital	2 862	1 569
Övrigt tillskjutet kapital	256 297	144 495
Periodens resultat	-85 032	-50 467
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	174 127	95 597
Minoritetsintresse	4 776	-
Eget kapital	178 903	95 597
Avsättning för skatter	8 273	-
Långfristiga skulder	38 675	1 371
Kortfristiga skulder	81 849	9 187
Summa Skulder	120 524	10 558
Summa Eget kapital och Skulder	307 700	106 155
Företagsinteckningar	13 320	-
Eventualförpliktelser*	118 896	Inga

* Beloppet avser till största delen hyresvtal

KASSA

Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

Tkr	2020 Q4	2019 Q4	2020 Helår	2019 Helår
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-29 241	-12 963	-85 097	-45 642
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	12 991	4 320	42 633	14 905
Erhållen ränta mm	0	-	1	-
Erlagd ränta	1 591	-9	-3 131	-27
Betald skatt	-174	-712	485	-1 364
Förändring av rörelsekapitalet	-19 969	1 945	-12 364	5 612
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-34 802	-7 419	-57 473	-26 516
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i anläggningstillgångar	-244	-378	-1 650	-865
Förvärv av koncernföretag	25 846	-	-98 822	-14 139
Balanserade utgifter för produktutveckling	-9 615	-1 597	-28 444	-2 106
Övriga förändringar finansiella tillgångar	-473	268	-473	-186
Kassaflöde från investeringsverksamheten	15 514	-1 707	-129 389	-17 296
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	-4 835	37 822	159 435	61 709
Upptagna lån	19 199	-	19 199	19
Återbetalning av lån	-1 131	-125	-3 576	-1 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	13 233	37 697	175 058	60 728
Periodens kassaflöde	-6 055	28 571	-11 804	16 916
Likvida medel vid periodens början	31 467	8 659	37 224	20 309
Kursdifferens likvida medel	-77	-6	-85	-1
Likvida medel vid periodens slut	25 335	37 224	25 335	37 224

EGET KAPITAL

Förändring av eget kapital

Tkr	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Moder- företagets aktieägare	Minoritets- intresse	Totalt eget kapital
Ingående balans 1 januari 2019	1 144	125 475	-42 245	84 374		84 374
Periodens resultat			-50 466	-50 466		-50 466
Registrering nyemission	28	-28		0		0
Nyemissioner juli (kontant och Sayduck)	176	23 263		23 439		23 439
Nyemission oktober	221	40 235		40 456		40 456
Teckningsoptioner		420	15	435		435
Emissionskostnader		-2 674		-2 674		-2 674
Omföring obeskattade reserver		-299	299	0		0
Omräkningsdifferens			32	32		32
Utgående balans 31 december 2019	1 569	186 392	-92 365	95 597		95 597
Ingående balans per 1 januari 2020	1 569	186 392	-92 365	95 597		95 597
Periodens resultat			-85 032	-85 032		-85 032
Nyemission maj 2020	367	49 794		50 161		50 161
Apportemission Goodbye Kansas Group	463	54 821		55 284	4 776	60 060
Emission, Tilläggsköpeskilling 1	463	57 729		58 192		58 192
Emissionskostnader		-4 544		-4 544		-4 544
Teckningsoptioner, personal		-420	646	226		226
Omräkningsdifferens			4 243	4 243		4 243
Utgående balans 31 december 2020	2 862	343 772	-172 508	174 127	4 776	178 903