

2020

bublar.

Bublar Group · Årsredovisning · Januari – december 2020



Bublar Group AB (publ) är, efter förvärvet av Goodbye Kansas, Nordens ledande noterade bolag inom visualisering och XR-teknologi. Företaget utvecklar produkter och lösningar baserade på avancerad teknologi; Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), VFX produktion, Cinematics, Performance capture & scanning, Digital Humans och Real Time animation.

Koncernen har världsledande bolag som kunder inom TV, film, streaming, spel, industri och e-handel. I företaget ingår dotterbolagen Goodbye Kansas (inkl. Infinite Entertainment), Vobling, Sayduck, Virtual Brains (inkl. Plotagon). Bublar har huvudkontor i Stockholm samt kontor i London, Helsingfors, Vilnius, Hamburg, Belgrad, Los Angeles och Manila. Företaget är noterat på Nasdaq First North Growth Market.

INNEHÅLL

Året i korthet	4
Vd har ordet	6
Teknologidrivet visualiseringsbolag	8
Marknadsutveckling & Trender	12
Produkter och skalbara erbjudanden	14
Kundcase	18
Hållbarhet	22
Våra värderingar	23
Några av våra talanger	24
Aktien och aktieägare	30
Bolagsstyrning	32
Förvaltningsberättelse	38
Årets siffror	
Finansiella rapporter	45
Noter	52
Revisionsberättelse	68
Styrelse och ledande befattningshavare	70
Aktieägarinformation	74
Definitioner	75

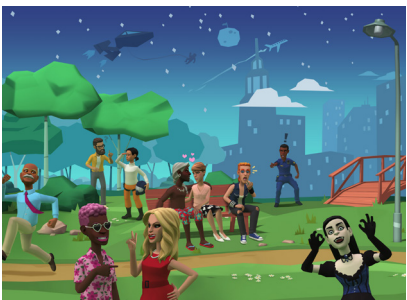
ÅRET I KORTHET



Lansering av VR Fire Trainer



Regeringens exportpris



Förvärv av Plotagon

Första kvartalet

- Gruppen får en order från ett internationellt detaljhandelsbolag. Projektet genomförs i samarbete med **Goodbye Kansas**, där XR-lösningen utvecklas av Vobling och designen av Goodbye Kansas.
- Nya kunder för uppdrag inom VR- och AR lösningar tillkommer under kvartalet; bland annat **AlfaLaval**, **Paroc**, **Hector Rail**, **Rimasys** och **Broni&Bo**.

Andra kvartalet

- **Goodbye Kansas Holding AB** förvärfvas genom en apportemission som ett led i strategin att skapa en ledande aktör inom den digitala industrin. I samband med förvärvet genomförs en riktad nyemission om ca 50 Mkr för att stärka kapitalbasen, framförallt i Goodbye Kansas Holding.
- Den första egenutvecklade skalbara produkten lanseras – **VR Fire Trainer** – för brandsäkerhetsträning. Samtidigt ingår bolaget ett strategiskt partnerskap med marknadsledande brandsäkerhetsbolaget **Dafo** som exklusiv återförsäljare i Norden.

Tredje kvartalet

- Andelen **spelrelaterade uppdrag ökar**. Flera avtal om produktioner för stora internationella spelutvecklare tecknas.
- Bublargruppen tecknar ett 3-årigt ramavtal med **Saab AB** som omfattar lösningar inom XR-teknologi och 3D. Ramavtalet omfattar Saab AB inklusive dotterbolag.
- Dotterbolaget Goodbye Kansas vinner **Regeringens exportpris** för de kulturella och kreativa näringarna 2019. Motivering: *”Med effekter som flyttar fantasins gränser för vad som är tekniskt möjligt har Goodbye Kansas Studios imponerat på den internationella animations-, spel- och special-effektsindustrin. På bara några år har företaget blivit Sveriges största leverantör av visuell storytelling, datorgenererade animationer och motion capture till film och spel. Utomordentligt hantverk och innovationskraft kännetecknar företaget vars huvudkontor i Hammarby Sjöstad lockar talanger från hela världen.”*

Fjärde kvartalet

- Goodbye Kansas etablerar produktions- och IP-bolaget **Infinite Entertainment** i Los Angeles. Bolaget skapar, förvärfvar och förvaltar immateriella rättigheter (“IP”) för utveckling av film och TV
- Flera nya avtal för 3D/AR lösningar samt licensavtal på **Sayduck Platform** tecknas; bland annat med AlfaLaval, Kalmar Cargotec Sweden AB samt Forms+Surfaces Inc.

- Förändringar i Bublar Groups ledning annonseras: **Peter Levin, VD** och grundare av Goodbye Kansas som är det senaste förvärvet i Bublar Group, tillträder som ny koncernchef per den 1 januari 2021. Samtidigt tillträder **Maria A Grimaldi**, en ny position som Director, New Business & Scalable Technology
- **Plotagon Production AB** förvärfvas. Företaget har nyligen ingått avtal med ett av världens största avatar-baserade sociala nätverk sydkoreanska **Naver Z** som driver apptjänsten **ZEPETO** med ca 180 miljoner användare i världen. Plotagon har en teknikplattform för att skapa 3D-animerade filmer på några minuter.

Efter perioden

- Goodbye Kansas systerbolag Infinite Entertainment samproducerar **långfilm med Netflix och Spike Lee**. Infinite blir samproducent och Goodbye Kansas kommer att leverera visuella effekter (VFX).
- Sayduck ingår SaaS-avtal med det världsledande speldatorvarumärket **MSI Ltd** och ett nytt strategiskt avtal för **VR Fire Trainer** med Europas ledande återförsäljare för brandsäkerhet – **GLORIA GmbH** ingås.
- Bublar och Sanrio flyttar fram lanseringen av mobilspelet Hello Kitty. Licensavtalet har förlängts till 2024. Parterna har för avsikt att komplettera med ytterligare mobilspel baserat på Sanrios välkända karaktärer.



Förvärvet av Goodbye Kansas

VD-ORD

Av Peter Levin



Vi fortsätter att ta position inom den digitala industrin.

Arbetet med att skapa stabilitet, lönsamhet och tillväxt är den viktigaste målsättningen framåt.

Jag är stolt och 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.

Vi lägger 2020 till handlingarna och kan konstatera att gruppen som helhet har vuxit kraftigt genom sammanslagningen mellan Bublar Group och Goodbye Kansas.

I vår största verksamhet, Goodbye Kansas Studios, har omsättningen ökat organiskt med hela 80% under året, från 136 mkr till 246 mkr och också en kraftig resultatförbättring med ett EBITDA som uppgick till -11 Mkr. Relativt utfallet 2019 (EBITDA -108,2 Mkr) så är vi tydligt på rätt kurs efter ett speciellt år under rådande pandemi. Bolagets turnaround fortsätter enligt plan.

Med gruppens samlade kompetens och vår globala kundbas är jag övertygad om att vi kommer lyckas accelerera utvecklingen ytterligare 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 omätlig marknad framför oss.

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. Nyligen presenterades det första av dessa projekt som är ett samarbete med Netflix och bl a Spike Lee. Genom dessa räknar vi framåt med betydande intäkter till vår studioverksamhet då avtalen oftast är kopplade till köp av VFX-tjänster från Goodbye Kansas Studios.

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 uttrulning 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. Nyligen tecknade vi avtal med MGA Entertainment, en ledande global leksakstillverkare, om ytterligare licensrättigheter.

För att öka produktionskapaciteten och säkerställa kvaliteten avser vi inom kort att ingå partnerskap med extern spelstudio. Mobilspelet som bygger på *Hello Kitty*, ett av världens starkaste IPn, är under produktion. Utvecklingen och lanseringen har påverkats av pandemin. Releasen av spelet har flyttats fram och licensavtalet har samtidigt förlängts med japanska Sanrio till och med 2024.

Vi har arbetat med en översyn av vår strategiska riktning under andra halvåret 2020 och i början av 2021. Vi har tittat på strategi, organisation, tillväxt, kostnadseffektivitet och eventuell re-branding.

Merparten av koncernens intäkter är idag projektbaserade och växande. Vi påbörjar ett skifte från konsultintäkter mot produkt-, licens-, och royaltyintäkter samt självklart spelintäkter.

När det gäller förslag till nytt namn på gruppen är slutsatsen att det för närvarande **starkaste varumärket internationellt**, tillika bolagsnamnet, är Goodbye Kansas. För att utnyttja kraften i detta, internt såväl som externt är styrelsens förslag till Årsstämman att byta namn från Bublar till **Goodbye Kansas Group**.

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.

Vi kommer att fortsätta växa organiskt samt 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 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 talanger av världsklass och spjutspetsteknologi ; allt från egna plattformar, skalbara produkter till utveckling av egna IP:n och licensrättigheter för en global marknad.

Peter Levin
Koncernchef och VD

TEKNOLOGIDRIVET VISUALISERINGS- BOLAG

Gruppens affär bygger på den konvergens som sker inom teknologi och visuellt innehåll inom både konsument- och företagmarknaden.

Den digitala underhållningsindustrin inom film-, spel- och streamingtjänster växer kraftigt. Den snabba teknikutvecklingen i datorer, mobiler, surfplattor och VR-headsets skapar stor efterfrågan på innehåll som konsumeras genom såväl platta skärmar som mer aktivt i interaktiva 3D-världar. Tekniken i kombination med visuellt innehåll efterfrågas inte bara från underhållningsindustrin utan skapar nya förutsättningar i allt från online-shopping till tillämpningar inom den industriella sektorn. Konvergensen inom den digitala evolutionen är tydlig; koncernen använder till exempel spelmotorer för att skapa realtids-VFX för film och TV liksom för utveckling av VR-simulatorer för företagmarknaden eller för att visualisera produkter i 3D över webben via vår SaaS-plattform.

Gruppen har på några år, genom organisk tillväxt och förvärv, tagit en internationell position som leverantör och producent inom digital visualisering och 3D-innehåll. Med de största bolagen i världen som kunder och partners har koncernen visat på hög leveransförmåga och skapat

förutsättningar för en långsiktig och lönsam expansion. Kundportföljen och de relationer som byggts med flera av de ledande innehållsbolagen i världen, öppnar även upp för samarbeten med skalbara intäktsmodeller och IP-utveckling som grund. Kundernas globala ekosystem av slutanvändare och starka varumärken kan i stor utsträckning underlätta vägen till marknaden.

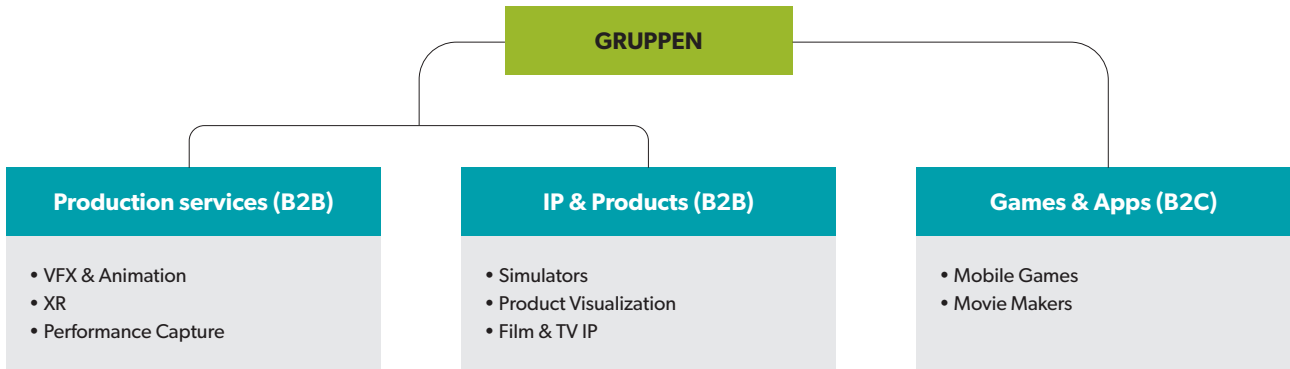
För att tillvarata de möjligheter som öppnas upp i en konvergerande marknad i snabb tillväxt har koncernen formerat sin verksamhet i tre huvudsakliga områden:

Production Services: Goodbye Kansas Studios utgör gruppens största verksamhet och är idag främst baserad på projekt- och konsultintäkter.

IP & Products: Koncernen har ett tydligt strategiskt fokus att växa IP-affären genom skalbara produkt- och licensintäkter samt MRR (månatliga återkommande intäkter).

Games & Apps: Koncernen har som mål att kapitalisera på mobila upplevelser med skalbara intäkter från köp-inuti-app, annonser och abonnemangsintäkter.

ÖVERSIKT ÖVER GRUPPEN



Strategi för att skapa stabilitet, lönsamhet och tillväxt i en konvergerande marknad

Koncernen har en tydlig strategi för att tillvarata de möjligheter som nu finns inom film-, spel-, streaming och immersive tech (XR). Marknaderna är i stark tillväxt och konvergerar såväl innehållsmässigt, tekniskt och över kundsegment. För att kunna kapitalisera på denna utveckling med en stabil, långsiktig och lönsam tillväxt har koncernen identifierat ett antal strategiska områden:

1. Strenghts through Synergies
Synergier i koncernen genom merförsäljning av koncernbolagens breda kundportfölj, dra nytta av konvergens inom teknik och marknad samt kostnadseffektivitet.

2.International Expansion
Internationell expansion för att öka närvaron på de största geografiska marknaderna.

3.Increase Scalable Offering
Kraftigt öka andelen skalbara intäkter

4. Talent Acquisition and retainment
Attrahera de i världsklass bästa talangerna i kombination för att säkerställa kvalitet och för projekt som skapar värde.

5. Operational Excellence
Operationell excellens i form av effektivitet, flexibilitet, spjutspets teknologi och större kontrakt samt skapa förutsättningar för en lönsam verksamhet med tillväxt.

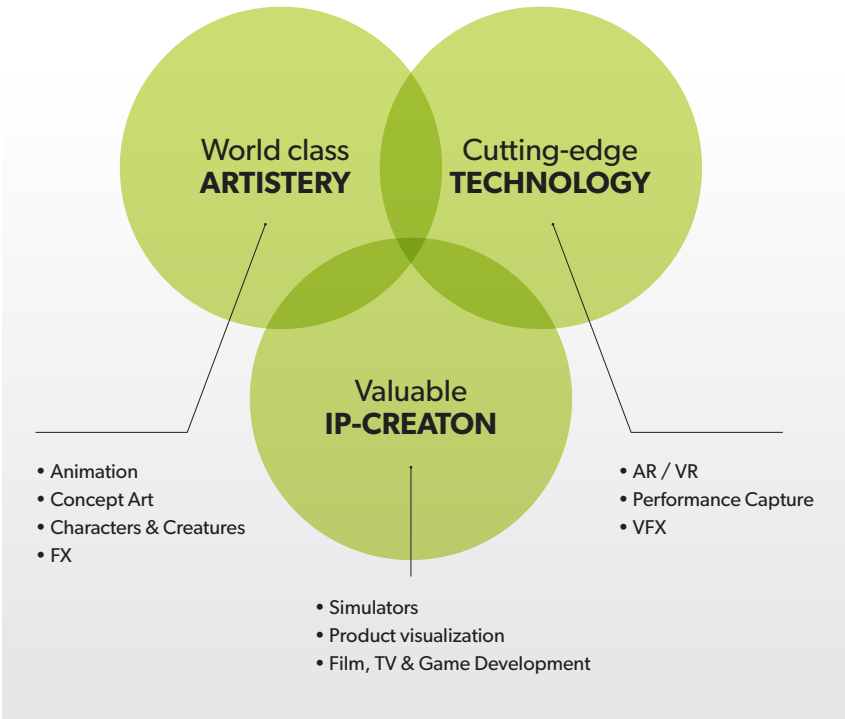


Affärsmodell

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.



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 mobilspele 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. Resultatet påverkas av ytterligare förskjutningar i produktioner för film och TV pga den rådande pandemin.

Uppdragen från spelindustrin fortsatte 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 10,6 Mkr (15,6) för året och resultatet före avskrivningar (EBITDA) till 0,1 Mkr (1,5). Den lägre nettoomsättningen är ett resultat av förskjutningar i inköpsbeslut från kunder med anledning av pandemin. Resultatet påverkas av den lägre faktureringen men även att aktiveringar av värdet på utvecklingsarbete för nya produkter.

För **Sayduck** och 3D/AR lösningar för e-handeln har året inneburit en positiv utveckling och "all-time high" under Q4. Den externa nettomsättningen under året uppgick till 3,8 Mkr och EBITDA resultatet till 0,8 Mkr. För helåret fördubblades licensintäkterna jämfört med 2019. Ordervärdet för helåret ökade med 163% jämfört med året innan.

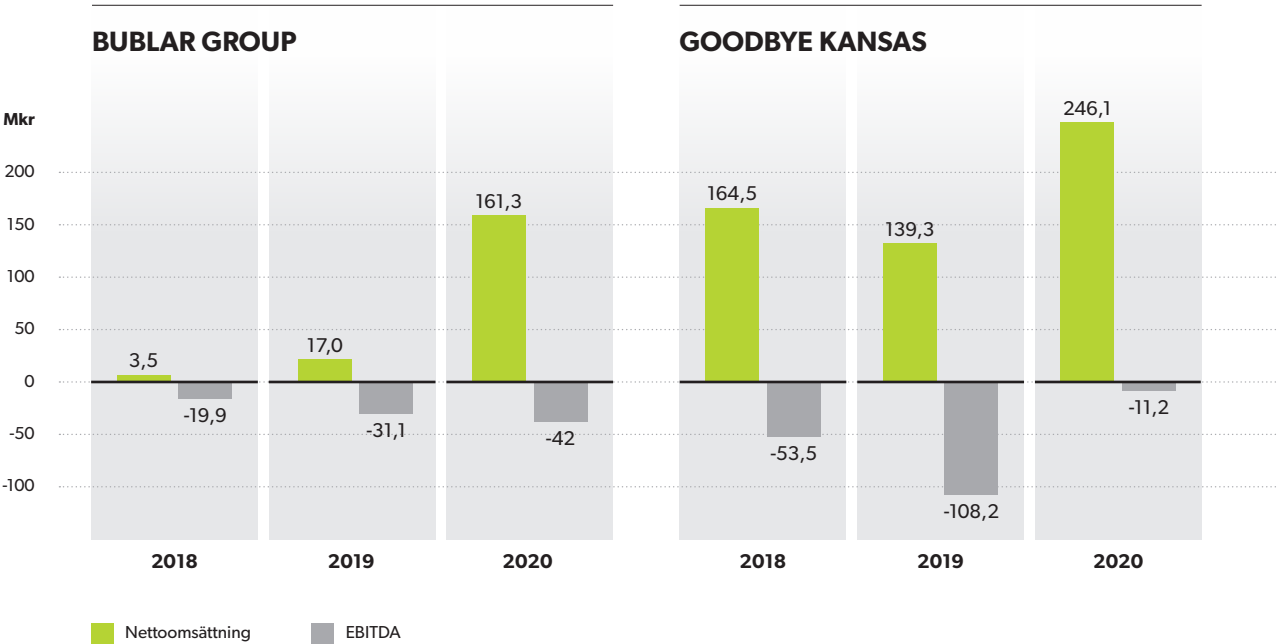
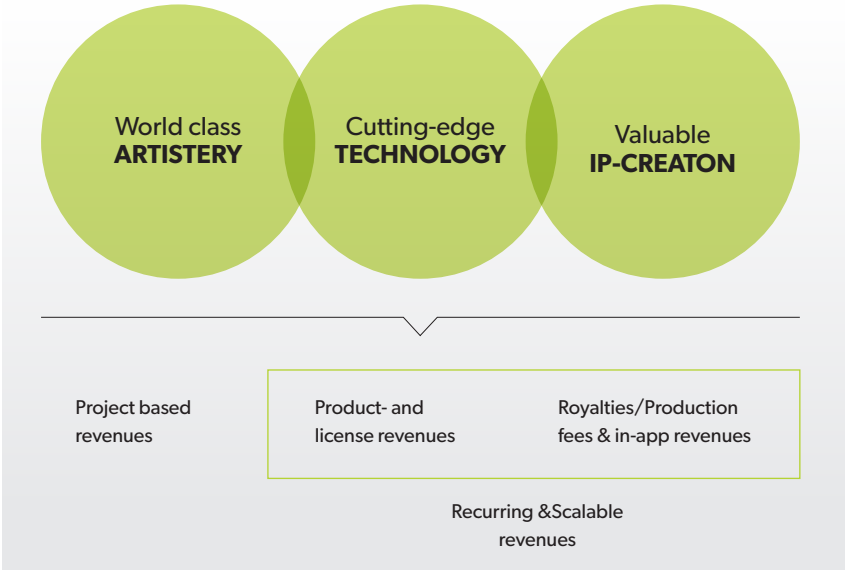
I **Virtual Brains** pågår utvecklingen av *Hello Kitty*-spelet. För att öka produktionstakten kommer externa spelutvecklingspartners att användas. Under året kommer också den nya **Plotagon-appen** som bygger på samarbetet med sydkoreanska ZEPETO att lanseras, främst mot ZEPETO:s användare.

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.

Samtantaget 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.



MARKNADS- UTVECKLING & TRENDER

Gruppen är verksam på marknader med hög tillväxt. Gemensamt för affären är att den bygger på innovativa tillämpningar av den avancerade teknologin inom de olika affärsområdena. Teknologierna inom Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), VFX produktion, Cinematics, Performance capture & scanning, Digital Humans och Real Time animation och Virtual Productions ligger fortfarande tidigt i ett utvecklingsskede, vilket ger potential för affärsutvecklingen. Teknologierna kan även innebära en stor förändring av kundernas kärnaffär eller sätt att arbeta och konsumera.

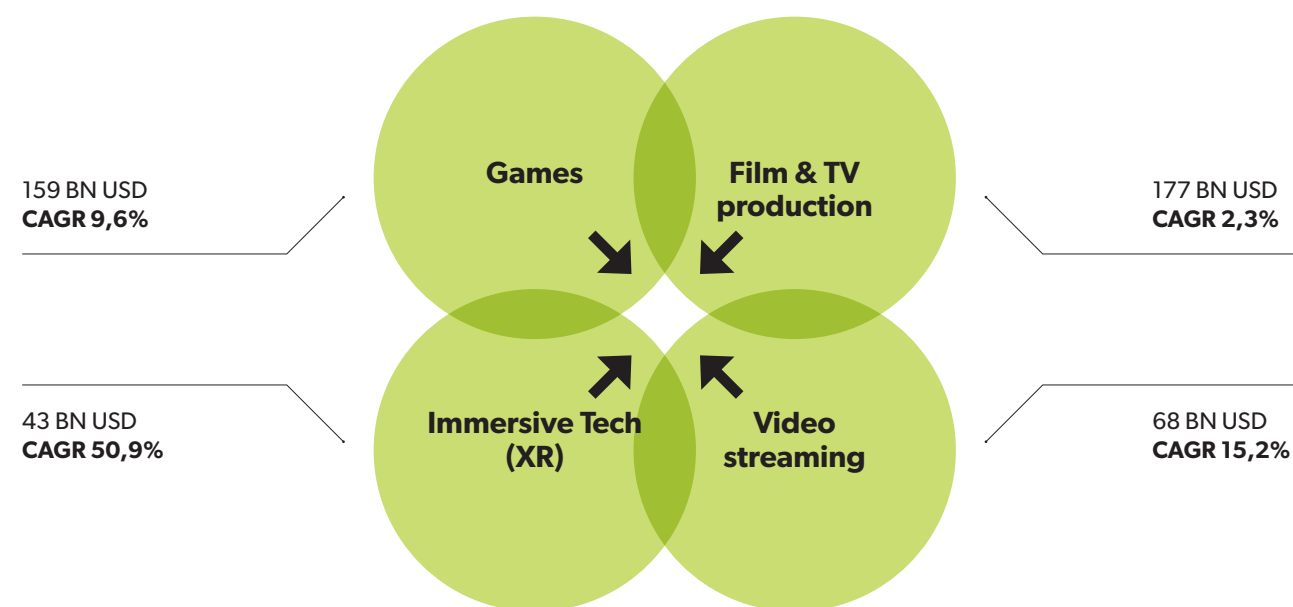
Den digitala underhållningsindustrin i form av film-, spel- och streamingtjänster växer kraftigt vilket leder till att

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.

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

ACTIVE IN FAST GROWING CONVERGING MARKETS



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.

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 inlärning 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 brandsäkerhetsutrustning förväntas nå 105 miljarder USD 2025 med en årlig genomsnittlig tillväxttakt på 8,7% (CAGR), enligt Grand View Research, Inc.

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.

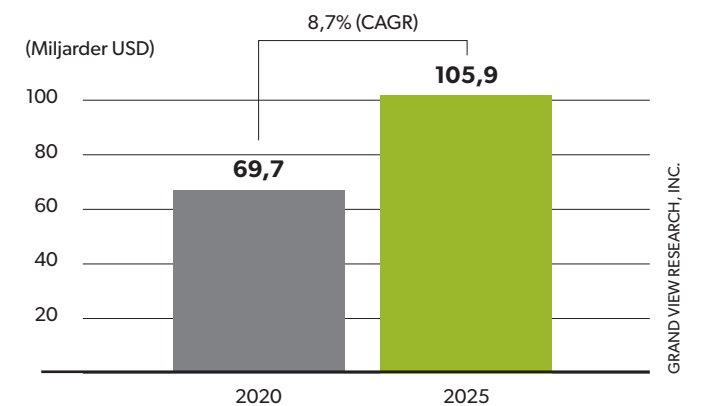
Studien visade också att kostnaden för träning och utbildning av medarbetare i klassrum var åtta gånger högre än en VR- träning för samma antal personer.

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 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

FÖRVÄNTAD MARKNADSPOTENTIAL, BRANDSÄKERHETSUTRUSTNING



många av Sayducks kunder.

Levi's VD ger 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 ansenlig 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.

PRODUKT- UVECKLING & SKALBARA ERBJUDANDEN

Goodbye Kansas “Digital Humans 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. För att kunna skapa dessa datadrivna “techno sapiens” krävs en komplex produktionsapparat som inkluderar Motion Capture för att spela in skådespelares rörelser, ansikts-scannern för att kunna skapa realistiska ansiktsuttryck och digitala skelett för att karaktären ska kunna röra sig på ett naturligt sätt.

Goodbye Kansas skapar mängder av virtuella människor varje år, och efterfrågan ökar. Digital Humans är inte längre något som bara används inom spel och filmbranschen utan expertisen efterfrågas också inom utbildning, forskning, kundservice och e-handel.

Jonas Törnqvist är Head of Facial Modeling på Goodbye Kansas och var djupt inblandad i konstruktionen av Goodbye Kansas 3D ansikts-scanner, ett projekt som började som ett samarbete med KTH.

“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-scannern 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 verkliga stora utmaningen att skapa trovärdiga animationer. Alla delar måste stämma!”



Vi ser VR Fire Trainer som “Iphone” för brand-och säkerhetsbranschen. Produkten löser ett verkligt problem och den bygger på en skalbar affärsmodell.

Anders Ribbing,
VD för Vobling.

VR Fire Trainer – innovativ simulator för brandsäkerhet

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 Virtual Reality-träning 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. Produktionen ger möjlighet till ett i princip oändligt antal realistiska scenarier.

Produkten, som är utvecklad helt och hållet av Vobling, lanserades i augusti 2020 tillsammans med Dafo Brand, som är exklusiv återförsäljare i Sverige och partner i

Norden. Efter årsskiftet tecknades ett ytterligare återförsäljaravtal med GLORIA, som är Europas ledande företag inom Fire & Safety.

Produkten är en mobil och allt-i-ett-lösning i Virtual Reality för brandsäkerhetsträning. Användare kan träna med olika brandsläckare och agenter med ett klick på en knapp, i en oändlighet av realistiska scenarier. Vägledning och feedback ges till användaren och all data kan både spåras och exporteras till ett Learning Management Systems.

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.



Vi är glada att ha hittat en partner med en innovativ lösning för säker träning av potentiellt farliga brandsituationer. Det blir ett viktigt nytt erbjudande och ett komplement till vår nuvarande högkvalitativa portfölj av bärbara brandsläckare

Jürgen Petermann,
produktchef på GLORIA GmbH.

IMMERSIVE MOBILE GAMES & APPS

Our technology	Global Brand partners	Our apps	Distribution
 Plotagon Movie maker	Own IP	Live:  Soft-launch: 	 App Store
	Naver Z • Social network with 180m users	In production: 	
 VIRTUAL BRAINS Mobile gaming	Sanrio • Hello Kitty, 2nd highest grossing media franchise world-wide	In production: 	 Google Play
	MGA Entertainment • L.O.L Surprise dolls, Global top-grossing fashion doll brand • Rainbow High: Upcoming fashion doll brand	Pre production:  Pre production: 	

Välkända varumärken skapar stark licensportfölj för spel och appar

Koncernen har som mål att kapitalisera på mobila upplevelser med skalbara intäkter från köp-inuti-app, annonser och abonnemangsintäkter. Genom att utveckla och lansera spel och appar med välkända varumärken ökar möjligheten att nå kommersiell framgång inom den vanligtvis hårt konkurrensatta marknaden inom mobilspel och applikationer. Teknologi och grundfunktionalitet kan återanvändas och det är sedan innehållet som anpassas till respektive varumärke, karaktärer och avатарer.

Ett antal licensavtal har träffats med stora internationella konsumentvarumärken som ger Gruppen rätt att använda karaktärerna i sina spel och applikationer. I licensportföljen ingår avtal med japanska **Sanrio** som äger den mycket populära **Hello Kitty**. Vidare har koncernen ingått avtal med amerikanska leksaksbolaget **MGA Entertainment** vars modedockor toppar försäljningslistorna världen över. På dessa varumärken kommer

digitala produkter att skapas. Tillsammans med sydkoreanska **Naver Z**, som driver avatar-nätverket **ZEPETO** med över 180 miljoner registrerade användare, kommer Gruppen att driva en tjänst där användarna kan skapa egna animerade filmer via mobilen.



Avtalen är fleråriga och bygger på intäktsdelning där koncernen står för utveckling och lansering och får behålla merparten av de potentiella intäkterna.

Den egna filmskapartjänsten, **Plotagon Story**, är i drift och har ca 300 000 månatliga användare i främst USA, Indien och Mellanöstern. Teknikplattformen ligger till grund för de kommande tjänster som utvecklas tillsammans med **Naver Z/ ZEPETO** och **MGA Entertainment**. Fler starka IP:n är under förhandling. Ambitionen är att koncernen de närmaste åren kommer ta en stark position inom avatar-baserat 3D-innehåll där populära virtuella karaktärer ges liv med hjälp av avancerad teknologi.



Infinite – nyckeln till fler affärer inom Gruppen

I Februari 2021 släpptes nyheten att Infinite Entertainment ska samproducera en internationell äventyrsfilm för Netflix, tillsammans med Oscarsvinnaren **Spike Lee** och Hollywood-producenterna **Lloyd Levin** och **Beatriz Levin**. Filmen kommer kräva mycket Visuella effekter (VFX) och dessa kommer i första hand levereras av Goodbye Kansas Studios.

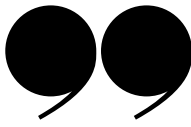
Filmen kommer att heta **”Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu”** och projektet är ett bra exempel på tanken bakom Infinite Entertainment, som grundades 2017 som ett produktionsbolag för utveckling av IP’n, film och TV/streamingprojekt. Strategin är att fokusera på just sådana projekt som också kan generera intäkter till systerbolaget Goodbye Kansas Studios och andra bolag i bolagsgruppen, projekt med extraordinära världar och karaktärer, i berättelser riktade mot en internationell publik.

Tack vare systerbolaget Goodbye Kansas Studios har Infinite direkt tillgång till en stor pool av kreativa talanger som ger bolaget en konkurrensfördel vid utveckling av visuella koncept och berättelser som inte bara passar för film och TV, utan också kan få ett liv på andra plattformar. En film kan leda till en tv-serie som kan bli ett mobilspel som i sin tur kan bli ännu en

film. Synergieffekterna inom bolagsgruppen är en del av nyckeln till framgång.

I samarbete med internationella utvecklings- och produktionspartners hanterar Infinite Entertainment varje internt och samproducerat projekt genom varje fas av utveckling, finansiering och produktion. Med närvaro i Europa och USA arbetar bolaget med en mängd olika distributionspartners på både lokal och global nivå, och utvecklar projekt både med mindre partners samt större internationella studios. Infinite är ett litet, kostnadseffektivt bolag som tar tillvara bolagsgruppens samlade kompetens.

Produktionen av **”Gordon Hemingway”** är Infinites första stora filmprojekt, och flera andra projekt är under utveckling och kommer att presenteras närmare under kommande år, bland annat den postapokalyptiska tv-serien **”State Zero”** skapad av Star Wars-koncept-artisten **Andrée Wallin** och science fiction-filmerna **”Serpens”** - skriven och regisserad av **Jeremy Breslau** - samt **”Orb”**, skriven av **Michael Sherman** och **Steve Desmond**. Dessutom utvecklar Infinite just nu en science fiction-thriller baserad på en originalberättelse från den välrenommerade konstnären och författaren **Simon Stålenhag**, vars konstbok **Tales from the Loop** blev en hyllad TV-serie för Amazon 2020.



Vi samarbetar med författare, regissörer och koncept-illustratörer både i Europa och USA för att hitta projekt med ett unikt visuellt uttryck och storytelling som vi kan ta till en internationell publik”

Tom Olsson,
Head of Production på
Infinite Entertainment.

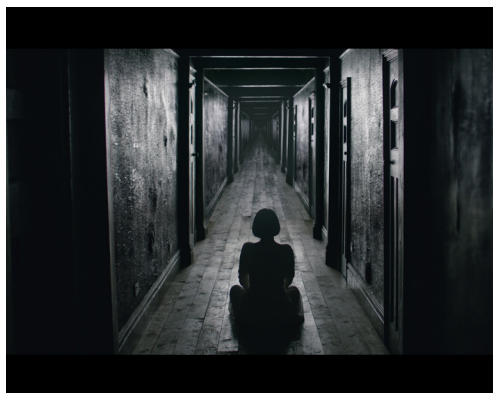
KUNDCASE

Här presenteras några av Gruppens spännande samarbeten där de avancerade teknologierna är basen i produktionerna men där våra talangers kompetens och kreativitet skapar unika erbjudanden som också är skalbara.

“Behind Her Eyes” för Netflix

Goodbye Kansas Studios UK grundades 2016 och fokuserar på Visuella Effekter (VFX) för film och TV-serier. Studio har ungefär 50 anställda och under åren har man arbetat på projekt som George Clooney's långfilm "Suburbicon", Sky One's serie "A Discovery of Witches", Apple TV+ serien "For All Mankind", två säsonger av Amazons "Tom Clancy's Jack Ryan" och tre säsonger av "Outlander".

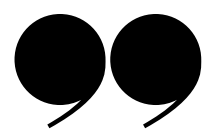
Ett av de senaste projekten var Netflix-serien "Behind Her Eyes", som hade premiär i februari 2021. "Behind Her Eyes" är en dramatisk serie som handlar om en singelmamma vars liv kastas



omkull när hon inleder en affär med sin nya chef. Goodbye Kansas levererade totalt 268 VFX-skott och arbetade med alla säsongens sex avsnitt som huvudleverantör av VFX, med Jason Halverson som VFX Supervisor.

VFX-arbetet inkluderade digital set extensions, digitala miljöer, shimmer FX, screen inserts, rök, eld och så kallade "osynliga effekter". Särskilt utmanande var några scener som visade astral projektion, hur själen lämnar kroppen på några karaktärer. Artisterna föreställde sig själen som ett glödande ljussken och sen skapades den visuella effekten genom en kombination av en digital effekt och verkligt ljus på inspelningsplatsen. Man använde långa stavar med klotformade ljuskällor i ändarna, och dessa kunde sen belysa miljöerna på inspelningsplats. Halversons team på Goodbye Kansas raderade sen lampor och lamphållare digitalt, men ljusskenet i miljöerna var ju kvar och skapade en känsla av att själarna "var där men ändå inte".

Andra produktioner under 2020 för Goodbye Kansas UK inkluderade VFX för Netflix-serien "Cursed", Amazons "Alex Rider" och den internationella spion thriller "The 355".



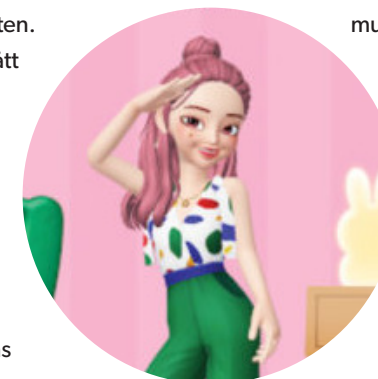
“Behind Her Eyes” är ett utmärkt exempel på hur Goodbye Kansas UK etablerat sig i VFX-metropolen London, med profilstarka kunder som Netflix, Amazon, Sky och Apple TV+”

Peter Levin,
Koncernchef Bublar Group

Plotagons unika teknologi bas för ZEPETO och framtida samarbeten

Plotagon Production förvärvades vid årsskiftet 2020/2021 och 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.

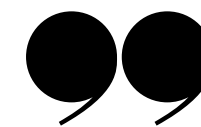
Bolaget har nyligen ingått ett flerårigt avtal med sydkoreanska Naver Z som driver det avatar-baserade sociala nätverket ZEPETO med ca 180 miljoner registrerade användare över världen, främst i Asien och USA. Tillsammans ska parterna utveckla en app baserad på Plotagons beprövade teknologi och ZEPETOs innehåll och avатарer. 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 avатарerna i olika chatrum.

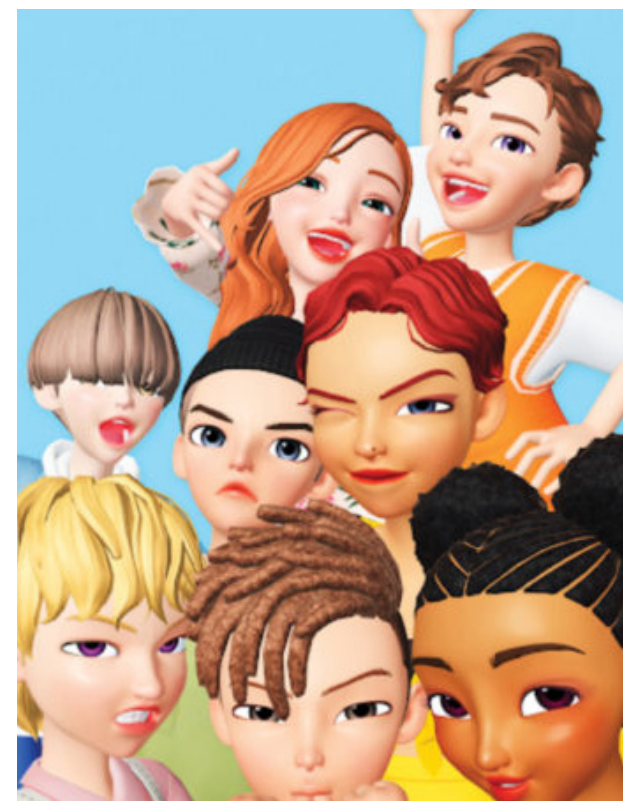
Vår sydkoreanska partner har nära samarbeten inom den populära koreanska musikindustrin, k-pop-genren. Hösten 2020 lanserades det första virtual fansign-eventet någonsin där k-pop-bandet Blackpink och amerikanska artisten Selena Gomez skapade en animerad dansvideo baserad på 3D-avатарer via ZEPETO. Videon har redan nära 80 miljoner visningar på Youtube.

Plotagons filmplattform kommer 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.



Plotagons teknologi ger en språngbräda som ger möjlighet att utveckla nya affärer med beprövad teknik som bas, nu närmast med Naver Z/ ZEPETO.

Filip Grufman,
VD, Plotagon





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 Bublar Group AB (publ) 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 ett behov av en ny typ av produkt som var smartare, lättare att installera, enklare 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.

Electrolux använder VR och Eye Tracking för bättre konsumentinsikter

Electrolux genomtänkta produkter är resultatet av kontinuerliga investeringar i forskning för att utveckla produkter som uppfyller konsumenternas behov. Electrolux har flera produktlinjer, bland annat ett komplett sortiment av köksapparater. För sina kommande produkter som kylskåp och tvättmaskiner samarbetade Electrolux med Vobling för att testa och utveckla sina prototyper med hjälp av Virtual Reality.

Samarbetet gjorde det möjligt att genomföra designrecensioner på en bråkdel av tiden och göra ändringar löpande, vilket möjliggör en ny nivå av flexibilitet och effektivitet. Electrolux kunder får möjlighet att interagera med produkterna genom VR ”i verkligheten” och öppna dörrar, lådor testa vred och alternativa maskininställningar. Det togs också in konkurrerande modeller i VR-miljön, vilket gjorde det möjligt för Electrolux att genomföra fokusgrupper både på kommande modeller och andra alternativ.

HTC VIVE Pro Eye integrerat med Tobii Eye Tracking valdes som VR-headset för programmet. Det ger möjlighet att fånga djupare insikter genom att förstå var konsumenterna fokuserar sin uppmärksamhet. Normalt skulle denna typ av konsumenttester kräva leverans av prototyper- och andra modeller, men eftersom

verksamheten utfördes i VR med VIVE Pro Eye, gjorde att testerna kunde ske samtidigt och utan resurskrävande transporter.

Electrolux och Vobling höll samtliga designmöten i VR-miljön. Eftersom de kunde uppleva produkten i en omslutande miljö kunde de ge specifik riktning och fatta mer välgrundade beslut. Den virtuella miljön möjliggjorde kontinuerlig iteration av prototypen, vilket minskade tiden som behövdes för kommunikation fram och tillbaka.

*”Vi tror verkligen på ett kundcentrerat tillvägagångssätt och det är precis vad HTC VIVE Pro Eye ger oss. VR representerar den nära verkliga upplevelsen och ögonspårning representerar en objektiv datauppsättning konsumentinsikter. Vi kan iterera snabbt på våra 3D-modeller och prova dem om och om igen. Vi kan prova erfarenheter som helt enkelt inte är möjliga med fysiska modeller. Vi kan enkelt dela med oss till våra interna intressenter med samarbets-sessioner i VR. Det gör det lättare för oss att involvera alla i olika faser av vår process, vilket är fördelaktigt för en effektiv designprocess”, säger **Tove Forsberg**, Project Portfolio Manager, Electrolux Group Design.*



”VR- och eye-tracking förändrar på många sätt i grunden vårt sätt att arbeta. Kraften hos kunder som faktiskt upplever våra produkter innan de ens finns är en stor möjlighet för oss.

Tove Forsberg,
Project Portfolio Manager,
Electrolux.



HÅLLBARHET & VÄRDERINGAR

PHOTO BY JONAS JACOBSSON



Proaktivt arbete för hållbart affärsliv

Samhället står inför stora utmaningar när det gäller att ställa om till att bli mer hållbart. Olika typer av ny teknologi, ändrade arbetssätt och beteenden kan bidra i omställningen kring ett mer hållbart samhälle. Gruppens samlade verksamhet kan bidra proaktivt och positivt på den resan.

Hållbarhet inkluderar både ett miljömässigt, socialt och ekonomiskt perspektiv vilket Gruppen förhåller sig till. Bublar kan bidra dels genom sin egen verksamhet, dels genom de lösningar och tjänster som levereras till kunder och konsumenter. Gruppens Hållbarhetspolicy är vägledande i arbetet.

Bidrag till FNs hållbarhetsmål

Vi följer FN:s Global Compact och de 10 principerna, Agenda 2030 och FN:s mål för hållbar utveckling.

Vår Corporate Responsibility tar utgångspunkt i FNs vägledande principer och mål och Agenda 2030. Vi arbetar med ansvarsfullt företagande och har valt ut 6 av FNs mål där vi genom vår verksamhet kan bidra.

Bidrag i egen verksamhet

I den egna verksamheten arbetar Gruppen och dotterbolagen med ett antal aktiviteter för att bidra i hållbarhetsarbetet. Vi har verksamhet i flera länder och prioriterar digitala möten via video eller telefon och reser endast när det finns behov att träffas fysiskt. Vi arbetar helt och hållet med elektroniska fakturor och arbetar huvudsakligen med elektroniska dokument för att undvika onödiga utskrifter. Vi

har upphandlat 100% vindkraft för vår elanvändning. Vårt huvudkontor är certifierat enligt BREEAM "Very Good" som är en hållbarhetscertifiering för byggnader och bl a omfattar energi, vattenanvändning och kemikalier i byggnadsmaterial. En lösning för sopsortering på kontoret finns på plats.

Då utvecklingsverksamheten av VFX, animation, spel och företagslösningar kräver en stor del dedikerad tid vid datorn för medarbetarna finns höj- och sänkbara skrivbord som standard för samtliga medarbetare och det ges möjlighet för gemensam yoga och stretch vid flera tillfällen varje dag.

I koncernen uppmuntras träning och rörelse och det finns friskvårdsbidrag eller upphandlade träningsavtal som ger rabatt på träningsanläggningar.

Bublars bidrag genom kundlösningar

Den verksamhet som Gruppen bedriver ger flera förutsättningar att bidra till hållbarhet genom utveckling av produkter till konsument- och företagsmarknaden.

På företagssidan ger VR- och AR- lösningarna avseende träning, presentationer, visualisering och instruktioner stora möjligheter för företagen att minska returer, transporter och resurser.

MÅL 3

God hälsa och välbefinnande

Vi arbetar aktivt med att skapa trivsel och främja hälsa för medarbetarna. I de spel som utvecklas ges också möjlighet för rörlighet och social interaktion.



MÅL 9

Hållbar industri

Genom de produkterbjudanden och skräddarsydda lösningar som vi erbjuder mot globala industriföretag finns stora möjligheter att hjälpa kunder att uppnå sina hållbarhetsmål genom ökad effektivitet och kostnadsbesparing.



MÅL 12

Hållbar konsumtion och produktion

Sayduck Platform är vårt erbjudande till e-handelsmarknaden. Här kan vi bidra till minskade återköp, returer och transporter genom att produkten kan provas eller placeras virtuellt i konsumentens miljö före köp.



MÅL 13

Bekämpa klimatförändringarna

De interna åtgärderna i form av upphandling av el, användning av smarta lösningar för att reducera elanvändningen, principen att i första hand mötas digitalt tillsammans med Bublars olika erbjudanden bidrar positivt att reducera klimatavtrycket.



MÅL 8

Anständiga arbetsvillkor

Vi följer gällande lagstiftning på de lokala marknaderna och erbjuder konkurrenskraftiga villkor.



MÅL 10

Minskad ojämlikhet

Vi har en jämställdhetspolicy som slår fast alla individers lika värde. Företaget arbetar också med att attrahera fler kvinnor till verksamheten.



Våra värderingar

Vi följer vår Code of Conduct och har värderingar som grund i det dagliga arbetet.

Med anledning av de förvärv som gjorts under året har företagsgruppen växt och ett arbete med utveckling och översyn av värderingarna har därför inletts och kommer genomföras under 2021.

Ytterligare riktlinjer finns i våra policies som omfattar hälsa och säkerhet, jämställdhet och alkohol- och droger. Idag är vi totalt ca 300 medarbetare i gruppen varav 30% är kvinnor. Ambitionen är att rekrytera fler kvinnor till företaget. Vi arbetar kontinuerligt med feedback och utvecklingssamtal.

CURIOUS

Vi ser möjligheter och har en ständig törst för mer kunskap. När vi är nyfikna strävar vi efter att växa. Nyfikenhet hjälper oss att ständigt förbättra oss så att vi visar vägen tillsammans med våra kunder. Vi är nyfikna varje dag, för att ligga i framkant med ny teknologi och utvecklingen av plattformar.

COLLABORATION

Vi värdesätter olika kompetenser och sätt att närma oss problemlösning. Vi lyssnar på varandras åsikter och är öppna för andra perspektiv. Det skapar snabbare framsteg och bättre lösningar. När vi samarbetar bra i koncernen, blir vi ostoppbara.

GUTSY

Vi säger ja till utmaningar. Vi vågar föreslå nya lösningar och utmana befintliga sanningar. Vi vågar tro på vår egen förmåga och tar eget initiativ till att driva och utveckla oss själva och verksamheten.

RELEVANT

Vi är relevanta för våra kunder genom nära samarbete och är snabba att anpassa oss till förändringar när det behövs. Vi lyssnar på feedback från våra kunder, konsumenter och andra intressenter och använder det i vår utveckling. Att förbli relevanta är viktigt för att kunna bli framgångsrika i affären.

NÅGRA AV VÅRA TALANGER



Jag får utrymme att tänja på mina kreativa gränser

Vineeth Sethu

Head of Product, Stockholm

● Vineeth började på spelstudion under 2020 och tog från årsskiftet över ansvaret för Hello Kitty. Med över 20 år i spelbranschen, bl a på Rovio och Electronic Arts, har Vineeth skaffat sig en bred kompetens. Han har haft möjligheten att arbeta med några av de ledande spelutvecklarna och förläggarna och levererat lönsamma lanseringar för topprankade spel.

Vineeth har lång erfarenhet som Executive Producer och lansering av

olika spel. Han ser många spännande utmaningar med jobbet.

”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. Jag ser fram emot att bidra till att bygga en skalbar och lönsam spelverksamhet tillsammans med Gruppen.

Det finns flera saker som spel kan bidra till för individen och samhället.

”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 att synliggöra dessa frågor.”

Möjlighet att arbeta i en miljö där alla brinner för sitt hantverk

Thor Sone

VR/AR Developer, Stockholm

● Det började med en praktikplats på Vobling när Thor gick klart NTI gymnasiet sommaren 2018, som är specialiserat inom digitalisering. Thor ställde ut ett VR-projekt från skolan på en mäs sa när han kom i kontakt med Ander Ribbing på Vobling. Nu är Thor en av de mest erfarna utvecklarna.

- Jag är mycket intresserad av teknik, men jag är ännu mer intresserad av hur människor använder teknik.

Detta gör VR och AR extremt intressanta för mig. Att se hur människor interagerar med en alternativ eller förstärkt värld som du har skapat är en så spännande upplevelse som



verkligen får mig att vilja fortsätta utveckla VR.

- Jag är att kunna säga att mina kolleger är underbara. Och ha möjlighet att arbeta i en miljö där alla brinner för sitt hantverk och verkligen verkar älska det de gör är det som gör mig så motiverad på jobbet. Det gör varje ögonblick där vi kan titta på våra produkter och vara stolta så givande.

Brinner för XR teknologin och att stödja talanger

Aleeza Cartago, HR-chef Asia

● Aleeza har en bakgrund inom klinisk psykologi, Hon tror på vikten av att stärka och stärka talanger, genom att underlätta utbildning och karriärvägar och stödja ledningen i att utveckla sina medarbetare. Aleeza attraherades av Vobling eftersom hon själv har ett konstnärligt intresse.

- Det är fantastiskt att se begåvade 3D-artister och utvecklare samarbeta för att skapa innovativa produkter för kunder. Jag var speciellt intresserad av Vobling eftersom jag tror att XR-teknik är framtiden. Jag ville vara en del av teamet som stärker XR relevansen som medium, för att kunna integreras i människors dagliga liv, marknadsföringslösningar, utbildning och underhållning.

Hon tycker att en av de bästa med

jobbet är att få jobba med många duktiga människor. - Förutom att stödja verksamheten kan jag stödja människor även utanför arbetet, genom roliga och meningsfulla aktiviteter, som mental hälsa och friskvårdsinitiativ.

- Jag uppskattar mina kollegor eftersom jag känner att de är autentiska och kreativa. De är unika och intressanta att lära känna! Jag älskar kulturen och företagets värderingar speglar den perfekt. Vi värdesätter en icke-hierarkisk organisation där alla medarbetare kan ge sina åsikter och förslag. Detta ger en starkare organisation där innovation och entreprenörsanda bidrar till ytterligare tillväxt. Jag gillar också graden av förtroende och transparens, det finns en öppen kommunikation mellan ledning och anställda.



Lagkänslan är A och O!

Rebeca Cervantes

Senior Producer, Stockholm

● Rebeca föddes i Mexico och har jobbat som producent för teaterföreställningar, filmer, TV-serier och reklamfilmer. Hon började på Goodbye Kansas 2018 och har sedan dess bland annat lett arbetet med många av företagets största speltrailers, inklusive ”Suicide Squad: Kill the Justice League” och ”Assassin’s Creed Valhalla”.

- I våra produktioner är lagarbete A och O, och mitt arbete som producent är att se till att alla medlemmar i teamet har förutsättningarna att göra sitt allra bästa. Det är lite som att vara tränare för ett idrottslag inför OS. Vi försöker alltid tänja på gränserna för vad som är möjligt att göra och strävar efter att bli bättre för varje projekt. Det är ett rent nöje att få uppleva den passion våra artister har för hantverket, även när vi som nu tvingas jobba hemifrån.

Ett av hennes favoritprojekt var den första trailern för dataspelet ”Cyberpunk 2077”, där Keanu Reeves medverkade i digital version.

- Det var verkligen ett spännande projekt. Vi visste hur mycket trailern betydde för både oss och kunden, och vi hade en väldigt tigt tidsplan. I såna situationer är det viktigt att teamet verkligen kommer samman som en enhet - och resultatet blev ren och skär magi. Trailern premiärvisades på dataspelsmässan E3 i Los Angeles och blev en stor framgång. Det var ett privilegium att få vara med på den resan!

MEDARBETARE

Vår talangrikteddom är väldigt inspirerande

Jennifer McSpadden

Senior Motion Capture Supervisor,
Los Angeles

● Jennifer har varit i branschen i över tio år, alltid med särskilt fokus på Motion Capture. Hon är också specialiserad på Virtual Productions, med stor expertis kring virtuella kameror, LED-väggar och integrering av virtuell scenografi.

Hennes CV inkluderar titlar som "Thor 3: Ragnarok", "Avengers: Infinity War", "Avengers: Endgame", "Black Panther" och Disneys "The Mandalorian". Hon började på Goodbye Kansas 2019 och har inte ångrat det en sekund.

– Den kreativa bredd och talang-

rikteddom som finns på Goodbye

Kansas är verkligen inspirerande.

Oavsett vilket slags projekt du jobbar

på så finns det alltid någon artist att

fråga som är expert på ämnet. Good-

bye Kansas företagskultur ger

förutsättningar för att verklig

vänskap ska uppstå mellan

alla vår team, vilket skapar

en trygg och produktiv

atmosfär.

Jag ser fram emot att

se LA-teamet växa och att

också kunna dra hem mer

VFX-jobb till våra studios i Stockholm

och London. Jag tänker mig också ett

utökat samarbete med lokala studios

i LA för att skapa nya affärsmöjligheter

och ytterligare kunna utveckla vår

portfölj av erbjudanden.



Vi är ett team utan landsgränser som bygger framgång

James Prosser

Studio Director, London

● Emmy Award-vinnaren James Prosser har arbetat i VFX-industrin under många år, och hans CV inkluderar Harry Potter, Narnia och flera produktioner med Sir David Attenborough. Efter att ha samarbetat med Goodbye Kansas under många år var han och startade Goodbye Kansas UK i London.

– Jag har haft turen att få ha varit med från allra första början på Goodbye Kansas UK" säger James. "Det har varit en resa fylld av hårt arbete men också utmanande och roligt. Och det är fantastiskt att se hur våra medarbetare vuxit och utveck-

lats. Jag är så stolt över vad vi har skapat och vad vi är tillsammans: de människor vi är, den miljö vi har skapat och vår inställning till varandra.

Vi är ett team och den känslan

sträcker över alla bolagets

studios, när vi allt mer arbe-

tar tätt tillsammans över

nationsgränserna med stor

framgång. De senaste 12

månaderna har inneburit

många utmaningar, men vi

har mött dessa tillsammans

och med positivitet och lugn. Vårt

tech-team har gjort ett fantastiskt

jobb med att justera och utveckla våra

verktyg. Alla har visat stor uppfin-

nesrikteddom och flexibilitet. Vi ser

fram emot när vårt team växer och vi

bygger vidare på vårt varumärke.



Inspirerande och roliga kollegor gör skillnad

Tim Hermes

Technical Artist, Stockholm

● Tim har arbetat inom den kreativa industrin sen 1999, med dataspel, film, TV, reklam, webb, illustration, motion graphics och branding. Att börja arbeta med realtime-teknologi på Goodbye Kansas passade honom perfekt.

– Det är otroligt inspirerande att få jobba med alla dessa begåvade artister på Goodbye Kansas, att få lära av dem och vara en del av de produktioner vi levererar. Det är fantastiskt att få jobba med spännande kommande dataspel, filmer och TV-serier samtidigt som vi tänjer på gränserna med den allra senaste tekniken – omgiven av passionerade kollegor som dessutom råkar vara riktigt roliga att umgås med.

Tim är särskilt stolt över Goodbye Kansas ambition att vara "trailblazers" inom den digitala industrin.

– Det sker så mycket spännande utveckling inom vår bransch precis hela tiden, särskilt inom realtime-teknologin. Det är en utmaning att hålla jämna steg men det är också väldigt givande och inspirerande. Jag hoppas och tror att Goodbye Kansas kommer att fortsätta ligga i framkant när det handlar om att producera fantastisk VFX.

Vi får energi från varandra och bygger bolaget tillsammans

Andrea Soreset

Head of Production, Stockholm

● Andrea har 15 års erfarenhet av att jobba som produktions- och projektledare på mängder av välkända produktioner inom film och VFX. Efter att ha bott och arbetat i Storbritannien, Kanada och Asien började hon som Head of Production på Goodbye Kansas Studios i Stockholm 2018.

– En av de bästa sakerna med att jobba på Goodbye Kansas är den där fantastiska känslan av samhörighet, samarbete och team spirit. Vi får energi

av varandra i vår iver att alltid utvecklas. Det har varit spännande att få vara med och bygga det här bolaget i både storlek och bredd. Goodbye Kansas har en imponerande portfolio och vi strävar alltid efter att vara bäst på det vi gör. Det är både en spännande resa och en operativ utmaning och jag är väldigt stolt över att vara del av det supportteam som jobbar så hårt för att bygga en skalbar organisation som kan balansera vårt driv att bryta ny mark och viljan att optimera produktionen samtidigt som vi tar hand om vår personal.

Det senaste året har varit en utmaning, men Andrea ser positivt på framtiden.

– Pandemin tvingade oss att gå över till distansarbete, men den omställningen öppnade också dörrar för nya spännande möjligheter att rekrytera talanger som vi tidigare inte kunnat arbeta med. Utvecklingen har också tvingat våra kunder att se över det tidigare hårt reglerade sättet att arbeta tillsammans, och jag ser fram mot hur vår bransch kan hitta nya framgångsrika sätt att samarbeta.



Vi har möjligheten när framtiden är virtuella produktioner

Dave Connely,

Head of Scanning, Stockholm

● Dave har jobbat med olika typer av avancerad scanning i många år, senast på Clear Angle Studios där han byggde upp Europas största VFX scanning-avdelning för Lidar scanning. Han har arbetat med fler filmer och serier än han kan komma ihåg och listan inkluderar titlar som "Chernobyl", "Game of Thrones", "Black Panther", "Avengers Infinity Wars", "Avengers Endgame" och VFX-Oscar-vinnarna "1917" och "First Man". Han började på Goodbye

Kansas Studios i Stockholm förra året och är exalterad över möjligheterna framöver.

– Den största utmaningen är våra konkurrenter, som blir smartare, klokare och alltmer kan köpa lika bra teknik "off the shelf". Så hur behåller vi vårt försprång? Självklart genom att erbjuda det som de inte kan erbjuda. Jag tror att det i framtiden handlar mer om vad du kan använda data till än hur du spelar in den. Det handlar till exempel om utökad processorkraft med algoritmer som tolkar och uppdaterar datan för att

effektivisera bearbetningen. Och när VFX alltmer går mot virtuell produktion blir detta ännu viktigare eftersom alla data naturligtvis alltid behövs så snabbt som möjligt. Marknaden för scanning är större än någonsin, särskilt nu när Covid-restriktioner förhindrar filmproduktioner från att filma på plats. Deras inspelningsplatser, skådespelare och scenografier måste helt enkelt komma till dem på något sätt och lösningen är virtuella produktioner.

Det finns en genuin förståelse i och emellen teamen

Jeanette Monero, *Head of Department Compositing, London*

● Jeanette har jobbat med många fantastiska projekt genom åren, inklusive filmer som "The Hunger Games", "Paddington", "Assassin's Creed" och VFX Oscars-vinnaren "Hugo". En av de saker hon gillar mest med Goodbye Kansas är den inkluderande företagskulturen.

– Det är lite som en familj.. ja, jag vet att det låter lite klichéartat men det finns en verklig förståelse mellan folk på alla nivåer inom organisationen. Den typen av öppenhet är ovanlig. Vi sitter ju i samma båt och vill nå samma resultat och man behöver aldrig vara rädd för att fråga sin kollega om råd, vare sig det gäller komplicerade

frågor eller skenbart oviktiga detaljer. Det är en uppfriskande känsla!

Covid och lockdown har förstärkt påverkat det dagliga arbetet, eftersom man nu jobbar hemifrån. Jeanette har inga problem med att arbeta hemifrån, men hon saknar förstås sina kollegor, de vardagliga samtalen vid kaffemaskinen och de sociala evenen. Men hon är också positiv inför framtiden.

– Jag känner att kommande utmaningar kommer att hanteras på ett bra sätt med både lugn och ett positivt leende. Jag tror också att vi alla behöver vara flexibla och anpassningsbara inför alla möjligheter som framtiden kan ge. Goodbye Kansas har en öppen inställning till detta och jag hoppas att framtiden blir ljus.



Det finns förtroende för varje talangs potential

Joel Toivanen,

Product Manager, Helsingfors

● XR har varit en närvarande hos Joel redan innan han arbetade med tekniken. Han började arbeta med tekniken under sitt utbytesår vid Fonty's University, Eindhoven, Nederländerna och är nu på Sayduck.

– På universitetet kom jag in på att skapa innehåll i 3D och fick möjlighet att använda alla de senaste VR-teknikerna på ett projekt med målet att öka empatin i omvårdnadsarbete och personer som lider av Alzheimers sjukdom. Jag märkte då värdet av VR och att vi kan få en bättre förståelse för andra och

lära oss unika saker.

Joel känner ett stort stöd i företagskulturen. – I den ständigt föränderliga miljön med ständiga utmaningar ges förtroende till varje teammedlem, men det bästa och mest givande är hur mycket jag kan bidra med genom min egen insats och se vilken skillnad det gör.

– Jag tror att det är potentialen i AR som lockar mig mest. Det är en av de tekniker som får dig att se framåt. Vi befinner oss fortfarande i ett tidigt skede och de idéer som uppehåller sig vid den är fantastiska. Just nu har vi ögonen koncentrerade på våra mobiltelefoner, men med AR kan vi lägga till all information direkt till vår omgivning runt omkring oss.



Engagemang för företagets framgång

Karin Reidarman

Pipeline Developer, Stockholm

● Karin studerade Science in Media Technology & Engineering på Linköpings Universitet i Norrköping. Hon hittade snabbt sin passion för VFX och efter att ha praktiserat på MPC i London och tagit sin examen började hon på Goodbye Kansas Studios. Som pipeline developer är Karin djupt delaktig i att utveckla Goodbye Kansas kreativa effektivitet, till exempel genom att ständigt förbättra processer och hastighet i arbetsflödet i den digitala produktions-pipelinan. Hon älskar den passionerade och öppna atmosfären på företaget.

– Vi har en inkluderande och vänlig företagskultur. Och ledningen är väldigt öppen för nya idéer och lösningar från personalen. Det skapar en stark känsla av tillhörighet, att vara en del av företagets framgång. Vi formar Goodbye Kansas framtid tillsammans, och det är en fantastisk känsla.

AKTIEN, AKTIEKAPITAL & ÄGARBILD

Aktien och aktiekapital

Bublar Group AB (publ) är ett avstämningsbolag och dess aktier är registrerade i elektronisk form hos Euroclear Sweden AB där även dess aktiebok förs som central värdepappersförvarare och clearingorganisation.

Det finns bara en serie aktier. Aktiekapitalet i Bublar uppgår till 3 023 437 SEK fördelat på 105 839 241 aktier per den 31 december 2020. Aktierna har ett kvotvärde om 0,0286 SEK. Samtliga aktier är emitterade och fullt inbetalda. Villkoren för Bublars aktieslag är i enlighet med svensk lagstiftning.

Policy och rättigheter avseende utdelning har Bublar inte fastställt.

I övervägandet om förslag till utdelning för framtiden kommer styrelsen att beakta flera faktorer, bland annat Bublars verksamhet, rörelseresultat och finansiella ställning, aktuellt och förväntat likviditetsbehov, expansionsplaner,

avtalsmässiga begränsningar och andra väsentliga faktorer. Bublar befinner sig i en snabb utveckling och expansion och ingen utdelning har därför någonsin betalats ut. För närvarande har styrelsen för avsikt att fortsätta låta Bublar balansera eventuella vinstmedel för att finansiera tillväxt och drift av verksamheten.

Generellt

Samtliga aktier ger lika rätt till andel i Bublars tillgångar och vinst. Rätt till utdelning tillfaller den som vid av årsstämman fastställd avstämningsdag var registrerad som aktieägare i den av Euroclear förda aktieboken. Det föreligger inte några restriktioner eller särskilda förfaranden för utdelning för aktieägare bosatta utanför Sverige. Aktieägare har rätt till andel av överskott vid en eventuell likvidation i förhållande till det antal aktier som innehavaren äger.

Handel i aktien

Bublars aktier handlar från och med 11 november 2019 på Nasdaq First North GM med handelsbeteckningen BUBL MTF och ISIN-koden SE0010270793. Bublars aktie har tidigare varit noterat på NGM Nordic MTF från börsintroduktionen 6 november 2017 fram till listbytet, den 11 november 2019.

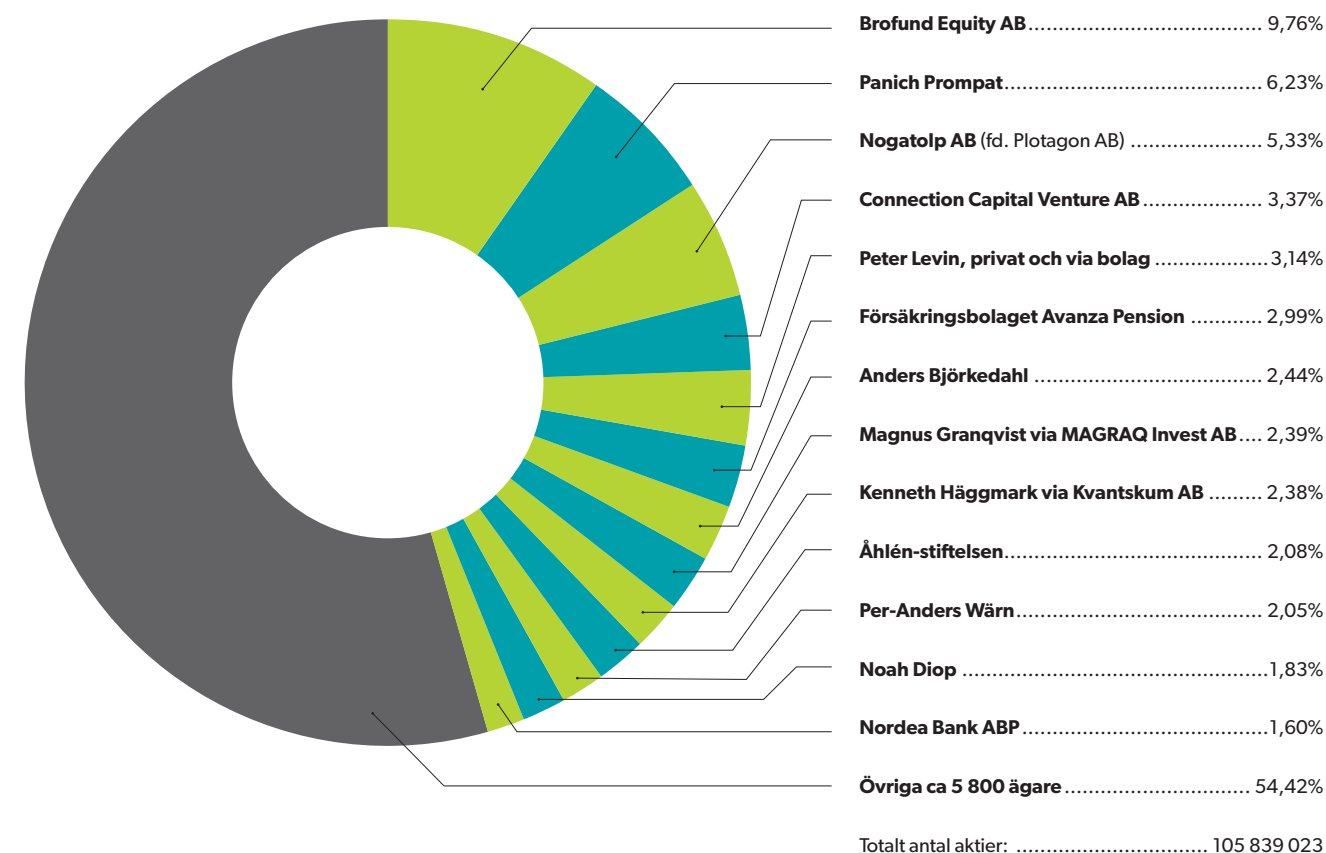
Aktieägarförteckning

Bublar hade vid utgången av 2020 cirka 5 800 aktieägare. Aktieägarförteckning över de största ägarna i Bublar enligt den förda aktieboken framgår av nedanstående uppställning. För uppgift om styrelseledamöters och ledande befattningshavares aktieinnehav i Bublar, se avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor" på sid 70–73.

AKTIEKURS (SEK)



ÄGARSTRUKTUR, 20210201



Konvertibla lån, teckningsoptioner och andra finansiella instrument

Optionsprogram

Årsstämman 11 april 2019 beslutade om införandet av ett riktat incitamentsprogram innefattande en riktad emission av teckningsoptioner, med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, till anställda och ledande befattningshavare. Stämman beslutade om emission av högst 4 000 000 teckningsoptioner inom ramen för programmet. Rätten att teckna teckningsoptioner tillkom ett för detta ändamål nybildat helägt dotterbolag till Bublar, som tecknade optionerna vederlagsfritt och därefter

överlät dem till anställda efter anvisning av Bublars styrelse. Varje teckningsoption berättigar till teckning av en aktie i Bublar för 8,80 per aktie. Teckningsoptionerna har en löptid på 3 år, varefter innehavaren har rätt att utnyttja optionerna för teckning av aktier i Bublar fram till den 31 maj 2022. Erbjudandet om att köpa optioner sker i poster om högst 30 000. Erbjudandet fördelades mellan de anställda baserat på beslut från styrelsen i Bublar enligt följande uppställning:

- **Verkställande direktören** erbjöds högst 15 poster.
- **Ledningspersoner** erbjöds högst 5 poster.
- **Övriga anställda** i verksamheten inklusive dotterbolagen har erbjudits högst 1 post.

Samtliga optioner i programmet har tecknats.

BOLAGSSTYRNING

Verksamhetens art och inriktning

Bublar Group AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag, vars aktier handlas på på Nasdaq First North Growth Market sedan 11 november 2019. Svensk kod för bolagsstyrning (Koden) gäller för alla svenska bolag vars aktier är noterade på en reglerad marknad i Sverige. Koden behöver i dagsläget inte tillämpas av bolag vars aktier är noterade på Nasdaq First North Growth Market. Bublar Group har inte tillämpat Koden under 2020 annat än i delar som ansetts vara relevanta för bolaget. Därutöver baseras Bublar Groups bolagsstyrning på svensk lagstiftning, bolagets bolagsordning, interna regler och föreskrifter och god sed på aktiemarknaden.

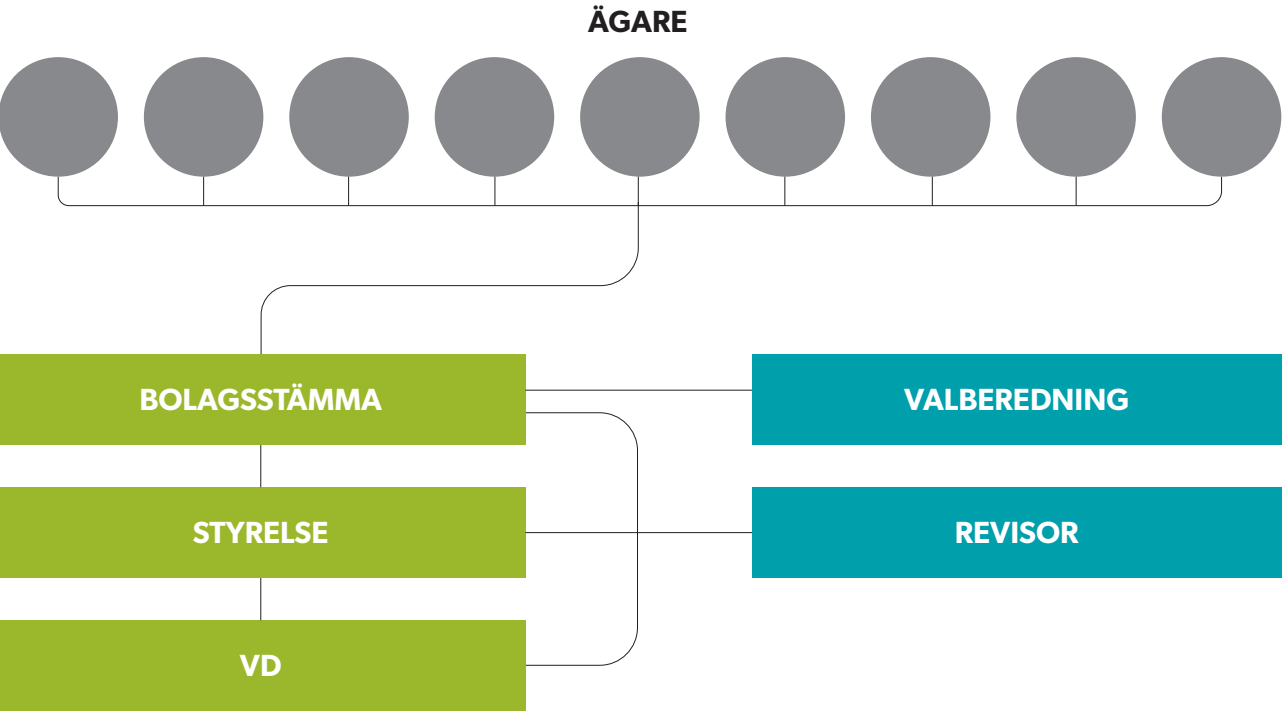
Bolagsstyrningen i Bublar handlar om att säkerställa att verksamheten sköts hållbart, ansvarsfullt och så effektivt som möjligt. Detta görs genom att ha en effektiv organisationsstruktur, god internkontroll och riskhantering, samt en korrekt och transparent intern och extern rapportering.

Bolagsstyrningsmodell

- Viktiga externa regelverk
- Svensk aktiebolagslag
- Redovisningslagstiftning
- Bokföringslagen och Årsredovisningslagen
- Nasdaq First North Nordic – Rulebook
- Svensk kod för bolagsstyrning (Koden)

Viktiga interna regelverk

- Bolagsordning
- Styrelsens arbetsordning
- Kommunikations- och informationspolicy
- Övriga policies, riktlinjer och manualer



Aktier och aktieägare

Aktiekapitalet i Bublar Group AB (publ) består av ett och samma aktieslag. Totalt antal aktier uppgår till 105 839 241 aktier där en aktie motsvarar en röst vid omröstning på bolagsstämma. Antalet aktieägare uppgick till ca 5 800 st per den 31 december 2020. Största ägare vid utgången av 2020 var Brofund Equity med 10,31 procent av aktiekapitalet, Panish Prompat med 6,58 procent, Connecting Capital Venture 3,56 procent, Avanza Pension med 3,16 samt Peter Levin, privat och via bolag med 3,14 procent. Aktieägare är de som ytterst fattar beslut om företagets styrning genom att vid bolagsstämman fastställa bolagsordningen, vilken anger inriktningen för verksamheten, samt utser styrelse och styrelsens ordförande, vars uppdrag är att för aktieägarnas räkning förvalta Bublars angelägenheter.

Bolagsstämma

Bolagsstämman är bolagets högsta beslutande organ där aktieägarna utövar sitt inflytande i företaget. Bolagsstämma hålls årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. Tid och plats för årsstämman offentliggörs senast i samband med tredje kvartalsrapporten. Varje aktieägare har också, oberoende av aktieinnehavets storlek, rätt att få ett ärende behandlat på bolagsstämman om en begäran om detta ges in till styrelsen i så god tid att ärendet kan tas upp i kallelsen till bolagsstämman.

Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas ska ske tidigast sex och senast fyra veckor före stämman. Kallelse till annan extra bolagsstämma ska ske tidigast sex och senast två veckor före stämman. Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Att kallelse har skett ska samtidigt annonseras i Dagens Industri.

Aktieägare som vill delta i bolagsstämma ska dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till bolaget senast den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före bolagsstämman.

Aktieägare eller ombud får ha med sig högst två biträden vid bolagsstämma endast om aktieägare anmäler antalet biträden till bolaget på det sätt som anges i föregående stycke.

Stämmans beslut fattas med enkel majoritet av de avgivna rösterna. Vissa beslut, till exempel ändring av bolagsordningen kräver emellertid kvalificerad majoritet.

Närvaro på årsstämmor

År	% av röster	% av kapital
2020	34,26	34,26
2019	44,42	44,42
2018	47,28	47,28

Årsstämma 2020

Årsstämman 2020 hölls den 2 april i GT30, Grev Turegatan 30 i Stockholm. På stämman var 34,26 procent av rösterna och således samma andel av aktierna presenterade. Styrelse och ledning var närvarande vid stämman. I huvudsak fattades följande beslut:

Jonas Berg valdes till ordförande vid stämman. Balans- och resultaträkning för moderbolaget och koncernen fastställdes. Styrelse och verkställande direktören beviljades ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Stämman beslutade att antal bolagsstämmovalda styrelseledamöter ska uppgå till fem ledamöter och att styrelsearvodet ska utgå med 160 000 SEK till ordförande och 80 000 SEK till övriga externa styrelseledamöter. Stämman beslutade att välja Staffan Eklöw som ordförande för tiden intill nästa årsstämma; Magnus Granqvist, Kenneth Häggmark, Per Anders Wärn och Malin Carlström (nyval) valdes som ledamöter för tiden intill nästa årsstämma. Stämman beslutade att välja Grant Thornton, med Carl Niring som revisor för bolaget.

Stämman beslutade att godkänna styrelsens förslag till bemyndigande för styrelsen att besluta om nyemission av aktier. Årsstämman beslutade i enlighet med styrelsens förslag att ändra gränserna för aktiekapitalet och antalet aktier i bolagsordningen varigenom § 4 och § 5 i bolagsordningen fick följande nya lydelse:

- §4. Aktiekapitalet: Aktiekapitalet ska vara lägst 1 500 000 kronor och högst 6 000 000 kronor.
- §5. Antal aktier: Antalet aktier ska vara lägst 37 500 000 stycken och högst 150 000 000 stycken.

Stämman beslutade i enlighet med styrelsens förslag att bemyndiga styrelsen att besluta om nyemission av aktier, samt om emission av konvertibler och teckningsoptioner.

Årsstämma 2021

Årsstämman 2021 äger rum den 14 april kl. 18.00. Med anledning av rådande pandemi kommer stämman att genomföras digitalt. Kallelse till stämman kommer att finnas tillgänglig på bolagets webbplats www.bublar.com tillsammans med samtliga erforderliga dokument inför årsstämman.

Valberedning

Årsstämman beslutar om hur valberedningen ska utses. Valberedningens ledamöter ska utses genom att styrelsens ordförande kontaktar de fyra röstmässigt största aktieägarna per den 31 augusti 2020 som vardera ges möjlighet att utse en person att, jämte styrelsens ordförande, vara ledamot i bolagets valberedning. Om styrelsens ordförande, direkt eller genom bolag, skulle vara en av de fyra nyss nämnda största aktieägarna, så ska valberedningen endast bestå av fyra ledamöter (styrelsens ordförande samt de tre ledamöter som utsetts av de övriga tre större aktieägarna). Om någon av dessa aktieägare väljer att avstå från sin rätt att utse en ledamot övergår rätten till den aktieägare som, efter dessa aktieägare, har det största aktieinnehavet. Lämnar ledamot valberedningen innan dess arbete är slutfört ska, om valberedningen bedömer att detta är nödvändigt, ersättare utses av samme aktieägare som utsett den avgående ledamoten eller, om denne aktieägare inte längre tillhör de fyra röstmässigt största aktieägarna, av den nye aktieägare som tillhör denna grupp. Valberedningen utser inom sig ordförande.

Sammansättningen av valberedningen ska offentliggöras på bolagets webbplats så snart den utsetts och senast sex månader före årsstämman. För det fall en förändring i ägarstrukturen sker efter det att valberedningen satts samman kan också valberedningens sammansättning ändras om valberedningen bedömer att så är nödvändigt.

Valberedningens uppgift ska vara att inför bolagsstämma lägga fram förslag avseende styrelseledamöter som ska väljas av stämman, arvode för styrelseordföranden och övriga ledamöter respektive för revisorn, eventuell ersättning för utskottsarbete, styrelsens sammansättning, styrelseordförande, beslut om valberedning, ordförande på bolagsstämma, samt val av revisorer. Bolaget ska svara för skäliga kostnader som av valberedningen bedöms nödvändiga för att valberedningen ska kunna fullfölja sitt uppdrag.

Valberedning inför årsstämman 2021

Valberedningens förslag, dess motiverade yttrande till föreslagen styrelse samt information om föreslagna styrelseledamöter offentliggörs i anslutning till kallelsen till årsstämman.’

Valberedningens ledamöter

- **Staffan Ringvall**, ordförande (utsedd av Handelsbanken Fonder)
- **Noa Clason** (utsedd av Panish Prompat)
- **Magnus Granqvist** (utsedd av MAGRAQ Invest AB)
- **Johan Karlsson** (utsedd av Brofund Equity)
- **Staffan Eklöw** (styrelsens ordförande)

Valberedningens uppgift ska, enligt beslut från årsstämma 2020-04-02, vara att inför bolagsstämma lägga fram förslag avseende antal styrelsemöten som ska väljas av stämman, arvode för styrelseordföranden och övriga ledamöter respektive för revisorn, eventuell ersättning för utskottsarbete, styrelsens sammansättning, styrelseordförande, beslut om valberedning, ordförande på bolagsstämma samt val av revisorer.

Valberedningens sammansättning uppfyller inte kodens krav på oberoende ledamöter enligt punkt 2.3. Magnus Granqvist, VD Virtual Brains, är medlem i valberedningen vilket anses vara en avvikelse enligt punkt 2.3. Majoriteten av valberedningens ledamöter ska vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen enligt punkt 2.3, vilket däremot bolaget uppfyller. Då bolaget är ungt och Magnus Granqvist är grundare av bolaget och en av de större ägarna, indirekt, har det ansetts rimligt att Magnus är medlem i valberedningen.

Styrelsen

Styrelsen är högsta beslutande organ efter bolagsstämman och Bublars högsta verkställande organ.

Styrelsens uppgifter

Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för Bublars förvaltning och organisation, vilket betyder att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlöpande utvärdera Bublars finansiella ställning och resultat samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och koncernredovisningen samt delårsrapporterna upprättas i rätt tid. Dessutom utser styrelsen VD. Styrelseledamöterna väljs varje år på årsstämman för tiden fram till slutet av nästa årsstämma.

STYRELSEMÖTEN, 2020

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Staffan Eklöw	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Per Anders Wärn	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x
Malin Carlström					x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Magnus Granqvist	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Kenneth Häggmark	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Patrik Hansson	x	x	x	x																	

Styrelsens storlek och sammansättning

Enligt Bublars bolagsordning ska styrelsen till den del den väljs av bolagsstämman bestå av minst tre och högst åtta ledamöter. Årsstämman 2020 utsåg fem ordinarie ledamöter: för tiden intill nästa årsstämma valdes Staffan Eklöw som ordförande, Per Anders Wärn,Magnus Granqvist, Kenneth Häggmark och Malin Carlström som ordinarie ledamöter. Styrelsesammansättningen har under året inte följt kodens krav avseende ledamöter. Valberedningens sammansättning uppfyller kodens krav på att högst en stämmovald ledamot får arbeta i bolagets ledning eller dotterbolag. Magnus Granqvist, VD Virtual Brains är ledande befattningshavare. Övriga stämmovalda styrelseledamöterna är däremot oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, varav två även är oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

Styrelseordförande

Ordförande i styrelsen utses av årsstämman. Ordförandens uppgift är att organisera och leda styrelsens arbete så att det bedrivs effektivt och att styrelsen fullgör sina åtaganden. Staffan Eklöw utsågs på årsstämman 2020 till styrelsens ordförande för tiden intill nästa årsstämma.

Styrelsens arbetsformer

Styrelsens arbete regleras vidare av den skriftliga arbetsordning som styrelsen årligen ser över och fastställer på det konstituerande styrelsemötet. Arbetsordningen reglerar bland annat styrelsens arbetsformer, arbetsuppgifter, Bublars beslutsordning, styrelsens mötesordning, ordförandens

arbetsuppgifter samt en lämplig arbetsfördelning mellan styrelsen och verkställande direktören. Instruktion avseende ekonomisk rapportering och instruktion till verkställande direktör fastställs också i samband med det konstituerande styrelsemötet. Styrelsen ska vidare tillse att Bublars externa informationsgivning präglas av öppenhet samt är korrekt, relevant och tydlig. Styrelsen är även ansvarig för fastställande av erforderliga riktlinjer samt andra policydokument, till exempel kommunikations- och informationspolicy.

Styrelsens arbete 2020

Styrelsens arbetsordning beskriver bland annat vilka punkter som ska återfinnas på agendan vid varje styrelsemöte, konstituerande styrelsemöte, samt vilka punkter som ska återfinnas på ett eller flera av styrelsemötena under året. Under 2020 har styrelsen hållit 21 sammanträden, av dessa har11 varit ordinarie. De ordinarie styrelsemötena innehåller rapport från VD, inkluderande information kopplad till den operativa verksamheten, väsentliga händelser för koncernen samt finansiella rapporter för perioden. Viktiga punkter på styrelsemöten under 2020 har varit frågor gällande företagets strategi, förvärv, kapital- och likviditetsprognoser, delårsrapporter och årsredovisningar, mm.

Styrelseutskott

Styrelsen har under 2020 inte haft några kommittéer eller utskott.

Verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare

Verkställande direktörens och övriga ledande befattningshavares uppgifter:

VD och ledning har under året arbetat med bolagets affärsutveckling och tillväxtstrategi samt fortsatt integrationen av genomförda förvärv. Ledningen har också arbetat med utveckling av befintliga och nya kundsamarbeten, partnerskap och organisationsutveckling.

Utöver det har VD presenterat delårsrapporter, förslag till investeringar, status avseende pågående verksamhet, förslag till förvärv av bolag samt bolagets likviditet.

Ersättning till verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare:

Riktlinjer antagna av årsstämman 2018 innebär att ersättning till VD och andra ledande befattningshavare utgörs av grundlön, övriga förmåner samt pension. Till VD och övriga ledande befattningshavare utgår en marknadsmässig månadslön samt sedvanliga anställningsförmåner. Den fasta lönen omprövas som huvudregel en gång per år och ska beakta individens kvalitativa prestation.

Anställningsvillkor för verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare:

Både Bublar Group och VD ska iaktta sex månaders uppsägningstid. Vid uppsägning från bolagets sida är VD berättigad till ett avgångsvederlag motsvarande sex månadslöner, avseende den fasta månadslönen. För övriga ledande befattningshavare ska Bublar Group iaktta uppsägningstid i enlighet med lagen om anställningsskydd och den anställda ska iaktta samma uppsägningstid, dock längst 3 månader. Övriga ledande befattningshavare är därutöver inte berättigade till någon ersättning i anslutning till att deras anställning avslutas. Övriga anställda ledande befattningshavare har sedvanliga anställningsvillkor.

Styrelsen har rätt att frångå ovanstående riktlinjer om styrelsen bedömer att det i ett enskilt fall finns särskilda skäl som motiverar det.

Riktlinjer beslutade av styrelsen och föreslagna till årsstämman 2020: För årsstämman 2021 har styrelsen föreslagit samma riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare som föregående år.

Utvärdering av styrelse och VD

Styrelsen ska årligen utvärdera styrelsearbetet med syfte att utveckla styrelsens arbetsformer och effektivitet. Resultatet av utvärderingen ska redovisas för valberedningen. Styrelsen ska fortlöpande utvärdera verkställande direktörens arbete. Minst en gång per år ska styrelsen särskild behandla denna fråga, varvid ingen från bolagsledningen ska närvara.

Revision och kontroll

Extern revision

Revisorn ska granska Bublars årsredovisning och räkenskaper samt styrelsens och VD:s förvaltning. Efter varje räkenskapsår ska revisorn lämna en revisionsberättelse och en koncernrevisionsberättelse till årsstämman. Enligt Bublars bolagsordning ska en till två revisorer med eller utan suppleanter eller ett registrerat revisionsbolag utses. Vid årsstämman 2020 utsågs Grant Thornton som revisor med Carl Niring som huvudansvarig revisor.

Intern revision och kontroll

Bolaget har inte inrättat någon särskild funktion för internkontroll utan uppgiften fullgörs av styrelsen. Den interna kontrollen inbegriper kontroll över Bublars organisation, rutiner och åtgärder. Syftet är att säkerställa att en tillförlitlig och korrekt finansiell rapportering sker, att Bublars finansiella rapportering är upprättad i överensstämmelse med lag och tillämpliga redovisningsstandarder samt att övriga krav följs. Systemet för intern kontroll syftar även till att övervaka efterlevnaden av policys, principer och instruktioner. Därutöver sker en övervakning av skyddet av Bublars tillgångar samt att Bublars resurser utnyttjas på ett kostnadseffektivt och lämpligt sätt. Vidare sker internkontroll genom uppföljning i implementerade informations- och affärssystem samt genom analys av risker.

Information och kommunikation

Bolaget följer en kommunikations- och informationspolicy fastställd på enligt styrelsebeslut inför noteringen på Nasdaq Growth First North den 11 november 2019. Policys och riktlinjer anses viktiga för att säkerställa en korrekt redovisning, rapportering och informationsgivning. Finansiell kommunikation sker genom; Årsredovisningen, delårsrapporter, pressmeddelanden, samt på Bublars hemsida www.bublar.com.

FÖRVALTNINGS- BERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Bublar Group AB (publ), organisationsnummer 559019-7462, med säte i Stockholm, får härmed avlämna års- och koncernredovisning för räkenskapsåret 2020-01-01 – 2020-12-31. Årsredovisningen är upprättad i svenska kronor, SEK.

Koncernförhållanden

Koncernen består idag av moderbolaget Bublar Group AB (publ) samt fem helägda dotterbolag med delvis olika fokusområden, slutkunder och intäktsgenerering: Goodbye Kansas (inkl.Infinite Entertainment), Virtual Brains, Vobling, Sayduck och Plotagon. Goodbye Kansas, som inkluderas i koncernredovisningen 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. Koncernen har idag kontor i Stockholm (huvudsäte), Hamburg, Helsingfors, London, Los Angeles och Manila.

Koncernföretagen har delvis olika fokusområden, slutkunder och intäktsgenerering: 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.

Verksamhet under året

Bublar Group fick i januari 2020 tillsammans med Goodbye Kansas ett mycket intressant uppdrag från ett internationellt detaljhandelsbolag. I detta projekt samarbetar Vobling med Goodbye Kansas och levererar XR-lösningen för applikationen. Det här projektet blir ett bra konkret exempel på hur Bublar och Goodbye Kansas kan arbeta tillsammans för att leverera större och mer intressanta lösningar tillsammans till kunder och nå ut med ett attraktivt erbjudande. Samarbetet visar sig bli betydande för Bublars utveckling under året.

Spridningen av viruset Covid-19, som inträffade i mars, fick beslutsprocesser att bli längre och några projekt senarelades under våren. Det här beteendet kom att visa sig drabba både produktionen i Goodbye Kansas Studio mot film/tv marknaden, och industrikunderna i Voblings segment. Sayduck ser däremot att intresset ökar för deras lösningar som bland annat stöder e-handeln. Intresset för spel och XR lösningar har stärkts under den rådande situationen. Konsumenternas efterfrågan på film/tv-streamingtjänster ökar däremot liksom på spel som en följd av pandemin.

I slutet av april förvärvades Goodbye Kansas Holding AB genom en apportemission som ett led i Bublars strategi att skapa en världsledande aktör inom XR-teknologi och visualisering. I samband med förvärvet genomfördes en riktad nyemission om ca 50 Mkr för att stärka kapitalbasen framför allt i Goodbye Kansas Holding. Omsättningen i Goodbye Kansas för första halvåret 2020 uppgick till 142,9 Mkr, vilket översteg hela 2019 års omsättning. Man kunde också redovisa ett positivt EBITDA resultat för första halvåret.

I maj softlanserades Otherworld Heroes, världens första platsbaserade MMORPG, i Sverige, Polen och Indonesien som de första marknaderna. Virtual Brains har under 2020 använt mest utvecklingsresurser till Hello Kitty spelet och låter Otherworld Heroes (OWH) tills vidare ligga kvar i mjuklanseringsfas. I slutet av maj vann OWH och Bublar utmärkelsen Auggie Award 2020 i kategorin Best Game & Toy. Auggie Awards arrangeras av Augmented World Expo i Silicon Valley och har sedan 2010 varit den mest erkända branschtävlingen inom AR& VR.

Voblings första egenutvecklade virtual reality-produkt, *VR Fire Trainer*, lanserades i samband med ett strategiskt partnerskap med marknadsledande brandsäkerhetsbolaget Dafo som återförsäljare. Dafo har ett brett internationellt nätverk och är det första återförsäljaravtalet som bygger på Voblings plattform för virtuell träning. Därefter har Vobling jobbat för att genom Dafos nätverk kunna bredda möjligheten till en starkare internationell försäljning. I början av 2021 kunde man meddela att ytterligare ett strategiskt återförsäljaravtal för *VR Fire Trainer* slutits med Gloria som är Europas största bolag inom brand- och säkerhetslösningar. Avtalet

omfattar i ett första steg DACH-regionen.

Goodbye Kansas ökade andelen och de absoluta intäkterna från spelrelaterade uppdrag under året. Flera avtal om produktioner för stora internationella spelutvecklare tecknades under året i spåret av uppmärksamheten för prisbelönta banbrytande produktioner man gjort under 2019. Det är en stor framgång för Goodbye Kansas att man har lyckats ställa om så snabbt mot uppdrag från spelindustrin som delvis har en annan karaktär än de från tv/film, där förskjutningar i inspelning starkt påverkat den branschen. Inom film & TV tog Goodbye Kansas i London hem flera nya kontrakt under slutet av året, bland annat för VFX (Visuella Effekter) till en serie för Amazon och en för Netflix.

Samarbeten mellan Vobling och Sayduck har resulterat i flera projekt med nya och befintliga kunder med större scope än tidigare för Sayducks applikation. Här kan nämnas Alfa Laval, Aritco, Cargotec och Forms+Surfaces. Några av dem har redan bidragit till att lyfta licensintäkterna under året markant, en utveckling som väntas fortsätta.

Goodbye Kansas vann Regeringens exportpris för de kulturella och kreativa näringarna 2019.

Bublar förvärvade, efter räkenskapsårets slut, Plotagon Production AB som nyligen ingått avtal med ett av världens största avatar-baserade sociala nätverk sydkoreanska Naver Z Corporation som driver apptjänsten 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.

Under året arbetade Infinite Entertainment, Goodbye Kansas produktions- och IP-bolag, intensivt med att slutföra ett avtal för sitt första långfilmsproduktion. I början av 2021 kunde man berätta om ett avtal med Netflix och Spike Lee, där Infinite kommer vara samproducent och Goodbye Kansas kommer att leverera visuella effekter (VFX)

Förändring bland styrelseledamöter och ledande befattningshavare

Malin Carlström, Senior Vice President Europe på ABB Technology Ventures, valdes till ny styrelseledamot i Bublar Group vid årsstämman i april. Malin har en gedigen bakgrund från investeringar i tidiga skeden av företag inom tech sektorn och förväntas därför ge nya värdefulla perspektiv till styrelsen.

Magnus Granqvist utsågs den 11 maj till VD för dotterbolaget Virtual Brains AB. Magnus var med och grundade Bublar och var koncernens VD fram till april 2019, och etablerade bland annat avtalet med japanska Sanrio för Hello Kitty-spellicensen. Magnus har 25 års erfarenhet inom digitala media-, spel- och filmindustrin. Han har haft flera ledande befattningar inom entreprenörsföretag i digital transformation. Tidigare positioner; bland annat som försäljningschef för Sandrew/Warner Brothers biolanseringar, vd för filmbolaget Noble, Cell Network samt inom live-spel i TV i MTG-koncernen. Magnus har bred kompetens inom digital strategi, B2C, B2B marknadsföring och försäljning.

David Logg anställdes och utsågs till vice VD i Bublar Groups dotterbolag Vobling i september. Han kom närmast från en roll som Senior Managing Partner på Gartner, för Gartner Retail och Manufacturing Nordic.

Peter Levin, VD och grundare av Goodbye Kansas som utgör Bublars största verksamhetsområde, utsågs i november att tillträda som ny koncernchef från 1 januari 2021. Peter Levin har lång erfarenhet att leda företag med internationell inriktning och har en djup förståelse för organisationer i kraftigt tillväxt. Peter har en gedigen bakgrund från verksamheter inom spel- media- och VFX-industrin som ligger i framkant i användning av nya teknologier. Maria Grimaldi, nuvarande koncernchef och VD för Bublar Group sedan maj 2019, tillträdde den 1 januari 2021 i rollen som Director New Business & Scalable Technology. Maria har genomfört uppdraget hon fick av styrelsen i maj 2019, som innebar att identifiera bolagets tillväxtplan på en växande XR marknad och fortsätta bygga Bublar Group till en position som en ledande aktör inom XR teknologi och visualisering.

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Anders Lundström anställdes som ny CFO i Bublar Group med tillträdesdatum i februari 2021. Han kommer närmast från en roll som CFO i Avonova och har tidigare bland annat arbetat inom Kinnevikskoncernen. Lundström har 15 års erfarenhet som CFO i olika bolag bland annat i det börsnoterade telekombolaget A3, Canal+ i Norden, Eltel Networks Infranet och hälsovårdsföretaget Avonova. Han har också varit CFO på Kinneviksägda fintechbolaget Milvik (BIMA). Anders har arbetat under 9 år inom Kinneviksfären i olika roller inom ekonomi och finans, bland annat med Strix Television, MTG, Metro och Tele2. Anders har bred internationell erfarenhet och har bland annat arbetat och varit stationerad i Spanien, Portugal, Sydamerika och Sydostasien.

Stämmobeslut

Den 2 april hölls årsstämma varvid stämmobeslut fattades utöver vad som ankommer i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551) eller bolagsordningen. Årsstämman beslutade bland annat om bemyndigande att under tiden till nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen, med eller utan avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, under tiden intill nästa årsstämma, besluta om nyemission av aktier, och/eller emission av konvertibler, och/eller teckningsoptioner. Betalning ska kunna ske kontant, genom apport, genom kvittning eller eljest förenas med villkor.

Finansiering

Bublar genomförde en riktad emission om ca 50 Mkr den 30 april, i enlighet med bemyndigande från bolagsstämma den 2 april 2020. Styrelsen fattade beslut om en kontant nyemission av 12 911 909 aktier där teckningskursen fastställdes genom ett s.k. bookbuilding förfarande till 3,90 kronor per aktie. Nyemissionen tecknades av en grupp professionella investerare bestående av bland annat Handelsbanken Fonder, Brofund Equity AB och Pegroco Invest AB. Skälet till avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt var att ytterligare bredda aktieägarbasen samt att på ett tids- och kostnads-effektivt sätt möjliggöra anskaffning av ytterligare likviditet och för att stärka kapitalbasen i samband med förvärvet av Goodbye Kansas Holding AB som meddelades dagen före. Den riktade emissionen villkorades av att förvärvet av Goodbye Kansas Holding AB genomfördes.

Bublar Group ingick den 28 oktober ett flexibelt konvertibelt låneavtal med schweiziska Nice & Green S.A om upp till 50,4 MSEK. Konvertiblerna kan emitteras över en fjortonmånadersperiod. Syftet med finansieringen är att kunna accelerera affärs- och produktutvecklingen i bolaget. Nice & Green åtar sig genom avtalet att teckna konvertibler med ett nominellt värde på sammanlagt upp till 50,4 MSEK,

i 12 trancher om upp till 4,2 MSEK vardera månadsvis över en period om upp till 14 månader. Konvertering kan ske till en avtalad rabatt mot marknadspriset beräknat enligt en formel som följer det volymvägda genomsnittspriset. Bublar Group har en möjlighet men inte en skyldighet att utnyttja finansieringsavtalet. Avser Bublar att nyttja avtalet, villkoras det av att det startas upp inom 125 bankdagar från under-tecknande.

Årets omsättning och resultat

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 161,3 (17,1) Mkr. Ökningen beror huvudsakligen på att förvärvet av **Goodbye Kansas** som ingår i koncernsiffrorna från och med 1 maj 2020. Goodbye Kansas enskilt hade en nettoomsättning för hela 2020 om 246 Mkr (136,2) för helåret, vilket är en förbättring med 81%. Resultat före avskrivningar (EBIT-DA) uppgick till -42,0 (-31,2) Mkr. 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 Goodbye Kansas verksamhet samt kostnader för utveckling av spel, valutakursförluster pga omräkningar till balansdagskursen. Kostnaderna har varit betydande för spelutvecklingen.

Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till - 79,0 (-45,7) Mkr och inkluderar avskrivning relaterad dels till goodwill om 24,3 (11,5) Mkr, dels till utvecklingskostnader om 7,7 (2,8) Mkr på koncernbasis.

Goodbye Kansas bidrog till koncernen med en nettoomsättning om 148,6 och ett EBITDA om -17,0 för perioden de ingick i Bublarkoncernen från 1 maj tom 31 december. Separat kunde Goodbye Kansas för helåret 2020 nå en nettoomsättning om 246,1 (136,2) Mkr och ett EBITDA om -11,2 (-108,2) Mkr.

Voblings nettoomsättning uppgick till 10,6 (15,6) Mkr för helåret 2020. Resultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 0,1 (1,5) Mkr.

Dotterbolaget **Sayduck** förvärvades i juli 2019. Nettoomsättningen uppgick under 2020 till 3,8 Mkr. Målet för verksamheten har under året varit att driva en ökning av licensintäkter, på bekostnad av ansträngningar för att sälja konsulttjänster. Licensintäkterna kunde fördubblas under året jämfört med 2019. Antalet 3D-visningar på plattformen har fortsatt att öka under året och ökade under fjärde kvartalet jämfört med fjärde kvartalet föregående år med drygt 50% procent, vilket i sin tur var en ökning med drygt 50% mot 2018.

I **Virtual Brains** sker utvecklingen av spel och plattform. Kostnaderna uppgick till ca 21,5 Mkr under 2020 och inkluderar kostnader som till viss del är koncerngemensamma.

Investeringar

Förvärvet av Goodbye Kansas utgjorde ett förvärv med stora implikationer på gruppen. Förvärvet genomfördes i form av en apportemission med fast köpeskillning och en resultat-baserad tilläggsköpeskillning som föll ut efter att uppnådd resultatnivå uppfylldes under första halvåret 2020.

Vid tiden för förvärvet gjordes en preliminär förvärvs-analys som utgick från en bedömning om det förväntade utfallet i transaktionen, fördelat på en initial fast köpeskillning följt av två möjliga tilläggsköpeskillningar. Inom ett år finns det en möjlighet att revidera den initiala analysen och beräkningen och därmed den totala köpeskillingen, vilket Bublar har gjort då resultatmålen för utbetalningen av den andra tilläggsköpeskillingen inte kunde infrias. Det initialt förväntade värdet på tilläggsköpeskillning 2 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 koncernen 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.

Kommentar balansräkningseffekter

Förvärvet av Goodbye Kansas förändrar strukturen på Bublars balansräkning. Transaktionen har skett i två steg med en fast och en villkorad tilläggsköpeskillning som har erlagts i fast antal aktier. Den reviderade förvärvsanalysen, som beskrivits ovan, 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 togs bort från den initiala förvärvsanalysen, vilket förklarar en förändring i poster mellan kvartal 3 och årsboks slutet.

Bublar förvärvade både aktier och fordringar på Goodbye Kansas. Fordringarna inkluderade konvertibla skuldebrev och andra skulder som fanns i Goodbye Kansas före den 30 april. Genom affären ersattes 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 koncernredo-

visningen på 5 år från tillträdesdatum. Posten immateriella tillgångar ökade också genom förvärvet på grund av de immateriella tillgångar 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 men 3 år för spelen. Spel som utvecklats tom juni 2020 har kostnadsförts till 100% eftersom utvecklingsarbetet inte uppfyllde kraven för att aktiveras.

Nettolåneskuld

Koncernens nettolåneskuld uppgick till - 34,4 Mkr vid periodens slut och speglar en kassabehållning om drygt 25 Mkr i relation till räntebärande skulder om ca 59,8 Mkr. Den enskilt största posten i nettoskuldberäkning utgörs av 22,7 Mkr och speglar den bokföringsmässiga hanteringen av en del i hyresavtalet för Goodbye Kansas Holding med hyresvärden Fabege som avser tillägg till hyra som reflekterar inredning och utrustning kopplat till hyreskontraktet. Den näst största posten utgörs av lån från Brofund Equity samt Per Anders Wärn om totalt 16 Mkr. Både Goodbye Kansas Studio och Holding och Sayduck har lån från Almi respektive Business Finland som ingår i beräkningarna ovan.

Soliditet

Koncernens soliditet uppgick till 58% (90) vid periodens utgång.

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 konvertibelfinansiering är outnyttjad per balansdagen. 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 teckningsoptioner för att kunna hantera finansieringsfrågan.

Framtida utveckling

Koncernen verkar mot stora industrier som gradvis håller på att konvergera. Kunderna finns inom branscherna speltillverkare, film & TV, streaming och vad som kan översättas till omslutande teknik (immersive technology). Var och en av de här branscherna bedöms kunna uppvisa stark tillväxt de kommande åren och kommer därför i sig vara en stark drivkraft till tillväxt. Underhållningsindustrin konvergerar snabbt och blir mer och mer inflytelserik i människors vardag. Nya former av underhållning bryter idag sina gränser, vilket ger otaliga nya möjligheter för företag som kan tänka och verka över fält. När Goodbye Kansas grundades byggde företaget på den starka tron att denna konvergens skulle öka i betydelse. Därför är vår koncern unikt positionerad för att utnyttja våra styrkor inom branscher – både inom och utanför underhållning.

- Fokusområden för att säkerställa framtida lönsam tillväxt kan delas in i följande huvudpunkter:
- Optimera verksamheten för operativ lönsamhet
 - Utöka produktionskapaciteten i det brittiska dotterbolaget för att fånga momentum på den internationella VFX-marknaden
 - Utveckla skalbara erbjudanden till marknaden
 - Ingå partnerskap och göra förvärv som erbjuder synergier och bidrar till att flytta fram gruppens position i värdekedjan

Risker

Förvärvet av Goodbye Kansas har inneburit att verksamheten vuxit signifikant i termer av omsättning och nått en etablerad verksamhet som drivkraft i koncernens 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 koncernen valt att samarbeta med tvingas till andra prioriteringar än koncernens egna med påföljande risk för försening och fullgörande av projekten.

ÅRETS SIFFROR



Flerårsjämförelse

TSEK	2020	2019	2018	2017	2016
KONCERNEN					
Nettoomsättning	161,3	17,1	3,5	-	-
EBITDA	-42	-31,1	-19,9	-13,3	-7,8
Resultat efter finansiella poster	-85,1	-45,7	-24,8	-13,9	-7,9
Balansomslutning	307,7	106,2	93,0	39,6	13,5
Antal anställda	291	55	23	16	10
Soliditet	58%	90%	91%	82%	55%
MODERBOLAG					
Nettoomsättning	0,4	0,3	0,5	-	-
EBITDA	-27,0	-32,6	-20,7	-8,0	-3,9
Resultat efter finansiella poster	-54,3	-37,5	-25,3	-8,7	-4,1
Balansomslutning	247,5	117,7	96,3	47,2	16,1
Antal anställda	1				
Soliditet	90%	97%	96%	86%	66%

Resultatdisposition

Följande ansamlad förlust ska behandlas av årsstämman (kr):	
Övrigt tillskjutet kapital/överkursfond	346 173 981
Ansamlad förlust från föregående år	−83 900 505
Årets resultat	−53 541 166
	208 732 310
Styrelsen föreslår att i ny räkning balanseras	208 732 310

Resultaträkning

TSEK	Not	2020	Koncern 2019	2020	Moderbolag 2019
RÖRELSENS INTÄKTER					
Nettoomsättning	2	161 301	17 081	398	319
Aktiverat arbete för egen räkning	3	28 126	1 000	-	-
Övriga rörelseintäkter		4 268	491	2 501	312
Summa intäkter		193 695	18 572	2 899	631
RÖRELSENS KOSTNADER					
Inköp av varor och tjänster	3	−35 797	−4 499	−12 988	−20 426
Övriga externa kostnader	2, 3, 4, 5	−69 961	−16 650	−15 947	−11 943
Personalkostnader	6	−127 334	−28 123	−842	−786
Övriga rörelsekostnader		−2 558	−414	−75	−95
Resultat före av- och nedskrivningar		−41 955	−31 114	−26 953	−32 619
Av- och nedskrivningar anläggningstillgångar	3, 9, 10	−37 058	−14 629	−5 203	−4 893
Rörelseresultat		−79 013	−45 743	−32 156	−37 512
RESULTAT FRÅN FINANSIELLA POSTER					
Resultat från andelar i dotterföretag		-	-	−22 832	-
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		−2 976	-	-	-
Ränteintäkter och liknande resultatposter		-	102	701	-
Räntekostnader och liknande resultatposter		−3 107	−28	−40	−22
Resultat efter finansiella poster		−85 096	−45 669	−54 327	−37 534
BOKSLUTSDISPOSITIONER					
Mottagna koncernbidrag		-	-	785	816
Resultat före skatt		−85 096	−45 669	−53 542	−36 718
Skatter	12	64	−4 797	-	−2 506
Årets resultat		−85 032	−50 466	−53 542	−39 224
Varav hänförligt till minoriteten		−1 719	-		
Varav hänförligt till moderbolagets aktieägare		−83 313	−50 466		
Resultat per aktie					
Före utspädning		−0,85	−0,92		
Efter utspädning		−0,82	−0,86		
Antal aktier					
Vid periodens slut, före utspädning		100 194 110	54 913 141		
Vid periodens slut, efter utspädning		104 194 110	58 913 141		
Genomsnittligt antal aktier					
Vid periodens slut		77 553 626	47 482 089		
Vid periodens slut, efter utspädning		81 553 626	49 967 170		

Balansräkningar

TSEK	Not	2020	Koncern 2019	2020	Moderbolag 2019
TILLGÅNGAR					
ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR					
Immateriella anläggningstillgångar					
Balanserade utvecklingskostnader	3	59 300	10 087	19 528	13 797
Goodwill	9	104 376	50 945	-	-
Licenser		38 559	-	-	-
Summa immateriella anläggningstillgångar		202 235	61 032	19 528	13 797
Materiella anläggningstillgångar					
Inventarier, verktyg och installationar	10	30 957	1 012	366	484
Summa materiella anläggningstillgångar		30 957	1 012	366	484
Finansiella anläggningstillgångar					
Andelar i koncernföretag	13	-	-	156 909	65 297
Andelar i intresseföretag		4	-	-	-
Uppskjuten skattefordran	12	-	-	-	-
Övriga finansiella anläggningstillgångar		825	353	616	346
Summa finansiella anläggningstillgångar		829	353	157 525	65 643
Summa anläggningstillgångar		234 021	62 397	177 419	79 924
OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR					
Kortfristiga fordringar					
Kundfordringar		13 003	3 268	375	5
Koncerninterna fordringar		-	-	59 916	2 445
Aktuell skattefordran		148	-	-	-
Övriga fordringar	14	6 423	1 477	773	834
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	15	28 769	1 789	708	780
Summa kortfristiga fordringar		48 343	6 534	61 772	4 064
Kassa och bank					
Kassa och bank	16	25 336	37 224	8 282	33 751
Summa kassa och bank		25 336	37 224	8 282	33 751
Summma omsättningstillgångar		73 679	43 758	70 054	37 815
SUMMA TILLGÅNGAR		307 700	106 155	247 473	117 739

BALANSRÄKNING

TSEK	Not	2020	Koncern 2019	2020	Moderbolag 2019
EGET KAPITAL & SKULDER					
EGET KAPITAL					
Bundet eget kapital					
Aktiekapital	17	2 862	1 569	2 862	1 569
Fond för utvecklingsutgifter		-	-	15 496	3 535
Summa bundet eget kapital				18 358	5 104
Fritt eget kapital					
Övrigt tillskjutet kapital/överkursfond		343 772	186 392	344 394	186 691
Annat eget kapital inklusive årets resultat		-172 507	-92 365	-	-
Balanserat resultat		-	-	-87 264	-37 858
Årets resultat		-	-	-53 541	-39 224
Summa fritt eget kapital				203 589	109 608
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		174 127	95 596		
Innehav utan bestämmande inflytande		4 776	-	-	-
Summa eget kapital		178 903	95 596	221 947	114 713
AVSÄTTNINGAR					
Avsättningar för skatter	12	8 273	122	-	-
Summa avsättningar		8 273	122	0	0
SKULDER					
Långfristiga skulder					
Skulder till kreditinstitut	18	5 342	1 249	-	-
Övriga långfristiga skulder		22 661	-	-	-
Summa långfristiga skulder		28 003	1 249	0	0
Kortfristiga skulder					
Kortfristiga skulder kreditinstitut	18	485	-	-	-
Förskott från kunder		251	-	-	-
Leverantörsskulder		16 560	2 105	6 235	1 544
Skulder koncernföretag		-	-	300	-
Skatteskulder		147	60	-	-
Övriga skulder		47 209	3 543	16 080	-
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	19	27 869	3 479	2 910	1 483
Summa kortfristiga skulder		92 521	9 187	25 525	3 027
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		307 700	106 155	247 473	117 739

Förändringar i eget kapital

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	Innehav utav bestämmande inflytande	Totalt eget kapital
KONCERNEN						
2020-01-01	1 569	186 392	-92 365	95 596	0	95 596
Årets resultat			-85 032	-85 032		-85 032
Nyemission, 29 maj 2020	349	47 312		47 661		47 661
Nyemission, 23 juni 2020	18	2 482		2 500		2 500
Apportemission, 25 juni 2020	463	54 821		55 284	4 776	60 060
Kvittningsemission, 30 sept 2020	463	57 729		58 192		58 192
Emissionskostnader		-4 544		-4 544		-4 544
Personaloptioner		-420	646	226		226
Omräkningsdifferens			4 244	4 244		4 244
2020-12-31	2 862	343 772	-172 507	174 127	4 776	178 903

	Aktiekapital	Fond för utvecklings-utgifter	Överkurs-fond	Balanserat resultat	Årets resultat	Totalt eget kapital
MODERBOLAG						
2020-01-01	1 569	3 535	186 691	-37 858	-39 224	114 713
Årets resultat					-53 541	-53 541
Disposition enligt beslut av årsstämma:						
- Balanseras i ny räkning				-39 224	39 224	0
Årets förändring balanserade utvecklingsutgifter		11 961		-11 961		0
Omklassificering			-1 779	1 779		0
Nyemission, 29 maj 2020	349		47 312			47 661
Nyemission, 23 juni 2020	18		2 482			2 500
Apportemission 1, 25 juni 2020	150		17 543			17 693
Apportemission 2, 25 juni 2020	313		37 278			37 591
Kvittningsemission, 30 september 2020	463		57 729			58 192
Emissionskostnader			-2 442			-2 442
Personaloptioner			-420			-420
2020-12-31	2 862	15 496	344 394	-87 264	-53 541	221 947

Kassaflödesanalys

TSEK	Not	20200101 20201231	Koncern 20190101 20191231	20200101 20201231	Moderbolag 20190101 20191231
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Resultat efter finansiella poster		-85 096	-45 669	-54 327	-37 534
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	20	41 428	14 905	27 617	4 913
Betald inkomstskatt		485	-1 364	-	-
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital		-43 183	-32 128	-26 710	-32 621
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRING AV RÖRELSEKAPITAL					
Minskning(+)/ökning(-) av kundfordringar		7 272	-997	-370	2
Minskning(+)/ökning(-) av kortfristiga fordringar		2 288	4 571	-57 368	3 804
Minskning(-)/ökning(+) av leverantörsskulder		-8 467	884	4 691	1 203
Minskning(-)/ökning(+) av kortfristiga skulder		2 558	1 154	17 807	-1 170
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-39 532	-26 516	-61 950	-28 782
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Balanserade utgifter för produktutveckling		-30 028	-2 106	-10 668	-
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer		-1 844	-865	-168	-494
Avyttring av inventarier, verktyg och installationer		196	-	19	80
Förvärv av koncernbolag		14 654	-14 139	-1 136	-14 822
Tillskott till koncernföretag				-251	
Återbetalda tillskott till koncernföretag				420	
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar		-270	-7	-270	-
Avyttring/minskninv av finansiella anläggningstillgångar		-	37	-	-
Övriga förändringar av finansiella anläggningstillgångar		-203	-216	-	-346
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-17 495	-17 296	-12 054	-15 582
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission*		45 617	61 709	47 719	61 220
Upptagande av lån		3 185	19	-	-
Återbetalning av lån		-3 576	-1 000	-	-1 000
Erhållet koncernbidrag				816	
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		45 226	60 728	48 535	60 220
Omräkningsdifferenser i likvida medel		-85	-2	-	-
Förändringar i likvida medel		-11 886	16 914	-25 469	15 856
Likvida medel vid årets början		37 223	20 309	33 750	17 894
Likvida medel vid årets slut		25 335	37 223	8 281	33 750

* Värden efter emissionskostnader

NOT 1 • REDOVISNINGSPRINCIPER

Redovisnings- och värderingsprinciper
koncernredovisningen

Koncernens koncernredovisning och moderföretagets årsredovisning har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 (K3). Tillämpade principer är oförändrade jämfört med föregående år.

Koncernredovisningens grunder

I koncernredovisningen konsolideras Moderföretaget och dotterföretagens 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. Koncernen uppnår och utövar bestämmande inflytande genom att inneha över hälften av rösterna.

Koncernredovisningen presenteras i valutan SEK som också är Moderföretagets redovisningsvaluta.

Resultat för dotterföretag som förvärvats eller avyttrats under året redovisas från det datum förvärvet alternativt till det datum då avyttringen trädde i kraft, enligt vad som är tillämpligt.

Innehav utan bestämmande inflytande, som redovisas som en del av eget kapital, representerar den andel av ett dotterföretagets resultat och nettotillgångar som inte innehas av Koncernen. Koncernen fördelar nettoresultatet för dotterföretagen mellan moderföretagets ägare och minoritetsintresse baserat på deras respektive ägarandelar.

Koncerninterna transaktioner och balansposter elimineras i sin helhet vid konsolidering, inklusive orealiserade vinster och förluster på transaktioner mellan koncernföretagen. I de fall orealiserade förluster på koncerninterna tillgångar återförs vid konsolidering, prövas även den underliggande tillgångens nedskrivningsbehov utifrån ett koncernperspektiv.

Förvärvsmetoden

Koncernen tillämpar förvärvsmetoden vid redovisning av rörelseförvärv innebärande att det redovisade värde av moderföretagets andelar i koncernföretag elimineras genom att avräknas mot dotterföretagets egna kapital vid förvärvet.

Moderföretaget upprättar en förvärvsanalys per förvärvstidpunkten för att identifiera koncernens anskaffningsvärde, dels för andelarna, dels för dotterföretagets tillgångar, avsättningar och skulder. Rörelseförvärvet redovisas i koncernen från och med förvärvstidpunkten. Anskaffningsvärdet för den förvärvade enheten beräknas som summan av köpeskillingen, dvs.

- verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade egetkapitalinstrument
- utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet
- tilläggsköpeskillning eller motsvarande om detta kan uppskattas på ett tillförlitligt sätt.

Värdet av minoritetens andel läggs till anskaffningsvärdet. Koncernen redovisar identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder i rörelseförvärv oavsett om de har redovisats tidigare i det förvärvade företagets finansiella rapporter före förvärvet eller de avser minoritetsintresse. Förvärvade tillgångar och övertagna skulder värderas vanligen till det verkliga värdet per förvärvstidpunkten.

Goodwill fastställs efter separat redovisning av identifierbara immateriella tillgångar. Den beräknas som det överskjutande beloppet av summan av a) verkligt värde för överförd ersättning, b) redovisat belopp för eventuellt innehav utan bestämmande inflytande i det förvärvade företaget och c) verkligt värde per förvärvstidpunkten för eventuell befintlig ägarandel i det förvärvade företaget, och de verkliga värden per förvärvstidpunkten för identifierbara nettotillgångar. Förvärv och avyttringar av minoritetsandelar redovisas inom eget kapital.

Omräkning av utlandsverksamheter

Vid konsolidering omräknas tillgångar och skulder, inklusive goodwill och andra koncernmässiga över- och undervärden, till SEK enligt balansdagens kurs. Intäkter och kostnader omräknas till SEK enligt en genomsnittlig kurs under rapportperioden vilket utgör en approximation av transaktionskursen. Valutakursdifferenser som uppstår vid omräkning av utlandsverksamheten redovisas i eget kapital.

Intäkter

Intäkter uppkommer från utförandet av tjänster och redovisas i posten Nettoomsättning. Intäkter värderas till det verkliga värdet av det som erhållits eller kommer att erhållas för varor som levererats och tjänster som utförts, dvs. till försäljningspris med avdrag för handelsrabatter, mängdrabatter och liknande prisavdrag samt mervärdesskatt. Belopp som erhålls för annans räkning ingår inte i koncernens intäkter.

Koncernen genererar intäkter från tjänster i olika former av tjänsteuppdrag: 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

NOTER

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-funktiona-litet på sin egenutvecklade teknikplattform. Plotagon har en teknikplattform för att kunna skapa egen 3D animerad film i mobilen på några minuter. Ersättningen för dessa tjänster periodiseras initialt och intäktsredovisas i den period då tjänsten utförs.

Tjänsteuppdrag till fastpris

Tjänsteuppdrag till fastpris i Goodbye Kansas och Voblings verksamhet redovisas enligt principen om successiv vinstavräkning innebärande att intäktsredovisning sker enligt uppdragens respektive färdigställandegrad.

När utfallet kan beräknas på ett tillförlitligt sätt redovisas uppdragsinkomsten och hänförliga uppdragsutgifter i resultaträkningen med utgångspunkt från färdigställandegraden av aktiviteterna i avtalet på balansdagen. Färdigställandegraden fastställs genom bestämmande av färdigställandegrad.

När koncernen inte kan beräkna utfallet av ett uppdrag på ett tillförlitligt sätt redovisas uppdragsintäkter med ett belopp som motsvarar uppkomna uppdragsutgifter som sannolika kommer att ersättas av beställaren.

Vid alla tillfällen när det är sannolikt att de totala uppdragsutgifterna kommer att överstiga den totala uppdragsinkomsten, redovisas den befarade förlusten omgående i resultaträkningen.

När det inte längre är sannolikt att betalning kommer att erhålla för belopp som redan har redovisats som intäkt redovisas det belopp som sannolikt inte kommer att erhållas som kostnad.

Det bruttobelopp som ska betalas av kunder för uppdrag redovisas i posten Övriga fordringar avseende alla pågående uppdrag där uppdragsutgifter och redovisade vinster (efter avdrag för redovisade förluster) överstiger fakturerade belopp. Det bruttobelopp som ska betalas till kunder för uppdrag redovisas i posten Övriga skulder avseende alla pågående uppdrag för vilka fakturerade belopp överstiger uppdragsutgifter plus redovisade vinster (minskat med redovisade förluster).

Tjänsteuppdrag på löpande räkning

Tjänsteuppdrag på löpande räkning intäktsredovisas i takt med att arbetet utförs.

Låneutgifter

Samtliga låneutgifter kostnadsförs i den period som de hänförs till och redovisas i posten Räntekostnader och *liknande resultatposter*.

Immateriella anläggningstillgångar.

Balanserade utvecklingsutgifter

Utgifter som är direkt hänförliga till ett projekts utvecklingsfas redovisas som immateriell anläggningstillgång förutsatt att de uppfyller följande krav:

- Det är tekniskt möjligt att färdigställa tillgången så att den kan användas eller säljas.
- Koncernen har för avsikt att färdigställa tillgången och att använda eller sälja den.
- Koncernen har förutsättningar att använda eller sälja tillgången.
- Det är sannolikt att tillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar.
- Det finns tillräckliga resurser att färdigställa tillgången och för att använda eller sälja den.
- Utvecklingsutgiften kan mätas på ett tillförlitligt sätt.

Utvecklingsutgifter som inte uppfyller dessa kriterier för aktivering kostnadsförs när de uppkommer. Anskaffningsvärdet för balanserade utgifter inkluderar utgifterna för tillgångens framtagande. Direkt hänförliga utgifter inkluderar personalkostnader uppkomna i arbetet med utvecklingen tillsammans med en lämplig andel av indirekta kostnader. Motsvarande belopp har överförts till Fond för utvecklingsutgifter.

Goodwill

Goodwill representerar skillnaden mellan anskaffningsvärdet för ett rörelseförvärv och det verkliga värdet av förvärvade tillgångar, skulder och eventualförpliktelser.

Avskrivningar

Avskrivning av det avskrivningsbara beloppet görs linjärt över den beräknade nyttjandeperioden. Avskrivning påbörjas när tillgången kan användas. Licenser skrivs av över avtalstiden. Nyttjandeperioden omprövas per varje balansdag. Följande nyttjandeperioder används:

Balanserade utvecklingsutgifter	5 år
Licenser	3 år
Goodwill	5 år

Borttagande från balansräkningen

Immateriell anläggningstillgång tas bort från balansräkningen vid utrangering eller avyttring eller när inte framtida ekonomiska fördelar väntas från användning, utrangering eller avyttring av tillgången.

När immateriella anläggningstillgångar avyttras bestäms realisationsresultatet som skillnaden mellan försäljningspriset och tillgångens redovisade värde och redovisas i

NOTER

resultaträkningen i någon av posterna
Övriga rörelseintäkter eller Övriga rörelsekostnader.

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas initialt till anskaffningsvärde eller tillverkningskostnader inklusive utgifter för att få tillgången på plats och i skick för att kunna användas enligt intentionerna med investeringen. I anskaffningsvärdet ingår inköpspriset och andra direkt hänförliga utgifter såsom utgifter för leverans, hantering, installation, montering, lagfarter och konsulttjänster.

Avskrivningar

Avskrivning av materiella anläggningstillgångar görs av tillgångens avskrivningsbara belopp över dess nyttjandeperiod och påbörjas när tillgången tas i bruk. Avskrivning görs linjärt. Följande nyttjandeperioder tillämpas:
Inventarier, verktyg och installationer: 5 år

Borttagande från balansräkningen

Materiella anläggningstillgångar tas bort från balansräkningen vid utrangering eller avyttring eller när inte framtida ekonomiska fördelar väntas från användning, utrangering eller avyttring av tillgången eller komponenten.

När materiella anläggningstillgångar avyttras bestäms realisationsresultatet som skillnaden mellan försäljningspriset och tillgångens redovisade värde och redovisas i resultaträkningen i någon av posterna
Övriga rörelseintäkter eller Övriga rörelsekostnader.

Leasing

Leasingavtal klassificeras vid leasingavtalets ingående antingen som finansiell eller operationell leasing. I koncernen finns enbart operationella leasingavtal. Dessa kostnadsförs linjärt över leasingperioden.

Prövning av nedskrivningsbehov: immateriella och materiella anläggningstillgångar

Per varje balansdag görs en bedömning av om det föreligger någon indikation på att en tillgångs värde är lägre än dess redovisade värde. Finns det en sådan indikation beräknas tillgångens återvinningsvärde. Om återvinningsvärdet understiger redovisat värde görs en nedskrivning som kostnadsförs.

En internt upparbetad immateriell anläggningstillgång som ännu inte är färdig att användas eller säljas per balansdagen nedskrivningsprövas alltid.

Återvinningsvärdet för en tillgång eller en kassagenererande enhet är det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nyttjandevärdet.

Verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader utgörs av det pris som Koncernen/Moderföretaget beräknar kunna erhålla vid en försäljning mellan kunniga parter som är

oberoende av varandra och som har intresse av att transaktionen genomförs. Avdrag gör för sådana kostnader som är direkt hänförliga till försäljningen.

Nyttjandevärdet utgörs av framtida kassaflöden som en tillgång eller en kassagenererande enhet väntas ge upphov till.

Vid nedskrivningsprövning grupperas tillgångarna i kassagenererande enheter. En kassagenererande enhet är den minsta identifierbara grupp med i allt väsentligt oberoende inbetalningar. Följden är att vissa tillgångars nedskrivningsbehov prövas enskilt och vissa prövas på nivån kassagenererande enhet. Goodwill fördelas på de kassagenererande enheter som förväntas dra fördel av synergieffekterna i de hänförliga rörelseförvärven och representerar den lägsta nivå i koncernen där goodwill bevakas.

Nedskrivningar avseende kassagenererande enheter minskar först det redovisade värdet för den goodwill som är fördelad på den kassagenererande enheten. Eventuell återstående nedskrivning minskar proportionellt de övriga tillgångarna i de kassagenererade enheterna.

Med undantag av goodwill görs en ny bedömning av alla tillgångar för tecken på att en tidigare nedskrivning inte längre är motiverad. En nedskrivning återförs om tillgångens eller den kassagenererande enhetens återvinningsbara värde överstiger det redovisade värdet och fördelas proportionellt över samtliga tillgångar (förutom goodwill).

Fordringar och skulder i utländsk valuta

Monetära poster i utländsk valuta räknas om till balansdagens kurs och de valutakursdifferenser som uppkommer redovisas i resultaträkningen. Valutakursvinster och -förluster avseende rörelserelaterade fordringar och skulder i utländsk valuta redovisas i posterna Övriga rörelseintäkter och Övriga rörelsekostnader. Övriga valutakursvinster och förluster redovisas under rubriken Resultat från finansiella poster.

Icke-monetära poster omräknas inte på balansdagen och värderas till anskaffningsvärde (omräknat till transaktionsdagens kurs).

Finansiella instrument

Finansiella tillgångar och finansiella skulder redovisas när koncernen blir part i det finansiella instrumentets avtalsmässiga villkor. Samtliga finansiella instrument värderas utifrån anskaffningsvärdet.

Kundfordringar värderas till anskaffningsvärde med avdrag för befarade förluster. Leverantörsskulder och andra icke-räntebärande skulder värderas till nominella belopp.

Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när den avtalsenliga rätten till kassaflödet från tillgången upphör eller regleras, eller när de risker och fördelar förknippade med tillgången överförs till annan part. Finansiella skulder tas bort från balansräkningen när den avtalade förpliktelsen fullgörs eller upphör.

NOTER

Inkomstskatter

Inkomstskatt utgörs av aktuell skatt och uppskjuten skatt. Inkomstskatt redovisas i resultaträkningen utom då en underliggande transaktionen redovisas i eget kapital varvid även tillhörande skatteeffekt redovisas i eget kapital.

Aktuella skattefordringar och skatteskulder respektive uppskjutna skattefordringar och skatteskulder kvittas i de fall det finns en legal kvittningsrätt.

Aktuell skatt är skattekostnaden för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte redovisats. Aktuell skatt värderas till det sannolika beloppet enligt de skattesatser och skatteregler som gäller på balansdagen och nuvärdesberäknas inte.

Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser.

Uppskjuten skatt beräknas med hjälp av balansräkningsmetoden på samtliga temporära skillnader, dvs. skillnader mellan de redovisade värdena för tillgångar och skulder och deras skattemässiga värden samt skattemässiga underskott.

Ingen avsättning görs för uppskjuten skatt på temporära skillnader som hänför sig till innehav i dotterföretag eftersom Koncernen kan styra tidpunkt för återföring av de temporära skillnader och en sådan återföring inte kommer ske inom en överskådlig framtid. Avsättning görs inte heller för uppskjuten skatt vid den första redovisningen av goodwill.

Förändring av uppskjuten skatt redovisas i resultaträkningen.

Uppskjutna skattefordringar redovisas för alla avdragsgilla temporära skillnader och för möjligheten att i framtiden använda outnyttjade förlustavdrag.

Uppskjutna skattefordringar och skatteskulder värderas baserat på hur koncernen förväntar sig att återvinna/reglera det redovisade värdet på motsvarande tillgång/skuld. Värdering görs utan diskontering och enligt de skattesatser och skatteregler som är beslutade på balansdagen. En uppskjuten skattefordran värderas till högst det belopp som sannolikt kommer att återvinnas baserat på innevarande eller framtida skattepliktiga resultat vilket omprövas per varje balansdag.

Likvida medel

Likvida medel består av disponibla tillgodohavanden hos banker och andra kreditinstitut.

Ersättningar till anställda

Kortfristiga ersättningar till anställda, exempelvis löner, semesterersättningar och bonus, är ersättningar till anställda som förfaller inom 12 månader från balansdagen det år som den anställde tjänat in ersättningen. Kortfristiga ersättningar värderas till det odiskonterade beloppet som Koncernen förväntas betala till följd av den outnyttjade rättigheten.

Koncernen tillhandahåller ersättningar efter avslutad anställning i form av pensioner genom avgiftsbestämda planer. Koncernen betalar då fastställda avgifter till andra juridiska personer avseende flera statliga planer och försäkringar för enskilda anställda. Koncernen har inga legala eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter utöver betalningar av den fastställda avgiften som redovisas som en kostnad i den period där den relevanta tjänsten utförs.

Avsättning för avgångsvederlag redovisas när koncernen har en legal eller informell förpliktelse att avsluta anställning före dess upphörande eller att lämna ersättning vid uppsägning genom erbjudande för att uppmuntra frivillig avgång. Avsättning görs för den delen av uppsägningslönen som den anställde får utan arbetsplikt med tillägg för sociala avgifter vilket representerar den bästa uppskattningen av den ersättning som förväntas krävas för att reglera förpliktelsen.

Aktierelaterade ersättningar till anställda

Koncernen har aktierelaterade ersättningar i form av aktieoptioner för sina anställda. Aktieoptionerna förvärvas av de anställda till marknadsvärde genom en beräkning enligt Black and Scholes-modellen varför det inte uppkommer någon förmån för den anställde och därmed inte heller någon kostnad för koncernen. Ersättning för aktieoptionerna tillförs fritt eget kapital.

Eventualförpliktelser

Som eventualförpliktelse redovisas

- en möjlig förpliktelse till följd av inträffade händelser och vars förekomst endast kommer att bekräftas av att en eller flera osäkra händelser, som inte helt ligger inom Koncernens kontroll, inträffar eller uteblir, eller
- en befintlig förpliktelse till följd av inträffade händelser, men som inte redovisas som skuld eller avsättning eftersom det inte är sannolikt att ett utflöde av resurser kommer att krävas för att reglera förpliktelsen eller förpliktelsens storlek inte kan beräknas med tillräcklig tillförlitlighet

Moderbolaget

Utdelningar från dotterföretag

Utdelningar från dotterföretag intäktsredovisas när moderföretagets rätt till utdelning bedöms som säker och beloppet kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag värderas till anskaffningsvärde eventuellt minskat med nedskrivningar. Utdelningar från dotterföretag redovisas som intäkt.

Koncernbidrag

Samtliga lämnade och erhållna koncernbidrag redovisas som bokslutsdispositioner.

NOTER

TSEK	2020	Moderbolag 2019
NOT 2 · INKÖP OCH FÖRSÄLJNING INOM KONCERNEN		
Andel av försäljningen som avser koncernföretag	86%	0%
Andel av inköp som avser koncernföretag	38%	64%

TSEK	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	moderbolag 2019-12-31
NOT 3 · BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER				
Akkumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	15 809	12 573	23 115	23 115
Anskaffningar	30 031	2 440	10 668	-
Avyttringar och utrangeringar	-1 582	-	-	-
Förvärvade bolag	39 527	812	-	-
Omräkningsdifferens	-180	-16	-	-
Utgående balans	83 603	15 809	33 783	23 115
Akkumulerade avskrivningar				
Ingående balans	-5 722	-2 724	-9 318	-4 695
Årets avskrivningar	-7 666	-2 803	-4 937	-4 623
Förvärvade bolag	-10 976	-200	-	-
Omräkningsdifferens	58	5	-	-
Utgående balans	-24 303	-5 722	-14 255	-9 318
Netto bokfört värde	59 300	10 087	19 528	13 797

TSEK	2020	Koncern 2019	2020	moderbolag 2019
NOT 4 · ERSÄTTNINGAR TILL REVISORER				
Kostnadsförd ersättning uppgår till:				
Grant Thornton Sweden AB				
Revisionsuppdrag	909	483	444	322
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget	64	12	57	11
Skatterådgivning	26	-	26	-
Övriga tjänster	0	3	0	3
	999	498	527	336

NOTER

TSEK	2020	Koncern 2019	2020	Moderbolag 2019
NOT 5 · OPERATIONELLA LEASINGAVTAL				
Årets leasingkostnader i koncernen uppgår till 27 560 TSEK (2 697 TSEK) och avser hyreskontrakt samt hyra av inventarier. I moderbolaget finns inga leasingavtal.				
Inom 1 år	29 816	-	-	-
Mellan 2-5 år	115 747	-	-	-
Efter 5 år	8 773	-	-	-
	154 336	0	0	0
NOT 6 · LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA				
Moderbolaget har inte haft några anställda. Löner har inte betalats. Styrelsearvoden har kostnadsförts för perioden mellan bolagsstämman och periodens slut.				
Styrelse och VD				
Löner och ersättningar	10 359	4 677	113	263
Sociala kostnader	3 450	1 334	35	69
varav pensionskostnader	1 421	78	-	-
	13 809	6 011	148	332
Övriga anställda				
Löner och ersättningar	81 247	17 203	-	-
Sociala kostnader	20 205	5 045	-	-
varav pensionskostnader	5 562	1 116	-	-
	101 452	22 248	-	-

Koncernen har ingått ett avtal med VD som innebär att VD vid uppsägning från bolagets sida erhåller ett avgångsvederlag motsvarande sex månadslöner. VD har rätt till samtliga anställningsförmåner under uppsägningstiden inklusive avtalsmässiga pensionsavsättningar.

NOTER

NOT 7 · MEDELANTALET ANSTÄLLDA

Medelantalet anställda bygger på av bolaget betalda närvarotimmar relaterade till en normal arbetstid

	2020	Koncern 2019	2020	Moderbolag 2019
Totalt	292	55	-	-
varav kvinnor	86	13	-	-
varav män	206	42	-	-

	Kvinnor	2020 Män	Kvinnor	2019 Män
Moderbolag: Medelantalet anställda fördelade på land:				
Sverige	1		-	
Koncern: Medelantalet anställda fördelade på land:				
Sverige	52	143	8	26
Finland		5	-	5
Filippinerna	10	25	5	11
Tyskland	2	1	-	-
Storbritannien	19	29	-	-
USA	2	2	-	-
Serbien	1	1	-	-

TSEK	Kvinnor	Koncern Män	Kvinnor	Moderbolag Män
NOT 8 · KÖNSFÖRDELNING STYRELSE OCH LEDNING				
Moderbolag				
Styrelseledamöter och verkställande direktör	-	-	17%	83%
Företagsledning	-	-	20%	80%
Dotterbolag				
Styrelseledamöter och verkställande direktörer	18%	83%	17%	83%

NOTER

TSEK	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
NOT 9 · GOODWILL				
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	64 623	50 083	-	-
Förvärvade bolag	76 564	14 540	-	-
Utgående balans	141 187	64 623	0	0
Ackumulerade avskrivningar				
Ingående balans	-13 678	-2 207	-	-
Årets avskrivningar	-23 134	-11 471	-	-
Utgående balans	-36 812	-13 678	0	0
Netto bokfört värde	104 375	50 945	0	0

TSEK	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
NOT 10 · INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER				
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	1 759	1 031	1 082	757
Anskaffningar	1 844	1 029	168	494
Avyttringar och utrangeringar	-196	-305	-49	-169
Förvärvade bolag	43 315	-	-	-
Omräkningsdifferens	-29	4	-	-
Utgående balans	46 693	1 759	1 201	1 082
Ackumulerade avskrivningar				
Ingående balans	-747	-503	-598	-397
Årets avskrivningar	-4 572	-418	-267	-290
Avyttringar och utrangeringar	100	173	28	89
Förvärvade bolag	-10 528	-	-	-
Omräkningsdifferens	10	1	-	-
Utgående balans	-15 737	-747	-837	-598
Netto bokfört värde	30 956	1 012	364	484

NOTER

	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
NOT 11 • LICENSER				
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	0	0	-	-
Förvärvade bolag	38 559	0	-	-
Utgående balans	38 559	0	0	0
Ackumulerade avskrivningar				
Ingående balans	0	0	-	-
Årets avskrivningar	0	0	-	-
Utgående balans	0	0	0	0
Netto bokfört värde	38 559	0	0	0

TSEK	2020	Koncern 2019	2020	Moderbolag 2019
NOT 12 • SKATTER				
Inkomstskatter redovisade i resultaträkningen				
Aktuell skattekostnad	−46	−53	-	-
Uppskjuten skatteintäkt (+)/kostnad (-)	110	−4 744	-	−2 506
Skattekostnad/-intäkt	64	−4 797	0	−2 506
Avstämning effektiv skatt:				
Resultat före skatt	−85 096	−45 669	−53 542	−36 718
Skatt enligt svensk skattesats (21,4%)	18 211	9 773	11 458	7 858
Effekt av utländska skattesatser	29	−68	-	-
Aktuell skattekostnad hänförlig till tidigare period	-	-	-	-
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	−5 217	−101	−4 900	−49
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	71	14	44	-
Skatteeffekt av periodiseringsfond	−4	−1	-	-
Ej aktiverade underskottsavdrag	−13 026	−14 414	−6 602	−10 315
	64	−4 797	0	−2 506

	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
Uppskjutna skattefordringar och skatteskulder				
Underskottsavdrag	-	-	-	-
Uppskjuten skatt på bokslutsdispositioner		−122	-	-
Uppskjutna skattefordringar/skulder, netto	0	−122	0	0

NOTER

	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
Ej nyttjade eller bokförda underskottsavdrag				
Balanserade förluster, inklusive årets förlust	-177 453	-92 364	-83 901	-37 859
Årets förlust			-53 541	-39 224
Summa ej nyttjade underskottsavdrag	-177 453	-92 364	-137 442	-77 083

Koncernen uppfyller ännu inte kraven för att redovisa en uppskjuten skattefordran.

	Antal	Kaptitalandel	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
NOT 13 • ANDELAR I KONCERNFÖRETAG				
Virtual Brains, 559019-7298, Stockholm	500	100%	50	50
Vobling AB, 559019-6951, Stockholm	1 000	100%	27 425	50 005
Bublar Group Optioner AB, 559164-1757, Stockholm	500	100%	50	470
Sayduck OY, Helsingfors	300 000	100%	14 772	14 772
Goodbye Kansas Holding AB, 556974-1993	1 922 977	96%	114 612	-
Utgående balans			156 909	65 297

Vobling AB äger 100% av andelarna i Vobling Asia, Inc., med säte i Manilla, Flippinerna. Goodbye Kansas Holding AB äger 100% av andelarna i GBK Infinite AB, GBK Game Invest Partner AB samt 95% av andelarna i Previble AB, 80% av andelarna i GBK UK Ltd och 97% av andelarna i GBK Studios AB. GBK Studios AB äger i sin tur 100% av andelarna i GBK Germany GmbH, GBK d.o.o Beograd och GBK US Inc som i sin tur äger 100% av andelarna GBK US LLC.

TSEK:	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
Ingående balans	65 297	50 055
Förvärv av Vobling AB	-	250
Bildande av Bublar Group Optioner AB	-	470
Förvärv av SayDuck OY	-	14 522
Förvärv av Goodbye Kansas Holding AB	114 612	-
Nedskrivning av Vobling AB	−22 832	-
Bublar optioner	−420	-
Utgående balans	156 909	65 297

Företag (TSEK):	Eget kapital	Årets resultat
Virtual Brains	160	67
Bublar Group Optioner AB	651	-36
Sayduck Oy	102	-204
Vobling AB*	1 386	-647
Goodbye Kansas Holding AB**	-12 322	-34 509

* Avser koncernen Vobling AB inklusive dotterbolaget Vobling Asia, Inc.

** Avser koncernen Goodbye Kansas Holding inklusive samtliga dotter och dotterdotterbolag.

NOTER

	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
NOT 14 · ÖVRIGA FORDRINGAR				
TSEK:				
Momsfordran	1 508	830	743	826
Skattefordringar	3 045	4	-	-
Övriga fordringar	1 870	642	30	8
	6 423	1 476	773	834
NOT 15 · FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER				
TSEK:				
Upplupna intäkter	9 105	971	-	-
Förutbetald hyra	5 567	403	0	403
Förutbetald försäkring	39	3	-	-
Övriga förutbetalda kostnader	14 058	412	708	377
	28 769	1 789	708	780
NOT 16 · STÄLLDA SÄKERHETER				
TSEK:				
Företagsinteckningar	13 320	-	-	-
Spärrmedel	150	150	150	150
NOT 17 · AKTIEKAPITAL				
	Antal aktier		Aktiekapital TSEK	
Antal/värde vid årets ingång	54 913 141	40 051 036	1 569	1 144
Nyemission	12 861 859	14 862 105	367	425
Apportemission	16 210 932	-	463	-
Kvittningsemission	16 208 178	-	463	-
Antal/värde vid årets utgång	100 194 110	54 913 141	2 862	1 569

NOTER

	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
NOT 18 · SKULDER TILL KREDITINSTITUT				
TSEK:				
Amortering inom 1 år	4 722	-	-	-
Amortering inom 2-5 år	16 099	780	-	-
Amortering senare än 5 år	7 667	469	-	-
	28 488	1 249	0	0
NOT 19 · UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER				
TSEK:				
Personalrelaterade kostnader	16 123	2 376	253	-
Övriga upplupna kostnader	11 746	1 102	2 657	1 483
	27 869	3 478	2 910	1 483
NOT 20 · JUSTERINGAR FÖR POSTER SOM INTE INGÅR I KASSAFLÖDET				
TSEK:				
Avskrivningar på anläggningstillgångar	36 849	14 629	5 203	4 913
Nedskrivning av andelar i dotterföretag	-	-	22 832	-
Övriga poster	4 579	276	-419	-
	41 528	14 905	27 617	4 913

NOTER

NOT 21 · FÖRÄNDRINGAR I KONCERNENS SAMMANSÄTTNING

Den 29 april inledde Bublar förvärvet av Goodbye Kansas Holding. Goodbye Kansas har ett starkt renommé och har de ledande internationella bolagen inom film, spel och streaming som kunder. Förvärvet genomfördes som en apportemission där Goodbye Kansas aktieägare och fordringsägare erbjöds 16,4 miljoner aktier i Bublar i fast köpeskillning och därefter har en tilläggsköpeskillning om ytterligare 16,4 miljoner fallit ut. 96,64% av aktieägarna i Goodbye Kansas har accepterat erbjudandet. Bublar har påkallat tvångsinlösen av resterande aktier. Apportemissionen gjordes med stöd av bemyndigandet från årsstämman den 2 april 2020.

Goodbye Kansas bidrog till koncernen med en nettoomsättning om 148,6 Mkr och ett EBITDA om -17,0 för perioden som de ingick i Bublarkoncernen från 1 maj tom 31 december. Separat kunde Goodbye Kansas för helåret 2020 nå en nettoomsättning om 246,1 (136,2) Mkr och ett EBITDA om -11,2 (-108,2) Mkr. Förvärvsanalysen är fortfarande öppen och förväntas justeras för tvångsinlösenprocessen av utestående minoritetsandelar.

TSEK:	Koncern 2020-12-31
Anskaffningsvärde för aktierna:	
Belopp som regleras med apportemission	113 477
Belopp som ska regleras med likvida medel	-
Förvärvsutgifter	1 136
Summa	114 613
Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar:	
Immateriella anläggningstillgångar	28 550
Materiella anläggningstillgångar	32 787
Övriga anläggningstillgångar	4
Likvida medel	15 790
Övriga omsättningstillgångar	51 970
Summa tillgångar	129 101
Uppskjuten skatteskuld	339
Övriga skulder	116 554
Summa skulder	116 893
Totala identifierbara nettotillgångar	12 208
Förvärv av minoritetsandel	-4 776
Goodwill vid förvärv	76 564
Övervärde på immateriella anläggningstillgångar	38 559
Uppskjuten skatt på övervärde	-7 943
Totalt förvärvade tillgångar	114 612
Köpeskillning i likvida medel	-114 613
Förvärvade likvida medel	15 790
Nettokassaflöde vid förvärv	-98 823

NOTER

	2020-12-31	Koncern 2019-12-31	2020-12-31	Moderbolag 2019-12-31
NOT 22 · EVENTUALFÖRPLIKTELSE				
Borgensförbindelse till förmån för dotterbolag	3 000	-	3 000	-
Hyresgaranti	10	11	150	150

NOT 23 · TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Koncernen har under året haft transaktioner med en styrelseledamot som fakturerat för tjänster till ett värde om 600 tkr utförda i samband med förvärvet av Goodbye Kansas Holding AB.

En av moderbolagets största delägare samt en styrelseledamot har under året beviljat moderbolaget kortfristiga lån. Lånen är på nominellt 7 500 tkr respektive 8 500 (1 000 + 7 500) tkr. Lånen löper med en ränta om 9% och har upptagits med en fast avgift om 560 tkr reseptive 574 tkr för lånen.

För information om ersättningar och förmåner som lämnats till ledande befattningshavare och styrelse hänvisas till **not 5**.

NOT 24 · RESULTATDISPOSITION

Följande ansamlad förlust ska behandlas av årsstämman (kr):	
Överkursfond	346 173 981
Ansamlad förlust från föregående år	-83 900 505
Årets resultat	-53 541 166
	208 732 310
Styrelsen föreslår att i ny räkning balanseras	208 732 310

NOT 25 · HÄNDELSE EFTER BALANS DAGEN

Bublar tilltråde den 8 januari Plotagon Production AB, som nyligen ingått avtal med ett av världens största avatar-baserade sociala nätverk sydkoreanska Naver Z Corporation som driver apptjänsten 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. Förvärvet betalades genom en fast köpeskilling som tidigare meddelats om ca 15,3 MSEK och erlades i form av 5 645 131 aktier i Bublar, vilket ökade antalet aktier i Bublar till 105 839 241 aktier. Apportemissionen görs med stöd av bemyndigandet från årsstämman den 2 april 2020.

Bublar Groups dotterbolag Vobling har på det nya året ingått ett nytt strategiskt partnerskap med GLORIA GmbH, Europas ledande tillverkare och distributör av bärbara brandsläckare. Parterna har kommit överens om ett tvåårigt licensavtal där GLORIA blir exklusiv återförsäljare av Voblings ”VR Fire Trainer-lösning ” på den tyska, österrikiska och schweiziska marknaden.

Efter periodens slut kunde Infinite Entertainment, Goodbye Kansas produktions- och IP-bolag, meddela att man kunnat slutföra ett avtal för sitt första långfilmsproduktion ”Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu” där Infinite kommer vara samproducent och Goodbye Kansas kommer att leda arbetet med VFX för filmen och leverera visuella effekter (VFX).

NOT 26 · DEFINITION AV NYCKELTAL

- Soliditet** - Justerat eget kapital i procent av balansomslutning
- Avkastning på eget kapital** - Resultat efter finansiella poster i procent av genomsnittligt justerat eget kapital
- Avkastning på totalt kapital** - Rörelseresultat med tillägg för finansiella intäkter, i procent av genomsnittlig balansomslutning
- Kassalikviditet** - Omsättningstillgångar exklusive varulager i procent av kortfristiga skulder

Styrelsen har föreslagit årsstämman att Bolagets namn ska ändras till Goodbye Kansas Group AB.

Efter perioden har fastställts att förutsättningarna för en prestationsbaserad tilläggsköpeskilling kommer att betalas ut till f.d. aktieägare i Sayduck med ca 2,27 m aktier.

Bublar har efter perioden beslutat att ingå partnerskap med en välmeriterad extern spelstudio för att fortsätta produktionen av sin licensportfölj. För Hello Kitty AR: Kawaii World beslutade Sanrio och Bublar tidigare under 2020 att gemensamt flytta lanseringen på grund av den osäkerhet som råder till följd av Covid-19. Speldesignen omarbetades delvis för att möjliggöra spel hemifrån utan krav på att behöva röra sig utomhus på många olika platser. Då det fortsatt råder osäkerhet kring restriktioner till följd av pandemin har parterna nu tillsammans beslutat att inte släppa spelet under 2021.

SIGNATURER

Stockholm 24 mars 2021

Staffan Eklöw <i>Ordförande</i>	Magnus Granqvist	Kenneth Häggmark
Per Anders Wärn	Malin Carlström	Peter Levin, <i>Koncernchef och VD</i>

Vår revisionsberättelse har lämnats 24 mars 2021
Grant Thornton Sweden AB

Carl Niring
Auktoriserad revisor

REVISIONS- BERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Bublar Group AB (Publ)
Org.nr. 559019-7462

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisning- en för Bublar Group AB (Publ) för år 2020. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 38-69 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovis- ningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 31 december 2020 och av dessas finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovis- ningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisning- ens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och för koncernen.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standar- der beskrivs närmare i avsnittet ”Revisorns ansvar”. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Väsentlig osäkerhetsfaktor avseende antagandet om fortsatt drift

Utan att det påverkat våra uttalanden vill vi fästa uppmärksamhet på styrelsens skrivning i förvaltningsberättelsen under rubriken ”kapitalbehov” där det framgår att bolaget är beroende av ytterligare kapitaltillskott under 2021 för att säkra den fortsatta driften. Detta förhållande tyder, på att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor som kan leda till betydande tvivel om företagets förmåga att fortsätta sin verksamhet

.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredo- visningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-37 och 70-76. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovis- ningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernre- dovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identi- fieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning

är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och kon- cernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsre- dovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför gransknings- åtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisions- bevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnan- den, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.

- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåt- gårdер som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala mig om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som an- vänds och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställan- de direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprät- tandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksam- heten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhets- faktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbe- vis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.
- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däri- bland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncern- redovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseen- de den finansiella informationen i enheterna eller affärsaktiviteter- na inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernre- dovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensam ansvarig för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direk- törens förvaltning för Bublar Group AB (Publ) för år 2020 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verk- ställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet ”Revisorns ansvar”. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträf- fande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlö- pande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummel- se som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredo- visningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kom- mer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda er- sättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande gransk- ningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra för- hållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Stockholm den 24 Mars 2021

Grant Thornton Sweden AB

Carl Niring

Auktoriserad revisor

STYRELSE



Staffan Eklöw

Född 1957,
Styrelseordförande sedan 2017

Född 1957. Staffan har närmare 30 års erfarenhet som affärsjurist från advokatbyrå och bolag. Under perioden 1994–2000 var han chefsjurist på TV4 AB. Staffan har erfarenhet av styrelsearbete och var under många år Managing Partner på advokatbyrå Lindahl. Övriga styrelseuppdrag inkluderar Adventure Box technology AB (publ), Onside TV-Produktion AB, MedlingsCentrum Sverige AB, Lennart Nilsson Photography AB, och Stockholms Travsällskap. Jur kand samt Civilekonom från Stockholms Universitet.

- Innehav i Bublar: 100 000 aktier.



Magnus Granqvist

Född 1968,
Ordinarie ledamot sedan 2015

Medgrundare av Bublar. CEO för Bublar Group från 2015 till maj 2019. Magnus har 20 års erfarenhet inom försäljning och affärsutveckling från media-, internet- och underhållningsindustrin. Tidigare positioner har bland annat varit försäljningschef för Sandrew/Warner Brothers biolanseringar i Sverige samt VD för filmbolaget Noble Entertainment. Magnus har en bakgrund inom MTG med live-spel i TV, Cell Network där han var VD och grundare för dotterbolagen Cell Interactive TV och Nordens första interaktiva TV-kanal, eTV. Civilekonom från Stockholms Universitet.

- Innehav i Bublar: 2 516 310 aktier genom MAGRAQ Invest AB.



Kenneth Häggmark

Född 1978,
Ordinarie ledamot sedan 2015

Tidigare har Kenneth bland annat utvecklat realtidssimulatorer för försvarsindustrin och interaktiv mjukvara för ABBA museet samt drivit verksamheter inom Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) och Natural User Interfaces (NUI). Kenneth har en Civilingenjörsexamen från Linköpings Tekniska Högskola och är en av medgrundarna till Bublar.

- Innehav i Bublar: 2 516 310 aktier genom Kvantskum AB.



Per Anders Wärn

Född 1961,
Ordinarie ledamot sedan 2019

Per Anders har under 10 år varit ingått i ledningen för Gartner Inc., Stamford, CT, USA, världens ledande företag inom Research Advisory, och ansvarade för Gartners globala konsultverksamhet. Per Anders är för närvarande VD för STOAF III SciTech AB (Stockholm business angels). Executive MBA från Handelshögskolan Stockholm.

- Innehav i Bublar: 2 167 604 aktier.



Malin Carlström

Född 1978,
Ordinarie ledamot sedan 2020

Malin har lång erfarenhet från start-ups, scale ups och nya teknologier och är för närvarande Senior Vice President Europe på ABB Technology Ventures. Dessförinnan var hon Investment Manager på Industrifonden. Hon har under åren haft olika roller som Investment Manager och Venture Analyst på bland annat SEB. Malin har en civilingenjörsexamen i maskinteknik från Chalmers tekniska högskola i Göteborg och en master i företagsekonomi från Kent Business School i Storbritannien.

- Aktieäggande i Bublar: 0

Revisor Carl Niring

Huvudansvarig revisor
Grant Thornton

NÅGRA UR DEN GLOBALA LEDNINGEN



Peter Levin

Född 1960
Koncernchef och VD

Koncernchef i Bublar Group från den 1 januari 2021 samt Managing Director Goodbye Kansas Holding/Studios/Infinite Entertainment. Grundare av Goodbye Kansas. Peter har varit aktiv i spel-, media och VFX-industrin i över 25 år och har varit VD för Electronic Arts Nordic och Pan Vision samt styrelsemedlem i ett flertal spelstudios, såväl noterade som onoterade, däribland DICE (1996-1998), Starbreeze (2006-2009), Fatshark (2011-2012), Experiment 101 (2015-2017) och Fall Damage (2018-). Peter har gedigen erfarenhet från att leda och utveckla företag inom VFX, animation och spelutveckling. Peter är också medgrundare av den svenska spelindustrins branschförening.

• Innehav i Bublar: 3 326 664 aktier varav 1783 412 via Add 2U AB



Anders Lundström

Född 1971
Chief Financial Officer

CFO för Bublar Group från och med 1 februari 2021. Anders har 15 års erfarenhet som CFO i olika bolag. Anders har lång internationell erfarenhet och har bott och arbetat utomlands i tio år. Började som revisor hos Arthur Andersen 1995-1997 och har sedan dess varit CFO för bolag inom främst TIME-sektorn. Mellan 2014 - 2017 var han CFO för A3 AllTele noterat på Nasdaq Small Cap. Anders har arbetat nästan tio år inom Kinnevik-koncernen. Sedan 2020 är han styrelseledamot i FundedByMe noterat på NGM. Tidigare styrelseledamot i Söderberg & Partners Securities AB.

• Innehav i Bublar: 0



Anders Ribbing

Född 1978
Managing Director Vobling sedan 2018

Bred erfarenhet inom XR teknologier (AR/VR/MR/3D), TV, digital och sociala medier, affärsutveckling, spel, digital transformation och att skapa nya affärskoncept. Flera års erfarenhet från TV4. Grundare av VR-studion Rayvr, som köptes av Vobling 2018.

• Innehav i Bublar: 806 289 aktier (Ribbing Invest AB) och 150 000 teckningsoptioner.



David Logg

Född 1965
Chief Revenue Officer

30+ års erfarenhet från teknikbranschen med befattningar på Nordea, IBM, Connecta och Gartner. David Logg är vice VD för Vobling, ett företag inom IP & Products-segmentet i Goodbye Kansas Group. David har lång erfarenhet för försäljning och försäljningsstrategier för stora internationella bolag.

• Innehav i Bublar: 300 000 teckningsoptioner



Andrea Sorset

Född 1978
Head of Production

Andrea har nästan 15 års erfarenhet som produktions- och projektledare för många välkända produktioner inom film- och VFX-industrin. Hon började på Goodbye Kansas 2018 som produktionschef och bidrar med viktig internationell erfarenhet från att ha bott och arbetat i Storbritannien, Kanada och Asien.

• Innehav i Bublar: 109 595 teckningsoptioner



Martin Hobbs

Född 1971
Managing Director
Goodbye Kansas UK

25 års erfarenhet av filmskapande, TV och VFX. Tidigare befattningar inkluderar Produktionschef och direktör på The Moving Picture Company (MPC), VD för Prime Focus globala VFX-verksamhet, Senior Vice President för Prime Focus World. Hobbs har bred och lång erfarenhet av att leda internationella företag inom film och TV och en lång dokumenterad meritlista för att producera och hantera stora prisbelönta VFX-filmer

• Innehav i Bublar: 0

AKTIEÄGAR- INFORMATION

Rapportkalendarium 2021

Publicering

Årsredovisning 2020..... 24 mars

Bolagsstämma..... 14 april

Delårsrapport Q1 (jan – mars) ...20 maj

Delårsrapport Q2 (jan – juni) 21 juli

Delårsrapport Q3 (jan – sept) ... 10 nov

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

Aktieägarinformation finns på Bublars hemsida. Under fliken Investor Relations hittar du all finansiell information kring Bublar Group och det som rör dig som är aktieägare i Bublar.

Bolagsstämma 2021

Tid kl. 18.00

Plats Digitalt, via webbsändning

Årsstämman kommer hållas genom förhandsröstning (poströstning) enligt lagen (2020:198) om tillfälliga undantag för att underlätta genomförandet av bolags- och föreningsstämmor. Detta innebär att aktieägare inte kommer att kunna delta fysiskt och att utövande av rösträtt endast kan ske genom attaktieägare förhandsröstar.

Bolaget kommer att erbjuda en **direktsänd webbsändning av Årsstämman** för de aktieägare som vill delta på detta sätt. Frågor kommer att kunna ställas och svar ges genom denna webbsändning.

Webbsändningen kommer att finnas tillgänglig via www.bublar.com/investor-relations/annual-general-meeting/ vid tidpunkten för Årsstämman.

Registrering och anmälan

Aktieägare som, genom förhandsröstning, önskar delta i Årsstämman ska - dels vara införd i den utskrift av aktieboken som görs av Euroclear Sweden AB per tisdagen den **6 april 2021**, - dels anmäla sitt deltagande till Bolaget genom att ha avgett sin förhandsröst enligt instruktionerna under rubriken **Förhandsröstning** nedan så att förhandsrösten är Bolaget tillhanda **senast tisdagen den 13 april 2021**.

Vid anmälan ska aktieägare (eller ombud för aktieägare) uppge namn, person- eller organisationsnummer, adress, telefonnummer och aktieinnehav. Uppgifterna som lämnas vid anmälan kommer att databehandlas och användas endast för att genomföra och dokumentera Årsstämman.

Förhandsröstning

Aktieägarna får utöva sin rösträtt vid Årsstämman endast genom att rösta på förhand genom så kallad poströstning.

För förhandsröstning ska ett särskilt formulär användas. **Formuläret kommer att finnas tillgängligt på Bublars hemsida** www.bublar.com senast från och med den **24 mars 2021**. Förhandsröstningsformuläret gäller som anmälan till Årsstämman.

Formuläret kan skickas via e-post till investor.relations@bublar.com eller via post till Bublar Group AB (publ) "Förhandsröstning", Hammarbyterassen 3, 120 30 Stockholm. Om aktieägaren förhandsröstar genom ombud ska fullmakt enligt ovan biläggas formuläret. Om aktieägaren är en juridisk person ska registreringsbevis eller annan behörighetshandling biläggas formuläret.

Kallelse till årsstämman finns på Bublars webbplats, www.bublar.com och var införd i Post och Inrikes Tidningar den 17 mars 2021 och annonserades i Dagens Industri samma dag. Bublar Group AB (publ), Org.nr 559019-7462, säte Stockholm. Adressen till Bublar Group finns på www.bublar.com.

XR

eXtended Reality

XR är ett samlingsnamn för tekniker som i någon form förstärker verkligheten med hjälp av hård- och/eller mjukvara och skapar en delvis eller helt fiktiv verklighetsupplevelse digitalt. Begreppet XR inkluderar teknikerna AR, MR och VR.5

AR

Augmented Reality

AR eller förstärkt verklighet innebär att användaren betraktar en fysisk miljö vars element förstärks med hjälp av exempelvis text, animationer eller figurer. Det mest populära sättet att uttrycka AR på är genom kameran på en mobiltelefon eller surfplatta, mjukvaran applicerar ett digitalt lager på den verkliga miljön. Även smarta glasögon har börjat användas, som tex Microsoft HoloLens 2. Tillämpningsområden för tekniken återfinns bland annat i industrin, inom sjukvården och i underhållningsbranschen.

VR

Virtual Reality

VR eller virtuell verklighet är till skillnad från AR en upplevelse som är helt digital och fiktiv. Tekniken replikerar en miljö, verklig som fiktiv, och simulerar användarens fysiska närvaro. Tillämpningsområden för tekniken återfinns bland annat i industri och underhållningsbranschen.

bublar.

Bublar Group AB (publ)
Hammarbyterrassen 3, 120 30 Stockholm