

bublar.

Årsredovisning 2018





Innehåll

VD har ordet	4
Verksamhetsbeskrivning	5
AR you ready for XR?	6
Spelmarknaden	9
Spelutveckling – utvecklingsmetodik	10
Glowing Gloves	12
Otherworld Heroes	13
Hello Kitty	14
Bublar spelplattform – en språngbräda för nya samarbeten	15
Vobling – lösningar för företagsmarknaden	16
Aktie, aktiekapital och ägarförhållanden	19
Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer	21

Årsredovisning för Bublar Group AB (publ)

Förvaltningsberättelse	23
Resultaträkningar	26
Balansräkningar	27
Förändringar i eget kapital	29
Kassaflödesanalyser	30
Tilläggsupplysningar	31
Upplysningar till enskilda poster	34
Revisionsberättelse	38



Skullboy from Otherworld Heroes

VD har ordet

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

Efterfrågan från företag på innovativa AR/VR-tjänster växer starkt då relativt små hårdvaruinvesteringar behövs för implementering av tekniska lösningar. Uppdragen inkluderar prototyper men vi ser att uppdragen ökar i omfattning då kunderna upptäcker de stora möjligheterna med att använda AR/VR-tekniken i interaktiv visualisering av produkter, miljöer och scenarier för att öka effektivitet och produktivitet i produktions-, utbildnings- och säljprocesser. Uppdraget med SJ som vi informerade om i december är ett utmärkt exempel på detta. SJ sparar stora kostnader och ökar sin utbildningseffektivitet.

I somras kunde vi informera om att Bublar ingått ett licensavtal med japanska Sanrio. Avtalet ger oss möjligheter att bygga mobilspel med global potential. Bublar är i full produktion av ett spel som bygger på en av världens mest populära tecknade figurer, **Hello Kitty**, och några av Sanrios andra starka karaktärer. Sanrios licensierade produkter, där Hello Kitty är överlägset störst, omsatte under 2017 ca 4,6 miljarder USD i konsumentled (retail sales) vilket visar på kraften i varumärket. Här öppnar sig möjligheter till samarbeten med andra licenstagare.

Den kommersiella lanseringen är planerad till slutet av året.

I slutet av september publicerades beta-versionen av vårt nya boxningsspel **Glowing Gloves** på App Store. Sedan dess har drygt 70 000 personer provat spelet. Genom att använda Apples senaste AR-teknik i mobilen har vi skapat en unik spelupplevelse baserat på skanning och motion tracking där man förflyttar sin boxare i ringen genom att fysiskt förflytta sig i rummet. Vi har visat på en kreativ höjd där vi sätter ny teknik i ett underhållande sammanhang. Funktionaliteten i Glowing Gloves kan vi återanvända som en modul i andra spel.

Bublars fantasy-baserade mobilspel **Otherworld Heroes** börjar ta form. Bublars egenutvecklade kartsystem och tekniska plattform står i fokus för utvecklingen av detta sk "real-world AR-game" där alla spelare kan mötas i en och samma spelvärld och där fantasi blandas med verklighet. I april

börjar vi testa spelet (stängd beta) tillsammans med de som hittills anmält att de vill prova spelet. Intresset kommer från drygt 60 länder utspjitt i världen utan att vi investerat i några marknadsinsatser.



Bublar och Sanrio. Från höger Magnus Granqvist, VD Bublar Group, Jiro Kishimura, Executive Managing Director EMEA, India and Oceania, Sanrio Co Ltd, Japan, Simon Gresswell, Chief Operating Officer Sanrio GmbH, Tyskland, och Victor Hattenbach, Game Studio Director, Bublar Group.

2019 blir Bublar Groups mest spännande år hittills

Vi har tre kommersiella mobilspellanseringar framför oss där i synnerhet Hello Kitty-spelet kan sätta oss på världskartan. Dessutom är vi väl positionerade i den växande företagsmarknaden. Koncernen har därigenom en balans av "hit-driven" spelutveckling med global potential i kombination med mer traditionell B2B-försäljning av lösningar i AR/VR-teknologins framkant med flera ledande svenska exportbolag som kunder. Vår målsättning är att under året kunna nå fler överenskommelser med ägare av internationella varumärken för att säkra framtida spelkoncept och fortsätta ta position inom denna snabbväxande marknad.

VD Magnus Granqvist

Verksamhetsbeskrivning

Bublar Group är ett innovativt teknik- och spelutvecklingsbolag verksamt inom Augmented Reality/Virtual Reality (AR/VR) med en vision om att AR/VR alltmer kommer att bli det primära mediet för människa-datorkommunikation.

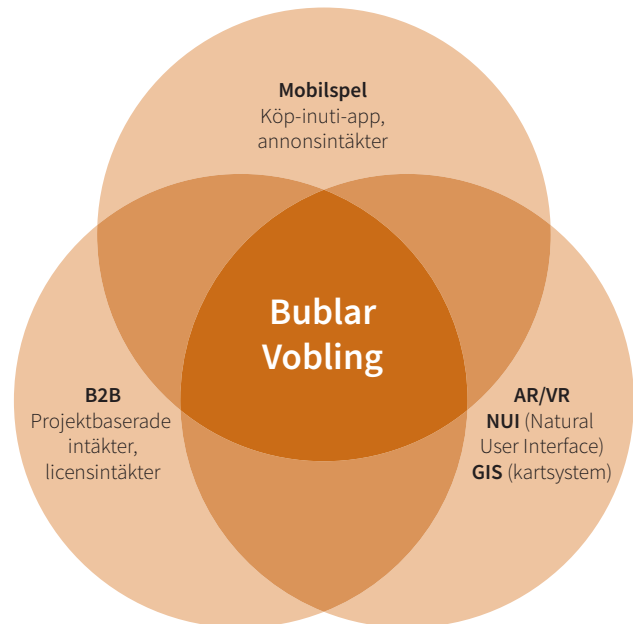
Koncernen består av moderbolaget Bublar Group AB (publ) och de helägda dotterbolagen Virtual Brains AB och Vobling AB (förvärvat 16 oktober 2018). Vobling AB har i sin tur ett dotterbolag i Manila på Filippinerna. Bolaget skapar innovativa applikationer och lösningar såväl mot konsument- som B2B-marknaden. Genom interaktiv visualisering av produkter, miljöer och scenarier kan företag nyttja tekniken för att öka effektivitet och produktivitet i produktions-, utbildnings- och säljprocesser. Spelstudion har som mål att utveckla nya former av spel och appar där teknik kombineras med kreativitet för att skapa det vi kallar nästa generations mobilspelel.

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

VR är en förkortning för **Virtual Reality** (virtuell verklighet). Begreppet beskriver en digital miljö som skapar en helt omslutande och syntetisk upplevelse och bygger in ljud och feedback från rörelser och det man ser – vanligast genom VR-headsets.

Affärsidé

Bublars affärsidé är att utveckla mobilspelel och applikationer som kombinerar den senaste tekniken i upplevelsen. Möjligheterna med att använda AR/VR-tekniken för öka effektivitet och produktivitet i produktions-, utbildnings- och säljprocesser i företagssektorn är mycket stora. Begränsade teknikinvesteringar behövs för implementering av lösningar då smarta telefoner och läsplattor redan finns brett etablerade. Med hjälp av en egenutvecklad mjukvaruplattform kan bolaget skapa nya mobilupplevelser där stora volymer användare i realtid kan skapa, upptäcka och interagera med såväl andra användare som innehåll länkat till platser över hela världen.



Strategiska mål

- Bygga Bublar Group till att bli en stark global aktör inom AR/VR-teknologi på spelutveckling och B2B.
- Växa mer än marknaden för B2B-tjänster både genom organisk tillväxt och strukturaflärer för att ytterligare befästa positionen som marknadsledare.
- Kapitalisera på den egenutvecklade tekniska plattformen som gör det möjligt att skapa både bl. a. Real World Games och AR positioneringstjänster inom B2B/B2C.
- Skapa fler samarbeten med internationella rättighetsinnehavare (likt med Sanrio gällande Hello Kitty).
- Skapa fler samarbeten med globala företag för att utveckla sektorspecifika verksamhetskritiska lösningar för att öka våra kunders produktivitet. Vi ska fokusera på segmenten industri, transport, hälsa och sjukvård samt e- och m-handeln.
- Nå strategiska allianser med globala ledande aktörer inom AR/VR värdekedjan.

Finansiella mål

- Att uppnå ett positivt kassaflöde vid utgången av fjärde kvartalet 2019

AR you ready for XR?

De tekniska framsteg som gjorts inom hård- och mjukvara har öppnat för nya möjligheter att bredda användandet av skimmersiva tekniker ("immersive technologies") i produkter och tjänster för både konsument- och företagstillämpningar. Förutsättningarna för ett brett användande inom både konsument- och företagstillämpningar är nu på plats och hårdvarubeståndet inom mobila enheter som kan tillämpa sk Mixed Reality prognostiseras nå drygt 3,4 miljarder enheter år 2022, från drygt en miljard enheter idag.

Företagen kommer använda tekniken för att t ex höja produktiviteten i tillverkningsmoment i industrin, spara tid och råvaror vid utvecklingen av nya produkter och höja säkerheten i olika arbetsmoment som på ett eller annat sätt idag är utsatta. I konsumentsegmentet kan man fortsätta skapa nya former av upplevelser med tekniken men också utveckla en ny kategori hårdvara som exempelvis VR-headsets eller AR-glasögon.

Tillämpningar för företag

Då det redan finns många väldokumenterade exempel på dramatiska effektivitetshöjningar där man implementerat AR eller VR i olika industriella processer, finns det flera specialister som ser en dramatisk tillväxt i efterfrågan på både tjänster och produkter inom området de närmaste åren. ARTillyry Intelligence är en av dessa och de uppdaterade i november 2018 prognoser för utvecklingen inom olika segment. ARTillyry räknar med att marknaden för AR-produkter och tjänster mot företag förväntas mer än dubblas varje år(!) mellan 2017 och 2022. Detsamma gäller i princip för AR-tjänster riktade mot konsumenter. Inom VR ser utvecklingen mycket bra ut också, men kommer inte att kunna nå samma dramatiska tillväxtvärden då VR-tekniken anses mer avskrämande och därför gör användarna mindre kommunicerande.

En enkät gjord av Cap Gemini Research Institute (en del av underlaget för rapporten: Augmented and Virtual Reality in Operations – A Guide for Investments) utförd bland företag som implementerat någon form av AR/VR visar på operativa effektivitetsförbättringar som ligger över 10 %. I genom-

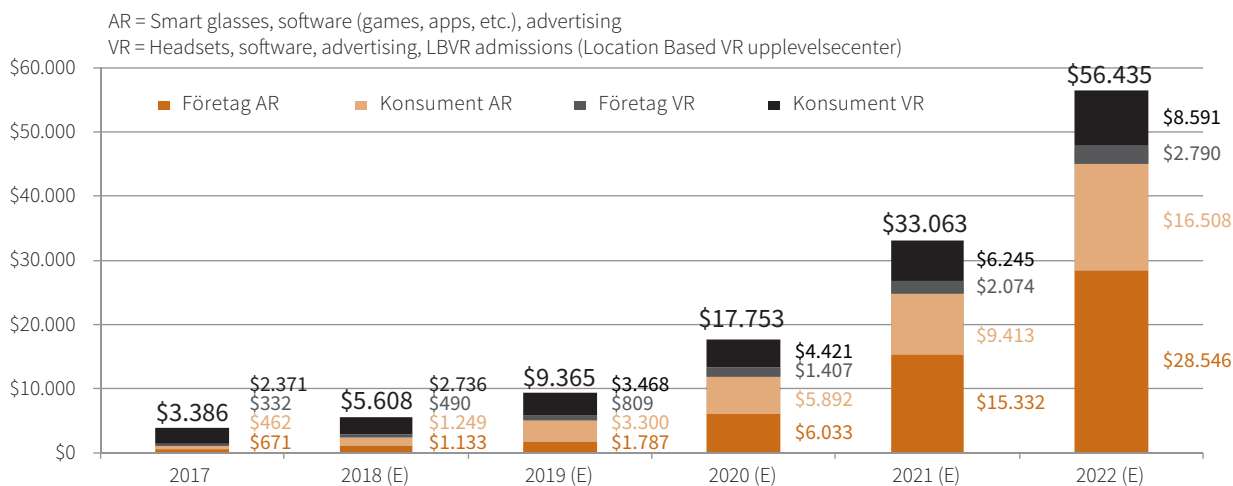
snitt, säger 82 % av företag som har valt att implementera ett AR/VR projekt att de förväntade fördelarna infriats eller överträffats.

Lösningar relaterade till reparation och underhåll ser ut att vara mest i fokus hittills. Implementering av AR/VR förutspås kunna helt förändra existerande processer och kanske t o m kunna ändra på vem som gör vad i vissa industriers värdekedjor. Företagen använder tekniken framförallt inom fyra tillämpningsområden:

- **Design och tillverkning:** Digital design av produkter och processer, digital test och utvärdering före verklig implementering.
- **Utbildning i digital miljö:** Utbildningsmoment genomförs i en digital immersiv miljö än i en verklig situation. Utbildningen blir då säkrare och mer miljövänlig och svåra moment kan genomföras i detalj med instruktioner.
- **Kontroll och kvalitetssäkring:** Möjliggör snabbare och mer grundlig övervakning och inspektion genom digital visualisering och informationsåtergivning.
- **Reparation och underhåll:** Visualisering och informationsöverföring i realtid för att hjälpa till att slutföra en underhållsuppgift eller reparationsuppgift.

I Skandinavien har företagen än så länge, enligt CapGemini, hittills i huvudsak experimenterat med tekniken, snarare än implementerat den som en del i tillverknings- och utbildningsprocesser. Kina, Frankrike och USA har kommit längre.

Översikt globala intäkter XR, miljoner USD



Källa: ARTillyry Intelligence, 2018

Underhåll och drift

1 Smarta glasögon ger mätvärden, instruktioner och fjärrstöd till underhållsarbete.

2 Sensorer på maskiner genererar diagnostiska data och maskininläring hjälper till att förutse felaktigheter och förbättra produktiviteten.

Produktion

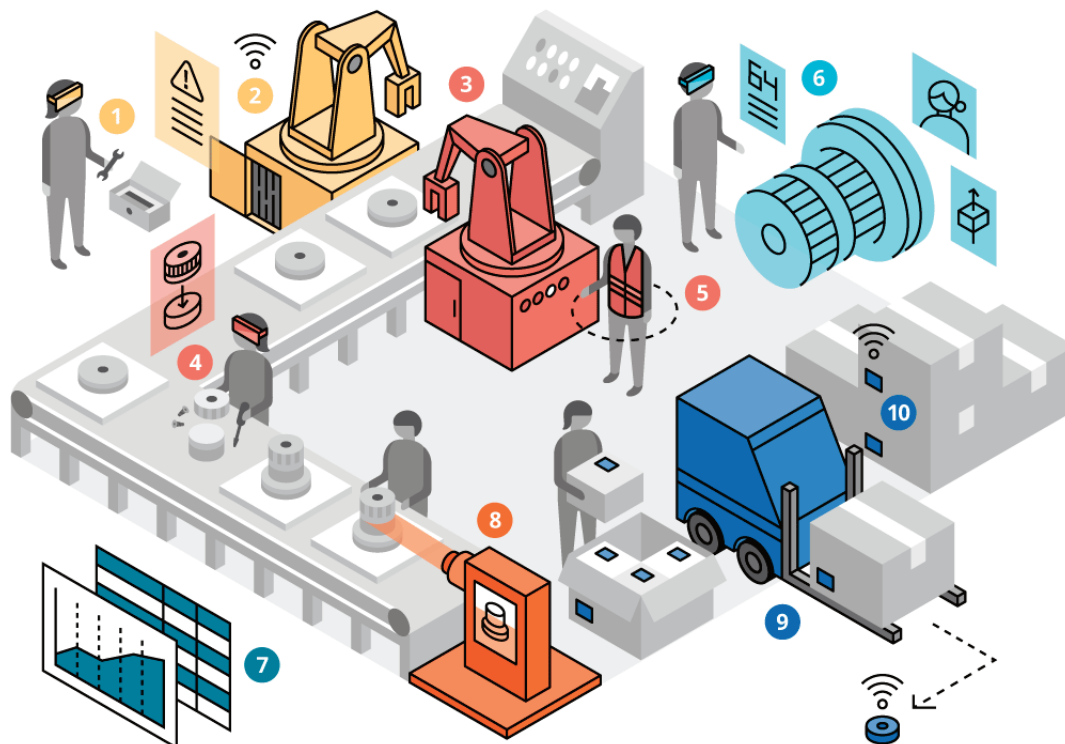
3 Smarta robotar automatiserar produktionen.

4 Smarta glasögon med kameror och rörelsesensorer hjälper till med att utbilda arbetare och visualiserar monteringsanvisningar.

5 Smart utrustning som säkerhetsvästar och hjälmar övervakar omgivningen.

Design och utveckling

6 Virtuella prototyper möjliggör snabb repetering, montering, simulering, avancerad testning och fjärsamarbete. Helkroppssensorer informerar om ergonomisk design av arbetsytor och monteringslinjer.



Rapportering och analys

7 Alla enheter är anslutna till ett datahanterings-system, vilket digitalt dokumenterar varje steg i processen. Avancerad analys förutsätter efterfrågemönster för att optimera produktionen.

Kvalitetskontroll

8 Maskiner använder sensorer, datorsyn och fotogrammetri för att utvärdera produkter mot standarder. 3D-modeller ger inspektörer tillgång till alla produktspecifikationer under produktionen.

Distribution

9 Sensorer och smarta glasögon leder operatörer genom lagret. Autonoma fordon hanterar lagersaldo.

10 Produktsensorer ger synlighet i hela försörjningskedjan.

Bilden ovan är ursprungligen framtagen av Deloitte Insights (Nelson Kunkel och Steve Soechtig, "Mixed reality: Experiences get more intuitive, immersive, and empowering") och är en bra visionär beskrivning av hur samverkan mellan teknik och människa kan komma att utvecklas i industrin. Scenariot i bilden försöker beskriva hur XR-teknik gör det möjligt att leverera information på ett sätt som omedelbart går att processa där arbete utförs – till exempel på en extern byggarbetsplats, ett fabriksgolvt eller ute hos kund. Intuitivt förstår vi att potentialen är stor för effektiviseringar i de processer vi använder idag.

Framstegen inom AR/VR och MR kommer med säkerhet att påverka hur vi människor samverkar med teknik generellt. De immersiva teknikerna är på väg att ersätta bildskärm och tangentbord; de traditionella användargränssnitten för att kommunicera och påverka. Sannolikt följer med det ett mycket större engagemang i själva kommunikationsflödet genom att ta bort hinder och filter i kommunikationen som i sig begränsar förmågan till förståelse och korrekt hantering av ett budskap. Tekniken möjliggör helt enkelt en total förändring av arbetsprocesser.

Konsumenttillämpningar

Det är spelmarknaden och egentligen Niantic Labs framgång med Pokémon GO som hittills utgör huvuddelen av marknaden för konsumenttillämpningar genom vanliga smartphones och köp-inuti-app (In-App Purchases). ARTillyr gör bedömningen att köp-inuti-app kommer att fortsätta växa kraftigt efter det att smarta AR glasögon förväntas ta fart någon gång 2020-21, för att nå en total marknadsstorlek om ca USD 16,5 miljarder 2022. Det skulle innebära en hisnande tillväxt om 105 % per år mellan åren 2017 och 2022.

På kort sikt kommer utvecklingen av marknaden för konsumentapplikationer vara starkt förknippad med mobiltelefonerna och utgörs av köp inuti appar, enligt ARTillyr. Det är ett stort steg mellan Pokémon GO och de andra redan publicerade spelen inom kategorin; Jurassic World Alive, Walking Dead:Our World och Ghostbusters World. Nedan finns en uppställning av

bedömda intäkter under 2018. Under 2019 förväntas skaparen av Pokémon GO publicera spelet Harry Potter: Wizards Unite i kategorin.

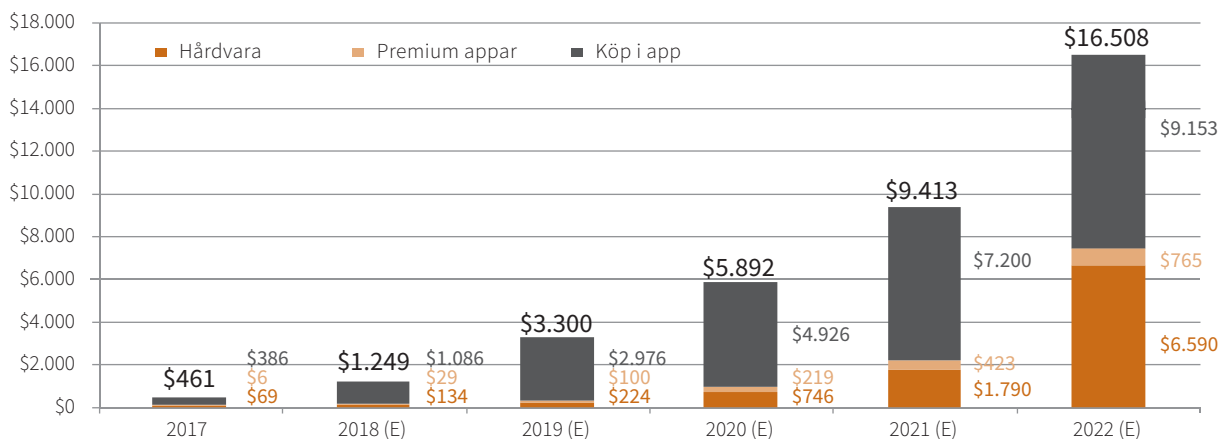
Spel	Företag	Intjäning 2018, MUSD	Datum för release
Pokémon GO	Niantic Labs	785,0	jul-16
Jurassic World Alive	Ludia	40,0	maj-18
Walking Dead:Our World	Next Games	17,0	jul-18
Ghostbusters World	Four Thirty Three	0,4	okt-18

Källa: Pocketgamer.biz artikel av Matthew Forde, 2019-02-21

Marknaden för AR hårdvaror kommer ta ordentlig fart när vi närmar oss 2022, tror ARTillyr. Deras bedömning är då att mjukvarusegmentet kommer att skifta från köp-inuti-app till köp av spel och appar.

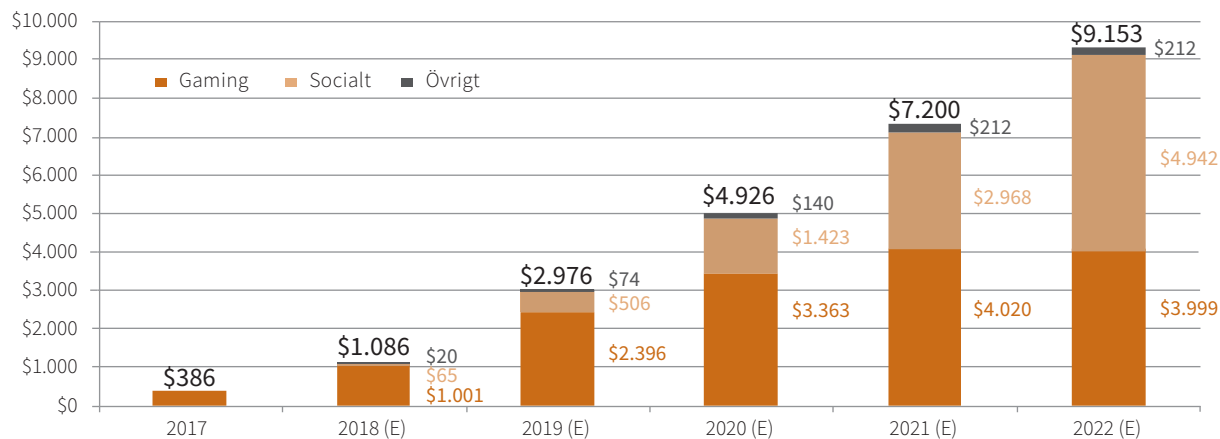
Konsumentintäkter – AR, miljoner USD

Intäkter hårdvara och mjukvara



Källa: ARTillyr Intelligence, 2018

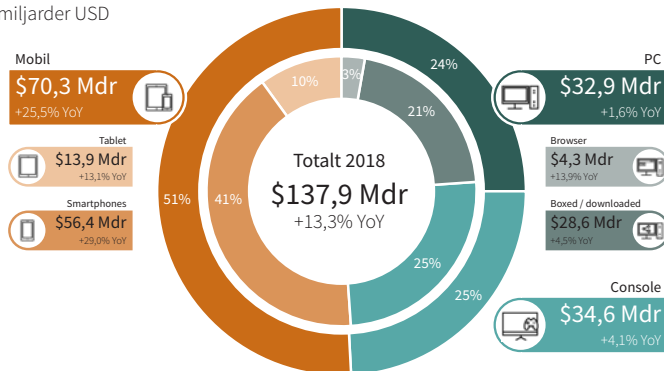
Mobil AR köp-inuti-app, miljoner USD



Källa: ARTillyr Intelligence, 2018

Spelmarknaden

Globala spelmarknaden 2018
Intäkter per enhet, miljarder USD

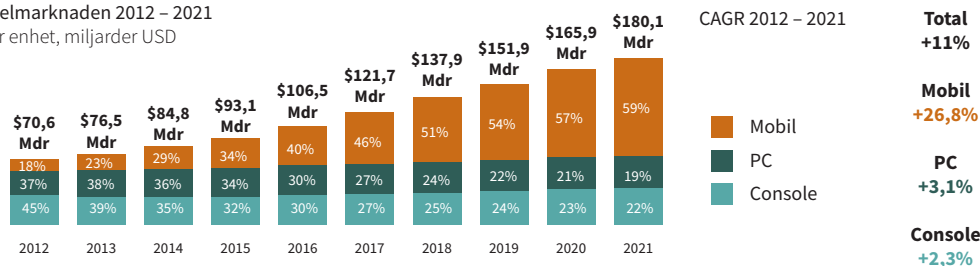


2018 genererade mobilmarknaden för spel

70,3 miljarder USD

eller 51% av den globala marknaden

Globala spelmarknaden 2012 – 2021
Intäkter per enhet, miljarder USD

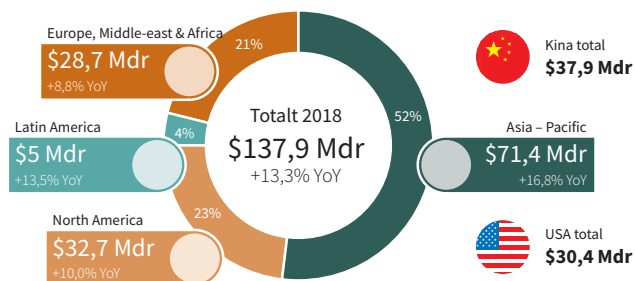


Globala spelmarknaden 2018
Intäkter per region, miljarder USD

Under 2018 förväntas nästan

28%

av hela marknaden att utgöras av Kina



Källa: Newzoo, april 2018 Quarterly Update Global Games Market Report newzoo.com/globalgamereport

Enligt analysbolaget Newzoo uppgick den globala spelmarknaden 2018 till ca 138 miljarder USD vilket skulle betyda en tillväxt på 13,3% jämfört med 2017. Mobilbaserade spel förväntas att fortsätta starkt med en tillväxt på ca 25% vilket skulle betyda att segmentet skulle nå intäkter på ca 70 miljarder USD och därmed utgöra mer än halva marknaden. Smartphones står för 80% inom segmentet och läsplattor för de resterande 20%. Som en jämförelse kan nämnas att konsolspel förväntas ha genererat ca 35 miljarder USD och PC spel ca 33 miljarder USD.

Newzoo förväntade sig fortsatt tillväxt och prognostiserade en årlig genomsnittlig tillväxt (CAGR) för den globala spelmarknaden mellan 2017 och 2021 på +10,3%, till drygt 180 miljarder USD i intäkter år 2021. Mobilspel förväntas fortsätta växa mer än marknaden och utgöra 59% av marknaden 2021.

Den geografiska fördelningen av marknaden är intressant för Bublar med tanke på Bublars licensavtal med Sanrio. Den japanska marknaden var, enligt Newzoo, tredje störst under 2018 (efter USA och Kina) och växte med ca 15% till 19 miljarder USD. Det är fortsatt framgång hos japanska mobilspelsföretag som driver utvecklingen till att göra marknaden lika stor som i Nordamerika med endast en tredjedel i antal spelare. Japanska spelare spenderar mest jämfört med andra nationaliteter med 1,5 gånger de i Nordamerika och 2,5 gånger mer än de i Västeuropa. Kina förväntas ha varit störst med knappt 38 miljarder dollar och utgöra 25% av världsmarknaden, också här med mobilsegmentet som störst.

Spelutveckling – utvecklingsmetodik

Att ta fram spel är en kreativ blandning av vision, hårt arbete och hantering av tid. Betydelsen av visionen för själva spelidén och utformningen av karaktärer, miljö och upplevelsen kan inte nog betonas. Den enklaste komponenten att förstå är att skapandet kan ta lång tid och vara utmanande både tekniskt och formmässigt. Hela produktionskedjan har mängder av beslutspunkter där man måste välja väg och utvärdera produktion och beslut om hur man går vidare alternativt iterera för att nå bättre resultat. Är lösningen eller designen vi valt tillräckligt bra, eller måste vi göra om och pröva en annan väg?

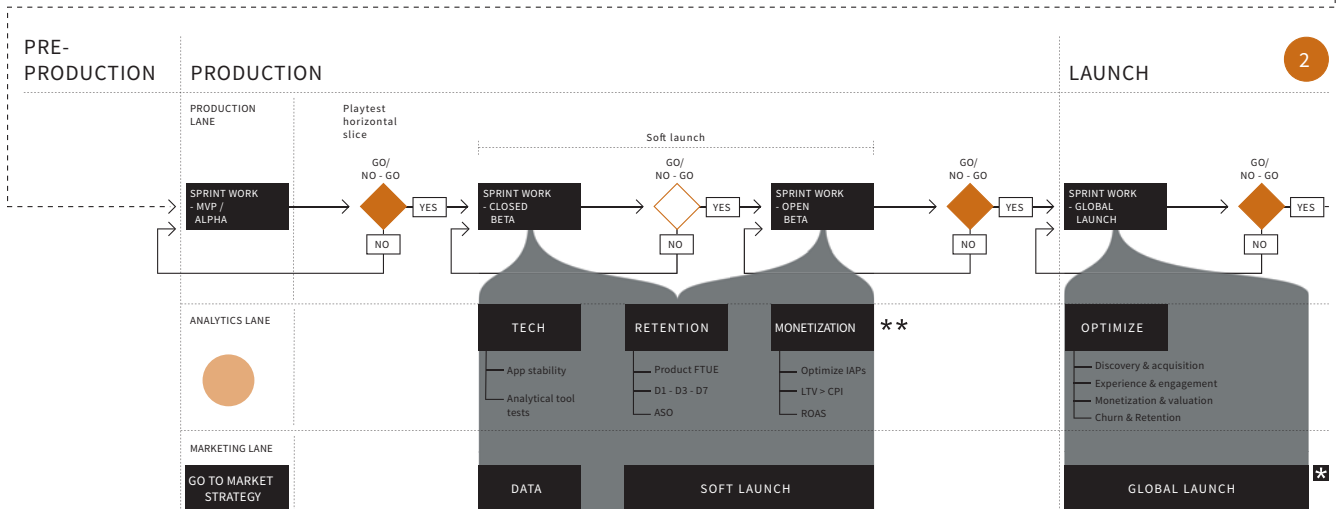
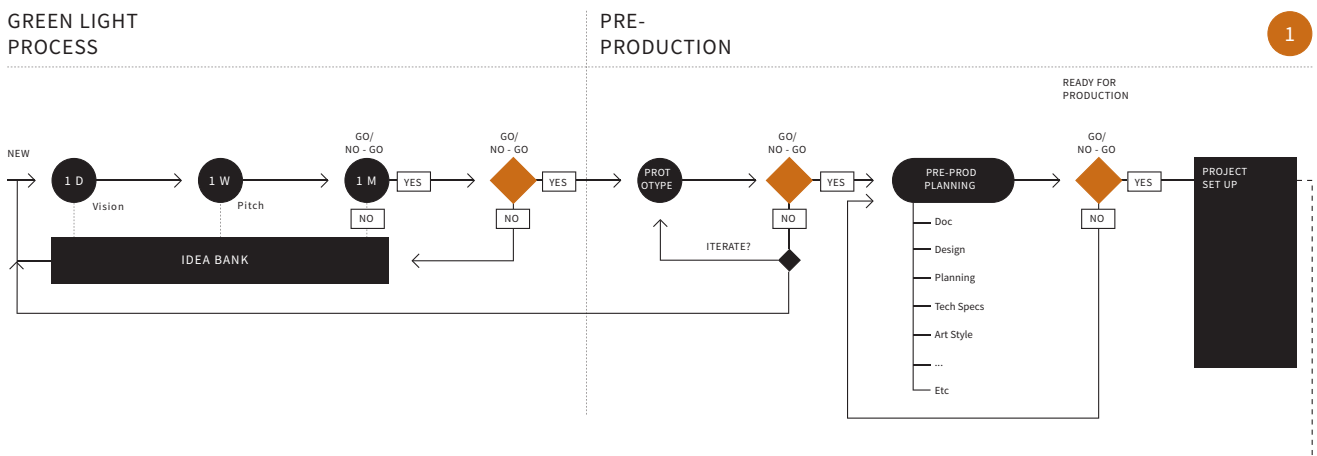
För att enklare förstå utmaningen vill vi dela med oss av hur vi jobbar gentemot vår spelutvecklingsprocess som vi delar in i fyra huvudsteg: idéutvärdering, förproduktion, produktion och post-launch operations.

Att utvärdera en spelidé är en kreativ process som kan vara klar på 1-4 veckor. Klarar man inte av att konkretisera en idé på den tiden förtjänar den troligtvis inte att utvecklas mer just vid det här tillfället.

Bra konkreta idéer tar man vidare in i en planeringsfas som sin tur utvärderas i detalj i olika aspekter. Målet här är bl a att sätta upp en konkret produktionsplan, samt att contextualisera idén med en eller flera prototyper.

Produktionsfasen är mångfacetterad. Begreppet "sprint" används för att beskriva olika steg i produktionen där man allt eftersom bygger olika funktioner och inkluderar mer innehåll i spelet. Flera iterationer av funktionalitet, design och användargränssnitt förekommer normalt sett. Det är inte heller ovanligt att tekniska utmaningar uppstår eller man kommer på begränsningar i redan valda lösningar som behöver göras om.

I closed beta (sluten testgrupp) testas spelet hos utvalda konsumenter. För att förbättra sannolikheten till framgångsrik kommersiell lansering söker man i den här fasen svar på flera viktiga frågor. Hur väl fungerar tekniken? Klarar spelet av att behålla intresset hos spelarna? Är spelarna villiga att komma tillbaka? Vad är spelarna beredda att betala för? Hur mycket betalar de? Listan kan göras lång.



EVALUATION CRITERIA AND RETENTION METRICS FOR SOFT LAUNCH

2B

TECH	RETENTION	MONETIZATION
DIMENSIONALIZATION & TIMELINE		
<ul style="list-style-type: none"> - Analytical scope 3-500 users - Duration 1-3 weeks 	<ul style="list-style-type: none"> - 1-2 T2 countries (lower CPI) - Duration 1-3 month (day 1, 7, 30) - Estimated budget (up to \$10k per UA wave) 	<ul style="list-style-type: none"> - 2-3 T1 countries (higher CPI) - Duration 1-3 months - Budget TBD after Retention phase
FOCUS AREAS		
<ul style="list-style-type: none"> - App stability - Analytical tool tests - Marketing and AI-bot tests (as an example from GG) 	<ul style="list-style-type: none"> - Product FTUE (First Time User Experience) - App store (listing) optimization (ASO) - Marketing optimization 	<ul style="list-style-type: none"> - In app optimization (IAP) - LTV > CPI (Life Time Value > Cost Per Install) - ROAS (Return On Ads Spend)
KPIs		
<ul style="list-style-type: none"> - Server and app stability with 40-50 ccu - Integration of SDK 's - Product analytics - Attribution tools - Marketing analytics - Push messaging 	<ul style="list-style-type: none"> - App store conversion rates - [RETENTION, FTUE FUNNEL] *** - Day 1 retention - Day 7 retention - Day 30 retention - Conversion rate paid traffic 	<ul style="list-style-type: none"> - Player to payer - Return on Ads Spend (ROAS) - Return on Investment (ROI)
	* Depends on what game genre	

Arbetet slutar inte när kommersiell lansering skett. En viktig aspekt är att kontinuerligt utvärdera effekten av marknadsföringsinsatser. Rätt avstämda marknadsinsatser materialiserar sig mycket snabbt i spelbranschen i form av intäkter. Men det är viktigt efter lansering att följa upp mottagandet för undvika att investera stora summor med utebliven effekt.

Framgångsrika spelförläggare poängterar vikten av att ta hand om sina spelare efter lansering. Det gör man genom att vidareutveckla utmaningarna i spelet och kontinuerligt skapa nya funktioner. Man måste helt enkelt se till att fortsätta göra spelet roligt för de mest inbitna fansen. Då har man möjlighet att utveckla intäkter för en lång period och starka relationer till spelarna.

LAUNCH POST LAUNCH OPERATIONS

3



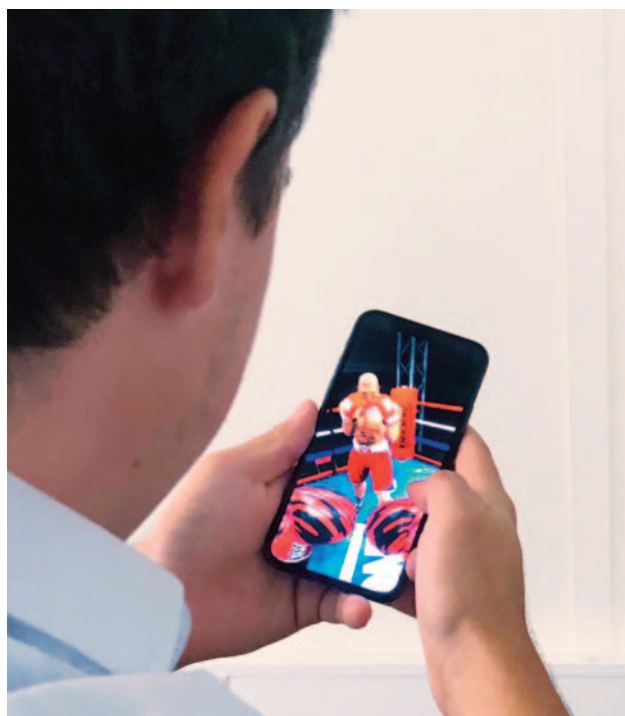
Glowing Gloves – ett nytt sportspel med avancerad Augmented Reality

Glowing Gloves är ett boxningsspel i realistisk AR-miljö. Målet med speldesignen är att återskapa upplevelsen av den traditionella framgångssagan inom boxning – vägen från gatan till världsstjärna! Apples ARKit nyttjas så att användarna kan styra spelet med kroppsrörelser och tävla mot någon som befinner sig på en annan geografisk plats. Bublars bedömer att man var bland de första i världen att lansera ett spel med den tekniska funktionaliteten – VR i AR format.



Spelet har varit tillgängligt i en open-beta version på App Store sedan i september. Sedan dess har vi sett ungefär 70 000 användare som har laddat ner och spelat under testperioden. Vi kan redan konstatera att vi har en kärna av entusiastiska spelare. Antalet spelare under den här tiden har pendlat mellan 1 500-2 000 per vecka. Mellan 500-700 har spelat spelet en gång under veckan. De 10 mest aktiva spelarna spelar 20-70 matcher per vecka. Rekordet för flest antal spel är en spelare som på en månad spelat ungefär 300 matcher. USA, Storbritannien och Ryssland utgör våra geografiska hemmamarknader här.

Projektet inleddes med en mer begränsad ambition än vad vi nu har producerat. Resultatet idag är att vi har ett mer avancerat spel, men också en erfarenhet hur vi kunnat arbeta med vår tekniska plattform för att ändra behov som svarstider, kommunikation med olika funktioner i telefonerna m m. Glowing Gloves behov på plattformen har gjort att vi har anpassat den. Vi har lärt oss mer om hur vi kan anpassa en ny produkt till plattformen med andra behov än de vi initialt designade. Vi ser därför en återanvändbarhet i Glowing Gloves för liknande spel funktionsmässigt. Men vi ser också att vi lärt att snabbare kunna anpassa plattformen till förändrade behov i framtida egna spel eller utvecklade med partners.



Otherworld Heroes

Bublars egenutvecklade platsbaserade MMORPG (Massively Multiplayer Online Roleplaying Game) har nu ett officiellt namn – Otherworld Heroes. Ambitionen har varit att bygga ett spel där spelare från rollspels-genren kommer att känna igen sig, även om spelstrukturen har fått anpassats till mobilvärldens förutsättningar inom ramen för iOS och Android. Som spelare skapar man en hjälte som med sina unika egenskaper och krafter utvecklas i spelvärlden allt eftersom man besegrar olika monster, slutför uppdrag och hittar nya och kraftfullare föremål. Allt utspelas i spännande och mystiska dimensioner som lever parallellt med vår egen geografiska värld. Spelarens och hjälten's uppdrag är att besegra de onda makternas monster och utforska all mystik och magi som spelet erbjuder. I april börjar vi testa spelet (stängd beta) tillsammans med utvalda segment av de tusentals personer som hittills anmält att de vill prova spelet.

Välkommen till Ekhorons värld, ett kallt, snötäckt och fridfullt land som varit ostört under årtionden. Du är en del av Oovog, en stam av jägare och samlare, som har levt ett enkelt liv i och med naturens förutsättningar, Oovogstammen styrs av ett råd av shamaner som tillsammans med förfädernas andar styr stammens dagliga liv. Ekhoron kan vara ett ogästvänligt och farligt land. Du bör vara uppmärksam på vem som rör sig i och vad som händer i dina omgivningar.

Nyligen anfalls din stam, ja faktiskt hela din värld, av främmande varelser. Okända odjur dyker upp ur tomma intet och anfaller allt de ser i vansinnesattacker. Du har därför precis kallats in i en illa förberedd och klen utrustad försvarsstyrka för att stå emot det nya hotet. Det är ett farligt uppdrag eftersom stammens taktik att bekämpa inkräktarna inte verkar fungera så bra trots att nykomlingarna är både långsamma och trögtänkta.

Eftersom stammens alla erfarna och vältränade krigare är långt borta för att bekämpa invasionen har du och dina nyrekryterade vänner fått en uppgift. Ni måste tillsammans undersöka omgivningarna för att leta ledtrådar och begravda hemliga krafter så att du och dina vänner kan använda dem i uppdraget att försvara stammen idag. Kämpa tappert med både hjärta och slughet. Stöd din stam. Träna upp dina krafter så du är väl förberedd inför den oundvikliga uppgörelsen med de onda krafternas ledare. När du lyckas kommer du få en större och viktigare roll i kampen mot invasionen – och kanske nå shamanska egenskaper.

Din framgång kommer att ta dig på en fantastisk upplevelse genom andra världar. Var och en av dem ger dig nya allierade och du konfronterar nya kraftfulla fiender. Du kommer att ställas inför många utmaningar på resan genom de nya världarna. Varje utmaning du klarar av är ett steg på vägen mot slaget mot inkräktarnas episka ledare för att erövra deras krafter. Tyvärr är livet är sällan så enkelt att man kan lösa alla problem genom att vinna en kamp – det gäller framförallt inte utmaningarna i andra världar – Otherworlds.



Hello Kitty

Det har varit Bublars mål att nå samarbeten med stora kända varumärken där bolagets teknologi och kunskap inom Augmented Reality på bästa sätt tillvaratas för att generera intäkter. Bublär har fått licensrätten att använda världens näst största media-varumärke, Hello Kitty, i ett kommande spel. Utvecklingen är inne i ett intensivt skede som involverar teamen både i Stockholm och Manila. Vi producerar nu ett spel som Hello Kittys existerande fans kommer att älska och ett spel som kommer vara banbrytande och bygga en ny genre.

Välkända karaktärer har alltid haft en dragningskraft. Attraktiviteten i att kunna ingå licensavtal är förstuds att kunna bygga spel baserat på redan etablerade karaktärer i konsumentled världen över, som vanligtvis redan har en utarbetad användarbas från film, tv, spel och leksaker. Många gånger finns också utarbetade marknadskanaler, såväl digitala som fysiska, som kan nyttjas i samarbete med IP-rättighetsinnehavaren. Därför ser vi det som en milstolpe i Bublars utveckling att vi sommaren 2018 kunde informera om att Bublär ingått licensavtal med japanska Sanrio. Bublär utvecklar och kommer lansera spel som bygger på en av världens mest populära tecknade figurer, Hello Kitty, och mer än 400 av Sanrios övriga karaktärer. Sanrios licensierade produkter, där Hello Kitty, är överlagset störst, omsatte under 2017 ca 4,6 miljarder USD i konsumentled (retail sales) vilket visar på kraften i varumärket. I mars 2019 blev det officiellt att Hello Kitty ska bli långfilm. Warner Bros.-ägda produktionsbolaget New Line Cinema har fått licens att göra den första långfilmen baserat på Hello Kitty och 20 av karaktärerna i Sanrios portfölj. Från Bublars sida är långfilmen välkommen då fokuset på Hello Kitty globalt kommer att bli än större vilket bör öka intresset för spelet.

Vi är inne i en intensiv fas för att färdigställa Hello Kitty-spelet i en första testversion under sommaren och med lansering planerad i slutet av året. Under produktionsperioden jobbar vi nära Sanrio för att dra nytta av deras kanaler till etablerade partners och fans både för att löpande utvärdera produktionen men också för att förbereda marknadsföringsinsatser.

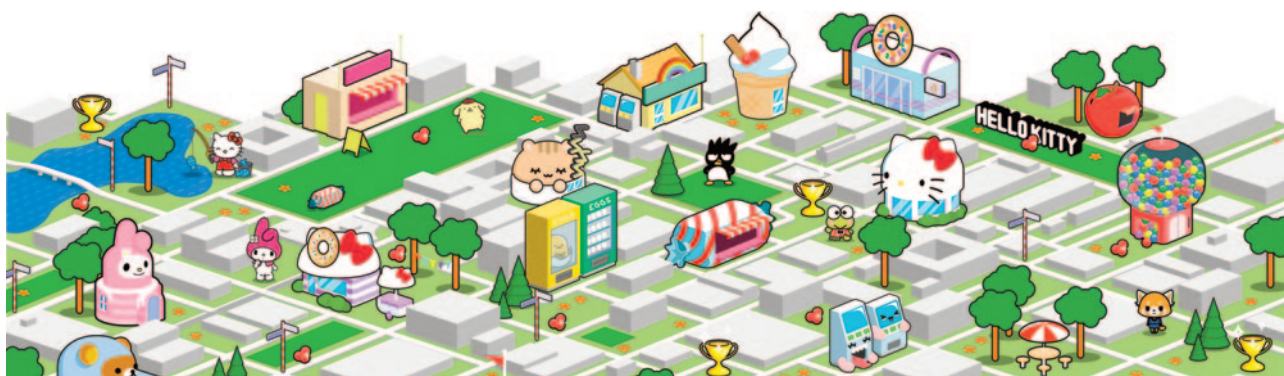
För de som sedan tidigare inte har kommit i kontakt med Hello Kitty kan vi berätta att Hello Kitty föddes i London år 1974. Hon har sedan dess blivit en av de mest unika och fascinerande karaktärerna som någonsin skapats, en global ikon som tilltalar såväl vuxna som barn oavsett ålder, etnicitet



eller samhällsskikt. Hon har också inspirerat kända artister och designers över hela världen. Hennes motto är: "Du kan aldrig ha för många vänner".

Sanrio skapades utifrån filosofin "small gift, big smile®" – att även en liten gåva kan sprida glädje och vänskap till människor i alla åldrar. Den inställningen är inspirationskällan till allt Sanrio gör. Man säger med stolthet att man skapat leenden i världen sedan 1974, när Hello Kitty för första gången prydde en liten myntbörs. Sedan 1960 har denna inställning inspirerat till ett brett spektrum av unika produkter och upplevelser. Hello Kitty har tagit positionen som världens näst största media-franchise med ca 50 miljarder USD intäkter över tid. Endast Pokémon är större med ca 59 miljarder USD och på tredje plats kommer Star Wars.

Idag finns mer än 50 000 Hello Kitty-designade produkter tillgängliga i över 130 länder.



Bublars spelplattform – en språngbräda för nya samarbeten

Bublars egenutvecklade molnbaserade mjukvaruplattform gör det möjligt att skapa spel som behöver processa stora volymer av datatrafik i realtid. Plattformen hanterar kommunikation såväl mellan användarna som med digitala objekt länkat till fysiska platser i verkligheten. Plattformen sparar inte bara tid i utvecklingen av egna spel utan är även en dörröppnare till samarbetsdiskussioner med stora etablerade rättighetsägare världen över. Licensen med Sanrio började den här vägen.

Visserligen produceras det många mobilspele, men det finns hittills relativt få i marknaden som har den funktionalitet vi just nu bygger i Otherworld Heroes och i spelet med Sanrios karaktärer. Likväl som Niantic Labs marknadsför Niantic Real World Platform, som hanterar delning av data, kommunikation, säkerhet, kartfunktion, sociala funktioner och platsbaserad AR-funktionalitet kan också Bublars tekniska plattform ligga till grund för spelproduktioner inom platsbaserad AR (där många spelare delar en virtuell spelplan som ligger som ett lager över jordgloben).

Den tekniska utvecklingen för smartphones fortsätter med nya applikationer och funktioner som läggs till. I ett spelutvecklingsperspektiv betyder det nya möjligheter till spelupplevelser. Men det ställer också krav på spelutvecklaren att tekniskt kunna hantera att bygga in nya tekniker för mötet mellan den fysiska och den virtuella världen där mobiltelefoner får en allt bättre förståelse för den fysiska omvärlden. Det öppnar också dörren för ny interaktion vilket demonstreras i boxningsspelet *Glowing Gloves*. Vi använder Apples ARKit för att spelare genom att fysiskt röra sig runt i rummet, via motion tracking, ska styra sin avatar i spelet. Vi ser det som Bublars unika position att ha både en hög teknisk kompetens och den kreativa förmågan som behövs för att utveckla spel som utnyttjar dessa nya möjligheter. Kan-

ske låter det tekniskt, men i en stor och växande spelmarknad där spelare har en stor aptit efter nyheter, ger plattformen och framstegen inom XR oss en unik möjlighet. I ett längre perspektiv öppnas möjligheter för spelupplevelser även i AR-glasögon men detta ligger längre fram i tiden.

Samarbetet med Sanrio i Japan ger Bublar värdefull erfarenhet av att jobba med en rättighetsägare med en globalt stark position. De har klart och tydligt definierade processer och regler för hur deras varumärken får användas, vilka Bublar måste följa. Erfarenheten från att jobba med företag som ställer de högsta kraven bedömer vi ger oss trovärdighet i samarbetsdiskussioner med rättighetsägare för nya spännande projekt.



Kartsystem

Platsbaserade spel och tjänster kan ha kartmiljöer med fantasifull design. Visuellt data, t ex spelkaraktärer, kan distribueras och visualiseras på kartan och i AR kopplat till fysiska platser, t ex vid skolgårdar, busshållplatser eller utanför butiker.



Social interaktion mellan spelare och innehåll i spelplanen

Vår realtidsmotor för användargenererat innehåll gör att innehåll kan publiceras och anpassas av användarna kopplat till GPS-koordinater över världen.



Stora volymer användare i en och samma servermiljö

Bublars plattform möjliggör för oss att skapa skalbara MMO-spel där stora volymer av användare över hela världen kan samlas i en och samma spel utan att behöva särskiljas i olika servermiljöer.

Vobling – lösningar för företagsmarknaden

Bublar Groups förmåga att leverera lösningar och tjänster mot företagsmarknaden har förstärkts dramatiskt i och med förvärvet av Vobling, vilket skedde i oktober 2018. Vobling var redan etablerad som en ledande leverantör av tjänster inom AR-, VR-, & 3D-teknik – idag ofta kommunicerade under samlingsbegreppet, XR. Vobling utvecklar tjänster och applikationer som skapar direkt affärsnytta för företagskunder som i sin tur riktar sig till företag och/eller slutkonsumenter. Bublars kompetensbas har i och med förvärvet förstärkts rent tekniskt och Voblings asiatiska kompetenscenter erbjuder både spetskompetens och ökad effektivitet i spelstudio-verksamheten.

Vobling har en relativt lång lista med drygt 70 kundprojekt bakom sig och vi kan konstatera att marknaden för XR fortsatt är omogen. Den påvisar dock mognad i specifika segment där tydligt värde- skapande kan påvisas. Marknaden växer nu från små tal men ser ut att få en än mer explosiv utveckling under de närmaste åren.

Utgångsläget är fantastiskt. Vobling har en lång rad globala företag på kundlistan såsom Electrolux, Merck, SAAB, Tobii, SJ m fl. Flera av dem är globala marknadsledare i sina respektive branscher, vilket är precis där Vobling ska vara. Vobling har vuxit organiskt med sina kunder både sett till kompetens, omsättning och lönsamhet. Tillsammans löser man problem och skapar applikationer som ger hög ROI genom att applicera XR-teknik. Bilderna nedan visar några väl använda exempel.

Voblings erbjudande till marknaden inkluderar idag *Vobling Studio* och *Vobling Product*. Studioerbjudandet är ett sk full stack-erbjudande där vi, på uppdrag av kund, arbetar igenom alla delar av ett tekniska utvecklingsprojekt. Det inkluderar allt ifrån formulering av strategi, design, konceptualisering, utveckling, implementering och distribution. *Vobling Product* är en parallell strategi där verksamheten återanvänder och skalar upp existerande och redan utvecklade mjukvarulösningar som kan produktifieras.

Två produkttyper utvecklas – “studio enabling products” och “scalable products”. Studio enabling products definieras som produkter som reducerar antalet timmar som både Vobling och kund måste lägga på att arbeta fram en lösning. Dessa produkter ger ökad konkurrenskraft och de öppnar upp för att applicera nya affärsmodeller som är mindre bemanningsintensiva vilket påverkar marginalerna positivt. Voblings “scalable products” utgörs av produkter som löser specifika problem för en bransch eller marknadssegment. Ett exempel på en sådan produkt är *Conductive*, som är utvecklad för att utbilda elektriker på ett mer kostnadseffektivt, säkert och mer underhållande sätt jämfört med dagens utbildningar.

På www.vobling.com finns många kundcase och mer aktuell information om verksamheten. Vi ser varje kundprojekt som en möjlighet att utveckla nya applikationer och produkter samtidigt som vi säkrar vår kompetensutveckling. Voblings team består av +30 anställda som framförallt utgörs av programmerare och 3D-utvecklare som är baserade i Stockholm och Manila.

Finansiella nyckeltal för Vobling (Vobling AB och Vobling Asia, Inc sammanlagda) för perioden 17 oktober-31 december 2018

Omsättning	3 276 tkr
EBITDA	677 tkr
EBIT	672 tkr



Boeings tekniker använder instruktioner i AR i sitt synfält för kopplings-schemat för elkablar så att de kan arbeta med bägge händerna fria.

Fördelar:

Minskad arbetstid med
25 %

Ökad produktivitet med
40 %



Vid Ford används VR för att fånga mänsklig rörelse under utrustningens montering genom rörelsesensorer för att omstrukturera rörelsen och därigenom minska risken för skada och öka produktiviteten.

Fördelar:

Minskat antal arbetsskador med
70 %

90 % minskning av ergonomiska problem



SJ visar vägen för hur man höjer produktiviteten med XR inom utbildning och träning

Vobling har samarbetat med SJ AB sedan 2016 och har utvecklat en utbildningsplattform för träning av personal i VR, där SJ:s anställda utbildas i olika utbildningsmoment som tidigare krävde access till fysiska tåg. Tillsammans med SJ, kommer Vobling att både höja kvaliteten på utbildning samt skapa mer effektiva utbildningsprocesser. Träning och utbildning med VR är det usecase som har en hög ROI vilket även gäller SJ. Vobling arbetar även med bolag som TeknikCollege, Arbetsförmedlingen, SOS Alarm med applikationer och simulatorer inom det här området.



Retail insights och VR

Tillsammans med Electrolux skapar Vobling nya möjligheter för att designa och utveckla produkter med hjälp av både VR och AR. Electrolux arbetar ständigt med att förnya och förbättra sina produkter och sitt erbjudande mot konsumenterna. Genom att arbeta med VR i ett tidigt skede av design- och produktutvecklingsprocesser kan central kundfeedback fångas upp och anpassningar av produkt kan på ett effektivare och mer kostnadseffek-

tivt sätt hanteras. VR-tekniken förbättrar kundundersökningarnas detaljrikedom på en nivå som inte tidigare varit möjlig. Undersökningarna breddas även med hjälp av AR-teknik där virtuella produkter placeras i fysisk värld vilket medför ytterligare möjligheter att generera värdefulla insikter.



Eye tracking och Voblings partnerskap med världsledande Tobii

Vobling har tillsammans med Tobii, det ledande bolaget inom ögonstyrning, påbörjat ett projekt för att bygga världens första analysverktyg för ögonstyrning i VR för att kunna användas i Unity 3D. Plattformen gör det möjligt att följa hur konsumenterna och användarna reagerar i handels-, tränings-, vård- och industriella miljöer som skapas i VR.

Plattformen samlar data, information och följer hur användaren reagerar med Tobii's ögonstyrningsteknologi. Det kraftfulla analysverktyget kan till exempel hjälpa varumärkesägare och detaljister att studera konsumenternas inköpsmönster och beslutsprocesser vid själva inköpstillfället. En ökad detaljkunskap om delar i inköpsprocessen är värdefull användning redan vid designen av produkter, tjänster, marknadsföringsmaterial och inredningen av affärsmiljön.



Analysplattformen används av forskningsavdelningen på Tobii Pro som i sin tur hjälper forskare från företag och akademien att nå större förståelse av människans beteendemöster genom användningen av sin världsledande ögonstyrningsteknologi.

Air France AR World

Air France har tagit fram en ny mobilapp, "Air France AR world", som låter eventdeltagare upptäcka en ny dimension av flygbolagets resmål runt om i världen. I appen kombineras 3D-modellerade element med verkligheten och skapar tillsammans en spännande och engagerande upplevelse. När appen startas visualiseras en världskarta på platsen framför användaren. Kartan är fylld med resmål som går att interagera med, t ex kan deltagaren få design-element att röra sig på olika resmål och svara på frågor som dyker upp i AR-världen med chans att vinna långdistansresor.

"The Air France AR World" har utvecklats av Vobling tillsammans med Bizkit Havas, som ingår i det globala byrånätverket Havas Worldwide. Vobling äger tillsammans med Bizkit Havas rättigheterna till appen och förväntas generera intäkter när appen rullas ut med flera resmål än de som initialt presenterats vid mässor i Göteborg, Stockholm och Bergen.



Soft training skills och VR

Vobling har fått i uppdrag att skapa en Virtual Reality-upplevelse av SOS Alarm. Genom att återskapa och simulera arbetet i en SOS-central genom en datorgenererad virtuell verklighet ges allmänheten möjlighet att få en unik inblick i det viktiga arbete som SOS Alarm bedriver. VR ger en närvarokänsla och är idealiskt att använda för att visa upp verksamheten så nära det går utan att fysiskt behöva vara på plats. Den VR-miljö som vi tagit fram innehåller en 3D-genererad digital tvilling av en SOS-central där man kan prova tre olika aktiviteter: en rundtur i centralen, att sitta och medlyssna bredvid en SOS-operatör och att själv prova på att agera operatör i enkla scenarion.

Aktie, aktiekapital och ägarförhållanden

Bublar Group AB (publ) är ett avstämningsbolag och dess aktier är registrerade i elektronisk form hos Euroclear som även för bolagets aktiebok. Samtliga transaktioner med bolagets värdepapper sker på elektronisk väg genom registrering i VPC-systemet genom behöriga banker och andra värdepappersförvaltare. Bolagets aktie handlas för närvarande på NGM Nordic MTF. Aktien har ISIN-kod SE0010270793. Endast ett aktieslag finns. Alla aktier har samma röstetal, en röst vardera, med lika rätt till bolagets tillgångar vid likvidation. Den 31 december 2018 var aktiekapitalet 1 144 110 SEK fördelat på 40 051 036 aktier med ett kvotvärde om 2,86 öre styck. Samtliga aktier är fullt betalda.

Teckningsoptioner

I samband med nyemissionerna 2017 emitterades totalt 11 645 231 teckningsoptioner av serie 2017/18. Tre (3) teckningsoptioner av serie 2017/18 krävdes för att teckna en (1) ny aktie till emissionskursen 6,40 SEK under december 2018. Ägare till teckningsoptioner tecknade 970 162 nya aktier till kurs 6,40 kr/aktie vilket tillförde bolaget ca 6,2 mnkr före emissionskostnader. Emissionen av dessa aktier registrerades efter årsskiftet då också emissionslikviden erhöles. Antalet aktier därefter uppgår till 41 021 198.

Aktieägarförteckning

Bolaget hade vid utgången av 2018 cirka 2 500 aktieägare. Aktieägarförteckning över de största ägarna i Bublar per 31 december 2018 framgår av nedanstående uppställning och inkluderar de aktier som tecknades via teckningsoptioner före årsskiftet, men ej vid årsskiftet hade registrerats hos Bolagsverket:

Namn	Antal aktier	Andel av bolaget i %
Need Invest AB	2 831 956	6,90 %
Handelsbanken Fonder	2 656 740	6,48 %
Kenneth Häggmark via Kvantskum AB	2 516 310	6,13 %
Magnus Granqvist via MAGRAQ Invest AB	2 516 310	6,13 %
Patrik Hansson via Varde Holding	2 500 000	6,09 %
IKC Fonder	1 954 434	4,76 %
Åhlén-stiftelsen	1 666 667	4,06 %
Försäkringsbolaget Avanza Pension	1 120 813	2,73 %
Alexander Hamilton via Hypotax Holding AB	964 320	2,35 %
Susanne Lyrberg via Deepio AB	922 490	2,25 %
Nordnet Pensionsförsäkrings AB	708 442	2,80 %
Övriga ca 2 400 ägare	26 859 854	65,48 %
Totalt	41 021 198	100,00 %

Utdelning

Policy

I svenska bolag föreslås aktieutdelningen av styrelsen och beslutas av bolagsstämman i enlighet med aktiebolagslagen och bolagsordningen. I dagsläget finns ingen formell utdelningspolicy.

I övervägandet om förslag till utdelning för framtiden kommer styrelsen att beakta flera faktorer, bland annat bolagets verksamhet, rörelseresultat och finansiella ställning, aktuellt och förväntat likviditetsbehov, expansionsplaner, avtalsmässiga begränsningar och andra väsentliga faktorer.

Nuvarande situation

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 bolaget balansera eventuella vinstmedel för att finansiera tillväxt och drift av verksamheten.

Generellt

Samtliga aktier ger lika rätt till andel i bolagets tillgångar och vinst.

Rätt till utdelning tillfaller den som vid av årsstämman fastställd avstämningsdag var registrerad som aktieägare i den av Euroclear förda aktieboken. Utdelning utbetalas normalt som ett kontant belopp per aktie genom Euroclears försorg, men kan också avse annat än kontant utbetalning. 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.

Aktiekapitalets utveckling

Aktiekapitalet har sedan bolagets bildande utvecklats enligt följande:

År	Händelse	Kurs/st SEK	Förändring av aktiekapital	Akkumulerat aktiekapital	Förändring av antalet aktier	Akkumulerat antal aktier	Kvotvärde
2015	Bildande	1,00	50 000	50 000	500	500	100
2015	Split 2000:1	0		50 000	999 500	1 000 000	0,05
2016	Nyemission	2,50*	10 000	60 000	200 000	1 200 000	0,05
2016	Split 10:1	0		60 000	10 800 000	12 000 000	0,005
2016	Nyemission	4,17	8 101	68 101	1 620 214	13 620 214	0,005
2017	Nyemission		19 414	87 515	3 882 833	17 503 047	0,005
2017	Fondemission	3,67	412 485	500 000	0	17 503 047	0,0286
2017	Nyemission IPO	3,67	221 741	721 741	7 762 398	25 265 445	0,0286
2018	Nyemission augusti	3,00	191 394	913 135	6 700 000	31 965 445	0,0286
2018	Nyemission apport Vobling	6,58	186 420	1 099 555	6 518 193	38 665 445	0,0286
2018	Nyemission oktober	6,38	44 828	1 144 383	1 567 398	40 051 036	0,0286
2018	Nyttjande TO 17/18	6,40	27 714	1 171 824	970 162	41 021 198	0,0286

* Kursen korrigerad på grund av genomförd split 10:1



Styrelse, ledande befattningshavare och revisorer

Bubblars styrelse ska enligt bolagsordningen bestå av lägst tre och högst åtta ordinarie ledamöter, med högst fyra suppleanter. Bubblars styrelse består inklusive ordföranden för närvarande av sex ledamöter. Nuvarande styrelseledamöter valdes vid årsstämman den 24 maj 2018. Uppdraget för styrelsen gäller fram till slutet av nästa årsstämma planerad till 11 april 2019. Styrelsemedlemmar kan nås via bolagets huvudkontor på Kungstensgatan 18, 113 57 Stockholm, alternativt via e-mailadress info@bubblar.com.

Styrelsens arbete styrs av aktiebolagslagen, bolagsordningen och den arbetsordning som Bubblars styrelse antagit. Bolagets arbetsordning stipulerar bland annat ansvarsfördelningen mellan styrelsen och verkställande direktören. Styrelsen fattar alltid beslut om tillsättning av och ersättning till vd.

Samma styrelse har valts i dotterbolaget Virtual Brains AB men skiljer sig avseende två personer i Vobling AB.

Styrelsen

Staffan Eklöv, styrelseordförande sedan 2017

Jur kand samt civilekonom från Stockholms Universitet. 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 advokatfirman Lindahl. Övriga styrelseuppdrag inkluderar Onside TV-Production AB, MedlingsCentrum Sverige AB och Lennart Nilsson Photography AB.

Innehav i Bublar: 100 000 aktier genom Eklöv Business Law AB.

Peter Engdahl, ordinarie ledamot sedan 2017

Född 1947

Peter är vd för Need Invest som är Bubblars största ägare. Peter har ca 30 års erfarenhet inom svensk kapitalmarknad bl a som chef för SHB aktieavdelning, vd SHB Fonder samt verkställande ledamot i Oktogonen. Bland övriga styrelse- och placeringsuppdrag är Peter bl a ordförande i Gustaf & Tyra Svenssons Minnesfond (Karolinska Institutet) samt Placeringsansvarig Sven & Lilly Lawskis Stiftelse (Högsta Domstolen).

Innehav i Bublar: 0 aktier, men representerar 2 831 956 aktier som innehas av Need Invest AB.

Maria A. Grimaldi, ordinarie ledamot sedan 2017

Född 1968

Diplomerad marknadssekon om, och varumärkesstrateg från Berghs School of Communication. Maria har verkat som verkställande direktör för ANGI-Association for the Nordic Game Industry. Hon verkar idag som Senior Investment Manager på Goodbye Kansas Game Invest, ett dotterbolag inom Goodbye Kansas Group (ägare i Bublar). Maria har bland annat styrelseerfarenhet från digitala distributionsplattformen Ztorm AB, ISFE – Interactive Software Federation Europe, Fishbrain, samt är ordförande i spelstudion Fall Damage och styrelseledamot e-sport plattformen Esportal AB.

Innehav i Bublar: 0 aktier

Magnus Granqvist, ordinarie ledamot sedan 2015

VD Bublar Group och Virtual Brains sedan 2015, grundare. Född 1968

Civilekonom från Stockholms Universitet. Magnus har 25 års erfarenhet inom försäljning och affärsutveckling från media-, internet- och innehållsindustrin. Magnus har 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, samt Cell Network där han var vd och grundare för dotterbolagen Cell Interactive TV och Nordens första interaktiva TV-kanal, eTV.

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

Kenneth Häggmark, ordinarie ledamot sedan 2015

Chief Technology Officer (CTO), grundare. Född 1978

Civilingenjör från Linköpings Tekniska Högskola. En av bolagets grundare. Har tidigare utvecklat realtidssimulatorer för den svenska försvarsindustrin samt interaktiv mjukvara för bland andra ABBA-muséet.

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

Ledande befattningshavare

Magnus Granqvist, VD

Se beskrivning ovan.

Anders Lindell, Chief Financial Officer (CFO)

Verksam i bolaget sedan 2018. Född 1962

Civilekonom från Handelshögskolan. Anställd i bolaget sedan 2017. Arbetar för Strenuus Capital och har god erfarenhet från finansmarknaden genom tidigare positioner i UBS (Frankfurt och London) samt Handelsbanken.

Innehav i Bublar: 60 000 aktier via Strenuus International AB.

Kenneth Häggmark, Chief Technology Officer (CTO)

Se beskrivning ovan.

Axel Ljung, Head of Front End development, grundare

Anställd i bolaget sedan 2015. Född 1980

Teknologie kandidatexamen och högskoleingenjörsexamen i datateknik med inriktning spelutveckling från Högskolan i Kalmar. Axel har bred erfarenhet inom bl.a spelutveckling, GIS-system och 3D. Axel var tidigare CTO på visualiseringsbolaget Sightline Vision AB.

Innehav i Bublar: 765 600 aktier

Wictor Hattenbach, Game Studio Director

Anställd i bolaget sedan 2017. Född 1984

Specialiserad på att designa ledande innovativa interaktiva upplevelser. Har utvecklat spel och appar de senaste nio åren, med erfarenhet från olika affärsmodeller och plattformar inom spelutveckling. Har tidigare jobbat med speldesign, app design och UX design för företag såsom Ubisoft, Bigpoint och Magix.

Innehav i Bublar: 0 aktier.

Per Storløkken, Senior Producer

Anställd i bolaget sedan 2016. Född 1975

Civilingenjör från Gjøvik University College. Per har mer än 15 års erfarenhet inom spelindustrin och har medverkat till lanseringar med titlar som Battlefield 1 och Mirror's Edge. Per har tidigare arbetat som senior spelproducent på DICE (Electronic Arts) och på Funcom.

Innehav i Bublar: 15 000 aktier.

Anders Ribbing, VD Vobling AB

Anställd i Vobling sedan 2017. Född 1978

(M.Sc) Civilekonom från Stockholms Universitet med bred erfarenhet från affärsutvecklingsverksamhet bland annat i rollerna som Chef Nya Affärer på TV4 och grundare av Rayvr, ett start-up inom VR/AR som förvärvades av Vobling 2018.

Innehav i Bublar: 806 209 aktier via Ribbing Invest AB

Magnus Rudling, Försäljningschef Vobling AB

Anställd i Vobling AB sedan 2016. Född 1982

Kandidatexamen (B.Sc in Business Management) i ekonomi från Högskolan på Gotland och Universidad de São Paulo (USP). Magnus har värdefull erfarenhet från att hjälpa företag implementera ny teknik bland annat i rollerna som Key Account Manager på Cisco och affärsansvarig för Telenors cloud-tjänster.

Innehav i Bublar: 325 910 aktier via Rudling Consult AB

Alex Ennerfelt, Produktions- och utvecklingschef Vobling AB

Anställd i Vobling AB sedan 2016. Född 1991

Multidisciplinär kreatör, scrum master från Hyper Island med erfarenhet av agil projektledning och stort intresse för optimering av projektlivscyklar.

Innehav i Bublar: 0

Alexander Hamilton, VD Vobling Asia, Inc.

Medgrundare till Vobling AB. Född 1991

Kandidatexamen från (B.Sc in Business Management) i företagsekonomi och självlärd programmerare. Serieentreprenör och medgrundare av Mimerse, ett start-up med fokus på utveckling av terapibehandlingar för psykologisk ohälsa med VR som verktyg/medium.

Innehav i Bublar: 964 320 aktier via Hypotax Holding AB

Övrig information om de ledande befattningshavarna

Ingen av bolagets styrelseledamöter eller ledande befattningshavare har någon familjerelation till annan styrelseledamot eller ledande befattningshavare i Bublar. Såsom framgår ovan har vissa styrelseledamöter och ledande befattningshavare privata intressen i bolaget genom deras innehav av aktier. Styrelseledamöter och ledande befattningshavare i bolaget kan därtill vara styrelseledamöter eller funktionärer i andra bolag samt ha aktieinnehav i andra bolag, och för det fall något sådant bolag ingår affärsförbindelser med bolaget kan styrelseledamöter eller ledande befattningshavare i bolaget ha en intressekonflikt, vilket hanteras genom att den berörda personen inte är involverad i hanteringen av ärendet å bolagets vägnar. Utöver vad som angetts har ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare några privata intressen som kan stå i strid med bolagets intressen.

Utöver vad som uttryckligen angivits har inte någon av ovanstående styrelseledamöter eller ledande befattningshavare under sin mandattid i respektive bolag varit inblandad i någon konkurs, konkursförvaltning eller likvidation i egenskap av styrelseledamot, styrelsuppleant eller ledande befattningshavare under de senaste fem åren. Ingen av ovanstående styrelseledamöter eller ledande befattningshavare har under de senaste fem åren dömts i bedrägerirelaterade mål eller varit utsatt för sanktioner av i lag eller förordning bemyndigade myndigheter (däribland godkända yrkessammanslutningar) och ingen av dessa har av domstol förbjudits att ingå som medlem av en emittents förvaltnings-, lednings- eller kontrollorgan eller från att ha ledande eller övergripande funktioner hos en emittent under åtminstone de senaste fem åren.

Revisor

Carl Niring

GrantThornton
Sveavägen 20
Box 7623
103 94 Stockholm

Styrelsen och verkställande direktören får härmed avlämna årsredovisning för räkenskapsåret 2018-01-01 - 2018-12-31

Årsredovisningen är upprättad i svenska kronor, SEK.

I koncernredovisningen konsolideras Moderföretaget och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 31 december 2018. 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. Även företag för särskilt ändamål konsolideras om Moderföretaget har ett bestämmande inflytande, oavsett om det finns en ägarandel eller inte. Dotterföretagen har balansdag den 31 december och tillämpar Moderföretagets värderingsprinciper.

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 avyttringen trädde i kraft, enligt vad som är tillämpligt.

Belopp som redovisas i de finansiella rapporterna för dotterföretag har justerats där så krävs för att säkerställa överensstämmelse med Koncernens redovisningsprinciper. Transaktioner som elimineras vid konsolidering ÅRL 7:13. Koncerninterna transaktioner och balansposter elimineras i sin helhet vid konsolidering, inklusive realiserade vinster och förluster på transaktioner mellan koncernföretagen. I de fall realiserade förluster på koncerninterna tillgångar återförs vid konsolidering, prövas även den underliggande tillgångens nedskrivningsbehov utifrån ett koncernperspektiv.

Verksamheten

Bublar Group AB ("Bublar") är verksam inom datorspelsbranschen och är ett spelutvecklingsbolag. Bolaget fokuserar på att utveckla platsbaserade spel och tjänster med augmented reality ("AR") och virtual reality ("VR"). AR är en teknik för att i realtid förstärka den verkliga världen med lager av digitala objekt och information. I dagsläget kan skärmen i mobiltelefonen användas för att presentera denna utökade verklighet i till exempel spel och andra tjänster.

Bolaget har under verksamhetsåret fortsatt att utveckla en mjukvaruplattform som positionerar Bublar inom den snabba teknikutvecklingen för mobilspel och applikationer där positionsdata och realtidsgrafik sammanförs i nya kommersiella tillämpningar.

Dotterbolaget Vobling AB är det ledande nordiska solutions-bolaget inom AR/VR för B2B-marknaden. Vobling erbjuder utveckling inom 3D, visualisering och spelmotorer åt klienter över hela världen. Sedan 2015 har företaget levererat tjänster, produkter och innehåll till ett stort antal svenska och internationella företag inkluderat bland andra SAAB, Tobii, Merck och SJ. Vobling består idag av 25 personer på kontor i Stockholm och Manila. Vobling har i över 70 projekt visat mångsidighet och utvecklat alltifrån kon-

sumentinriktade mobilappar till enterprislösningar på många olika hård- och mjukvaruplattformar. Vobling grundades på visionen att AR/VR alltmer kommer dominera och bli det primära mediet för människa-datorinteraktion.

Bublar är moderbolag i koncernen med dotterbolagen Virtual Brains AB och Vobling AB, som förvärvades den 17 oktober 2018 och ingår med sin verksamhet sedan det datumet. Vobling AB har i sin tur ett dotterbolag med bas i Manila, Filippinerna, som heter Vobling Asia, Inc.

Bublars säte är Stockholm.

Väsentliga händelser under räkenskapsåret

Utforska möjligheterna med Augmented Reality för en stor internationell koncern

Bublar fick under första kvartalet ett uppdrag av en stor internationell koncern att hjälpa dem att utforska möjligheterna med Augmented Reality i de mer än 500 miljoner kundmöten per år som bolaget hanterar. Första delleverans skedde under andra kvartalet. Test i verklig miljö mot konsumenter skedde under tredje kvartalet och fick ett positivt mottagande. En dialog har pågått sedan dess för att vidareutveckla projektet.

Årsstämman i maj 2018 fattar flertalet beslut

Den 24 maj hölls årsstämma i Bublar Group AB varvid stämmobeslut fattades utöver vad som ankommer i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551) eller bolagsordningen. Årsstämman beslutade bland annat om bemyndigande om nyemission och tillsättandet av en valberedning.

Bublar ingår licensavtal med japanska Sanrio i juni 2018

Bublar ska tillsammans med japanska Sanrio utveckla mobilspel baserat på en av världens mest populära tecknade figurer, Hello Kitty, och mer än 400 av bolagets olika karaktärer. Spelet kommer utvecklas inom genren "real-world games" där användarna via sina mobiltelefoner kan spela och interagera med virtuella karaktärer kopplade till platser i verkligheten och spelet kommer lanseras under 2019. Den första licensen avser EMEA (Europa, Mellan-östern, Afrika) samt Ryssland, Indien, Australien och Nya Zeeland och täcker in drygt 3,5 miljarder invånare. Bublar har som målsättning att vidareutveckla samarbetet till att omfatta en världsomspännande distribution av spelet. Licensavtalet löper över tre år från spelets lanseringsdatum och royalty med minimumgaranti utgår till licensgivaren baserat på Bublars intäkter från spelet.

AR-Bolagen Crunchfish och Bublar Group inleder samarbete

Crunchfish och Bublar Group inledde ett strategiskt samarbete med fokus på Augmented Reality (AR) i mobiltelefonen kopplat till innovativa spelupplevelser. Samarbetet syftar till att kombinera avancerad spelutveckling med AR-teknik och modern gestbaserad interaktion.

Nyemission tillför Bublar Group ca 20 MSEK

Bublar genomförde en riktad nyemission om 6 700 000 aktier som tillförde Bolaget ca 20 MSEK den 21 augusti 2018. Nyemissionen tecknades av ett fåtal kvalificerade investerare varav Handelsbanken Fonder, Åhlén-stiftelsen och IKC Fonder var de största med 7,5 MSEK, 5 MSEK och 4 MSEK vardera. Genom nyemissionen kom Bolaget att tillföras 20,1 miljoner kronor före transaktionskostnader. Priset per aktie var 3,00 kronor och låg inom spannet för aktiekursen vid den dagens handel. Efter nyemissionen uppgick det totala antalet aktier och röster i Bolaget till 31 965 445 och aktiekapitalet ökade till 913 135 SEK vilket innebär en utspädningseffekt om cirka 21 procent baserat på det totala antalet aktier i Bolaget efter transaktionen.

Bublars spelprodukt *Glowing Gloves* lanseras i beta-version

Sedan starten av året har Bublar utvecklat spelet *Glowing Gloves*; ett boxningsspel som använder Apples senaste AR-teknik för rörelseigenkänning som vi kombinerar med en player-vs-player-funktionalitet för att skapa en helt ny spelupplevelse i mobiltelefonen. Vi nyttjar på ett nytt och spännande sätt mobilens kamerasensor för rörelseigenkänning vilket gör det möjligt för spelare att i realtid visualisera sin motståndare framför sig hemma i rummet. Spelet lanserades i sin första beta-version på App Store i september med annonser följt av köp-inutiapp som intäktsmodell. Vi har varit i dialog med Apple om hur vi kan komplettera *Glowing Gloves* med ytterligare funktioner som görs tillgängliga i deras kommande AR-plattform, ARKit 2.

Bublar förvärvar Vobling AB och blir Nordens ledande AR/VR bolag

Bublar meddelade den 16 oktober 2018 beslutet att förvärva 100 % av aktierna i det svenska AR/VR-bolaget Vobling AB. Genom förvärvet blir Bublar Group tillsammans med Vobling det största noterade AR/VR-bolaget i Norden. Bublar Group utökade därmed sin verksamhet inom spelutveckling i AR/VR och expanderar ytterligare in i B2B-marknaden. I förvärvet ingår Voblings dotterbolag i Manila, Filippinerna, som blir en viktig plattform för att stärka produktionskapaciteten inför utveckling av nuvarande och kommande spelportfölj, bland andra det AR-baserade *Hello Kitty*-spelet som lanseras under 2019.

Bublar Group förvärvade Vobling för ca 49,8 mkr och erlade betalning med 6 518 193 nyemitterade aktier samt 6,9 mkr kontant. Likviden baserades på kursen 6,58 sek vilket låg inom spannet för aktiens betalkurs under dagen. Voblings ägare ingick samtidigt lock-up-avtal för aktierna som de erhöll i köpeskillning. Aktiedelen av förvärvet innebar en utspädning för befintliga aktieägare i Bublar Group på ca 17%.

Nyemission tillför Bublar Group ca 10 MSEK för att finansiera kontantdelen av köpeskillningen för Vobling

För att finansiera kontantdelen av köpeskillningen för Vobling fattade Bublars styrelse den 16 oktober beslut om en riktad kontant nyemission om 1 567 398 aktier till ett fåtal kvalificerade investerare. Teckningskursen fastställdes till 6,38 kronor per aktie. Nyemissionen tecknades av bl a Sensor

Fonder, Handelsbanken Fonder, IKC Fonder och Per Anders Wärn varav Sensor Fonder var den största med ca 3,5 mkr. Nyemissionen tillförde Bolaget ca 10 mkr före transaktionskostnader. Teckningskursen var 6,38 kronor och låg inom spannet för aktiekursen vid den dagens handel och motsvarade den dagens volymvägda genomsnittskurs.

SJ utbildar sin personal i Virtual Reality utvecklad av Bublar Group

Bublar Group AB (publ) meddelade den 4 december att dess helägda dotterbolag Vobling AB, fått i uppdrag av SJ AB att vidareutveckla den plattform för Virtual Reality (VR) som Vobling tidigare levererat. Uppdraget påbörjades omgående och sträcker sig fram till början av 2020. Projektet är ett av Voblings hittills största uppdrag.

Inom ramen för uppdraget kommer Vobling att vidareutveckla utbildningsmoduler i VR för ett flertal fordonstyper ur SJ's fordonsflotta. SJ's personal kommer att kunna öva på rutiner ombord, simulera säkerhetsprocesser och träna på olika scenarier i VR.

Bublars teckningsoptioner nyttjas för att teckna aktier

Teckningstiden avseende teckningsoptioner 2017/18, noterade för handel på NGM Nordic MTF med kortnamnet BUBL TO1, avslutades 28 december 2018. 970 162 nya aktier tecknades till kurs 6,40 kr/aktie vilket tillförde bolaget ca 6,2 mkr före emissionskostnader. Totala antalet möjliga nya aktier baserade på teckningsoptionerna uppgick till 3 881 744 st. Den volymvägda genomsnittliga aktiekursen var under teckningstiden 6,45 kr/aktie, vilket skiljde sig marginellt mot lösenpriset om 6,40 kr/aktie. Aktiekapitalet utökades med 27 713 kr till 1 171 824 kr. Registreringen av emissionen gjordes i början av 2019. Totala antalet aktier efter registreringen av emissionen uppgår till 41 021 198 st.

Kapitalbehov

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

Bublars plan är att kommersiellt lansera tre spel under 2019 enligt en fastlagd tidplan vilket tidigare beskrivits i årsredovisningen. Det finns däremot inte någon garanti att spelen kommer att generera de förväntade intäkter vi har uppskattat i respektive projekt. Styrelsen bedömer det därför som avgörande att spelen förmår generera intäkter, annars är inte det befintliga rörelsekapitalet tillräckligt under de kommande 12 månaderna för spelverksamheten. Om därför intäkterna inte utvecklas i enlighet med styrelsens bedömningar behöver Bolaget överväga åtgärder inklusive ytterligare kapitalanskaffningar. Bolagets största ägare, Need Invest, har uttryckt en vilja att i sådant läge bistå med lånefinansiering.

Risker

Bublar Group befinner sig för närvarande i utvecklingsfas av sina produkter och utvecklar ett antal projekt baserade på den egna tekniska plattformen. 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 resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentligt negativ effekt på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Förseningar i planerade och pågående spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöden, intäkter och rörelsemarginaler. Om ett eller flera av bolagets utvecklade spel försenas kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

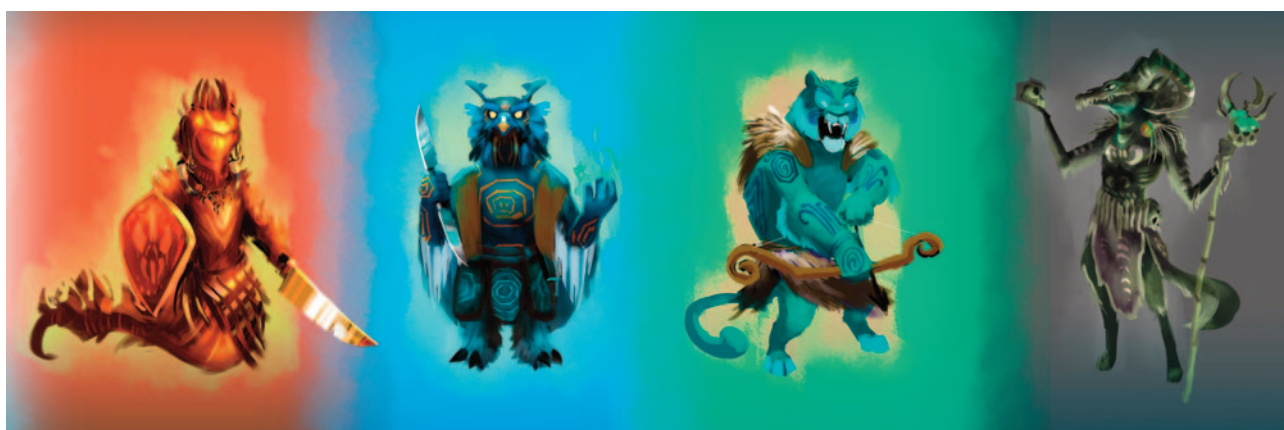
Mobilspelsmarknaden kännetecknas av snabb teknisk och innovativ utveckling och stor konkurrens. Flera av Bublars nuvarande och framtida konkurrenter kan ha konkurrensövertag i form av längre historik, ett mer inarbetat varumärke samt större finansiella-, tekniska- och marknadsföringsresurser.

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

Se informationsmemorandum inför notering på NGM Nordic MTF för en mer utförlig beskrivning av de riskfaktorer Bublar står inför.

Resultatdisposition

Förslag till disposition av bolagets resultat, SEK.	
Överkursfond	125 446 854
Ansamlad förlust från tidigare år	- 17 162 573
Årets balanserade utvecklingsavgifter	- 40 000
Årets förlust	- 25 277 859
	<hr/>
	82 966 422
Styrelsen föreslår att i ny räkning överföres	82 966 422
	<hr/>
	82 966 422



Resultaträkningar

TSEK	Not	Koncern 2018	2017	Moderbolag 2018	2017
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	1	3 472	-	511	-
Aktiverat arbete för egen räkning	2	24	6 388	40	12 813
Övriga rörelseintäkter		487	20	151	20
Summa intäkter		3 983	6 408	702	12 833
Rörelsens kostnader					
Inköp av tjänster och material	1	-187	-	-15 194	-17 083
Övriga externa kostnader	1, 3, 4	-7 870	-5 099	-5 498	-3 138
Personalkostnader	5, 6, 7	-15 774	-14 678	-673	-646
Övriga rörelsekostnader		-23	-	-5	-
Resultat före av- och nedskrivningar		-19 871	-13 369	-20 668	-8 034
Av- och nedskrivningar anläggningstillgångar	2, 8, 9	-4 859	-375	-4 516	-542
Rörelseresultat		-24 730	-13 744	-25 184	-8 576
Resultat från finansiella poster					
Ränteintäkter och liknande resultatposter		-	-	-	-
Räntekostnader och liknande resultatposter	10	-95	-163	-94	-155
Resultat efter finansiella poster		-24 825	-13 907	-25 278	-8 731
Bokslutsdispositioner					
Mottagna koncernbidrag		-	-	-	1 012
Resultat före skatt		-24 825	-13 907	-25 278	-7 719
Skatter	11	-295	2 974	-	1 674
Årets resultat		-25 120	-10 933	-25 278	-6 045
Varav hänförligt till moderbolagets aktieägare		-25 120	-10 933		
Resultat per aktie					
Före utspädning		-0,63	-0,43		
Efter utspädning		-0,61	-0,38		
Antal aktier					
Vid periodens slut, före utspädning		40 051 036	25 265 445		
Vid periodens slut, efter utspädning		41 021 198	29 147 189		
Genomsnittligt antal aktier					
Vid periodens slut		32 658 241	19 442 830		
Vid periodens slut, efter utspädning		33 628 403	23 324 574		

Balansräkningar

TSEK	Not	Koncern 2018-12-31	2017-12-31	Moderbolag 2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR					
Anläggningstillgångar					
Immateriella anläggningstillgångar					
Balanserade utvecklingskostnader	2	9 849	12 340	18 420	22 674
Goodwill	8	47 876	-	-	-
Summa immateriella anläggningstillgångar		57 725	12 340	18 420	22 674
Materiella anläggningstillgångar					
Inventarier, verktyg och installationer	9	527	612	360	471
Summa materiella anläggningstillgångar		527	612	360	471
Finansiella anläggningstillgångar					
Andelar i koncernföretag	12	-	-	50 055	50
Uppskjuten skattefordran	11	4 744	4 744	2 506	2 506
Övriga finansiella anläggningstillgångar		164	-	-	-
Summa finansiella anläggningstillgångar		4 908	4 744	52 561	2 556
Summa anläggningstillgångar		63 160	17 696	71 341	25 701
Omsättningstillgångar					
Kortfristiga fordringar					
Kundfordringar		1 700	-	7	-
Övriga fordringar	13, 14	7 026	985	6 852	901
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	15	777	299	195	69
Summa kortfristiga fordringar		9 503	1 284	7 054	970
Kassa och bank					
Kassa och bank	16	20 309	20 596	17 894	20 550
Summa kassa och bank		20 309	20 596	17 894	20 550
Summma omsättningstillgångar		29 812	21 880	24 948	21 520
SUMMA TILLGÅNGAR		92 972	39 576	96 289	47 221

TSEK	Not	Koncern 2018-12-31	2017-12-31	Moderbolag 2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER					
Eget kapital					
Bundet eget kapital					
Aktiekapital	17	1 144	722	1 144	722
Ej registrerat aktiekapital	17	28	-	28	-
Fond för utvecklingsutgifter		-	-	8 158	12 412
Summa bundet eget kapital		1 172	722	9 330	13 134
Fritt eget kapital					
Övrigt tillskjutet kapital/överkursfond		125 447	48 788	125 447	48 788
Annat eget kapital inklusive årets resultat		-42 246	-17 130	-	-
Balanserat resultat		-	-	-17 203	-15 412
Årets resultat		-	-	-25 278	-6 045
Summa fritt eget kapital		83 201	31 658	82 966	27 331
Summa eget kapital		84 373	32 380	92 296	40 465
Långfristiga skulder					
Uppskjuten skatteskuld	11	122	-	-	-
Skulder till kreditinstitut	18	-	1 000	-	1 000
Summa långfristiga skulder		122	1 000	0	1 000
Kortfristiga skulder					
Leverantörsskulder		1 116	1 181	341	703
Skulder koncernföretag		-	-	2 064	2 832
Skatteskulder		1 366	-	-	-
Övriga skulder		2 501	1 190	-	-
Kortfristiga skulder kreditinstitut	18	1 000	1 500	1 000	1 500
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	19	2 494	2 325	588	721
Summa kortfristiga skulder		8 477	6 196	3 993	5 756
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		92 972	39 576	96 289	47 221

Förändringar i eget kapital – koncern

TSEK	Aktiekapital	Ej registrerat aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
2018-01-01	722	-	48 788	-17 130	32 380
Årets resultat				-25 120	-25 120
Nyemission, 3 september 2018	191		19 908		20 099
Nyemission, 29 oktober 2018	186		42 704		42 890
Nyemission, 30 oktober 2018	45		9 955		10 000
Nyemission, 31 december 2018		28	6 181		6 209
Emissionskostnader			-2 089		-2 089
Erhållna aktieägartillskott				16	16
Omräkningsdifferens				-11	-11
2018-12-31	1 144	28	125 447	-42 245	84 374

Förändringar i eget kapital – moderbolag

TSEK	Aktiekapital	Ej registrerat aktiekapital	Fond för utvecklings- utgifter	Överkursfond	Balanserat resultat inkl. årets resultat	Totalt eget kapital
2018-01-01	722	-	12 412	48 788	-21 457	40 465
Årets resultat					-25 278	-25 278
Årets förändring balanserade utvecklingsutgifter			-2 482		2 482	0
Nyemission, 3 september 2018	191			19 908		20 099
Nyemission, 29 oktober 2018	186			42 704		42 890
Nyemission, 30 oktober 2018	45			9 955		10 000
Nyemission, 31 december 2018		28		6 181		6 209
Emissionskostnader				-2 089		-2 089
2018-12-31	1 144	28	9 930	125 447	-44 253	92 296

Kassaflödesanalys

TSEK	Not	Koncern		Moderbolag	
		180101-181231	170101-171231	180101-181231	170101-171231
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster		-24 825	-13 907	-25 278	-8 731
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	20	4 859	375	4 516	543
Betald inkomstskatt		83	-36	-	-
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital		-19 883	-13 568	-20 762	-8 188
Kassaflöde från förändring av rörelsekapital					
Minskning(+)/ökning(-) av kundfordringar		340	-	-7	-
Minskning(+)/ökning(-) av kortfristiga fordringar		-5 235	-573	-6 077	459
Minskning(-)/ökning(+) av leverantörsskulder		-278	-79	-362	341
Minskning(-)/ökning(+) av kortfristiga skulder		-1 509	1 710	-901	1 381
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-26 565	-12 510	-28 109	-6 007
Investeringsverksamheten					
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer		-172	-413	-111	-342
Balanserade utgifter för produktutveckling		-24	-6 388	-40	-12 813
Förvärv av koncernbolag		-49 166	-	-50 005	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-49 362	-6 801	-50 156	-13 155
Finansieringsverksamheten					
Erhållna aktieägartillskott		16	-	-	-
Nyemission*		77 109	35 929	77 109	35 929
Upptagande av lån		-	-	-	-
Återbetalning av lån		-1 500	-500	-1 500	-500
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		75 625	35 429	75 609	35 429
Omräkningsdifferenser i likvida medel		15	-	-	-
Förändringar i likvida medel		-287	16 118	-2 656	16 267
Likvida medel vid årets början		20 596	4 478	20 550	4 283
Likvida medel vid årets slut		20 309	20 596	17 894	20 550

* Värden efter emissionskostnader

Tilläggsupplysningar

Redovisnings- och värderingsprinciper

Koncernens och moderföretagets finansiella rapporter har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 (K3). Tillämpade principer är oförändrade jämfört med föregående år. De viktigaste redovisnings- och värderingsprinciperna som har använts vid upprättande av de finansiella rapporterna sammanfattas nedan.

Koncernredovisning

I koncernredovisningen konsolideras moderföretaget och samtliga dotterföretags verksamheter fram till och med moderföretagets bokslutsdatum. Dotterföretag är företag i vilket moderföretaget direkt eller indirekt innehar mer än 50 procent av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Koncernen uppnår och utövar bestämmande inflytande genom att inneha över hälften av rösterna. Även företag för särskilt ändamål konsolideras om moderföretaget har ett bestämmande inflytande, oavsett om det finns en ägarandel eller inte.

Alla dotterföretag har samma balansdag och tillämpar moderföretagets värderingsprinciper. 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 avyttringen träder i kraft, enligt vad som är tillämpligt. Koncerninterna transaktioner och balansposter elimineras i sin helhet vid konsolidering.

Konsolideringsmetod

Koncernredovisningen upprättas i enlighet med förvärvsmetoden och bygger på enhetssynen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterföretag. Anskaffningsvärdet för dotterföretag beräknas till summan av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade egetkapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskilling. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet, med några undantag, vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt minoritetsintresse. Minoritetsintresse värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Överstiger verksamhetens anskaffningsvärde det beräknade marknadsvärdet av de förvärvade nettotillgångarna enligt förvärvsanalysen redovisas skillnaden som goodwill.

Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade företagets intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

Goodwill

Goodwill är den skillnad som uppkommer om anskaffningsvärdet för den förvärvade enheten är högre än värdet på den förvärvade enhetens nettotillgångar. Vid förvärvstidpunkten redovisas den uppkomna goodwillen som en tillgång i balansräkningen.

Omräkning av utländska dotterföretag

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.

Intäktsredovisning

Inkomsten redovisas till det verkliga värdet av vad som erhållits eller kommer att erhållas. Företaget redovisar därför inkomsten till nominellt värde (fakturabelopp) om ersättningen erhålls i likvida medel direkt vid leverans. Avdrag görs för lämnade rabatter.

Leasing

Leasingavtal klassificeras vid leasingavtalets ingående antingen som finansiell eller operationell leasing. Ett finansiellt leasingavtal är ett leasingavtal enligt vilket de ekonomiska riskerna och fördelarna som är förknippade med att äga en tillgång i allt väsentligt överförs från leasegivaren till leasetagaren. Ett operationellt leasingavtal är ett leasingavtal som inte är ett finansiellt leasingavtal. Operationella leasingavtal kostnadsförs linjärt över leasingperioden. Koncernen eller moderföretaget innehar inga finansiella leasingavtal.

Ersättningar till anställda

Kortfristiga ersättningar

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 företaget förväntas betala till följd av den outnyttjade rättigheten.

Ersättningar efter avslutad anställning

Företaget tillhandahåller ersättningar efter avslutad anställning i form av pensioner genom olika avgiftsbestämda planer.

Avgiftsbestämda pensionsplaner

Företaget betalar fastställda avgifter till andra juridiska personer avseende flera statliga planer och försäkringar för enskilda anställda. Företaget 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.

Ränteintäkter

Ränteintäkter redovisas i takt med att de intjänas. Beräkning av ränteintäkter görs på basis av den underliggande tillgångens avkastning enligt effektivräntemetoden.

Inkomstskatter

Redovisning av inkomstskatt inkluderar aktuell skatt och uppskjuten skatt. För poster som redovisas i resultaträkningen redovisas därmed sammanhängande skatt i resultaträkningen. För poster som redovisas direkt mot eget kapital redovisas även skatten direkt mot eget kapital. Uppskjuten skatt beräknas på alla temporära skillnader. En temporär skillnad finns när det redovisade värdet på en tillgång eller skuld skiljer sig från det skattemässiga värdet. Uppskjuten skattefordran avseende underskottsavdrag eller andra framtida skattemässiga avdrag redovisas i den omfattning det är sannolikt att avdragen kan avräknas mot framtida skattemässiga överskott.

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

Immateriella anläggningstillgångar

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten tas upp till deras anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar enligt plan samt eventuella nedskrivningar.

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.
- Företaget har för avsikt att färdigställa tillgången och att använda eller sälja den.
- Företaget 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

Utvecklingskostnader 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. Avskrivning på pågående projektutveckling påbörjas vid färdigställandetidpunkten. Följande nyttjandeperiod tillämpas:

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten 5 år

De spel som löpande utvecklas och har en förväntad utvecklingstid som understiger 1 år kommer att kostnadsföras löpande för att reflektera den snabba utvecklingen i mobilspelsbranschen. Kostnader för funktionella tilllägg till mjukvaruplattformen kommer att aktiveras och linjärt skrivas av. Spel som utvecklas baserade på plattformens funktionalitet kommer att kostnadsföras löpande.

Goodwill

Goodwill redovisas till anskaffningsvärdet med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Tillgångarna skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod. Nyttjandeperioden omprövas per varje balansdag. Följande nyttjandeperiod tillämpas:

Goodwill 5 år

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Tillgångarna skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod förutom mark som inte skrivs av. Nyttjandeperioden omprövas per varje balansdag. Följande nyttjandeperiod tillämpas:

Inventarier, verktyg och maskiner 5 år

Uppskjuten skattefordran

I redovisningen för de två första verksamhetsåren har en skattefordran bokförts som en tillgång eftersom förväntade framtida vinster kan räknas mot de historiska förlusterna under utvecklingsfasen. Under 2019 kommer Bublär att kunna kommersiellt lansera tre spel som har potential att generera stora intäkter. Tyvärr finns däremot inte någon säkerhet i prognoser vad intäkterna kommer att bli. På grund av osäkerheten och storleken på den aktiverade skattefordran behålls de skattemässiga avdragsvärdena från de två första räkenskapsåren, men bolaget avstår att aktivera avdragsvärdet för 2018. Vi förlorar däremot inte avdragsmöjligheten mot framtida vinster.

Likvida medel

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

Fordringar

Fordringar har upptagits till de belopp varmed de beräknas inflyta.

Övriga tillgångar, avsättningar och skulder

Övriga tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

Kassaflödesanalysen

Kassaflödesanalysen har upprättats i enlighet med BFNAR 2012:1 (K3) kap. 7 enligt indirekt metod.

Moderföretagets värderingsprinciper – alternativa regler i juridisk person

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.

Uppskattningar och bedömningar

När finansiella rapporter upprättas måste styrelsen och den verkställande direktören i enlighet med tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper göra vissa uppskattningar, bedömningar och antaganden som påverkar redovisning och värdering av tillgångar, avsättningar, skulder, intäkter och kostnader. De områden där sådana uppskattningar och bedömningar kan ha stor betydelse för företaget, och som därmed kan påverka resultat- och balansräkningarna i framtiden, beskrivs nedan.

Vid varje balansdag bedöms om det finns indikationer på nedskrivningsbehov av någon av de finansiella anläggnings- tillgångarna. Nedskrivning sker om värdenedgången bedöms vara bestående och prövas individuellt.

Betydande bedömningar

Följande är betydande bedömningar som har gjorts vid tillämpning av de av företagets redovisningsprinciper som har den mest betydande effekten på de finansiella rapporterna.

Redovisning av tjänsteuppdrag på löpande räkning

Tjänsteuppdrag på löpande räkning intäktsredovisas i takt med att arbetet utförs och material levereras eller förbrukas.

Bedömning av uppskjutna skattefordringar

Bedömningen av i vilken omfattning uppskjutna skattefordringar kan redovisas baseras på en bedömning av sannolikheten av koncernens framtida skattepliktiga intäkter mot vilka uppskjutna skattefordringar kan utnyttjas. Dessutom krävs väsentliga överväganden vid bedömning av effekten av vissa rättsliga och ekonomiska begränsningar eller osäkerheter i olika jurisdiktioner.

Bedömning av osäkra fordringar

Kundfordringar värderas till det kassaflöde som förväntas inflyta till företaget. Därmed görs en detaljerad och objektiv genomgång av alla utestående belopp på balansdagen.

Upplysningar till enskilda poster

Not 1 Inköp och försäljning inom koncernen

TSEK	Moderbolag	
	2018	2017
Andel av försäljningen som avser koncernföretag	0%	0%
Andel av inköp som avser koncernföretag	75%	88%

Not 2 Balanserade utvecklingskostnader

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	12 549	6 161	23 075	10 262
Anskaffningar	24	6 388	40	12 813
Utgående balans	12 573	12 549	23 115	23 075
Ackumulerade avskrivningar				
Ingående balans	-209	-	-401	-
Årets avskrivningar	-2 515	-209	-4 294	-401
Utgående balans	-2 724	-209	-4 695	-401
Netto bokfört värde	9 849	12 340	18 420	22 674

Not 3 Ersättningar till revisorer

Kostnadsförd ersättning uppgår till:

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	2018	2017	2018	2017
Grant Thornton Sweden AB				
Revisionsuppdrag	439	84	419	84
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget	19	-	19	-
Skatterådgivning	11	4	11	4
Övriga tjänster	99	36	99	36
	568	124	548	124

Not 4 Operationella leasingavtal

Årets leasingkostnader i koncernen uppgår till 1 022 tkr (852 tkr) och avser hyreskontrakt. I moderbolaget finns inga leasingkontrakt. Koncernen har flyttat till gemensamma lokaler under 2019.

Not 5 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.

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	2018	2017	2018	2017
Styrelse och VD				
Löner och ersättningar	1 166	1 074	300	450
Sociala kostnader	479	365	118	126
varav pensionskostnader	59	169	-	-
	1 645	1 439	418	576
Övriga anställda				
Löner och ersättningar	9 763	9 100	-	-
Sociala kostnader	3 937	3 655	-	-
varav pensionskostnader	1 092	1 063	-	-
	13 700	12 755	-	-

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.

Not 6 Medelantalet anställda

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

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	2018	2017	2018	2017
Totalt	23	16	-	-
- varav kvinnor	4	2	-	-
- varav män	19	14	-	-
Medelantalet anställda fördelade på land				
Sverige	19	16	-	-
- varav kvinnor	3	2	-	-
- varav män	16	14	-	-
Filippinerna	4	-	-	-
- varav kvinnor	1	-	-	-
- varav män	3	-	-	-

Not 7 Könsfördelning styrelse och ledning

	2018		2017	
	Kvinnor	Män	Kvinnor	Män
Moderbolag				
Styrelseledamöter och verkställande direktör	17%	83%	14%	86%
Företagsledning	0%	100%	0%	100%
Dotterbolag				
Styrelseledamöter och verkställande direktörer	9%	91%	17%	83%

Not 8 Goodwill

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	-	-	-	-
Inköp	967	-	-	-
Förvärvade bolag	49 116	-	-	-
Utgående balans	50 083	0	0	0
Ackumulerade avskrivningar				
Ingående balans	-	-	-	-
Förvärvade bolag	-120	-	-	-
Årets avskrivningar	-2 087	-	-	-
Utgående balans	-2 207	0	0	0
Netto bokfört värde	47 876	0	0	0

Not 9 Inventarier, verktyg och installationer

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	828	415	646	304
Anskaffningar	172	413	111	342
Förvärvade bolag	31	-	-	-
Omräkningsdifferens	0	-	-	-
Utgående balans	1 030	828	757	646
Ackumulerade avskrivningar				
Ingående balans	-216	-50	-175	-33
Årets avskrivningar	-268	-166	-222	-142
Förvärvade bolag	-19	-	-	-
Omräkningsdifferens	0	-	-	-
Utgående balans	-503	-216	-397	-175
Netto bokfört värde	527	612	360	471

Not 10 Räntekostnader och liknande resultatposter

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	2018	2017	2018	2017
Valutakursförluster på fordringar och skulder	-9	2	-	2
Övriga räntekostnader	104	161	94	153
	95	163	94	155

Not 11 Skatter

Inkomstskatter redovisade i resultaträkningen

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	2018	2017	2018	2017
Aktuell skattekostnad	-32	-36	-	1 674
Uppskjuten skatteintäkt (+)/kostnad (-)	-263	3 010	-	-
Skattekostnad/-intäkt	-295	2 974	0	1 674
Avstämning effektiv skatt:				
Resultat före skatt	-24 825	-13 907	-25 278	-7 719
Skatt enligt svensk skattesats (22%)	5 462	3 060	5 561	1 698
Effekt av utländska skattesatser	-38	-	-	-
Aktuell skattekostnad hänförlig till tidigare period	-19	-	-	-
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-98	-51	-21	-24
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	-	-	-	-
Skatteeffekt av periodiseringsfond	-32	-	-	-
Ej aktiverade underskottsavdrag	-5 569	-35	-5 540	-
	-295	2 974	0	1 674

Uppskjutna skattefordringar och skatteskulder

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Underskottsavdrag	4 744	4 744	2 506	2 506
Uppskjuten skatt på bokslutsdispositioner	-122	-	-	-
Uppskjutna skattefordringar/ skulder, netto	4 622	4 744	2 506	2 506

Not 12 Andelar i koncernföretag

Företag/Org.nr./Säte	Antal	Kapital- andel	Moderbolag	
			181231	171231
Virtual Brains, 559019-7298, Stockholm	500	100%	50	50
Vobling AB, 559019-6951, Stockholm	1 000	100%	50 005	-
			50 055	50

Vobling AB äger 100% av andelarna i Rayvr AB, 559069-3551 med säte i Stockholm, samt Vobling Asia, Inc., med säte i Manila, Filippinerna. Båda bolagen konsolideras per 2018-12-31. Per 2019-02-01 har Rayvr AB fusionerats med Vobling AB.

TSEK	Moderbolag	
	181231	171231
Ingående balans	50	50
Förvärv av Vobling AB	50 005	-
Utgående balans	50 055	50

Företag	Eget kapital	Årets resultat
Virtual Brains	76	16
Vobling AB*	1 318	424

* Avser koncernen Vobling AB inklusive dotterbolagen Rayvr AB och Vobling Asia, Inc.

Not 13 Övriga fordringar

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Fordran tecknat ej inbetalt kapital	6 209	-	6 209	-
Momsfordran	492	390	492	390
Skattefordringar	107	570	1	511
Övriga fordringar	218	25	150	-
	7 026	985	6 852	901

Not 14 Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Upplupna intäkter	413	20	24	20
Förutbetalad hyra	113	213	-	-
Förutbetalad försäkring	0	32	-	19
Övriga förutbetalda kostnader	251	34	171	30
	777	299	195	69

Not 15 Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Upplupna intäkter	413	20	24	20
Förutbetalad hyra	113	213	-	-
Förutbetalad försäkring	0	32	-	19
Övriga förutbetalda kostnader	251	34	171	30
	777	299	195	69

Not 16 Ställda säkerheter och ansvarsförbindelser

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Företagsinteckningar	3 000	3 000	3 000	3 000
Spärmedel	150	150	150	150
Ansvarsförbindelser	-	-	-	-

Not 17 Aktiekapital

	Antal aktier		Aktiekapital (TSEK)	
	181231	171231	181231	171231
Antal/värde vid årets ingång	25 265 445	12 000 000	722	60
Nyemission	14 785 591	13 265 445	422	250
Fondemission	-	-	-	412
Antal/värde vid årets utgång	40 051 036	25 265 445	1 144	722

Under december 2018 tecknades 970 162 aktier utav innehavare av teckningsoption 2017/18. Emissionen av dessa registrerades i januari 2019 och är per 2018-12-31 redovisade som ej registrerat aktiekapital om totalt 27 714 kronor.

Not 18 Skulder till kreditinstitut

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Lån Almi, amortering inom 1 år	1 000	1 000	1 000	1 000
Lån Almi, amortering inom 2-5 år	-	1 500	-	1 500
	1 000	2 500	1 000	2 500

Not 19 Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Personalrelaterade kostnader	1 716	1 408	-	526
Övriga upplupna kostnader	778	917	588	195
	2 494	2 325	588	721

Not 20 Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet

TSEK	Koncern		Moderbolag	
	181231	171231	181231	171231
Avskrivningar på anläggningstillgångar	4 541	375	4 516	543
	4 541	375	4 516	543

Not 21 Förändringar i koncernens sammansättning

Den 16 oktober 2018 förvärvades 100 % av andelarna i Vobling AB. Genom förvärvet tar Bublar Group och Vobling tillsammans en marknadsledande position i Norden inom AR/VR för B2B-marknaden samt spelutveckling i teknisk framkant. Utöver en marknadsledande position gjordes förvärvet för att förstärka det momentum som anses finnas i AR/VR marknaden, synergieffekter genom kostnadseffektiva produktionsresurser i Asien, samt positiv resultatpåverkan. I förvärvet ingår Voblings dotterbolag i Manila, Filippinerna, Vobling Inc. som blir en viktig plattform för att stärka produktionskapaciteten inför utveckling av nuvarande och kommande spelportfölj, bland andra det AR-baserade Hello Kitty-spelet som lanseras under 2019.

181231

Anskaffningsvärde för aktierna:

Belopp som reglerats med apportionering	42 890
Belopp som har reglerats med likvida medel	6 900
Förvävsutgifter	215
Summa	50 005

Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar:

Immateriella anläggningstillgångar	806
Materiella anläggningstillgångar	49
Övriga anläggningstillgångar	163
Likvida medel	1 878
Övriga omsättningstillgångar	2 281
Summa tillgångar	5 177

Uppskjuten skatteskuld	122
Övriga skulder	3 737

Summa skulder	3 859
----------------------	--------------

Totala identifierbara nettotillgångar	1 318
--	--------------

Goodwill vid förvärv	49 116
Köpeskillning i likvida medel	-50 005
Förvärvade likvida medel	839

Nettokassaflöde vid förvärv	-49 166
------------------------------------	----------------

Not 22 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.

Not 23 Eventualförpliktelser

Enligt styrelsens bedömning har koncernen och moderbolaget inga eventualförpliktelser.

Stockholm 2019-03-21

Staffan Eklöv
Ordförande

Peter Engdahl

Maria A. Grimaldi

Kenneth Häggmark

Magnus Granqvist
VD

Min revisionsberättelse har lämnats den 2019-03-21

Carl Niring
Auktoriserad revisor

Revisionsberättelse

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

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

Uttalanden

Jag har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Bublar Group AB (Publ) för år 2018. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 23-37 i detta dokument.

Enligt min uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 31 december 2018 och av dessas finansiella resultat för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

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

Grund för uttalanden

Jag har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Mitt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet "Revisorns ansvar". Jag är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Jag anser att de revisionsbevis jag har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för mina uttalanden.

Väsentlig osäkerhetsfaktor avseende antagandet om fortsatt drift

Utan att det påverkat mina uttalanden vill jag fästa uppmärksamhet på styrelsens skrivning i förvaltningsberättelsen under rubriken "kapitalbehov" där det framgår att bolaget kan komma att vara beroende av ytterligare kapitaltillskott under 2019 för att säkra den fortsatta driften.

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 koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel.

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

Mina mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller mina 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 fel 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 jag professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer jag riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för mina uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på fel, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar jag mig en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för min revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala mig om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar jag lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar jag en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Jag 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 verksamheten. Om jag drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste jag 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. Mina slutsatser baseras på de revisionsbevis 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 jag den övergripande presentationen, strukturen och inne-

hållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.

- inhämtar jag tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen i enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Jag ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Jag är ensam ansvarig för mina uttalanden.

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

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver min revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har jag även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Bublar Group AB (Publ) för år 2018 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Jag tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

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

Jag anser att de revisionsbevis jag har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för mina uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande 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 fortlöpande 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 betryg-

gande sätt. Den 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

Mitt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed mitt 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 försummelse som kan föranleda ersättningskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Mitt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed mitt 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 kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningskyldighet 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 jag 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 granskningsåtgärder som utförs baseras på min professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att jag fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelse skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Jag går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för mitt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för mitt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har jag granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Stockholm den 21 mars 2019

Carl Niring
Auktoriserad revisor

bublar.

Bublar Group AB (publ)

Kungstensgatan 18

SE-113 57 Stockholm, Sweden

+46 (0)8 559 251 20

www.bublar.com