

# Q2

**GOODBYE  
KANSAS**  
GROUP

Goodbye Kansas Group • Delårsrapport • Januari– juni 2021



Goodbye Kansas Studios har producerat trailern för kommande spelet "Redfall" från Bethesda Softworks (Microsoft) och Arkane Studios.

# Sammanfattning

Goodbye Kansas Studios levererade under Q2 en teaser-trailer för det kommande spelet "The Outer Worlds 2", producerad tillsammans med byrån Buddha Jones för Obsidian Entertainment, en Microsoft studio, och Xbox. Trailern premiärvisades på det årliga eventet Xbox & Bethesda Games Showcase i juni.

## Andra kvartalet, 1 april– 30 juni 2021

- Nettoomsättningen ökade till 63,7 Mkr (47,9). Goodbye Kansas Holding inkluderas från 1 maj 2020.
- Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -15,0 Mkr (-4,7).
- Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -27,6 Mkr (-15,8) varav avskrivningar på goodwill uppgår till 7,8 Mkr (7,4).
- Resultat före skatt uppgick till -23,3 Mkr (-18,8).
- Resultat per aktie uppgick till -0,22 kr (-0,22).

## Första halvåret, 1 januari– 30 juni 2021

- Nettoomsättningen uppgick till 122,6 Mkr (52,6).
- Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -24,4 Mkr (-11,9).
- Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -50,4 Mkr (-27,1) varav avskrivningar på goodwill uppgår till 14,9 Mkr (10,6).
- Resultat före skatt uppgick till -51,5 Mkr (-30,1).
- Resultat per aktie uppgick till -0,48 kr (-0,36).
- Kassabehållningen uppgick till 21,9 Mkr (59,3) per 30 juni.

## Andra kvartalet, jämförelse proforma

- Nettoomsättningen uppgick till 63,7 Mkr (68,9). Jämfört med första kvartalet 2021 uppgick omsättningen till 63,7 Mkr (58,9).
- EBITDA uppgick till -15,0 Mkr (-6,6). Jämfört med första kvartalet 2021 uppgick EBITDA till -15,0 Mkr (-9,5).
- **Nettoomsättning och EBITDA** för Q2 är lägre jämfört med samma period 2020 framförallt på grund av exponeringen mot film/TV-industrin. Nettoomsättningen har däremot återhämtats jämfört med första kvartalet 2021.

## Första halvåret, jämförelse proforma

- Nettoomsättningen uppgick till 122,6 Mkr (150,1).
- EBITDA uppgick till -24,4 Mkr (-5,4).
- **Nettoomsättning och EBITDA** för första halvåret är lägre jämfört med samma period 2020 på grund av pandemin.

Med "Goodbye Kansas" avses Goodbye Kansas Group AB (publ), org. nr. 559019-7462, inklusive dotterbolag.

Styrelsen och verkställande direktören för Goodbye Kansas får härmed avge delårsrapport avseende perioden 1 januari – 30 juni 2021.

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

## SAMMANFATTNING



Goodbye Kansas Group ingår partnerskap med världsledande spelstudio Keywords Studios med dess bolag Electric Square för att färdigställa det kartbaserade mobilspelet Hello Kitty AR: Kawaii World inför lanseringen under 2022. Keywords Studios har en global närvaro med fler än 60+ spelstudios i 22 länder på fyra kontinenter inklusive Japan som är Hello Kittys hemmamarknad.



### Viktiga händelser under andra kvartalet

- Nya finansiella mål beslutades av styrelsen; en **genomsnittlig årlig försäljningstillväxt om 20%** samt att nå en **EBITDA-marginal överstigande 20%** senast 2024.
- Goodbye Kansas Group **säkrade finansiering** från **LDA Capital, större aktieägare och Nordea**. LDA Capital ger bolaget möjligheten, men inte en skyldighet, att via riktade emissioner ta in upp till 175 Mkr under en treårsperiod.
- Årsstämman beslutade om namnbyte till **Goodbye Kansas Group**. Den marknadsnoterade aktien handlas under Goodbye Kansas Group (kortnamn: GBK) från och med den 3 maj.
- **Partnerskap med Keywords Studios** och deras studio **Electric Square** ingicks för att slutföra produktionen av det kartbaserade mobilspelet **Hello Kitty AR: Kawaii World** inför spelets **lansering under 2022**.
- Ytterligare ett **återförsäljaravtal** tecknades för UK-marknaden för produkten *VR Fire Trainer*.
- **Markus Manninen** utsågs till VD för **Goodbye Kansas Studios**. Han har bland annat arbetat på Dreamworks i Los Angeles och Shanghai samt Framestore i London. Lång erfarenhet av företag i tillväxt med fokus på avancerad digital visualisering och har **en bred internationell meritlista**.



### Viktiga händelser efter perioden

- Styrelsen i Goodbye Kansas Group föreslår **en fullt garanterad företrädesemission** om cirka 100 Mkr som är villkorad av beslut på en extra bolagsstämma i september.
- Ledningen och styrelsen initierade ett **kostnadsoptimeringsprogram** baserat på de nya finansiella målen. Fullt genomfört bedöms programmet leverera cirka **38 Mkr i lägre årliga kostnader** som ger full effekt från den 1 januari 2022. Tillsammans med företrädesemissionen kommer den att göra det möjligt att **fortsätta accelerationen i Goodbye Kansas Studios**, fokusera på **lanseringen** av det platsbaserade **mobilspelet Hello Kitty 2022** och **produktutvecklingen av egna IP:n och skalbara lösningar**
- Modelio Equity AB tillför bolaget en bryggglånefacilitet på 55 Mkr i juli som återbetalas i samband med kommande företrädesemission.

# VD-ord

Peter Levin



**“Efter några år av betydande investeringar har vi nu kapacitet och teknologi av mycket hög klass i Goodbye Kansas Studios. Våra IPn är under framtagning och vi har nu en högkvalitativ partner för vår spelutveckling”**

Bolaget är under fortsatt omställning och samtidigt kvar i pandemins hårda grepp, speciellt avseende film & TV-produktion. Vi ser dock tydliga signaler på att detta för oss viktiga segment nu är på väg att öppna upp och vi är \*rätt positionerade för att tillvarata dessa möjligheter.

**V**i hade en ökad omsättning jämfört med första kvartalet i år och även en ökning av licensintäkterna för samma period. I jämförelsen av nettoomsättning och EBITDA med proforma för samma period föregående år påverkas dock andra kvartalet fortfarande av pandemin.

Vi är under fortsatt omställning och till vissa delar kvar i pandemins hårda grepp, speciellt avseende film & TV-produktion. Vi ser dock tydliga signaler på att detta för oss viktiga segment nu är på väg att öppna upp och vi är rätt positionerade för att tillvarata dessa möjligheter. Gruppens

totala försäljningspipeline är fortsatt stark för andra halvåret och internationellt diversifierad.

Under kvartalet har vi arbetat intensivt med att fokusera bolaget i linje med den strategiska inriktning vi presenterade under våren. Ett kostnadsoptimeringsprogram har initierats vilket vi räknar med får full effekt från januari 2022, med en årlig lägre kostnad på 38 Mkr.

Översynen av hela gruppen innebär anpassningar av organisationen och en ny ledningsgrupp har etablerats under juni månad. Att optimera vår kärnverksamhet i Goodbye Kansas Studios genom en ökad flexibilitet och effektivitet i

organisation har intensifierats ytterligare och Markus Maninen har rekryterats som ny VD. Jag är mycket glad över att Markus, efter 22 år inom den internationella VFX och animationsindustrin, valde att ta sig an uppdraget och flytta hem till Sverige.

Inom vårt affärsområde **“Visual Content and Brand”** har Goodbye Kansas Studios arbetat vidare mot att etablera större och längre projekt samt utvidgade långsiktiga partnerskap med våra globala kunder. Vi har en stark försäljningspipeline jämfört samma tid föregående år med en fortsatt hög andel uppdrag från spelindustrin. Vi har levererat nya trailers till Microsoft och Bethesda och ett större arbete till Netflix och TV-serien *“Irregulars”*. Vi flyttar också fram våra positioner ytterligare avseende kunder utanför underhållningsindustrierna.

**“IP and Products”** omfattar dotterbolagen Infinite Entertainment, Vobling och Sayduck. Infinite Entertainment har under kvartalet planerat produktionen av långfilmen *“Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu”* tillsammans med Netflix och Spike Lee. Uppmärksamheten detta partnerskap resulterat i innebär att vi sitter i en rad spännande samtal och förhandlingar.

Voblings verksamhet vrider vi nu tydligt mot Virtual Reality-training som växer globalt, och vår första produkt VR Fire Trainer. Det innebär att vi har gjort en översyn av kompetenser och genomfört nödvändiga anpassningar av organisationen. Under kvartalet tecknade vi ytterligare ett återförsäljaravtal för produkten VR Fire Trainer för UK-marknaden och vi har nu avtal med stora marknadsledande återförsäljare i Sverige, DACH-regionen och UK.

Sayducks 3D/AR-lösning för e-handeln har fortsatt visat fin tillväxt och här vi nu också fokus på att öka lönsamheten, samtidigt som nödvändiga investeringar måste göras i plattform och säljkraft.

**“Games & Apps”** med Virtual Brains och Plotagon omfattar våra aktiviteter mot B2C marknaden. Vi annonserade nyligen vårt samarbetsavtal med Keywords Studios och Electric Square för att slutföra produktionen av mobilspellet Hello Kitty inför lansering 2022. Det innebär att vi har ändrat inriktningen på verksamheten i Virtual Brains, mot en beställarorganisation, och avvecklat den egna spelproduktionen med undantag för Otherworld Heroes som ligger i softlansering. För Plotagon är fokus även i det andra kvartalet på utvecklingen av och förberedelser för lansering senare i år av en underhållningsapp som tas fram i samarbete med det Sydkoreanska sociala nätverket ZEPETO.

Efter att ha utvärderat olika finansieringsalternativ under våren beslutade vi oss för LDA Capital, en internationell investeringspartner som på ett flexibelt sätt kan tillhandahålla kapital samt dessutom bidra till strategiska partnerskap inom viktiga kundsegment. Finansieringspaketet om totalt 226 Mkr innehåller också lån om 36 Mkr från större aktieägare och andra investerare samt en kredit på 15 Mkr från Nordea. Det Los Angeles-baserade LDA Capital ger oss möjlighet, men inte skyldighet, att anskaffa upp till 175 Mkr under en treårsperiod.

För att realisera den nya strategiska inriktningen och positionera koncernen för lönsam tillväxt från 2022 och framåt, samt för att kunna möta våra finansiella målsättningar om 20% tillväxt per år samt 20% EBITDA senast 2024, har vi efter periodens utgång kompletterat vår finansiering. Styrelsen kommer föreslå en företrädesemission om 100 Mkr, som till 100% är garanterad via tecknings- samt garantiåtaganden, på en extra stämma i september. Mer information om detta finns i pressmeddelande på vår hemsida.

Jag vill sammanfattningsvis säga att vi efter några år av betydande investeringar i vår organisation har vi nu en kapacitet och teknologi av mycket hög klass i Goodbye Kansas Studios. Våra IP-tillgångar är under framtagning och vi har nu också en högkvalitativ partner för vår spelutveckling. Våra kunder och partners är globala och efterfrågan på våra tjänster ökar. Vi har lagt planen och vi exekverar nu på densamma avseende ökad effektivitet och lönsam tillväxt. Kostnadsoptimering är en självklarhet och tillsammans med företrädesemissionen stärker vi våra förutsättningar att nå våra finansiella målsättningar.

Peter Levin,  
Koncernchef och VD,  
Goodbye Kansas Group

# Här är vår nya koncernledning

Arbetet med att utveckla Gruppen pågår för fullt. Nedan presenteras den nya koncernledningen för Goodbye Kansas Group. Det är naturligtvis många fler som är delaktiga på resan framåt och som varje dag bidrar med stor kompetens och passion till utvecklingen av företaget.



**Peter Levin**  
CEO och Managing Director



**Anders Lundström**  
CFO



**Karin Wintle**  
Chief Human Resource Officer  
(tillträder 16 aug)



**David Logg**  
Chief Revenue Officer  
och acting  
Managing Director Vobling



**Markus Manninen**  
Managing Director  
Goodbye Kansas Studios  
och Business Area Manager  
Visual Content & Brand



**Tom Olsson**  
Head of Production  
& Executive  
Producer Infinite  
Entertainment

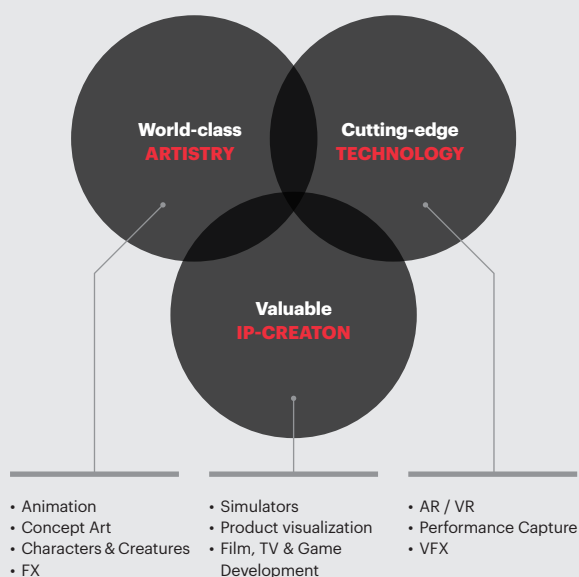


**Filip Grufman**  
Managing Director Plotagon  
och Business Area Manager  
Games & Apps

# En partner i världsklass inom teknologidrivet visuellt innehåll

Grunden är nu lagd för koncernens framtida organisation och strategi. Gruppens affär bygger på den konvergens som sker inom teknologi och visuellt innehåll på såväl konsument- som företagsmarknaden. Tillväxten förväntas vara mycket stark inom samtliga marknader inom immersive tech (XR), film/TV, streaming och spel.

## Affärsmodell



## Fokusområden

För långsiktig lönsamhet och tillväxt

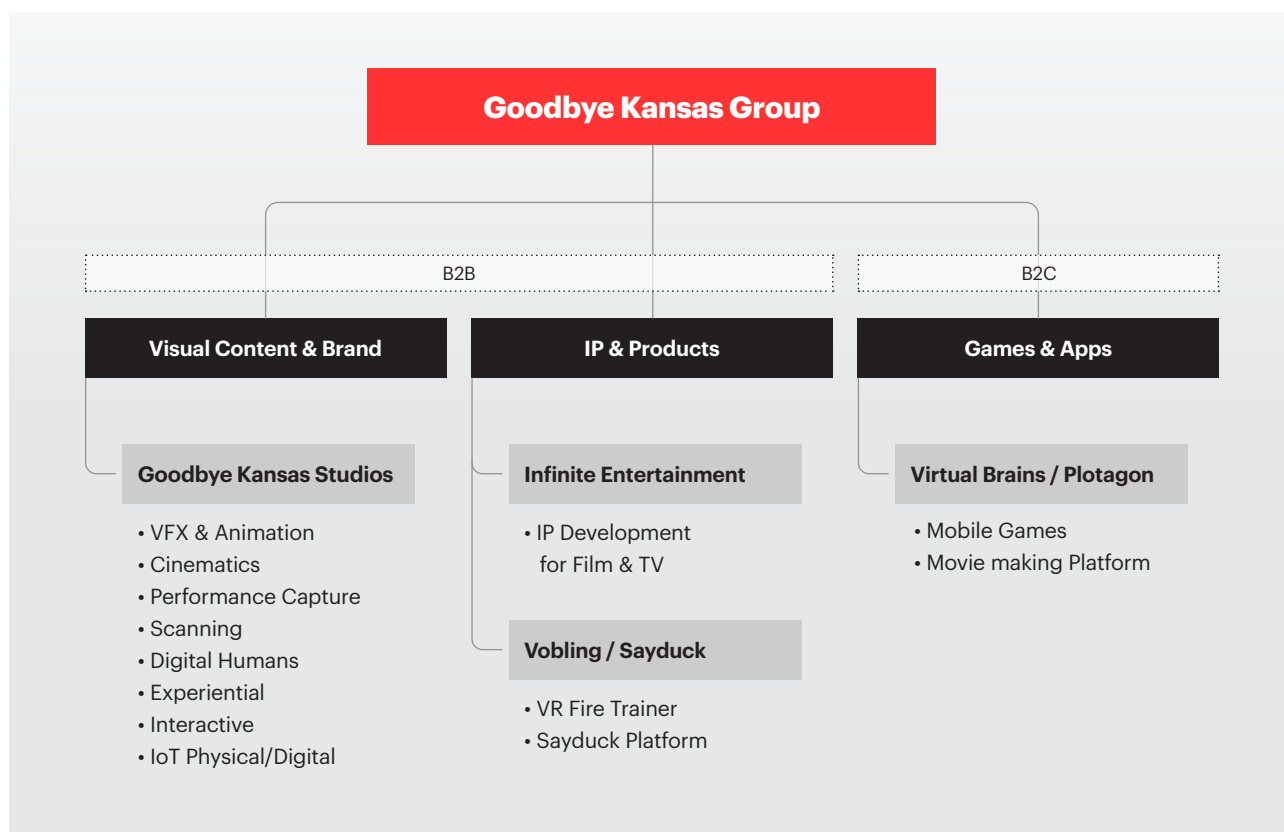


## Företagsstruktur

För att tillvarata koncernens möjligheter i en konvergerande marknad i snabb tillväxt är verksamheten formerad utifrån tre områden där B2B utgör huvuddelen av affären idag med ambitionen att över tid växa B2C-affären.

- **Visual Content & Brand:** Idag främst baserad på projekt- och konsultintäkter från avancerade digitala produktioner.

- **IP & Products:** Det finns ett tydligt strategiskt fokus att växa IP-affären genom skalbara produkt- och licensintäkter samt MRR (månatligt återkommande intäkter).
- **Games & Apps:** Utveckling av mobila upplevelser som genererar skalbara intäkter från köp-inuti-app, annonser, abonnemangintäkter samt andra kommersiella samarbeten.



### Our Mission

**We provide groundbreaking digital experiences to the world through outstanding talent, cutting edge technology and engaging narrative.**

### Our Vision

**To become the most celebrated creators of visual and technological experiences for generations to come.**



# Nyckeltal

## Koncernen

Tkr	2021 Q2	2020 Q2	2021 H1	2020 H1	2020 Helår
<b>Nettoomsättning</b>	<b>63 674</b>	<b>47 916</b>	<b>122 562</b>	<b>52 586</b>	<b>161 301</b>
Aktiverat arbete för egen räkning	5 676	7 257	14 392	8 491	28 126
<b>Summa intäkter</b>	<b>73 507</b>	<b>56 780</b>	<b>142 289</b>	<b>63 044</b>	<b>193 695</b>
<b>Rörelseresultat (EBITDA)</b>	<b>-14 955</b>	<b>-4 660</b>	<b>-24 445</b>	<b>-11 898</b>	<b>-41 955</b>
<b>Antal anställda, genomsnitt</b>	<b>285</b>	<b>166</b>	<b>288</b>	<b>166</b>	<b>178</b>
<b>Balansomslutning</b>	<b>343 480</b>	<b>385 713</b>	<b>343 480</b>	<b>385 713</b>	<b>307 700</b>
<b>Kassalikviditet</b>	<b>46%</b>	<b>*128%</b>	<b>46%</b>	<b>*128%</b>	<b>76%</b>
<b>Soliditet</b>	<b>42%</b>	<b>*57%</b>	<b>42%</b>	<b>*57%</b>	<b>58%</b>
<b>Eget kapital per aktie, kr</b>	<b>1,35</b>	<b>2,07</b>	<b>1,35</b>	<b>2,07</b>	<b>1,79</b>
<b>Resultat per aktie, kr</b>					
- före utspädning	-0,22	-0,22	-0,48	-0,36	-0,85
- efter utspädning	-0,21	-0,21	-0,46	-0,34	-0,82
Antalet aktier vid periodens slut	108 131 727	83 985 932	108 131 727	83 985 932	100 194 110
Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning	112 131 727	**87 985 932	112 131 727	**87 985 932	104 194 110
Genomsnittligt antal aktier	106 985 484	69 449 537	104 162 919	69 449 537	77 553 626
Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning	110 985 484	73 449 537	108 162 919	73 449 537	81 553 626

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

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

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

## Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 30 juni 2021. Dotterföretag är alla företag i vilka koncernen har rätten att utforma företagets finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar.

Goodbye Kansas Group AB har fem dotterbolag med olika fokusområden, slutkunder och intäktsgenerering: Goodbye Kansas Studios (inkl.

Infinite Entertainment), Virtual Brains, Vobling, Sayduck och Plotagon. Goodbye Kansas Studios är det största verksamhetsområdet. Plotagon, som förvärvades i januari 2021 ingår i räkenskaperna från och med den 8 januari 2021.

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

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

# Utvecklingen i koncernen

Utvecklingen för Gruppen har inneburit en ökad omsättning jämfört med första kvartalet i år och även en ökning av licensintäkterna för samma period. I jämförelsen av nettoomsättning och EBITDA med proforma för samma period föregående år påverkas andra kvartalet fortfarande av pandemin. Nettoomsättningen är däremot bättre än första kvartalet 2021.

Gruppens försäljningspipeline är fortsatt stark för andra halvåret och internationellt diversifierad.

## Visual Content & Brand

Nettoomsättningen för Goodbye Kansas Studios i kvartalet uppgick till 58,4 Mkr jämfört med 52,9 Mkr för föregående kvartal. Spelsektorn står fortsatt för den största andelen, där omsättningen ökade med närmare 10 procent jämfört med Q1, och film & TV påverkas fortfarande av pandemin men har ökat med 20 procent från första kvartalet. För film & TV ser vi genom vår starka försäljningspipeline för UK att marknaden börjar återhämta sig. Omsättningen från spelindustrin ligger i nivå med Q2 2020 som var all-time high.

Rörelseresultatet (EBITDA) i studioverksamheten uppgick till -6,8 Mkr (2,0), som ett resultat av försenade projektstarter i film & TV segmentet. Arbetet mot ökad effektivitet, längre och större projekt och kundavtal för långsiktig lönsamhet fortsätter.

Kostnadsoptimeringprogrammet är del i detta där planen är att reducera kostnadsbasen totalt i hela gruppen med ca 38 Mkr årligen från 2022.

Våra globala kunder inom spel-, film & TV-industrin vill expandera sina produktioner där vi är positionerade för att kunna ta dessa uppdrag. Det finns också ett ökat intresse för vårt erbjudande utanför underhållningssektorn.

## IP & Products

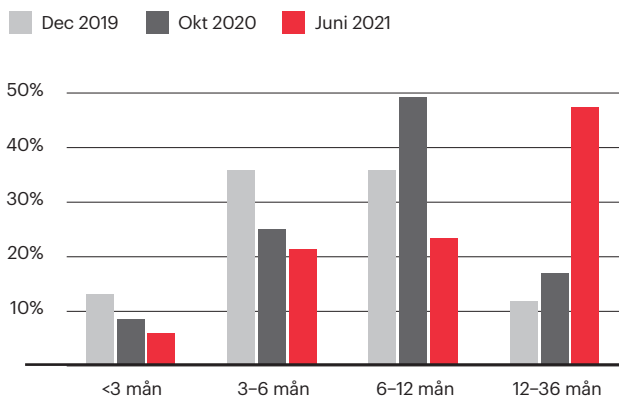
Infinite Entertainment utvecklar film- och TV-projekt och IP:n som antingen skapas internt eller i samproduktion med andra kreatörer och partners. Produktionen av långfilmen "Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu" har under andra kvartalet planerats tillsammans med Netflix och Spike Lee. Uppmärksamheten från detta partnerskap har lett till diskussioner om nya projekt.

Vobling har ökat nettoomsättningen för det andra kvartalet 2021 till 2,5 Mkr (1,9), en ökning med 30 procent men lägre än förväntat pga förseningar i projektstarter. Försäljningspipeline har tredubblats från årsskiftet, framförallt drivet av större projekt inom VR Training.

Licensintäkterna ökade jämfört med föregående kvartal. Resultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 0,15 Mkr jämfört med 0,5 Mkr för andra kvartalet 2020.

## Längre kundavtal - Goodbye Kansas Studios

Strategin att arbeta mot att etablera långa kundrelationer med längre avtalsperioder har fallit väl ut. Vid halvårsskiftet 2021 är närmare 50% avtal med en avtalsängd på över ett år jämfört med strax över 10% 2019.



Goodbye Kansas levererade under Q2 en trailer till det kommande spelet "Contraband" från Avalanche Studios. Trailern premiärvisades på Xbox & Bethesda Games Showcase i juni 2021.

## UTVECKLINGEN I KONCERNEN

Vobling har utvecklat en Virtual Reality-baserad träningsprodukt för brandsläckarutbildning. Produkten har lanserats, bland annat i samarbete med GLORIA, som är Europas största bolag inom Brand och Säkerhet. VR Fire Trainer är nu lanserad i Tyskland, Österrike och Schweiz. Ett nytt återförsäljaravtal har tecknats för UK och det finns fortsatt ett stort intresse av att lansera VR Fire Trainer på fler marknader globalt, bland annat i Australien.

Inriktning för Vobling fokuseras helt mot VR Training, produkten VR Fire Trainer samt utveckling av ytterligare skalbara produkter inom VR training.

Sayducks omsättning under kvartalet uppgick till 1,5 Mkr, vilket är en fördubbling jämfört med andra kvartalet 2020 och är en ökning med drygt 8 procent jämfört med första kvartalet 2021.

Licensintäkternas andel av totala intäkter uppgick till 71% i kvartalet. Licensintäkterna fördubblades jämfört med Q2 2020 och den positiva trenden fortsätter med en ökning om 15% jämfört med första kvartalet. Försäljningspipelinen har ökat sedan årsskiftet.

En rad nya features har förbättrat Sayduck-plattformen framförallt på hastighet, prestanda och användarvänlighet.

### Games & Apps

Virtual Brains utvecklar mobilspel som bygger på licenssamarbeten med kända globala konsumentvarumärken. Ett nytt **partnerskap** har ingåtts med **Keywords Studios** och Electric Square för vidare utveckling och lansering under 2022 av det platsbaserade mobilspel som baseras på **Hello Kitty** och de andra karaktärerna i japanska Sanrios portfölj. Keywords är en av de mest välrenommerade globala spelstudios och har också verksamhet i Hello Kittys hemmamarknad Japan. I och med att produktionen läggs ut på extern partner har spelstudion Virtual Brains omstruk-

turerats mot en beställarorganisation och dragits ner till ett mindre antal nyckelpersoner.

Det kartbaserade MMORPG, Otherworld Heroes, ligger i softlansering i ett utökat antal länder och mot våra testgrupper på Discord. Nya spelvärldar har introducerats, fler sociala features, dungeons och karaktärer har implementerats och ska nu testas.

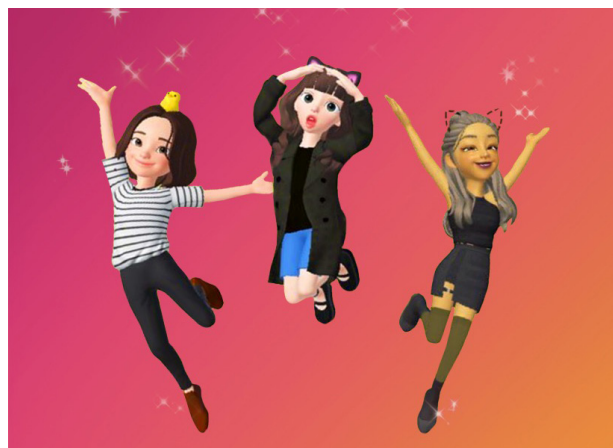
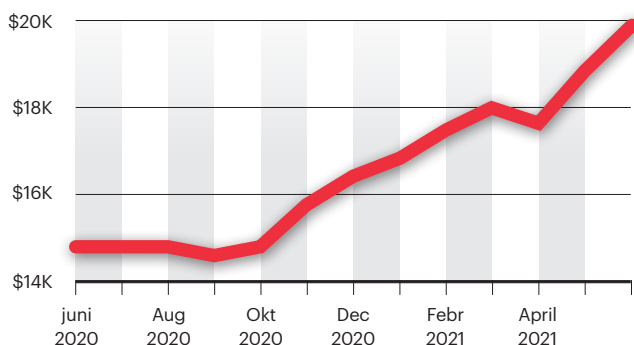
**Plotagon** arbetar med att utveckla en ny app i samarbete med sydkoreanska **Naver Z (ZEPETO)** som är en av världens mest snabbväxande sociala nätverk, med över 220 miljoner registrerade användare. Plotagon och ZEPETO är i slutfasen av utveckling av en app där ZEPETOs användare med enkelhet kan integrera sina avatarer för att skapa sina egna animerade filmer baserat på Plotagons teknik. Lanseringen innebär en stor möjlighet att nå ut till en global användarbas som redan använder avatarer som uttrycksform i sociala medier. Den nya appen kommer initialt att testas av utvalda målgrupper för lansering senare under året.

Utöver detta samarbete fortsätter arbetet med att öka antal användare och konvertering till betalande användare i den existerande appen **Plotagon Story**. MRR växer helt organiskt med ett par procent på månatlig basis. I genomsnitt använder 22 000 unika personer appen dagligen och antalet filmer som skapas och sprids av användarna ökar. Intäkterna från reklam i appen ökar om än från låga nivåer.

Plotagons plattform och tjänst finns även som desktop-version och används av flertalet företag. Bland kunderna finns många av de större läkemedelsföretagen i världen samt ett hundratal företag inom kommunikation, utbildning och industri som mestadels använder tjänsten för att skapa eget utbildnings- och marknadsföringsmaterial i form av animerade filmer.

### Månatligt återkommande intäkter

Plotagons MRR-utveckling på mobilen utgörs av månatliga abonnemangintäkter och ökar organiskt med stadig tillväxt.



Plotagon och sydkoreanska ZEPETO lanserar senare i år en ny tjänst där avatarer blir till film



## Markus Manninen, ny vd på Goodbye Kansas Studios

Markus Manninen har utsetts till VD för Goodbye Kansas Studios. Han har lång erfarenhet av företag i tillväxt med fokus på avancerad digital visualisering och VFX och har arbetat för företag i både Europa och USA, inklusive DreamWorks i Los Angeles och Shanghai.

Markus ger här sin syn på Studios erbjudande och marknaden:

”Jag är väldigt förväntansfull över att börja på Goodbye Kansas och arbeta med ett internationellt team och talanger – och vara tillbaka i min hemstad efter mer än 20 år utomlands. Studioen gör ett fantastiskt arbete på flera områden med det absolut senaste inom utrustning och pipeline. Jag är särskilt glad över att komma in i en kultur som möjliggör en sådan samverkande kreativitet där varje artist, Technical Director och ingenjör kan göra sitt allra bästa.

Goodbye Kansas levererar en premiumtjänst i nära samarbete med sina kunder och erbjuder

en unik upplevelse för sina beställare med nära butikrelationer, anpassning av kundupplevelsen och som en kreativ partner på projekt från idé till leverans.

Jag ser fram emot att bygga vidare på vårt erbjudande och förmågan att dra strategiska fördelar av våra unika möjligheter för att genomföra våra projekt.

Film & TV producenterna, inklusive streamingbolagen, har haft arton tuffa månader under pandemins restriktioner men har nu fått upp farten igen. Om innehåll (content) alltid varit ”King” som man säger så är det mer sant än någonsin under min karriär.

Vårt fokus kommer vara att vidareutveckla vår effektivitet, säkerställa lönsamhet och till fullo utnyttja vår internationella närvaro samt globala kundrelationer. Jag ser fram emot att leda detta arbete och därmed skapa projekt i världsklass och på så vis hjälpa våra kunder att förverkliga sina kreativa visioner.”



**”Vårt fokus kommer vara att säkerställa lönsamhet, effektivitet och kreativ kompetens för att fortsätta skapa projekt i världsklass mot internationella kunder”**

Markus Manninen, VD på Goodbye Kansas Studios



## VFX för Netflix 'The Irregulars'

Tidigare i år levererade Goodbye Kansas Studios över 200 VFX-klipp till Netflix dramaserie "The Irregulars". Bolaget var en av huvudleverantörerna av visuella effekter i alla åtta avsnitt, en viktig milstolpe i arbetet med att utveckla en redan framgångsrik position som leverantör av högkvalitativa effekter till den växande streaming-marknaden. Teamet leddes av Goodbye Kansas VFX Supervisors Joel Lindman (Stockholm) och Jim Parsons (London) i samarbete med seriens övergripande VFX Supervisor, Richard Briscoe.

Merparten av arbetet för teamet på Goodbye Kansas Studios i Stockholm handlade om skapandet av avancerade effekter med fåglar, bland annat en flock på 100 digitala fåglar som kontrolleras övernaturligt av en av seriens skurkar. För att skapa dessa effekter arbetade FX- och animationsteamerna tillsammans för att designa, skapa och animera sju olika slags fåglar. FX-teamet använde sedan sin expertis för att skapa avancerade simuleringar för att ge de individuella fåglarna unika och dynamiska rörelser.

Teamet i London fokuserade på andra typer av VFX, inklusive design och digitalt skapande av de tidstypiska tatueringarna som huvudpersonerna i serien bär. Teamen i London och Stockholm arbetade tillsammans för att leverera effekter med en "övernaturlig vätska" som har helande egenskaper och används av en karaktär för att sätta ihop kroppsdelar.

VFX-produktionen för Netflix' "The Irregulars" visade återigen styrkan i samarbetet hos de internationella-teamen. Kunder inom streaming – som Netflix – är stora beställare av VFX, och framgångsrika projekt som "The Irregulars" fungerar som dörröppnare också hos andra kunder.

Tidigare i år levererade Goodbye Kansas även samtliga visuella effekter till den kommande BBC-thrillerserien "Vigil" och arbetar för närvarande med effekter till flera – ännu konfidentiella – serier.

Se hur vi skapade effekterna [här!](#)



**"Våra globala teams framgångsrika sätt att arbeta tillsammans på projekt som "The Irregulars" är en av de många faktorer som skiljer Goodbye Kansas Studios från våra konkurrenter"**

Matilda Olsson,  
Executive Producer,  
Goodbye Kansas Studios.



## Full fart på Hello Kitty-produktionen

I början av juni ingick Goodbye Kansas Group det strategiska partnerskapet med Keywords Studios och Electric Square för att slutföra produktionen av det platsbaserade mobilspelet Hello Kitty AR: Kawaii World som lanseras under 2022.

Keywords har en global närvaro och är också etablerade i Japan och Tokyo – Hello Kittys hemmamarknad.

Samarbetet och arbetet med produktionen pågår för fullt. Teamet hos Electric Square och nyckelpersonerna på Goodbye Kansas Group har ett nära och dagligt samarbete.

Vi frågade Mark Sorrell, Game Director för Hello Kitty produktionen på Electric Square om hans syn på projektet.

**Du har och arbetar med många högprofilerade spel och karaktärer på Electric Square, vad ser du är unikt med Hello Kitty?**

– När vi arbetar med en ny franchise som denna, letar vi alltid efter vad som verkligen betyder något för fansen och tar med så mycket av det som vi kan in i spelet. Så för oss är den verkliga glädjen i att göra det här spelet den perfekta matchningen mellan spelet och Hello Kittys-universum. Spelet handlar om



**Mark Sorrell**, Game Director för Hello Kitty produktionen på Electric Square



att låta spelare leva i dessa karaktärs värld, att växa sina relationer med karaktärerna och lära sig om de relationer karaktärerna har med varandra. Hello Kitty har en underbar värld av bedårande och roliga karaktärer med älskvärda personligheter som har utvecklats och vuxit under åren. Och vårt spel kommer att ge spelarna en chans att komma närmare dem än någonsin tidigare.

**Vad arbetar du med just nu – vad är nästa steg i produktionen? Finns det någon möjlighet att få en smygitt av arbetet?**

– Vi är tidiga i den fortsatta produktionen just nu, så vi kommer att hålla det tight hos oss ett tag till, men vi gör stora framsteg och har enormt kul när vi bygger spelet och ger liv åt karaktärerna! Vi arbetar för närvarande med den platsbaserade delen av spelet, hur vi kommer att ta Hello Kitty till den verkliga världen och särskilt hur spelare kan samarbeta och arbeta tillsammans. Det är mycket spännande och vi är oerhört ivriga att låta spelarna se vad vi har arbetat med så snart det är möjligt!

**Hello Kitty är den näst största mediafranchisen i världen. Hur ser du på möjligheterna med ett platsbaserat spel utifrån det perspektivet?**

– Hello Kitty är en sådan perfekt matchning med ett platsbaserat spel och vi hoppas det kan bli en riktig fullträff. Hello Kitty är känd av så många människor, och i västvärlden har vi chansen att fördjupa förståelsen spelarna har för alla otroliga karaktärer i Hello Kitty-universumet. Karaktärerna är fantastiska och vi ser fram emot när vi kan dela vår upplevelse med den enorma publiken där ute.



**Keywords Studios**

- Grundades 1988 och är den ledande internationella produktionspartnern för spelutveckling.
  - Koncernen har en global närvaro med mer än 60+ spelstudios i 22 länder på fyra kontinenter.
  - Keywords samarbetar med många av världens ledande spelbolag för deras största speltitlar inom mobil-, konsol-, PC- och onlinespel. Några exempel på kunder och spel är Nintendo, Ubisoft och Warner Bros. Spelstudio Electric Square med säte i UK och närvaro i Singapore har bland annat arbetat med Xbox Game Studios och utvecklar Assassin Creed i Virtual Reality tillsammans med Ubisoft.
- [keywordsstudios.com](http://keywordsstudios.com)

## VR Fire Trainer bryter helt ny mark inom brandsäker- hetsträning

Voblings egenutvecklade produkt röner stort intresse från väletablerade återförsäljare för träning och utbildning i brandsäkerhet. Dafo Brand, är exklusiv återförsäljare i Sverige och partner i Norden. GLORIA, som är Europas ledande företag inom Fire & Safety, är återförsäljare på den Tyska, Österrikiska och Schweiziska marknaden och nyligen tecknades ytterligare ett återförsäljaravtal för UK.

FORTSÄTTER PÅ NÄSTA SIDA >



## CASE

**Fredrik Frank** är försäljningsansvarig på Vobling och har varit med sedan starten av utvecklingen av VR Fire Trainer.

### **Hur ser du på intresset och möjligheterna i de partnerskap Vobling ingått hittills med återförsäljarna?**

– Vi ser ett starkt intresse från våra återförsäljare. I Sverige anställs dedikerade resurser för att möta behov och efterfrågan hos våra partners. Den initiala reaktionen från våra samarbetspartners inom EU har varit översvallande positiv med inkommande ordrar från dag ett. Nu har vi en spännande lansering i Storbritannien framför oss. En viktig faktor för utvecklingen är att Covid-situationen nu börjar förbättras vilket ger utökade möjligheter att besöka och visa upp produkten för slutkunder i de länder vi nu etablerar produkten via våra återförsäljare.

### **Vilka möjligheter ser du för VR Fire Trainer i framtiden – ytterligare marknader och återförsäljare?**

– Vi har förfrågningar från en rad aktörer inom EMEA som visar ett stort intresse där vi kan förvänta oss nya etableringar framöver. Likaså från ett antal olika aktörer i Oceanien - bland annat Australien och Nya Zeeland. Ser vi till den globala marknaden för brandsäkerhetsutrustning förväntas den nå 105 miljarder USD 2025 enligt analyshuset Grand View Research, Inc. och ha en genomsnittlig årlig tillväxttakt på närmare 9 procent.



**Amanda Bengtsson** är Head of Product för VR Fire Trainer. Amanda, som bland annat tidigare arbetat som Project manager på Sony, tog över ansvaret för produkten under våren.

### **Vad ser du är de största fördelarna med VR Fire Trainer jämfört med traditionell träning?**

– De största fördelarna är miljöaspekter och tillgängligheten i jämförelse med traditionell brand träning. Genom att begränsa antalet brandsläckare som töms ut i vår miljö och samtidigt säkra en träning där användaren får öva på de praktiska momenten på en riktig brandsläckare och dessutom hur många gånger som helst. VR Fire Trainer ger användaren en varierad träning i olika miljöer, med olika typer av brandsläckare och olika typer av bränder, när som helst och var som helst. Traditionell träning är begränsad av bland annat väderförhållande, förhållningsregler i stadskärnor och reglering för att tömma släckare i miljön. Att träna i VR är dessutom nästan helt riskfritt i jämförelse med riktiga bränder!

### **Hur utvecklas eller anpassas produkten för olika marknader eller brandsituationer?**

– Det som skiljer brandträning på olika marknader är färgkodningen på de fysiska brandsläckarna. För att göra träningen så realistisk som möjligt och se till att användaren tar med sig sin träning ut i verkliga livet och är redo för vad som kan hända så erbjuder vi en marknadsanpassning av släckare i upplevelsen.

### **Vilken utveckling ser du för VR Fire Trainer i framtiden, vad väntar runt hörnet?**

– Vi fortsätter utvecklingen av olika typer av bränder. Näst på tur är en lithium brand som kompletterar dagens utbud av bränder då lithium batterier används i allt större utsträckning. I takt med att fler sparkcyklar, elcyklar och mobil utrustning efterfrågas kommer detta behov att öka. Vi arbetar också med att skapa och paketera träningsprogram för att passa i olika typer av utbildningar. Vi vill dessutom bredda erbjudandet av VR Fire Trainer till att fungera med fler typer av VR-headset.



**Vi fortsätter utvecklingen av olika typer av bränder. Näst på tur är en lithium brand som kompletterar dagens utbud”**

Amanda Bengtsson är Head of Product för VR Fire Trainer.

**Se Fire Trainer video [här!](#)**

# Ekonomisk utveckling



## Kvartalet 1 april – 30 juni 2021

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 63,7 Mkr (47,9). Goodbye Kansas Studioverksamhet utgör den stora delen och ökningen förklaras av att den tidigare fristående koncernen Goodbye Kansas Holding AB i jämföreperioden endast var med från och med maj 2020. Justerat för detta blir proforma basen för perioden 2020 68,9 Mkr. Kvartalets omsättning har ökat med knappt 8% mot första kvartalet. Dollarns och eurons nedgång om ca 13% respektive ca 5% är en stor förklaring till nedgången mot proforma jämförelsen med kvartal 2 2020 liksom att uppdrag från film & tv fortfarande påverkas av pandemin.

Studioverksamhetens omsättning för andra kvartalet minskar med 11% jämfört med föregående år. Detta beror på att svenska kronan stärkts mot utländska valutor som USD och EUR. Majoriteten av studiosverksamhetens intäkter faktureras i utländsk valuta (USD, EUR & GBP). Jämfört med senaste kvartalet (Q1 2021) så har intäkterna ökat med 13%. Spelindustrin är fortsatt stark och utgör drygt 70% av total omsättning. Vår försäljningspipeline för London visar att film & TV segmentet har börjat återhämta sig.

Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -15,0 Mkr (-4,7) vilket kan jämföras med -6,6 Mkr proforma för Q2 2020 och -9,5 Mkr första kvartalet 2021. I jämförelse med föregående års proforma-resultat beror försämringen på lägre intäkter som inte i full utsträckning kunnat kompenseras med minskade kostnader. Detta adresseras nu med det kostnadsoptimeringsprogram som initierats.

Kostnaderna för spelutveckling, där Hello Kitty utgör merparten, aktiveras löpande. Kostnaderna för samarbetspartnern Electric Square kommer framöver att ingå i denna post.

Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -27,6 Mkr (-15,8) jämfört med -19,3 Mkr på proforma basis under kvartal 2 2020 och kvartal 1, 2021 -22,9 Mkr och inkluderar avskrivningar (ej kassaflödespåverkande) relaterade dels till goodwill om 7,8 Mkr, dels till utvecklingskostnader om 1,1 Mkr. Resultat per aktie uppgick till -0,22 kr (-0,21).



## Halvåret 1 januari – 30 juni 2021

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 122,6 Mkr (52,6). Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -24,4 Mkr (-11,9). Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -50,4 Mkr (-27,1) och inkluderar avskrivningar (ej kassaflödespåverkande) relaterade dels till goodwill om 14,9 Mkr, dels till utvecklingskostnader om 5,9 Mkr. Resultat per aktie uppgick till -0,48 kr (-0,36).

För att nå lönsamhet har ledningen och styrelsen initierat ett kostnadsoptimeringsprogram som innebär en årlig lägre kostnadsbas på 38 Mkr från och med 1 januari 2022. Det innebär en fortsatt rörelse mot en mer flexibel kostnadsbas med lägre andel fasta kostnader i form av personal och ökat nyttjande av underkonsulter. Personalneddragningar har initierats och slutförs under tredje kvartalet. Detta blir ett komplement till den förväntade försäljnings-tillväxten för att nå lönsamhet.

## Investeringar

Förvärvet av Plotagon Production AB, som genomfördes under kvartal 1, utgör den största investeringen under första halvåret 2021. Därefter kommer produktutveckling av mobilspel, produkter, mjukvara och IP om 11,1 Mkr. Investeringarna historiskt avser i huvudsak förvärven av Goodbye Kansas, Vobling och Sayduck samt aktivering av programmerings- och produktutvecklingskostnader för mjukvaru-plattform och spel.

## Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet uppgick till -17,2 Mkr under perioden. Vid periodens slut, den 30 juni 2021 uppgick koncernens likvida medel till 21,9 Mkr. Möjligheten till anstånd med inbetalning av moms och arbetsgivaravgifter har nyttjats.

## Personal

Antalet anställda i koncernen inklusive dotterbolagen Goodbye Kansas Studios AB, Sayduck Oy, Vobling AB, Vobling Asia Ltd, Virtual Brains AB, och Plotagon Production AB uppgick den 30 juni till 285 (267).

## Aktien

Goodbye Kansas Groups aktie (GBK), namnändrad från Bublär Group den 3 maj 2021, noterades på Nasdaq First North Growth Market den 11 november 2019 efter att ha varit noterad tidigare på NGM MTF från 6 november 2017. Aktien har ISIN-kod SE0010270793. G & W Fondkommission är bolagets Certified Adviser.

Den 30 juni 2021 uppgick antalet aktier totalt till 108 131 727 fördelat på ca 5 900 ägare.

## Risker och osäkerhetsfaktorer

Förvärvet av Goodbye Kansas Holding har inneburit att verksamheten vuxit signifikant i termer av omsättning och nått en etablerad verksamhet som drivkraft i företagets utveckling. Samtidigt har Goodbye Kansas Studios en större kostnads massa vilket gör att bolaget är beroende av att kunna nå en viss nivå av kapacitetsutnyttjande för att kunna säkerställa täckning för de fasta kostnaderna.

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

Marknaden för de tjänster och produkter koncernen som helhet utvecklar befinner sig i en stark tillväxtfas. Marknadsdynamiken innebär att det finns en risk att de projekt som gruppen investerat i kommer att mottas med svagt intresse av slutkunder och att därmed förväntade intäkter inte genereras med påföljande negativ effekt på resultat och kassaflöden. Även aktiverade utvecklingskostnader kan komma att behöva skrivas ned. Om en kommersiell lansering av ett projekt försenas eller resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentligt negativ effekt på koncernens verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Förseningar i planerade och pågående kund- eller spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöde, intäkter och rörelsemarginal. Om ett eller flera av koncernens utvecklade spel försenas kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på koncernens verksamhet, resultat och finansiella ställning. Såväl mobilspels- som XR-marknaden känne-

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

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

## Kommentar om redovisnings- och värderingsprinciper

Kvartalsrapporten har upprättats enligt Årsredovisningslagen (ÅRL) och BFNAR 2012:1 (K3). Tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper är oförändrade jämfört med de finansiella rapporterna för 2020.

## Kommentar balansräkningseffekter

Förvärvet av Goodbye Kansas Holding förändrade strukturen på koncernens balansräkning då den verksamheten var mycket större i termer av flödesposter. Köpeskillingen för Goodbye Kansas Holding uppgår till ca 116 Mkr, varav kvarvarande goodwill efter avskrivningar utgör ca 63 Mkr i slutet av rapportperioden.

Koncernens totala goodwillvärde uppgick till ca 95 Mkr per den 30 juni. Goodwill skrivs av linjärt i koncernredovisningen på 5 år från tillträdesdatum. Posten immateriella tillgångar har också ökat genom förvärvet på grund av de immateriella värden som finns i Goodbye Kansas Studios. De representerar värden för egenutvecklad mjukvara och egenutvecklade IP:n. Mjukvarulösningarna representerar verktyg för att öka produktiviteten i arbetsprocesserna. IP:n kan vara koncept för TV-serier, filmer eller spel där målet är att sälja dessa vidare för projekt som leder till intäkter för tjänsteverksamheten men också del i framgång i projekten.

Goodbye Kansas Groups immateriella tillgångar har tidigare reflekterat utvecklingskostnader för mjukvaru-plattformarna för mobilspel och XR-plattformarna. En linjär avskrivningsmodell på 5 år tillämpas här. Spel som utvecklats tom juni 2020 har kostnadsförts till 100% eftersom utvecklingsarbetet inte uppfyllde kraven för att aktiveras. Kostnader för funktionella tillägg till mjukvaru-plattformarna aktiveras normalt och skrivs av linjärt.

# EKONOMISK UTVECKLING

## Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till knappt 22 Mkr vid periodens utgång vilket inte är tillräckligt för att finansiera affärsplanen det kommande året. Styrelsen kommer därför att föreslå att en företrädesemission om cirka 100 Mkr genomförs under fjärde kvartalet 2021. Bolaget har säkerställt att en sådan emission är fullt garanterad.

Bolaget har under juli erhållit 55 Mkr i bryggglån från Modelio Equity vilket kommer att återbetalas i samband med företrädesemissionen.

Sedan tidigare har bolaget ingått ett treårigt avtal med LDA Capital som ger en möjlighet men inte skyldighet att under en treårsperiod, genom riktade emissioner, ta in upp till 175 Mkr. Vidare har bolaget initierat ett kostnadsbesparingsprogram som under 2022 beräknas att ge besparingar på 38 Mkr.

Om förutsättningarna framgent förändras kan styrelsen komma att överväga ytterligare kostnadsbesparingar och/eller ytterligare kapitalanskaffningar.

Finansieringslösningen med schweiziska investeringsbolaget Nice & Green förlängdes inte och har inte inneburit någon kostnad för bolaget.

## Rapportkalendarium 2021/2022

Delårsrapport jan – september	10 november
Bokslutskommuniké jan – december	25 februari
Årsredovisning 2021	23 mars

Goodbye Kansas samtliga rapporter samt årsredovisning finns tillgängliga på [goodbyekansasgroup.com](https://www.goodbyekansasgroup.com)

## Granskning

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

Stockholm den 21 juli 2021

Styrelsen,  
Goodbye Kansas Group AB (publ)

# Resultat

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

	2021 Q2	2020 Q2 Proforma	2020 Q2	2021 Halvår 1	2020 Halvår 1	2020 Helår
<b>INTÄKTER</b>						
Nettoomsättning	63 674	68 871	47 916	122 562	52 586	161 301
Aktiverat arbete för egen räkning	5 676	7 698	7 257	14 392	8 491	28 126
Övriga rörelseintäkter	4 157	2 009	1 607	5 335	1 967	4 268
<b>Summa</b>	<b>73 507</b>	<b>78 578</b>	<b>56 780</b>	<b>142 289</b>	<b>63 044</b>	<b>193 695</b>
<b>RÖRELSEKOSTNADER</b>						
Övriga externa kostnader	-39 814	-42 361	-30 178	-74 230	-36 440	-108 315
Personalkostnader	-48 648	-42 847	-31 263	-92 504	-38 503	-127 335
<b>Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)</b>	<b>-14 955</b>	<b>-6 630</b>	<b>-4 661</b>	<b>-24 445</b>	<b>-11 899</b>	<b>-41 955</b>
Avskrivningar och nedskrivningar	-12 608	-12 678	-11 118	-25 975	-15 225	-37 058
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	<b>-27 563</b>	<b>-19 308</b>	<b>-15 779</b>	<b>-50 420</b>	<b>-27 124</b>	<b>-79 013</b>
<b>FINANSIELLA POSTER</b>						
Tilläggsköpeskillning Sayduck	0	-		-6 005		
Ränteutgifter	-3	0	0	1	0	1
Räntekostnader	-1 093	-3 086	-3 086	-2 345	-3 098	-2 953
Valutadifferenser	-1 355	68	68	563	81	-3 131
Övriga finansiella poster	6 713			6 713		
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>4 265</b>	<b>-3 018</b>	<b>-3 018</b>	<b>-1 073</b>	<b>-3 017</b>	<b>-6 083</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-23 298</b>	<b>-22 326</b>	<b>-18 797</b>	<b>-51 493</b>	<b>-30 141</b>	<b>-85 096</b>
Skatt	-95	0	0	-98	0	64
<b>Periodens resultat</b>	<b>-23 393</b>	<b>-22 326</b>	<b>-18 797</b>	<b>-51 591</b>	<b>-30 141</b>	<b>-85 032</b>

# Balans

Balansräkning i sammandrag för koncernen

Tkr	30 juni 2021	30 juni 2020	31 dec 2020
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Immateriella anläggningstillgångar	233 887	220 291	202 234
Materiella anläggningstillgångar	28 083	33 026	30 957
Finansiella anläggningstillgångar	5 986	357	830
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>267 956</b>	<b>253 674</b>	<b>234 021</b>
Kortfristiga fordringar	53 658	72 709	48 343
Kassa och bank	21 866	59 331	25 336
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>75 524</b>	<b>132 040</b>	<b>73 679</b>
<b>Summa Tillgångar</b>	<b>343 480</b>	<b>385 714</b>	<b>307 700</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
Aktiekapital	3 088	2 399	2 862
Övrigt tillskjutet kapital	189 248	199 533	256 297
Periodens resultat	-51 591	-30 141	-85 032
<b>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</b>	<b>140 745</b>	<b>171 791</b>	<b>174 127</b>
Minoritetsintresse	4 913	1 641	4 776
Eget kapital	145 658	173 432	178 903
<b>Avsättning för skatter</b>	<b>8 273</b>	<b>330</b>	<b>8 273</b>
Långfristiga skulder	26 509	26 878	28 003
Kortfristiga skulder	163 040	185 403	92 521
<b>Summa Skulder</b>	<b>189 549</b>	<b>212 281</b>	<b>120 524</b>
<b>Summa Eget kapital och Skulder</b>	<b>343 480</b>	<b>385 713</b>	<b>307 700</b>
<b>Företagsinteckningar</b>	<b>13 320</b>	<b>13 320</b>	<b>13 320</b>
<b>Eventualförpliktelser</b>	<b>111 163</b>	<b>130 164</b>	<b>118 896</b>

# Kassa

## Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

Tkr	2021 Kvartal 2	2020 Kvartal 2	2021 Halvår 1	2020 Halvår 1	2020 Helår
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>					
Rörelseresultat	-22 205	-17 216	-49 149	-28 551	-81 990
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	16 257	11 091	28 296	15 217	41 428
Erlagd ränta	-1 093	-1 581	-2 346	-1 590	-3 106
Betald skatt	3 001	682	-322	617	485
Förändring av rörelsekapitalet	14 908	-13 823	36 202	-14 961	3 651
Kassaflöde från den löpande verksamheten	10 868	-20 847	12 683	-29 268	-39 532
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>					
Investeringar i anläggningstillgångar	135	-234	-995	-401	-1 650
Försäljning immateriella anläggningstillgångar	41	-	41	-	-
Förvärv av koncernföretag	-105	14 778	-599	14 778	14 654
Balanserade utgifter för produktutveckling	-15 342	-7 712	-26 471	-9 412	-30 028
Övriga förändringar finansiella tillgångar	0	-	669	-	-473
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-15 271	6 832	-27 355	4 965	-17 497
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>					
Nyemission	-	48 023	-	48 023	45 617
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	-	-
Upptagna lån	0	-	25 000	-	3 185
Återbetalning av lån	-12 778	-1 611	-13 729	-1 611	-3 576
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-12 778	46 412	11 271	46 412	45 226
Periodens kassaflöde	-17 181	32 397	-3 401	22 109	-11 803
Likvida medel vid periodens början	39 159	26 989	25 335	37 224	37 224
Kursdifferens likvida medel	-111	45	-68	-2	-85
Likvida medel vid periodens slut	21 866	59 331	21 866	59 331	25 335

# Eget kapital

## Förändring av eget kapital

Tkr	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Moderföretagets aktieägare	Minoritetsintresse	Totalt eget kapital
<b>Ingående balans per 1 januari 2020</b>	<b>1 569</b>	<b>186 392</b>	<b>-92 365</b>	<b>95 596</b>		<b>95 596</b>
Periodens resultat			-85 032	-85 032		-85 032
Nyemission maj 2020	367	49 794		50 161		50 161
Apportemission Goodbye Kansas Group	463	54 821		55 284	4 776	60 060
Emission, Tilläggsköpeskilling 1	463	57 729		58 192		58 192
Emissionskostnader		-4 544		-4 544		-4 544
Teckningsoptioner, personal		-420	646	226		226
Omräkningsdifferens			4 244	4 244		4 244
<b>Utgående balans 31 december 2020</b>	<b>2 862</b>	<b>343 772</b>	<b>-172 507</b>	<b>174 127</b>	<b>4 776</b>	<b>178 903</b>
<b>Ingående balans 1 januari 2021</b>	<b>2 862</b>	<b>343 772</b>	<b>-172 507</b>	<b>174 127</b>	<b>4 776</b>	<b>178 903</b>
Periodens resultat			-51 591	-51 591		-51 591
Apportemission, GBK Holding	161	15 139		15 300		15 300
Emission, Tilläggsköpeskilling Sayduck	65	5 940		6 005		6 005
Emissionskostnader		-750		-750		-750
Korrigerig av förvärvsanalys, GBK			0	0	137	137
Omräkningsdifferens			-2 346	-2 346		-2 346
<b>Utgående balans 30 juni 2021</b>	<b>3 088</b>	<b>364 101</b>	<b>-226 444</b>	<b>140 745</b>	<b>4 913</b>	<b>145 658</b>