

Q4

**GOODBYE
KANSAS**
GROUP

Goodbye Kansas Group • Bokslutskommuniké • Januari – december 2022



Sammanfattning

Goodbye Kansas Studios levererade visuella effekter till säsong 3 av Amazon's succéeserie "Tom Clancy's Jack Ryan", som hade premiär i december 2022.


Fjärde kvartalet, 1 oktober – 31 december, 2022

- Nettoomsättningen ökade med 10 procent till 85,3 MSEK (77,3) främst tack vare ökad omsättning från VFX-projekt inom Studioverksamheten i Visual Content & Brand.
- Justerat rörelseresultat före avskrivningar (justerat EBITDA) uppgick till -5,2 MSEK (-7,8). Förlusten i kvartalet beror på förluster i icke-kärnverksamheter. Justerat EBITDA exkluderar engångskostnader om -7,2 MSEK.
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -12,3 MSEK (-14,3).
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -30,3 MSEK (-40,1) varav avskrivningar av goodwill uppgick till -7,3 MSEK (-7,4).
- Resultat före skatt uppgick till -38,5 MSEK (-46,4).
- Resultat per aktie före och efter utspädning uppgick till -0,10 SEK (-0,12).
- Likvida medel uppgick till 3,6 MSEK (38,0) per den 31 december 2022.

Helåret, 1 januari – 31 december, 2022

- Nettoomsättningen ökade med 9 procent till 288,3 MSEK (263,5) främst drivet av en högre efterfrågan på tjänsterna inom Studioverksamheten i Visual Content & Brand.
- Justerat rörelseresultat före avskrivningar (justerat EBITDA) uppgick till -33,1 MSEK (-36,8). Förlusten beror främst på den tidigare rapporterade lägre omsättningen under det tredje kvartalet på grund av försenade projekt i Visual Content & Brand. Justerat EBITDA exkluderar engångskostnader om -14,3 MSEK kopplade till strukturåtgärder.
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -47,4 MSEK (-61,2).
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -117,7 MSEK (-134,3) varav avskrivningar av goodwill uppgick till -29,0 MSEK (-29,5).
- Resultat före skatt uppgick till -130,8 MSEK (-150,6).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,32 SEK (-0,40) och efter utspädning till -0,32 SEK (-0,39).
- Likvida medel uppgick till 3,6 MSEK (38,0) per den 31 december 2022.

"Goodbye Kansas Group" refererar till Goodbye Kansas Group AB (publ), org. no. 559019-7462, inklusive dess dotterbolag. Styrelsen och VD av Goodbye Kansas Group rapporterar härmed bokslutskommuniké för perioden 1 januari – 31 december 2022. Alla siffror och kommentarer relaterar till koncernen och värden anges i MSEK med värden för motsvarande period föregående år inom parentes, om inte annat anges.



För andra året i rad vann Goodbye Kansas Studios Silver på Epica Awards, denna gång för trailern till Ubisofts spel "Skull & Bones".

Väsentliga händelser under fjärde kvartalet

- Goodbye Kansas Studios vann en order för produktion av rörligt material för ett dataspel. Ordern kommer från en återkommande kund och värdet på ordern uppgår till 10 MSEK. Produktionen har inletts under Q3 2022, sträcker sig över ett år och kommer att slutföras under Q3 2023.
- Styrelsen för Goodbye Kansas Group beslutade att genomföra ett antal strukturåtgärder för att skapa förutsättningar för en uthålligt sund och värdeskapande utveckling av Bolaget. Beslutad inriktning är renodling av verksamheten med fokus på Studioverksamheten som utifrån dess starka marknadsposition och skalbara tekniska plattform samt snabbt växande underliggande marknader, bedöms ha goda möjligheter att bygga ett internationellt ledande bolag för långsiktig lönsam tillväxt. Beslutet omfattas även av nya finansiella mål om en genomsnittlig årlig försäljningstillväxt på 20% och en EBITDA-marginal som överstiger 10% senast 2024.
- En extra bolagsstämma beslutade att genomföra en företrädesemission om cirka 66,5 MSEK före avdrag för transaktionskostnader samt en riktad kvittningsemission genom kvittning av skulder om cirka 50,2 MSEK, därutöver ytterligare en riktad kvittningsemission om cirka 4,7 MSEK till säljarna av minoritetsaktier i två av Bolagets numera helägda dotterbolag. Extra bolagsstämman beslutade även om införande av incitamentsprogram 2023/2026.
- Goodbye Kansas Group ingick avsiktsförklaring avseende avyttring av dotterbolaget Sayduck Oy. Avsiktsförklaringen har ingåtts med en potentiell köpare som vill förbli ickenamngiven och innebär inte någon bindande överenskommelse, men ger motparten möjlighet att inleda en kommersiell och teknisk due diligence. En försäljning väntas ge en positiv resultat effekt av engångskaraktär och ett likviditetstillskott till koncernen. Sayduck har utvecklat en SaaS-lösning för 3D-baserad visualisering av e-handelsprodukter genom AR.

- Goodbye Kansas Group ingick avtal med Erik Penser Bank avseende tjänsten som Certified Adviser. Erik Penser Bank tillträdde som Certified Adviser den 12 december 2022.
- Goodbye Kansas Studios vann ett Silver på Epica Awards för sin produktion av "Skull & Bones"-trailern. Juryn för Epica Awards utgörs av representanter från media och inkluderar fler än 200 tidningar och hemsidor världen över.

Väsentliga händelser efter perioden

- Efter perioden, den 27 januari 2023, offentliggjordes slutgiltiga resultat för de emissioner som beslutats av en extra bolagsstämma. Totalt tecknades 1 689 946 608 aktier, motsvarande cirka 76,3 procent av företrädesemissionen, med stöd av teckningsrätter och 538 897 147 aktier utan stöd av teckningsrätter, motsvarande cirka 24,3 procent av företrädesemissionen. Företrädesemissionen tecknades totalt till cirka 100,6 procent och var således övertecknad. Därmed togs inga emissionsgarantier i anspråk. Kvittningsemissionerna fulltecknades.
- Efter perioden, den 10 februari 2023, fick Goodbye Kansas Group en rekordstor order från en återkommande internationell kund för att producera en cinematisk speltrailer. Ordervärdet uppgår till 5 MUSD motsvarande ca 52 MSEK vilket gör det till en av de största orderna i bolagets historia. Goodbye Kansas Studios har påbörjat produktionen och väntas slutföra projektet under fjärde kvartalet 2023. Goodbye Kansas hade, gällande ordern, tidigare kommunicerat att förhandlingar var långtgående och att ett avtal var nära förestående.
- Bolaget erhöll ett Anmärkningspåstående från Nasdaq gällande brott mot regelverket. Ärendet gäller att bolaget av misstag offentliggjorde en order innan den påtecknats. Felet korrigerades varefter ordern tecknades och offentliggjordes den 10 februari. Bolaget har lämnat ett yttrande till Nasdaq och avvaktar vidare besked.



VD-kommentar

Stefan Danieli

Bästa aktieägare,
2022 avslutades med ett intensivt arbete för att återskapa en mer robust finansiell struktur och skapa förutsättningar för att långsiktigt utveckla Studioverksamheten till en lönsam affärsverksamhet som utgör kärnan i Goodbye Kansas Group. De nyemissioner som inleddes i kvartalet slutfördes efter perioden och tillförde 121 MSEK i nytt eget kapital. Koncernens intäkter ökade i fjärde kvartalet och Studioverksamheten utvecklades positivt och var lönsam i kvartalet. Parallellt har ett besparingsprogram börjat få effekt och arbetet med att avyttra verksamheter har fortsatt.

I linje med kommunicerade utsikter kunde Goodbye Kansas Group presentera ett fjärde kvartal med högre intäkter. Koncernens nettoomsättning ökade med 10 procent under kvartalet jämfört med föregående år till 85,3 MSEK (77,3). Justerat EBITDA ökade något till -5,2 MSEK (-7,8).

Flera av de tidigare försenade projekten i Studioverksamheten kunde påbörjas under kvartalet vilket bidrog till den ökade omsättningen. Efterfrågan på VFX- och speltrailer-tjänster från Goodbye Kansas Studios förblir hög och vi fortsätter att vinna betydande ordrar. Efter kvartalet kunde vi dessutom bekräfta en av våra största ordrar någonsin om drygt 50 MSEK för en speltrailer, och vi ser goda möjligheter till att intensifierade säljaktiviteter kommer resultera i fler betydande avtal. Tidigare framflyttade projektstarter har påbörjats under det fjärde kvartalet och vi har därför sett en betydligt högre beläggning av våra produktionsresurser

under perioden. Detta är den enskilt viktigaste förklaringen till den ökade omsättningen och det positiva resultatet i Studioverksamheten, och stärker oss i vår övertygelse att vi har valt rätt väg när vi väljer att identifiera Studioverksamheten som vår framtida kärnverksamhet. Långsiktigt fortsätter vårt arbete med att fokusera på större projekt med strategiska kunder, och samtidigt arbetar vi med att förbättra våra processer för produktionsplanering. Vi är optimistiska för utvecklingen av helåret 2023, men ser en resultatmässigt svag inledning av året till följd av den omställning som följer av vår strategiska förflyttning mot större projekt.

Framgångsrik kapitalanskaffning

Efter perioden kunde vi slutföra de emissioner som tidigare beslutats av en extra bolagsstämma. Vi genomförde

en företrädesemission om cirka 66,5 MSEK före avdrag för transaktionskostnader samt två kvittningsemissioner genom kvittning av skulder om cirka 54,9 MSEK. Företrädesemissionen blev övertecknad och kvittningsemissionerna blev fulltecknade och vi vill därför tacka alla er aktieägare för ert fortsatta förtroende.

Vi har nu säkrat en långsiktigt bärkraftig finansiering av verksamheten och tillsammans med övriga beslut om renodling av verksamheten och kostnadsoptimeringsprogram bedömer vi att vi kommer kunna uppnå våra nya finansiella mål med en genomsnittlig årlig försäljningstillväxt på 20% och en EBITDA-marginal som överstiger 10% senast 2024.

Stark efterfrågan i Visual Content & Brand

Studioverksamheten inom Visual Content & Brand visar på en positiv utveckling med god efterfrågan, ett starkt orderläge och en ökad aktivitet jämfört med motsvarande period föregående år. Affärsområdet hade ett positivt rörelseresultat under fjärde kvartalet, drivet av ökad omsättning från VFX-projekt. Verksamheten har världsledande teknik och en erkänt kreativ förmåga och är väl positionerad inför fortsatt tillväxt. Samtidigt som vi är positiva gällande helåret ser vi att den förflyttning vi genomför mot större projekt leder till ett något sämre resultat i första kvartalet 2023.

Vår strategiska inriktning för vår mer renodlade affär med fokus på studioverksamheten, är att gå mot större och längre projekt samt bredda tjänsteutbudet till attraktiva angränsande marknadssegment. Vår långsiktiga tro på Studioverksamheten är oförändrat stark och vi ser stora möjligheter till att öka försäljning inom segmenten Animation- och In Game-tjänster, parallellt med att vi växer inom befintliga segment (VFX och game-trailers). Där kan vi nyttja vår kreativa förmåga och teknik till att skapa ett attraktivt erbjudande för både existerande och nya kunder. Vi för dessutom flera intressanta samtal kring strategiska samarbeten med internationella partners för att stärka såväl vår produktionskapacitet globalt som säkra långsiktiga försäljningsintäkter.

Vi har en stark orderbok och vårt fokus i närtid blir att säkra nödvändiga resurser för att exekvera dessa projekt. Samtidigt måste vi förbättra produktionsplaneringen för att uppnå ökad effektivitet och jämnare beläggning. Detta

är en utmaning som vi måste möta för att fullt ut kunna kapitalisera på den goda kundefterfrågan som vi möter på marknaden. Vi behöver även fortsätta intensifiera våra försäljningsinsatser för att stärka vår pipeline av nya projekt för att bibehålla ett högt kapacitetsutnyttjande i produktionen.

Uppdatering kring icke-kärnverksamheter

Vi har tidigare beslutat oss för att genomföra ett antal strukturåtgärder för att skapa förutsättningar för en sund, bärkraftig och långsiktigt lönsam utveckling. När vi nu renodlar verksamheten och fokuserar på Studioverksamheten i Visual Content & Brand kommer vi över tid avyttra verksamheter i affärsområdena IP & Products och Games & Apps. Medel från dessa avyttringar kommer att återinvesteras i Studioverksamheten. Vi ser kontinuerligt över våra strategiska alternativ för icke-kärnverksamheter och vi kan i enskilda fall välja alternativa vägar istället för avyttring, exempelvis att fortsätta äga verksamheten eller avyttra enskilda tillgångar. Det som blir vägledande för hur vi agerar är hur vi skapar störst värde för aktieägarna.

Under kvartalet ingick vi avsiktsförklaringar gällande avyttringar av Sayduck respektive Plotagon Production och fler avyttringar kan komma att aktualiseras framöver. Avyttringsprocessen gällande Plotagon Production är för tillfället pausad medan en due diligence-process är inledd i Sayduck, och som väntas slutföras under första kvartalet 2023.

Vi har ett bra intresse för flera av våra verksamheter och trots det svårare marknadsklimatet ser vi fortsatt positivt på möjligheterna att hitta bra köpare. Den lyckosamma kapitalanskaffningen som vi nu framgångsrikt har genomfört gör dock att vi inte behöver forcera några försäljningar utan istället har vi handlingsutrymme att hitta den bästa lösningen både för bolagen och för våra aktieägare.

Vi förbereder samtidigt för en lansering av Hello Kitty, i nära dialog med varumärkesägaren Sanrio. Som tidigare kommunicerats är spelet färdigutvecklat för soft-launch som förväntas ske senare under året.

Kostnadsoptimeringsprogram

Vi har ett starkt fokus på att sänka våra kostnader för att realisera årliga kostnadsminskningar med 15–20 MSEK.

VD-KOMMENTAR

Vi är redan nära det nedre beloppet i intervallet med beslutade och/eller genomförda åtgärder. Det främsta fokusområdet nu är att optimera kontorsytan i Stockholm samt effektivare användning av produktionsresurser, såväl anställd personal som frilansare.

Ytterligare en viktig aspekt i att öka lönsamheten är att bedriva våra projekt mer resurseffektivt. För detta ändamål kommer vi introducera bättre styrningsverktyg som underlättar planering av projekt och uppbokning av personalresurser samt göra det enklare att följa upp projektlönsamhet.

Det kommer krävas hårt arbete för att vi ska uppnå våra finansiella mål men nu har vi de rätta förutsättningarna för att faktiskt genomföra jobbet. Jag är övertygad om att våra starka kundrelationer och våra högkvalitativa tjänster tillsammans med en mer sund kapitalstruktur, en mer renodlad affär och starkt kostnadsfokus gör att vi är på rätt väg.

Stefan Danieli
Koncernchef och VD,
Goodbye Kansas Group

Nyckeltal

Koncernen

kSEK	2022 Q4	2021 Q4	2022 Helår	2021 Helår
Nettoomsättning	85 332	77 260	288 331	263 479
Aktiverat arbete för egen räkning	2 538	3 468	12 687	21 195
Summa intäkter	88 560	81 352	309 068	292 597
Justerat EBITDA	-5 180	-7 849	-33 093	-36 761
EBITDA	-12 337	-14 319	-47 368	-61 234
Antal anställda, genomsnitt	215	250	218	276
Balansomslutning	274 403	344 649	274 403	344 649
Kassalikviditet	34%	70%	34%	70%
Soliditet	-4%	35%	-4%	35%
Eget kapital per aktie, kr	-0,03	0,32	-0,03	0,32
Resultat per aktier, kr				
- före utspädning	-0,10	-0,12	-0,32	-0,40
- efter utspädning	-0,10	-0,12	-0,32	-0,39
Antalet aktier vid periodens slut	390 961 044	378 461 044	390 961 044	378 461 044
Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning	395 961 044	387 461 044	395 961 044	387 461 044

Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 31 december 2022.

Koncernen är strukturerad i tre affärsområden: Visual Content & Brand, IP & Products och Games & Apps.

Visual Content & Brand består av bolaget Goodbye Kansas Studios som erbjuder visuellt innehåll för film, TV och dataspel. IP & Products består av bolagen Infinite Entertainment som utvecklar IP för film och TV, Vobling som erbjuder virtuell träning genom VR, samt

Sayduck som erbjuder en SaaS-lösning för 3D-baserad visualisering av e-handelsprodukter genom AR. Games & Apps består av bolagen Virtual Brains som utvecklar mobilspel och Plotagon som erbjuder en app för 3D-animering.

Utveckling i koncernen

Koncernens nettoomsättning ökade till 85,3 MSEK under fjärde kvartalet och den främsta anledningen till ökningen är ett större antal initierade VFX-projekt inom Visual Content & Brand. Koncernens försäljningspipeline förblir stark jämfört med motsvarande period föregående år. Lönsamheten har drabbats negativt av förluster i icke-kärnverksamheter. Ett kostnadsoptimeringsprogram har initierats under kvartalet och arbetet med att förbättra effektivitet, öka försäljning samt teckna större och längre kundavtal har intensifierats för att förbättra den långsiktiga lönsamheten.

Visual Content & Brand

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand som består av Goodbye Kansas Studios uppgick till 79,7 MSEK (72,7).

Affärsområdet återhämtade sig efter ett sämre tredje kvartal med ett antal projekt som sköts upp. Nettoomsättningen har ökat främst på grund av ett större antal VFX-projekt som initierats jämfört med motsvarande period föregående år. Den ökade omsättningen tillsammans med en effektivare verksamhet har resulterat i att verksamheten nu är lönsam på justerad EBITDA-nivå. Intäkter från spelsektorn uppgick till 41,1 MSEK (40,5) under kvartalet och utgjorde 52 procent av intäkterna. Intäkter från Film och TV sektorerna om 34,5 MSEK (30,9) ökade även de i jämförelse med föregående år. Affärsområdet har sedan första halvåret arbetat långsiktigt och byggt en stark försäljningspipeline för film och tv sektorerna. Dessutom är affärsområdet väl positionerat för att möta behoven från angränsade marknadssegment som animation och in-game tjänster.

IP & Products

Nettoomsättningen för IP & Products som består av bolagen Infinite Entertainment, Vobling och Sayduck, uppgick till 4,5 MSEK (3,6).

Infinite Entertainments nettoomsättning uppgick till 0,0 MSEK (0,0) under det fjärde kvartalet. Infinite Entertainment utvecklar film- och TV-projekt och varumärken, antingen internt eller i samarbete med andra kreatörer och partners.

Voblings nettoomsättning ökade till 3,1 MSEK (2,0) i det fjärde kvartalet 2022. Vobling har slutfört utvecklingen av den VR-baserade brandsläckarprodukten VR Fire Trainer och har tecknat återförsäljaravtal med några av Europas största bolag inom brand och säkerhet.

Sayducks nettoomsättning under kvartalet uppgick till 1,5 MSEK (1,6). Licensintäkternas andel av total omsättning uppgick till 67 procent under kvartalet. En avsiktsförklaring har ingåtts gällande avyttring av Sayduck och en due-diligence process pågår för närvarande och vi har goda förhoppningar om att slutföra en försäljning under första halvåret 2023.

Games & Apps

Nettoomsättningen för Games & Apps som består av Virtual Brains och Plotagon uppgick till 1,1 MSEK (0,9).

Virtual Brains är en beställarorganisation med ett fåtal nyckelanställda som i samarbete med externa samarbetspartners utvecklar mobilspel baserat på licenssamarbeten med kända globala konsumentvarumärken. Utvecklingen av mobilspelet Hello Kitty är slutfört men spelets lansering kommer dröja till tredje kvartalet 2023 på grund av ett gemensamt beslut med varumärkesägaren Sanrio om att senarelägga lanseringen. Spelet har utvecklats i samarbete med Keywords Studios som är en av världens mest välrenommerade globala spelstudios.

Plotagon har lanserat den nya appen Z-Cut i samarbete med sydkoreanska ZEPETO, som är den snabbast växande Avatar plattformen i Asien med över 300 miljoner registrerade användare. Appen har tidigare genomfört en soft launch och nu pågår en bredare lansering av appen globalt.



CASE: VISUELLA EFFEKTER FÖR AMAZONS SUCCÉSERIE

I december 2022 släpptes den tredje säsongen av Amazons succéserie Tom Clancy's Jack Ryan', med John Krasinski i titelrollen som Clancy's motvilliga hjälte CIA-analytikern Jack Ryan. Goodbye Kansas Studios har levererat visuella effekter till serien ända sen första säsongen 2018, ett gott exempel på bolagets strategi att bygga långvariga kundrelationer och ett kvitto på den höga kvaliteten på VFX man levererar.

Goodbye Kansas VFX-produktion till säsong 3 leddes av VFX Supervisor Jim Parsons, som tidigare bland annat arbetat med bolagets produktion av VFX till BBC's thriller-serie 'Vigil'.

– En hel del av de visuella effekter som behövdes till säsong 3 av Jack Ryan utspelas till havs, men till skillnad från ubåten i 'Vigil' var det denna gång ett ryskt örlogsfartyg som stod i centrum, berättar Parsons.

– Det finns inget motsvarande fartyg i verkligheten, men vi designade och skapade vårt digitala fartyg inspirerat av liknande fartyg i ryska flottan för att skapa en autentisk känsla.

En av VFX-scenerna utspelar sig i en hamn där de enda verkliga elementen i bilden var skådespelarna, medan fartyg, hamn och vatten skapades helt digitalt. Ett klassiskt exempel på så kallad "osynlig VFX".

– Tittaren ska aldrig känna att det är en visuell effekt utan bara uppleva det som om detta verkligen är filmat "på riktigt", berättar Jim Parsons. Man kanske kan tro att det kan kännas frustrerande för oss att folk inte ser vårt arbete, men det är ju det som är hela vitsen med VFX, att skapa illusionen av verklighet. Om ingen reagerar på att det är en visuell effekt så har man lyckats.

Seriens huvudansvarige VFX Supervisor kontaktade Goodbye Kansas efter leveransen för att tacka teamet personligen och gratulera dem för den höga kvaliteten på effekterna.

– Det kändes naturligtvis fantastiskt. Vi gör alltid vårt bästa när skapar VFX men det är alltid roligt när en kund blir så nöjd att de vill gratulera hela teamet!



Det är alltid roligt när en kund blir så nöjd att de vill gratulera hela teamet"

Jim Parsons,
VFX Supervisor

Finansiell utveckling



Fjärde kvartalet
1 oktober – 31 december 2022

Omsättning och resultat

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 85,3 MSEK (77,3). Försäljningen under kvartalet ökade med +10 procent främst på grund av en ökad försäljning av VFX-projekt inom Visual Content & Brand.

Justerat EBITDA uppgick till -5,2 MSEK (-7,8). Det justerade EBITDA exkluderar engångskostnader om -7,2 MSEK och det något bättre resultatet beror på ökad försäljning av VFX-tjänster inom studioverksamheten. EBITDA uppgick till -12,3 MSEK (-14,3).

EBIT uppgick till -30,3 MSEK (-40,1). Kvartalet inkluderar avskrivningar av goodwill och licenser om -7,3 MSEK (-7,4) och avskrivningar av utvecklingskostnader om -6,2 MSEK (-5,3).

Resultat per aktie före och efter utspädning uppgick till -0,10 SEK (-0,12).

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand uppgick till 79,7 MSEK (72,7) och utgör således 93 procent av koncernens omsättning. Affärsområdet har ökat omsättningen på grund av ett större antal VFX-projekt. En majoritet av affärsområdets intäkter faktureras i utländska valutor (USD, EUR och GBP). Spelindustrin är fortsatt stark och står för 52 procent av totala försäljningen inom Visual Content & Brand.

Under fjärde kvartalet omsatte affärsområdena IP & Products 4,6 MSEK (3,7) och Games & Apps 1,1 MSEK (0,9).

Investeringar

Investeringar relaterar till produktutveckling av tjänster, mobilspel, produkter, mjukvara och varumärken, och de uppgår till sammanlagt -6,3 MSEK (-6,0) under fjärde kvartalet.

Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet under fjärde kvartalet uppgick till -4,9 MSEK (-6,9). Koncernens likvida medel uppgick till 3,6 MSEK (38,0) den 31 december 2022.



Helåret,
1 januari – 31 december 2022

Omsättning och resultat

Nettoomsättningen under helåret uppgick till 288,3 MSEK (263,5). Ökningen beror på en ökad efterfrågan av tjänster från studioverksamheten.

Justerat EBITDA uppgick till -33,1 MSEK (-36,8). Det justerade EBITDA exkluderar engångskostnader om -14,3 MSEK (24,5). EBITDA uppgick till -47,4 MSEK (-61,2).

EBIT uppgick till -117,7 MSEK (-134,3) och inkluderar avskrivningar för goodwill om -29,0 MSEK och för utvecklingskostnader om -19,6 MSEK.

Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,32 SEK (-0,40) och efter utspädning uppgick den till -0,32 SEK (-0,39).

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand uppgick till 268,9 MSEK (241,1). Förklaringen till utvecklingen är densamma som för kvartalet. Affärsområdena IP & Products omsatte 14,9 MSEK (16,9) och Games & Apps 4,6 MSEK (4,4).

Investeringar

Investeringar uppgick till sammanlagt -54,6 MSEK (-34,6) under helåret.

Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet uppgick till -34,4 MSEK (12,6). Koncernens likvida medel uppgick till 3,6 MSEK (38,0) den 31 december 2022.

Utdelning

Goodbye Kansas Group behöver för närvarande sin likviditet för att finansiera sin tillväxt och styrelsen har för avsikt att föreslå att ingen utdelning distribueras under 2023.

Personal

Genomsnittligt antalet anställda i koncernen under perioden uppgick till 215 (250).

Aktien

Goodbye Kansas Group-aktien (GBK) bytte namn från Bublar Group den 3 maj 2021. Aktien noterades på Nasdaq First North Growth Market den 11 november 2019 och var dessförinnan noterad på NGM MTF från den 6 november 2017. Aktien har ISIN-kod SE0010270793. Erik Penser Bank AB är bolagets Certified Adviser.

Antalet aktier uppgick till 390 961 044 and antalet aktieägare uppgick till ca 7 100 den 31 december 2022. Efter perioden slutfördes en företrädesemission och två kvittningsemissioner, varefter antalet aktier i bolaget ökade med 2 215 445 916 till sammanlagt 2 606 406 960 aktier.

Risker och osäkerhetsfaktorer

Goodbye Kansas Studios är beroende av att uppnå ett visst kapacitetsutnyttjande för att säkerställa att fasta kostnader täcks.

Det är styrelsens bedömning att Goodbye Kansas Group nu nått en så etablerad marknadsposition att arbetet kan fokusera på att leverera långsiktigt hållbar lönsamhet. Verksamhetens lönsamhet påverkas dock av bland annat svackor i orderingång och förseningar i film-, TV- och VR/AR-produktioner. Även förändringar i valutakurser påverkar lönsamheten.

Marknaderna för koncernens tjänster och produkter befinner sig i en stark tillväxtfas. Marknadsdynamiken innebär att det finns en risk för att projekt som koncernen har investerat i mottas med ett svagt intresse bland slutkunder vilket i sin tur resulterar i lägre försäljning än väntat med negativa följder för både resultat och kassaflöden som följd. Ett skifte i marknadsdynamiken kan även resultera i nedskrivningar av aktiverade utvecklingskostnader. En försening i kommersiell lansering eller lägre intäkter än väntat kan få negativa konsekvenser för koncernens verksamhet, lönsamhet och finansiella position.

Förseningar i planerade och pågående projekt kan också ha en negativ påverkan på koncernens verksamhet, lönsamhet och finansiella position. Både marknaden för mobilspel och XR kännetecknas av snabb teknisk och innovativ utveckling samt tuff konkurrens. Koncernens konkurrenter kan uppnå konkurrensfördelar genom ett mer etablerat varumärke och mer effektiv användning av finansiella, teknologiska och marknadsföringsresurser.

Koncernen består av en organisation med begränsade resurser och kan därför anses vara beroende av ett antal

nyckelanställda. Därutöver kan koncernens partners tvingas göra prioriteringar som inte ligger i linje med bolagets vilket kan leda till förseningar i slutförande av projekt.

Kommentarer om redovisnings- och värderingsprinciper

Kvartalsrapporten har upprättats enligt Årsredovisningslagen (ÅRL) och BFAR 2012:1 (K3). Tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper är oförändrade jämfört med de finansiella rapporterna för 2021.

Kommentarer om balansräkningen

Värdet på koncernens totala goodwill uppgick till 49,8 MSEK per den 31 december 2022. Goodwill skrivs av linjärt i koncernredovisningen under 5 år från slutförande av förvärvet. Värdet på övriga immateriella tillgångar uppgick till 133,5 MSEK den 31 december 2022 och innefattar värden för egenutvecklad mjukvara och egenutvecklade varumärken. Mjukvarulösningarna är verktyg för att öka produktiviteten i arbetsprocesser. Varumärken kan vara koncept för TV-serier, filmer eller spel där målet är att sälja dessa koncept vidare till projekt och bidra till dess framgång. Utvecklingskostnader skrivs av linjärt över 3-5 år.

Koncernens egna kapital är per 31 december 2022 negativt och uppgår till -12,1 MSEK, dock tillförde genomförda kvittningsemissioner och företrädesemission i januari 2023 eget kapital om totalt 121 MSEK.

Finansiering

Per 31 december 2022 hade koncernen 154,5 MSEK i extern lånefinansiering, varav 89,5 MSEK redovisas som långfristiga skulder och 65,0 MSEK som kortfristiga skulder och som inkluderar ytterligare bryggglån om totalt 15 MSEK som tecknades under fjärde kvartalet där 10 MSEK utbetalades 2022 och 5 MSEK i januari 2023. Därtill har koncernen under 2020-2022 erhållit betydande Covid-stöd i form av uppskov av skattebetalningar i de svenska bolagen, totalt cirka 72 MSEK varav MSEK 4,7m i det fjärde kvartalet 2022. Avbetalningsplaner och förlängningar har erhållits för samtliga anstånd varför de nu klassificeras som finansiella skulder; MSEK 64,4 som långfristiga och MSEK 7,6 som kortfristiga.

Den 21 december 2022 beslutade en extra bolagsstämma att genomföra två kvittningsemissioner och en företrädesemission, med teckningsperiod 11-25 januari

FINANSIELL UTVECKLING

2023. Emissionerna slutfördes efter perioden. I samband med kvittningsemissioner kvittade bolaget skulder om totalt 54,8 MSEK och företrädesemissionen tillförde bolaget en bruttolikvid om 66,5 MSEK, före avdrag för emissionskostnader.

Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till 3,6 MSEK (38,0) vid periodens utgång. De genomförda emissionerna som slutfördes efter periodens slut stärker koncernens balansräkning framåt och den tillförda likviden väntas täcka koncernens likviditetsbehov för den gällande affärsplanen och för att bolaget ska uppnå sina finansiella mål. Bolaget har även en möjlighet att ta in upp till 175 MSEK under en treårsperiod genom riktade emissioner till LDA Capital.

Nyckeltalsdefinitioner

Kassalikviditet = omsättningstillgångar/kortfristiga skulder.
Soliditet = eget kapital/tillgångar.

Rapportkalendarium

Delårsrapport Q1	19 maj 2023
Delårsrapport Q2	31 augusti 2023
Delårsrapport Q3	17 november 2023

Goodbye Kansas Group 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 28 februari 2023

Styrelsen,
Goodbye Kansas Group AB (publ)

Resultat

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

kSEK	2022 Q4	2021 Q4	2022 Helår	2021 Helår
INTÄKTER				
Nettoomsättning	85 332	77 260	288 331	263 479
Aktiverat arbete för egen räkning	2 538	3 468	12 687	21 195
Övriga rörelseintäkter	690	624	8 050	7 922
Summa	88 560	81 352	309 068	292 597
RÖRELSEKOSTNADER				
Övriga externa kostnader	-51 046	-49 366	-177 812	-162 568
Personalkostnader	-49 851	-46 305	-178 625	-191 262
Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-12 337	-14 319	-47 368	-61 234
Avskrivningar och nedskrivningar	-17 954	-25 791	-70 344	-73 076
Rörelseresultat (EBIT)	-30 291	-40 110	-117 712	-134 309
FINANSIELLA POSTER				
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	-1 124	-	-375	-6 005
Ränteintäkter	-7	-	1	3
Räntekostnader	-4 384	-6 824	-12 443	-12 280
Valutadifferenser och andra finansiella poster	-2 711	566	-281	2 006
Summa finansiella poster	-8 226	-6 258	-13 097	-16 275
Resultat efter finansiella poster	-38 517	-46 368	-130 809	-150 584
Skatt	-2	429	-13	330
Uppskjuten skatt	662	-93	4 413	-93
Periodens resultat	-37 857	-46 032	-126 409	-150 348

Balans

Balansräkning i sammandrag för koncernen

kSEK	31 dec 2022	31 dec 2021
TILLGÅNGAR		
Immateriella anläggningstillgångar	183 351	198 363
Materiella anläggningstillgångar	19 816	25 393
Finansiella anläggningstillgångar	5 608	5 611
Summa anläggningstillgångar	208 774	229 367
Kortfristiga fordringar	62 006	77 332
Kassa och bank	3 623	37 950
Summa omsättningstillgångar	65 629	115 282
Summa Tillgångar	274 403	344 649
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Aktiekapital	11 168	10 811
Övrigt tillskjutet kapital	103 102	255 183
Periodens resultat	-126 409	-150 348
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	-12 140	115 646
Minoritetsintresse	-	6 182
Eget kapital	-12 140	121 828
Avsättning för skatter	3 530	7 943
Långfristiga skulder	89 524	50 145
Kortfristiga skulder	193 489	164 733
Summa Skulder	283 013	214 878
Summa Eget kapital och Skulder	274 403	344 649
Företagsinteckningar	18 000	18 000
Eventualförpliktelser	127 257	104 304

Kassa

Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

kSEK	2022 Q4	2021 Q4	2022 Helår	2021 Helår
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat (EBIT)	-30 290	-40 109	-117 712	-134 309
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	19 585	33 570	64 124	81 805
Erhållen ränta mm	0	0	3	3
Erlagd ränta	-246	1 681	-5 170	-3 774
Betald skatt	447	215	261	-80
Förändring av rörelsekapitalet	-4 776	-49 088	24 022	55 717
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-15 281	-53 730	-34 471	-637
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Balanserade utgifter för produktutveckling	-6 137	-5 397	-48 197	-33 354
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	-	-41	-	-
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-138	-617	-1 999	-2 050
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	-	38	-	471
Förvärv av koncernföretag	-	-	-4 366	-599
Övriga förändringar finansiella tillgångar	-	-	-	669
Avyttring av finansiella anläggningstillgångar	-	-	-	225
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-6 275	-6 017	-54 562	-34 638
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Företrädesemission	-	53 976	-	53 976
Upptagna lån	17 216	-	63 327	25 000
Återbetalning av lån	-558	-1 166	-8 681	-29 370
Transaktioner med minoritet	-	-	-	-1 741
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	16 658	52 810	54 646	47 865
Periodens kassaflöde	-4 898	-6 937	-34 387	12 590
Likvida medel vid periodens början	8 491	44 881	37 950	25 336
Kursdifferens likvida medel	30	6	60	24
Likvida medel vid periodens slut	3 623	37 950	3 623	37 950

Eget kapital

Förändring av eget kapital

kSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Moderföretagets aktieägare	Minoritetsintresse	Totalt eget kapital
Ingående balans 1 januari 2021	2 862	343 772	-172 507	174 127	4 776	178 903
Periodens resultat			-150 348	-150 348		-150 348
Apportemission, GBK Holding	161	15 139		15 300		15 300
Emission, Tilläggsköpeskilling Sayduck	65	5 940		6 005		6 005
Företrädesemission	7 723	56 268	36 031	100 022		100 022
Emissionskostnader		-18 813		-18 813		-18 813
Förvärv av minoriteter			-5 680	-5 680	1 268	-4 411
Omräkningsdifferens			-4 967	-4 967	138	-4 829
Utgående balans 31 december 2021	10 811	402 306	-297 470	115 646	6 182	121 828

Ingående balans 1 januari 2022	10 811	402 306	-297 470	115 646	6 182	121 828
Periodens resultat			-126 409	-126 409		-126 409
Kvittningsemmission, 7 mars 2022	357		4 423	4 780		4 780
Emissionskostnader		-15		-15		-15
Förvärv av minoriteter			15	15	-6 182	-6 168
Omräkningsdifferens			-6 157	-6 157	-	-6 157
Balans per 31 december 2022	11 168	402 291	-425 599	-12 140	-	-12 140