

Q3

**GOODBYE
KANSAS**
GROUP

Goodbye Kansas Group • Delårsrapport • Januari – september 2022



Goodbye Kansas Studios producerade trailern för spelet Skull & Bones

Sammanfattning

Goodbye Kansas Studios producerade trailern för Skydance Interactive's & Skybound Entertainment's VR-spel The Walking Dead: Saints and Sinners - Retribution.

Tredje kvartalet 1 juli – 30 september 2022

- Nettoomsättningen minskade med 31 procent till 44,0 MSEK (63,7) främst på grund av försening i uppstart av bokade VFX-projekt inom studioverksamheten i Visual Content & Brand.
- Justerat rörelseresultat före avskrivningar (justerat EBITDA) uppgick till –25,9 MSEK (–7,5). Förlusten i kvartalet beror främst på omsättningsminskningen från förseningarna i projekten samt ett aktivt val att behålla personalresurser trots en lägre beläggning, i syfte att säkerställa tillgång till dessa resurser för projekt i kommande kvartal. Justerat EBITDA exkluderar engångskostnader om 1,2 MSEK.
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till –27,1 MSEK (–22,5).
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till –46,6 MSEK (–43,8) varav avskrivningar av goodwill uppgick till –7,3 MSEK (–9,0).
- Resultat före skatt uppgick till –49,9 MSEK (–52,7).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,13 SEK (–0,49) och efter utspädning till –0,12 SEK (–0,45).
- Likvida medel uppgick till 8,5 MSEK (44,9) per den 30 september 2022.

Första nio månaderna 1 januari – 30 september 2022

- Nettoomsättningen ökade med 9 procent till 203,0 MSEK (186,2) främst drivet av en högre efterfrågan på tjänsterna i Visual Content & Brand.
- Justerat rörelseresultat före avskrivningar (justerat EBITDA) uppgick till –27,9 MSEK (–28,9). Resultatet är relativt oförändrat jämfört med motsvarande period föregående år främst på grund av en lägre omsättning under det tredje kvartalet. Justerat EBITDA exkluderar engångskostnader om –7,1 MSEK (–18,0) kopplade till kostnadsoptimeringar.
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till –35,0 MSEK (–46,9).
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till –87,4 MSEK (–94,2) varav avskrivningar av goodwill uppgick till –21,7 MSEK (–22,1).
- Resultat före skatt uppgick till –92,3 MSEK (–104,2).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,23 SEK (–0,96) och efter utspädning till –0,22 SEK (–0,89).
- Likvida medel uppgick till 8,5 MSEK (44,9) per den 30 september 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 delårsrapporten för perioden 1 januari – 30 september 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.



Goodbye Kansas Studios
producerade trailern till
Funcoms spel Dune: Awakening

Väsentliga händelser under tredje kvartalet

- I syfte att öka takten i den beslutade renodlingen samt för att driva företagets fortsatta strategiska utveckling utsåg styrelsen i Goodbye Kansas Group bolagets CFO Stefan Danieli till ny VD. Markus Manninen som är chef för dotterbolaget Goodbye Kansas Studios utsågs till vice VD i koncernen.
- Goodbye Kansas Studios vann två ordrar för produktion av cinematiska speltrailers för nya globala kunder. Värdet på orderarna uppgår till 20 MSEK respektive 12 MSEK och produktionerna som inleddes under Q3 2022 kommer slutföras under Q4 2022 respektive Q1 2023.
- Goodbye Kansas Groups dotterbolag Plotagon i affärsområdet Games & Apps inkluderade ett export/import-verktyg i sin nyligen lanserade app Z-Cut (ett samarbete med sydkoreanska Naver Z Corporation som utvecklade avatarplattformen ZEPETO), som gör det möjligt för användare att importera sina ZEPETO avatrar in i Z-Cut. Appen är nu globalt lanserad och marknadsföringsaktiviteter från ZEPETO kommer påbörjas.
- Koncernens dotterbolag Infinite Entertainment och Goodbye Kansas Studios ingick ett samarbete med skådespelaren Bill Skarsgård's bolag Longships Entertainment, för att utveckla ett helt nytt varumärke och nya lösningar för att producera högkvalitativ CG-underhållning. Bill kommer både medverka som skådespelare och medproducent i projektet.
- Goodbye Kansas Studios producerade trailern till Funcoms spel Dune: Awakening. Spelet har inspirerats av Legendary Pictures film och Frank Herberts klassiska science fiction-böcker. Speltrailern regisserades av den visionäre artisten och författaren Simon Stålenhag som därmed har regisserat sin första speltrailer.

Väsentliga händelser efter perioden

- Styrelsen har beslutat att genomföra ett antal strukturåtgärder i verksamheten för att skapa förutsättningar för en långsiktigt sund och bärkraftig utveckling. Avsikten är att renodla verksamheten och fokusera på studioverksamheten, som bedöms ha den bästa möjligheten att skapa långsiktigt lönsam tillväxt.
- I samband med renodlingen har nya finansiella mål beslutats: En genomsnittlig årlig försäljningstillväxt på 20% och en EBITDA-marginal som överstiger 10% senast 2024.
- Bolaget har ingått ett LOI avseende avyttring av dotterbolaget Plotagon Production AB, inom affärsområdet Games & Apps.
- Styrelsen har beslutat om en företrädesemission om cirka 66,5 MSEK före avdrag för transaktionskostnader samt en riktad emission genom kvittning av skulder om cirka 50,2 MSEK, samt ytterligare kvittningsemission om cirka 4,7 MSEK till säljarna av minoritetsaktier i två av bolagets numera helägda dotterbolag. Styrelsen har därför beslutat att kalla till en extra bolagsstämma den 21 december 2022 och föreslår att bolagsstämman beslutar om Emissionerna. Företrädesemission avses säkerställas till cirka 80 procent genom teckningsförbindelser och externa garantiåtaganden.
- Goodbye Kansas Studios tog hem 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 inleddes under Q3 2022, sträcker sig över ett år och kommer att slutföras under Q3 2023.



VD-kommentar

Stefan Danieli

Bästa aktieägare,

Sedan jag tillträdde som vd i Goodbye Kansas Group i slutet av september har vi intensifierat arbetat med initiativen för att adressera koncernens utmaningar med svag lönsamhet, för höga kostnader, svag finansiell ställning och svagt kassaflöde. Utöver ett fortsatt fokus på försäljningstillväxt i Studioverksamheten och dess strategiska förflyttning mot större projekt, vidtar vi åtgärder för att minska våra operativa kostnader. Vi planerar nu att stärka vår balansräkning genom en kombinerad företrädesemission och riktade emissioner genom konvertering av skulder. Vi arbetar samtidigt vidare med avyttring av ett antal verksamheter såsom tidigare kommunicerats. I samband med förändringarna har nya finansiella mål satts: 20% årlig tillväxt med över 10% EBITDA-marginal senast 2024. Genom dessa åtgärder är jag övertygad om att vi skapar en robust kapitalstruktur och gynnsamma förutsättningar för en uthållig positiv utveckling i verksamheten.

För att säkra en långsiktigt hållbar finansiering av verksamheten planerar vi att genomföra en företrädesemission om cirka 66,5 MSEK samt en riktad emission genom kvittning av skulder om cirka 50,2 MSEK, samt ytterligare kvittningsemission om cirka 4,7 MSEK. Vår avsikt är att 80 procent av företrädesemissionen ska säkerställas genom teckningsförbindelser och externa garantiåtaganden.

Likviden från företrädesemissionen kommer att användas till expansion av Studioverksamheten samt till återbetalning av kvarvarande lån, framförallt relaterade till Covid-19. Vår finansiella ställning behöver förstärkas, och ett antal omständigheter har gjort att vi behöver

göra detta nu: Framskjutna projektstarter i Studioverksamheten, senarelagd lansering av mobilspelet Hello Kitty (där årets slutförande av utvecklingsarbetet tyngt vårt kassaflöde) samt förseningar i avyttringar av verksamheter på grund av det rådande marknadsklimatet. Utöver dessa initiativ har vi framgångsrikt omförhandlat villkoren för ett antal lån, bland annat relaterat till våra lokaler, vilket ytterligare bidrar till att stärka vår likviditet på kort sikt. Sammantaget bidrar dessa lösningar till en hållbar finansieringssituation för bolaget.

I samband med beslut om emissioner och övriga strukturåtgärder har vi även beslutat att revidera våra finansiella mål. Med de förutsättningar som vi ser framgent där

vi primärt satsar på att utveckla Studioverksamheten, är vår bedömning att målet för EBITDA-marginalen behöver sättas till 10 procent. Tillväxtmålet ligger fast som tidigare, så de finansiella målen är en genomsnittlig försäljningstillväxt om 20 procent och en EBITDA-marginal om mer än 10 procent senast 2024.

Tredje kvartalet påverkas av framskjutna projektstarter

Goodbye Kansas Group hade ett svagt tredje kvartal med lägre intäkter och försämrat resultat, trots starkt orderläge i affärsområdet Visual Content & Brand. Utöver den förväntade, och kommunicerade, säsongsmässigt svaga period som kvartal tre utgör, påverkades vi negativt av att kunder i Studioverksamheten beslutade senarelägga uppstart av stora VFX-projekt, vilket medfört negativ påverkan på våra intäkter. Koncernens nettoomsättning minskade med 31 procent under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år till 44,0 MSEK (63,7). Justerat EBITDA minskade till -25,9 MSEK (-7,5).

Efterfrågan på VFX- och speltrailertjänster från Goodbye Kansas Studios förblir hög och orderläget i affärsområdet Visual Content & Brand är starkt. De senarelagda projektstarterna innebär inte att vi har tappat affärer, utan att dessa har skjutits upp till innevarande kvartal.

Långsiktig bärkraft i Studioverksamheten trots förseningar

Studioverksamheten inom Visual Content & Brand har det starkaste orderläget sedan före pandemin, bättre än någonsin. Verksamheten har en stark marknadsposition, världsledande teknik och en erkänt kreativ förmåga. Det har givit oss långsiktiga relationer med kunder som exempelvis Netflix, Amazon, Apple+, Warner och Sony Entertainment.

Vår strategiska inriktning är att gå mot färre och större projekt inom VFX och speltrailers, samt att ytterligare stärka och expandera vårt tjänsteutbud till segmenten in-game och animation, vilka karaktäriseras av stark tillväxt. Projekt som tidigare försenats har nu kommit igång och vi kommer att redovisa en kraftig tillväxt under det fjärde kvartalet. Vår prognos för fjärde kvartalet visar en omsättningstillväxt i linje med våra finansiella mål och ett förbättrat resultat jämfört med föregående år. Vi har dessutom en stark orderbok som sträcker sig in i och över första halvåret 2023, med en försäljningspipeline som

är betydligt längre än så. Det är en väsentlig förbättring jämfört med samma tidpunkt föregående år.

Renodling av verksamheten

För att skapa förutsättningar för en sund och bärkraftig utveckling framåt har vi som tidigare kommunicerats beslutat om ett antal strukturåtgärder. Vi har beslutat att renodla verksamheten och fokusera på Studioverksamheten där vi genom vår starka kundposition, skickliga medarbetare och tekniska plattform ser den bästa möjligheten att skapa långsiktigt lönsam tillväxt. Kvarvarande verksamheter inom affärsområdena IP & Products samt Games & Apps utvärderas nu sett till dess strategiska möjligheter. Vi har nyligen kommunicerat att vi ingått avsiktsförklaring gällande avyttringen av Plotagon Production och fler avyttringar kan komma att aktualiseras framöver.

Som tidigare kommunicerats har vi beslutat att avyttra Sayduck samt utvärdera strategiska möjligheter för Vobling. Försäljningsprocessen av Sayduck har fördröjts på grund av omvärldsutvecklingen under våren och sommaren. Arbetet med att hitta en attraktiv lösning och rätt långsiktig ägare till bolaget fortgår, och vi för konkreta diskussioner med intressenter.

Styrelsen ser begränsade synergier mellan Vobling och gruppen i övrigt och utvärderar strategiska alternativ för bolaget.

Även det tredje bolaget inom affärsområdet IP & Products – Infinite Entertainment – utvärderas just nu strategiskt, och kan komma att avyttras.

Medel från avyttringar kommer att användas för investeringar i Studioverksamhetens expansion.

Effektivisering av verksamheten

Parallellt med de större strukturåtgärderna har vi initierat ett nytt kostnadsoptimeringsprogram som har potential att sänka kostnaderna med 15–20 MSEK årligen. Fokusområden för kostnadsoptimeringsprogrammet är högre kapacitetsutnyttjande, optimering av kontorsytor, minskad användning av konsulter samt generella kostnadsbesparingar. Vi kommer att behöva ha en betydligt bättre kostnadsdisciplin framgent, här har vi inte agerat i tillräcklig utsträckning hittills. Utöver utannonserade besparingar kommer vi att satsa på att införa bättre systemverktyg som säkerställer mer effektiv resursanvändning i produktionen och förbättrar vår förmåga att leda, administrera och följa upp projekt.

Stabilare kapitalstruktur stödjer våra tillväxtambitioner

En avyttring av icke-kärnverksamheter i kombination med företrädesemissionen och den riktade emissionen genom kvittning av skulder gör att vi kan uppnå våra finansiella mål om en genomsnittlig omsättningstillväxt om 20 procent samt en EBITDA-marginal som överstiger 10 procent senast 2024.

Vi kommer framgent att hålla marknaden underrättad om aviserade emissioner samtidigt som vi har fullt fokus på att leverera högkvalitativa tjänster till våra kunder. Med genomförande av beslutade åtgärder är jag övertygad om att Goodbye Kansas Group har en stark position på en växande och mycket spännande marknad, och att vi har goda förutsättningar att bli ett lönsamt tillväxtföretag.

Stefan Danieli
VD
Goodbye Kansas Group

Nyckeltal

Koncernen

kSEK	2022 Q3	2021 Q3	2022 Jan-sep	2021 Jan-sep	2021 Helår
Nettoomsättning	44 000	63 657	202 999	186 219	263 479
Aktiverat arbete för egen räkning	3 461	3 335	10 149	17 727	21 195
Summa intäkter	50 428	68 955	220 508	211 244	292 597
Justerat EBITDA	-25 875	-7 503	-27 913	-28 913	-36 761
EBITDA	-27 066	-22 471	-35 032	-46 916	-61 234
Antal anställda, genomsnitt	212	262	219	259	276
Balansomslutning	278 680	348 519	278 680	278 680	344 649
Kassalikviditet	30%	45%	30%	45%	70%
Soliditet	9%	25%	9%	25%	35%
Eget kapital per aktie, kr	0,06	0,81	0,06	1,35	0,32
Resultat per aktie, kr					
- före utspädning	-0,13	-0,49	-0,23	-0,96	-0,40
- efter utspädning	-0,12	-0,45	-0,22	-0,89	-0,39
Antalet aktier vid periodens slut	390 961 044	108 131 727	390 961 044	108 131 727	378 461 044
Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning	395 961 044	112 131 727	395 961 044	112 131 727	387 461 044

Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 30 september 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 kartbaserade mobilspele och Plotagon som erbjuder en app för 3D-animering.

Utveckling i koncernen

Koncernens nettoomsättningen minskade till 44,0 MSEK under tredje kvartalet och den främsta anledningen är att VFX-projekt inom Visual Content & Brand har försenats. Koncernens försäljningspipeline förblir dock väldigt stark jämfört med motsvarande period föregående år. Även lönsamheten har drabbats negativt av den minskade omsättningen. Arbetet att öka effektivitet, öka merförsäljning och förlänga kundavtal har intensifierats för att förbättra den långsiktiga lönsamheten.

Visual Content & Brand

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand som består av bolaget Goodbye Kansas Studios uppgick till 39,8 MSEK (59,0).

Affärsområdet har drabbats negativt av förseningar av projekt som skjutits fram till efterföljande kvartal. Verksamheten har medvetet bibehållit frilansare under kvartalet för att säkerställa att bolaget har tillräckliga resurser inför de projekt som nu inleds under årets sista kvartal. Den minskade omsättningen tillsammans med ökade kostnader för personal har resulterat i en ökad förlust på EBITDA-nivå. Intäkter från spelsektorn uppgick till 19,1 MSEK (33,1) under kvartalet och utgjorde 48 procent av intäkterna. Intäkter från Film och TV sektorerna om 20,7 MSEK bibehölls och är oförändrade i jämförelse med samma kvartal föregående år. Affärsområdet har sedan första halvåret arbetat långsiktigt och byggt en stark försäljningspipeline för film och tv sektorerna. Affärsområdet är väl positionerat för att möta behoven för de mest krävande uppdragen inom film, tv och dataspel.

IP & Products

Nettoomsättningen för IP & Products som består av bolagen Infinite Entertainment, Vobling och Sayduck, uppgick till 3,2 MSEK (3,9).

Infinite Entertainments nettoomsättning uppgick till 0 MSEK (0) under det tredje kvartalet. Infinite Entertainment utvecklar film- och TV-projekt och varumärken, antingen internt eller i samarbete med andra kreatörer och partners. Produktion av filmen "Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu" tillsammans med Netflix och Spike Lee är fortsatt i en planeringsfas. Uppmärksamheten från detta

partnerskap har lett till diskussioner om nya projekt.

Voblings nettoomsättning minskade något till 1,7 MSEK (2,1) i det tredje kvartalet 2022. Vobling har slutfört utvecklingen av den VR-baserade brandsläckarprodukten VR Fire Trainer. Vobling har tecknat återförsäljaravtal med några av Europas största bolag inom brand och säkerhet och har under kvartalet utökat med fler marknader samt samarbetspartners även utanför Europa

Sayducks nettoomsättning under kvartalet uppgick till 1,5 MSEK (1,7). Licensintäkternas andel av total omsättning uppgick till 61 procent under kvartalet. En process för att avyttra Sayduck inleddes under andra kvartalet 2022 och vi räknar med att slutföra en försäljning under 2022.

Games & Apps

Nettoomsättningen för Games & Apps som består av Virtual Brains och Plotagon uppgick till 1,0 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 det platsbaserade mobilspelet Hello Kitty är slutfört men spelets lansering kommer dröja till september 2023 på grund av beslut från varumärkesägaren Sanrio. Som tidigare kommunicerats, har spelet utvecklats i samarbete med Keywords Studios som är en av världens mest världsrenommerade 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 290 miljoner registrerade användare. Appen har tidigare genomfört en soft launch och nu pågår en bredare lansering av appen globalt.



CASE: SKULL & BONES

Goodbye Kansas Studios har byggt upp ett gediget rykte som skapare av filmiska speltrailers, och kunder återkommer ofta när de har ett nytt spel att marknadsföra. Så var fallet med trailern för Ubisofts spel "Skull and Bones", ett episkt äventyr som involverar alla klassiska piratfilms-ingredienser, som stormar, hårda strider, vackra miljöer och engagerande karaktärer.

"Efter ett gott samarbete med DDB Paris och Ubisoft vid produktionen av trailern för "Assassins Creed: Valhalla" 2021 fick vi möjligheten att pitcha på release-trailern för "Skull & Bones". Vi förstod redan från början att DDB och Ubisoft letade efter något exceptionellt, och antog förstås utmaningen", säger Jan Cafourek, Executive Producer på Goodbye Kansas.

För att berätta en historia som sträcker sig över hav, kontinenter och tid, samarbetade Goodbye Kansas nära med DDB och Ubisoft Singapore för att hitta rätt kontext, tonalitet och tempo i berättelsen. En utmaning var att visa hjältens "rags-to-riches-resa" och samtidigt hinta om scopet i själva spelets värld och de möjligheter det erbjuder. Därtill kom förstås alla tekniska aspekter som ingår i en produktion av denna storleksordning, inklusive avancerad FX och fotorealistiska digitala karaktärer som verkligen kan connecta med publiken och få dem att glömma att de tittar på en CGI-produktion.

"Vi har ett fantastiskt team här på Goodbye Kansas och vi pressar oss hela tiden för att bli ännu bättre på att skapa vackra och engagerande scener", säger Henrik Eklundh, VFX Supervisor på projektet. "Våra Digital Humans är några av de bästa i branschen och vi känner att vi verkligen tänjde på gränserna när vi skapade huvudpersonen i den här trailern, men vi flyttade också fram positionerna inom FX-simulering och Houdini-integration."

Teamet var särskilt angeläget om att få arbeta med de visuella effekterna för alla olika miljöer i berättelsen och skapa vatten, stormar och sjöstrider. Varje scen krävde både kreativitet och djup förståelse för själva hantverket. De komplexa stridssekvenserna krävde omfattande FX-simuleringar och Henrik njöt av varje sekund. "Det är en fantastisk känsla när allt faller på plats, som i scenen där piratskeppet attackerar ett annat skepp med en massiv eldkastare. Det såg otroligt ut!"

För regissören Emnet Mulugeta var det spännande att få arbeta med skådespelaren som porträtterade huvudpersonen, David Nzinga. "Det var en ren njutning att arbeta med honom. Han mejslade fram karaktären med en subtilitet som verkligen passade rollen och hjälpte oss att förmedla karaktärens känslomässiga resa på ett äkta och naturligt sätt."

Trailern släpptes den 7e juli 2022.



Våra Digital Humans är några av de bästa i branschen och vi känner att vi verkligen tänjde på gränserna när vi skapade huvudpersonen i den här trailern"

Henrik Eklundh,
VFX Supervisor

Finansiell utveckling



Tredje kvartalet 1 juli – 30 september 2022

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 44,0 MSEK (63,7). Försäljningen under kvartalet minskade med –31 procent främst på grund av försenade VFX-projekt inom Visual Content & Brand.

Justerat EBITDA uppgick till –25,9 MSEK (–7,5). Det justerade EBITDA exkluderar engångskostnader om –1,2 MSEK och det försämrade resultatet beror på den minskade omsättningen och bibehållna kostnader för att säkerställa tillräckliga resurser inför kommande projekt. EBITDA uppgick till –27,1 MSEK (–22,5).

EBIT uppgick till –46,6 MSEK (–43,8). Kvartalet inkluderar avskrivningar av goodwill och licenser om –7,3 MSEK (–9,0) och avskrivningar av utvecklingskostnader om –4,3 MSEK (–1,6).

Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,13 SEK (–0,49) och efter utspädning uppgick den till –0,12 SEK (–0,45).

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand uppgick till 39,8 MSEK (59,0) och utgör således 90 procent av koncernens omsättning. Affärsområdet har drabbats negativt av försenade projekt som skjutits till innevarande kvartal. En majoritet av affärsområdets intäkter faktureras i utländska valutor (USD, EUR och GBP). Spelindustrin är fortsatt stark och står för 48 procent av totala försäljningen inom Visual Content & Brand.

Under tredje kvartalet omsatte affärsområdena IP & Products 3,2 MSEK (3,9) och Games & Apps 1,0 MSEK (0,9).

Investeringar

Betydande investeringar relaterar till produktutveckling av mobilspel, produkter, mjukvara och varumärken, och de uppgår till sammanlagt 13,5 MSEK (1,5) under tredje kvartalet, främst relaterat till färdigställandet av Hello Kitty.

Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet under tredje kvartalet uppgick till –4,3 MSEK (22,9). Koncernens likvida medel uppgick till 8,5 MSEK (44,9) den 30 september 2022.



Första nio månaderna 1 januari– 30 september 2022

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 203,0 MSEK (186,2). Ökningen beror på en ökad efterfrågan från kunder inom studioverksamheten.

Justerat EBITDA uppgick till –27,9 MSEK (–28,9). Det justerade EBITDA exkluderar engångskostnader om –7,1 MSEK (18,0). EBITDA uppgick till –35,0 MSEK (–46,9).

EBIT uppgick till –87,4 MSEK (–94,2) och inkluderar avskrivningar för goodwill om –21,7 MSEK och för utvecklingskostnader om –13,3 MSEK.

Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,23 SEK (–0,96) och efter utspädning uppgick den till –0,22 SEK (–0,89).

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand uppgick till 189,2 MSEK (168,4). Förklaringen till utvecklingen är densamma som för kvartalet. Affärsområdena IP & Products omsatte 10,3 MSEK (13,2) och Games & Apps 3,5 MSEK (3,5).

Personal

Genomsnittligt antal anställda i koncernen under perioden uppgick till 212 (262). Den främsta anledningen till ett minskat antal anställda är att verksamheten i Filippinerna lades ned.

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. Wildeco Ekonomisk Information AB är bolagets Certified Adviser.

Antalet aktier uppgick till 390 961 044 and antalet aktieägare uppgick till ca 6 900 den 30 september 2022.

Risker och osäkerhetsfaktorer

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

FINANSIELL UTVECKLING

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 pandemin har resulterat i 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.

Koncernen är beroende av att säkra finansiering till attraktiva villkor för att bedriva en hållbar affär.

Kommentarer 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 2021.

Kommentarer om balansräkningen

Värdet på koncernens totala goodwill uppgick till ca 57,1 MSEK per den 30 september 2022. Goodwill skrivs av

linjärt i koncernredovisningen under 5 år från slutförande av förvärvet. Övriga immateriella tillgångar 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 år.

Finansiering

Koncernen har 79,0 MSEK i extern lånefinansiering, varav 47,6 MSEK redovisas inom långfristiga skulder och 31,9 MSEK inom kortfristiga skulder. Under kvartalet tecknades ytterligare bryggglån om totalt 15 MSEK varav 10 MSEK från existerande aktieägare tillika styrelsemedlem.

Därtill har koncernen under 2020-2022 erhållit betydande Covid- stöd i form av uppskov av skattebetalningar i de svenska bolagen, totalt cirka 68 MSEK. 11,5 MSEK av dessa redovisas inom långfristiga skulder, då avbetalningsplaner på 3 år beviljats för dessa, och 56,3 MSEK redovisas ännu inom kortfristiga skulder även om sannolikheten att betalningsplaner även på dessa kommer att beviljas är hög.

Den totala låneskulden om 146,8 MSEK bedöms vara ett stort hinder för koncernens fortsatta verksamhet, vilket är det främsta skälet till att kommande nyemission kompletteras av att lån konverteras till eget kapital för majoriteten av icke Covid-relaterade lån.

Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till 8,5 MSEK (44,9) vid periodens utgång. På grund av en försening av lanseringen av mobilspelet Hello Kitty samt försenade projekt inom VC&B, bedömer nu ledningen att verksamheten kommer ha ett kapitalbehov om cirka 40 MSEK inför 2023. Styrelsen har därför beslutat att genomföra en nyemission för att säkra tillräcklig finansiering tills verksamheten är lönsam.

Vidare skulle en försäljning av Infinite Entertainment, Sayduck och Vobling potentiellt bidra till att åtgärda kapitalunderskottet. Givet att det är svårt att bedöma när dessa avyttringar kan vara slutförda, har styrelsen bedömt att en nyemission är nödvändig.

Bolaget har även en möjlighet att ta in upp till 175 MSEK under en treårsperiod genom riktade emissioner till LDA Capital.

FINANSIELL UTVECKLING

Rapportkalendarium

Bokslutskommuniké, jan–dec 2022	28 februari 2023
Årsredovisning 2022	23 mars 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 18 november 2022

Styrelsen,
Goodbye Kansas Group AB (publ)

Resultat

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

kSEK	2022 Q3	2021 Q3	2022 Jan-sep	2021 Jan-sep	2021 Helår
INTÄKTER					
Nettoomsättning	44 000	63 657	202 999	186 219	263 479
Aktiverat arbete för egen räkning	3 461	3 335	10 149	17 727	21 195
Övriga rörelseintäkter	2 967	1 963	7 360	7 298	7 922
Summa	50 428	68 955	220 508	211 244	292 597
RÖRELSEKOSTNADER					
Övriga externa kostnader	-38 243	-38 972	-126 765	-113 202	-162 568
Personalkostnader	-39 251	-52 454	-128 774	-144 958	-191 262
Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-27 066	-22 471	-35 032	-46 916	-61 234
Avskrivningar och nedskrivningar	-19 556	-21 309	-52 390	-47 285	-73 076
Rörelseresultat (EBIT)	-46 622	-43 780	-87 421	-94 201	-134 309
FINANSIELLA POSTER					
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	-390	-	749	-6 005	-6 005
Ränteintäkter	8	2	8	3	3
Räntekostnader	-4 060	-3 110	-8 058	-5 455	-12 280
Valutadifferenser och andra finansiella poster	1 120	-5 837	2 430	1 440	2 006
Summa finansiella poster	-3 322	-8 945	-4 872	-10 017	-16 275
Resultat efter finansiella poster	-49 944	-52 725	-92 293	-104 218	-150 584
Skatt	-2	-99	-11	-99	330
Uppskjuten skatt	662	99	3 751	-	-93
Periodens resultat	-49 284	-52 725	-88 553	-104 317	-150 348

Balans

Balansräkning i sammandrag för koncernen

kSEK	30 sep 2022	30 sep 2021	31 dec 2021
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar	193 455	213 416	198 363
Materiella anläggningstillgångar	21 348	26 888	25 393
Finansiella anläggningstillgångar	5 612	5 761	5 611
Summa anläggningstillgångar	220 414	246 065	229 367
Kortfristiga fordringar	49 775	57 573	77 332
Kassa och bank	8 491	44 881	37 950
Summa omsättningstillgångar	58 266	102 454	115 282
Summa Tillgångar	278 680	348 519	344 649
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	10 947	3 088	10 811
Övrigt tillskjutet kapital	102 569	184 240	255 183
Periodens resultat	-88 553	-104 317	-150 348
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	24 963	83 012	115 646
Minoritetsintresse	-	4 913	6 182
Eget kapital	24 963	87 925	121 828
Avsättning för skatter	4 192	8 273	7 943
Långfristiga skulder	57 661	25 297	50 145
Kortfristiga skulder	191 864	227 024	164 733
Summa Skulder	249 525	252 321	214 878
Summa Eget kapital och Skulder	278 680	348 519	344 649
Företagsinteckningar	18 000	13 320	18 000
Eventualförpliktelser	104 304	113 529	104 304

Kassa

Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

kSEK	2022 Q3	2021 Q3	2022 Jan-sep	2021 Jan-sep	2021 Helår
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat (EBIT)	-46 623	-43 780	-87 421	-94 200	-134 309
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	21 207	18 668	49 604	48 235	81 805
Erhållen ränta mm	2	2	3	3	3
Erlagd ränta	-2 578	-3 110	-4 923	-5 455	-3 774
Betald skatt	426	27	-186	-295	-80
Förändring av rörelsekapitalet	36 447	68 603	28 798	104 805	55 717
Kassaflöde från den löpande verksamheten	3 818	40 410	-19 190	53 093	-637
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Balanserade utgifter för produktutveckling	-13 465	-1 486	-42 060	-27 957	-33 354
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	-	-	-	41	-
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-456	-438	-1 861	-1 433	-2 050
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	-	433	-	433	471
Förvärv av koncernföretag	-	-	-4 366	-599	-599
Övriga förändringar finansiella tillgångar	-	-	-	669	669
Avyttring av finansiella anläggningstillgångar	-	225	-	225	225
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-13 921	-1 266	-48 287	-28 621	-34 638
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Företrädesemission	-	-	-	-	53 976
Upptagna lån	10 000	-	46 111	25 000	25 000
Återbetalning av lån	-4 242	-14 475	-8 123	-28 204	-29 370
Transaktioner med minoritet	-	-1 741	-	-1 741	-1 741
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 758	-16 216	37 988	-4 945	47 865
Periodens kassaflöde	-4 345	22 928	-29 489	19 527	12 590
Likvida medel vid periodens början	12 822	21 866	37 950	25 336	25 336
Kursdifferens likvida medel	14	87	30	18	24
Likvida medel vid periodens slut	8 491	44 881	8 491	44 881	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			-104 316	-104 316		-104 316
Apportemission, GBK Holding	161	15 138		15 299		15 299
Emission, Tilläggsköpeskilling Sayduck	65	5 940		6 005		6 005
Emissionskostnader		-3 137		-3 137		-3 137
Förvärv av minoriteter			-1 768	-1 768		-1 768
Omräkningsdifferens			-3 198	-3 198	137	-3 061
Balans per 30 september 2021	3 088	361 713	-281 789	83 012	4 913	87 925
Periodens resultat			-46 032	-46 032		-46 032
Företrädesemission	7 722	56 268	36 031	100 022		100 022
Emissionskostnader		-15 676		-15 676		-15 676
Förvärv av minoriteter			-3 939	-3 939	1 269	-2 670
Omräkningsdifferens			-1 742	-1 742	-	-1 742
Utgående balans 31 December 2021	10 810	402 305	-297 470	115 645	6 182	121 828
Ingående balans 1 januari 2022	10 810	402 306	-297 470	115 646	6 182	121 828
Periodens resultat			-88 553	-88 553		-88 553
Kvittningsemision, 7 mars 2022	137		4 643	4 780		4 780
Emissionskostnader		-15		-15		-15
Förvärv av minoriteter			1 817	1 817	-6 182	-4 365
Omräkningsdifferens			-8 712	-8 712	-	-8 712
Balans per 30 september 2022	10 947	402 291	-388 275	24 963	-0	24 963