

# Q1

**GOODBYE  
KANSAS**  
GROUP

Goodbye Kansas Group • Delårsrapport • Januari – mars 2021



Fotorealistisk hjort skapad av Goodbye Kansas Studios för drama-serien "A Discovery of Witches" för Sky One/Bad Wolf.

# Sammanfattning

Netflix-serien "Cursed" är en av fyra produktioner som har nominerats i kategorin "Special, Visual & Graphic Effects" i årets BAFTA TV Craft Awards, den brittiska motsvarigheten till Emmys. Goodbye Kansas Studios levererade Visuella effekter (VFX) till serien och nomineras tillsammans med Milk VFX, DNEG TV, Freefolk, Greg Fisher och David Houghton.

## Första kvartalet, 1 januari – 31 mars 2021

- Nettoomsättningen ökade till 58,9 Mkr (4,7).  
Ökningen i omsättning förklaras av förvärvet av Goodbye Kansas Holding.
- Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -9,5 Mkr (-7,2).
- Kassabehållningen uppgick till 39,2 Mkr per 31 mars.
- Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -22,9 Mkr (-11,3) varav avskrivningar på goodwill uppgår till 7,0 Mkr.
- Resultat före skatt uppgick till -28,2 Mkr (-11,3).
- Resultat per aktie uppgick till -0,27 kr (-0,21).
- Stark försäljningspipeline inför andra halvåret.

## Första kvartalet, jämförelse proforma

- **Nettoomsättning\***  
Q1 2021 jämfört med Q1 2020 uppgick till 58,9 Mkr (81,3)  
Q1 2021 jämfört med Q4 2020 uppgick till 58,9 Mkr (60,9)
- **EBITDA\***  
Q1 2021 jämfört med Q1 2020 uppgick till -9,5 Mkr (1,3)  
Q1 2021 jämfört med Q4 2020 uppgick till -9,5 Mkr (-17)  
**Nettoomsättning och EBITDA** för Q1 påverkas fortfarande av pandemin och är lägre jämfört med proforma Q1 2020, medan nettoomsättningen ligger i nivå med proforma Q4 och EBITDA har stärkts.
- **Rörelsekostnaderna\*** minskade med 5,2 procent jämfört med Q1 2020

\*Jämförelsetalen för Q1 och Q4 2020 är proforma.

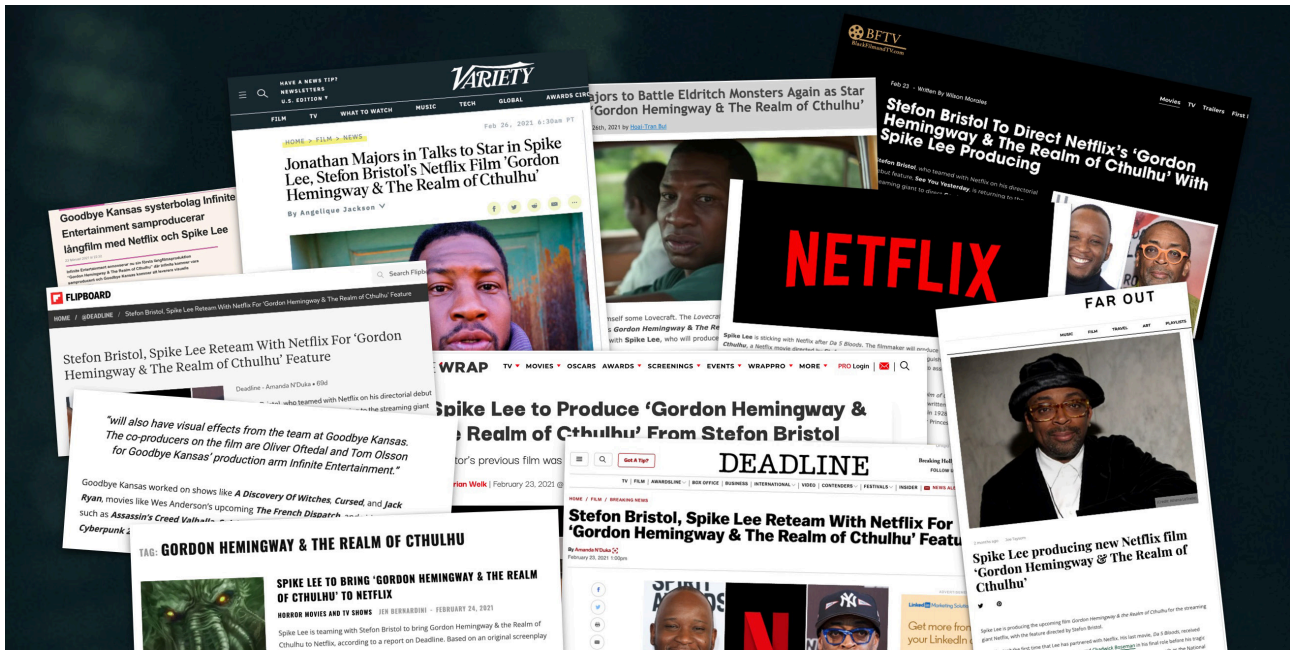
Med "Goodbye Kansas" avses Goodbye Kansas Group AB (publ), org. nr. 559019-7462, inklusive dotterbolag.

Styrelsen och verkställande direktören för Goodbye Kansas får härmed avge delårsrapport avseende perioden 1 januari – 31 mars 2021.

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



# SAMMANFATTNING



Infinite Entertainment annonserade i februari 2021 sin första långfilmsproduktion "Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu" där Infinite kommer vara samproducent och Goodbye Kansas kommer att leverera visuella effekter (VFX). Filmen ska regisseras av Stefón Brístol (*See You Yesterday*) och produceras av Netflix, Oscarsvinnaren Spike Lee (*Blackkklansman*, *Malcolm X*, *Da 5 Bloods*) samt veteranproducenterna Lloyd Levin (*Da 5 Bloods*, *Watchmen*) och Beatriz Levin (*Da 5 Bloods*, *The Mauritanian*). Manus är skrivet av Hank Woon och bearbetat av honom och Federica Bailey.

## Viktiga händelser under första kvartalet

- Infinite Entertainment, Goodbye Kansas produktions- och IP-bolag, har annonserat sin första långfilmsproduktion med Netflix och Spike Lee, där Infinite kommer vara samproducent och Goodbye Kansas Studios kommer att leverera visuella effekter (VFX).
- Ytterligare ett strategiskt återförsäljaravtal för Voblings egenutvecklade produkt VR Fire Trainer slöts med GLORIA som är Europas största bolag inom brand- och säkerhetslösningar. Avtalet omfattar i ett första steg DACH-regionen.
- Ett licensavtal med Micro Star International Ltd (MSI) – världsledande inom avancerad elektronik för spelsektorn ingicks med Sayduck.
- En strategisk licensaffär genomfördes med det ledande globala leksaksbolaget MGA Entertainment Inc. Goodbye Kansas erhåller global licens för spel och appar för några av MGA:s mest populära varumärken.
- Förvärvet av Plotagon Production AB genomfördes genom en apportemission.
- Goodbye Kansas och Sanrio flyttar fram lanseringen av mobilspelet Hello Kitty. Licensavtalet har förlängts till 2024.

## Viktiga händelser efter perioden

- Nya finansiella mål beslutades av styrelsen; en genomsnittlig årlig försäljningstillväxt om 20% samt att nå en EBITDA-marginal överstigande 20% senast 2024.
- Årsstämman beslutade om namnbyte till Goodbye Kansas Group. Den marknadsnoterade aktien handlas under Goodbye Kansas Group (kortnamn: GBK) från och med den 3 maj. Namnet Goodbye Kansas har efter en utvärdering visat sig vara det starkaste varumärket internationellt och ger därför ytterligare en styrka för framtida affärer och tillväxt.
- Årsstämman valde in två nya styrelseledamöter, Magnus Meyer och Mikko Setälä. Goodbye Kansas styrelse kompletteras därmed med värdefull erfarenhet från konsult-, teknik- och spelbranschen. Per Anders Wärn valdes som ny ordförande.
- Goodbye Kansas Studios utökade samarbetet med en framstående AAA spelutvecklare avseende regi, Performance Capture och angränsade tjänster. Ordervärdet beräknas uppgå till omkring 37 Mkr.

# VD-ord

Peter Levin



**“Vi har arbetat fram en utvecklad strategi, struktur och fokus för stabilitet och långsiktig lönsamhet”**

**G**ruppens affärsmodell baseras på en kombination av spjutspetsteknologi, artister i världsklass samt värdeskapande IP:n och produkter. Vår affär bygger på den konvergens som sker inom teknologi och visuellt innehåll på såväl konsument- som företagsmarknaden. Grunden är nu lagd för att vi ska kunna utnyttja samtliga synergier i gruppen avseende kompetens och teknik för att kunna ta oss an större affärer.

Med vår position på de starkt växande marknaderna immersive tech (XR-), film/TV-, streaming- och spelindustrin, bedömer jag att vi har goda förutsättningar att nå de

nya finansiella målen för tillväxt och lönsamhet som nyligen beslutats av styrelsen; en genomsnittlig årlig försäljningstillväxt om 20% samt att uppnå en EBITDA-marginal överstigande 20% senast 2024.

Under kvartalet ser vi fortsatt effekter av pandemin jämfört med samma period förra året som var helt opåverkad av pandemin. Film- och TV-produktion har ännu inte kommit igång under de första månaderna i år. Vi ser däremot ett förbättrat resultat jämfört med fjärde kvartalet 2020, vilket visar att vår utveckling fortsätter i rätt riktning. Inför andra halvåret har vi en mycket stark försäljningspipeline och som också är internationellt diversifierad. I takt



# ”Vi har nu en ny och förtydligad struktur samt strategi och fokus på att driva fram licens och royaltyintäkter tillsammans med en optimerad, flexibel och växande projekt- och konsultaffär”.

med att samhällena nu börjar öppna upp ser jag positivt på intäktsmöjligheterna för helåret.

Vi arbetar fortsatt med att optimera vår nuvarande kärnverksamhet, som huvudsakligen bygger på projektintäkter från avancerade digitala produktioner, för att öka effektivitet och lönsamhet. Dessutom skall vi successivt, över tid växla över intäktmodellen för gruppen till mer skalbara lösningar och återkommande försäljning genom längre partneravtal, licenser, mikrotransaktioner och egenutvecklade IP:n.

Inom det område som vi nu kallar **”Visual Content and Brand”** har Goodbye Kansas Studios framgångsrikt positionerat sig mot världsledande företag och betydande investeringar i infrastruktur och teknologi har genomförts. Nyligen tecknades ett utökat avtal med en AAA-spelutvecklare för ett kontrakt gällande Performance Capture, ett av de största i bolagets historia. Vi arbetar vidare mot större och längre projekt samt utvidgade långsiktiga partnerskap med våra globala kunder. För att möta den ökade efterfrågan på Goodbye Kansas Studios har vi valt att expandera i UK under hösten.

**”IP and Products”** omfattar dotterbolagen Infinite Entertainment, Vobling och Sayduck. Här ligger fokus på att driva fram licens- och royaltyintäkter via utveckling av Film- & TV-produktioner samt egna produkter och teknologi. Nyligen presenterades det första av flera pågående utvecklingsprojekt från Infinite Entertainment, filmen *”Gordon Hemingway”*, i form av ett samarbetsavtal med Netflix och bl.a Hollywood-regissören Spike Lee. Projektet krävde en liten initial investering från i huvudsak befintliga interna resurser som nu är helt återbetald i samband med att avtal tecknats. Genom partnerskapet med Netflix finns potential

för betydande intäkter till Goodbye Kansas Studios och längre fram kan ett sådant IP ge ytterligare affärsmöjligheter för vår grupp.

Vobling är i slutförhandlingar om ytterligare återförsäljaravtal på nya marknader för produkten VR Fire Trainer som röner stort intresse. Vi lägger stor vikt vid att utveckla vår position inom *Virtual Reality training* vilket är ett område som växer globalt. Sayducks 3D/AR-lösning för e-handeln har fortsatt en stark efterfrågan och andelen licensintäkter fortsätter att öka.

**”Games & Apps”** med Virtual Brains och Plotagon omfattar våra aktiviteter mot B2C marknaden. Jag har tidigare informerat om att vi avser outsourca en del av vår produktion och här är vi nu i slutförhandlingar med partners, för vidareutveckling av bl.a. vårt kartbaserade mobilspel Hello Kitty. Plotagons projekt – en underhållningsapp för sydkoreanska Naver Z och ZEPETO – fortsätter enligt plan med lansering senare i år.

Avslutningsvis kan jag konstatera att vi efter några år av stora investeringar nu har en ny och förtydligad struktur samt strategi och fokus på att driva fram licens- och royaltyintäkter tillsammans med en optimerad, flexibel och växande projekt- och konsultaffär. Vi har vi en stark position för att skapa lönsamhet och tillväxt under de närmaste åren, både organiskt och via kompletterande förvärv.

Peter Levin,  
Koncernchef och VD,  
Goodbye Kansas Group

# En partner i världsklass inom teknologidrivet visuellt innehåll

Grunden är nu lagd för koncernens framtida organisation, strategi och re-branding. 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.

## Finansiella mål och strategisk inriktning

De nya finansiella målsättningarna bygger på den förväntade marknadsutvecklingen, företagets position på marknaden och den utvecklade strategin med förväntade möjligheter till nya affärer. Namnbytet ger ytterligare en styrka för framtida affärer och tillväxt.

Affärsmodellen bygger på en kombination av spjutspetsteknologi, artister i världsklass samt värdeskapande IP:n och produkter. Nuvarande kärnverksamhet, som huvudsakligen består av projektintäkter från avancerade digitala produktioner, optimeras nu ytterligare för ökad effektivitet och lönsamhet.

Gruppen kan dessutom utnyttja synergier och successivt växla över intäktssmodellen till mer skalbara lösningar och återkommande försäljning genom licenser, mikrotransaktioner och egenutvecklade IP:n.

Det stora globala nätverket av kunder ger möjlighet till korsförsäljning och att kunna bygga vidare på en redan etablerad internationell närvaro.

### Nya finansiella målsättningar:

Årlig försäljningstillväxt i genomsnitt:

**20%**

EBITDA marginal, senast 2024:

**>20%**

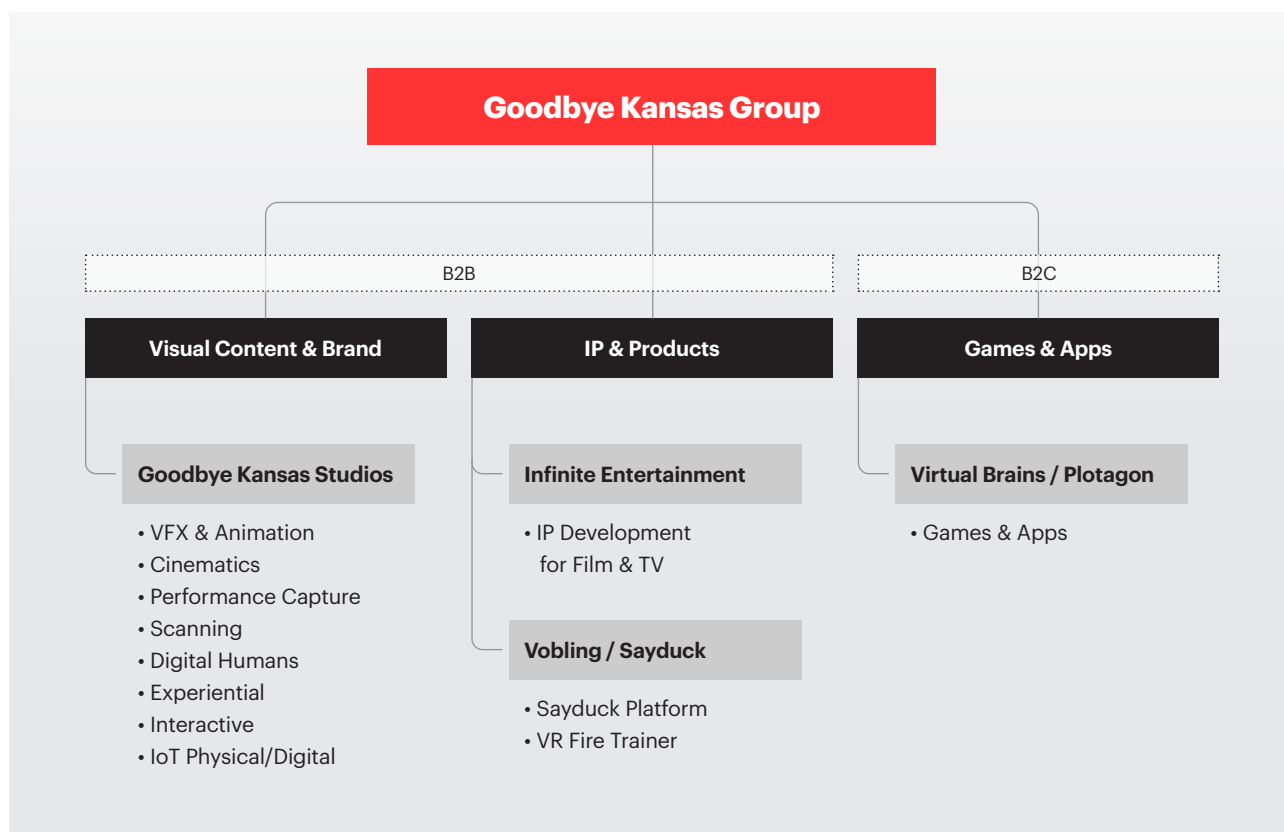
## Företagsstruktur

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 (månatliga återkommande intäkter).

- **Games & Apps:** Utveckling av mobila upplevelser för att generera skalbara intäkter från köp-inuti-app, annonser och abonnemangintäkter.



### Our Mission

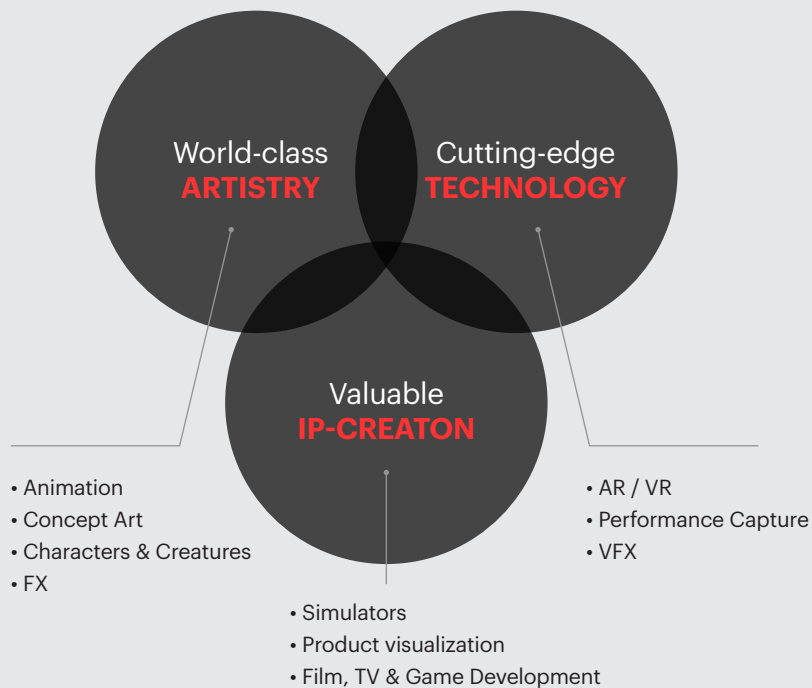
**We provide groundbreaking digital experiences to the world through outstanding talent, cutting edge technology and engaging narrative.**

### Our Vision

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

## Affärsmodell

Den analoga världen förflyttas in i den digitala både i vårt dagliga liv och i arbetet. Människor förväntar sig att miljöerna i den digitala världen ska vara mer autentiska än någonsin. Goodbye Kansas bygger sin affärsmodell på den insikten; tillämpar spjutspetsteknologi, kombinerar den med artisteri i världsklass och utvecklingen av egna IP:n och skalbara produkter.



## Fokusområden för långsiktig lönsamhet och tillväxt

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





# Nyckeltal

## Koncernen

Tkr	2021 Q1	2020 Q1	2020 Helår	2019 Helår
<b>Nettoomsättning</b>	58 888	4 670	161 301	17 081
Aktiverat arbete för egen räkning	8 716	1 234	28 126	1 000
<b>Summa intäkter</b>	68 782	6 264	193 695	18 572
<b>Rörelseresultat (EBITDA)</b>	-9 490	-7 238	-41 955	-31 115
<b>Antal anställda, genomsnitt</b>	288	65	178	57
<b>Balansomslutning</b>	351 667	94 230	307 700	106 155
<b>Kassalikviditet</b>	59%	401%	76%	476%
<b>Soliditet</b>	45%	89%	58%	90%
<b>Eget kapital per aktie, kr</b>	1,48 kr	1,54 kr	1,79 kr	1,74 kr
<b>Resultat per aktier, kr</b>				
- före utspädning	-0,27 kr	-0,21 kr	-0,85 kr	-0,92 kr
- efter utspädning	-0,26 kr	-0,19 kr	-0,82 kr	-0,86 kr
<b>Antalet aktier vid periodens slut</b>	105 839 241	54 913 141	100 194 110	54 913 141
<b>Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning</b>	109 839 241	58 913 141	104 194 110	58 913 141
<b>Genomsnittligt antal aktier</b>	103 016 676	54 913 141	77 553 626	51 037 998
<b>Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning</b>	107 016 676	58 913 141	81 553 626	55 037 998

## Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 31 mars 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 markant ökad omsättning och en ökning av licensintäkterna jämfört med samma period föregående år. Ökningen förklaras av förvärvet av Goodbye Kansas Studios. I jämförelsen av nettoomsättning och EBITDA med proforma för samma period föregående år påverkas första kvartalet fortfarande av pandemin, medan nettoomsättningen ligger i nivå och EBITDA har stärkts jämfört med fjärde kvartalet 2020.

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

## Visual Content & Brand

Nettoomsättningen för **Goodbye Kansas Studios** i kvartalet uppgick till 52,9 Mkr (77,0). Intäkterna har drivits av uppdrag från spelsektorn och påverkas fortfarande av pandemin i film/TV-segmentet. Av de totala intäkterna i första kvartalet utgjordes drygt 70% av uppdrag från spelindustrin. För film/TV ser vi genom vår försäljningspipeline för UK att marknaden börjar återhämta sig.

Rörelseresultatet (EBITDA) uppgick till -4,8 Mkr (8,0). Orderingången och nyttjandegraden av bolagets **Motion Capture-studio** har varit fortsatt god och håller samma **höga nivåer på beläggning som samma period föregående år**. Under perioden utökades samarbetet med en AAA-spelutvecklare som är ett av de större kontrakten för Goodbye Kansas Studios avseende Performance Capture. Majoriteten av Goodbye Kansas Studios intäkter passerar idag helt eller delvis genom Capture-studion.



Voblings VR Fire Trainer.

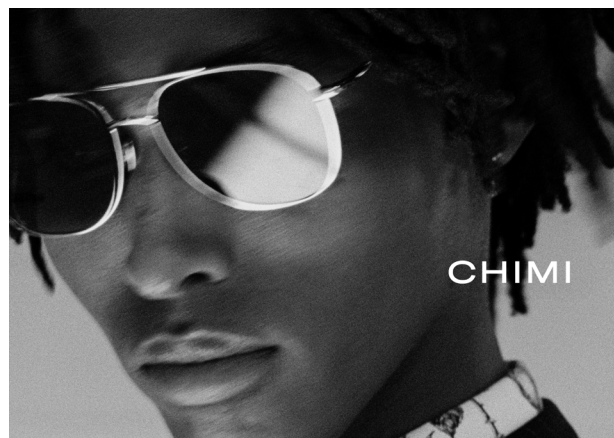
## IP & Products

**Infinite Entertainment** utvecklar film- och TV-projekt och IP:n som antingen skapas internt eller i samproduktion med andra kreatörer och partners. Bolaget samarbetar med författare och regissörer både i Europa och USA och just nu är åtta olika projekt under utveckling. Nyligen annonserades den första långfilmsproduktionen **“Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu”** där Infinite kommer vara samproducent och Goodbye Kansas kommer att leverera visuella effekter (VFX)

**Vobling** har haft en bra start på året och ökar nettoomsättningen från det fjärde kvartalet 2020 till 3,7 Mkr från 3,4 Mkr. Licensintäkterna utgör för närvarande ca 8% och **planen är att öka andelen licensintäkter** över tid. Resultatet före avskrivningar (EBITDA) nådde ett resultat om 0,7 Mkr jämfört med 1,2 Mkr för första kvartalet 2020 och -0,6 Mkr för fjärde kvartalet 2020. Intresset för **VR Fire Trainer** har ökat efter avtalet med **GLORIA**, Europas största bolag inom Brand och Säkerhet. Planering inför lansering av VR Fire Trainer i Tyskland, Österrike och Schweiz har varit intensiv och har gått enligt plan. Produkten har också fått mycket uppmärksamhet internationellt och **förhandlingar sker nu med flera potentiella återförsäljare** där det finns ett stort intresse av att lansera VR Fire Trainer på fler marknader globalt.

Nya tillägsbeställningar från flera stora industriföretag kom in till Vobling under kvartalet.

Marknaden för virtuell träning mognar och fler och fler



Sayduck i samarbete med glasögonvarumärket Chimi.

## UTVECKLINGEN I KONCERNEN

bolag börjar träna sin personal med hjälp av VR. Samtidigt som pandemin utgör en drivkraft för tillväxt är den ett hinder när det gäller att fatta beslut om koncernövergripande investeringar som fler bolag står i begrepp att genomföra för att skala upp virtuell träning till större volymer.

**Sayducks** omsättning under kvartalet uppgick till drygt 1,4 Mkr. Den ligger på samma nivå jämfört med fjärde kvartalet och är en fördubbling jämfört med första kvartalet 2020. EBITDA-resultatet var oförändrat om -1,0 Mkr jämfört med första kvartalet 2020.

**Licensintäkternas andel av totala intäkter uppgick till 66% i kvartalet.** Licensintäkterna fördubblades jämfört med första kvartalet 2020. Ordervärdet under första kvartalet ökade med 132% jämfört med motsvarande period förra året.

Nya kunder på Sayduck-plattformen är bl a **MSI Ltd**, där också ytterligare tilläggsuppdrag avtalats, samt **glasögonvarumärket Chimi**. Dessutom har ett nytt återförsäljaravtal knutits med **Redstage**.

### Games & Apps

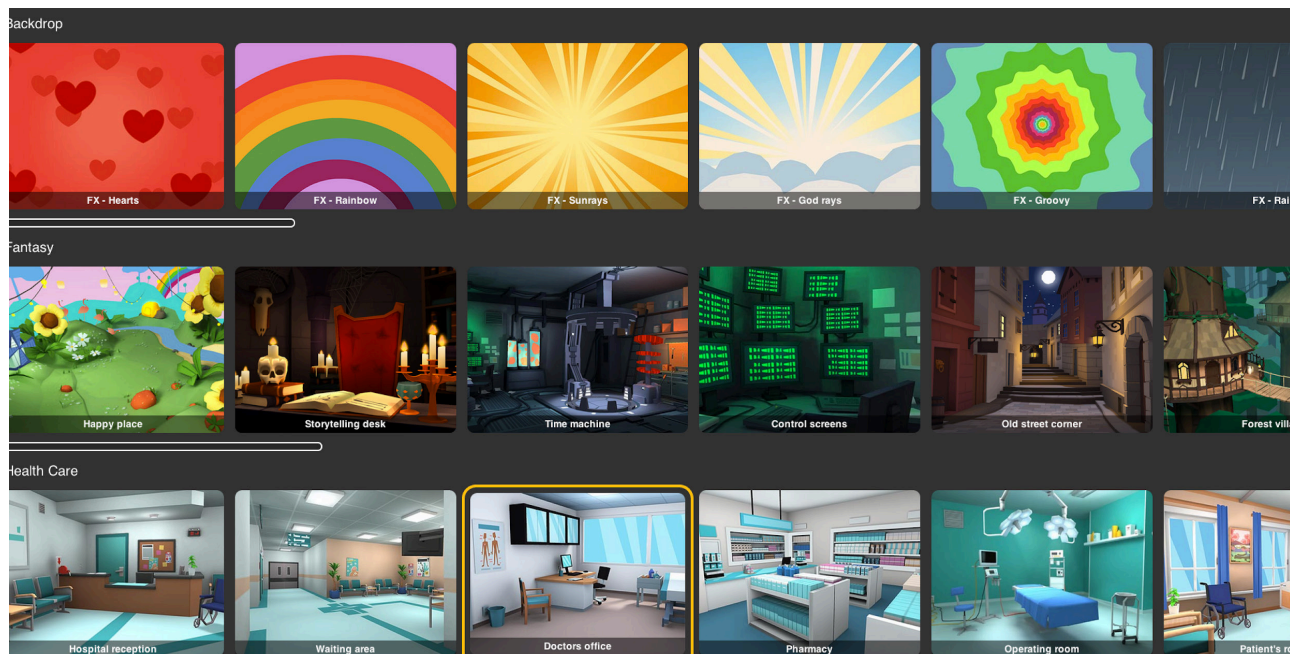
**Virtual Brains** utvecklar mobilspel som bygger på licenssamarbeten med kända globala konsumentvarumärken. För att öka produktionskapaciteten är bolaget i förhandling med ett antal större spelstudios. Avsikten är att ingå partnerskap för vidare utveckling och lansering av det platsbaserade mobilspel som baseras på **Hello Kitty** och de andra karaktärerna i japanska Sanrios portfölj. Licensavtalet med japanska **Sanrio** är förlängt till 2024 för att hantera att spelet inte kommer att lanseras under 2021.

Under kvartalet etablerade Goodbye Kansas-koncernen också en global licens för spel och appar tillsammans med den amerikanska leksakstillverkaren **MGA Entertainments** vars modedockor, bl a LOL Surprise! och Rainbow High, toppar försäljningslistorna runt om i världen.

Vårt kartbaserade MMORPG, **Otherworld Heroes**, ligger fortfarande i utvärderingsfas i ett antal länder och mot våra testgrupper på Discord. Nya spelvärldar har introducerats och den viktiga input vi får från användarna används för att förbättra spelet avseende teknik, funktionalitet och spelmoment. Marknaden inom kartbaserade multiplayer-spel är ännu i sin linda, delvis på grund av spelens komplexitet, och vi jobbar mot att förbättra spelets KPI:er.

**Plotagon** arbetar med att utveckla en ny app i samarbete med sydkoreanska **Naver Z (ZEPETO)**. Det fortskrider enligt plan och fokus ligger på användarupplevelse och design samt givetvis integrationen med existerande ZEPETO-appen. Det finns ett nära och mycket kreativt samarbete med Naver Z och ZEPETO inför lansering av appen senare i år.

Utöver detta samarbete fortsätter arbetet med att öka antal användare och konvertering till betalande användare löpande i den existerande appen **Plotagon Story**. Ca 18 000 dagliga användare (DAU daily active users) skapar ca 300 timmar film varje dygn som i sin tur sprids på olika sociala mediekanalet. Avsikten är att öka den organiska tillväxten genom ett antal aktiviteter. Hashtaggen **#plotagon** i lite olika former har ca 80 miljoner visningar på TikTok i dagsläget.



Plotagon har i samarbete med Hong Kong Airlines skapat miljöer anpassade för flygbolagets behov av simulering av olika situationer.





## Digital ambassadör för H&M

Under första kvartalet levererade Goodbye Kansas Studios Visuella Effekter (VFX) till en ny internationell reklamfilm för H&M och skapade då också en digital tvilling till deras nya Global Sustainability Ambassador, Maisie Williams.

Filmen kretsar kring H&M:s nya återvinningkoncept "Looop", där gamla kläder kan återvinnas för att skapa nytt tyg för nya kläder. Reklamfilmen är producerad av NewLand och är regisserad av Joanna Nordahl.

Goodbye Kansas levererade visuella effekter (VFX) och i slutet av filmen förvandlas skådespelerskan Maisie Williams till en digital version av sig själv. För att skapa den effekten 3D-scannade Goodbye Kansas Studios Williams och skapade sedan en helt digital animerad avatar-version av henne; en digital tvilling anpassad för jobbet som virtual influencer.

Upplev **digitala Maisie Williams här**.

– Vi är vana att skapa fotorealistiska, uttrycksfulla och detaljerade digitala människor för spel- och filmindustrin, men detta tillfälle krävde en mer stiliserad behandling eftersom H&M ville ha tydlig skillnad mellan verkliga Maisie och digitala Maisie, vilket vi förstås gärna hjälpte till med, säger Jan Cafourek, Executive Producer, Goodbye Kansas Studios.

Goodbye Kansas skapar hundratals nya digitala människor varje år och intäkterna från projekt som använder Capture i någon form ökade med nästan 50% 2020 jämfört med 2019.

Goodbye Kansas expertis inom Digital Humans kan användas inom många olika områden. Capture-tekniken, som används för att skapa digitala tvillingar, blir en allt viktigare del av vårt erbjudande och efterfrågan på produktioner där det finns ett behov av denna avancerade teknik växer stadigt.



**Jag är övertygad om att Maisie Williams inte kommer att bli den sista kändisen som får en digital tvilling skapad av oss"**

Jan Cafourek,  
Executive Producer,  
Goodbye Kansas Studios



## Globala spelvarumärket MSI väljer 3D/AR-lösning från Sayduck

Micro Star International Ltd (MSI), med huvudkontor i Taiwan, har lång erfarenhet av banbrytande teknik inom spel och en omfattande global närvaro som sträcker sig över 120 länder. Utöver att MSI är ett starkt varumärke inom spelområdet för hårdvara har de en stark position och är ett toppvarumärke inom den digitala branschen.

När det var dags att ytterligare förbättra kundupplevelsen för försäljning föll valet på Sayduck Platform för 3D och Augmented Reality. Den ger möjlighet att visa upp alla detaljer om produkterna på ett mycket realistiskt sätt.

Sayduck ingick ett licensavtal med MSI tidigare som nyligen har utökats med tilläggsbeställningar efter första kvartalet. Samarbetet innebär att skapa spelhårdvara i 3D som kan ses i webb-3D och AR för distribution till e-handlare i USA, Europa, Japan och Australien.

Spelindustrin är i snabb tillväxt och ytterli-

gare en bransch som kan dra nytta av SaaS-lösningen för e-handel.

Sayduck hjälper produkttillverkare och e-handelsföretag att visa upp och presentera sina produkter på mer verklighetstroget sätt genom 3D/AR-teknologin. Sayduck-plattformen gör det möjligt för företag att skapa unika webb-3D- och AR-upplevelser för sina kunder – vilket driver produktengagemang och ökar kundernas förtroende.

### MSI

- MSI är världsledande inom spel, innehållsskapande och AIoT-lösningar.
- Företaget har en stor global närvaro som spänner över 120 länder och förstärks av sin senaste FoU-kapacitet och kunddrivna innovation.
- Den stora produktlinjen av bärbara datorer, grafikkort, bildskärmar, moderkort, stationära datorer, kringutrustning, servrar, IPCs, robotapparater och fordonsinfotainment- & telematikersystem är globalt erkända.



**Det var ett naturligt val att samarbeta med Sayduck då vi ser att deras 3D/AR-plattform för e-handel ligger i framkant tekniskt för att skapa den bästa användarupplevelsen”.**

Ed Tsai, Channel Marketing Manager på MSI Ltd.





Digital Einstein drivs av innovativ AI och kan svara på frågor om bl.a. vetenskap och hur han själv skapades.

## Samtala med digitala Albert Einstein

I april 2021 - hundra år efter att Albert Einstein fick Nobelpriset - lanserades "Digital Einstein", en digital version av den berömde vetenskapsmannen i ett unikt samarbetsprojekt med det internationella AI-teknikbolaget UneeQ.

Goodbye Kansas skapade i nära samarbete med UneeQ en fotorealistic 3D-version av den världsberömda forskaren, som därmed återföddes som en "digital human" driven av innovativ Artificiell Intelligence (AI).

– Att skapa Digital Humans är ett av våra viktigaste kompetensområden. Samarbetet med UneeQ är ännu ett bevis på att Digital Humans inte bara är fördelaktigt för spel- och filmindustrin utan att kunnandet också efterfrågas inom många andra områden, som utbildning, hälso- och sjukvård, kundservice och e-handel, säger Peter Levin, Koncernchef och VD, Goodbye Kansas Group.

"Einstein-upplevelsen" är en del av UneeQs Digital Humans-erbjudande, där digitala följeslagare kan kommunicera med människor med

hjälp av samtal, gester och mänskliga uttryck.

– Digital Einstein är ett utforskande projekt som vi hoppas kan hjälpa till att lösa problem som behöver effektiva, icke resurskrävande och skalbara lösningar. Vi arbetar aktivt i alla branscher, inklusive vård- och hälsosektorn och menar att digitala människor - mer än chatbots eller virtuella assistenter – skapar innovativ AI genom stödjande, tillgänglig och meningsfull interaktion. Att få möjligheten att arbeta med experterna på Goodbye Kansas gjorde att vi kunde ge nytt liv åt Digital Einstein, säger Daryl Reva, SVP för Revenue Growth, UneeQ.

Goodbye Kansas prisbelönta Digital Humans-team har många års erfarenhet av att skapa fotorealistic digitala människor inklusive animationsriggar och skapar hundratals digitala ansikten varje år. Goodbye Kansas har också arbetat vidare med UneeQ för att skapa ytterligare fotorealistic ansikten, som släpps av UneeQ senare i år.

**Samtala med Digital Einstein här.**



**Att få möjligheten att arbeta med experterna på Goodbye Kansas gjorde att vi kunde ge nytt liv åt Digital Einstein"**

Daryl Reva, SVP för Revenue Growth, UneeQ.



# Ekonomisk utveckling



## Kvartalet 1 januari – 31 mars 2021

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 58,9 Mkr (4,7 Mkr). Förvärvet av Goodbye Kansas Holding förklarar den stora ökningen och en mer åskådliggörande jämförelse kan göras med proforma för fjärde kvartalet 2020 då omsättningen var 60,3 Mkr respektive första kvartalet 2020 med 81,3 Mkr.

Nedgången i Goodbye Kansas Studios omsättning mot första kvartalet 2020 förklaras framförallt av lägre intäkter från film/TV och reklam för Goodbye Kansas Studios om drygt 20 Mkr pga pandemin. Justerat för valutaeffekter och för att ett betydande projekt flyttats ur första kvartalet till andra kvartalet ser vi en underliggande tillväxt om ca 9% i uppdrag från spelindustrin. Spelrelaterade intäkter i första kvartalet utgjorde drygt 70% av totalen. I film/TV segmentet ser vi genom vår försäljningspipeline för London att marknaden börjar återhämta sig.

Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -9,5 Mkr (-7,2), vilket kan jämföras med -14,9 Mkr för fjärde kvartalet 2020 eller proforma för första kvartalet 2020 1,3 Mkr. Förskjutningen av arbetet med ett uppdrag för spelindustrin från första kvartalet bedömer vi har påverkat EBITDA negativt med drygt 5 Mkr.

Sedan juli 2020 har kostnaderna för spelutvecklingen av Otherworld Heroes och Hello Kitty aktiverats då kraven för aktivering nu uppfyllts. Uppdragen till Goodbye Kansas Studios från spelindustrin fortsätter att driva intäkterna men situationen har inte helt kunnat kompensera resultatmässigt för kostnadsmassan relaterad till uppdrag från film/TV på grund av pandemin.

Resultat efter avskrivningar (EBIT) uppgick till -22,8 Mkr (kvartal 4, 2020 -23,2 Mkr och kvartal 1, 2020 -11,3 Mkr) och inkluderar avskrivningar (ej kassaflödespåverkande) relaterade dels till goodwill om 7,0 Mkr, dels till utvecklingskostnader om 1,1 Mkr. Resultat per aktie uppgick till -0,27 kr (-0,21).

Efter kvartalet namnändrades Bublar Group till Goodbye Kansas Group.

## Investeringar

Förvärvet av Plotagon Production AB genomfördes under kvartalet genom en apportionering till värdet 15 Mkr. Det motsvarar en första del av en förväntad total om 25 Mkr i fast köpeskilling. Den kvarvarande posten om 10 Mkr, som kommer betalas i aktier, har tekniskt skuldförts som en del av en s.k. förvärvsanalys. Totalt uppgår investeringar i koncernen under kvartalet till 12,1 Mkr. Den största posten utgörs av produktutveckling av spel, 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 mjukvaruplattform och spel.

## Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet uppgick till 13,8 Mkr under perioden. Vid periodens slut, den 31 mars 2021 uppgick koncernens likvida medel till 39,2 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 31 mars till 284 (68).

## Aktien

Goodbye Kansas Groups aktie (GBK), namnändrad från Bublar 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 31 mars 2021 uppgick antalet aktier totalt till 105 839 241 fördelat på ca 6 400 ägare. Därefter har fördelning av tilläggsköpeskilling för förvärvet av Sayduck respektive köp av Goodbye Kansas aktier från tre minoritetsägare till samma villkor som erbjudandet från andra kvartalet 2020 ökat antalet aktier till 108 131 727 aktier.

### 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 företagens 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. Detta har varit en utmaning under 2018 och 2019 under en uppbyggnadsfas i Goodbye Kansas. Pandemin har skapat en obalans från normalnivån i intäkter från film/TV, men vi bedömer att det är en kritisk framgångsfaktor att behålla den unika mix av kompetens vi som koncern besitter. Den kommer att kunna omvandlas till en framgångsfaktor när marknaden för film/TV vänder.

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 kännetecknas 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 BFAR 2012:1 (K3). Tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper är oförändrade jämfört med de finansiella rapporterna för 2020. Förvärvet av den väsentligt större Goodbye Kansas Holding-koncernen, i termer av omsättning och struktur, innebär en förändring av hanteringen av andelar i s.k. intresseföretag (aktieinnehav mellan 20 och 50%). Principerna för intäktsredovisning är samma som finns i Vobling. Goodbye Kansas Studios tillhandahåller tjänster till både fast och rörligt pris, i form av konsult och projektarvoden, för visuella effekter, animation, Performance Capture till film- och TV-produktioner, speltrailers samt utveckling av egna IP-rättigheter. Intäkterna från de levererade tjänsterna redovisas i den period de tillhandahålls. De flesta avtalen som sluts är till fast pris, där intäkten redovisas baserat på hur stor andel av den totala överenskomna tjänsten som levererats under perioden då kunden erhåller och utnyttjar tjänsterna. Detta avgörs baserat på den faktiska nedlagda arbetstiden jämfört med den totala förväntade arbetstiden för uppdraget.

### Kommentar balansräkningseffekter

Förvärvet av Goodbye Kansas Holding förändrade strukturen på koncernens balansräkning då den verksamheten var mycket större i termer av flödesposter, men även inkluderade en teknisk långfristig skuld relaterat till hyreskontraktet på Hammarbyterrassen. Transaktionen har skett i två steg genom apportemission av både aktier och fordringar på Goodbye Kansas Holding genom att emittera ett fast antal aktier i tidigare Bublar Group. 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 98 Mkr per den 31 mars. 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

## EKONOMISK UTVECKLING

tjänsteverksamheten men också del i framgång i projekten.

Goodbye Kansas Groups immateriella tillgångar har tidigare reflekterat utvecklingskostnader för mjukvaruplattformarna 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 mjukvaruplattformarna aktiveras normalt och skrivs av linjärt.

### Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till drygt 39 Mkr vid periodens utgång. Styrelsen bedömer inte att det kapitalet är tillräckligt för att kapitalisera på de möjligheter vi ser för verksamheten utan arbetar med olika lösningar för att hantera den frågan. Finansieringslösningen med schweiziska investeringsbolaget Nice & Green i form av en flexibel konvertibel finansiering är outnyttjad. Genom lösningen har koncernen möjlighet till finansiering om totalt 50,4 Mkr fördelat på 12 månatliga trancher om 4,2 Mkr som Goodbye Kansas Group kan ropa av så länge förutsättningarna i avtalet uppfylls.

Styrelsen bedömer att det finns ett intresse att investera i företag som utvecklar applikationer och produkter i de områden som Goodbye Kansas Group är verksam inom. Under hösten/vintern 2020 har styrelsen därför arbetat med att säkerställa att verksamheten utvecklas med rätt mix av produkt och tjänster i de dynamiska marknadsområden vi är verksamma inom. Pandemin har påverkat verksamheten, men vi bedömer att investerare kan förstå effekten i form av beslutsförseningar liksom att man ser till möjligheterna i vår verksamhet, inte minst mot film & TV. Styrelsen bedömer det som avgörande att Goodbye Kansas Group kan driva verksamheten med positiva kassaflöden och att spelen förmår generera intäkter. Om intäkterna inte utvecklas i enlighet med styrelsens bedömningar behöver Goodbye Kansas Group överväga åtgärder som kostnadsbesparingar eller ytterligare kapitalanskaffningar. Styrelsen har mandat från årsstämman att emittera aktier och/eller konvertibler och/eller teckningsoptioner för att kunna hantera finansieringsfrågan.

### Rapportkalendarium 2021/2022

Delårsrapport jan – juni	21 juli
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](http://goodbyekansasgroup.com)

### Granskning

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

Stockholm den 20 maj 2021

Styrelsen,  
Goodbye Kansas Group AB (publ)



# Resultat

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

	2021 Q1	2020 Q1 Proforma	2020 Q1	2020 Helår Proforma	2020 Helår	2019 Helår
<b>INTÄKTER</b>						
Nettoomsättning	58 888	81 265	4 670	257 244	161 301	17 081
Aktiverat arbete för egen räkning	8 716	2 195	1 234	29 528	28 126	1 000
Övriga rörelseintäkter	1 178	360	360	4 669	4 268	491
<b>Summa</b>	<b>68 782</b>	<b>83 820</b>	<b>6 264</b>	<b>291 442</b>	<b>193 695</b>	<b>18 572</b>
<b>RÖRELSEKOSTNADER</b>						
Övriga externa kostnader	-34 416	-41 413	-6 262	-154 788	-108 315	-21 393
Personalkostnader	-43 856	-41 128	-7 240	-172 807	-127 335	-28 123
<b>Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)</b>	<b>-9 490</b>	<b>1 279</b>	<b>-7 238</b>	<b>-36 153</b>	<b>-41 955</b>	<b>-31 115</b>
Avskrivningar och nedskrivningar	-13 367	-8 424	-4 107	-42 934	-37 058	-14 629
<b>Rörelseresultat (EBIT)</b>	<b>-22 857</b>	<b>-7 145</b>	<b>-11 345</b>	<b>-79 087</b>	<b>-79 013</b>	<b>-45 744</b>
<b>FINANSIELLA POSTER</b>						
Tilläggsköpeskilling Sayduck	-6 005					
Räntintäkter	4	0	0	33	1	0
Räntekostnader	-1 255	-7 448	-12	-12 131	-2 953	-27
Valutadifferenser	1 918	2 040	13	2 177	-3 131	101
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>-5 338</b>	<b>-5 408</b>	<b>1</b>	<b>-9 922</b>	<b>-6 083</b>	<b>74</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-28 195</b>	<b>-12 553</b>	<b>-11 344</b>	<b>-89 009</b>	<b>-85 096</b>	<b>-45 669</b>
Skatt	-3	0	0	64	64	-53
Uppskjuten skatt	0	0	0			-4 744
<b>Periodens resultat</b>	<b>-28 198</b>	<b>-12 553</b>	<b>-11 344</b>	<b>-88 945</b>	<b>-85 032</b>	<b>-50 467</b>

# Balans

Balansräkning i sammandrag för koncernen

Tkr	20210331	20200331	20201231	20191231
<strong>TILLGÅNGAR</strong>				
Immateriella anläggningstillgångar	225 839	58 817	202 234	61 032
Materiella anläggningstillgångar	29 775	1 097	30 957	1 012
Finansiella anläggningstillgångar	5 761	354	830	353
<strong>Summa anläggningstillgångar</strong>	<strong>261 375</strong>	<strong>60 268</strong>	<strong>234 021</strong>	<strong>62 397</strong>
Kortfristiga fordringar	51 133	6 973	48 343	6 534
Kassa och bank	39 159	26 989	25 336	37 224
<strong>Summa omsättningstillgångar</strong>	<strong>90 292</strong>	<strong>33 962</strong>	<strong>73 679</strong>	<strong>43 758</strong>
<strong>Summa Tillgångar</strong>	<strong>351 667</strong>	<strong>94 230</strong>	<strong>307 700</strong>	<strong>106 155</strong>
<strong>EGET KAPITAL OCH SKULDER</strong>				
Aktiekapital	3 023	1 569	2 862	1 569
Övrigt tillskjutet kapital	182 282	94 096	256 297	144 495
Periodens resultat	-28 198	-11 344	-85 032	-50 467
<strong>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</strong>	<strong>157 107</strong>	<strong>84 321</strong>	<strong>174 127</strong>	<strong>95 597</strong>
Minoritetsintresse	4 776	0	4 776	-
<strong>Eget kapital</strong>	<strong>161 883</strong>	<strong>84 321</strong>	<strong>178 903</strong>	<strong>95 597</strong>
<strong>Avsättning för skatter</strong>	<strong>8 273</strong>		<strong>8 273</strong>	
Långfristiga skulder	27 280	1 431	28 003	1 371
Kortfristiga skulder	154 231	8 479	92 521	9 187
<strong>Summa Skulder</strong>	<strong>181 511</strong>	<strong>9 910</strong>	<strong>120 524</strong>	<strong>10 558</strong>
<strong>Summa Eget kapital och Skulder</strong>	<strong>351 667</strong>	<strong>94 231</strong>	<strong>307 700</strong>	<strong>106 155</strong>
<strong>Företagsinteckningar</strong>	<strong>13 320</strong>		<strong>13 320</strong>	-
<strong>Eventualförpliktelser</strong>	<strong>113 529</strong>		<strong>118 896</strong>	<strong>Inga</strong>

# Kassa

## Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

Tkr	2021 Kvartal 1	2020 Kvartal 1	2020 Helår	2019 Helår
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>				
Rörelseresultat	-26 944	-11 344	-81 990	-45 642
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	12 039	4 126	41 428	14 905
Erhållen ränta mm	4	0	1	-
Erlagd ränta	-1 255	-9	-3 107	-27
Betald skatt	-3 323	-65	485	-1 364
Förändring av rörelsekapitalet	21 294	-1 138	3 651	5 612
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>1 815</b>	<b>-8 430</b>	<b>-39 532</b>	<b>-26 516</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>				
Investeringar i anläggningstillgångar	-1 130	-167	-1 650	-865
Förvärv av koncernföretag	-494	-	14 654	-14 139
Balanserade utgifter för produktutveckling	-11 129	-1 700	-30 028	-2 106
Övriga förändringar finansiella tillgångar	669	-	-473	-186
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-12 084</b>	<b>-1 867</b>	<b>-17 497</b>	<b>-17 296</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>				
Nyemission	-	-	45 617	61 709
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	-
Upptagna lån	25 000	-	3 185	19
Återbetalning av lån	-951	-	-3 576	-1 000
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>24 049</b>	<b>0</b>	<b>45 226</b>	<b>60 728</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>13 780</b>	<b>-10 288</b>	<b>-11 804</b>	<b>16 916</b>
Likvida medel vid periodens början	25 336	37 224	37 224	20 309
Kursdifferens likvida medel	43	53	-85	-1
Likvida medel vid periodens slut	39 159	26 989	25 335	37 224



# 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			-28 198	-28 198		-28 198
Apportemission, 21-01-12	161	15 139		15 300		15 300
Emissionskostnader		-750		-750		-750
Ökat innehav i GBK, elimineras mot balanserat res.			-115	-115		-115
Omräkningsdifferens			-3 256	-3 256		-3 256
<b>Utgående balans 31 mars 2021</b>	<b>3 023</b>	<b>358 161</b>	<b>-204 076</b>	<b>157 108</b>	<b>4 725</b>	<b>161 884</b>