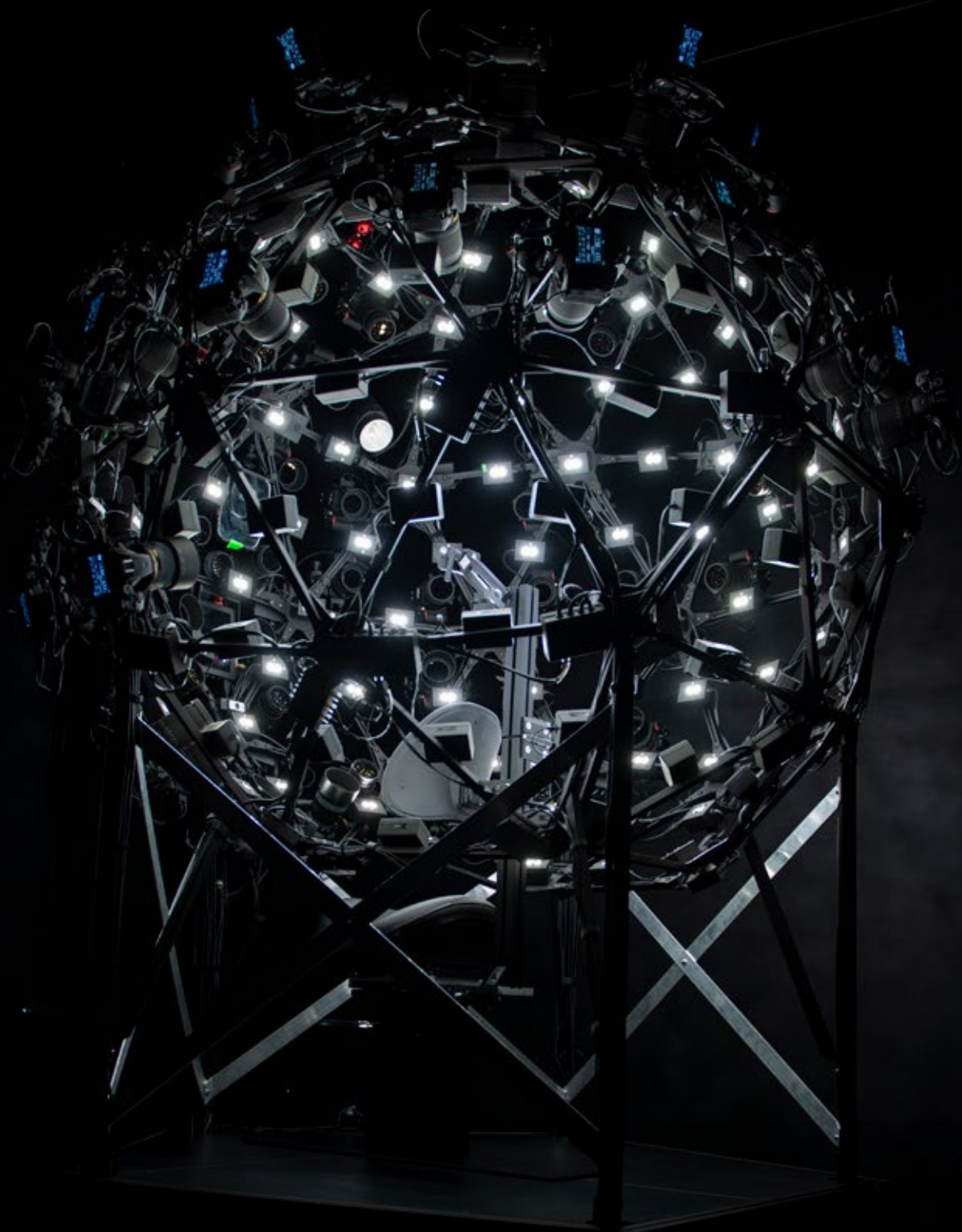


# Q1

**GOODBYE  
KANSAS**  
GROUP

Goodbye Kansas Group • Delårsrapport • Januari – mars 2022



# Sammanfattning



Goodbye Kansas Studios levererade en trailer för Frontier developments spel "F1 Manager 2022".

## Första kvartalet 1 januari – 31 mars 2022

- Nettoomsättningen ökade med 54 procent till 90,4 MSEK (58,9) på grund av en stark efterfrågan på tjänsterna i Visual Content & Brand.
- Justerat rörelseresultat före avskrivningar (justerat EBITDA) uppgick till 4,8 MSEK (–9,5). Ökningen beror på en ökad omsättning och stärkt kostnadskontroll. Justerat EBITDA exkluderar engångskostnader om 3,2 MSEK kopplade till strukturåtgärder.
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 1,6 MSEK (–9,5).
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till –14,8 MSEK (–22,9) varav avskrivningar av goodwill uppgick till 7,2 MSEK (6,2).
- Resultat före skatt uppgick till –16,4 MSEK (–28,2).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,04 SEK (–0,27).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till –0,04 SEK (–0,26).
- Likvida medel uppgick till 45,2 MSEK (39,2) per den 31 mars 2022.

## Viktiga händelser under första kvartalet

- Goodbye Kansas Group ingick en uppgörelse med minoritetsaktieägarna i dotterbolaget Goodbye Kansas Holding AB som innebär att utestående aktier löses in mot en kontant ersättning.
- Goodbye Kansas Studios tog hem två nya ordrar för produktion av VFX för TV-serier till ett kombinerat ordervärde om 26 MSEK. Produktionen av båda projekt inleddes under det första kvartalet 2022.
- Goodbye Kansas Groups dotterbolag Plotagon i affärsområdet Games & Apps inledde soft launch av den nya appen Z-Cut i samarbete med Sydkoreanska Naver Z Corporation och deras avatar-plattform ZEPETO med över 300 miljoner användare globalt. Appen Z-Cut har initialt lanserats på ett begränsat antal marknader och en bredare lansering väntas ske inom en snar framtid.

forts >>

“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 kvartalsrapporten för perioden 1 januari – 31 mars 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.

## SAMMANFATTNING

- Goodbye Kansas Group genomförde en kvittnings-emission om 12 500 000 aktier, motsvarande 4 780 000 SEK före emissionskostnader, till ägare i Nogatolp AB, som del av en avtalad tilläggsköpeskilling för förvärvet av Plotagon AB. Kvittningsemissionen beslutades av styrelsen med stöd av tidigare stämmobemyndigande.
- Goodbye Kansas Studios tog hem två nya ordrar för produktion av cinematiska speltrailers åt globala kunder. Det kombinerade ordervärdet uppgick till 25 MSEK och produktionen av både projekt inleddes under första kvartalet.
- Goodbye Kansas Studios tog hem en ny order från en återkommande internationell kund för att producera spel innehåll genom Motion Capture-teknologi och animationsriggar. Produktionen inleddes under det första kvartalet 2022 och kommer slutföras under andra kvartalet 2022. Det totala ordervärdet uppgick till ungefär 7 MSEK.
- Peter Levin, VD för Goodbye Kansas Group, har blivit invald i juryn för Regeringens exportpris för kulturella och kreativa näringar 2021. Priset delas ut av utrikes-handelsministern i syfte att synliggöra olika branscher och deras bidrag till svensk export och Sverige-bilden. Priset kommer delas ut i oktober 2022.
- Goodbye Kansas Group påbörjade uthyrning av ett av sina våningsplan i Goodbye Kansas-huset i Hammarby Sjöstad till The Park, en av Stockholms ledande kontorshotell för co-working. The Parks ambition är att i första hand attrahera hyresgäster inom den digitala branschen med särskilt fokus på innovation och meta-verse, för att tillsammans med Goodbye Kansas Group skapa en innovationshubb i hjärtat av Stockholm.



### Viktiga händelser efter perioden

- Goodbye Kansas Studios tog hem en order för produktion av en cinematisk speltrailer för en återkommande global kund. Ordervärdet är 13 MSEK och hela produktionen kommer att ske under andra kvartalet 2022.

# VD-ord

Peter Levin



Bästa aktieägare,

Vi har inlett året med stark tillväxt och positivt resultat för koncernen. Omsättningen ökade med 54 procent till 90,4 MSEK jämfört med 58,9 MSEK i motsvarande period föregående år. Justerat EBITDA uppgick till 4,8 MSEK jämfört med -9,5 MSEK i motsvarande period föregående år. Förklaringen till den positiva utvecklingen och att vi växer snabbare än marknaden, är den starka efterfrågan från både befintliga och nya kunder i affärsområdet Visual Content & Brand.

## Studios går fortsatt starkt

Affärsområdet hade en rekordförsäljning under kvartalet till följd av återhämtningen i film- och TV-sektorn, fortsatt hög efterfrågan från spelindustrin samt att vi växer snabbare än marknaden. Den ökade efterfrågan har tillgodosetts genom högre produktivitet, utökat antal frilansare och nya innovativa outsourcing-lösningar.

Våra studios har en stark position och kan genom både talanger och teknologi tillhandahålla banbrytande digitala upplevelser – både inom och utanför underhållningsindustrin. Våra kunder från streaming-, film- och spelindustrin är i hög grad återkommande och tillhör de absolut största och mest krävande bolagen i världen. Det innebär samtidigt att vi drar till oss mycket uppmärksamhet också från företag utanför underhållningsindustrin i samband med att de ser över sina framtida strategier för web 3.0 och metaverses. Härigenom öppnas nu helt nya marknadssegment vilket breddar vår redan mycket omfattande adresserbara marknad.

För att säkerställa uthållig lönsam expansion kommer vi fortsätta investera i vår teknologi och organisation. Det är konkurrens om talangerna, men vi har en god position i våra studios i Stockholm, London och Vancouver tack vare vårt starka varumärke, attraktiva kunder och spännande projekt.

## Fortsatt utveckling inom övriga affärsområden

Under kvartalet gjordes i samarbete med Sydkoreanska Naver Z Corporation en soft launch av appen Z-Cut som gör det möjligt för användare att skapa och dela 3D-animerade filmer som innehåller ZEPETO-avatarer. Vid en bred lansering kommer appen att bli tillgänglig för de över 300 miljoner användare som använder avatar-plattformen ZEPETO.

Inom Games & Apps går utvecklingen av spelet Hello Kitty enligt plan. Planering pågår tillsammans med Sanrio kring den bredare lanseringen som fortsatt beräknas ske under andra halvåret 2022.

Inom IP & Products fortskrider avyttringsprocessen för Sayduck och vi räknar med att slutföra försäljningen under innevarande räkenskapsår. I övrigt har både affärsområdet IP & Products och Games & Apps presterat i linje med våra förväntningar.

### **Fokus på lönsam tillväxt**

Vi har inlett året med stark lönsam tillväxt. Koncernens EBITDA uppgick under första kvartalet till 1,6 MSEK (–9,5) och inkluderar engångskostnader om 3,2 MSEK som framförallt är kopplade till omorganisationen under 2021.

Vi fortsätter vårt arbete med att optimera verksamheten för att nå våra finansiella mål om en EBITDA-marginal som överstiger 20%. Vårt kostnadsoptimeringsprogram är nu fullt implementerat och väntas resultera i minskade rörelsekostnader om 28 MSEK på årlig basis under 2022 jämfört med 2021. Finansieringssituationen är stabil och vår bedömning är att vi inte behöver genomföra någon ytterligare kapitalanskaffning för att täcka verksamhetens löpande rörelsekapitalbehov.

Goodbye Kansas Group har genom kundrelationer, talanger och teknologi en stark position och vår marknad fortsätter att växa kraftigt. Vår studioverksamhet inom affärsområde Visual Content & Brand är mycket väl positionerad och vi har spännande lanseringar inom Games & Apps samt IP & Products som väntar.

Peter Levin,  
Koncernchef och VD,  
Goodbye Kansas Group

# Nyckeltal

Koncernen

| kSEK                                                    | 2022<br>Q1     | 2021<br>Q1     | 2021<br>Helår  |
|---------------------------------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| <b>Nettoomsättning</b>                                  | <b>90 416</b>  | <b>58 888</b>  | <b>263 479</b> |
| Aktiverat arbete för egen räkning                       | 3 107          | 8 716          | 21 195         |
| <b>Summa intäkter</b>                                   | <b>94 502</b>  | <b>68 782</b>  | <b>292 597</b> |
| <b>Justerat EBITDA</b>                                  | <b>4 773</b>   | <b>-9 490</b>  | <b>-36 761</b> |
| <b>EBITDA</b>                                           | <b>1 594</b>   | <b>-9 490</b>  | <b>-61 234</b> |
| <b>Antal anställda, genomsnitt</b>                      | <b>229</b>     | <b>288</b>     | <b>276</b>     |
| <b>Balansomslutning</b>                                 | <b>332 304</b> | <b>351 667</b> | <b>344 649</b> |
| <b>Kassalikviditet</b>                                  | <b>77%</b>     | <b>59%</b>     | <b>70%</b>     |
| <b>Soliditet</b>                                        | <b>33%</b>     | <b>46%</b>     | <b>35%</b>     |
| <b>Eget kapital per aktie, kr</b>                       | <b>0,28</b>    | <b>1,79</b>    | <b>0,32</b>    |
| <b>Resultat per aktier, kr</b>                          |                |                |                |
| - före utspädning                                       | -0,04          | -0,27          | -0,40          |
| - efter utspädning                                      | -0,04          | -0,26          | -0,39          |
| Antalet aktier vid periodens slut                       | 390 961 044    | 105 839 241    | 378 461 044    |
| Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning | 399 961 044    | 109 839 241    | 387 461 044    |

## Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 31 mars 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 visualisering av e-handelsprodukter genom AR. Games & Apps består av bolagen Virtual Brains som utvecklar kartbaserade mobilspel och Plotagon som erbjuder en app för 3D-animering.

# Utveckling i koncernen

Koncernen har ökat nettoomsättningen till 90,4 MSEK under första kvartalet. Koncernens försäljningspipeline har blivit betydligt starkare jämfört med motsvarande period föregående år. Arbetet att öka effektivitet, öka merförsäljning och förlänga kundavtal har fortsatt för att förbättra den långsiktiga lönsamheten.

## Visual Content & Brand

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand som består av bolaget Goodbye Kansas Studios uppgick till 84,5 MSEK (50,7).

Affärsområdet har sett ett positivt trendskifte sedan det tredje kvartalet 2021 efter att förväntade intäkter under första halvåret 2021 förskjutits något mer än förväntat på grund av utdragna effekter av Covid-19. Affärsområdet har varit lönsamt på justerat EBITDA-nivå under de senaste två kvartalen. Intäkter från spelsektorn minskade med 17 procent till 31,0 MSEK (37,2) under kvartalet och utgjorde 37 procent av intäkterna. Den positiva trenden för film och TV sektorerna har fortsatt att förbättras under första kvartalet och omsättningen ökade med 500 procent till 52,1 MSEK (8,7) och utgjorde 62 procent av intäkterna, det femte kvartalet i rad med ökad försäljning. Vi har 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

IP & Products består av bolagen Infinite Entertainment, Vobling och Sayduck.

Infinite Entertainments nettoomsättning uppgick till 0,0 MSEK (0,7) under det första 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 i början av 2022. Uppmärksamheten från detta partnerskap har lett till diskussioner om nya projekt.

Voblings nettoomsättning har minskat med 21 procent till 2,8 MSEK (3,5) i det första 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.

Sayducks nettoomsättning under kvartalet uppgick till 1,7 MSEK (1,4). Licensintäkternas andel av total omsättning uppgick till 66 procent under kvartalet. En process för att avyttra Sayduck inleddes under kvartalet och man räknar med att slutföra en försäljning under 2022.

## Games & Apps

Nettoomsättningen för Games & Apps som består av Virtual Brains och Plotagon uppgick till 1,4 MSEK (1,4).

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 löper enligt plan och spelet kommer att genomföra en soft launch i andra kvartalet 2022. Som tidigare kommunicerats, utvecklas spelet 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 initialt genomfört en soft launch och väntas inom en snar framtid genomföra en bredare lansering.



## PUBG: BATTLEGROUNDS

En viktig del av Goodbye Kansas Studios tjänster för spelindustrin är produktion av cinematiska speltrailers, som skapas av våra dedikerade game cinematics team. Dessa produktioner inkluderar varje steg i skapandeprocessen, från konceptdesign och manus till en färdig film – och skapas av Goodbye Kansas Studios i Stockholm. Den senaste trailern från dessa prisvinnande team var trailern för Kraftons spel PUBG: BATTLEGROUNDS som lanserades i januari 2022.

Teamet på Goodbye Kansas ville skapa en cinematisk trailer som förmedlade spelets action, humor och samarbete, som är fundamentala teman i PUBG: BATTLEGROUNDS och Battle Royale-genren. Kundens öppna brief gav Goodbye Kansas-teamet möjligheten att vara kreativa och man arbetade bland annat med visuella referenser som passade just denna cinematiska trailer.

”Vi blev inspirerade av krigssekvenserna i Christopher Nolans film ‘Tenet’. En spelplats i PUBG: BATTLEGROUNDS är en öken vid namn Miramar, en 8x8 km stadskarta med öppen öken och landsbygd. Vi var även inspirerade av filmen ‘Sicario’. I PUBG: BATTLEGROUNDS kan man navigera mellan olika platser med

hjälp av en karta. Vi samlade stillbilder för att utvärdera ljussättning och hur atmosfären påverkade känslan i scenen,” säger Emnet Mulugeta från Goodbye Kansas Studios och trailerns regissör.

Denna typ av trailer brukar inkludera ungefär 2-4 karaktärer men till denna trailer behövde Goodbye Kansas skapa sju olika ‘digital humans’. Alla karaktärer behövde vara unika, intressanta och nyanserade och ha engagerande backstories.

”Vi ville bygga vidare på idén att det är vanliga människor som slängs in i denna värld och därför började vi fundera på karaktärernas olika personligheter och deras backstories. Karaktärerna i PUBG: BATTLEGROUNDS är egentligen ganska alldagliga men komplexiteten ökar i och med att de får sina vapen. Våra concept artists vidareutvecklade karaktärerna genom att addera klädsel, utrustning och rendera konceptbilder som vi kunde dela med Krafton för godkännande. Kraftons team blev så imponerade av arbetet att de valde att addera karaktärerna i själva spelet,” säger Felipe Borges, VFX Supervisor på Goodbye Kansas Studios.



**Kraftons team blev så imponerade av arbetet att de valde att addera karaktärerna i själva spelet ”**

Felipe Borges,  
VFX Supervisor  
Goodbye Kansas Studios



## Soft launch av Z-Cut

Goodbye Kansas Groups dotterbolag Plotagon i affärsområdet Games & Apps har inlett soft launch av den nya appen Z-Cut i samarbete med Sydkoreanska Naver Z Corporation. Naver Z Corporation har avatar-plattformen ZEPETO, som är Asiens snabbast växande avatar-plattform.

De länder Plotagon valt att lansera Z-Cut i är noga utvalda vad gäller ett par olika kriterier.

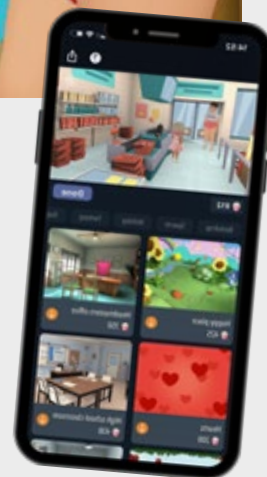
”Det första vi testar i detta tidiga skede är givetvis att tekniken håller och att vi testar så många olika typer av mobila enheter som möjligt, och vi har därför valt länder med stor variation av framförallt android-telefoner av modeller vi inte ser så ofta i Sverige eller Europa. Indonesien och Filippinerna är intressanta länder för just detta ändamål.” berättar Filip Grufman, MD Plotagon och Head of Games & Apps på Goodbye Kansas Group - och konstaterar att testerna hittills visar att appens teknik håller vad den lovar

Det andra kriteriet är att länderna redan ska ha en publik som sedan tidigare visat intresse för ZEPETO och till viss del även för Plotagon Story. På så vis kan appen locka användare i tillräckligt stora volymer utan vidare marknadsföring - samtidigt som man kan testa tjänsten mot en användarbas som senare kommer utgöra de så viktiga first movers användarna. Här har bolaget precis öppnat upp mot USA.

Mjuklanseringen har nu gått in i nästa fas, där man testar hur användare betar sig i appen,

hur ofta de återkommer och hur kan deras upplevelse kan förbättras genom justeringar i appens UI (user interface) samt erbjudanden vad gäller köp i app samt anpassning av reklam i appen. Därefter följer för den sista fasen i utvecklingen, inklusive möjligheten att importera användarnas egna karaktärer som de skapar i ZEPETO appen. Då kommer även en mer storskalig marknadsföring av appen inledas, med hjälp av ZEPETO's nätverk av 300 miljoner registrerade användare runt om i världen.

”Det är enormt spännande att arbeta nära bolaget Naver Z som verkligen är fanbärarna av metaverse i Sydkorea, och att Goodbye Kansas Group med Z-Cut är den första externa appen i detta minst sagt expansiva och kreativa ekosystem känns stort” säger Filip Grufman och konstaterar: ”Runt ZEPETO, inom Naver-koncernen finns det en rad andra intressanta företag med tjänster där vi ser tydliga samarbetsmöjligheter framgent. Vi ser alltså inte enbart fram emot att appen Z -Cut växer - utan även att samarbetet med andra bolag och tjänster inom deras koncern kan ta form. Trots att idén till Plotagon - att låta en animerad karaktär uttrycka vad du vill få sagt i en färdigskapad scen - redan tog sin form 2013 så har vi aldrig varit mer relevanta än just nu. Nu åtta år senare så är vi snart där vi vill vara: i en telefon i var mans hand. Alla har vi en story att berätta! Vår story har precis börjat.”



**Det är enormt spännande att arbeta nära bolaget Naver Z som verkligen är fanbärarna av metaverse i Sydkorea, och att Goodbye Kansas Group med Z-Cut är den första externa appen i detta minst sagt expansiva och kreativa ekosystem känns stort”**

Filip Grufman,  
MD Plotagon/Head of  
Games & Apps,  
Goodbye Kansas Group

# Finansiell utveckling



## Första kvartalet 1 januari – 31 mars 2022

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 90,4 MSEK (58,9). Försäljningen under kvartalet har ökat med 54 procent främst på grund av en tilltagande efterfrågan inom Visual Content & Brand, både avseende VFX och speltrailers.

Justerat EBITDA uppgick till 4,8 MSEK (-9,5). Det justerade EBITDA resultatet exkluderar engångskostnader kopplat till strukturåtgärder i kostnadsoptimeringsprogrammet.

EBITDA uppgick till 1,6 MSEK (-9,5) och ökningen är ett resultat av den ökade omsättningen och en bättre kostnadskontroll.

EBIT uppgick till -14,8 MSEK (-22,9). Kvartalet inkluderar avskrivningar av goodwill och licenser om 10,4 MSEK (6,4) och avskrivningar av utvecklingskostnader om 4,0 MSEK (4,7). Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,04 SEK (-0,27) och efter utspädning uppgick den till -0,04 SEK (-0,26).

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand uppgick till 84,5 MSEK (80,8) och utgör således 94 procent av koncernens omsättning. Affärsområdet har sett en kraftig ökning i kundernas efterfrågan sedan det tredje kvartalet 2021.

En majoritet av affärsområdets intäkter faktureras i utländska valutor (USD, EUR och GBP).

## Investeringar

Betydande investeringar relaterar till produktutveckling av mobilspele, produkter, mjukvara och varumärken, och de uppgår till sammanlagt 11,6 MSEK (11,1). Investeringar har historiskt sett främst relaterat till produktutveckling inom samtliga affärsområden.

## Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet för perioden uppgick till 7,2 MSEK (13,8) under perioden. Koncernens likvida medel uppgick till 45,5 MSEK (39,2) per den 31 mars 2022.

## Personal

Antalet anställda i koncernen uppgick till 221 (284) per den 31 mars 2022.

## 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. Wildecos Ekonomisk Information AB är bolagets Certified Adviser.

Antalet aktier uppgick till 390 961 044 and antalet aktieägare uppgick till ca 6 800 den 31 mars 2022.

## 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. Men verksamhetens lönsamhet påverkas 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 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

mobilspelet 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 villkor vilket kan leda till förseningar i slutförande av projekt.

### 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 71 MSEK per den 31 mars 2022. Goodwill skrivs av linjärt i koncernredovisningen under 5 år från slutförande av förvärvet. Övriga immateriella tillgångar representerar 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. En linjär avskrivningsmodell på 3 år tillämpas för utvecklingskostnader. Kostnader för funktionella tillägg till mjukvaruplattformarna aktiveras normalt och skrivs av linjärt.

Koncernen har erhållit betydande likvida stöd i form av tillfälliga anstånd med moms och lönerelaterade skatter med anledning av COVID-19 pandemin. Per 31 december 2021 uppgick beviljade anstånd till 34,5 MSEK och under första kvartalet 2022 beviljades ytterligare 33,3 MSEK.

### Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till 45,2 MSEK (39,2) vid periodens utgång. Under första kvartalet har bolaget omförhandlat sin kreditfacilitet med Nordea om 15 MSEK och förlängt löptiden till 2026. Ledningens bedömning är att någon ytterligare kapitalanskaffning inte behövs för att täcka verksamhetens löpande rörelsekapitalbehov. Bolaget har även en möjlighet att ta in upp till 175 MSEK under en treårsperiod genom riktade emissioner till LDA Capital. Om förutsättningarna framgent förändras kan styrelsen komma att överväga ytterligare kostnadsbesparingar och/eller ytterligare kapitalanskaffningar.

### Rapportkalendarium 2021/2022

|                              |                  |
|------------------------------|------------------|
| Delårsrapport, jan–juni 2022 | 26 augusti 2022  |
| Delårsrapport, jan–sept 2022 | 18 november 2022 |

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

### Granskning

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

Stockholm den 5 maj 2022

Styrelsen,  
Goodbye Kansas Group AB (publ)

# Resultat

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

| kSEK                                                         | 2022<br>Q1     | 2021<br>Q1     | 2021<br>Helår   |
|--------------------------------------------------------------|----------------|----------------|-----------------|
| <b>INTÄKTER</b>                                              |                |                |                 |
| Nettoomsättning                                              | 90 416         | 58 888         | 263 479         |
| Aktiverat arbete för egen räkning                            | 3 107          | 8 716          | 21 195          |
| Övriga rörelseintäkter                                       | 979            | 1 178          | 7 922           |
| <b>Summa</b>                                                 | <b>94 502</b>  | <b>68 782</b>  | <b>292 597</b>  |
| <b>RÖRELSEKOSTNADER</b>                                      |                |                |                 |
| Övriga externa kostnader                                     | -49 278        | -34 416        | -162 568        |
| Personalkostnader                                            | -43 630        | -43 856        | -191 262        |
| <b>Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)</b>         | <b>1 594</b>   | <b>-9 490</b>  | <b>-61 234</b>  |
| Avskrivningar och nedskrivningar                             | -16 384        | -13 367        | -73 076         |
| <b>Rörelseresultat (EBIT)</b>                                | <b>-14 790</b> | <b>-22 857</b> | <b>-134 309</b> |
| <b>FINANSIELLA POSTER</b>                                    |                |                |                 |
| Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar | 1 300          | -6 005         | -6 005          |
| Ränteintäkter                                                | -              | 4              | 3               |
| Räntekostnader                                               | -2 659         | -1 255         | -12 280         |
| Valutadifferenser och andra finansiella poster               | -295           | 1 918          | 2 006           |
| <b>Summa finansiella poster</b>                              | <b>-1 654</b>  | <b>-5 338</b>  | <b>-16 275</b>  |
| <b>Resultat efter finansiella poster</b>                     | <b>-16 444</b> | <b>-28 195</b> | <b>-150 584</b> |
| Skatt                                                        | -              | -3             | 330             |
| Uppskjuten skatt                                             | -              | -              | -93             |
| <b>Periodens resultat</b>                                    | <b>-16 444</b> | <b>-28 198</b> | <b>-150 348</b> |

# Balans

Balansräkning i sammandrag för koncernen

kSEK

31 mars 2022

31 mars 2021

31 dec 2021

## TILLGÅNGAR

|                                    |                |                |                |
|------------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| Immateriella anläggningstillgångar | 195 369        | 225 839        | 198 363        |
| Materiella anläggningstillgångar   | 24 052         | 29 775         | 25 393         |
| Finansiella anläggningstillgångar  | 5 611          | 5 761          | 5 611          |
| <b>Summa anläggningstillgångar</b> | <b>225 032</b> | <b>261 375</b> | <b>229 367</b> |
| Kortfristiga fordringar            | 62 117         | 51 133         | 77 332         |
| Kassa och bank                     | 45 154         | 39 159         | 37 950         |
| <b>Summa omsättningstillgångar</b> | <b>107 272</b> | <b>90 292</b>  | <b>115 282</b> |
| <b>Summa Tillgångar</b>            | <b>332 304</b> | <b>351 667</b> | <b>344 649</b> |

## EGET KAPITAL OCH SKULDER

|                                                              |                |                |                |
|--------------------------------------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| Aktiekapital                                                 | 10 947         | 3 023          | 10 811         |
| Övrigt tillskjutet kapital                                   | 108 762        | 182 282        | 255 183        |
| Periodens resultat                                           | -16 444        | -28 198        | -150 348       |
| <b>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</b> | <b>103 265</b> | <b>157 108</b> | <b>115 646</b> |
| Minoritetsintresse                                           | 6 182          | 4 776          | 6 182          |
| <b>Eget kapital</b>                                          | <b>109 447</b> | <b>161 883</b> | <b>121 828</b> |
| <b>Avsättning för skatter</b>                                | <b>7 943</b>   | <b>8 273</b>   | <b>7 943</b>   |
| Långfristiga skulder                                         | 75 878         | 27 280         | 50 145         |
| Kortfristiga skulder                                         | 139 037        | 154 231        | 164 733        |
| <b>Summa Skulder</b>                                         | <b>214 914</b> | <b>181 511</b> | <b>214 878</b> |
| <b>Summa Eget kapital och Skulder</b>                        | <b>332 304</b> | <b>351 667</b> | <b>344 649</b> |
| Företagsinteckningar                                         | 18 000         | 13 320         | 18 000         |
| Eventualförpliktelser                                        | 104 304        | 113 529        | 104 304        |

# Kassa

## Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

| kSEK                                                | 2022<br>Q1     | 2021<br>Q1     | 2021<br>Helår  |
|-----------------------------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| <b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>                     |                |                |                |
| Rörelseresultat (EBIT)                              | -14 790        | -22 857        | -134 309       |
| Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet | 15 569         | 7 952          | 81 805         |
| Erhållen ränta mm                                   | 4              | 4              | 3              |
| Erlagd ränta                                        | -1 457         | -1 255         | -3 774         |
| Betald skatt                                        | 239            | -3 323         | -80            |
| Förändring av rörelsekapitalet                      | -11 739        | 21 294         | 55 717         |
| <b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>     | <b>-12 174</b> | <b>1 815</b>   | <b>-637</b>    |
| <b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>                     |                |                |                |
| Balanserade utgifter för produktutveckling          | -11 607        | -11 129        | -33 354        |
| Investeringar i materiella anläggningstillgångar    | -544           | -1 130         | -2 050         |
| Försäljning av materiella anläggningstillgångar     | -              | -              | 471            |
| Förvärv av koncernföretag                           | -              | -494           | -599           |
| Övriga förändringar finansiella tillgångar          | -              | 669            | 669            |
| Avyttring av finansiella anläggningstillgångar      | -              | -              | 225            |
| <b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>     | <b>-12 151</b> | <b>-12 084</b> | <b>-34 638</b> |
| <b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>                    |                |                |                |
| Företrädesemission                                  | -              | -              | 53 976         |
| Upptagna lån                                        | 33 068         | 25 000         | 25 000         |
| Återbetalning av lån                                | -1 554         | -951           | -29 370        |
| Transaktioner med minoritet                         | -              | -              | -1 741         |
| <b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>    | <b>31 514</b>  | <b>24 049</b>  | <b>47 865</b>  |
| <b>Periodens kassaflöde</b>                         | <b>7 189</b>   | <b>13 780</b>  | <b>12 590</b>  |
| Likvida medel vid periodens början                  | 37 950         | 25 336         | 25 336         |
| Kursdifferens likvida medel                         | 16             | 43             | 24             |
| Likvida medel vid periodens slut                    | 45 154         | 39 159         | 37 950         |

# Eget kapital

## Förändring av eget kapital

| kSEK                                    | Aktiekapital  | Övrigt<br>tillskjutet<br>kapital | Annat eget<br>kapital inkl.<br>årets resultat | Moder-<br>företagets<br>aktieägare | Minoritets-<br>intresse | Totalt eget<br>kapital |
|-----------------------------------------|---------------|----------------------------------|-----------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------|------------------------|
| <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, GBK Holding             | 161           | 15 139                           |                                               | 15 300                             |                         | 15 300                 |
| Emissionskostnader                      |               | -750                             |                                               | -750                               |                         | -750                   |
| Förvärv av minoriteter                  |               |                                  | -115                                          | -115                               |                         | -115                   |
| Omräkningsdifferens                     |               |                                  | -3 256                                        | -3 256                             |                         | -3 256                 |
| <b>Balans per 31 mars 2021</b>          | <b>3 023</b>  | <b>358 161</b>                   | <b>-204 076</b>                               | <b>157 108</b>                     | <b>4 776</b>            | <b>161 884</b>         |
| Periodens resultat                      |               |                                  | -122 150                                      | -122 150                           |                         | -122 150               |
| Emission, Tilläggsköpeskilling Sayduck  | 65            | 5 940                            |                                               | 6 005                              |                         | 6 005                  |
| Företrädesemission                      | 7 722         | 56 268                           | 36 031                                        | 100 022                            |                         | 100 022                |
| Emissionskostnader                      |               | -18 063                          |                                               | -18 063                            |                         | -18 063                |
| Förvärv av minoriteter                  |               |                                  | -5 592                                        | -5 592                             | 1 269                   | -4 323                 |
| Omräkningsdifferens                     |               |                                  | -1 683                                        | -1 683                             | 137                     | -1 546                 |
| <b>Utgående balans 31 december 2021</b> | <b>10 810</b> | <b>402 306</b>                   | <b>-297 470</b>                               | <b>115 646</b>                     | <b>6 182</b>            | <b>121 828</b>         |
| <b>Ingående balans 1 januari 2022</b>   | <b>10 810</b> | <b>402 306</b>                   | <b>-297 470</b>                               | <b>115 646</b>                     | <b>6 182</b>            | <b>121 828</b>         |
| Periodens resultat                      |               |                                  | -16 444                                       | -16 444                            |                         | -16 444                |
| Kvittningsemission, 7 mars 2022         | 137           |                                  | 4 643                                         | 4 780                              |                         | 4 780                  |
| Emissionskostnader                      |               | -15                              |                                               | -15                                |                         | -15                    |
| Omräkningsdifferens                     |               |                                  | -702                                          | -702                               |                         | -702                   |
| <b>Utgående balans 31 mars 2022</b>     | <b>10 947</b> | <b>402 291</b>                   | <b>-309 973</b>                               | <b>103 265</b>                     | <b>6 182</b>            | <b>109 447</b>         |