

Q4

**GOODBYE
KANSAS**
GROUP

Goodbye Kansas Group • Bokslutskommuniké • Januari – december 2021



Sammanfattning

Goodbye Kansas Studios levererade VFX till andra säsongen av succé-serien "Alex Rider"

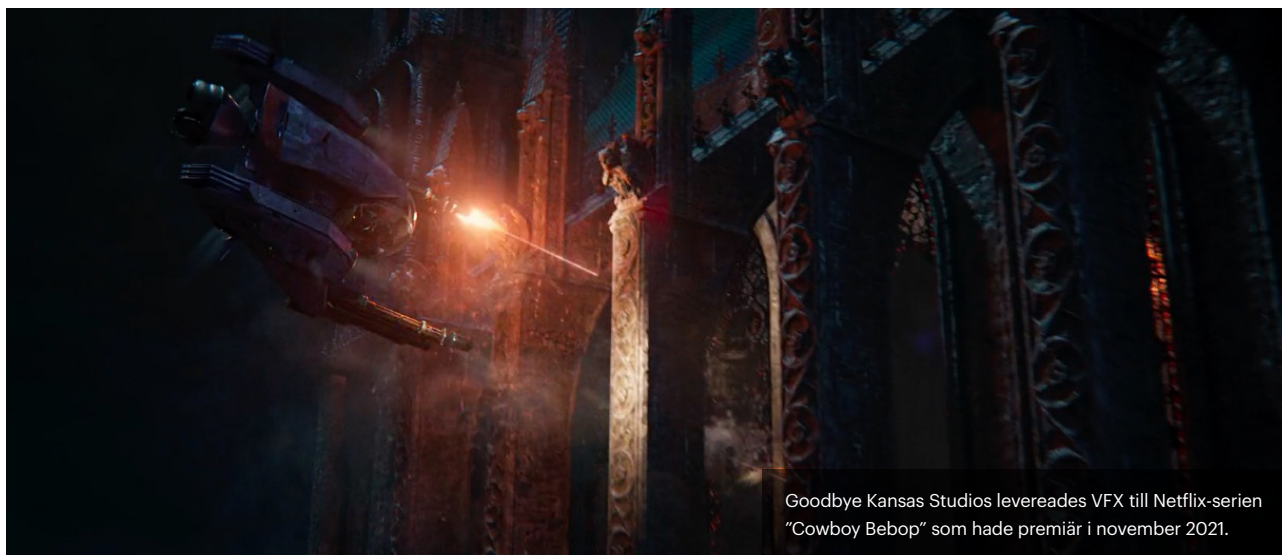
Fjärde kvartalet, 1 oktober – 31 december, 2021

- Nettoomsättningen ökade med 28,2% till 77,3 MSEK (60,3). Ökningen beror på större efterfrågan och leverans av tjänster inom affärsområdet Visual Content & Brand.
- Justerat rörelseresultat innan avskrivningar (EBITDA) uppgick till -7,8 MSEK (-14,9). Det justerade EBITDA resultatet exkluderar engångskostnader kopplade till kostnadsoptimerings-programmet som kommunicerades i juli 2021.
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -14,3 MSEK (-14,9).
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -40,1 MSEK (-23,2) varav avskrivningar av goodwill och licenser uppgick till -16,0 MSEK (-3,3).
- Resultat före skatt uppgick till -46,4 MSEK (-24,5).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,12 SEK (-0,51).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,12 SEK (-0,49).

Helåret 2021

- Nettoomsättning ökade med 63,3% till 263,5 MSEK (161,3). Ökningen beror främst på att Goodbye Kansas Holding förvärvades i maj 2020 och därmed konsolideras deras räkenskaper enbart för perioden maj-december 2020.
- Justerat rörelseresultat innan avskrivningar (EBITDA) uppgick till -36,8 MSEK (-42,0). Det justerade EBITDA resultatet exkluderar engångskostnader kopplade till kostnadsoptimeringsprogrammet som kommunicerades i juli 2021.
- EBITDA uppgick till -61,2 MSEK (-42,0).
- EBIT uppgick till -134,3 MSEK (-79,0) varav avskrivningar av goodwill och licenser uppgick till -38,0 MSEK (-23,1).
- Resultat före skatt uppgick till -150,6 MSEK (-85,1).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,40 SEK (-0,85).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till -0,39 SEK (-0,82).
- Likvida medel uppgick till 38,0 MSEK (25,3) per den 31 december 2021.

"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 december 2021. 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.



Viktiga händelser under fjärde kvartalet

- Efter bemyndigande från en extra stämma, beslutade styrelsen för Goodbye Kansas Group den 24 september 2021 om att genomföra en fullt garanterad företrädesemission om ca 100 MSEK. Utfallet visade att cirka 58 procent av företrädesemissionen tecknades med företrädesrätt, att cirka 8 procent tecknades utan företrädesrätt och cirka 34 procent av företrädesemissionen tecknades av garantier. Cirka 39 procent, motsvarande cirka 39,0 MSEK, av företrädesemissionen tecknades genom kvittning av befintliga lån till Goodbye Kansas. Tillsammans med kostnadsoptimeringsprogrammet kommer företrädesemissionen möjliggöra fortsatt acceleration i Goodbye Kansas Studios samt lansering av det platsbaserade mobilspelet Hello Kitty under 2022.
- Goodbye Kansas Studios levererade visuella effekter (VFX) till BBCs nya thrillerserie "Vigil" genom sina studios i Stockholm och London. Goodbye Kansas Studios var huvudleverantör av seriens alla visuella effekter.
- Goodbye Kansas Studios inledde betydande produktion av VFX för en välkänd dramaserie. Produktionen beräknas slutföras under första kvartalet 2022. Kunden är återkommande och ordervärdet beräknas uppgå till 20 MSEK.
- Goodbye Kansas Studios beslutade att öppna en studio i Vancouver, Kanada, en av världens viktigaste hubbar för produktion av VFX för film och TV. Studio som startade sitt arbete i oktober 2021 är helt projektfinansierad och är ett viktigt led i att attrahera talanger och globala kunder.
- Tre internationella spelutvecklare beställde produktion av cinematiska speltrailers från Goodbye Kansas Studios till ett sammanlagt ordervärde om 26,7 MSEK.

Produktionen inleddes i oktober 2021 och slutförs under första kvartalet 2022.

- Goodbye Kansas Studios vann en tilläggsorder om ca 10 MSEK för ytterligare produktion av visuella effekter för en välkänd TV-serie. Produktionen inleddes under det fjärde kvartalet 2021 och beräknas slutföras under första kvartalet 2022. Tillsammans med den ursprungliga ordern, uppgår det sammanlagda ordervärdet till ca 30 MSEK.
- Goodbye Kansas Studios vann en order för produktion av visuella effekter för en välkänd TV-serie och ordervärdet uppgick till 6 MSEK. Produktionen inleddes under det fjärde kvartalet 2021 och beräknas slutföras under första kvartalet 2022. Ordern kommer från en återkommande global kund.
- Goodbye Kansas Group stärkte rörelsekapitalet genom omförhandling av befintliga lån och upptagande av nya bryggglån om totalt 25 MSEK.
- Goodbye Kansas Holding AB köpte ut minoritetsägarna i dotterbolagen Goodbye Kansas Studios AB och Previsible AB.

Viktiga händelser efter perioden

- 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.
- Minoritetsägarna i Goodbye Kansas UK Ltd köptes ut.
- Goodbye Kansas Group förlängde löptiden för befintliga lån med Nordea om 15 MSEK till 2026.

VD-ord

Peter Levin

Vändning i Studios drev stark tillväxt och förbättrat justerat EBITDA

Jag är glad att kunna rapportera ett kvartal präglat av kraftig tillväxt och stora kliv mot en lönsam affär. Nettoomsättningen ökade med 28% till 77,3 MSEK och det justerade rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -7,8 MSEK jämfört med -14,9 MSEK under motsvarande period föregående år. Den enskilt viktigaste förklaringen till den positiva utvecklingen är studio-verksamheten som vände till lönsamhet, ett kvartal tidigare än vi tidigare kommunikerat. Goodbye Kansas Group avslutar dessutom året med ett förbättrat operativt kassaflöde och en betydligt starkare finansiell ställning. Ledningen bedömer därmed att vi inte behöver genomföra ytterligare kapitalanskaffning för att täcka verksamhetens löpande rörelsekapitalbehov.

Studios återigen lönsamt

Affärsområdet Visual Content & Brand, som består av studio-verksamheten, har haft en positiv trend under de senaste två kvartalen. Ambitionen har tidigare varit att uppnå lönsamhet från och med 2022 men glädjande nog kan vi redan nu visa ett positivt resultat. Anledningen till detta är framförallt en återhämtning för VFX-produktion för film och TV.

Vi kunde offentliggöra ett stort antal nya ordrar under kvartalet både gällande VFX och speltrailers. Under Markus Manninens kompetenta ledning har vi lyckats attrahera nya kunder och bredda relationer med långvariga kunder.

Under kvartalet öppnade vi vår studio i Vancouver, Kanada, vilket ger oss närvaro i ett av världens viktigaste nav för VFX. Studioen är i drift, samarbetar med övriga studios inom koncernen och producerar nu sina första projekt. Verksamheten är självfinansierad inom de kunduppdrag den betjänar.

Spännande utveckling i IP & Products och Games & Apps

Produktutvecklingen i våra två andra affärsområden IP & Products och Games & Apps fortskrider enligt plan och vi har spännande lanseringar att se fram emot. Ambitionen

är fortsatt att bygga långsiktiga affärer för att kunna skapa skalbara intäkter på sikt. Detta kräver dock att vi först tar kostnader för att skapa förutsättningar för sådana intäkter. Därför har dessa verksamheter även i fjärde kvartalet helt planenligt gått med förlust.

IP & Products inkluderar Infinite Entertainment, Vobling och Sayduck. Sayduck har en väl utvecklad och spännande skalbar plattform som stärker e-handlares konkurrenskraft. Efter noga övervägande har vi beslutat att avyttra bolaget för att uppnå ökat fokus på vår kärnaffär och därmed ytterligare förtydliga vår strategi. Denna process är nu inledd och leds av Mikko Setälä, styrelseledamot i Goodbye Kansas Group och med lång erfarenhet av M&A-processer, och ambitionen är att slutföra en försäljning under 2022.

I Games & Apps fortsätter utveckling av både spelet Hello Kitty och appen Z-Cut. Gällande Hello Kitty har vi som tidigare kommunicerat ett samarbetsavtal med Keywords Studios och dess dotterbolag Electric Square för att färdigställa produktionen av spelet. Utvecklingen har fortlöpt helt enligt plan och vi kommer att genomföra en soft launch av spelet under Q2 2022 och ambitionen är att genomföra en bredare lansering senare under året. Den ursprungliga planen för Z-Cut var en lansering under slutet av förra året men vi räknar nu med att soft launch kommer ske under Q1 2022.

Koncernen närmar sig lönsamhet

För att nå lönsamhet är vårt fokus fortsatt tillväxt och förbättrad lönsamhet i Visual Content & Brand samt lansering av viktiga projekt inom Games & Apps, såsom de utannonserade projekten Hello Kitty och Z-Cut. Under kvartalet fortsatte vi implementeringen av vårt kostnads-optimeringsprogram. För att tillgodose den kraftigt växande efterfrågan på VFX-tjänster, från befintliga och nya kunder, har vi beslutat om investeringar i studioverksamheten avseende tillkommande nyckelpersoner, IT och flexibla hybrida arbetsmodeller. Vi bedömer nu att programmet

resulterar i 28 MSEK i årliga besparingar från 1 januari 2022 jämfört med 2020. Samtidigt bygger vi en betydligt flexibla kostnadsbas med frilansare och ökad outsourcing. Det justerade rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) förbättrades och uppgick till -7,8 MSEK (-14,9) under kvartalet. Därtill har engångskostnader uppgått till -6,5 MSEK och är framförallt kopplade till den omorganisation som skett under året, där ca 60 personer lämnat den numera strömlinjeformade organisationen i Goodbye Kansas Holding, Vobling och Virtual Brains.

Stabil finansieringssituation

Under kvartalet genomfördes en företrädesemission om 100 MSEK före emissionskostnader. Emissionen har möjliggjort en fortsatt acceleration i studio-verksamheten, att vi kan satsa på kommande lanseringar av spel och appar samt att vi kan fortsätta produktutveckling av egna immateriella rättigheter. Vi har tidigare kommunicerat ett kvarvarande underskott om ca 25 MSEK i rörelsekapitalet under 2022. Vår bedömning är nu att vi kommer kunna täcka underskottet med förbättrat operativt kassaflöde och förlängda skattekrediter. Ledningen bedömer nu att vi inte längre löper risk att behöva genomföra någon ytterligare kapitalanskaffning för att täcka verksamhetens löpande rörelsekapitalbehov.

Goodbye Kansas Group har fortsatt en stark position och kan genom både talanger och teknologi tillhandahålla banbrytande digitala upplevelser – både inom och utanför underhållningsindustrin. Visual Content & Brand är rätt positionerad för att fortsätta växa lönsamt och spännande lanseringar inom Games & Apps väntar. Vi har därmed goda förutsättningar att arbeta vidare mot våra finansiella mål.

Peter Levin,
Koncernchef och VD,
Goodbye Kansas Group

Koncernen i korthet

Ledning



Peter Levin
VD och
koncernchef



Anders Lundström
Finanschef



Karin Wintle
HR-chef

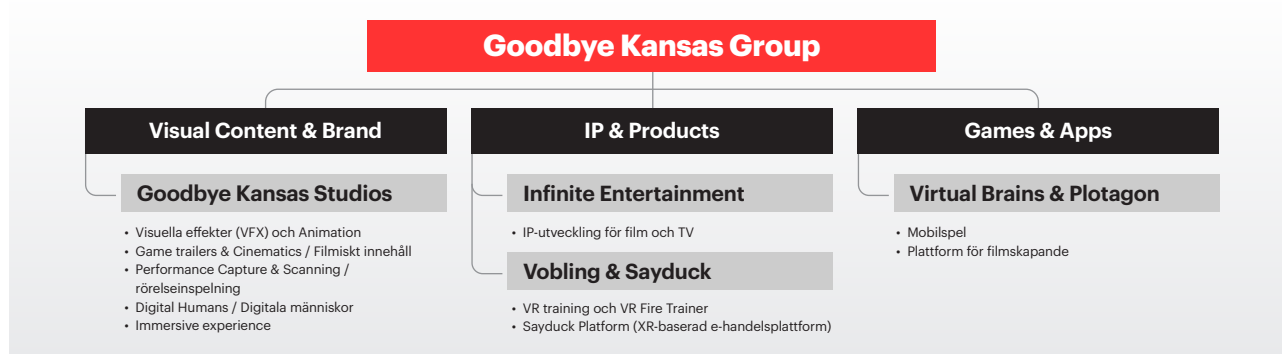


Markus Manninen
Affärsområdeschef
Visual Content & Brand

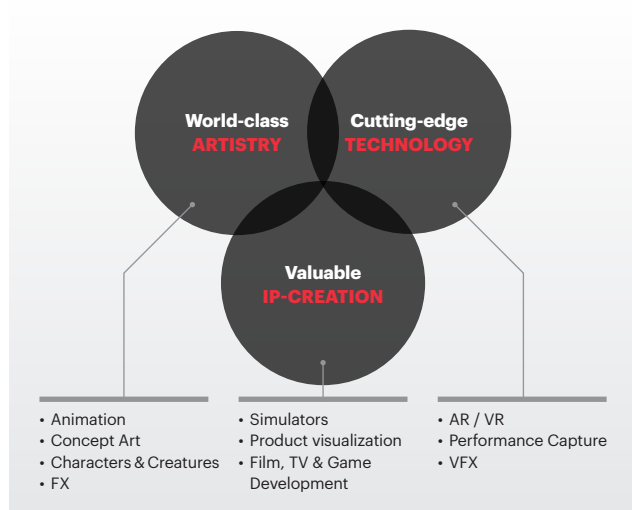


Filip Grufman
Affärsområdeschef
Games & Apps

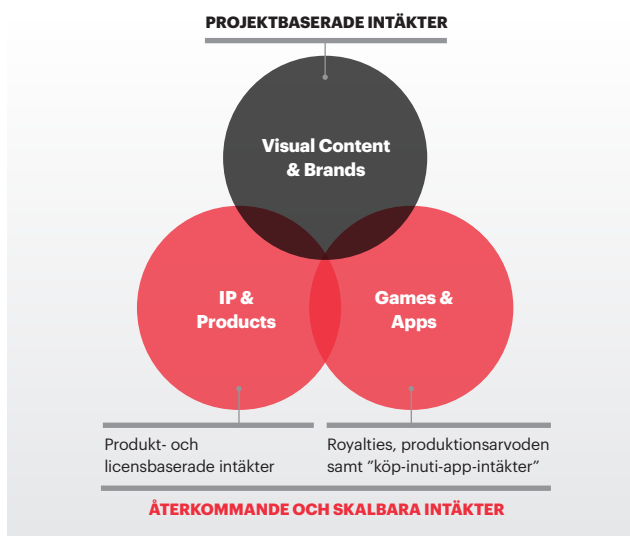
Affärsområden



Affärsmodell



Intäktsmodell



Nyckeltal

Koncernen

kSEK	2021 Q4	2020 Q4	2021 Helår	2020 Helår
Nettoomsättning	77 260	60 278	263 479	161 301
Aktiverat arbete för egen räkning	3 468	16 154	21 195	28 126
Summa intäkter	81 353	78 137	292 597	193 695
Justerat EBITDA	-7 848	-41 955	-36 761	-41 955
EBITDA	-14 318	-41 955	-61 234	-41 955
Antal anställda, genomsnitt	251	295	276	178
Balansomslutning	344 649	307 700	344 649	307 700
Kassalikviditet	70%	85%	70%	85%
Soliditet	35%	60%	35%	58%
Eget kapital per aktie, kr	0,32	1,79	0,32	1,79
Resultat per aktier, kr				
- före utspädning	-0,12	-0,51	-0,40	-0,85
- efter utspädning	-0,12	-0,49	-0,39	-0,82
Antalet aktier vid periodens slut	378 461 044	100 194 110	378 461 044	100 194 110
Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning	387 461 044	104 194 110	387 461 044	104 194 110

Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 31 december 2021.

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 kartbase-rade mobilspel och Plotagon som erbjuder en app för 3D-animering.

Utveckling i koncernen

Koncernen har ökat nettoomsättningen till 77,3 MSEK (60,3) under fjärde 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. Även kostnads-optimeringsprogrammet har en viktig funktion i att öka lönsamheten framgent.

Visual Content & Brand

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand som består av bolaget Goodbye Kansas Studios uppgick till 72,8 MSEK (55,2).

Affärsområdet har sett ett positivt trendsifte under andra halvåret 2021 efter att intäkter under första halvåret fördröjts något mer än förväntat på grund av utdragna effekter av Covid19. Affärsområdet har uppnått ett positivt resultat för justerat EBITDA under fjärde kvartalet, ett kvartal tidigare än det som tidigare kommunicerats. Intäkter från spelsektorn ökade med 2,5 procent till 40,5 MSEK (39,5) under kvartalet och utgjorde 56 procent av intäkterna. Film och TV sektorerna har under året påverkats av pandemin men i fjärde kvartalet fortsatte den trend som påbörjades i föregående kvartal och omsättningen ökade med 151 procent till 30,9 MSEK (12,3) och utgjorde 42% av intäkterna. Vi har byggt en stark försäljningspipeline för film och tv sektorerna.

Affärsområdet är väl positionerat för att möta behoven av 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 (0,0) under det fjärde kvartalet. Infinite Entertainment utvecklar film- och TV-projekt, antingen internt eller i samarbete med andra kreatörer och partners. Produktion av filmen "Gordon Hemingway & The Realm of Chulhu" tillsammans med Netflix och regissören och producenten Spike Lee är i en fortsatt planeringsfas under inledningen av 2022. Uppmärksamheten från detta partnerskap har lett till diskussioner om nya projekt.

Voblings nettoomsättning uppgick till 2,1 MSEK (3,6) i det fjärde kvartalet 2021. 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 (1,5). Licensintäkternas andel av total omsättning uppgick till 66 procent under kvartalet. Ett antal nya uppgraderingar har förbättrat Sayduck plattformens hastigheter, prestanda och användarvänlighet.

Games & Apps

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

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 är i den absoluta slutfasen av utveckling av den nya appen Z-Cut som tas fram i samarbete med sydkoreanska ZEPETO, som är den snabbast växande Avatar plattformen i Asien med över 290 miljoner registrerade användare. Appen kommer att genomföra en soft launch under Q1 2022.



Alex Rider VFX

Goodbye Kansas Studios har levererat visuella effekter (VFX) till den framgångsrika spionthriller-serien "Alex Rider" sen första säsongen 2020. Serien handlar om tonåringen Alex, som blir rekryterad av en underavdelning till den brittiska underrättelsetjänsten MI6.

Under 2021 levererade Goodbye Kansas Londonstudio VFX till säsong 2, som denna gång bl.a. innehöll mördar-drönare och mordiska skelettkrigare. Goodbye Kansas team leddes av VFX Producer Danny Evans och VFX Supervisor Jim Parsons.

Till scenerna med mördar-drönarna behövde teamet skapa en CGI-modell. Tonen i "Alex Rider" är trots genren ganska realistisk och drönaren behövde se helt verklig ut. Goodbye Kansas Studios Art Department utgick därför från en existerande drönare som man utrustade med en kulspruta och utifrån dessa konceptskisser skapades den sen som en "digital asset", en digitala mördar-drönare som kunde adderas i det filmade materialet, liksom kulor och träffar.

I en annan sekvens tvingas Alex Rider möta dödliga skelett-krigare i en form av AR-spel,

dvs "Augmented reality". Också här skapade Goodbye Kansas Art Department konceptskisser på hur dessa skelettkrigare skulle se ut och sedan skapades de digitalt för att kunna animeras och adderas i scenerna. Vid inspelningarna spelades de av dansare i gröna dräkter, så att skådespelaren hade något att agera mot. Dessa dansares rörelser kunde genom så kallad rotomation användas vid animationen av de digitala krigarna.

Andra säsongen av "Alex Rider" hade premiär i december på IMDb TV. Serien är bara en av flera som Goodbye Kansas Studios arbetat och arbetar med. När film/TV-branschen under 2021 tog sig ur pandemins slagskugga har det ackumulerade behovet från branschen skapat en ketchup-effekt där branschens behov av visuella effekter (VFX) överskridit utbudet.

Goodbye Kansas Studios har därmed under 2021 kunnat återta sin gynnsamma position på VFX-marknaden. Goodbye Kansas Studios har under kvartalet kunnat offentliggöra ett stort antal nya VFX-projekt för både film och TV, bl.a. Netflix "Locke & Key" och Amazon Prime's "Tom Clancy's Jack Ryan".



Det är alltid roligt att få förnyat förtroende från kunder, det är ett gott betyg på den VFX vi levererar."

Jim Parsons,
VFX Supervisor
Goodbye Kansas Studios

Finansiell utveckling



Fjärde kvartalet 1 oktober – 31 december, 2021

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 77,9 MSEK (62,0). Försäljningen under kvartalet har ökat med 28,2 procent främst på grund av en tilltagande efterfrågan inom Visual Content & Brand, både avseende VFX och speltrailers.

Justerat EBITDA uppgick till -7,8 MSEK (-14,9). Det justerade EBITDA resultatet exkluderar engångskostnader kopplat till det kostnadsoptimeringsprogram som kommunicerades i juli 2021.

EBITDA uppgick till -14,3 MSEK (-14,9) och resultatet var relativt oförändrat jämfört med föregående kvartal.

EBIT uppgick till -40,1 MSEK (-23,2). Kvartalet inkluderar avskrivningar av goodwill och licenser om -16,0 MSEK (-3,3) och avskrivningar av utvecklingskostnader om -5,3 MSEK (-3,1). Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,12 SEK (-0,51) och efter utspädning uppgick den till -0,12 SEK (-0,49).

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand uppgick till 72,8 MSEK (55,2) och utgör således 93 procent av koncernens omsättning. Affärsområdet har sett ett positivt trendskifte under det andra halvåret 2021. Justerat för engångskostnader så uppvisar affärsområdet ett positivt justerat EBITDA för det fjärde kvartalet 2021.

En majoritet av affärsområdets intäkter faktureras i utländska valutor (USD, EUR och GBP). Spelindustrin är fortsatt stark och står för 56 procent av totala försäljningen inom Visual Content & Brand. Vår försäljningspipeline i London visar att film och TV sektorerna har börjat att återhämta sig.

Under fjärde kvartalet omsatte affärsområdena IP & Products 3,8 MSEK (6,6) och Games & Apps 1,1 MSEK (0,0).



Helåret 2021

Nettoomsättningen under helåret uppgick till 263,5 MSEK (161,3). Försäljningen under helåret har ökat med 63,3 procent vilket beror på att Goodbye Kansas Holding förvärvades i maj 2020 och därmed konsolideras deras räkenskaper enbart för perioden maj-december 2020.

Justerat EBITDA uppgick till -36,8 MSEK (-42,0). Det justerade EBITDA resultatet exkluderar engångskostnader kopplade till det kostnadsoptimeringsprogram som kommunicerades i juli 2021. EBITDA uppgick till -61,2 MSEK (-42,0). EBIT uppgick till -134,3 MSEK (-79,0) och inkluderar avskrivningar av goodwill och licenser om -38,1 (-23,1) MSEK och avskrivningar av utvecklingskostnader om -19,1 MSEK (-7,7) samt nedskrivning om 9,1 MSEK under tredje kvartalet 2021. Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,40 SEK (-0,85) och efter utspädning uppgick resultat per aktie till -0,39 SEK (-0,82).

Investeringar

Förvärvet av Plotagon Production AB som slutfördes i Q1 2021, utgör den enskilt största investeringen under 2021 och uppgick till 25,3 MSEK. Övriga betydande investeringar relaterar till produktutveckling av mobilspel, produkter, mjukvara och varumärken, och de uppgår till sammanlagt 33,4 MSEK (30,0). Investeringar har historiskt sett främst relaterat till utvecklingskostnader inom samtliga affärsområden.

Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet för kvartalet uppgick till 6,9 MSEK (-6,0) och för helåret 12,6 MSEK (-11,8). Koncernens likvida medel uppgick till 38,0 MSEK (25,3) per den 31 december 2021.

Personal

Antalet anställda i koncernen uppgick till 237 (291) per den 31 december 2021.

Aktien

Goodbye Kansas Groupaktien (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 ISINKod SE0010270793. Wildecos Ekonomisk Information AB är bolagets Certified Adviser.

Antalet aktier uppgick till 378 461 044 och antalet aktieägare uppgick till 6 444 den 31 december 2021.

Risker och osäkerhetsfaktorer

Förvärvet av Goodbye Kansas Holding har resulterat i en betydligt större verksamhet sett till omsättning och en verksamhet med solid grund för framtida tillväxt. Samtidigt har affärsområdet Visual Content & Brand en större kostnadsbas vilket innebär att bolaget 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 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

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 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 2020.

Kommentarer om balansräkningen

Förvärvet av Goodbye Kansas Holding förändrade strukturen på koncernens balansräkning på grund av den förvärvade verksamhetens storlek. Köpeskillingen för Goodbye Kansas Holding uppgick till ca 116 MSEK, varav kvarvarande goodwill efter ackumulerade avskrivningar uppgick till ca 53,3 MSEK i slutet av rapportperioden.

Värdet på koncernens totala goodwill uppgick till ca 78,9 MSEK per den 31 december 2021. Goodwill skrivs av linjärt i koncernredovisningen under 5 år från slutförande av förvärvet. Övriga immateriella tillgångar har också ökat efter förvärvet av Goodbye Kansas Holding på grund av de immateriella värden som identifierats i Goodbye Kansas Studios. Dessa 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. Innan förvärvet av Goodbye Kansas Holding har Goodbye Kansas Groups immateriella tillgångar bestått av utvecklingskostnader för mjukvaruplattformarna för mobilspelet och XR. Spel som utvecklats innan juni 2020 har kostnadsförts fullt ut eftersom utvecklingsarbetet inte uppfyllde kraven för att kunna aktiveras. Kostnader för funktionella tillägg till mjukvaruplattformarna aktiveras normalt och skrivs av linjärt.

Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till 38,0 MSEK (25,3) vid periodens utgång. Under fjärde kvartalet slutfördes en företrädesemission om cirka 100 MSEK samt upptogs nya bryggån om 25 MSEK. Efter periodens utgång har bolaget omförhandlat sin kreditfacilitet med Nordea om 15 MSEK och förlängt löptiden till 2026. Bolaget har ett kvarvarande underskott om ca 25 MSEK i rörelsekapitalet under 2022. Ledningens bedömning är att bolaget kommer kunna täcka underskottet med förbättrat operativt kassaflöde och förlängda skattekrediter.

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

Årsredovisning 2021	15 mars 2022
Delårsrapport Q1	5 maj 2022
Delårsrapport Q2	26 augusti 2022

Goodbye Kansas samtliga rapporter samt årsredovisning finns tillgängliga på **goodbyekansasgroup.com**

Granskning

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

Stockholm den 24 februari 2022

Styrelsen,
Goodbye Kansas Group AB (publ)

Resultat

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

kSEK	2021 Q4	2020 Q4	2021 Helår	2020 Helår
INTÄKTER				
Nettoomsättning	77 260	60 278	263 479	161 301
Aktiverat arbete för egen räkning	3 468	16 154	21 195	28 126
Övriga rörelseintäkter	624	1 705	7 922	4 268
Summa	81 352	78 137	292 597	193 695
RÖRELSEKOSTNADER				
Övriga externa kostnader	-49 366	-39 249	-162 568	-108 315
Personalkostnader	-46 304	-53 820	-191 262	-127 335
Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-14 318	-14 932	-61 234	-41 955
Avskrivningar och nedskrivningar	-25 792	-8 224	-73 076	-37 058
Rörelseresultat (EBIT)	-40 110	-23 156	-134 309	-79 013
FINANSIELLA POSTER				
Tilläggsköpeskilling Sayduck	-	-	-6 005	-
Ränteintäkter	-	-	3	1
Räntekostnader	-6 825	1 687	-12 280	-2 953
Valutadifferenser och andra finansiella poster	567	-3 049	2 006	-3 131
Summa finansiella poster	-6 258	-1 362	-16 275	-6 083
Resultat efter finansiella poster	-46 368	-24 518	-150 584	-85 096
Skatt	428	72	330	64
Uppskjuten skatt	-93	-	-93	-
Periodens resultat	-46 033	-24 446	-150 348	-85 032

Balans

Balansräkning i sammandrag för koncernen

kSEK	31 dec 2021	31 dec 2020
TILLGÅNGAR		
Immateriella anläggningstillgångar	198 363	202 234
Materiella anläggningstillgångar	25 393	30 957
Finansiella anläggningstillgångar	5 611	830
Summa anläggningstillgångar	229 367	234 021
Kortfristiga fordringar	77 332	48 343
Kassa och bank	37 950	25 336
Summa omsättningstillgångar	115 282	73 679
Summa Tillgångar	344 649	307 700
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Aktiekapital	10 811	2 862
Övrigt tillskjutet kapital	255 183	256 297
Periodens resultat	-150 348	-85 032
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	115 646	174 127
Minoritetsintresse	6 182	4 776
Eget kapital	121 828	178 903
Avsättning för skatter	7 943	8 273
Långfristiga skulder	50 145	28 003
Kortfristiga skulder	164 733	92 521
Summa Skulder	214 878	120 524
Summa Eget kapital och Skulder	344 649	307 700
Företagsinteckningar	18 000	13 320
Eventualförpliktelser	113 430	118 896

Kassa

Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

kSEK	2021 Q4	2020 Q4	2021 Helår	2020 Helår
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat/Earnings before interest and tax (EBIT)	-40 109	-23 156	-134 309	-79 013
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	33 570	8 808	81 805	38 450
Erhållen ränta mm	0	-	3	1
Erlagd ränta	1 681	1 616	-3 774	-3 106
Betald skatt	215	-174	-80	485
Förändring av rörelsekapitalet	-49 088	19 245	55 717	3 651
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-53 730	6 339	-637	-39 532
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Balanserade utgifter för produktutveckling	-5 397	-11 199	-33 354	-30 028
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	-41	-	-	-
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-617	-244	-2 050	-1 650
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	38	-	471	-
Förvärv av koncernföretag	-	-124	-599	14 654
Övriga förändringar finansiella tillgångar	-	-473	669	-473
Avyttring av finansiella anläggningstillgångar	-	-	225	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-6 017	-12 040	-34 638	-17 497
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	53 976	-2 406	53 976	45 617
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	-
Upptagna lån	-	3 185	25 000	3 185
Återbetalning av lån	-1 166	-1 131	-29 370	-3 576
Transaktioner med minoritet	-	-	-1 741	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	52 810	-352	47 865	45 226
Periodens kassaflöde	-6 937	-6 053	12 590	-11 803
Likvida medel vid periodens början	44 881	31 467	25 336	37 224
Kursdifferens likvida medel	6	-78	24	-85
Likvida medel vid periodens slut	37 950	25 336	37 950	25 335

Eget kapital

Förändring av eget kapital

kSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Moder- företagets aktieägare	Minoritets- intresse	Totalt eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2020	1 569	186 392	-92 365	95 596	-	95 596
Periodens resultat			-85 032	-85 032		-85 032
Nyemission maj 2020	367	49 794		50 161		50 161
Apportemission Goodbye Kansas Group	463	57 734		58 197	1 641	59 838
Apportemission Goodbye Kansas Group, förändring köpeskillning		-2 913		-2 913	3 135	222
Tilläggsköpeskillning	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
Balans per 31 december 2020	2 862	343 772	-172 507	174 127	4 776	178 903

Ingående balans 1 januari 2021	2 862	343 772	-172 507	174 127	4 776	178 903
Periodens resultat			-150 348	-150 348		-150 348
Apportemission, Goodbye Kansas Holding	161	15 139		15 300		15 300
Emission, Tilläggsköpeskillning Sayduck	65	5 940		6 005		6 005
Företrädesemission	7 722	56 268	36 031	100 022		100 022
Emissionskostnader		-18 813		-18 813		-18 813
Korrigerig av förvärvsanalys, Goodbye Kansas Group			-	-	137	137
Förvärv av minoriteter			-5 707	-5 707	1 269	-4 438
Omräkningsdifferens			-4 940	-4 940		-4 940
Utgående balans 31 december 2021	10 810	402 306	-297 470	115 646	6 182	121 828