

Q2

**GOODBYE
KANSAS**
GROUP

Goodbye Kansas Group • Delårsrapport • Januari – juni 2022



Goodbye Kansas Studios producerade titelsekvensen till Paramount+ serie Halo

Sammanfattning



Goodbye Kansas Studios
levererade titelsekvensen till
Netflix-serien 'Vikings Valhalla'.

Andra kvartalet 1 april – 30 juni 2022

- Nettoomsättningen ökade med 8 procent till 68,6 MSEK (63,7) främst drivet av högre efterfrågan på tjänsterna i Visual Content & Brand.
- Justerat rörelseresultat före avskrivningar (justerat EBITDA) uppgick till –6,8 MSEK (–12,6). Den minskade förlusten beror på ökad omsättning och stärkt kostnadskontroll. Justerat EBITDA exkluderar engångskostnader om –2,7 MSEK kopplade till strukturåtgärder.
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till –9,6 MSEK (–15,0).
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till –26,0 MSEK (–27,6) varav avskrivningar av goodwill uppgick till –7,3 MSEK (–5,2).
- Resultat före skatt uppgick till –25,9 MSEK (–23,3).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,06 SEK (–0,22) och efter utspädning till –0,06 SEK (–0,21).
- Likvida medel uppgick till 12,8 MSEK (21,9) per den 30 juni 2022.

Första halvåret 1 januari – 30 juni 2022

- Nettoomsättningen ökade med 30 procent till 159,0 MSEK (122,6) främst drivet av en betydligt högre efterfrågan på tjänsterna i Visual Content & Brand.
- Justerat rörelseresultat före avskrivningar (justerat EBITDA) uppgick till –2,0 MSEK (–22,1). Resultatförbättringen beror på högre omsättning och stärkt kostnadskontroll. Justerat EBITDA exkluderar engångskostnader om –5,9 MSEK kopplade till kostnadsoptimeringsprogrammet.
- Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till –8,0 MSEK (–24,4).
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till –40,8 MSEK (–50,4) varav avskrivningar av goodwill uppgick till –14,5 MSEK (–13,1).
- Resultat före skatt uppgick till –42,3 MSEK (–51,5).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,10 SEK (–0,48).
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till –0,10 SEK (–0,46).
- Likvida medel uppgick till 12,8 MSEK (21,9) per den 30 juni 2022.

“Goodbye Kansas Group” refererar till Goodbye Kansas Group AB (publ), org. no. 559019-7462, inklusive dess dotterbolag. Styrelsen och VD av Goodbye Kansas Group rapporterar härmed delårsrapporten för perioden 1 januari – 30 juni 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.



Väsentliga händelser under andra kvartalet

- Goodbye Kansas Studios vann en order för produktion av en cinematisk speltrailer för en återkommande global kund. Värdet på ordern uppgår till 13 MSEK och produktionen inleddes och slutfördes under andra kvartalet 2022.
- Årsstämma hölls den 5 april 2022 då Adrian Politowski och Peter Nilsson valdes till nya styrelseledamöter, båda oberoende i förhållande till bolaget samt till större aktieägare i bolaget. Styrelsen består därefter av Malin Carlström, Staffan Eklöv, Mikko Setälä, Per Anders Wärn (ordförande), Peter Nilsson och Adrian Politowski.
- Goodbye Kansas Groups dotterbolag Infinite Entertainment offentliggjorde att bolaget kommer producera en ny TV-serie, science fiction-thrillern "Endymion". Måns Mårlind, medskapare av "Bron", kommer utveckla den kritikerrosade kostnären Simon Stålenhags nya verk till en TV-serie med tre säsonger.
- Goodbye Kansas Group offentliggjorde att Stefan Danieli blir bolagets nya CFO och efterträder därmed Anders Lundström. Stefan Danieli har betydande erfarenhet från internationella koncerner i ett flertal branscher, varav nära 20 år inom media, samt har haft placeringar utomlands. Stefans erfarenheter omfattar tillväxtbolag såväl som bolag i omstruktureringsprocesser, och som CFO har han varit verksam i både publika och privata bolag.
- Goodbye Kansas Studios vann en ny order från en internationell kund för produktion av visuella effekter ("VFX") för en TV-serie och ordervärdet uppgår till 8 MSEK. Produktionen inleddes under det andra kvartalet 2022 och kommer slutföras under tredje kvartalet 2022.
- Goodbye Kansas Studios vann en ny order för produktion av VFX från en ny internationell kund. Ordern gäller produktion av VFX för en ny TV-serie och ordervärdet uppgår till ungefär 20 MSEK. Produktion kommer att inledas under tredje kvartalet 2022 och slutföras under andra kvartalet 2023.
- Goodbye Kansas Studios vann en tilläggsorder för produktion av VFX i ett existerande projekt och ordervärdet uppgår till ungefär 10 MSEK. Ordern kommer från en återkommande internationell kund och Goodbye Kansas Studios har tidigare levererat VFX till ett flertal TV-produktioner för denna kund. Produktion kommer att inledas under tredje kvartalet 2022 och slutföras under fjärde kvartalet 2022.



Väsentliga händelser efter perioden

- Goodbye Kansas Studios vann en order för produktion av en cinematisk speltrailer för en ny global kund. Värdet på ordern uppgår till 12 MSEK och produktionen kommer inledas under Q3 2022 och slutföras under Q1 2023.
- Goodbye Kansas Groups dotterbolag Plotagon i affärsområdet Games & Apps har nu inkluderat ett export/import-verktyg i sin nyligen lanserade app Z-Cut (ett samarbete med sydkoreanska Naver Z Corporation som utvecklat avatarplattformen ZEPETO). Verktöget gör det möjligt för användare att importera sina ZEPETO avatarrer in i Z-Cut. Denna funktionalitet är appens nästa fas efter utveckling och soft launch, inför en kommande global lansering.
- Goodbye Kansas Group, partner till Sanrio som är varumärkesägare till Hello Kitty, har utvecklat ett mobilspel i samarbete med spelstudio Electric Square. På grund av affärs- och marknadsmässiga förhållanden har lanseringen skjutits upp till hösten 2023. Spelet befinner sig, enligt plan, i den absoluta slutfasen av utveckling och är skapat för ett marknadsbehov som tilltalar en ny generation av spelare.

VD-kommentar

Peter Levin



Bästa aktieägare,

Goodbye Kansas fortsatte växa under andra kvartalet. Nettoomsättningen ökade med 8 procent jämfört med föregående år och uppgick till 68,6 MSEK (63,7) medan justerat EBITDA förbättrades till -6,8 MSEK (-12,6). Sammantaget växte nettoomsättningen med 30 procent under första halvåret. Tillväxten är framförallt driven av Goodbye Kansas Studios inom affärsområde Visual Content & Brand, där efterfrågan är hög inom spel och VFX och där vi framgångsrikt vinner större affärer från globala kunder. Såväl orderläget som salespipeline är starka och sträcker sig in i 2023. Samtidigt är omvärldsläget prövande, vilket bland annat påverkar försäljningsprocessen av Sayduck.

Fortsatt god tillväxt i Visual Content & Brand och stark försäljningspipeline

Studioverksamhetens nettoomsättning har växt med 37 procent under första halvåret. Andra kvartalets omsättning ökade jämfört med föregående år, men var lägre än första kvartalet. Vi räknar fortsatt med att omsättningen kommer att variera mellan kvartalen till följd av vår strategiska inriktning mot färre och större projekt samt våra kunders planeringshorisont.

Även om tredje kvartalet är ett säsongsmässigt svagare kvartal visar vår prognos för helåret en tillväxt i linje med våra kommunicerade finansiella mål och ett positivt resultat, en betydande vändning jämfört med föregående år.

Den positiva utvecklingen i studioverksamheten kan tillskrivas en stärkt organisation, ökat fokus på VFX och en säljstrategi som har resulterat i fler återkommande projekt från stora globala kunder. Vår erkänt kreativa förmåga

och teknologihöjd har givit oss långsiktiga relationer med kunder som exempelvis Netflix, Amazon, Apple+, Warner och Sony Entertainment. Framgångsrikt genomförda projekt med världsledande kunder leder dessutom till nya kundrelationer.

Samtantaget har vi en stark utveckling i studioverksamheten med en försäljningspipeline som sträcker sig in i över första halvåret 2023. Motsvarande förutsättningar hade vi inte vid samma tidpunkt föregående år.

Renodling inom IP & Products och ökat fokus på Infinite Entertainment

Infinite Entertainment har skapat en portfölj med sju mycket lovande film & TV projekt, bland annat "Gordon Hemingway" tillsammans med Spike Lee och veteranproducenten Lloyd Levin, som kommer att produceras av Netflix. Under andra kvartalet tecknades avtal avseende

science fiction thrillern "Endymion" av och med Simon Stålenhag där Måns Mårind, välkänd regissör och manusförfattare, kommer att utveckla TV-serien. Infinite Entertainments positiva utveckling stärker framtida möjligheter till skalbara IP intäkter och kan samtidigt skapa starka synergier med Studioverksamheten. Därmed har vi beslutat att ytterligare öka vårt fokus på denna verksamhet.

Sayduck har en ledande SaaS plattformsteknologi med mer än 100 kunder globalt. Bolaget har genererat ett stort intresse bland potentiella köpare av bolaget. Den tidigare kommunicerade försäljningsprocessen har fördröjts på grund av omvärldsutvecklingen under våren och sommaren. Arbetet med att hitta en attraktiv lösning och rätt långsiktig ägare till bolaget fortgår.

Vobling erbjuder konsultlösningar i VR training, marknadsföring och prototyping och har därutöver lanserat produkten VR Fire Trainer. Styrelsen ser en betydande potential i bolaget, men begränsade synergier med gruppen i övrigt. Det finns ett konkret intresse för Vobling och styrelsen har därför beslutat att undersöka olika strategiska alternativ framåt.

Global lansering av Z-Cut inledd efter kvartalet

Efter en inledande soft launch av appen Z-Cut under första kvartalet lanseras nu appen globalt i samarbete med sydkoreanska Naver Z Corporation, som driver avatar-plattformen ZEPETO med drygt 300 miljoner användare. Appen Z-Cut gör det möjligt för användare att skapa och dela 3D-animerade filmer som innehåller ZEPETO-avatarer. Vi förväntar oss inte något väsentligt bidrag till intäkterna från appen på kort sikt men på längre sikt ser vi förutsättningar för ett betydande värdeskapande.

Utvecklingsarbetet av mobilspelet Hello Kitty slutfört, lansering senarelagd till 2023

Goodbye Kansas har tillsammans med Electric Square färdigställt mobilspelet Hello Kitty för soft launch enligt plan. Som kommunicerats i pressmeddelande från 25 augusti 2022 har Sanrio stora förväntningar på både spelet och dess lansering. På grund av affärs- och marknadsmässiga hänsynstaganden har vi dock beslutat att senarelägga lanseringen till hösten 2023.

Våra förväntade intäkter skjuts därmed framåt i tiden. I och med att utvecklingsarbetet är slutfört krävs inga ytterligare investeringar innan spelet lanseras. Den utvecklade produkten representerar samtidigt ett väsentligt finansiellt värde för bolaget.

Renodling och fokus på lönsam tillväxt framåt

Studios tillväxt, globala attraktionskraft och strategiska inriktning mot större projekt, med återkommande och nya kunder, har givit en stark pipeline som sträcker sig in i 2023. Fokus är nu att framgångsrikt genomföra den starka orderboken och ytterligare stärka försäljningspipeline framåt.

Samtidigt koncentrerar vi oss på att genomföra försäljningsprocessen av Sayduck och utvärderingen av Vobling för att säkerställa vår framtida tillväxt och lönsamhet

Bolaget fortsätter arbeta aktivt med finansieringssituationen och vår bedömning är att vi inte behöver genomföra någon ytterligare kapitalanskaffning för att täcka verksamhetens löpande rörelsekapitalbehov.

Vi har en spännande höst framför oss och jag ser fram emot en intensiv period tillsammans med samtliga medarbetare.

Peter Levin,
Koncernchef och VD,
Goodbye Kansas Group

Nyckeltal

Koncernen

kSEK	2022 Q2	2021 Q2	2022 Halvår 1	2021 Halvår 1	2021 Helår
Nettoomsättning	68 583	63 674	158 999	122 562	263 479
Aktiverat arbete för egen räkning	3 581	5 676	6 688	14 392	21 195
Summa intäkter	75 578	73 507	170 080	142 289	292 597
Justerat EBITDA	-6 811	-12 574	-2 038	-22 064	-36 761
EBITDA	-9 559	-14 955	-7 965	-24 445	-61 234
Antal anställda, genomsnitt	215	285	222	288	276
Balansomslutning	303 411	343 480	303 411	303 411	344 649
Kassalikviditet	45%	46%	45%	46%	70%
Soliditet	26%	42%	26%	42%	35%
Eget kapital per aktie, kr	0,20	1,35	0,20	1,35	0,32
Resultat per aktier, kr					
- före utspädning	-0,06	-0,22	-0,10	-0,48	-0,40
- efter utspädning	-0,06	-0,21	-0,10	-0,46	-0,39
Antalet aktier vid periodens slut	390 961 044	108 131 727	390 961 044	108 131 727	378 461 044
Antalet aktier vid periodens slut efter full utspädning	395 961 044	112 131 727	395 961 044	112 131 727	387 461 044

Koncernförhållanden

I koncernredovisningen konsolideras moderbolaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 30 juni 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 Plo-tagon som erbjuder en app för 3D-animering.

Utveckling i koncernen

Koncernen har ökat nettoomsättningen till 68,6 MSEK under andra kvartalet. Koncernens försäljningspipeline har blivit betydligt starkare jämfört med motsvarande period föregående år, sett till såväl storlek på individuella projekt som den totala storleken på försäljningspipelin. I linje med den strategiska inriktningen för bolaget har arbetet fortskridit med att öka effektivitet, öka merförsäljning samt förlänga kundavtal, för att långsiktigt förbättra lönsamheten.

Visual Content & Brand

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand som består av bolaget Goodbye Kansas Studios uppgick till 64,9 MSEK (58,7).

Affärsområdet har sett ett positivt trendsifte sedan det tredje kvartalet 2021, efter att förväntade intäkter under första halvåret 2021 förskjutits på grund av utdragna effekter av Covid-19. Affärsområdet är nu lönsamt på EBITDA-nivå. Intäkter från spelsektorn uppgick till 31,4 MSEK (40,7) under kvartalet och utgjorde 48 procent av intäkterna. Den positiva trenden för film och TV sektorerna förbättrades under andra kvartalet jämfört med föregående år och omsättningen ökade med 189 procent till 30,1 MSEK (10,4) vilket utgjorde 46 procent av intäkterna. 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

Nettoomsättningen för IP & Products, som består av bolagen Infinite Entertainment, Vobling och Sayduck, uppgick till 2,7 MSEK (3,7).

Infinite Entertainments nettoomsättning uppgick till 0,1 MSEK (0,0) under det andra kvartalet. Infinite Entertainment utvecklar film- och TV-projekt och varumärken, antingen internt eller i samarbete med externa kreatörer och partners. Produktion av filmen "Gordon Hemingway & The Realm of Cthulhu" tillsammans med Netflix och Spike Lee är fortsatt i en planeringsfas. Uppmärksamheten från detta partnerskap har också lett till diskussioner om nya projekt.

Voblings nettoomsättning uppgick till 1,4 MSEK (2,1) i det andra 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 1,2 MSEK (1,6). En process för att avyttra Sayduck inleddes under föregående kvartal och man förväntar kunna slutföra en försäljning under 2022.

Games & Apps

Nettoomsättningen för Games & Apps, som består av bolagen Virtual Brains och Plotagon, uppgick till 1,0 MSEK (1,3).

Virtual Brains är en beställarorganisation med ett fåtal nyckelanställda, som i samarbete med externa samarbetspartners, utvecklar mobilspel baserat på licenssamarbeten med kända globala konsumentvarumärken. Mobilspelet Hello Kitty befinner sig, enligt plan, i den absoluta slutfasen av utvecklingen. På grund av affärs- och marknads-mässiga förhållanden har lanseringen av spelet skjutits upp till hösten 2023. Som tidigare kommunicerats, har spelet utvecklats i samarbete med Electric Square 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 drygt 300 miljoner registrerade användare. Appen har tidigare genomfört en soft launch och nu pågår en bredare lansering av appen globalt.



NYTT FRÅN INFINITE ENTERTAINMENT

Infinite Entertainment är IP & Produktions-enheten inom Goodbye Kansas Group, ett företag som kan utveckla TV/Filmidéer med potential för stor framgång samtidigt som de skapar VFX-intäkter för systerbolaget Goodbye Kansas Studios.

Förra året tillkännagav Infinite Entertainment långfilmsprojektet "Gordon Hemingway and The Realm of Cthulhu", samproducerat av Spike Lee för Netflix. Och det är många fler projekt på gång.

Det senaste projektet som presenterades av Infinite Entertainment var Science Fiction Thrillern "Endymion". Måns Mårlind, medskaparen till "Bron", har bearbetat den kritikerrosade konstnären Simon Stålenhags senaste verk till en tresäsongsserie.

Stålenhags retrofuturistiska konst och böcker har gjort honom till en av världens mest eftertraktade visuella berättare. Hans bok "Tales from the Loop" blev en kritikerrosad TV-serie på Amazon Prime och bröderna Russo, regissörer av Marvels "Avengers: Infinity War" och "Avengers: Endgame", filmatiserar nu hans senaste bok "The Electric State".

Mårlind är välkänd i TV-branschen som både manusförfattare och regissör, och hans CV inkluderar den kritikerrosade serien 'Bron' som har sänts i 161 länder och gjorts i lokala versioner i flera länder.

Oliver Oftedal och Tom Olsson från Infinite Entertainment kommer att fungera som Executive Producers av showen och Goodbye Kansas Studios kommer att ansvara för att producera seriens visuella effekter. Produktionen av "Endymion" beräknas börja senare under 2022.

"Det är mycket glädjande att se att Infinite Entertainment kan skapa ett samarbete med talanger som Simon Stålenhag och Måns Mårlind, det är ett bevis på vårt varumärkes styrka. Jag uppskattar också det faktum att vi kommer att kunna använda viktiga försäljningssynergier genom att leverera VFX-tjänster från Goodbye Kansas Studios", kommenterar Peter Levin, VD för Goodbye Kansas Group, och avslutar "Filmproduktionscyklerna är långa men vi har flera lovande projekt som nu går in i nästa fas, redo att delas med världen"



Vi har flera lovande projekt som nu går in i nästa fas, redo att delas med världen"

Peter Levin, VD för
Goodbye Kansas Group



ATT SKAPA TITELSEKVENSER

Goodbye Kansas Studios har alltid varit en kreativ studio, särskilt inom spelsektorn där skapandet av filmiska speltrailers kräver kreativ kontroll och skapandet av innehåll från A till Ö, från idé till slutprodukt. År 2022 har de kreativa teamen på Goodbye Kansas Studios utökat denna expertis till att inkludera skapandet av vinjettsekvenser till TV-serier, och levererat hyllade vinjetter till Netflix-serien "Vikings Valhalla" och Paramount+ serien "Halo".

"TV-vinjettsekvenser kan produceras på ett liknande sätt som cinematiska gametrailers, genom att använda en full CG-approach för att förmedla en känsla eller viktiga element i serien. Stort fokus ligger på idéer och konceptualisering för att verkligen hitta rätt bildspråk och en ton som fångar den seriens känsla, inte sällan i en abstrakt visuell form", säger Anton Söderhäll, Executive Producer på Goodbye Kansas Studios.

Titelsekvensen för "Halo" regisserades av Will Adams och är uppbyggd kring huvudkaraktären Master Chief/John-117.

"Vi ville bygga en sekvens som lyfte fram dualiteten i Johns karaktär, konflikten mellan hans plikt som soldat och hans drivkraft att söka sanningen om sitt förflutna. Resultatet blev en titelsekvens med drömliknande kvaliteter." förklarar Söderhäll.

I Halo-vinjettsekvensen användes Digital Humans-teknik såväl som avancerad FX.

"Det var viktigt att förmedla en känsla av verklighet med karaktären i trailern, och vår expertis inom Digital Humans och komplicerad FX kom till stor nytta. Det var en ära att producera en titelsekvens för ett så ikoniskt varumärke som Halo." kommenterar Söderhäll. Han är säker på att dessa två projekt inte var de sista projekten av det här slaget.

"Goodbye Kansas är i själ och hjärta en kreativ studio, och vi har många års erfarenhet av att producera high-end innehåll för älskade varumärken och franchises. Att expandera vårt erbjudande till att också producera titelsekvenser, där vi kan arbeta direkt med det kreativa kärnteamet bakom serierna, är en helt logisk utveckling".



Goodbye Kansas är i själ och hjärta en kreativ studio, och vi har många års erfarenhet av att producera high-end innehåll för älskade varumärken och franchises"

Anton Söderhäll, Executive Producer, Goodbye Kansas Studios

Finansiell utveckling



Andra kvartalet 1 april – 30 juni 2022

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 68,6 MSEK (63,7). Försäljningen under kvartalet har ökat med 8 procent främst tack vare en tilltagande efterfrågan inom Visual Content & Brand, både avseende VFX och speltrailers.

Justerat EBITDA uppgick till –6,8 MSEK (–12,6). Det justerade EBITDA exkluderar engångskostnader om –2,7 MSEK och ökningen är ett resultat av den ökade omsättningen och en bättre kostnadskontroll. EBITDA uppgick till –9,6 MSEK (–15,0).

EBIT uppgick till –26,0 MSEK (–27,6). Kvartalet inkluderar avskrivningar av goodwill och licenser om –10,5 MSEK (–5,2) och avskrivningar av utvecklingskostnader om –5,0 MSEK (–7,5).

Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,06 SEK (–0,22) och efter utspädning uppgick den till –0,06 SEK (–0,21).

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand uppgick till 64,9 MSEK (58,7) och utgör således 95 procent av koncernens omsättning. Affärsområdet har sett en kraftig ökning i kundernas efterfrågan sedan det tredje kvartalet 2021, och även om den mattats av sedan föregående kvartal beror det främst på att projekt skjuts fram snarare än en minskad marknadsefterfrågan. En majoritet av affärsområdets intäkter faktureras i utländska valutor (USD, EUR och GBP). Spelindustrin är fortsatt stark och står för 48 procent av totala försäljningen inom Visual Content & Brand.

Under andra kvartalet omsatte affärsområdena IP & Products 2,7 MSEK (3,7) och Games & Apps 1,0 MSEK (1,3).

Investeringar

Betydande investeringar relaterar till produktutveckling av mobilspel, produkter, mjukvara och varumärken, och de uppgår till sammanlagt 17,0 MSEK (15,3) under andra kvartalet.

Kassaflöde och likvida medel

Kassaflödet under andra kvartalet uppgick till –32,3 MSEK (–17,2) under perioden. Koncernens likvida medel uppgick till 12,8 MSEK (21,9) per den 30 juni 2022.



Första halvåret 1 januari – 30 juni 2022

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 159,0 MSEK (122,6). Förklaringen till utvecklingen är densamma som för kvartalet.

Justerat EBITDA uppgick till –2,0 MSEK (–22,1). Det justerade EBITDA exkluderar engångskostnader om –5,9 MSEK. EBITDA uppgick till –8,0 MSEK (–24,4). Förklaringen till utvecklingen är densamma som för kvartalet.

EBIT uppgick till –40,8 MSEK (–50,4) och inkluderar avskrivningar för goodwill om –14,5 MSEK och för utvecklingskostnader om –9,0 MSEK.

Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,10 SEK (–0,48) och efter utspädning uppgick den till –0,10 SEK (–0,46).

Nettoomsättningen för Visual Content & Brand uppgick till 149,4 MSEK (109,5). Förklaringen till utvecklingen är densamma som för kvartalet. Affärsområdena IP & Products omsatte 7,1 MSEK (9,3) och Games & Apps 2,5 MSEK (2,7).

Personal

Genomsnittligt antalet anställda i koncernen under perioden uppgick till 215 (285). Minskningen är ett resultat av kostnadsoptimeringsprogrammet.

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 och antalet aktieägare uppgick till ca 6 900 den 30 juni 2022.

Risker och osäkerhetsfaktorer

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

Verksamhetens lönsamhet påverkas bland annat av svackor i orderingång och förseningar i film-, TV- och VR/

FINANSIELL UTVECKLING

AR-produktioner. Även förändringar i valutakurser påverkar lönsamheten.

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

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

Koncernen består av en organisation med begränsade resurser och kan därför anses vara beroende av ett antal nyckelanställda. Koncernen är även beroende av att kunna säkra frilansresurser för genomförande av projekt. 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 2021.

Kommentarer om balansräkningen

Värdet på koncernens totala goodwill uppgick till ca 64,2 MSEK per den 30 juni 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. Vid sådana vidareförsäljningar är målsättningen att generera VFX-uppdrag för bolaget. Utvecklingskostnader skrivs av linjärt över 3 år.

Finansiering

Koncernen har 64,1 MSEK i extern lånefinansiering, varav 39,2 MSEK redovisas inom långfristiga skulder och 24,9 MSEK inom kortfristiga skulder.

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

Kapitalbehov

Kassabehållningen uppgick till 12,9 MSEK (21,9) vid periodens utgång. Ledningen fortsätter att arbeta aktivt med finansieringssituationen. Liksom tidigare under året är ledningens bedömning, baserat på befintlig planering, 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

Delårsrapport Q3, jan–sept 2022

18 november 2022

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

Granskning

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

Stockholm den 26 augusti 2022

Styrelsen,
Goodbye Kansas Group AB (publ)

Resultat

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

kSEK	2022 Q2	2021 Q2	2022 Halvår 1	2021 Halvår 1	2021 Helår
INTÄKTER					
Nettoomsättning	68 583	63 674	158 999	122 562	263 479
Aktiverat arbete för egen räkning	3 581	5 676	6 688	14 392	21 195
Övriga rörelseintäkter	3 414	4 157	4 393	5 335	7 922
Summa	75 578	73 507	170 080	142 289	292 597
RÖRELSEKOSTNADER					
Övriga externa kostnader	-39 244	-39 814	-88 522	-74 230	-162 568
Personalkostnader	-45 893	-48 648	-89 523	-92 504	-191 262
Resultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-9 559	-14 955	-7 965	-24 445	-61 234
Avskrivningar och nedskrivningar	-16 449	-12 608	-32 833	-25 975	-73 076
Rörelseresultat (EBIT)	-26 008	-27 563	-40 798	-50 420	-134 309
FINANSIELLA POSTER					
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	-161	-	1 139	-6 005	-6 005
Ränteintäkter	-	-3	0	1	3
Räntekostnader	-1 339	-1 090	-3 998	-2 345	-12 280
Valutadifferenser och andra finansiella poster	1 605	5 359	1 310	7 277	2 006
Summa finansiella poster	105	4 266	-1 549	-1 073	-16 275
Resultat efter finansiella poster	-25 903	-23 297	-42 347	-51 493	-150 584
Skatt	-9	3	-9	-	330
Uppskjuten skatt	3 089	-98	3 089	-98	-93
Periodens resultat	-22 823	-23 392	-39 267	-51 591	-150 348

Balans

Balansräkning i sammandrag för koncernen

kSEK	30 juni 2022	30 juni 2021	31 dec 2021
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar	196 930	233 887	198 363
Materiella anläggningstillgångar	24 258	28 083	25 393
Finansiella anläggningstillgångar	5 611	5 986	5 611
Summa anläggningstillgångar	226 800	267 956	229 367
Kortfristiga fordringar	63 784	53 658	77 332
Kassa och bank	12 828	21 866	37 950
Summa omsättningstillgångar	76 612	75 524	115 282
Summa Tillgångar	303 411	343 480	344 649
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	10 947	3 088	10 811
Övrigt tillskjutet kapital	106 239	189 247	255 183
Periodens resultat	-39 267	-51 591	-150 348
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	77 919	140 745	115 646
Minoritetsintresse	-	4 913	6 182
Eget kapital	77 919	145 658	121 828
Avsättning för skatter	4 854	8 273	7 943
Långfristiga skulder	50 739	26 509	50 145
Kortfristiga skulder	169 899	163 040	164 733
Summa Skulder	220 638	189 549	214 878
Summa Eget kapital och Skulder	303 411	343 480	344 649
Företagsinteckningar	18 000	13 320	18 000
Eventualförpliktelser	104 304	113 529	104 304

Kassa

Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

kSEK	2022 Q2	2021 Q2	2022 Halvår 1	2021 Halvår 1	2021 Helår
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat (EBIT)	-26 008	-27 563	-40 798	-50 420	-134 309
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	12 827	21 615	28 396	29 567	81 805
Erhållen ränta mm	-3	-3	1	1	3
Erlagd ränta	-889	-1 090	-2 345	-2 345	-3 774
Betald skatt	-851	3 001	-612	-322	-80
Förändring av rörelsekapitalet	4 090	14 908	-7 649	36 202	55 717
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-10 834	10 868	-23 008	12 683	-637
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Balanserade utgifter för produktutveckling	-16 988	-15 342	-28 595	-26 471	-33 354
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	-	41	-	41	-
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-861	135	-1 405	-995	-2 050
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	-	-	-	-	471
Förvärv av koncernföretag	-4 366	-105	-4 366	-599	-599
Övriga förändringar finansiella tillgångar	-	-	-	669	669
Avyttring av finansiella anläggningstillgångar	-	-	-	-	225
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-22 215	-15 271	-34 366	-27 355	-34 638
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Företrädesemission	-	-	-	-	53 976
Upptagna lån	3 043	-	36 111	25 000	25 000
Återbetalning av lån	-2 327	-12 778	-3 881	-13 729	-29 370
Transaktioner med minoritet	-	-	-	-	-1 741
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	716	-12 778	32 230	11 271	47 865
Periodens kassaflöde	-32 333	-17 181	-25 144	-3 401	12 590
Likvida medel vid periodens början	45 154	39 159	37 950	25 336	25 336
Kursdifferens likvida medel	6	-112	22	-69	24
Likvida medel vid periodens slut	12 828	21 866	12 828	21 866	37 950

Eget kapital

Förändring av eget kapital

kSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Moderföretagets aktieägare	Minoritetsintresse	Totalt eget kapital
Ingående balans 1 januari 2021	2 862	343 772	-172 507	174 127	4 776	178 903
Periodens resultat			-51 591	-51 591		-51 591
Apportemission, GBK Holding	161	15 139		15 300		15 300
Emissionskostnader	65	5 940		6 005		6 005
Förvärv av minoriteter		-750		-750		-750
Omräkningsdifferens			-115	-115		-115
Balans per 30 juni 2021			-2 231	-2 231	137	-2 094
Periodens resultat	3 088	364 101	-226 444	140 745	4 913	145 658
Emission, Tilläggsköpeskilling Sayduck			-98 757	-98 757		-98 757
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			-2 709	-2 709	-	-2 709
Utgående balans 31 december 2021	10 810	402 306	-297 470	115 646	6 182	121 828
Ingående balans 1 januari 2022	10 810	402 306	-297 470	115 646	6 182	121 828
Periodens resultat			-39 267	-39 267		-39 267
Kvittningsemission, 7 mars 2022	137		4 643	4 780		4 780
Emissionskostnader		-15		-15		-15
Förvärv av minoriteter			1 817	1 817	-6 182	-4 365
Omräkningsdifferens			-5 042	-5 042	-	-5 042
Balans per 30 juni 2022	10 947	402 291	-335 319	77 919	-0	77 919