

Delårsrapport oktober–december 2022

Nettoomsättningen för kvartalet uppgick till 412,6 MSEK och för helåret till 1 138,3 MSEK, en avsevärd ökning från motsvarande perioder 2021 drivet av de förvärv som ägde rum 2021. På proformabasis var intäkterna för helåret 8,9 procent lägre än motsvarande period 2021 där exceptionellt starka releaser hade en positiv påverkan, men i linje med förväntningarna.

HÖJDPUNKTER UNDER FJÄRDE KVARTALET

- Modus Games tillkännagav lanseringsdatumet för det egna IP:t God of Rock tillsammans med en ny gameplaytrailer
- Modus Games i samarbete med Pixile Studios lanserade Season 6 av Super Animal Royale
- Merge Games och Dimfrost Studio avslöjade 'Bramble: The Mountain King's demo på PlayStation®5 som en del av PlayStations Demo Festival
- Modus Games och den interna studion Mane6 släppte egna IP:t Them's Fightin' Herds på konsoler
- Modus Games i samarbete med 314 Arts tillkännagav Projekt Z, ett förstapersons co-op zombie shooter spel

HÖJDPUNKTER EFTER FJÄRDE KVARTALET

- MG1 Acquisition Corporation, det amerikanska dotterbolaget till Zordix har säkrat en senior kreditfacilitet på \$30 miljoner USD. Den USA-baserade faciliteten har en löptid på 36 månader och kommer att användas för refinansiering av befintliga skulder, investeringar i egna IP-spel och fortsatta förvärv
- Zordix lanserade Maximum Entertainment som ett strategiskt omstött globalt underhållningsbolag med differentierade inhouse-förlag och en nystrukturerad utvecklingsavdelning, Modus Studios. Företaget presenterade också en ny företagsidentitet, en roadmap av kommande releaser och det planerade förvärvet av tillgångarna i FUN Labs, en utvecklingsstudio baserad i Rumänien

NYCKELTAL KONCERNEN

KSEK	okt–dec 2022	okt–dec 2021	Helår 2022	Helår 2021
Operativa nyckeltal¹⁾				
Nettoomsättning	412 624	260 201	1 138 271	462 866
EBITDA	35 857	51 117	96 685	71 541
Operativt EBIT	21 265	33 998	68 468	50 552
EBIT	- 29 868	21 865	- 64 448	21 272
EBITDA-marginal,%	8,7	19,6	8,5	15,5
Operativ EBIT-marginal,%	5,2	13,1	6,0	10,9
EBIT-marginal,%	- 7,2	8,4	- 5,7	4,6
Övriga nyckeltal				
Balansomslutning	1 725 101	1 672 169	1 725 101	1 672 169
Eget kapital	690 215	717 290	690 215	717 290
Utestående antal aktier	42 866 231	40 484 515	42 866 231	40 484 515
Genomsnittligt antal aktier	42 866 231	34 048 559	41 675 373	29 720 779
Nettoreultat per aktie, SEK	-1,63	0,42	-1,92	-0,04
Eget kapital per aktie, SEK	16	18	16	24
Soliditet,%	40	43	40	43
Antal anställda	215	196	215	196

Zordix | Q4 2022

1) Koncernens EBIT påverkas av de avskrivningar som görs på förvärvsgoodwill i enlighet med K3-regelverket som Zordix tillämpar. Operativt EBIT, ett nyckeltal justerat för denna avskrivning och en 22 063 KSEK nedskrivning av immateriella tillgångar relaterat till nedlagda projekt, ger en mer rättvisande bild av utvecklingen i rörelseresultatet från koncernens rörelsedrivande verksamheter.

413 MSEK

NETTOOMSÄTTNING

36 MSEK

EBITDA

8,7 %

EBITDA marginal

VD har ordet



... Zordix är redo för ett nytt kapitel ...

Zordix redovisade en nettoomsättning på 412,6 MSEK detta kvartal (jämfört med 260,2 MSEK 2021) och 1 138,3 MSEK för helåret 2022, en minskning på proformabasis med 8,9 procent jämfört med föregående år som påverkades positivt av exceptionellt starka spelreleaser.

EBITDA under kvartalet uppgick till 35,9 MSEK. För helåret 2022 uppgick EBITDA till 96,7 MSEK, eller 8,5 procent av nettoomsättningen, en 36,5 procentig minskning på proformabasis jämfört med samma period förra året. Bruttovinstmarginalen ökade för 2022 till 32,7 procent av intäkterna jämfört med 31,6 procent för 2021. Detta är i linje med vår strategi att prioritera tillväxtmarginal från operationell effektivitet och utveckling av våra egna IP:n. Minskningen i EBITDA beror på exceptionellt starka spelreleaser under Q4 2021 med titlar som Kena: Bridge of Spirits and Among Us och inte på grund av några underliggande verksamhetsproblem. 2022 har varit ett makroekonomiskt utmanande klimat för hela branschen. Men, Zordix uppfyllde våra interna mål om stark EBITDA och tillväxtmarginal trots det svagare året, då vi även fokuserade på att lägga grunden för en stabil framtid med egna IP:n.

Under 2022 genomgick vår organisation betydande förändringar som var både spännande och utmanande. Zordix-gruppen bestående av företag, studios och förlag har stöpts om från att vara separata enheter till att arbeta som ett integrerat företag med gemensamma mål och en enhetlig roadmap. Vi levererade ett finansiellt resultat inom våra egna förväntningar samtidigt som vi omstrukturerade verksamheten för tvärfunktionalitet och effektivitet.

Under 2022 såg vi framgångar inom transmedia med flera kreativa collectors editions, inklusive Five Five Nights at Freddy's: Security Breach - Collectors Edition, Sifu Collectors Edition med flera. Våra collectors editions och vinylskivor med spel-soundtrack är populära bland gamers och bidrar till våra marginalintäkter. Originalsoundtracken från populära spel som Plague Tale: Requiem, Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge och Resident Evil Village har fångat och underhållit fans i alla åldrar.

Den totala försäljningen under fjärde kvartalet följde våra interna prognoser och motsvarade förväntningarna. Vi har sett en ökning av intäkter från våra

live service-spel som Them's Fightin' Herds och Super Animal Royale med växande communities och ser fram emot kommande säsonger och släpp av nya karaktärer. Vår spelkatalog har bidragit till stabilitet i intäkterna med titlar som Kena: Bridge of Spirits, 30 in 1 Games Collection och Spirit of the North. Efter fjärde kvartalets slut presenterade vi releasedatum för våra kommande spelsläpp, Smalland: Survive the Wilds som lanseras i early access den 29 mars och Bramble: The Mountain King som släpps den 27 april.

Idag är jag stolt över att leda Maximum Entertainment, vårt nya integrerade och globala underhållningsföretag. Detta företag täcker hela värdekedjan av dataspel som omfattar utveckling, publicering, life cycle management och transmedia. Våra utvecklingsstudios har integrerats och är fullt sysselsatta med att skapa övertygande och kommersiellt gångbara spel. Våra förlag har strukturerats för att bredda intäkterna inom flertalet sektorer och genrer. Vi har gått från att vara en mindre aktör inom spelbranschen, med en uppskattad nettoomsättning på 10 miljoner SEK vid ingången av 2021, till att vara ett globalt underhållningsföretag med målet att ta en marknadsledande position för trippel-I och dubbel-A spel.

Till år 2025 har vi satt upp ytterligare ett utmanande mål, att låta intäkterna från egna IP:n stå för 30 procent av de totala intäkterna. Dessutom planerar vi att utvidga spelvärlden utöver de traditionella plattformarna genom samlarutgåvor och spelrelaterade produkter för att öka våra transmediaintäkter. Vår roadmap har ett distinkt fokus på live service-spel, med betoning på fighting och sportsimulering, områden där vi redan har en klar fördel.

Förändringarna i branschen under 2022 kom lägligt för Zordix. De tillät oss att fokusera på vår framtid och lägga en stadig grund för tillväxt av våra egna IP:n och studiokapacitet för de kommande åren. När vi blickar mot 2023 och framåt med Maximum Entertainment, är vi nu positionerade att leverera magi åt spelaren inom alla.

Christina Seelye, vd och koncernchef

RESULTATRÄKNINGEN

Kommentarer

NETTOOMSÄTTNING

Under fjärde kvartalet 2022 uppgick nettoomsättning till KSEK 412 624 (260 201). För innevarande kvartal ingår koncernbolagen Just For Games, Merge Games och Maximum Games med dotterbolag, medan Maximum Games enbart ingick partiellt i jämförelseperioden 2021.

AKTIVERAT ARBETE FÖR EGEN RÄKNING

En viktig del av koncernens strategi är fortsatt utveckling av egna spel som bedöms generera framtida positiva kassaflöden. Koncernens studios fortsätter därför enligt plan att arbeta på egenägda speltitlar. Aktiverat arbete för egen räkning för perioden uppgick till KSEK 25 807 (20 180).

RÖRELSENS KOSTNADER

Handelsvaror, royalties samt köpta tjänster för spelutveckling uppgår vid periodens slut till KSEK 309 705 (180 681). Ökningen är i proportion med omsättningsökningen under perioden.

Ökningen av personalkostnader för perioden förklaras av tillskottet av nya dotterbolag till koncernen som skett under 2021.

Avskrivningar av goodwill uppgick till KSEK 29 070 (12 133). Detta är ett resultat av den förvärvsgoodwill som byggts upp under 2021 och amorterats under 10 år.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet för innevarande kvartal uppgick till KSEK -29 868 (21 865). Koncernens EBIT påverkas av avskrivningar av goodwill samt nedskrivningar av immateriella tillgångar relaterat till nedlagda projekt. Koncernens operativa EBIT, ett mer rättvisande nyckeltal av gruppens verksamhet, uppgick till KSEK 21 265 (33 998).

FINANSNETTO

Koncernens finansnetto för innevarande kvartal uppgick till KSEK -33 371 (-29). Förändringen förklaras till stor del av valutakursrörelser.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat för kvartalet uppgick till KSEK -70 003 (14 276).

21,3 MSEK

Operativt EBIT

5,2%

Operativt EBIT marginal

KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Kommentarer, forts.

KASSAFLÖDE

Kassaflödet från den löpande verksamheten under perioden uppgick till KSEK 65 799 (52 241) varav KSEK 91 672 härrör minskad rörelsekapitalbindning. Kassaflödet från investeringsverksamheten under perioden uppgick till KSEK -54 277 (-186 498), primärt drivet av investeringar i spel. Kassaflödet från finansieringsverksamheten under perioden uppgick till KSEK 10 497 (247 081). Kassasaldot vid periodens utgång uppgick till KSEK 100 510 (163 107).

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncernens anläggningstillgångar per balansdagen uppgick till KSEK 1 202 627 (1 087 973). Posten, som främst utgörs av koncernmässig goodwill som uppkommit i samband med förvärv 2021. Den förklaras också av koncernens satsning på arbete i egna IP:n (KSEK 175 870), bl.a. Bramble, Smaland, Big Truck Country Mud Fest, Project Velos och Maximum Football.

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Varulager av fysiska spel och tillbehör uppgick per balansdagen till KSEK 155 038 (125 665). Kundfordringar uppgick per balansdagen till KSEK 205 949 (240 154).

EGET KAPITAL

Koncernens egna kapital uppgick per balansdagen till KSEK 690 215 (717 290). Posten förklaras av nyemission av aktier i samband med förvärv under 2021, samt balanserade vinstmedel för de perioder som koncernen ägt och förvaltat verksamheten i sina dotterbolag.

AVSÄTTNINGAR

Avsättningar vid periodens slut uppgick till KSEK 486 396 (495 374). Den består av uppbokade villkorade tilläggsköpeskillningar relaterat till förvärv. Dessa kan utfalla till betalning under perioden 2023-2025 i form av aktier och likvida medel. Avsättningar reflekterar koncernledningens bedömning av troligt utfall. Dessa utvärderas kontinuerligt och revideras om indikationer på annat utfall än tidigare estimat bedöms mer sannolikt.

LÅNGFRISTIGA SKULDER

Långfristiga skulder består till största delen av skulder till kreditinstitut upptagna som en del av koncernens finansieringsstrategi.

KORTFRISTIGA SKULDER

Kortfristiga skulder är mestadels hänförlig till kortfristiga delen av långfristiga skulder (KSEK 109 952) samt utestående leverantörsskulder och upplupna kostnader.

1,7 MDSEK
Balansomslutning

40 %
Soliditet

KONCERNEN

Resultaträkning

KSEK	okt–dec 2022	okt–dec 2021	Helår 2022	Helår 2021
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	412 624	260 201	1 138 271	462 866
Aktiverat arbete för egen räkning	25 807	20 180	55 207	51 687
Övriga rörelseintäkter	-	656	614	3 318
Summa intäkter	438 431	281 036	1 194 091	517 870
Rörelsens kostnader				
Handelsvaror, royalties samt köpta tjänster för spelutveckling	- 309 705	- 180 681	- 821 434	- 337 979
Övriga externa kostnader	- 42 453	- 27 192	- 115 312	- 50 096
Personalkostnader	- 39 822	- 21 286	- 153 074	- 55 809
Av- och nedskrivningar av immateriella och materiella anläggningstillgångar	- 65 725	- 29 252	- 161 133	- 50 269
Övriga rörelsekostnader	- 10 595	- 760	- 7 587	- 2 445
Rörelseresultat (EBIT)	- 29 868	21 865	- 64 448	21 272
Resultat från finansiella poster				
Finansnetto	- 33 371	- 29	2 931	- 4 215
Resultat efter finansiella poster	- 63 239	21 836	- 61 517	17 057
Resultat före skatt				
Skatt för perioden	- 6 764	- 7 561	- 18 648	- 18 169
Periodens resultat	- 70 003	14 276	- 80 165	- 1 112
Hänförlig till				
Moderföretagets aktieägare	- 70 003	14 276	- 80 152	- 1 091
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	- 12	- 21

KONCERNEN

Balansräkning

KSEK	2022-12-31	2021-12-31
Tillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar		
Balanserade utgifter för spelutveckling och liknande arbeten	175 870	94 434
Licenser och varumärken	6 418	820
Goodwill	1 007 781	980 010
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 190 069	1 075 264
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier, verktyg och installationer	11 185	7 617
Summa materiella anläggningstillgångar	11 185	7 617
Finansiella anläggningstillgångar		
Uppskjuten skattefordran	883	1 177
Andra långfristiga fordringar	491	3 916
Summa anläggningstillgångar	1 202 627	1 087 973
Omsättningstillgångar		
Varulager	155 038	125 665
Kundfordringar	205 949	240 154
Skattefordringar	5 445	670
Övriga fordringar	6 791	20 374
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	48 741	34 226
Kassa och bank	100 510	163 107
Summa omsättningstillgångar	522 474	584 196
SUMMA TILLGÅNGAR	1 725 101	1 672 169

KONCERNEN

Balansräkning, forts.

KSEK	2022-12-31	2021-12-31
Eget kapital och skulder		
Eget kapital		
Aktiekapital	4 287	4 048
Övrigt tillskjutet kapital	746 000	700 248
Balanserat resultat inklusive periodens resultat	- 60 071	12 990
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	690 215	717 287
Innehav utan bestämmande inflytande	-	4
Summa eget kapital	690 215	717 290
Avsättningar		
Uppskjuten skatteskuld	2 494	3 711
Övriga avsättningar	483 902	491 663
Summa avsättningar	486 396	495 374
Långfristiga skulder		
Övriga skulder till kreditinstitut	44 012	31 223
Övriga långfristiga skulder	32 145	36 788
Summa Långfristiga skulder	76 157	68 012
Kortfristiga skulder		
Skulder till kreditinstitut	109 952	80 352
Leverantörsskulder	151 258	113 436
Skatteskulder	17 558	8 697
Övriga kortfristiga skulder	128 977	42 013
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	64 589	146 996
Summa kortfristiga skulder	472 334	391 493
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	1 725 101	1 672 169

KONCERNEN

Förändring eget kapital

KSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Totalt eget kapital
Ingående eget kapital 2021-01-01	1 896	69 385	5 970	23	77 274
Nyemission (netto efter emissionskostnader)	2 152	629 789			631 941
Återköp teckningsoptioner		- 68			- 68
Periodens resultat			- 1 091	- 21	- 1 112
Omräkningsdifferens			8 095		8 095
Övrigt		1 142	16	2	1 160
Utgående eget kapital 2021-12-31	4 048	700 248	12 990	4	717 290
Ingående eget kapital 2022-01-01	4 048	700 248	12 990	4	717 290
Nyemission (netto efter emissionskostnader)	238	45 773			46 011
Återköp teckningsoptioner		-22			-22
Periodens resultat			- 80 152	- 4	- 80 156
Omräkningsdifferens			7 091		7 091
Övrigt					-
Utgående eget kapital 2022-12-31	4 287	746 000	- 60 071	-	690 215

KONCERNEN

Kassaflödesanalys

KSEK	okt–dec 2022	okt–dec 2021	Helår 2022	Helår 2021
Resultat efter finansiella poster	- 63 239	21 836	- 61 517	17 057
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	58 405	35 647	114 561	56 661
Betald inkomstskatt	- 5 845	- 3 331	- 15 484	- 7 634
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	- 10 679	54 153	37 560	66 085
Förändring av rörelsekapitalet	96 036	- 1 912	- 8 201	- 59 455
Kassaflöde från den löpande verksamheten	85 357	52 241	29 359	6 630
Förvärv av dotterföretag, netto likvidpåverkan	30	- 155 407	30	- 251 835
Förvärv eller avyttring av immateriella anläggningstillgångar	- 54 957	- 29 496	- 129 674	- 61 000
Förvärv eller avyttring av materiella anläggningstillgångar	- 264	260	- 6 599	- 117
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	913	- 1 854	3 425	- 3 870
Kassaflöde från investeringsverksamheten	- 54 277	- 186 498	- 132 817	- 316 823
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	- 9 062	247 081	27 966	435 797
Periodens kassaflöde	22 018	112 824	- 75 492	125 604
Likvida medel vid periodens början	64 725	50 066	163 107	37 332
Kursdifferens i likvida medel	13 767	218	12 895	172
Likvida medel vid periodens slut	100 510	163 107	100 510	163 107

MODERBOLAGET

Resultaträkning

KSEK	okt–dec 2022	okt–dec 2021	Helår 2022	Helår 2021
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	7 699	9 837	9 144	10 976
Aktiverat arbete för egen räkning	-	3 873	-	19 726
Övriga rörelseintäkter	-	591	376	2 328
Summa intäkter	7 699	14 301	9 520	33 030
Rörelsens kostnader				
Handelsvaror, royalties samt köpta tjänster för spelutveckling	- 4 774	- 3 253	- 13 162	- 21 426
Övriga externa kostnader	- 3 246	- 13 666	- 4 440	- 20 364
Personalkostnader	- 5 307	- 3 684	- 15 199	- 17 758
Av- och nedskrivningar av immateriella och materiella anläggningstillgångar	- 70	-14 311	- 189	- 16 813
Övriga rörelsekostnader	8 429	755	-	- 10
Rörelseresultat (EBIT)	- 14 126	- 19 858	- 23 470	- 43 341
Resultat från finansiella poster				
Finansnetto	53 892	-4 020	58 277	- 8 205
Resultat efter finansiella poster	39 766	-23 878	34 807	- 51 546
Bokslutsdispositioner och skatt				
Förändring periodiseringsfond	-	843	-	843
Skatt för perioden	-	174	-	174
Periodens resultat	39 766	- 22 861	34 807	- 50 530

Anm.: Zordix AB genomförde den 1 januari 2022 en verksamhetsöverlåtelse varigenom tillgångar och personal hänförliga till Zordix AB:s spelutveckling och verksamhet överfördes till en nybildad enhet, Zordix Racing AB. Till följd av denna överlåtelse är jämförelser mellan perioderna inte fullt rättvisande.

MODERBOLAGET

Balansräkning

KSEK	2022-12-31	2021-12-31
Tillgångar		
Anläggningstillgångar/Immateriella anläggningstillgångar		
Aktiverat arbete för egen räkning	-	38 214
Licenser och varumärken	902	646
Summa immateriella anläggningstillgångar	902	38 859
Materiella anläggningstillgångar		
Inventarier, verktyg och installationer	-	613
Summa materiella anläggningstillgångar	-	613
Finansiella anläggningstillgångar		
Innehav i dotterföretag	526 491	482 915
Andra långfristiga fordringar från koncernföretag	457 272	386 219
Summa anläggningstillgångar	984 665	908 605
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	179	882
Fordringar från koncernföretag	6 128	-
Skattefordringar	609	-
Övriga fordringar	2 183	781
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	23 116	1 852
Kassa och bank	-	39 266
Summa omsättningstillgångar	32 215	42 781
SUMMA TILLGÅNGAR	1 016 880	951 386

MODERBOLAGET

Balansräkning, forts.

KSEK	2022-12-31	2021-12-31
Eget kapital och skulder		
Eget kapital		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	4 287	4 048
Pågående nyemission	-	-
Utvecklingsfond	-	38 214
<i>Fritt eget kapital</i>		
Överkursfond	746 000	699 174
Balanserad vinst eller förlust	- 49 929	- 37 443
Periodens resultat	34 807	- 50 530
Summa eget kapital	735 164	653 464
Obeskattade reserver		
Periodiseringsfonder	-	-
Summa obeskattade reserver	-	-
Avsättningar		
Övriga avsättningar	126 684	202 265
Summa avsättningar	126 684	202 265
Långfristiga skulder		
Övriga skulder till kreditinstitut	-	4 166
Övriga långfristiga skulder	-	9
Summa Långfristiga skulder	-	4 176
Kortfristiga skulder		
Skulder till kreditinstitut	67 101	64 978
Leverantörsskulder	5 364	10 191
Skulder till koncernföretag	7 837	6 870
Skatteskulder	-	238
Övriga kortfristiga skulder	39 829	1 125
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	34 902	8 255
Summa kortfristiga skulder	155 031	91 656
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	1 016 880	951 386

MODERBOLAGET

Förändring eget kapital

KSEK	Aktiekapital	Utvecklingsfond	Överkursfond	Balanserat resultat inkl. periodens resultat	Totalt eget kapital
Ingående eget kapital 2021-01-01	1 896	34 809	69 385	- 34 033	72 057
Nyemission (netto efter emissionskostnader)	2 153		629 789		631 942
Återköp teckningsoptioner				- 4	- 4
Periodens resultat				- 50 530	- 50 530
Förändring fond för utvecklingsutgifter		3 405		- 3 405	-
Utgående eget kapital 2021-12-31	4 048	38 214	699 174	- 87 973	653 464
Ingående eget kapital 2022-01-01	4 048	38 214	699 174	- 87 973	653 464
Nyemission (netto efter emissionskostnader)	238		46 826	- 148	46 916
Återköp teckningsoptioner				- 22	-22
Periodens resultat				34 807	34 807
Förändring fond för utvecklingsutgifter		- 38 214		38 214	-
Utgående eget kapital 2022-12-31	4 287	-	746 000	- 15 122	735 164

Om Zordix

Zordix är en multinationell utvecklare och förläggare dedikerad till att förse den globala spelmarknaden med ledande innovationer, teknologi och kreativa ambitioner genom en växande familj av varumärken.

Koncernen består av fem studior och fyra förläggare som tillsammans använder sina unika förmågor och varumärkesidentiteter för att leverera tongivande underhållning till spelare världen över. Dimfrost Studio, Invictus Games, Mane6, Zordix Racing och Modus Studios utgör Zordix utvecklingsteam medan Maximum Games, Merge Games Modus Games och Just for Games är globala

spelförlag. Med huvudkontoret i Umeå, har Zordix ca. 200 medarbetare i USA, Latinamerika, Sverige, Frankrike, UK och Ungern. Genom strategiska förvärv, en global infrastruktur och ett ständigt sökande efter inspirerande spel att föra till marknaden, fortsätter Zordix att skala med den växande gamingindustrin.

Studior

Dimfrost Studio

Spelstudio som utvecklar äventyrs- och strategispel för PC och konsol. Berättande handlingar och atmosfärisk miljö inspirerad av fornnordisk historia står i fokus. Företaget är baserat i Norrköping, Sverige.



Invictus Games

Spelstudio med fokus på högkvalitativ design och utveckling av spel för PC och konsol samt mobila plattformar. Företaget är baserat i Debrecen, Ungern.



Zordix Racing

En spelstudio specialiserad på design och utveckling av racingspel. Verksamheten bedrivs från kontor i Umeå, Sverige.



Modus Studios

Innefattar flertalet spelstudior med bred expertis. Fokus på AA-spel inom genrer såsom sportsimulering och fighting. Verksamheten bedrivs från kontor i Walnut Creek, Kalifornien, USA och Brasilia, Brasilien.



Mane6

En del av Modus Studios. Studion ligger bakom spelet Them's Fightin' Herds® som är baserat på illustrationer av Lauren Faust. Företaget är baserat i Walnut Creek, Kalifornien, USA.



Förlagsverksamhet

Maximum Games

Fullserviceförlag av spel till PC och konsol. Verksamheten innefattar det oberoende förlaget Modus Games samt utvecklingsteamet Modus Studios och Mane6. Företaget är baserat i Walnut Creek, Kalifornien, USA.



Modus Games

Globalt videospelförlag och produktionsföretag för alla format med fokus på att skapa högkvalitativa och varaktiga videospelfranchiser. Företaget är baserat i Walnut Creek, Kalifornien, USA.



Merge Games

Förläggare och spelutvecklare av spel till PC och konsol. I verksamheten ingår även affärsområdet Signature Edition, med försäljning av samlarobjekt inom premiumsegmentet. Kontoret är beläget i Manchester, Storbritannien.



Just For Games

Förlag av egna samt licensierade titlar för PC och konsol. Frankrikes ledande partner för förlagstjänster inom fysisk utgivning av spel och retroprodukter. Företaget är baserat i Paris, Frankrike.



Övrig information

Redovisningsprinciper

Delårsrapporten har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

Närstående transaktioner

Bolagets närstående transaktioner består i sedvanlig handel mellan koncernföretagen.

Organisation och koncernstruktur

Koncernens moderbolag Zordix AB (publ) äger innehav i dotterbolag enligt nedanstående tabell.

Dotterbolag	Andelar i %
Dimfrost Studio AB	100
Invictus Games Kft	100
Just For Games SAS	100
Merge Games Ltd	100
MG1 Acquisition Corporation Inc ¹	100
Zordix Racing AB	100

1) Holdingbolag som förvärvade MG Teams Inc och Maximum Games Inc med respektive dotterbolag.

Certified Adviser

Augment Partners AB, tel: +46 8 604 2255, är Bolagets Certified Adviser i enlighet med regelverket för Nasdaq First North.

Finansiell kalender

Årsredovisning 2022	2023-04-25
Delårsrapport Q1 2023	2023-05-17
Årsstämma	2023-05-24
Delårsrapport Q2 2023	2023-08-16
Delårsrapport Q3 2023	2023-11-15
Bokslutskommuniké Q4 2023	2024-02-14

Styrelsen föreslår årsstämman att ingen utdelning utgår för 2022.

Kontaktuppgifter

Christina Seelye, CEO, ir@zordix.com
Augment Partners AB, CA, info@augment.se

Definitioner

Zordix eller bolaget

Avser Zordix AB (publ), organisationsnummer 556778-7691, eller den koncern eller bolag i den koncern vari Zordix är moderbolag.

EBITDA

Rörelseresultat före av- och nedskrivningar.

EBITDA marginal

EBITDA i procent av nettoomsättning.

EBIT

Rörelseresultat.

EBIT marginal

EBIT i procent av nettoomsättning.

Operativt EBIT

Rörelseresultat exkluderat avskrivningar på förvävsrelaterad goodwill och icke återkommande poster.

Antal anställda

Antalet anställda vid periodens slut.

Soliditet

Eget kapital uttryckt i procent av balansomslutning.

Styrelsens försäkran

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av koncernens och moderbolagets verksamhet, ställning och resultat.

Umeå den 22 februari 2023

Stefan Lindeberg – Styrelseordförande

Matti Larsson – Styrelseledamot

Stefan Lampinen – Styrelseledamot

David Eriksson – Styrelseledamot

Christina Seelye – vd och koncernchef

Denna kvartalsrapport har inte varit föremål för granskning av koncernens revisor.