

Delårsrapport juli–september 2022

Nettoomsättningen för kvartalet uppgick till MSEK 258,6, en betydande ökning från motsvarande period 2021 främst tack vare förvärvet av Maximum Games som ägde rum Q4 2021. Tillväxten på proformabasis uppgick till 1,1%. EBITDA uppgick till MSEK 18,9, lägre jämfört med motsvarande period 2021 på jämförbar basis, drivet av starka jämförelsesiffror och en svagare detaljhandel.

HÖJDPUNKTER UNDER TREDJE KVARTALET

- Modus Games och inhouse-studion Mane6 lanserade det egna IP:t Them's Fightin' Herds i oktober.
- Annonsering av nyckeltitlarna Afterimage och Teslagrad 2 och nytt eget IP, God of Rock under gamescom 2022.
- Modus Games lanserade i samarbete med Reply Game Studios det efterlängttade spelet Soulstice.
- Zordix utvärderar emission av en senior säkerställd obligation.
- Lanserignen av det framgångsrika 'live service battle royale'-spelet, Super Animal Royale säsong 5.

NYCKELTAL KONCERNEN

KSEK	jul-sep 2022	jul-sep 2021	jan-sep 2022	jan-sep 2021	Helår 2021
Operativa nyckeltal¹⁾					
Nettoomsättning	258 551	109 331	725 647	202 665	462 866
EBITDA	18 892	16 805	61 818	20 424	71 541
Operativt EBIT	12 690	15 243	47 203	17 037	50 552
EBIT	- 16 107	4 815	- 34 580	- 593	21 272
EBITDA-marginal,%	7.3	15.4	8.5	10.1	15.5
Operativ EBIT-marginal,%	4.9	13.9	6.5	8.4	10.9
EBIT-marginal,%	- 6.2	4.4	- 4.8	- 0.3	4.6
Övriga nyckeltal					
Balansomslutning	1 764 151	657 111	1 764 151	657 111	1 672 169
Eget kapital	748 813	280 901	748 813	280 901	717 290
Utestående antal aktier	42 866 231	27 612 602	42 866 231	27 612 602	40 484 515
Genomsnittligt antal aktier	42 866 231	26 829 874	41 675 373	23 284 822	29 720 779
Nettoresultat per aktie, SEK	-0.07	-0.14	-0.24	-0.51	-0.04
Eget kapital per aktie, SEK	17	10	17	10	24
Soliditet,%	42	43	42	43	43
Antal anställda	209	110	209	110	196

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, ger därför en mer rättvisande bild av utvecklingen i rörelseresultatet från koncernens rörelsedrivande verksamheter.

259 MSEK

Nettoomsättning

18,9 MSEK

EBITDA

7,3 %

EBITDA marginal

VD har ordet



... Zordix bygger en stark grund för de kommande åren med en solid pipeline av våra egna IP:n ...

Zordix redovisade en nettoomsättning på MSEK 258,6 detta kvartal (jämfört med MSEK 268,0 2021) och MSEK 725,6 för de första nio månaderna under 2022, en proformaökning med 1,1 procent jämfört med motsvarande period 2021.

EBITDA uppgick till MSEK 18,9, vilket är lägre än föregående kvartal och samma kvartal föregående år. För de första nio månaderna uppgick EBITDA till MSEK 61,8, eller 8,5 procent av nettoomsättningen, en minskning med 10 procent proforma jämfört med samma period föregående år. Detta förklaras av starkare prestationer av de spel som lanserades under tredje kvartalet 2021. Intäkter och EBITDA är beroende av nya spellanseringar och varierar från kvartal till kvartal. Trots att kvartalets resultat är lägre på proformabasis jämfört med 2021 visar det på styrka i termer av stabilitet och lönsamhet i en föränderlig marknad. Som ett nyligen integrerat företag bygger vi en stark pipeline av nya IP:n för release under kommande år, samtidigt som vi fortsätter koncernens långa historia av framgång med tredjeparts-publishing och samarbetstutveckling.

Zordix är stolta över att lansera expansionen av vårt eget studio-IP, Them's Fightin' Herds till alla konsolplattformar från Mane6. Spelet är ett karaktärsbaserat 2D-fightingspel designat av Lauren Faust (producent och utvecklare av My Little Pony: Friendship is Magic; skapare, regissör och utvecklare för Super Best Friends Forever) med en betydande global följarbas sedan PC-släpp. Expansionen exemplifierar Zordix förmåga att kapitalisera genom både kraft och handlingsförmåga på ett framgångsrikt IP som för närvarande har 82 i Metascore på Metacritic. Att lansera detta populära och konkurrenskraftiga spel på konsolplattformar är ett första steg i vårt långsiktiga engagemang inom fightingspel.

Vår egen Modus Studios expanderar i fightingspelsgenren och presenterade det nya IP:t, God of Rock, som kommer till PC- och konsolplattformar. God of Rock är ett nyskapande fighting- och rytmspel för lansering 2023. Fans av båda genrererna kommer att njuta av kampen och intensiteten när vi sammanför dessa två genrer till detta scenbaserade rytmspel med konkurrenskraftig fightingspelmekanik.

Ett annat efterlängtat spel från Modus, Maximum Football, släppte två utvecklingsuppdateringar för denna sportsimuleringsupplevelse i amerikansk fotboll. I uppdateringarna tillkännagav vi viktiga utvecklingar i

spelet inklusive en fysikbaserad spelupplevelse och fullständiga anpassningsmöjligheter. Dessa uppdateringar är efterfrågade av fans och särskiljer Maximum Football från konkurrenter i denna 2023-version.

Vårt eget IP och efterlängtade multiplayer-överlevnadsspel, Smalland under utveckling av Merge Games, fortsätter att släppa nya game assets på TikTok med nästan 5 miljoner visningar och wishlist är för närvarande över 270 000 och växande. Förväntningarna i samband med communityns positiva respons och uppmuntrande kommentarer kring spelet visar att vi är på väg mot en högkvalitativ release inom en snar framtid.

I augusti fick vi möjlighet att delta i gamescom 2022, ett av världens största branschevenemang. Det gav oss möjligheten att tillkännage och presentera flera nya titlar som Zordix kommer att publicera under de kommande åren. Modus tillkännagav Afterimage, som ska släppas 2023 på PC- och konsolplattformar från Wangyuan Shengtang Entertainment Co, den kinesiska utvecklaren bakom Gujian-serien som sålt miljontals exemplar.

Modus presenterade också, Teslagrad 2 för PC och konsoler från indiestudio, Rain Games med planerat släpp 2023. Det här spelet är en efterlängtad uppföljare till den mångmiljonsäljande pussel-äventyrssuccén Teslagrad. Modus visade även vår förmåga att hantera flera olika genrer och tillkännagav Kukoos: Lost Pets för PC och konsol från den brasilianska studion, PetitFabrik. Kukoos är ett unikt 3D-äventyrsspel för att rädda de gulliga djurinvånarna i Kukoo-trädet.

Under kvartalet signerade vi två nya spännande IP:n, Projekt Z och Yet Another Fantasy Title. Projekt Z, i samarbete med 314 Arts, är ett förstapersons zombie co-op-shooter-spel som utspelar sig på en nazikontrollerad ö under andra världskriget. Yet Another Fantasy Title är ett spel med klassik-spelstil där användare får utforska en öppen värld, i en top-down action-RPG fantasymiljö full av populära popkulturreferenser för fans och gamers.

Zordix hade ett produktivt releaseschema med 30 spel under tredje kvartalet. Detta inkluderar det efterlängtade Soulstice, publicerat av Modus, ett av de mest inkomstbringande spelen i deras portfölj. Med en väl exekverad lanseringskampanj genom strategisk press, medieplaceringar och influencer marketing överträffade Soulstice från vår studiotjänst Reply

Game Studios, de interna intäktsförväntningarna under den första veckan och gav oss positiv feedback från spelare och recensenter.

Som en del av vår pågående strategi att inspirera spelare globalt genom liveservicespel, släppte Zordix ännu en efterlängtd säsongs av spelet Super Animal Royale. Säsongs 5 mottogs väl av globala fans och såg en 16-procentig ökning under första lanseringsveckan av DLC-intäkter från currency packs jämfört med förra säsongs. De två senaste säsongserna är ett positivt tillväxtområde för vår återkommande intäktbas. Den nya säsongs gav 25 procent mer i ARPPU än föregående säsongs, vilket visar högre nivåer av spenderande per spelare. Det senaste kvartalet för SAR har inneburit en ökning med 5 procent i currency packs jämfört med varaktiga SKU:er, detta är en önskvärd trend i linje med vårt mål att migrera spelare från engångsköp till återkommande handel i vårt liveservicespel.

Resultatet för tredje kvartalet visar att trots den nuvarande makroekonomiska miljön har vi en robust spelkatalog som skapar intäkter och lönsamma, solida resultat. Det jag har sett det senaste kvartalet bekräftar att Zordix nu bygger en stark grund för de kommande åren med en solid pipeline av våra egna IP:n såväl som nya spännande tredjepartstitlar. Teamet på Zordix är flexibelt och utvecklar ett globalt integrerat underhållningsföretag som täcker hela värdekedjan av innovativt skapande innehåll, publicering, försäljning och marknadsföring och transmedia. Jag ser fram emot vår tid framöver med våra spelare, aktieägare, partners och investerare.

Christina Seelye, vd och koncernchef

RESULTATRÄKNINGEN

Kommentarer

NETTOOMSÄTTNING

Under tredje kvartalet 2022 uppgick nettoomsättning till KSEK 258 551 (109 331). För innevarande kvartal ingår koncernbolagen Just For Games, Merge Games och Maximum Games med dotterbolag, av vilka Just For Games och Merge Games ingick i Zordixkoncernen vid 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 tredje kvartalet 2022 uppgick till KSEK 8 400 (12 835).

RÖRELSENS KOSTNADER

Handelsvaror, royalties samt köpta tjänster för spelutveckling uppgår vid periodens slut till KSEK 183 122 (81 698). Ökningen förklaras av koncernens tillväxt och innefattar och omfattar sålda varor samt royaltykostnader 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 28 797 (10 428). Detta är ett resultat av den förvärvsgoodwill som byggts upp under 2021 och amorterats under 10 år, i enlighet med de K3-regelverk som Zordix tillämpar.

RÖRELSERESULTAT

Rörelseresultatet för innevarande kvartal uppgick till KSEK -16 107 (4 815). Koncernens EBIT påverkas av avskrivningar av goodwill. Koncernens operativa EBIT uppgick till KSEK 12 690 (15 243) – ett nyckeltal justerat för denna avskrivning.

FINANSNETTO

Koncernens finansnetto för innevarande kvartal uppgick till KSEK 18 629 (-4 223). Förändringen förklaras till stor del av valutakursvinster på fordringar och skulder i utländsk valuta samt av räntor på externa lån.

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat för kvartalet uppgick till KSEK -3 082 (-3 699).

12,7 MSEK
Operativt EBIT

4,9 %
Operativt EBIT marginal

KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Kommentarer, forts.

KASSAFLÖDE

Kassaflödet från den löpande verksamheten under perioden uppgick till KSEK -39 745 (-28 231) varav KSEK -48 763 härrör rörelsekapitalbindning. Kassaflödet från investeringsverksamheten under perioden uppgick till KSEK -30 883 (-12 835), primärt drivet av investeringar i spel. Kassaflödet från finansieringsverksamheten under perioden uppgick till KSEK 72 838 (-16 346). Kassasaldot vid periodens utgång uppgick till KSEK 64 725 (50 066).

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncernens anläggningstillgångar per balansdagen uppgick till KSEK 1 245 358 (467 603). Posten, som främst utgörs av koncernmässig goodwill som uppkommit i samband med förvärv. Ökningen förklaras också av koncernens satsning på arbete i egna IP:n samt förvärv av bolag med IP-rättigheter under utveckling. Aktivering av arbete för egen räkning sker i enlighet med det tillämpade K3-regelverket, vilket medför justering från lokala redovisningsprinciper i respektive dotterbolag.

OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR

Varulager av fysiska spel och tillbehör uppgick per balansdagen till KSEK 214 901 (55 812). Kundfordringar uppgick per balansdagen till KSEK 148 716 (61 918). Ökningen förklaras av förvärv under 2021.

EGET KAPITAL

Koncernens egna kapital uppgick per balansdagen till KSEK 748 813 (280 901). Den största ökningen förklaras av nyemission av aktier i samband med förvärv, samt balanserade vinstmedel för de perioder som koncernen ägt och förvaltat verksamheten i sina dotterbolag.

AVSÄTTNINGAR

Avsättningar vid periodens slut uppgick till KSEK 528 044 (202 265). Den består av uppbokade villkorade tilläggsköpeskillningar relaterat till förvärv. Dessa kan utfalla till betalning under perioden 2022-2025 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

Ökningen i kortfristiga skulder är hänförlig till lånefinansierade förvärvsskulder samt utestående leverantörsskulder.

1.8 MrdSEK

Balansomslutning

42 %

Soliditet

KONCERNEN

Resultaträkning

KSEK	jul-sep 2022	jul-sep 2021	jan-sep 2022	jan-sep 2021	Helår 2021
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	258 551	109 331	725 647	202 665	462 866
Aktiverat arbete för egen räkning	8 400	12 835	29 400	31 507	51 687
Övriga rörelseintäkter	297	29	8 971	1 742	3 318
Summa intäkter	267 249	122 195	764 018	235 914	517 870
Rörelsens kostnader					
Handelsvaror, royalties samt köpta tjänster för spelutveckling	- 183 122	- 81 698	- 511 729	- 157 298	- 337 979
Övriga externa kostnader	- 25 412	- 10 288	- 72 851	- 22 904	- 50 096
Personalkostnader	- 37 587	- 13 255	- 113 252	- 34 523	- 55 809
Av- och nedskrivningar av immateriella och materiella anläggningstillgångar	- 34 999	- 11 990	- 96 398	- 21 017	- 50 269
Övriga rörelsekostnader	- 2 235	- 149	- 4 368	- 765	- 2 445
Rörelseresultat (EBIT)	- 16 107	4 815	- 34 580	- 593	21 272
Resultat från finansiella poster					
Finansnetto	18 629	- 4 223	36 302	- 4 186	- 4 215
Resultat efter finansiella poster	2 521	592	1 722	- 4 779	17 057
Resultat före skatt					
Skatt för perioden	- 5 603	- 4 291	- 11 883	- 7 024	- 18 169
Periodens resultat	- 3 082	- 3 699	- 10 161	- 11 803	- 1 112
Hänförlig till					
Moderföretagets aktieägare	- 3 084	- 3 699	- 10 149	- 11 795	- 1 091
Innehav utan bestämmande inflytande	3	-	- 12	- 8	- 21

KONCERNEN

Balansräkning

KSEK	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Tillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för spelutveckling och liknande arbeten	152 399	75 386	94 434
Licenser och varumärken	6 036	162	820
Goodwill	1 072 103	389 114	980 010
Summa immateriella anläggningstillgångar	1 230 538	464 662	1 075 264
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	11 889	1 894	7 617
Summa materiella anläggningstillgångar	11 889	1 894	7 617
Finansiella anläggningstillgångar			
Uppskjuten skattefordran	1 527	-	1 177
Andra långfristiga fordringar	1 403	1 047	3 916
Summa anläggningstillgångar	1 245 358	467 603	1 087 973
Omsättningstillgångar			
Varulager	214 901	55 812	125 665
Kundfordringar	148 716	61 918	240 154
Skattefordringar	7 545	-	670
Övriga fordringar	8 333	4 606	20 374
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	74 575	17 106	34 226
Kassa och bank	64 725	50 066	163 107
Summa omsättningstillgångar	518 794	189 508	584 196
SUMMA TILLGÅNGAR	1 764 151	657 111	1 672 169

KONCERNEN

Balansräkning, forts.

KSEK	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital			
Aktiekapital	4 286	2 761	4 048
Övrigt tillskjutet kapital	747 074	286 117	700 248
Balanserat resultat inklusive periodens resultat	- 2 538	- 7 992	12 990
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare	748 822	280 886	717 287
Innehav utan bestämmande inflytande	- 9	15	4
Summa eget kapital	748 813	280 901	717 290
Avsättningar			
Uppskjuten skatteskuld	2 309	304	3 711
Övriga avsättningar	528 044	202 265	491 663
Summa avsättningar	530 353	202 569	495 374
Långfristiga skulder			
Övriga skulder till kreditinstitut	115 044	42 838	31 223
Övriga långfristiga skulder	33 460	-	36 788
Summa Långfristiga skulder	148 504	42 838	68 012
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	60 030	2 387	80 352
Leverantörsskulder	119 848	44 483	113 436
Skatteskulder	19 569	2 511	8 697
Övriga kortfristiga skulder	76 120	73 228	42 013
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	60 915	8 194	146 996
Summa kortfristiga skulder	336 481	130 803	391 493
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	1 764 151	657 111	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 2021-01-01	1 896	69 385	5 970	23	77 274
Nyemission (netto efter emissionskostnader)	709	214 144			214 853
Återköp teckningsoptioner		1 309	1 498		2 807
Periodens resultat			- 8 096	- 8	- 8 104
Omräkningsdifferens			- 1 253		- 1 253
Övrigt		1 500	- 1 499		1
Utgående eget kapital 2021-09-30	2 605	286 338	- 3 380	15	285 578
Ingående eget kapital 2022-01-01	4 048	700 248	12 990	4	717 290
Nyemission (netto efter emissionskostnader)	238	46 826			47 064
Återköp teckningsoptioner					-
Periodens resultat			- 10 149	- 12	- 10 161
Omräkningsdifferens			- 5 379		- 5 379
Övrigt					-
Utgående eget kapital 2022-09-30	4 286	747 074	- 2 538	- 9	748 813

KONCERNEN

Kassaflödesanalys

KSEK	jul-sep 2022	jul-sep 2021	jan-sep 2022	jan-sep 2021	Helår 2021
Resultat efter finansiella poster	2 521	592	1 722	- 4 779	17 057
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	12 997	11 990	56 156	21 014	56 661
Betald inkomstskatt	- 6 500	- 2 056	- 9 639	- 4 303	- 7 634
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	9 018	10 526	48 239	11 932	66 085
Förändring av rörelsekapitalet	- 48 763	- 38 757	- 104 238	- 57 544	- 59 455
Kassaflöde från den löpande verksamheten	- 39 745	- 28 231	- 55 998	- 45 612	6 630
Förvärv av dotterföretag, netto likvidpåverkan	-	-	-	- 96 428	- 251 835
Förvärv eller avyttring av immateriella anläggningstillgångar	- 28 701	- 12 835	- 74 717	- 31 507	- 61 000
Förvärv eller avyttring av materiella anläggningstillgångar	- 1 884	-	- 6 335	- 374	- 117
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	- 298	-	2 512	- 2 016	- 3 870
Kassaflöde från investeringsverksamheten	- 30 883	- 12 835	- 78 540	- 130 325	- 316 823
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	72 838	- 16 346	37 028	188 716	435 797
Periodens kassaflöde	2 210	- 57 412	- 97 511	12 778	125 604
Likvida medel vid periodens början	62 371	107 486	163 107	37 332	37 332
Kursdifferens i likvida medel	144	- 8	- 872	- 44	172
Likvida medel vid periodens slut	64 725	50 066	64 725	50 066	163 107

MODERBOLAGET

Resultaträkning

KSEK	jul-sep 2022	jul-sep 2021	jan-sep 2022	jan-sep 2021	Helår 2021
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	-	108	1 446	1 139	10 976
Aktiverat arbete för egen räkning	-	6 377	-	15 726	19 726
Övriga rörelseintäkter	- 500	29	8 804	730	2 328
Summa intäkter	- 500	6 514	10 250	17 595	33 030
Rörelsens kostnader					
Handelsvaror, royalties samt köpta tjänster för spelutveckling	- 1 263	- 6 981	- 8 388	- 15 970	- 21 426
Övriga externa kostnader	- 18	- 1 473	- 1 194	- 4 608	- 20 364
Personalkostnader	- 2 481	- 3 674	- 9 892	- 13 734	- 17 758
Av- och nedskrivningar av immateriella och materiella anläggningstillgångar	- 52	- 422	- 120	- 1 259	- 16 813
Övriga rörelsekostnader	-	- 29	-	- 642	- 10
Rörelseresultat (EBIT)	- 4 314	- 6 065	- 9 344	- 18 618	- 43 341
Resultat från finansiella poster					
Finansnetto	- 2 795	- 4 182	4 384	- 4 424	- 8 205
Resultat efter finansiella poster	- 7 109	- 10 247	- 4 959	- 23 042	- 51 546
Bokslutsdispositioner och skatt					
Förändring periodiseringsfond	-	-	-	-	843
Skatt för perioden	-	-	-	-	174
Periodens resultat	- 7 109	- 10 247	- 4 959	- 23 042	- 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	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar/Immateriella anläggningstillgångar			
Aktiverat arbete för egen räkning	-	49 963	38 214
Licenser och varumärken	849	92	646
Summa immateriella anläggningstillgångar	849	50 055	38 859
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	40	675	613
Summa materiella anläggningstillgångar	40	675	613
Finansiella anläggningstillgångar			
Innehav i dotterföretag	512 148	481 665	482 915
Andra långfristiga fordringar från koncernföretag	453 204	-	386 219
Summa anläggningstillgångar	966 241	532 395	908 605
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	3 162	812	882
Skattefordringar	694	694	-
Övriga fordringar	416	657	781
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	10 040	1 829	1 852
Kassa och bank	1 472	7 661	39 266
Summa omsättningstillgångar	15 785	11 653	42 781
SUMMA TILLGÅNGAR	982 026	544 048	951 386

MODERBOLAGET

Balansräkning, forts.

KSEK	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	4 287	2 761	4 048
Pågående nyemission	-	-	-
Utvecklingsfond	960	49 935	38 214
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	746 000	286 117	699 174
Balanserad vinst eller förlust	- 50 889	- 49 160	- 37 443
Periodens resultat	- 4 959	- 23 042	- 50 530
Summa eget kapital	695 398	266 611	653 464
Obeskattade reserver			
Periodiseringsfonder	-	843	-
Summa obeskattade reserver	-	843	-
Avsättningar			
Övriga avsättningar	172 118	202 265	202 265
Summa avsättningar	172 118	202 265	202 265
Långfristiga skulder			
Övriga skulder till kreditinstitut	65 981	4 269	4 166
Övriga långfristiga skulder	-	-	9
Summa Långfristiga skulder	65 981	4 269	4 176
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut		2 387	64 978
Leverantörsskulder	3 726	872	10 191
Skulder till koncernföretag	4 387	-	6 870
Skatteskulder	390	-	238
Övriga kortfristiga skulder	15 242	63 382	1 125
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	24 784	3 419	8 255
Summa kortfristiga skulder	48 529	70 060	91 656
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	982 026	544 048	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 2021-01-01	1 896	34 809	69 385	- 34 033	72 057
Nyemission (netto efter emissionskostnader)	709		214 144		214 853
Återköp teckningsoptioner			1 309	1 498	2 807
Periodens resultat				- 12 795	- 12 795
Förändring fond för utvecklingsutgifter		8 630	1 500	- 10 130	- 0
Utgående eget kapital 2021-09-30	2 605	43 439	286 338	- 55 460	276 922
Ingående eget kapital 2022-01-01	4 048	38 214	699 174	- 87 973	653 464
Nyemission (netto efter emissionskostnader)	238		46 826		47 064
Återköp teckningsoptioner					-
Periodens resultat				- 4 959	- 4 959
Förändring fond för utvecklingsutgifter		- 37 254		37 084	- 170
Utgående eget kapital 2022-09-30	4 287	960	746 000	- 55 848	695 398

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).

Närståendeansaktioner

Bolagets närståendeansaktioner består i sedvanlig handel mellan koncernföretagen.

Organisation och koncernstruktur

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

Dotterbolag	Andelar i %
Zordix Entertainment AB	93,3
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

Delårsrapport Q3 2022	2022-11-23
Bokslutskommuniké 2022	2023-02-22

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.

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 23 november 2022

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.