

Zordix AB (publ)

KVARTALSRAPPORT JULI - SEPTEMBER 2021



OM ZORDIX

Zordix är en multinationell spelutvecklare, förläggare och distributör, vars affärsidé är att utveckla och ge ut spel till PC och konsol på den globala marknaden. Koncernen har sitt huvudkontor i Umeå med dotterbolag och kontor i Norrköping, Debrecen, Paris, Manchester och Stockholm.

Sedan starten 2009 har Zordix haft stabil tillväxt och uppvisat goda resultat och har under 2021 tagit steget till att bli en global aktör med verksamhet inom hela värdekedjan i den digitala och fysiska spel- och underhållningsindustrin.

Under 2021 genomfördes förvärvet av brittiska Merge Games och franska Just for Games vilket innebar ett paradigmskifte för Zordix. Transformationen har lett till förstärkning av styrelsen och organisationen samt ett ökat fokus på tillväxt och global expansion.

Koncernen som helhet består idag av fyra studios som kan producera AA-spel samt förlags- och distributionsverksamhet. Gruppen erhåller multipla intäktsströmmar genom sina olika områden, vilka dessutom innebär olika nivåer av riskexponering och således diversifiering. Utvecklingen av egna IP-rättigheter utgör kärnan i verksamheten. Denna del stöts av Zordix förvärvsstrategi, som ämnar till att accelerera tillväxten och öka gruppens marknadsandelar.



Tredje kvartalet 2021 i sammandrag

- Nettoomsättningen ökar med 8448% och uppgick vid periodens slut till 109 331 KSEK (1 279). Att omsättningen ökar 85 gånger över jämförelseperioderna är en direkt effekt av koncernens förvärvsstrategi.
- EBITDA uppgår till 16 805 KSEK (1 854) vilket innebär en ökning om 806% mellan Q3 2021 respektive samma period 2020. I likhet med nettoomsättning förklaras detta av den intensiva förvärvstakten.
- Operativt EBIT uppgick till 15 243 KSEK, en ökning om 860% jämfört med motsvarande period 2020.
- Antalet anställda uppgår till 110 vid periodens utgång, varav närmare 80 arbetar med utveckling av spel.

Väsentliga händelser under perioden juli – september 2021

- Inga väsentliga händelser under perioden

Väsentliga händelser efter periodens slut

- Zordix kallar till extra bolagsstämma och utökar koncernens styrelse med två ledamöter.
- Zordix förstärker ledningsgruppen med Stefan Lampinen som vice-VD.
- Bolaget har anlitat Pareto Securites AB för en förestående förvärvsdiskussion.

Alla siffror inom parentes avser jämförelseperiod föregående år om inget annat anges.

Nettoomsättning

109,3 MSEK

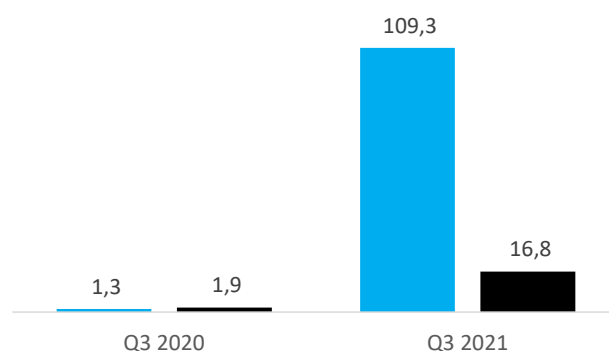
85x

EBITDA

16,8 MSEK

9x

■ Nettoomsättning (MSEK) ■ EBITDA (MSEK)



NYCKELTAL KONCERNEN

Nyckeltal (Samtliga belopp i KSEK om inget annat anges)	jul-sep 2021	jul-sep 2020	jan-sep 2021	jan-sep 2020	jan-dec 2020
Totala intäkter	122 195	9 969	235 914	31 354	42 628
Nettoomsättning	109 331	1 279	202 665	7 500	9 030
Nettoomsättningstillväxt (%)	8 448%	-34%	2 602%	-18%	-19%
EBITDA	16 805	1 854	20 424	6 220	6 818
EBITDA-marginal (%)	15,4%	145,0%	10,1%	82,9%	75,5%
Operativt EBIT	15 243	1 588	17 037	5 532	5 637
EBIT*	4 815	1 352	-593	4 998	4 876
Eget kapital per aktie (SEK)**	10,8	2,5	10,8	2,5	4,1
Nettoresultat per aktie (SEK)**	-0,14	0,07	-0,52	0,24	0,22
Utestående antal aktier	27 612 602	15 165 634	27 612 602	15 165 634	18 957 042
Genomsnittligt antal aktier	26 829 874	15 165 634	23 284 822	14 798 640	16 003 945
Antal anställda	110	51	110	51	65
Eget kapital	280 901	38 001	280 901	38 001	77 274
Balansomslutning	657 111	54 331	657 111	54 331	92 886
Soliditet	42,7%	69,9%	42,7%	69,9%	83,2%

*EBIT reduceras av avskrivningar på goodwill i enlighet med K3 regelverket.

**Före och efter utspädning.

Kära medägare och nya intressenter,

Det passerade kvartalet har varit spännande på många fronter. För att sätta i perspektiv hur snabbt vi växer kan nämnas att Zordix nettoomsättning detta kvartal är 85 gånger så stort som det var vid motsvarande tidpunkt förra året. Detta är i sig såklart ett fint betyg, men det tredje kvartalet är för Zordixkoncernen till stor del präglad av förberedelser för Q4, där årets riktigt stora händelser inträffar. Vi arbetar därför intensivt genom hela organisationen för att förbereda inför detta. Inte minst med de strategiska delarna som naturligt kommer med en växande koncern. Jag vill därför ta tillfället i akt och belysa några av de saker som vi arbetar med nu och som kommer att bli viktiga för Zordix i framtiden.

Förvärvsstrategin

Våra förvärv ska vara enkla att förstå i hur de snabbt ska kunna bidra till koncernens tillväxt och addera värde – vi vill kunna lansera våra egna titlar till fler marknader, samtidigt som vi kommer åt rättigheter till spel som vi vill jobba med. En ekonomisk fördel är att fler förvärv bidrar med ett jämnare kassaflöde vilket gör att Zordix inte är lika beroende av enskilda spelsläpp.

Att arbeta med och äga hela värdekedjan är ett viktigt strategiskt mål för oss för att kunna attrahera fler bolag som vill arbeta med oss, utveckla eller publicera sina spel via oss eller ingå i Zordixkoncernen. Det stärker både Zordix som varumärke samt erbjudandet till kunder och potentiella målbolag.

När vi letar efter bolag att förvärva är det viktigt att de kompletterar vår räckvidd och förmåga samt att de delar våra värderingar. Det finns ofta flera anledningar till att ett företag som växer och frodas i sin lokala miljö blivit framgångsrikt ute på en internationell marknad. En viktig framgångsfaktor för Zordix är att ta vara på de duktiga entreprenörer som byggt upp verksamheter som kompletterar oss. I det avseendet letar vi gärna efter bolag som är Glocals (Globala och lokala) då detta är en del av bolagets DNA.

Utifrån ett investerarperspektiv så innebär vår strategi att vi som bolag sänker risken i vår verksamhet då vi har en god balans mellan olika affärsmodeller och diversifierade intäktsströmmar. Detta är viktigt för oss då det tilltalar både privata investerare såväl som institutionellt kapital.



Båda våra förvärv från i år har vuxit mer än vad vi hade förväntat oss och det gäller även för koncernen som helhet.

Organisationen

Det senaste stora förvärvet i år – Merge Games är en brittisk förläggare och spelstudio där det närmast i tid väntas lansering av deras egenproducerade spel Smalland. Spelet har i dagsläget ett högt och växande antal intresseanmälningar på Steams wishlist vilket såklart är jätteroligt och vi ser fram emot lanseringen. Ett annat case jag vill belysa är relanseringen av en av 1980-talets största speltitlar – Alex Kidd in Miracle World DX. Spelet grundar sig i ett samarbete med SEGA och tack vare Merge Games gedigna marknadskännedom förväntas spelet nå en försäljningsvolym om 200 000 enheter till årsskiftet, drygt sex månader efter lansering.

Årets första nyförvärv Just for Games (JFG) är en fransk distributör och förläggare som distribuerar både fysiska och digitala spel på primärt den franska spelmarknaden. Bland de mest kända spelen som de har rättigheterna till under fjärde kvartalet kan nämnas Fortnite: Minty Legends, Jurassic World: Evolution 2 och Kena: Bridge of Spirits. Den franska spelmarknaden är spännande och förväntas växa med 42% de kommande fyra åren. Det är värt att notera att Frankrike, där JFG är en av de tre största distributörerna på Nintendo Switch, faktiskt har en högre andel spelare bland internetanvändare än Sverige, där hela 81% av internetanvändarna på något sätt konsumerar spel. Fysiska och digitala spel till konsol står för 34% av den totala franska spelmarknaden vilket gör förvärvet av Just for Games självklart för oss.

Båda våra förvärv från i år har vuxit mer än vad vi hade förväntat oss och det gäller även för koncernen som helhet – men vi är inte nöjda här utan kommer fortsätta att gasa både vad gäller våra befintliga verksamheter och på förvärvssidan. Tillväxten är dock inte jämnt fördelad över räkenskapsåret, vilket till stor del beror på säsongsvariationer. I synnerhet gäller detta för Just for Games, där fjärde kvartalet är det i särklass starkaste. Det är under denna period som bolaget skördar frukten av tidigare månaders kapitalintensiva aktiviteter såsom investeringar i uppbyggt lager eller utvecklingskostnader för lanserade spel. Jag ser därför med tillförsikt framemot ett starkt avslut på året.

Tillväxt ställer också krav

I takt med att vi växer som koncern så ställs nya krav på oss i ledningen och styrelsen att integrera förvärvsbolagen på rätt sätt och ta vara på de synergier som finns. Förvärv för sakens skull är inget självändamål om man inte kan dra nytta av dessa och öka effektiviteten inom koncernen. Detta är en av anledningarna till att vi har valt att förstärka vår styrelse och ledning med kompetens inom internationell expansion. Jag är väldigt nöjd över att ha Stefan Lampinen vid min sida som vice VD i den dagliga verksamheten, samt att kunna dra nytta av erfarenheten och nätverken hos David Eriksson och Stefan Lindeberg.

Det är också viktigt att våra anställda ges bästa möjliga förutsättningar att leverera fantastiska produkter och gentemot er aktieägare att vi som bolag levererar aktieägarvärde. Vi vill vara det självklara hemmet för högkvalitativa indiespel likväl som segmentet AA-spel. Vi åstadkommer detta genom att arbeta med människor som brinner för spel lika mycket som vi själva och delar vår vision om att bli en global spelare av betydelse – oavsett var de befinner sig.

Personligen ser jag mycket fram emot kommande spelsläpp av Bramble: The Mountain King, Smalland och att få annonsera fler egna titlar som vi har i pipeline.

Med löfte om en nyhetsrik framtid lämnar jag er tills vidare.

Med vänliga hälsningar,



Matti Larsson, VD och koncernchef



Spel- och underhållningsindustrin är under kontinuerlig förändring och tillväxttakten är hög. De kommande åren förutspås en årlig omsättningstillväxt på nära nio procent på global nivå. År 2024 förväntas den totala försäljningen uppgå till mer än 220 miljarder USD. Enbart konsolspel förväntas uppgå till 50 miljarder USD i försäljningsvärde i år globalt. Denna snabba tillväxttakt ställer höga krav på aktörerna i branschen och på oss som koncern att vara lyhörda för förändringar och skapa en skalbar organisation. Parallellt med denna höga tillväxt förväntas branschen också genomgå en transformation och bli mer gränsöverskridande mellan PC, konsol och mobil.

En annan tydlig branschtrend kan sammanfattas i större är bättre, vilket synliggörs genom att allt fler spelstudios söker sig till större aktörer som kan bidra med finansiell stabilitet, samt på sikt även förläggande verksamhet och i sista ledet även distribution av produkterna. Enskilda aktörer inom respektive segment riskerar att slås ut av koncerner som kontrollerar hela värdekedjan. Zordix arbetar därför strategiskt över hela värdekedjan för att kunna vara just detta – en konkurrenskraftig aktör och en attraktiv ägare av såväl utvecklingsstudios som förläggare och distributörer med internationell spännvidd och stort nätverk.

FÖRVÄRV SOM AFFÄRSIDÉ

I takt med den snabba tillväxten av den globala spelindustrin, som idag är en av de största branscherna inom underhållning, har konkurrensen blivit hårdare och har medfört att högre krav ställs på innovation, utveckling och kvalitet. Som konsekvens krävs idag större utvecklingsteam och produktionsutveckling som löper över längre tid. Därutöver behövs en större budget för reklam vid lansering. Följaktligen har rishtagandet i segmentet ökat, men även inträdesbarriärerna höjts. Konkurrensen i branschen begränsas således i högre grad än för till exempel mobilsegmentet, där inträdesbarriärerna är lägre och fler små bolag kan konkurrera effektivt.

I det avseendet är Zordix förvärvsstrategi en central del för att skapa konkurrensfördelar genom tillväxt och ökad räckvidd. Koncernens affärsidé är att förvärva välskötta tillväxtbolag där Zordix kan bidra med kapital, kompetens och nätverk. Zordix erbjuder ägarledda entreprenörer en möjlighet att sälja sitt bolag men fortsatt vara operativa och bedriva verksamhet autonomt i enlighet med koncernens vision. Modellen har varit ett framgångsrecept för koncernen och skapat en snöbollseffekt med allt fler entreprenörer angelägna att ansluta till en växande koncern byggd på starka affärsrelationer och ta del av gruppens kontinuerligt tilltagande nätverk, expertis och resurser.

220+
miljarder USD
total försäljning
2024

50
miljarder USD
försäljningsvärde
för konsolspel
globalt i år

9%
årlig global
omsättnings-
tillväxt



SMALLAND



KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN

JULI – SEPTEMBER 2021 FÖR KONCERNEN

Resultaträkning

Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning ökade med 8448 % till 109 331 KSEK jämfört med samma period föregående år. För innevarande kvartal ingår koncernbolagen Just for Games och Merge Games, vilka inte fanns inom gruppen år 2020.

Utgången av september 2021 markerade slutet på Merge Games tidigare brutna räkenskapsår som sedermera har förlängts för att matcha koncernens räkenskapsår. Vi kan summera ett år präglad av organisk tillväxt. Nettoomsättningen under det brutna räkenskapsåret 2021 växte med 43% jämfört med föregående år, där den digitala försäljningen växte med över 100%, drivet av bl.a. speltitlar såsom Alex Kidd, Monster Harvest och Spirit of the North.

Aktiverat arbete för egen räkning

Koncernens studios fortsätter enligt plan att i högre grad investera i egna speltitlar, vilket reflekteras i posten aktiverat arbete för egen räkning. Denna uppgår vid tredje kvartalets slut till 12 835 KSEK, vilket är en ökning med 62%. En ökning som också är ett resultat ett av större antal anställda inom utveckling. Att balansera investeringar i egna speltitlar med work-for-hire är i linje med koncernens långsiktiga strategi.

Kostnader

I samband med förvärvet av Just For Games tillkom posten handelsvaror då detta är ett lagerhållande bolag. Köpa tjänster för spelutveckling har ökat från 1 130 KSEK till 29 984 KSEK vid tredje kvartalets utgång. Ökningen är direkt relaterad till att koncernen vuxit i omfattning. Även de ökade personalkostnaderna härrör från fler bolag i gruppen. Då koncernredovisningen är upprättad i enlighet med K3 består posten av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar till största delen av koncernens goodwillavskrivningar. Samtlig goodwill skrivs av på 10 år linjärt över perioden. Under Q3 2021 har inga förvärv gjorts varför posten är i linje med gjorda avskrivningar.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet vid periodens slut uppgår till 4 815 KSEK, en förbättring med 3 463 KSEK jämfört med Q3 2020.

Finansnetto

Koncernens finansnetto förändrades mellan perioderna med -4 033 KSEK vilket förklaras av kostnader för upptagna lån i samband med gjorda förvärv.

Periodens resultat

Periodens resultat uppgick till -3 699 KSEK (1 063). Detta är i linje med koncernens planerade tillväxttakt och de kostnader som medföljer en sådan strategi.

Kassaflöde och finansiell ställning

Kassaflöde

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgår till 10 526 KSEK. Extraordinära transaktioner som påverkar kassaflödet är reglering av kortfristig lånefinansiering i samband med förvärv i Q2.

Anläggningstillgångar

Koncernens anläggningstillgångar uppgår per balansdagen till 467 603 KSEK (43 533). Den signifikanta ökningen mellan perioderna förklaras till största delen av förvärvsgoodwill samt en mindre ökning i aktiverat arbete för egen räkning. Båda posterna är i linje med strategi för tillväxt och utveckling i existerande studios.

Omsättningstillgångar

Omsättningstillgångarna som består i varulager för speldistribution uppgår per balansdagen till 55 812 KSEK. Då denna post är direkt hänförlig till gjorda förvärv under räkenskapsåret därav finns ingen motsvarighet föregående år. Varulagret är värderade i enlighet med koncernens redovisningsprinciper.

Eget kapital

Koncernens eget kapital per periodens slut summerar till 280 901 KSEK (38 001). Ökningen under perioden är hänförlig till nyemitterade aktier i samband med förvärv av Merge Games.

Avsättningar

Avsättningar vid periodens slut uppgick till 202 265 KSEK (0), vilket är oförändrat sedan Q2 2021 och består av uppbokade villkorade tilläggsköpeskillningar relaterat till nyligen genomförda förvärv.

Långfristiga skulder

Långfristiga skulder består av skulder till kreditinstitut upptagna som en del av finansieringen av de förvärv som gjorts. Mellan Q3 2021 respektive 2020 ökade posten med 35 204 KSEK.

Kortfristiga skulder

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

Förvärvsrelaterade poster under perioden

Under perioden har förvärvsanalys för Merge Games justerats utifrån omvärderingsreglerna i K3. Effekten blir en Goodwillförändring om 15 315 KSEK.

Resultaträkning

KSEK	jul-sep 2021	jul-sep 2020	jan-sep 2021	jan-sep 2020	jan-dec 2020
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	109 331	1 279	202 665	7 500	9 030
Aktiverat arbete för egen räkning	12 835	7 916	31 507	22 312	31 273
Övriga rörelseintäkter	29	774	1 742	1 542	2 325
Summa intäkter	122 195	9 969	235 914	31 354	42 628
Rörelsens kostnader					
Handelsvaror	-51 714	-	-113 180	-	-
Köpta tjänster spelutveckling	-29 984	-1 130	-44 118	-8 287	-10 110
Övriga externa kostnader	-10 288	-1 630	-22 904	-12 678	-6 182
Personalkostnader	-13 255	-5 314	-34 523	-3 949	-19 265
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-11 990	-502	-21 017	-1 222	-1 940
Övriga rörelsekostnader	-149	-41	-765	-220	-255
Rörelseresultat	4 815	1 352	-593	4 998	4 876
Resultat från finansiella poster					
Ränteintäkter och liknande resultatposter	-	9	392	65	215
Räntekostnader och liknande resultatposter	-4 223	-190	-4 578	-504	-678
Resultat efter finansiella poster	592	1 171	-4 779	4 559	4 413
Resultat före skatt					
Skatt på periodens resultat	-4 291	-108	-7 024	-979	-873
Periodens resultat	-3 699	1 063	-11 803	3 580	3 540
Hänförlig till					
Moderföretagets aktieägare	-3 699	1 064	-14 523	3 588	3 560
Innehav utan bestämmande inflytande	0	-2	-6	-9	-20

Balansräkning

KSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	75 386	33 610	41 701
Varumärken	162	17	-
Goodwill	389 114	8 902	8 666
Summa immateriella anläggningstillgångar	464 662	42 529	50 367
Materiella anläggningstillgångar			
Byggnader och mark	8	-	-
Inventarier, verktyg och installationer	1 886	1 004	1 131
Summa materiella anläggningstillgångar	1 894	1 004	1 131
Finansiella anläggningstillgångar			
Uppskjuten skattefordran	1 047	-	-
Summa finansiella anläggningstillgångar	1 047	-	-
Summa anläggningstillgångar	467 603	43 533	51 498
Omsättningstillgångar			
Varulager mm			
Handelsvaror	55 812	-	-
Summa varulager	55 812	-	-
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	61 918	2 905	2 115
Övriga fordringar	4 606	553	821
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	17 106	1 275	1 120
Summa kortfristiga fordringar	83 630	4 733	4 056
Kassa och bank			
Kassa och bank	50 066	6 065	37 332
Summa omsättningstillgångar	189 508	10 798	41 388
Summa tillgångar	657 111	54 331	92 886

Balansräkning (forts.)

KSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital			
Aktiekapital	2 761	1 518	1 896
Övrigt tillskjutet kapital	286 117	29 927	69 385
Balanserat resultat inklusive årets resultat	-7 992	6 522	5 970
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	280 886	37 967	77 251
Innehav utan bestämmande inflytande	15	34	23
Summa eget kapital	280 901	38 001	77 274
Avsättningar			
Uppskjuten skatteskuld	304	41	194
Övriga avsättningar	202 265	-	-
Summa avsättningar	202 569	41	194
Skulder			
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	42 838	7 634	6 099
Summa långfristiga skulder	42 838	7 634	6 099
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	2 387	1 185	2 387
Leverantörsskulder	44 483	1 397	807
Skatteskulder	2 511	863	321
Övriga kortfristiga skulder	73 228	3 397	3 547
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	8 194	1 813	2 257
Summa kortfristiga skulder	130 803	8 655	9 319
Summa eget kapital och skulder	657 111	54 331	92 886

Förändring eget kapital

KSEK					
Förändring i eget kapital	Aktie- kapital	Övrigt till- skjutet kapital	Annat eget kapital inklus- ive periodens resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Totalt eget kapital
Ingående balans 2021-04-01	2 356	162 234	3 708	20	168 318
Nyemission	249	52 006	-	-	52 255
Nyemission under registrering	-	70 598	-	-	70 598
Omräkningsdifferens	-	-	-1 257	-	-1 257
Omföring inom eget kapital	-	1 500	-1 500	-	-
Periodens resultat	-	-	-4 331	-5	-4 336
Eget kapital 2021-06-30	2 605	286 338	-3 380	15	285 578
Ingående balans 2021-07-01	2 605	286 338	-3 380	15	285 578
Nyemission	156	-156	-	-	0
Omräkningsdifferens	-	-	-913	-	-913
Återköp teckningsoptioner	-	-65	-	-	-65
Periodens resultat	-	-	-3 699	0	-3 699
Eget kapital 2021-09-30	2 761	286 117	-7 992	15	280 901

Kassaflödesanalys

KSEK	jun-sep 2021	jun-sep 2020	jan-sep 2021	jan-sep 2020	jan-dec 2020
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	592	1 171	-4 779	4 559	4 413
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet, mm	11 990	502	21 014	1 222	1 940
Betald inkomstskatt	-2 056	-361	-4 303	-654	-1 415
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital	10 526	1 312	11 932	5 127	4 938
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet					
Ökning(-)/Minskning (+) av varulager	-920	-	549	-	-
Ökning(-)/Minskning (+) av kundfordringar	10 152	-184	-3 736	13	803
Ökning(-)/Minskning (+) av övriga rörelsefordringar	6 362	-269	-12 163	7 535	7 946
Ökning(+)/Minskning (-) av leverantörsskulder	-7 119	1 007	-2 158	962	372
Ökning(+)/Minskning (-) av övriga rörelseskulder	-47 232	-242	-40 035	421	1 105
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-28 231	1 624	-45 612	14 058	15 164
Investeringsverksamheten					
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-12 835	-7 916	-31 507	-22 312	-31 273
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-	-347	-377	-386	-651
Avyttring av materiella anläggningstillgångar	-	9	3	9	41
Förvärv av dotterföretag, netto likvidpåverkan	-	-	-96 428	-1 883	-1 882
Förvärv av finansiella tillgångar	-	-	-2 016	-	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-12 835	-8 254	-130 325	-24 572	-33 765
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	-	-	144 255	-	45 497
Emissionskostnader	-	-	-	-	-5 659
Teckningsoptioner	-	-	-12 644	-	-
Upptagna lån	-	-	60 000	-	-
Amortering av låneskulder	-16 346	-273	-2 895	-831	-1 164
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-16 346	-273	188 716	-831	38 674
Periodens kassaflöde	-57 412	-6 903	12 778	-11 345	20 073
Likvida medel vid periodens början	107 486	12 968	37 332	17 410	17 410
Kursdifferens likvida medel	-8		-44		-151
Likvida medel vid periodens slut	50 066	6 065	50 066	6 065	37 332

Resultaträkning

KSEK	jul -sep 2021	jul -sep 2020	jan -sep 2021	jan -sep 2020	jan -dec 2020
Resultaträkning					
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	108	426	1 139	5 301	5 895
Aktiverat arbete för egen räkning	6 377	5 954	15 726	19 422	26 044
Övriga rörelseintäkter	29	457	730	1 209	1 721
Summa bruttointäkter	6 514	6 837	17 595	25 932	33 660
Rörelsens kostnader					
Köpta tjänster spelutveckling	-6 981	-4 123	-15 970	-13 501	-18 575
Övriga externa kostnader	-1 473	-1 128	-4 608	-6 644	-4 812
Personalkostnader	-3 674	-2 518	-13 734	-3 031	-9 855
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-422	-126	-1 259	-358	-698
Övriga rörelsekostnader	-29	-18	-642	-138	-171
Rörelseresultat	-6 065	-1 076	-18 618	2 260	-451
Resultat från finansiella poster					
Ränteintäkter och liknande resultatposter	-	-	-	9	9
Räntekostnader och liknande poster	-4 182	-136	-4 424	-430	-558
Resultat efter finansiella poster	-10 247	-1 212	-23 042	1 839	-1000
Bokslutsdispositioner och skatt					
Resultat före skatt	-10 247	-1 212	-23 042	1 839	-1 000
Skatt på periodens resultat	-	113	-	-543	-
Årets resultat	-10 247	-1 099	-23 042	1 296	-1 000

Balansräkning

KSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	49 963	28 703	35 057
Varumärken	92	17	-
Summa immateriella anläggningstillgångar	50 055	28 720	35 057
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	675	596	666
Summa materiella anläggningstillgångar	675	596	666
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	481 665	10 800	10 800
Summa finansiella anläggningstillgångar	481 665	10 800	10 800
Summa anläggningstillgångar	532 395	40 116	46 523
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	812	1 533	1 462
Aktuell skattefordran	694	-	104
Övriga fordringar	657	471	749
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 829	1 151	1 010
Summa kortfristiga fordringar	3 992	3 155	3 325
Kassa och bank			
Kassa och bank	7 661	4 701	35 166
Summa omsättningstillgångar	11 653	7 856	38 491
Summa tillgångar	544 048	47 972	85 014

Balansräkning (forts.)

KSEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31
Eget kapital och skulder			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	2 761	1 518	1 896
Utvecklingsfond	49 935	28 456	34 809
Summa bundet eget kapital	52 696	29 974	36 705
Fritt eget kapital			
Överkursfond	286 117	29 927	69 385
Balanserad vinst eller förlust	-49 160	-26 682	-33 033
Periodens resultat	-23 042	1 295	-1 000
Summa fritt eget kapital	213 915	4 540	35 352
Summa eget kapital	266 611	34 514	72 057
Obeskattade reserver			
Periodiseringsfonder	843	843	843
Summa obeskattade reserver	843	843	843
Avsättningar			
Övriga avsättningar	202 265	-	-
Summa avsättningar	202 265	-	-
Skulder			
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	4 269	7 634	6 099
Summa långfristiga skulder	4 269	7 634	6 099
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	2 387	1 155	2 387
Leverantörsskulder	872	1 360	594
Skulder till koncernföretag	-	-	637
Aktuell skatteskuld	-	523	-
Övriga kortfristiga skulder	63 382	356	557
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	3 419	1 587	1 840
Summa kortfristiga skulder	70 060	4 981	6 015
Summa eget kapital och skulder	544 048	47 972	85 014

Förändring eget kapital

KSEK	Aktie- kapital	Nyem. under reg.	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Bal resultat inkl årets res	Totalt eget kapital
Förändring i eget kapital						
Ingående balans 2021-04-01	2 356	-	39 211	162 234	-42 545	161 255
Nyemission	249	-	-	52 006	-	52 255
Nyemission under registrering	-	70 598	-	-	-	70 598
Periodens resultat	-	-	-	-	-7 186	-7 186
Omföring inom eget kapital	-	-	-	1 500	-1 500	-
Förändring fond för utvecklingsutgifter	-	-	4 229	-	-4 229	-
Eget kapital 2021-06-30	2 605	70 598	43 440	215 740	-55 460	276 922
Ingående balans 2021-07-01	2 605	70 598	43 440	215 740	-55 460	276 922
Nyemission	156	-70 598	-	70 442	-	-
Återköp teckningsoptioner	-	-	-	-65	-	-
Periodens resultat	-	-	-	-	-10 247	-10 247
Förändring fond för utvecklingsutgifter	-	-	6 495	-	-6 495	-
Eget kapital 2021-09-30	2 761	-	49 935	286 117	-72 202	266 675

BRAMBLE

The Mountain King



Allmänt om Bolaget

Zordix är en multinationell utvecklare, förläggare och distributör, vars affärsidé är att utveckla och ge ut spel till konsol och PC på den globala marknaden. Förvärv av andra bolag, långsiktiga investeringar i IP:n och satsningar inom ramen för den egna förlagsverksamheten är huvudingredienserna i Zordix tillväxtstrategi.

Moderbolagets firma och handelsbeteckning är Zordix AB (publ). Bolaget startade sin verksamhet 2008 och registrerades hos Bolagsverket den 4 mars 2009 och har organisationsnummer 556778–7691. Associationsformen regleras av aktiebolagslagen (2005:551). Bolaget har sitt säte i Umeå, Sverige, och ska enligt verksamhetsbeskrivningen i bolagsordningen bedriva utveckling och försäljning av IT-produkter inom vård, forskning, datorspel samt medieutveckling inom bild, musik och film. Företaget ska även bedriva utbildning, undervisning och förlagsverksamhet.

Redovisningsprinciper

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

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

Dimfrost Studio

Spelstudio som utvecklar AA äventyrs- och strategispel för PC och konsol. Berättande och handling samt atmosfäriska miljöer står i fokus.



Invictus Games

Spelstudio som utvecklar AA offroad racing-spel för PC och konsol samt för mobila plattformar. Består av ett team av 40 medarbetare.



Just for Games

Distributör och förläggare av spel primärt för PC och konsol. Har en av de största spelkatalogerna för Nintendo Switch-spel i Frankrike.



Merge Games

Global förläggare och utvecklare av spel till PC och konsol. Har även ett affärsområde med försäljning av samlarobjekt i premiumsegment.



Närståendetransaktioner

Bolagets närståendetransaktioner består av sedvanlig handel mellan koncernföretag.

Certified Adviser

Augment Partners AB, tel: +46 8-604 22 55, är Bolagets Certified Adviser i enlighet med regelverket för Nasdaq First North.

Finansiell kalender

Bokslutskommuniké 2021, 2022-02-24
Årsstämma 2022, 2022-05-18

Kontaktuppgifter

För ytterligare information, kontakta: ir@zordix.com

Zordix eller Bolaget

Zordix eller Bolaget

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

Omsättningstillväxt

Skilnad i omsättning uttryckt i procent från föregående period.

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 förvärvsrelaterad 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 Bolagets verksamhet, ställning och resultat.

Umeå den 25 november 2021

Malin Jonsson
Styrelseordförande

Matti Larsson
VD och styrelseledamot

David Wallsten
Styrelseledamot

Stefan Lampinen
Styrelseledamot

Stefan Lindeberg
Styrelseledamot

David Eriksson
Styrelseledamot

Patrik Bloch
Styrelseledamot

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



www.zordix.com