Lagebericht THQ Nordic GmbH 2025/2026

1. Geschäftsgegenstand

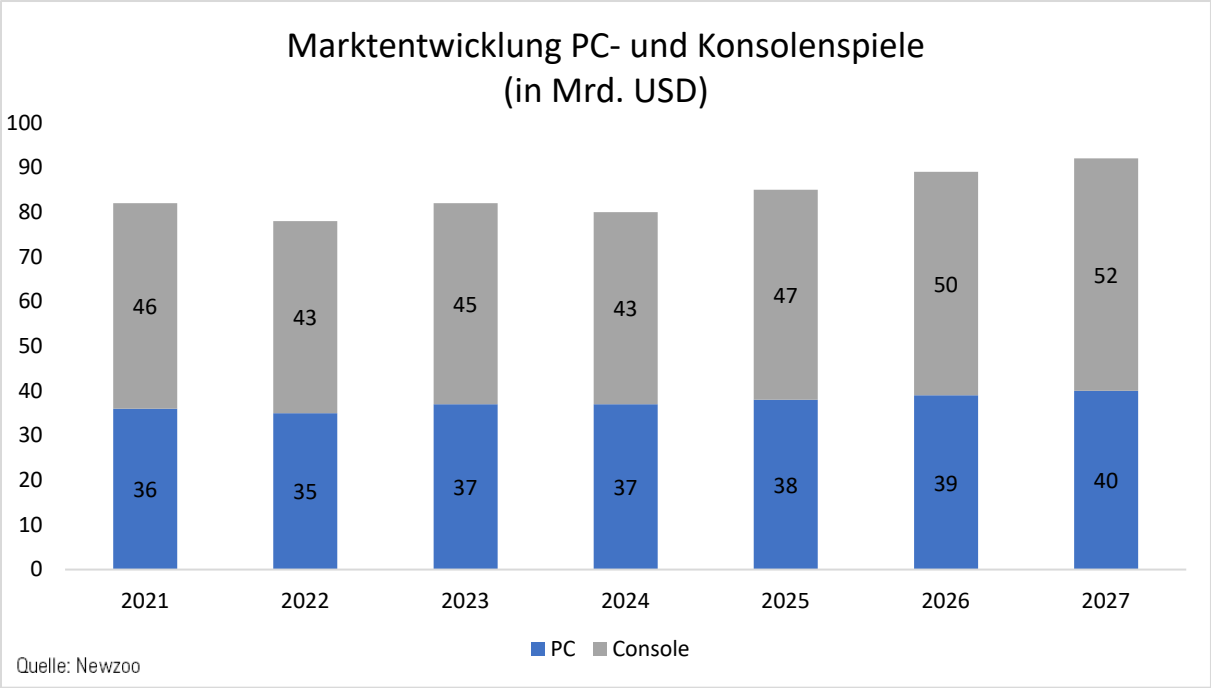
Die Geschäftstätigkeit der THQ Nordic GmbH (kurz „THQ Nordic“ oder „die Gesellschaft“) umfasst die Entwicklung von Computer- und Videospielen sowie die Produktion, die Logistik und den Vertrieb von Spielesoftware (physisch als Datenträger sowie nicht physisch in digitaler Form). THQ Nordic produziert und vertreibt Spiele für PCs und Konsolen sowie in geringerem Umfang digitale Applikationen für Smartphones und Tablets an Kunden in aller Welt. Die Gesellschaft verfügt über einen hohen Umsatzanteil an Produkten, welche auf Eigenmarken beruhen. Diese werden sowohl von im Eigentum der Gesellschaft stehenden Entwicklungsstudios als auch von Drittanbietern hergestellt. Ebenso ist die Gesellschaft im Lizenzbereich aktiv, dh. sie entwickelt und vertreibt Spieletitel, welche auf Lizenzen und IPs namhafter, internationaler Lizenzgeber basieren.

2. Wirtschaftliche Rahmenbedingungen

Im Geschäftsjahr 2025/2026 war die weltwirtschaftliche Entwicklung von einem insgesamt moderaten Wachstum geprägt. Das globale Bruttoinlandsprodukt und der Welthandel zeigten sich im Berichtszeitraum grundsätzlich stabil. Demgegenüber blieb die wirtschaftliche Entwicklung in zahlreichen fortgeschrittenen Volkswirtschaften trotz eines weiterhin unterstützenden geldpolitischen Umfelds sowie überwiegend stabiler Energiepreise hinter den langfristigen Durchschnittswerten zurück. Anhaltende geopolitische Spannungen und erhöhte Unsicherheiten im globalen wirtschaftlichen Umfeld wirkten im Berichtszeitraum weiterhin belastend auf die konjunkturelle Entwicklung. [1]

Nach dem pandemiebedingten Umsatzhoch der Jahre 2020 und 2021 verzeichnete die Computer- und Videospielindustrie ab 2022 zunächst eine Phase der Konsolidierung. In den Jahren 2022 bis 2024 stagnierte der Gesamtumsatz aus PC- und Konsolenspielen weitgehend, wobei sowohl das PC- als auch das Konsolensegment nur geringe Schwankungen zeigten. Ab 2025 setzte laut Newzoo-Analysen wieder ein moderates Wachstum ein. Dieses wird vor allem vom Konsolensegment getragen, dessen Umsätze bis 2027 deutlich zulegen sollen. Als zentraler Wachstumstreiber gilt dabei die Einführung neuer Hardware-Generationen, insbesondere der Nintendo Switch 2. Parallel dazu wächst auch der PC-Markt kontinuierlich, jedoch weniger dynamisch als der Konsolenmarkt, sodass sich bis 2027 insgesamt ein klarer Aufwärtstrend für den PC- und Konsolenspielemarkt abzeichnet.[2]

[1] OECD Economic Outlook Interim Report March 2026
[2] Newzoo’s PC & Console Gaming Report 2026



3. Geschäftsverlauf

3.1. Restrukturierung

Im Juni 2023 wurde von der Konzernmuttergesellschaft Embracer Group AB (indirekt 100% Eigentümer von THQ Nordic GmbH) ein Restrukturierungsprogramm gestartet. Die Schwerpunkte des Programms lagen auf Kosteneinsparungen, einer verbesserten Kapitalallokation sowie generellen Effizienzsteigerungs- und Konsolidierungsmaßnahmen. Die aus dem Programm abgeleiteten Maßnahmen führten zu Schließungen einzelner Tochtergesellschaften der THQ Nordic GmbH. Außerdem wurden im Zuge der Restrukturierung Kürzungen im Bereich der Personalkosten, der sonstigen operativen Kosten und der Investitionen in Spielentwicklungen durchgeführt. Dies betraf auch Projekte, die bereits seit längerem in Entwicklung waren und aufgrund der Einstellung wertberichtigt werden mussten. Im Geschäftsjahr 2025/2026 konnten die meisten Restrukturierungsmaßnahmen weitgehend abgeschlossen werden.

3.2. Allgemeine Geschäftsentwicklung in der Berichtsperiode

Im abgelaufenen Geschäftsjahr konnten Umsatzerlöse in Höhe von rund 100,8 Mio. EUR erzielt werden, gegenüber rund 98,7 Mio. EUR im Geschäftsjahr 2024/2025. Trotz der Verschiebung einzelner wesentlicher Spieletitel, deren Veröffentlichung ursprünglich für das abgelaufene Geschäftsjahr vorgesehen war (unter anderem Gothic Remake, The Eternal Life of Goldman, Fatekeeper) konnte der Umsatz geringfügig gesteigert werden.

Die wichtigsten Umsatzträger im Geschäftsjahr 2025/2026 waren:

- REANIMAL: (PC, PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo Switch)
- MX vs. ATV: Legends (PC, PlayStation, Microsoft Xbox)

- SpongeBob Squarepants: Titans of the Tide (PC, PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo Switch)
- Titan Quest 2 (PC)
- Remnant II (PC, PlayStation, Microsoft Xbox)
- Wreckfest (PC, PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo Switch)

Der Umsatzanstieg betraf vor allem den digitalen Absatz von Spieletiteln während die Umsätze im stationären Handel geringfügig unter Vorjahresniveau lagen. Im Geschäftsjahr 2025/2026 nahm der Anteil der digitalen Umsätze am Gesamtumsatz zu, was vor allem auf die begrenzte Zahl relevanter Veröffentlichungen im physischen Bereich zurückzuführen ist. Nennenswerte Neuerscheinungen mit signifikanten Umsätzen im stationären Handel waren insbesondere REANIMAL sowie SpongeBob Squarepants: Titans of the Tide.

Die erfolgreiche Zusammenarbeit mit unseren Lizenzpartnern, Entwicklungsstudios und Kunden wurde im Berichtsjahr fortgeführt und weiter intensiviert. Die zur Ausübung des Kerngeschäfts erforderlichen innerbetrieblichen Strukturen entsprachen den bestehenden Erfordernissen und wurden durch kontinuierliche Optimierungen der internen Prozesse weiterentwickelt.

Die Vielfalt an unterschiedlichen Geschäftsbeziehungen wirkt stabilisierend auf unser Produktportfolio, das sich im Wesentlichen auf folgende Bereiche konzentriert: Entwicklung, Weiterentwicklung und Vertrieb von Spielemarken, die im Eigentum von THQ Nordic (THQ Nordic GmbH, Österreich und THQ Nordic AB, Schweden) stehen sowie die Betreuung und Erweiterung des restlichen bestehenden Spieleportfolios, mit einem besonderen Schwerpunkt auf das Licensing bekannter Marken großer internationaler Unterhaltungskonzerne.

Signifikante Kundeninsolvenzen in physischen und digitalen Absatzkanälen ergaben sich im Berichtsjahr nicht und sind auch kurzfristig nicht zu erwarten.

Im Geschäftsjahr 2025/2026 wurde ein negatives Ergebnis vor Steuern von -0,431 Mio. EUR (Vorjahr: -43,619 Mio. EUR) und ein Jahresfehlbetrag von -3,326 Mio. EUR (Vorjahr: -38,574 Mio. EUR) erzielt.

Das Jahresergebnis konnte im abgelaufenen Geschäftsjahr gegenüber dem Vorjahr verbessert werden, blieb jedoch weiterhin negativ. Ursächlich hierfür waren insbesondere Umsatzeinbußen infolge von Release-Verschiebungen, die im Wesentlichen zwei Titel betrafen. Während sich die Veröffentlichung von REANIMAL lediglich um einige Monate verzögerte und noch im Februar 2026 erfolgte, wurde der finale Veröffentlichungstermin des Gothic Remakes auf Juni 2026 verschoben. Die daraus resultierenden Umsätze konnten daher nicht mehr dem Berichtsjahr zugerechnet werden. Darüber hinaus war die Umsatzstruktur im Geschäftsjahr maßgeblich durch Titel geprägt, die mit vergleichsweise hohen Lizenzvergütungen verbunden waren. Dies führte insgesamt zu einer geringeren erzielten Marge.

Das Unternehmen befindet sich trotz des negativen Jahresergebnisses in einer stabilen, wirtschaftlichen Lage. Die Eigenkapitalquote betrug zum Ende des Geschäftsjahres 12,37% (Vorjahr: 13,15%). Die Finanzverbindlichkeiten konnten gegenüber dem Vorjahr deutlich reduziert werden. Der Wert per 31.3.2026 betrug 165,6 Mio. EUR gegenüber 184,6 Mio. EUR im Vorjahr. Die Finanzverbindlichkeiten bestehen ausschließlich gegenüber der Muttergesellschaft THQ Nordic AB, welche eine Patronatserklärung zum Forderungsverzicht abgegeben hat, sofern dies erforderlich ist.

3.3. Bilanz und Kennzahlen

Das Anlagevermögen betrug zum 31. März 2026 insgesamt 236.424 Mio. EUR (Vorjahr: 218.627 Mio. EUR). Im Geschäftsjahr 2025/2026 wurden fertige Spieletitel in Höhe von 43,616 Mio. EUR aktiviert (Vorjahr: 27,572 Mio. EUR). Die planmäßige Abschreibung der Spieletitel (ohne außerordentlicher Abschreibung) betrug im abgelaufenen Geschäftsjahr 45,1 Mio. EUR (Vorjahr: 68,045 Mio. EUR).

Im Anlagevermögen sind außerdem Spieletitel enthalten für die bereits Anzahlungen erfolgten. Diese werden als geleistete Anzahlungen unter den immateriellen Vermögensgegenständen ausgewiesen. In dieser Bilanzposition sind zum 31. März 2026 138,796 Mio. EUR erfasst (Vorjahr: 117,693 Mio. EUR).

Im Vergleich zum Geschäftsjahr 2024/25 fielen in der Berichtsperiode die Sonderabschreibungen auf noch nicht fertiggestellte Spieleprojekte mit 2,439 Mio. EUR deutlich geringer aus als im Vorjahr.

Im Finanzanlagevermögen ergaben sich im abgelaufenen Geschäftsjahr mehrere Veränderungen. Die Anteile an der THQ Nordic Holdings USA Inc. wurden im Mai 2025 an die Muttergesellschaft THQ Nordic AB veräußert, woraus sich ein Veräußerungsgewinn in niedriger zweistelliger Millionenhöhe ergab. Darüber hinaus wurden die beiden französischen Entwicklungsstudios DixigArt Entertainment SAS und Voxler SAS von einer Konzernschwester erworben, die Finanzierung erfolgte teilweise durch konzerninterne Darlehen. Zudem wird im Finanzanlagevermögen eine Ausleihung an ein Tochterunternehmen in Höhe von 9,8 Mio. EUR ausgewiesen. Das Finanzanlagevermögen von THQ Nordic GmbH betrug zum 31. März 2025 rund 68,2 Mio. EUR (Vorjahr: 67,5 Mio. EUR).

Die Bilanzposition Vorräte blieb mit einem Wert von 3,268 Mio. EUR (Vorjahr: 3,266 Mio. EUR) nahezu unverändert. In dieser Position waren fertige Erzeugnisse und Waren (physische Inventurwerte) von 1,602 Mio. EUR (Vorjahr: 1,963 Mio. EUR) und geleistete Anzahlungen in Höhe von 1,666 Mio. EUR (Vorjahr: 1,303 Mio. EUR) enthalten.

Die Bankguthaben in Höhe von 5,678 Mio. EUR (Vorjahr: EUR 2,618 Mio. EUR) bestehen bei namhaften Kreditinstituten mit sehr guter Bonität. Derivative Finanzinstrumente werden nicht eingesetzt.

Kennzahlen der Vermögensstruktur

Anlagenintensität	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Anlagevermögen	236 424 229	218 626 957
Gesamtvermögen	296 247 306	276 245 254
Anlagenintensität	**79,81%**	**79,14%**

Lagerintensität	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Vorräte	3 267 769	3 266 127
Gesamtvermögen	296 247 306	276 245 254
Lagerintensität	**1,10%**	**1,18%**

Kennzahlen der Kapitalstruktur

Eigenkapitalanteil	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Eigenkapital	36 648 548	36 323 515
Gesamtkapital	296 247 306	276 245 254
Eigenkapitalanteil in %	**12,37%**	**13,15%**

Verschuldungskoeffizient	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Eigenkapital	36 648 548	36 323 515
Fremdkapital	259 598 758	239 921 739
davon gegenüber verbundenen Unternehmen	232 967 835	219 571 157
Verschuldungskoeffizient	**0,14**	**0,15**

Verschuldungsgrad, Gearing

Nettoverschuldung (Net Debt)	**31.03.2026**	**31.03.2025**
verzinsliches Fremdkapital (verbundene Unternehmen)	195 821 208	195 363 033
abzügl. liquide Mittel	5 677 925	2 617 695
= Nettoverschuldung	**190 143 283**	**192 745 339**

Verschuldungsgrad	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Nettoverschuldung	190 143 283	192 745 339
Eigenkapital	36 648 548	36 323 515
= Verschuldungsgrad, Gearing	**5,19**	**5,31**

Cash-Flow aus dem Ergebnis nach ÖVFA (Österreichische Vereinigung für Finanzanalyse und Asset Management)

Cash-Flow	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Jahresüberschuss/ Jahresfehlbetrag	-3 325 556	-38 573 749
+ Abschreibungen des Anlagevermögens	47 883 937	83 280 143
- Erträge aus dem Verkauf von Anlagevermögen	5 002	0
Veränderungen des Umlaufvermögens und der Verbindlichkeiten sowie Rückstellungen	3 269 306	3 619 117
Cash-Flow aus der betrieblichen Tätigkeit	**47 822 685**	**48 325 511**
Cashflow aus der Investitionstätigkeit	**-40 796 408**	**-53 809 931**
Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit	**-3 966 046**	**5 421 612**
Zahlungswirksame Veränderung der Zahlungsmittel	**3 060 231**	**-62 808**
Zahlungsmittel am Beginn der Periode	**2 617 695**	**2 680 502**
Zahlungsmittel am Ende der Periode	**5 677 925**	**2 617 695**

Kennzahlen der Aufwands- und Ertragsstruktur

Personalaufwand in % der Umsatzerlöse	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Personalaufwand	9 627 825	8 518 520
Umsatzerlöse	100 773 244	98 652 546
Personalaufwand in % der Umsatzerlöse	**9,55%**	**8,63%**

Sonstiger Aufwand in % der Umsatzerlöse	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Sonstiger Aufwand	13 307 779	17 993 009
Umsatzerlöse	100 773 244	98 652 546
Sonstiger Aufwand in % der Umsatzerlöse	**13,21%**	**18,24%**

Finanzierungsaufwand in % der Umsatzerlöse	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Finanzierungsaufwand	7 348 705	7 895 733
Umsatzerlöse	100 773 244	98 652 546
Finanzierungsaufwand in % der Umsatzerlöse	**7,29%**	**8,00%**

Rentabilitätskennzahlen

Umsatzrentabilität	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Jahresüberschuss/Jahresfehlbetrag	-3 325 556	-38 573 749
Umsatzerlöse	100 773 244	98 652 546
Umsatzrentabilität	**-3,30%**	**-39,10%**

Gesamtkapitalrentabilität	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Ergebnis vor Steuern + Zinsen	6 917 702	-35 722 768
Gesamtkapital	296 247 306	276 245 254
Gesamtkapitalrentabilität	**2,34%**	**-12,93%**

Eigenkapitalrentabilität	**31.03.2026**	**31.03.2025**
Ergebnis vor Steuern	-431 002	-43 618 501
Eigenkapital	36 648 548	36 323 515
Eigenkapitalrentabilität	**-1,18%**	**-120,08%**

Die THQ Nordic GmbH beschäftigte im Geschäftsjahr 2025/2026 durchschnittlich 81 MitarbeiterInnen (Vorjahr: 81 MitarbeiterInnen, Vollzeitäquivalent).

4. Voraussichtliche Entwicklung des Unternehmens

Am 20. Mai 2026 kündigte die Embracer Group ihre finale Aufspaltung in zwei eigenständige, börsennotierte Unternehmen an, die im Laufe des Jahres 2027 über einen Spin-off vollzogen werden soll. Während das neu gegründete Unternehmen Fellowship Entertainment künftig das AAA-Gamingsegment und Großlizenzen wie The Lord of the Rings bündelt, verbleibt das Kerngeschäft unter dem Namen Embracer. Dieses verbleibende Unternehmen, zu dem auch THQ Nordic gehören wird, soll sich auf den ertragreichen AA- und Mobile-Markt sowie selektive M&A-Aktivitäten fokussieren.

Im Zuge dieser Ankündigung wurde zudem der Transfer der Markenrechte an den Franchises Remnant und Darksiders von THQ Nordic an die Fellowship Gruppe bekannt gegeben. In diesem Zusammenhang ist auch der Übergang der Publishing-Rechte an beiden Franchises sowie der Transfer der sich in Entwicklung befindlichen Projekte einschließlich der bereits getätigten Investitionen vorgesehen. Die konkrete Ausgestaltung der Transaktion, insbesondere im Hinblick auf den Zeitpunkt sowie die Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der THQ Nordic GmbH, war zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Lageberichts noch nicht bekannt.

Absatzseitig wird von einer Fortsetzung der bereits beobachteten Marktentwicklungen ausgegangen, insbesondere von einem weiter zunehmenden Anteil digitaler Verkäufe über internetbasierte Vertriebskanäle. Auf Basis des starken Portfolios bereits veröffentlichter Titel (zuletzt insbesondere der im Februar 2027 veröffentlichte Titel REANIMAL) sowie der für das Geschäftsjahr 2026/2027 geplanten Neuveröffentlichungen (insbesondere der im Juni veröffentlichte Titel Gothic Remake) erwartet die Gesellschaft steigende Umsätze sowie ein signifikant gesteigertes positives Betriebsergebnis. Insgesamt beurteilt die Gesellschaft ihre Position als mittelgroßer, unabhängiger Publisher als stabil und geht davon aus, dass die Zusammenarbeit mit den wesentlichen Vertriebspartnern und Plattformbetreibern auch künftig verlässlich und erfolgreich fortgesetzt wird.

5. Wesentliche Risiken und Ungewissheiten

Der dem Branchentrend folgende Weg, verstärkt auf starke Online-Verkäufe zu setzen wird fortgeführt, denn es wird erwartet, dass der Umsatz im stationären Einzelhandel langfristig an Boden verlieren wird und wir eine noch stärkere Verschiebung zum internetbasierten Kauf vorfinden werden. Die Gesellschaft sieht sich diesbezüglich ausgezeichnet aufgestellt und ist dementsprechend zuversichtlich ihren Umsatz ausbauen zu können.

Um mögliche Risiken aus Unternehmenssicht frühzeitig und zuverlässig einzuschätzen und gegebenenfalls erforderliche Gegenmaßnahmen ergreifen zu können, werden die internen Abläufe und die Management- und Informationssysteme laufend den Bedürfnissen der Organisation angepasst, um die bestehenden „Risikofrühwarnsysteme“ weiterzuentwickeln.

Die Hauptrisiken im Unternehmen können eingeteilt werden in

- → Unternehmensexterne Risiken
- → Leistungswirtschaftliche Risiken
- → Finanzwirtschaftliche Risiken

a) Unternehmensexterne Risiken

Als unternehmensexterne Risiken sind insbesondere sich ändernde gesetzliche Vorschriften, neue technologische Entwicklungen auf dem Absatz- und Beschaffungsmarkt, massive Änderungen im Konsumverhalten sowie generell Änderungen im Marktverhalten von externen Partnern zu nennen. Zur Analyse und Steuerung dieser Risiken bedienen wir uns einer ständigen internen themenspezifischen Weiterbildung des Mitarbeiterstabes und einer intensiven Kommunikation mit externen Know-How-Trägern wie z.B. Entscheidungsträgern von Unternehmen aus dem Konzernverbund, Alterskennzeichnungsorganisationen (USK, PEGI, FSK usw.), sowie Rechts- und Branchenberatern.

b) Leistungswirtschaftliche Risiken

Als leistungswirtschaftliche Risiken sind insbesondere Risiken im Bereich Beschaffung und Absatz zu nennen. Die Analyse und Steuerung dieser Risiken erfolgt durch ständige Qualitäts-, Milestone- und Terminüberwachungen. Dadurch soll sichergestellt werden, dass die von externen Dienstleistern bzw. internen Studios produzierten Spieleentwicklungen zum vorgesehenen Zeitpunkt und in vorgegebener Qualität fertiggestellt sind bzw. ausgeliefert werden können.

Die generellen Herausforderungen der Spielesoftwareindustrie umfassen vor allem Änderungen im Konsumentenverhalten, neue Markt-Trends bzw. die Einführung neuer Geschäftsmodelle wie „free-to-play“ sowie neue Hardwaregenerationen im technischen Bereich. Wir begegnen diesen Entwicklungen mit einer möglichst breiten Diversifikation unseres Angebots (Spieletitel, welche auf Eigenmarken als auch Drittmarken von Lizenzgebern basieren) sowie auf Kundenebene (im physikalischen Vertriebsbereich) mit einer risikoorientierten Mengenpolitik.

c) Finanzwirtschaftliche Risiken

Mögliche finanzwirtschaftliche Risiken finden sich im Bereich der Absatzmengen und der Marktpreise und den damit verbundenen Unsicherheiten im Umsatz, bei den Roherträgen und im Gemeinkostenbereich. Zur marktseitigen Analyse und Steuerung von Risiken aus Absatz und Umsatz werden täglich Reports auf Einzeltitelebene generiert. Auf dieser Basis können bereits unterjährig Umsatzprognosen für das Geschäftsjahresende getroffen werden. Die Analyse und Steuerung von Roherträgen erfolgt über ein monatliches Reporting-Package mit dem produktspezifisch Absatz- und Beschaffungspreise gegenübergestellt werden. Das Gemeinkostencontrolling erfolgt ebenfalls im Rahmen der monatlichen Auswertungen. Diese Auswertungen beinhalten Plan-Ist Analysen auf GuV-Ebene aus denen nicht nur Umsatz und Wareneinsatz, sondern insbesondere auch die Overhead-Kosten analysiert werden können.

Kredit- oder Adressausfallrisiko

THQ Nordic GmbH ist Partner von namhaften Unternehmen der Spielebranche. Unter den Kunden befinden sich Unternehmen wie Sony, Microsoft, Nintendo, Valve oder Amazon. Diese Kunden verfügen über eine hervorragende Bonität und sind ausschlaggebend für die Mehrheit der Umsätze von THQ Nordic GmbH und ihrer Vertriebstöchter. Die Gesellschaft versucht dennoch allfällige Restrisiken durch ein konsequentes Forderungsmanagement möglichst gering zu halten. Am Bilanzstichtag bestehende Risiken sind durch Wertberichtigungen und Rückstellungen im Jahresabschluss berücksichtigt.

Liquiditätsrisiko

Die Gesellschaft wird primär aus dem operativen Cash Flow der THQ Nordic GmbH als auch Ihrer Vertriebstöchter finanziert. Zusätzlich werden bei Bedarf von der Muttergesellschaft THQ Nordic AB sowie von der börsennotierten Konzerngesellschaft Embracer Group AB (Großmuttergesellschaft) weitere Finanzmittel in Form von Intercompany-Darlehen zur Verfügung gestellt.

Die Muttergesellschaft THQ Nordic AB hat sich als alleinige Eigentümerin der THQ Nordic GmbH mittels einer Patronatserklärung verpflichtet, dass sie die Gesellschaft bei der Umsetzung ihrer Geschäftspläne unterstützen wird. Dies umfasst bei Bedarf finanzielle Unterstützung, einschließlich der Anpassung von Rückzahlungsplänen konzerninterner Darlehen sowie deren Verrechnung mit Gesellschafterbeiträgen.

Zinsänderungsrisiko

THQ Nordic GmbH wies zum 31.3.2026 ausschließlich konzerninterne Darlehensverbindlichkeiten gegenüber der schwedischen Muttergesellschaft THQ Nordic AB auf. Die Darlehen weisen unterschiedliche Laufzeiten auf, sind fremdüblich und fix verzinst. Das seit Mitte 2022 allgemein gestiegene Zinsumfeld spiegelt sich in neu abgeschlossenen Darlehensverträgen wider.

Fremdwährungsrisiko

Die Gesellschaft erwirtschaftet einen wesentlichen Teil ihrer Umsätze in USD-Währung. Aufgrund umfangreicher Geschäftsbeziehungen mit internen und externen Lieferanten, welche ebenfalls in USD-Währung fakturieren, wird das Fremdwährungsrisiko minimiert. Derivative Finanzinstrumente werden nicht eingesetzt.

6. Bericht über die Forschung und die Entwicklung

Die Gesellschaft ist, abgesehen von Spieletitelentwicklungen zwecks Vermarktung dieser, nicht in den ursächlichen Bereichen Forschung und Entwicklung tätig.

7. Zweigniederlassungen

Die Gesellschaft verfügt weder im Inland noch im Ausland über Zweigniederlassungen.

8. Nichtfinanzielle Leistungsindikatoren

Für die Beurteilung des Geschäftsverlaufs, der Lage sowie der voraussichtlichen Entwicklung der Gesellschaft werden neben finanziellen Kennzahlen auch ausgewählte nichtfinanzielle Leistungsindikatoren herangezogen.

Als Unternehmen der Computer- und Videospielbranche ist die Geschäftstätigkeit der Gesellschaft in besonderem Maß von qualifizierten Mitarbeitern sowie vom planmäßigen Fortschritt der Spieleentwicklungsprojekte abhängig.

Im Geschäftsjahr 2025/2026 wurden insgesamt drei zusätzliche Stellen geschaffen. Zum Bilanzstichtag 31. März 2026 beschäftigte die Gesellschaft 87 Angestellte (Voll- und Teilzeit; Vorjahr: 84) sowie 2 Arbeiter (Vorjahr: 2). Der Frauenanteil erhöhte sich im abgelaufenen Geschäftsjahr auf 33,71 %.

Darüber hinaus wird der Fortschritt der laufenden Entwicklungsprojekte anhand definierter Projektmeilensteine und Zeitpläne beobachtet. Die Qualität der entwickelten Spiele, insbesondere in Bezug auf technische Stabilität und Markttauglichkeit, stellt einen weiteren wesentlichen nichtfinanziellen Leistungsindikator dar. Ergänzend werden markt- und kundenbezogene Faktoren, wie die Resonanz auf Veröffentlichungen sowie qualitative Rückmeldungen der Nutzer, in die Beurteilung einbezogen.

Im Bereich der ökologischen Einflussfaktoren werden unternehmensinterne Maßnahmen zur Sensibilisierung für einen effizienten Ressourceneinsatz gesetzt. In den Büroräumlichkeiten informieren sogenannte THQ Nordic Infoscreens über aktuelle und historische Daten zum Stromverbrauch (kWh) sowie zum Gasverbrauch (m^3). Die transparente Darstellung dieser Verbrauchsdaten dient der Bewusstseinsbildung für ein energiesparendes Verhalten der Mitarbeiter und unterstützt das Ziel, den CO_2-Fußabdruck des Unternehmens langfristig zu reduzieren.

Diese nichtfinanziellen Leistungsindikatoren ergänzen die finanziellen Steuerungsgrößen und dienen der Geschäftsführung der THQ Nordic GmbH als Grundlage für die laufende Unternehmenssteuerung

9. Dank

Unser Dank gilt allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Gesellschaft sowie der Tochtergesellschaften ebenso wie den Eigentümern der Gesellschaft. Ihr langjähriges Engagement und ihre Unterstützung haben wesentlich dazu beigetragen, die Grundlage für eine nachhaltige und erfolgreiche Weiterentwicklung des Unternehmens zu schaffen. Insbesondere in einer dynamischen, von raschem Wandel und sich verändernden Kundenbedürfnissen geprägten Branche ist eine vertrauensvolle Zusammenarbeit aller Beteiligten von zentraler Bedeutung, um die gemeinsamen Ziele erfolgreich umzusetzen.

THQ Nordic GmbH

Wien, am 21. Juli 2026

Mag. Klemens Kreuzer

Geschäftsführer