



ÅRSREDOVISNING 2022

INNEHÅLL

OM PARADOX INTERACTIVE	3
VD HAR ORDET	4
AFFÄRSMODELL.....	6
STRATEGISK INRIKTNING	7
SPELMARKNADEN	8
POSITION I VÄRDEKEDJAN.....	9
SPELUTVECKLING	11
FÖRLAGSVERKSAMHET	15
SPELARN.....	19
ORGANISATION	20
SPEL.....	24
FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE	30
BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT	33
HÅLLBARHETSRAPPORT	39
RESULTATRÄKNING, KONCERNEN	49
RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN	49
BALANSRÄKNING, KONCERNEN	50
BALANSRÄKNING, KONCERNEN	51
EGET KAPITAL, KONCERNEN	52
KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN	53
RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET.....	54
BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET.....	55
BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET.....	56
EGET KAPITAL, MODERBOLAGET	57
KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAGET	58
NOTER	59
REVISIONSBERÄTTELSE	76



OM PARADOX INTERACTIVE

Paradox Interactive är en av de främsta utvecklarna och förläggarna av strategi- och managementspel för PC och konsol. Koncernen består idag av förlaget och nio studios i sex länder som utvecklar spelupplevelser för bolagets över fem miljoner månatliga spelare.

Spelarna finns över hela världen men till de största marknaderna hör Nordamerika, Västeuropa och Asien. I spelportföljen finns populära franchises som Age of Wonders, Cities: Skylines, Crusader Kings, Europa Universalis, Hearts of Iron, Prison Architect, Stellaris, Surviving-spelen, och Victoria. Paradox Interactive äger även World of Darkness varumärkeskatalog.

Spelen utvecklas bland annat av Paradox Development Studio som består av PDS Black, PDS Gold, PDS Green och PDS Red i Stockholm samt Paradox Arctic i Umeå, Paradox Thalassic i Malmö. Internationellt utvecklas spelen av Harebrained Schemes i Seattle, Triumph Studios i Delft, Paradox Tectonic i Berkeley, Playrion Game Studio i Paris, Iceflake Studios i Tammerfors och Paradox Tinto i Barcelona. Dessutom samarbetar Paradox med flera externa partnerstudios.

Paradox Interactive har sitt huvudkontor på Södermalm i Stockholm och är noterat på Nasdaq First North Premier Growth Market.

HISTORIA

Paradox Interactive är sprunget ur svensk spelhistoria och var fram tills tidigt 2000-tal datorspelsdivisionen av Target Games, som bland annat utvecklade de klassiska rollspelen Drakar och Demoner och Mutant samt brädspel som Rappakalja. 2004 separerades verksamheten och Paradox Interactive stod på egna ben, då med sju anställda och Fredrik Wester i spetsen. Sedan dess har bolaget växt till 656 anställda med en stark spelportfölj inom strategi- och managementspel.



VD HAR ORDET

VI HAR BARA BÖRJAT

2022 har varit ett bra år, samtidigt kan man med tydlighet säga att det Paradox Interactive som gick ut ur året inte var samma bolag som vi började året med. Vi har gjort förändringar i strukturer, processer och produkter för att tydliggöra roller och leveranser, något som nu börjar synas och ger resultat i organisationen.

Vi började året med en väldigt tydlig ambition: att stärka och utveckla vår kärnaffär. Mer specifikt ville vi bygga och växa våra återkommande intäkter genom att förbättra projektens riskprofil och stärka våra aktiva spel genom fokus på kvalitet och utvecklingstakt, samtidigt som vi effektiviserar verksamheten och bygger vår community.

Med facit i hand har vi mer eller mindre levererat på alla punkter. Vi har börjat leverera projekten i vår pipeline, inte minst Victoria 3 och Airport Simulator; vi har lanserat Paradox Arc för att kunna hitta och lansera små, experimentella och för oss mer riskfyllda titlar; vi har släppt många väldigt bra DLC:er till alla våra kärntitlar och fortsatt testa olika modeller för att ta fram och ta betalt för innehåll.

Parallellt har vi utvecklat vår prissättningsstrategi och gjort viktiga effektiviseringar på bolaget. Dessutom har vi fortsatt att vara nära våra spelare genom fantastiska evenemang som PDXCON och Paradox Announcement Show. Det finns såklart delar kvar att utveckla, exempelvis är utvecklingstakten för nytt innehåll till våra aktiva spel ett område vi måste fortsätta att jobba på. Men när man sammanfattar året så har ett brett och gediget arbete gett oss en riktigt fin avkastning. Det är vi nöjda med, för tillfället.

För som bolag har vi mer att ge. Vi har mycket torrt krut i kassan och en stark balansräkning vilket gör att vi kan fortsätta vara opportunistiska i att ta tillvara de möjligheter som kan uppenbara sig i en allt mer volatil omvärld. Vi har många spännande titlar att sätta i händer på spelarna och framförallt så är vi

övertygade om att det finns högre växlar att lägga i för våra fantastiska livespel, vars spelarbas fortsätter att växa.

Det är en intensiv resa vi har framför oss, men grunden har vi lagt under året som gått och 2023 kommer vi att släppa fler nya titlar inom vårt kärnsegment än vi gjort de senaste åren, det ger oss goda förutsättningar för de kommande årens tillväxt.

Enklast kan det sammanfattas i en mening; vi har kommit en bit på väg, men vi är långt ifrån klara.

Fredrik Wester, VD







AFFÄRSMODELL

Bolagets främsta fokusområden är strategi- och managementspel som ges ut till PC och konsol enligt en så kallad premiummodell. Utvecklingen av spel och nedladdningsbart innehåll sker i första hand av anställd personal i egna utvecklingsstudios och i mindre utsträckning hos externa partnerstudios.

Nya spel utvecklas under flera år innan de lanseras och lanseringarna föregås av marknadsföringskampanjer riktade mot de tilltänkta spelarna. När spelen är lanserade utvecklas ofta nedladdningsbart innehåll som släpps med regelbundna tidsintervaller och som fördjupar och breddar deras system, mekanik eller ger fler möjligheter för spelaren att skapa sin berättelse. Härigenom förlängs spelets livslängd och samtidigt skapas återkommande intäkter på spelet under flera år.

Spelen distribueras i första hand genom plattformsaktörer och andra distributionspartners.

En viktig komponent i spelen är de varumärken och andra immateriella tillgångar som spelen bygger på. Dessa immateriella tillgångar utvecklas av bolagets anställda eller förvärvas från andra företag vilket ger kreativ kontroll och förmåga att utveckla spelen fritt.

Paradox immateriella tillgångar möjliggör utvecklingen av nya spel till lägre risk då det finns en etablerad och ofta engagerad spelarbas på plats. Vidare ger de möjlighet att utforska nya intäktsströmmar genom licensiering och partnerskap för nya spel och underhållningsformer samt ny teknik.

FINANSIERING

Finansieringen av spelutvecklingen, marknadsföringen, organisation samt förvärven av studios och immateriella tillgångar sker huvudsakligen av det operativa kassaflödet från den löpande verksamheten. Det leder till att bolaget kan växa hållbart och med god kontroll.

MÄNNISKORNA BAKOM SPELEN

Skapandet och försäljningen av intellektuellt utmanande spel med lång livslängd kräver kreativ och skicklig personal inom många olika discipliner som har rätt förutsättningar för att kunna arbeta ihop. Spelutveckling är en kreativ process där Paradox eftersträvar att ge anställda stor kreativ frihet och ansvar i en samarbetsinriktad arbetsmiljö som präglas av välmående, trygghet och personlig utveckling.



STRATEGISK INRIKTNING

För att fortsätta att växa lönsamt prioriterar Paradox sex huvudområden som bedöms viktiga för bolagets framtida utveckling.

1. ÅTERKOMMANDE INTÄKTER VIA VÄXANDE LIVESPEL MED STARKA COMMUNITIES

Genom kontinuerliga släpp av nytt innehåll samt ett fokus på att utveckla en lojal, aktiv och växande spelarbas säkras återkommande intäkter.

2. BESLUTFATTANDE NÄRA SPEL OCH SPELARE

Paradox utveckling är beroende av kreativitet, utvecklingstakt och kvalitetsmedvetenhet. Ett decentraliserat beslutsfattande nära spel och spelare säkerställer att bolaget tar vara på utvecklarnas kompetens och idériedom samt utvecklar innehåll som spelarna efterfrågar.

3. EGNA IP:N I SKYDDADE SPELNISCHER

Paradox äger och utvecklar några av marknadens mest populära spel i segment med höga inträdesbarriärer, vilket möjliggör goda marginaler till låg finansiell risk. Vidare ger fulla rättigheter över immateriella tillgångar kreativ frihet såväl som kontroll över dess utveckling.

4. INVESTERA I LÅNGSIKTIG ORGANISK TILLVÄXT

Långsiktig organisk tillväxt drivs av att löpande investera i och utveckla bolagets spelportfölj. Paradox utvecklar löpande sin projektportfölj med fokus på egenutvecklade spelprojekt inom bolagets kärnsegment. Det kompletteras av mindre investeringar i experimentella och externt utvecklade projekt i närliggande spelsegment såväl som förvärv av immateriella tillgångar och utvecklingskapacitet när möjligheten uppstår.

Över tid har Paradox investerat alltmer i spelutveckling. Under 2022 investerade Paradox 794 MSEK i spelutveckling och hade en total kapitaliserad utveckling om 1 650 MSEK.

5. ROBUSTA FINANSER

Paradox värnar om att ha goda marginaler, en stark balansräkning och ett stabilt operativt kassaflöde. Det minskar finansiell risk, säkerställer förmågan att löpande investera i projektportföljen och att ta tillvara på attraktiva affärsmöjligheter. Historiskt har Paradox haft en god omsättningstillväxt, en hög vinstmarginal och ett starkt och stabilt kassaflöde. Under 2022 har Paradox ökat omsättning och vinstmarginal jämfört med föregående år, främst på grund av omläggning av strategi, en god releasetakt på nytt innehåll och en ihållande positiv valutaeffekt.

6. ATTRAHERA OCH BEHÅLLA RÄTT TALANG

Paradox arbetar för att attrahera och behålla skickliga och kreativa medarbetare för att kunna skapa och sälja skarpa och intresseväckande spelupplevelser. Utöver marknadsmässiga förmåner ska arbetsmiljön präglas av samarbete, förtroende, respekt och engagemang.



SPELMARKNADEN

Paradox förlägger och utvecklar spel till den globala spelmarknaden. Till största del släpper koncernen spel till PC och konsol, och har en stark närvaro i Nordamerika och på den västeuropeiska marknaden. Försäljningen av spel sker i huvudsak via digitala plattformsfaktörer som Valve, Sony och Microsoft.

Efter två år med en global pandemi svalnade den globala spelmarknaden och i december 2022 prognostiserade analysfirman Newzoo att den globala spelmarknadens intäkter uppgick till 184,4 miljarder USD under 2022, vilket är en minskning med 4,3 procent jämfört med året innan. Förväntan är dock att spelmarknaden kommer att växa under de kommande åren och Newzoo har estimerat att spelmarknaden kommer att omsätta 211,2 miljarder USD år 2025 vilket skulle innebära en CAGR om 3,4 procent under perioden 2020–2025.

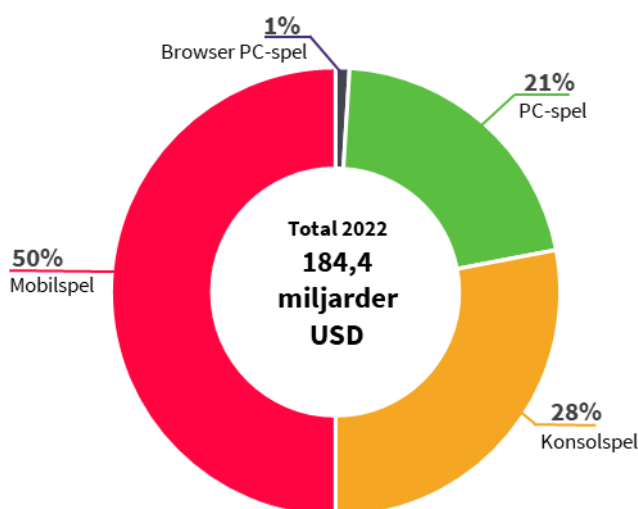
Mobila plattformar tros ha den snabbaste minskningen av intäkter, 6,4 procent på årsbasis. Mobilspel är dock fortsatt det största segmentet och står för 50 procent av marknadens totala intäkter. PC-spel står för 21 procent och är det segment som bedöms öka i intäkter under 2022 med 1,8 procent. Browserbaserade PC-spel fortsätter minska i omsättning, under 2022 gick intäkterna ned med 16,7 procent på årsbasis. Enligt Newzoo bedöms även konsolmarknaden ha minskat med 4,2 procent på årsbasis.

I slutet av 2022 finns det cirka 3,2 miljarder spelare världen över enligt Newzoo, en tillväxt med 4,6 procent jämfört med 2021. Även om alla regioner växer i antalet spelare fortsätter Asien-Stillahavsområdet att vara störst med 55 procent av den globala spelarbasen och har sett en fortsatt tillväxt på 4,2 procent jämfört med föregående år.

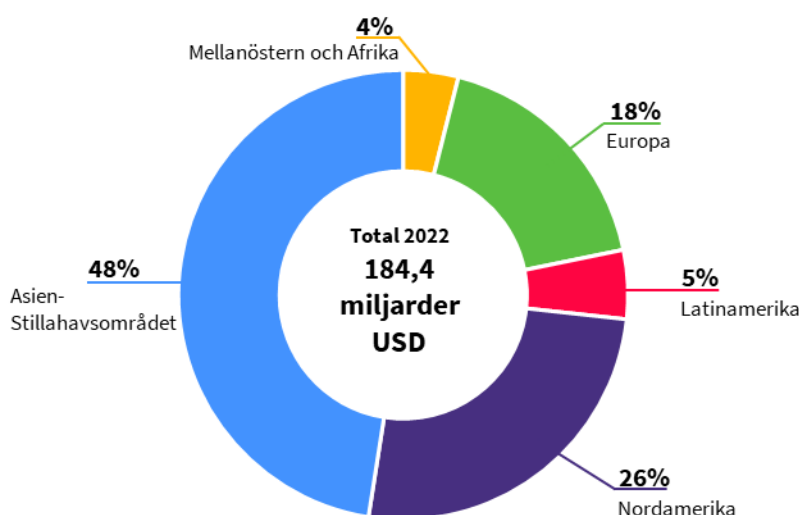
Marknaden ser fortsatt konkurrens inom distributionsledet där Valves plattform Steam varit största aktör på PC-spel i över ett årtionde. Epic Games Store fortsätter att utmana Steam genom att erbjuda förläggare och spelutvecklare 88 procent av intäkterna från försäljningen. Molnbaserat spelande fortsätter att utvecklas positivt, trots att

Google har lagt ned sin plattform Stadia. Även abonnemangsmodeller har fortsatt utvecklas 2022, bland annat genom den fortsatta expansionen av Microsoft Game Pass.

SEGMENTSFÖRDELNING AV GLOBALA SPELINTÄKTER



REGIONAL FÖRDELNING AV GLOBALA SPELINTÄKTER

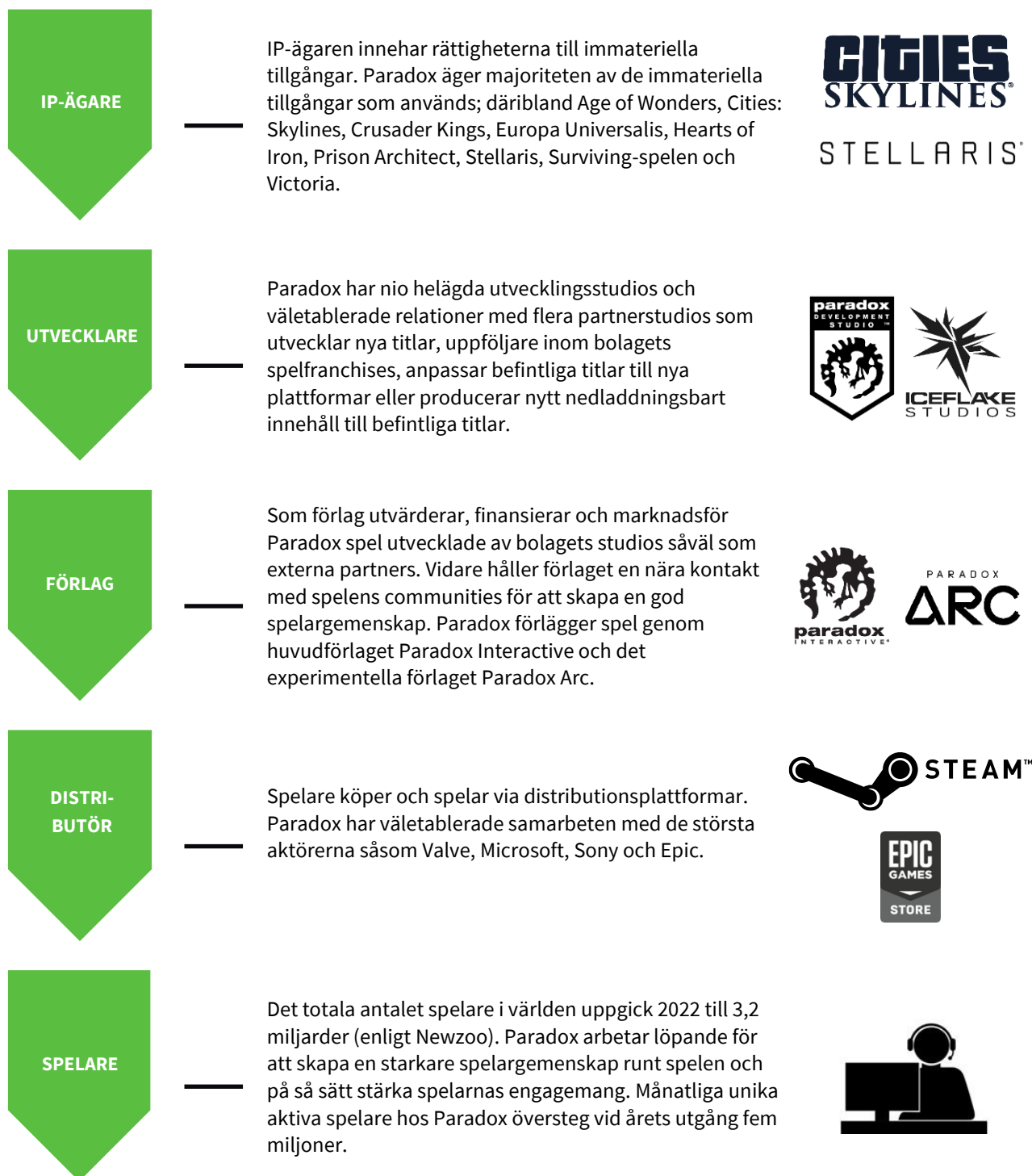


Källa: Newzoo Global Games Market Report 2022



POSITION I VÄRDEKEDJAN

Paradox produkter, spelutveckling och globala räckvidd som förlag ger bolaget en stark position i många delar av spelbranschens värdekedja. I varje del av värdekedjan eftersträvar Paradox god hållbarhet, läs mer på sidorna 39–47.







SPELUTVECKLING

Under 2022 har Paradox spelutveckling främst fokuserats till dess kärnportfölj, både genom att fördjupa befintliga spel med nedladdningsbart innehåll och genom att lansera nya.

Paradox har utvecklat nytt innehåll för samtliga av bolagets kärnspel under det gångna året, exempelvis Royal Court till Crusader Kings III, By Blood Alone till Hearts of Iron IV och Overlord till Stellaris, som alla mottogs väl av spelarna. Totalt har Paradox och dess partnerstudios släppt 19 DLC:er till PC och konsol under 2022. Dessutom har spelare försetts med flera stora gratisuppdateringar av system och funktioner för bolagets livespel.

Under första halvåret 2022 gjorde Crusader Kings III konsoldebut och den uppskattade RPG-serien Shadowrun Trilogy släpptes även den för konsol. Vidare släppte mobilspelsstudio Playrion sin nya titel Airport Simulator: First Class i oktober.

Årets största nyhet var dock lanseringen av Paradox femte aktiva grand strategy-spel, Victoria 3, i oktober. Samhällssimulatorens utspelar sig under den viktorska eran möttes av goda recensioner och en stor spelarentusiasm samt nominerades bland annat till årets strategi- och simuleringsspel i Game Awards och årets PC-spel av Destructoid, vilket skapar en god grund för vidareutveckling under många år framöver.

KVALITET OCH UTVECKLINGSTAKT

Paradox strävar efter att lansera innehåll med god kvalitet i hög takt. Under 2021 genomfördes stora förändringar av kvalitetssäkringsprocessen såväl som den interna studiosstrukturen och 2022 har arbetet fortsatt. Det finns nu en stark process för peer reviews som säkerställer att spelen kontrolleras ur flera olika perspektiv vid varje milstolpe i spelets utveckling.

Spelutvecklingen görs nu av flera mindre studios som har större ägarskap och ansvar över sina spels kreativa vision, kvalitet och ekonomi. Varje studios medarbetare arbetar i regel i små, autonoma team med stor frihetsgrad, vilket gör det möjligt för varje medarbetare att ha en större inverkan på det spelets utveckling.

ANVÄNDARVÄNLIG DESIGN

De senaste åren har Paradox fokuserat på att göra det enklare att börja spela dess mer komplexa titlar. Ambitionen är att göra dem mer tillgängliga, bland annat genom bättre UX, bättre instruktioner och övningsmoment. Det senaste exemplet är Victoria 3:s "How and Why" där spelets introduktionskampanj på djupet förklarar hur spelets komplexa system fungerar och varför de spelar roll för spelarens beslut.

GAME PILLARS

För att kunna skapa strategi- och managementspel som går att utforska och uppleva om och om igen, utgår all utveckling av bolagets kärnspel från fem vägledande Game Pillars. De borgar för att spelen erbjuder djupa upplevelser som ger spelaren många möjligheter, och intressanta utmaningar.



AGENCY

Paradoxspel ger spelarna friheten att leva ut sina fantasier, skapa sina egna berättelser och uttrycka sig själva och sin kreativitet. Från anpassningsalternativ, spelregler och modding till framväxande berättelser och möjligheten att skriva om historien. Paradoxtitlar är inte linjära och drivs inte av en förbestämd handling.



LIVING WORLDS

Paradoxspel innehåller dynamiska, reaktiva världar där andra krafter verkar följa sina egna mål, utanför spelarnas kontroll. Inget spel kommer att vara det andra likt och spelare kommer att uppleva nya berättelser varje gång de spelar.



INVITING

Paradoxspel har inbjudande teman med ett tydligt spelarlöfte. Spelare lockas till att anstränga sig för att lära sig spelen, som är lättillgängliga nog för att hålla spelare engagerade och ta in dem i deras världar och spelsystem på ett smidigt och givande sätt.



CEREBRAL

Paradoxspel utmanar spelarens intellekt mer än deras reflexer. Otroligt djup belönar spelarens nyfikenhet och intelligens. Våra spel är svåra att bemästra; det finns alltid mer att upptäcka. Dessutom kan spelare "nörda ut" på teman och ämnen även när de inte spelar.



ENDLESS

Du "avslutar" inte bara ett paradoxspel. Antingen kommer du hela tiden tillbaka för en ny spelomgång eller så finns det inget slutläge alls. Paradoxspel ger engagemang under lång tid.



INTERVJU

JOHANNA UDDSTÅHL - STUDIO MANAGER, PDS RED

Vad innebär jobbet som Studio Manager på Paradox?

En Studio Manager är lite som att vara VD för ett företag i företaget. Vi har stor frihet att fatta egna beslut inom ramen för Paradox strategiska riktning men för att få friheten behöver vi först och främst visa lönsamhet. Och jag har det fulla ansvaret för att studion genererar intäkter som väl överstiger dess kostnader.

Att vara Studio Manager innebär också väldigt mycket samarbete med andra roller och team runtom Paradox. Förutom min ledningsgrupp i studion så jobbar jag väldigt nära vår affärsansvarige och marknadsansvarige för Victoria 3, men också andra team, till exempel Product Launch, User Research, Data & Analytics och Creative för att vi ska kunna göra och släppa så bra spel och DLC:er som möjligt.

Victoria 3 släpptes 2022, hur känns det?

Det var ungefär lika delar lättnad som eufori och samtidigt en stark känsla av att ha presterat något väldigt stort. För mig personligen och många andra i teamet var det dessutom första gången vi släppte ett helt nytt basspel, vilket förstås ger en extra dimension till det hela. Nu är fokus på att fortsätta utveckla Victoria 3 tillsammans med spelarna under många år framöver.

Vad har varit mest utmanande med att få ut Victoria 3?

Det absolut mest utmanande med att få ut spelet har varit att hitta balansen mellan att göra så mycket innehåll och funktioner som möjligt, med bibehållen teknisk prestanda och hålla en hög kvalitet mätt i antalet buggar. Och göra det utan att veta vad spelarna egentligen tycker och tänker.

Vad tycker du utmärker Victoria 3 vis-a-vis Paradox andra spel?

I likhet med andra Grand Strategy-spel så får spelarna i Victoria 3 simulera en historisk period på en världskarta. Man börjar ungefär när Europa Universalis tar slut år 1836 och avslutar strax före andra världskrigets utbrott där Hearts of Iron tar vid. Men till skillnad från de andra historiska spelen så är Victoria 3 i första hand en samhällssimulator med blicken vänd inåt - du optimerar i första hand för att ditt land ska bli så ekonomiskt framgångsrikt som möjligt. Visst kan man kriga och erövra andra nationer även i Victoria 3, men det är inte själva kärnan i spelupplevelsen.

Till viss del kan man hävda att spelet lutar mer åt managementgenren i och med att krig och konflikt inte nödvändigtvis behöver ingå i spelarfantasin, men samtidigt kan man med hjälp av en stark ekonomi bli en dominerande nation. Jag tror personligen att det finns många managementspelare där ute som verkligen skulle gilla Victoria 3 men som kanske har en förutfattad mening om att det uteslutande är ett strategispel.

Hur ser utvecklingsbanan ut?

Vi är redan i full gång med vårt post-release innehåll som vi aviserade i vårt Season Pass "Grand Edition". Det inkluderar ett Music Pack med ny specialskriven musik, ett Immersion Pack som fördjupar upplevelsen inom en specifik region, kultur eller liknande, en stor Expansion och slutligen ett Art Pack som tar den visuella upplevelsen av Victoria 3 till ännu högre höjder.

Nu i mars, väntar releasen av vårt första Music Pack, tillsammans med en hel del spelförbättringar som efterfrågats av våra spelare.







FÖRLAGSVERKSAMHET

Förlaget Paradox Interactive ansvarar för spelens försäljning och arbetar nära interna studios såväl som tredjepartsutvecklare. Försäljningsarbetet sker bland annat genom att skapa starka försäljningsdrivande kampanjer, bygga och vidareutveckla spelargemenskaperna, stärka relationerna till viktiga plattformsaktörer och utveckla ekosystemet av tjänster omkring spelen.

Inom förlagsverksamheten finns en bredd av kompetenser som stödjer bolagets och spelens utveckling. Bland avdelningarna finns affärsägare och marknadsansvariga som utvecklar spelens intäktsgenerering på kort och lång sikt, en analysavdelning som arbetar för att bättre förstå spelaren, ett team för digital marknadsföring som utvecklar spelens digitala närvaro samt en avdelning för community management som utvecklar den viktiga spelarbasen. Vidare finns avdelningar för partnerrelationer, produktansättning, med mera.

TILLBAKA TILL PARADOX KÄRNA

Under slutet av 2021 lade Paradox om sin strategiska inriktning. För bolagets förlagsverksamhet innebar det ett tydligare fokus på bolagets kärnsegment och livespel under 2022. Det gångna året har Paradox Interactive därför fokuserat på att använda resurser och kompetens bättre under spelens livscykel, för att få ett bättre utfall av varje spenderad krona. Det har bland annat inneburit att förlaget fokuserar dess resurser på de lanserade spel som utvecklas aktivt och spelprojekt som är i slutet av sin utvecklingsfas, med mindre fokus på spelprojekt i en tidig utvecklingsfas. Dessutom används specialistkompetenser på ett mer flexibelt sätt mellan projekt, istället för att låsa dem vid ett fåtal projekt. Fler arbetsuppgifter utförs av den egna

personalen snarare än konsulter och marknads- och försäljningsbudgetar är mer effektiva.

GRÄVA DÄR VI STÅR

För att få bättre utväxling på hela Paradox portfölj har förlaget ökat dess fokus på att paketera varje kärnspels ofta omfattande DLC-katalog. Dessutom har bolaget breddat lokaliseringen av befintliga och nya titlar för att attrahera nya målgrupper. Arbetet har lett till merförsäljning av både basspel och tidigare lanserat innehåll vid släpp av nya DLC:er.

PLATTFORMAR OCH BETALMODELLER

Paradox strävar efter att finnas där kunderna finns och tillgängliggör och marknadsför bolagets spel på alla relevanta distributionskanaler såsom Steam, Epic Games Store, Nintendo Store och Microsofts samt Sonys distributionsplattformar. Under 2022 har Paradox fortsatt att både bredda och fördjupa samarbetet med distributionspartners för att säkerställa att bolagets spel når nya målgrupper.

PARADOX ARC

Som en del i arbetet med att renodla Paradox viktiga projektportfölj lanserades Paradox ett nytt förlagsinitiativ under andra halvan av 2022, Paradox Arc. Arcs uppgift är att hitta, finansiera och lansera mindre och experimentella titlar i segment som ligger nära Paradox Interactives fokusområden. Målet är att hitta kostnadsmässigt små spel som bedöms ha högre risk men god potential och som på sikt kan bli en del av Paradox kärnportfölj. I andra halvan av 2022 lanserade Paradox Arc rogueliten Across the Obelisk, kolonibygaren Stardeus gick in i Early Access och Surviving the Abyss släpptes i Early Access i början av 2023.



INTERVJU

MATTIAS RENGSTEDT - HEAD OF SALES

Vad gör Paradox försäljningsavdelning?

Den absolut största delen av vår försäljning är digital vilket gör att en stor del av arbetet kretsar kring våra digitala distributionskanaler. Vi har nära samarbeten med ett flertal partners, såsom Valve, Microsoft och Sony där vår ambition är att hela tiden skapa bästa möjliga förutsättningar för vårt innehåll på deras plattformar.

Vi lägger även mycket tid på kommersiella aspekter av våra spel; hur vi prissätter och paketerar vårt innehåll samt hur vi arbetar med olika typer av kampanjer för att driva försäljning. Vi har även stora mängder data till vårt förfogande som vi använder oss av för olika typer av kommersiella analyser som vi tillhandahåller till våra spelteam som underlag i beslutsfattande.

Slutligen så hanterar vi även licensiering där intressenter vill utveckla produkter baserade på våra varumärken, vilket kan vara allt från brädspel till VR-spel.

Under 2022 har bolagets prissättning ändrats, varför och hur då?

De senaste åren har vi börjat se över vår prissättning mer strukturerat då vi såg ganska stora skillnader, både mot våra gelikar på marknaden och mellan olika geografiska regioner. Under förra året gjorde vi bedömningen att det fanns utrymme att börja justera priser, både baspriser för olika typer av innehåll till våra kärnspel och även bredare justeringar av priser i flera marknader baserat på lokala riktmärken såväl som den nationella makroekonomiska utvecklingen. Även om vi genomfört flera förändringar inom det här området den senaste tiden så kommer vi även framåt ha fortsatt fokus på prissättning för att säkerställa att vi har en bra balans mellan pris och det värde vi skapar för våra spelare. I arbetet har vi också haft en nära dialog med våra spelare genom att flagga för prisjusteringar i god tid innan de träder i kraft och ta

oss tid att svara på frågor och synpunkter på våra forum.

Våra kärnmarknader är Nordamerika och Västeuropa. Hur ser du på Paradox geografiska fotavtryck framöver?

Nordamerika och Västeuropa är våra kärnmarknader och vi tror att vi kan fortsätta ha en väldigt god tillväxt här. Med det sagt så ser vi även en god organisk tillväxt i Asien-Stillahavsområdet och här ser vi i nuläget över vad vi kan göra för att ytterligare accelerera tillväxten, exempelvis genom olika partnersamarbeten och distributionsmöjligheter.

Vi har testat olika affärsmodeller de senaste åren, vad har vi lärt oss och vad tror du om framtiden?

Vår DLC-modell tjänar oss väldigt väl och kommer fortsätta vara vår huvudsakliga affärsmodell. För att utvecklas måste vi dock experimentera med nya grepp och fortsätta vara där våra spelare är. Här är Hearts of Iron IV ett bra exempel där vi utöver vår traditionella DLC-modell

även testar en egen abonnemangstjänst för alla DLC:er via Steam och dessutom tillhandahåller vi även basspelet via Microsofts abonnemangstjänst Game Pass för att nå fler spelare.

Utöver det arbetar vi även med User Generated Content, det vill säga innehåll utvecklat av spelarna, där exempelvis både Cities: Skylines och Surviving Mars experimenterat framgångsrikt med så kallade Content Creator Packs vilket är ett intressant och effektivt sätt att utveckla spelet och engagera våra mest dedikerade fans.

Vad ser du fram emot 2023?

Att sätta fler spel och mer innehåll i händerna på våra spelare!









SPELARNA

Paradox finns för att skapa upplevelser som spelarna älskar att utforska och återkomma till. Men spelarna är mer än så, de är en tillgång i Paradox verksamhet. De är en källa till feedback, idéer, innehåll och energi som gör spelen ännu bättre och långlivade.

Spelarnas ihållande engagemang stärker spelens ekonomiska livslängd och hjälper Paradox att säkra återkommande och stabila intäkter över tid. Därför har Paradox utvecklare och communityteam fokuserat på att ytterligare stärka dialogen med och engagemanget hos spelare över alla dess kanaler och genom olika initiativ.

SPELARMÖTEN

För att stärka spelargemenskapen och skapa naturliga mötesplatser för fans genomför Paradox årligen olika evenemang där utvecklare, innehållsskapare och spelare kan interagera med varandra, ta del av spelnyheter och bredda sitt intresse för Paradox spel. Under året hölls PDXCON i Stockholm där hundratals fans kunde träffas och bland annat spela brädspel, testa Victoria 3 innan release, samt delta i seminarier och workshops. Deltagarnas uppskattning var tydlig, sett i den historiskt höga deltagarnöjdheten. Senare under hösten arrangerades Grandest Lan för Europa Universalis IV. I ett polskt slott möttes spelarna i ett fyra dagars rollspelsevenemang där 102 deltagare fick leva ut medeltida diplomati, både i och utanför spelet.

LIVESTREAMS OCH SPELINNEHÅLL

På YouTube och Twitch görs dagliga livesändningar där spelen visas upp, nya releaser presenteras, kampanjer görs tillsammans med fans och personliga möten och samtal äger rum med spelutvecklare och andra gäster. Under 2022 streamade Paradox 492 timmar Twitch-innehåll och innehållet visades i 256 666 timmar och som mest av 8 000 samtida tittare. På bolagets YouTube-kanaler publiceras månatligen

guider, trailers, diskussioner och presentationer som ofta sprids vidare till andra kanaler. Bolagets innehåll på YouTube har visats 52 700 000 gånger och innehållet har setts på i 1 962 000 timmar.

FORUM OCH WIKIS

Paradox Forum och Wikis är både mötesplatser och kunskapsbanker för Paradox-fans. Spelare kan fördjupa sig i spelen, strategier, mekaniker och knyta kontakter till andra som delar deras intressen. De möjliggör även en kontaktyta mellan utvecklare och spelare där Paradox spelteam direkt kan föra dialog med, och få feedback från, spelare. Under 2022 har community-teamet fortsatt arbeta för att skapa ett tryggt och välkomnande forum, bland annat genom nya tekniska språkverktyg såväl som fortsatt implementering av uppförandekod för forum. Totalt hade forum och Wikis 107,8 miljoner sidvisningar och 22,4 miljoner besökare under året.

MODS

Användargenererat innehåll är och fortsätter vara en nyckelfaktor i utvecklingen och marknadsföringen av Paradox spel. Att spelare har friheten att själva anpassa och förbättra spelen är en styrka som driver både nyförsäljning och spelupplevelse. Paradox har även en egen moddingplattform som är en plattformsoberoende lösning där konsolspelare kan ladda ned och använda samma mods som på PC.

PDX-KONTON

En viktig väg in i gemenskapen runt Paradoxspel är PDX-kontot. Via det kan spelaren ladda ner och använda moddar, samla achievements, delta aktivt på forumen samt få access till stängda spelspecifika sub-forum, bidra med kunskap och erfarenheter till Wikis, få personliga nyheter och erbjudanden via e-post och andra kanaler samt få tillgång till Paradox Multiplayer.

ORGANISATION

Under 2022 har Paradox fortsatt att effektivisera sin organisation. Vid slutet av året hade bolaget 656 anställda globalt, varav majoriteten arbetar i Sverige. Fokus är fortsatt på att bygga organisationen organiskt baserat på bolagets tillväxt. Inga bolagsförvärv har gjorts under 2022.



PARADOX INTERACTIVE

Stockholm, Sverige

Grundat: 1999, men nuvarande bolag registrerat 2004

Beskrivning: Paradox Interactive är en global utgivare av strategi och managementspel för PC och konsol och förlägger koncernens egenutvecklade titlar såväl som titlar från tredjepartsutvecklare. Spelkatalogen sträcker sig bak till 1999 med spelare som kommer från hela världen. Förlagsverksamheten utvecklar även spelens communities, sköter bolagets affärsutveckling och licensieringsverksamheten som är kopplad till bolagets immateriella tillgångar.



PARADOX DEVELOPMENT STUDIO

Stockholm, Sverige

Grundat: 1995, men nuvarande bolag registrerat 2007

Beskrivning: Paradox Development Studio är utvecklingsstudion bakom framgångsrika strategispel som Crusader Kings, Europa Universalis, Hearts of Iron, Stellaris och Victoria. Studion har varit en ledande utvecklingsstudio av globalt erkända strategispel sedan 1995. Sedan 2021 består studion av fyra understudios: PDS Green, PDS Red, PDS Black och PDS Gold. PDS Green vidareutvecklar Stellaris, PDS Black vidareutvecklar Crusader Kings III, PDS Red vidareutvecklar Victoria 3 och PDS Gold vidareutvecklar Hearts of Iron IV.

Utvecklade spel: Crusader Kings, Europa Universalis, Victoria, Hearts of Iron, Stellaris och ett flertal andra titlar.



PARADOX ARCTIC

Umeå, Sverige

Grundat: 2014, legalt en del av Paradox Development Studio

Beskrivning: Paradox Arctic har arbetat med utvecklingen av War of-serien, Magicka 2, Pillars of Eternity till konsol och utvecklat Paradox multiplayer-backend. Nu utvecklar studion innehåll till Stellaris tillsammans med PDS Green.

Utvecklade spel: War of-serien, utveckling till Magicka 2, Pillars of Eternity: Complete Edition.



PARADOX TECTONIC

Berkeley, Kalifornien

Grundat: 2019

Beskrivning: Paradox Tectonic startades 2019 och leder utvecklingen av Life by You.

Utvecklade spel: Life by You.



PARADOX TINTO

Barcelona, Spanien

Grundat: 2020

Beskrivning: Paradox Tinto är hem åt Europa Universalis och utvecklar idag nytt innehåll till Europa Universalis IV.

Utvecklade spel: -



PARADOX THALASSIC

Malmö, Sverige

Grundat: 2018, legalt en del av Paradox Development Studio

Beskrivning: Studion startades 2018 för att utveckla spel till mobila plattformar men arbetar idag med att utveckla innehåll till Crusader Kings III tillsammans med PDS Black.

Utvecklade spel: -



HAREBRAINED SCHEMES

Seattle, Washington

Grundat: 2011

Beskrivning: Harebrained Schemes är utvecklarna bakom de prisbelönta Shadowrun- och Battletech-serierna som kombinerar taktiska spel med nyanserade och engagerande berättelser. Studion förvärvades av Paradox 2018 och utvecklar The Lamplighters League.

Utvecklade spel: Battletech, Shadowrun, Necropolis, The Lamplighters League.



ICEFLAKE STUDIOS

Tammerfors, Finland

Grundat: 2007

Beskrivning: Iceflake Studios består av ett team av erfarna spelutvecklare som har skapat managementspel för både PC och konsol. Tidigare har de utvecklat Premium Pool och isfiske-spelet Ice Lakes. Studion förvärvades 2020 under utvecklingen av Surviving the Aftermath som släpptes i version 1.0 under 2021 och expanderats med två DLC:er under 2022.

Utvecklade spel: Surviving the Aftermath, Ice Lakes, Premium Pool.



PLAYRION GAME STUDIO

Paris, Frankrike

Grundat 2010

Beskrivning: Playrion är Paradox mobilspelsstudio som fokuserar på managementspel. Studion förvärvades av Paradox under 2020 och 2022 lanserade de Airport Simulator: First Class som de stöder med liveuppdateringar och nya funktioner.

Utvecklade spel: Airlines Manager, Airport Simulator: First Class.



TRIUMPH STUDIOS

Delft, Nederländerna

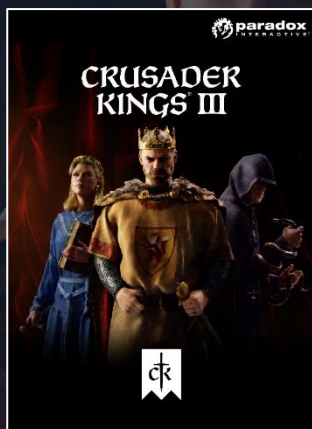
Grundat: 1997

Beskrivning: Triumph Studios är skaparna av de kritikerrosade Age of Wonders och Overlord-serierna. Studion förvärvades av Paradox 2017 och arbetar för närvarande på Age of Wonders 4.

Utvecklade spel: Age of Wonders, Age of Wonders: Planetfall, Overlord.

SPEL

Vid årets utgång bestod Paradox spelportfölj av fjorton spel. Sju strategispel, fem managementspel och två spel som förläggs av Paradox Arc. 2022 har portföljen expanderats med tre spel. De största titlarna, sett till intäkt och spelare, är fortsatt Cities: Skylines, Crusader Kings III, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV och Stellaris.



CRUSADER KINGS III

Releasedatum: 1 september, 2020

Plattformer: PC, XBOX SERIES X|S, PLAYSTATION 5

Beskrivning: En arvtogare är född i Crusader Kings III. Crusader Kings III är den senaste generationen av Paradox Development Studios älskade medeltida rollspelande grand strategy-spel. Utöka och förbättra ditt rike, oavsett om det är ett mäktigt kungarike eller ett blygsamt län. Använd äktenskap, diplomati och krig för att öka din makt och prestige i en noggrant detaljerad karta som sträcker sig från Spanien till Indien, Skandinavien till Centralafrika.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser 2022: Royal Court (PC), Fate of Iberia (PC), Friends & Foes (PC), Crusader Kings III: Console Edition (XBOX/PS), Northern Lords (XBOX/PS)



EUROPA UNIVERSALIS IV

Releasedatum: 13 augusti, 2013

Plattformer: PC

Beskrivning: Imperiebygget fortsätter i det prisvinnande, storslagna Europa Universalis IV. Här kontrollerar spelaren ett land och vägleder detta under en längre tidsperiod. Ditt mål är att skapa ett dominerande, globalt imperium. Spelet sträcker sig över flera sekel och friheten, djupet och den historiska noggrannheten saknar motstycke i spelvärlden.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Paradox Development Studio och Paradox Tinto

Releaser 2022: Lions of the North (PC)



HEARTS OF IRON IV

Releasedatum: 6 juni, 2016

Plattformer: PC

Beskrivning: Segern är nära! Din förmåga att leda din nation är ditt främsta vapen i strategispelet Hearts of Iron IV, som låter dig ta kommando över valfri nation under andra världskriget. I detta storslagna strategispel, med dess tillhörande expansioner, styr du din nation till framgång genom att förhandla, förleda eller föra krig.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser 2022: By Blood Alone (PC)



STELLARIS

Releasedatum: 9 maj, 2016

Plattformer: PC, XBOX ONE, PLAYSTATION 4

Beskrivning: Utforska en vidsträckt galax, full av underverk. Stellaris erbjuder grand strategy på en galaktisk skala, med komplex spelmekanik, en hel galax att utforska och erövra, och mängder av främmande civilisationer att interagera med.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser 2022: Overlord (PC), Toxoids Species Pack (PC), Nemesis (XBOX/PS), Aquatics Species Pack (XBOX/PS)



VICTORIA 3

Releasedatum: 25 oktober, 2022

Plattformer: PC

Beskrivning: Paradox Development Studio bjuder in dig till att bygga ditt perfekta samhälle i tumultet som utgör det spännande och omvälvande 1800-talet. Balansera de konkurrerande intressena i ditt samhälle och förtjäna din plats i solen i Victoria 3, ett av de mest efterlängttade spelen i Paradox historia. Led dussintals världsnationer mellan 1836–1936. Jordbruk eller industri, traditionell eller radikal, fredlig eller expansionistisk, valet är ditt.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser 2022: Version 1.0



SHADOWRUN TRILOGY

Releasedatum: 21 juni, 2022

Plattformar: XBOX ONE, XBOX SERIES X|S, PLAYSTATION 4, PLAYSTATIONS 5, NINTENDO SWITCH

Beskrivning: Shadowrun Trilogy är en samling av tre kritikerrosade rollspel i den ikoniska fantasy-cyberpunkmiljön Shadowrun. Alla tre spelen har uppdaterats för konsolspelare med uppskalad grafik, förbättrad prestanda och optimerats för att spelas med kontroll.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Harebrained Schemes och Codeglue (port)

Releaser 2022: Version 1.0



EMPIRE OF SIN

Releasedatum: 1 december, 2020

Plattformar: PC, XBOX ONE, PLAYSTATION 4, NINTENDO SWITCH

Beskrivning: Empire of Sin, strategispelet från Romero Games, placerar dig i hjärtat av den hänsynslösa kriminella undre världen i 1920-talets förbudsperiod i Chicago. Det är upp till dig att lura, charma och skrämma dig till toppen och göra vad som krävs för att stanna där.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Romero Games

Releaser 2022: -



AIRPORT SIMULATOR: FIRST CLASS

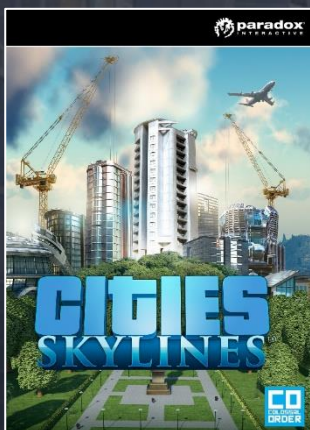
Releasedatum: 12 oktober, 2022

Plattformer: iOS, Android

Beskrivning: Airport Simulator: First Class låter spelare bygga, utveckla och hantera driften av en hel flygplats. Placera allt från säkerhetskontroller till kaféer, upprätthåll kontrakt och tidtabeller med flygbolag och optimera passagerarnas nöjdhet från ankomst till avgång. Från inledande planering och konstruktion till uppgraderingar och tillägg kan spelarnas flygplatser växa till massiva internationella nav, där passagerarnas behov och flygplan blir alltmer detaljerade och komplexa.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Playrion Game Studio



CITIES: SKYLINES

Releasedatum: 10 mars, 2015

Plattformer: PC, XBOX ONE, PLAYSTATION 4, NINTENDO SWITCH

Beskrivning: Cities: Skylines är en modern tolkning av det klassiska stadsbyggarspelet. Upplev spänningen, möjligheterna och utmaningarna i att driva och utveckla din stad. Cities: Skylines är en kritikerrosad och bästsäljande titel i den populära management-genren och utvecklas ständigt med nya expansioner och uppdateringar.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Colossal Order

Releaser 2022: Airports (PC/XBOX/PS), Plazas and Promenades (PC/XBOX/PS), Financial Districts (PC/XBOX/PS)



PRISON ARCHITECT

Releasedatum: 6 oktober, 2015

Plattformer: PC, XBOX, PLAYSTATION, SWITCH, ANDROID, IOS

Beskrivning: Bygg och sköt om ett högsäkerhetsfängelse. Så fort som solen skiner morgonens första strålar på det vackra landskapet börjar klockan ticka. Du måste sätta igång och bygga en häktescell där du kan låsa in de högsäkerhetsinterner som är på väg till ditt framtida fängelse i en gul buss. När alla har någonstans där de kan sova börjar det roliga på riktigt.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Introversion Software och Double Eleven

Releaser 2022: Perfect Storm (PC/XBOX/PS/SWITCH), Gangs (PC/XBOX/PS/SWITCH), Undead (PC/XBOX/PS/SWITCH), Future Tech Pack (PC/XBOX/PS/SWITCH)



SURVIVING MARS

Releasedatum: 15 mars, 2018

Plattformer: PC, XBOX, PLAYSTATION

Beskrivning: Sci-fi- och stadsbyggarspelet Surviving Mars erbjuder en utomjordisk utmaning där du bygger upp en av mänsklighetens första kolonier på Mars. Bygg infrastruktur, utforska och undersök din omgivning och förbättra dina chanser att överleva, samtidigt som du låser upp de många mysterier som gömmer sig i denna utomjordiska värld.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Haemimont Games

Releaser 2022: -



SURVIVING THE AFTERMATH

Releasedatum: 20 oktober, 2019

Plattformer: PC, XBOX, PLAYSTATION, SWITCH

Beskrivning: Överlev och frodas i en postapokalyptisk framtid - resurser är knappa men möjligheterna många. Bygg den ultimata katastrofbeständiga kolonin, skydda dina kolonister och återställ civilisationen i en ödelagd värld. Kom ihåg: Världens slut är bara början.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Iceflake Studios

Releaser 2022: New Alliances (PC/XBOX/PS/SWITCH), Shattered Hope (PC/XBOX/PS/SWITCH)



ACROSS THE OBELISK

Releasedatum: 16 augusti, 2022

Plattformar: PC

Beskrivning: Across the Obelisk är en kollaborativ, kortleksbyggande roguelite. Spela solo eller med dina vänner, välj dina hjältar, läs upp föremål och kort, bygg din kortlek och möt mäktiga fiender i djup taktisk strid.

Utgivare: Paradox Arc

Utvecklare: Dreamsite Games

Releaser 2022: Version 1.0 (PC)



STARDEUS

Releasedatum: 12 oktober, 2022

Plattformar: PC

Beskrivning: Stardeus är en djup kolonisimulator som utspelar sig på ett trasigt rymdskepp bemannat av drönare och överlevande i viloläge. Som AI, låt dina drönare reparera ditt skepp, rädda din besättning och res bland stjärnorna i denna vackra simulering.

Utgivare: Paradox Arc

Utvecklare: Kodo Linija



FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Paradox Interactive AB (publ), 556667-4759, får härmed avge årsredovisning och koncernredovisning för räkenskapsåret 2022.

VERKSAMHETENS ART OCH INRIKTNING

Paradox Interactive är en av de främsta utvecklarna och förläggarna av strategi- och managementspel för PC och konsol. Koncernen består idag av förlaget och nio studios i sex länder som utvecklar spelupplevelser för bolagets över fem miljoner månatliga spelare. Spelarna finns över hela världen men till de största marknaderna hör Nordamerika, Västeuropa, Skandinavien och Asien.

I spelportföljen finns populära franchises som Stellaris, Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings, Prison Architect, Surviving-spelen, Age of Wonders och Victoria. Paradox Interactive äger även World of Darkness varumärkeskatalog.

Spelen utvecklas bland annat av Paradox Development Studio i Stockholm, Paradox Arctic i Umeå, Paradox Thalassic i Malmö, Harebrained Schemes i Seattle, Triumph Studios i Delft, Paradox Tectonic i Berkeley, Playrion Game Studio i Paris, Iceflake Studios i Tammerfors och Paradox Tinto i Barcelona. Dessutom samarbetar Paradox med flera externa partnerstudios.

Paradox Interactive har sitt huvudkontor på Södermalm i Stockholm och är noterat på Nasdaq First North Premier Growth Market.

Moderföretaget har sitt säte i Stockholm.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER RÄKENSKAPSÅRET

Nya spel släpptes enligt nedan;

- Across the Obelisk, utvecklat av Dreamsite Games, släpptes i version 1.0 till PC.
- Airport Simulator, utvecklat av Playrion Game Studio, släpptes till mobil.
- Stardeus, utvecklat av Kodo Linija, släpptes i Early Access till PC.
- Victoria 3, utvecklat av Paradox Development Studio, släpptes till PC.

Nedladdningsbart innehåll släpptes enligt nedan;

- Cities: Skylines – Airports, Financial Districts, Plazas and Promenades
- Crusader Kings III – Fate of Iberia, Friends & Foes, Royal Court
- Europa Universalis IV – Lions of the North
- Hearts of Iron IV – By Blood Alone
- Prison Architect – Future Tech, Gangs, Perfect Storm, Undead
- Stellaris – Overlord, Toxoids
- Surviving the Aftermath – New Alliances, Shattered Hope

Följande spel och nedladdningsbara innehåll portades till konsol;

- Crusader Kings III
- Shadowrun Trilogy

- Stellaris – Nemesis
- Stellaris – Aquatics Species Pack
- Crusader Kings III – Northern Lords Flavor Pack

FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Under kommande år väntas en fortsatt god lönsamhet. Fem tillkännagivna spel väntar på att släppas; Age of Wonders 4 utvecklat av Triumph Studios, Vampire: the Masquerade - Bloodlines 2, utvecklat av Hardsuit Labs och ytterligare en ej utannonserad studio, Cities: Skylines 2 utvecklat av Colossal Order, Life By You utvecklat av Paradox Tectonic och The Lamplighters League utvecklat av Harebrained Schemes. Utveckling pågår även av ett antal ännu inte utannonserade spel.

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Omsättningen uppgick till 1 972,9 MSEK (1 447,5 MSEK), en ökning med 36 % jämfört med föregående år. Intäkterna för året är framför allt hänförliga till Cities: Skylines, Crusader Kings III, Hearts of Iron IV, Stellaris och Victoria 3.

Kostnad sålda varor uppgick till 862,6 MSEK (881,0 MSEK), hänförligt till spelutveckling, utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel, kostnader för licenser, varumärken och liknande rättigheter, samt royalties till utvecklingsstudios och andra rättighetsinnehavare.

Avskrivningar på släppta spel uppgår till 342,2 MSEK (230,1 MSEK). Avskrivningarna har ökat som en följd av lanseringar av nya spel och nedladdningsbart innehåll. Periodens nedskrivningar inom kostnad sålda varor uppgår till 0,0 MSEK (236,3 MSEK). Nedskrivningarna i jämförelseperioden avser ännu ej utannonserade spel där utvecklingen avslutats.

Avskrivningar på licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgår till 87,2 MSEK (81,6 MSEK).

Utöver av- och nedskrivningar inom posten kostnadsfördes totalt 217,1 MSEK (136,0 MSEK) avseende icke aktiverade utvecklingskostnader, utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel, samt royalties. Icke aktiverade utvecklingskostnader har ökat jämfört med jämförelseperioden till följd av att aktivering av flera av koncernens pågående externt utvecklade spel påbörjas i en senare utvecklingsfas jämfört med föregående år. Detta är resultatet av en ändrad bedömning avseende aktiverbarhet som infördes under 2021 för nya spel. Den ändrade bedömningen har ej haft någon påverkan på jämförelsetalen. Kostnader för utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel har minskat jämfört med jämförelseperioden. Royalties har ökat i relation till jämförelseperioden.

Periodens försäljningskostnader uppgick till 170,5 MSEK (192,9 MSEK). Ett effektivitetsarbete inom marknadsorganisationen har lett till en generell underliggande kostnadsminskning inom posten. Samtidigt har kostnaderna för spelsläpp ökat till följd av fler släppta spel jämfört med samma period föregående år.



Administrationskostnader för perioden uppgick till 91,6 MSEK (102,9 MSEK). Kostnader för administration ligger i regel oförändrade över tid och är relativt opåverkat av övriga verksamheten, så också detta år.

Övriga rörelseintäkter uppgick till 56,6 MSEK (40,8 MSEK), och övriga rörelsekostnader till -17,7 MSEK (-4,1 MSEK). Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader består främst av kursrörelser i utländsk valuta på koncernens likvida medel, rörelsefordringar och rörelseskulder under året.

Rörelseresultatet uppgick till 887,1 MSEK (307,5 MSEK). Finansiella poster uppgick till -2,7 MSEK (-3,5 MSEK). Finansiella poster består i huvudsak av ränta på leasingskulder samt erhållen ränta på likvida medel.

Resultat efter finansiella poster uppgick till 884,4 MSEK (303,9 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 708,7 MSEK (247,8 MSEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 1 650,3 MSEK (1 198,5 MSEK). Posten avser både ännu ej färdigställda spel och spel som släppts och sedermera skrivs av. Ökningen är framför allt hänförlig till spel som ännu inte är färdigställda.

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 159,5 MSEK (232,5 MSEK).

Goodwill uppgick till 22,4 MSEK (20,6 MSEK), hänförligt till förvärvet av Iceflake Studios.

Nyttjanderättstillgångar för hyreslokaler uppgick till 136,1 MSEK (165,3 MSEK).

Aktier i intresseföretag uppgår vid periodens utgång till 32,6 MSEK (31,1 MSEK), hänförligt till 33 % av aktierna i den Seattle-baserade utvecklingsstudio Hardsuit Labs. Aktierna redovisas enligt kapitalandelsmetoden.

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 259,9 MSEK (133,8 MSEK).

Likvida medel uppgår vid periodens utgång till 747,5 MSEK (599,7 MSEK).

Eget kapital uppgår till 2 292,4 MSEK (1 661,6 MSEK), varav 708,7 MSEK (247,8 MSEK) utgörs av ackumulerat resultat för året.

Långfristiga leasingskulder uppgår till 104,9 MSEK (134,4 MSEK), avseende hyresåtaganden för kontorslokaler.

Uppskjutna skatteskulder uppgår till 137,2 MSEK (163,6 MSEK) hänförligt till skatt på obeskattade reserver och immateriella tillgångar från förvärv.

Kortfristiga leasingskulder uppgår till 35,6 MSEK (34,5 MSEK), avseende kortfristiga hyresåtaganden för kontorslokaler.

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid periodens utgång till 418,6 MSEK (396,6 MSEK). Upplupna kostnader för rörlig ersättning till anställda har ökat jämfört med jämförelseperioden till

följd av ett förbättrat resultat. Förutbetalda intäkter har minskat i jämförelse med föregående år.

KASSAFLÖDE

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 1 084,7 MSEK (736,6 MSEK), framför allt hänförligt till rörelseresultatet. Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -807,0 MSEK (-766,6 MSEK), framför allt avseende investeringar i spelprojekt. Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -141,0 MSEK (-139,6 MSEK) och avser reglerad utdelning uppgående till -105,6 MSEK (-105,6 MSEK) samt amortering på leasingskuld för kontorslokaler.

VERKSAMHET INOM FORSKNING OCH UTVECKLING

Koncernen bedriver forskning och utveckling inom spelutveckling för koncernens internt såväl som externt utvecklade spelprojekt. Internt utvecklade spel utvecklas i koncernens dotterföretag Paradox Development Studio, Harebrained Schemes, Triumph Studios, Paradox Tectonic, Iceflake Studios, Playrion Game Studio, och Paradox Tinto. För externa spelprojekt kontrakteras tredjepartsstudios för det utvecklingsarbete som sker. Kostnaderna består i huvudsak av personalkostnader och till viss del direkt hänförliga omkostnader. Det finns sedan början av 2021 två kategorier av spel i bolagets verksamhet - beprövade och obeprövade. Beprövade spel aktiveras efter prototypstadiet medan obeprövade spel aktiveras efter alfastadiet. Detta innebär att forskningsfasen för beprövade spel är perioden fram till förproduktionsfasen, medan obeprövade spel fortfarande bedöms vara under forskningsfas under förproduktionsfasen. Under spelprojektens forskningsfas tas kostnaderna löpande. Så snart utvecklingsfasen är påbörjad aktiveras kostnaderna som balanserade utgifter för utvecklingsarbeten. När ett spel är färdigställt och släpps till marknaden skrivs det av med den avskrivningsmetod som bäst speglar spelets ekonomiska fördelar.

MODERBOLAGET

I moderbolaget finns förlagsverksamheten. Inom förlagsverksamheten köper moderbolaget utvecklingstjänster från både externa och helägda utvecklingsstudios och betalar royalties till dessa i förekommande fall. Moderbolaget tillhandahåller även administrativa tjänster åt dotterbolagen. Sammantaget leder detta till att moderbolagets omsättning i stor utsträckning utgör koncernens totala omsättning.

Moderbolagets omsättning för året uppgick till 1 992,2 MSEK (1 446,9 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 497,6 MSEK (318,7 MSEK). Resultat efter finansiella poster uppgick till 497,1 MSEK (362,0 MSEK). Erhållna koncernbidrag från dotterföretag uppgick till 130,0 MSEK (0,0 MSEK), och förändring av periodiseringsfond uppgick till 70,0 MSEK (68,1 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till 551,9 MSEK (347,0 MSEK).

VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Beroende av nyckelpersoner och medarbetare

Paradox är i hög grad beroende av sina medarbetares erfarenhet och kompetens. Att rekrytera och behålla kompetent personal är en förutsättning för att koncernen ska kunna fortsätta att prestera och agera konkurrenskraftigt på marknaden. Om koncernen tappar nyckelpersoner skulle det på kort sikt kunna innebära negativa



konsekvenser i form av förseningar i projekt, tappade kontakter, och i längden påverka koncernens finansiella ställning och resultat.

Beroende av ett fåtal plattformsaktörer

Koncernens försäljning sker till stor del genom ett fåtal plattformsaktörer. Att plattformsaktörerna kan fortsätta att tillhandahålla de digitala plattformarna är en förutsättning för att koncernen ska kunna fortsätta att generera intäkter från dessa. Om någon nyckelplattformsaktör av någon anledning skulle tvingas att ta ned sin plattform skulle det på kort sikt innebära intäktsbortfall, och vid längre avbrott påverka koncernens finansiella ställning och resultat. Paradox är även beroende av att den finansiella information som tillhandahålls av plattformsaktörerna är fullständig och man förlitar sig i stor utsträckning på att intäkterna speglar spelarnas faktiska inköp.

Förseningar av spelprojekt

Förseningar i planerade och pågående spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöden, intäkter och rörelsemarginaler. Förseningar kan äga rum både för interna projekt och projekt där extern partner sköter utvecklingen.

Avslut av ej färdigställda spelprojekt under utveckling

Bedöms det att ett pågående spelprojekt ska läggas ner innan färdigställande kan detta ha en negativ effekt på kassaflöden,

intäkter och rörelsemarginaler. Avslut av ej färdigställda spelprojekt kan äga rum både för interna projekt och projekt där extern partner sköter utvecklingen. För riskkoncentration, se not 19.

Låga intäkter vid lansering av nya titlar

Vid lanseringar av nya spel finns risken att dessa inte mottas positivt av marknaden. Detta kan leda till intäktsbortfall, sämre marginaler och minskade kassaflöden. Även aktiverade utvecklingskostnader riskerar att behöva skrivas ned.

Valutakursförändringar

Koncernens intäkter är i huvudsak i USD, samtidigt som rapporteringsvalutan är i SEK. Även om koncernen har kostnader i USD som motverkar exponeringen så påverkas koncernen av långsiktiga valutakursförändringar. Vid utgången av året finns inga terminssäkringar. För finansiell riskhantering, se vidare i not 41 Finansiell riskhantering.

FEM ÅR I SAMMANDRAG

	2022	2021	2020	2019	2018
Nettoomsättning, TSEK	1 972 906	1 447 456	1 793 794	1 289 332	1 127 715
Rörelseresultat, TSEK	887 146	307 453	632 108	473 530	455 050
Resultat efter finansiella poster, TSEK	884 440	303 926	628 030	466 849	455 183
Resultat efter skatt, TSEK	708 709	247 770	490 575	374 080	353 934
Rörelsemarginal	45%	21%	35%	37%	40%
Vinstmarginal	45%	21%	35%	36%	40%
Soliditet	73%	66%	60%	58%	71%
Likvida medel, TSEK	747 506	599 724	767 561	554 227	327 044
Eget kapital, TSEK	2 292 377	1 661 563	1 508 158	1 125 176	853 777
Totala tillgångar, TSEK	3 141 427	2 522 693	2 518 068	1 942 307	1 196 948
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	105 619 209	105 600 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	105 619 209	105 853 350	105 889 000	105 600 000	105 600 000
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	105 609 605	105 600 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	105 723 810	105 755 565	105 839 159	105 600 000	105 600 000
Eget kapital per aktie före utspädning, SEK	21,70	15,73	14,28	10,66	8,09
Eget kapital per aktie efter utspädning, SEK	21,70	15,70	14,24	10,66	8,09
Resultat per aktie före utspädning, SEK	6,71	2,35	4,65	3,54	3,35
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	6,70	2,34	4,64	3,54	3,35
Utdelning per aktie före utspädning, SEK	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Utdelning per aktie efter utspädning, SEK	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Antal anställda i genomsnitt	672	716	567	453	327
Antal anställda vid utgången av året	656	721	662	479	405

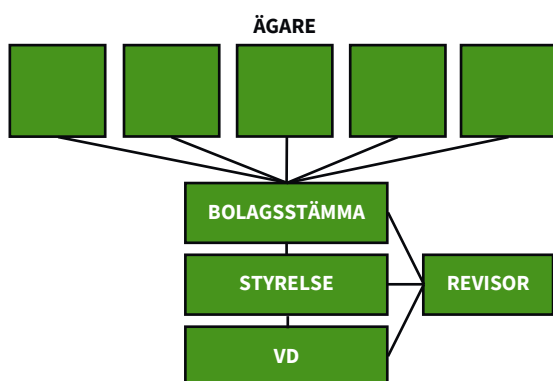
För definition av nyckeltal, se not 40.



BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

Paradox Interactive AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag där bolagsstyrningen i bolaget utgår från svensk lag samt interna regler och föreskrifter. Svensk kod för bolagsstyrning (Koden) gäller för alla svenska bolag vars aktier är noterade på en reglerad marknad i Sverige. Nasdaq First North Growth Market där bolaget är noterat är inte en reglerad marknad men kräver att bolag tillämpar koden. Bolag måste inte följa alla regler i koden, utan har möjlighet att välja alternativa lösningar som bedöms passa bättre för bolagets omständigheter, förutsatt att eventuella avvikelser redovisas och att den alternativa lösningen beskrivs och orsakerna förklaras (följ eller förklara-principen) i bolagsstyrningsrapporten. Rapporten ingår i förvaltningsberättelsen och har granskats av bolagets revisor. Granskningen rapporteras i revisionsberättelsen på sidan 76.

BOLAGSSTYRNINGSMODELL



VIKTIGA EXTERNA REGELVERK

- Svensk aktiebolagslag
- Redovisningslagstiftning, Bokföringslagen och Årsredovisningslagen
- Nasdaq First North Growth Market – Rulebook
- Svensk kod för bolagsstyrning (Koden)

VIKTIGA INTERNA REGELVERK

- Bolagsordning
- Styrelsens arbetsordning
- Insiderpolicy
- Kommunikationspolicy
- IT-policy
- Finanspolicy
- Övriga policy, riktlinjer och manualer

GRUNDERNA FÖR BOLAGSSTYRNING

Bolagsstyrningen i Paradox handlar om att säkerställa att bolaget sköts hållbart, ansvarsfullt och så effektivt som möjligt. Detta görs genom att ha en effektiv organisationsstruktur, god internkontroll och riskhantering, samt en korrekt och transparent intern och extern rapportering.

AKTIER OCH AKTIEÄGARE

Aktiekapitalet i Paradox Interactive AB (publ) består av ett och samma aktieslag. Totalt antal aktier uppgår till 105 619 209 aktier där en aktie motsvarar en röst vid omröstning på bolagsstämma. Antalet aktieägare uppgick till 16 790 per den 31 december 2022. Vid utgången av 2022 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4 % (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 17,3 %, samt Tencent Holdings Limited 10,1 %.

Aktieägarna är de som ytterst fattar beslut om företagets styrning genom att vid bolagsstämman fastställa bolagsordningen, vilken anger inriktningen för verksamheten, samt utser styrelse och styrelsens ordförande, vars uppdrag är att för aktieägarnas räkning förvalta Paradox angelägenheter.

BOLAGSSTÄMMA

Bolagsstämman är bolagets högsta beslutande organ där aktieägarna utövar sitt inflytande i företaget. Bolagsstämma hålls årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. Tid och ort för årsstämman offentliggörs senast i samband med tredje kvartalsrapporten. Varje aktieägare har också, oberoende av aktieinnehavets storlek, rätt att få ett ärende behandlat på bolagsstämma om en begäran om detta ges in till styrelsen i så god tid att ärendet kan tas upp i kallelsen till bolagsstämman. Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas ska ske tidigast sex och senast fyra veckor före stämman. Kallelse till annan extra bolagsstämma ska ske tidigast sex och senast två veckor före stämman. Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Att kallelse har skett ska samtidigt annonseras i Svenska Dagbladet. Aktieägare som vill delta i bolagsstämma ska dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman dels göra anmälan till bolaget senast den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före bolagsstämman. Aktieägare eller ombud får ha med sig högst två biträden vid bolagsstämma endast om aktieägare anmäler antalet biträden till bolaget på det sätt som anges i föregående stycke. Stämmans beslut fattas med enkel majoritet av de avgivna rösterna. Vissa beslut, till exempel ändring av bolagsordningen kräver emellertid kvalificerad majoritet.

På årsstämma ska följande ärenden förekomma:

1. Val av ordförande vid stämman.
2. Upprättande och godkännande av röstlängd.
3. Godkännande av dagordning.
4. Val av en eller två justeringsmän.
5. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad.
6. Föredragning av framlagd årsredovisning och revisionsberättelse samt, i förekommande fall, koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse.
7. Beslut



om fastställande av resultaträkning och balansräkning samt, i förekommande fall, koncernresultaträkning och koncernbalansräkning,
om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen, och
om ansvarsfrihet åt styrelseledamöter och verkställande direktör när sådan förekommer.

8. Fastställande av styrelse- och, i förekommande fall, revisorsarvoden
9. Val av styrelse och, i förekommande fall, revisionsbolag eller revisorer samt eventuella revisorssuppleanter.
10. Annat ärende som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

Årsstämma 2022

Årsstämma 2022 hölls den 10 maj i Stockholm. På stämman var 66 procent av rösterna och således samma andel av aktierna representerade. I huvudsak fattades följande beslut:

Årsstämman fastställde resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen. Årsstämman fastställde utdelningen i enlighet med styrelsens förslag till SEK 1,00 per aktie.

Styrelse och verkställande direktören beviljades ansvarsfrihet för räkenskapsåret 2021. Årsstämman beslutade i enlighet med valberedningens förslag om omval av Håkan Sjunnesson, Fredrik Wester, Mathias Hermansson, Linda Höglund och Andras Vajlok som styrelseledamöter samt omval av Håkan Sjunnesson som styrelseordförande, i alla fall för tiden intill slutet av årsstämman 2023, samt att styrelsen inom sig ska välja ny ordförande ifall sådan ordförandens uppdrag skulle upphöra i förtid.

Till styrelseordförande valdes Håkan Sjunnesson. Årsstämman beslutade i enlighet med valberedningens förslag att arvode till styrelseledamöterna ska utgå med 640 000 kronor till styrelseordföranden och med 320 000 kronor till envar av de övriga styrelseledamöterna, och att ersättning ska utgå med 80 000 kronor till revisionsutskottets ordförande och med 50 000 kronor till ersättningsutskottets ordförande, samt med 75 procent av respektive ordförandes arvode till övriga ledamöter i utskotten. Slutligen beslutade årsstämman i enlighet med valberedningens förslag att arvode till bolagets revisor ska utgå enligt godkänd räkning.

Årsstämman beslutade i enlighet med styrelsens förslag att ändra bolagsordningen så att den undre gränsen för antalet styrelseledamöter höjs till fem, så att möjligheten att välja suppleanter tas bort, för att möjliggöra för styrelsen att besluta om att aktieägare ska kunna utöva sin rösträtt per post framöver och utifrån ändringar i aktiebolagslagen, samt att göra vissa språkliga justeringar.

Årsstämman beslutade i enlighet med valberedningens förslag att anta nya principer för valberedning inför årsstämman 2023.

Årsstämman beslutade att godkänna styrelsens förslag gällande ersättning till ledande befattningshavare.

Årsstämman beslutade i linje med styrelsens förslag till bemyndigande för styrelsen att besluta om nyemission av aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner.

Årsstämman beslutade att godkänna styrelsens förslag om införande av Personaloptionsprogram 2022/2026, och riktad nyemission av teckningsoptioner samt godkännande av överlåtelse av teckningsoptioner för fullgörande av bolagets åtaganden enligt optionsprogrammet jämte säkring av sociala avgifter.

Företrädda röster på årsstämman

År	% av röster	% av kapital
2022	66	66
2021	70	70
2020	73	73
2019	83	83
2018	67	67

Årsstämma 2023

Årsstämma 2023 äger rum den 17 maj i Stockholm. Kallelse till stämman kommer att finnas tillgänglig på bolagets webbplats www.paradoxinteractive.com tillsammans med samtliga erforderliga dokument inför årsstämman.

Valberedning inför årsstämma 2023

Valberedningens uppgift ska vara att inför årsstämman 2023 framlägga förslag avseende ordförande på årsstämman, antal styrelseledamöter, styrelse- och revisorsarvode, styrelsens sammansättning, styrelseordförande, regler för valberedning inför årsstämman nästföljande år, samt val av revisor. Styrelsens ordförande ska vara ledamot av valberedningen samt ansvara för sammanställande av valberedningen. Valberedningens ledamöter ska utses genom att styrelsens ordförande kontaktar de tre röstmässigt största aktieägarna per den 30 september 2022 som vardera ska utse en representant att, jämte styrelsens ordförande, utgöra valberedning för tiden intill dess att nästa årsstämma har hållits eller, i förekommande fall, intill dess att ny valberedning utsetts. Om någon av de tre röstmässigt största aktieägarna väljer att avstå från sin rätt att utse en representant övergår rätten till den aktieägare som, efter dessa aktieägare, har det största aktieinnehavet till dess att valberedningen är fulltallig.

Valberedning har också möjlighet att utse ytterligare en ledamot för att representera de mindre aktieägarna. Om en ledamot lämnar valberedningen innan dess arbete är slutfört ska, om så bedöms erforderligt, ersättare utses av samme aktieägare som utsett den avgående ledamoten eller, om denne aktieägare inte längre tillhör de tre röstmässigt största aktieägarna, av den nye aktieägare som tillhör denna grupp. Sammansättningen av valberedningen ska offentliggöras så snart den utsetts och senast sex månader före årsstämman. För det fall en förändring i ägarstrukturen sker efter det att valberedningen satts samman på så sätt att en eller flera av aktieägarna som utsett ledamöter i valberedningen inte längre tillhör de tre till röstetalet största aktieägarna, kan också valberedningens sammansättning ändras i enlighet därmed om valberedningen bedömer att så är erforderligt.

Om ej särskilda skäl föreligger ska dock inga förändringar ske i valberedningens sammansättning om endast marginella förändringar i röstetalet ägt rum eller om en förändring inträffar mindre än tre månader före årsstämman. Valberedningen ska vid sitt första möte utse sin ordförande som inte ska vara styrelsens ordförande. Valberedningen ska ha rätt att på begäran erhålla



resurser från bolaget, såsom sekreterarfunktion i valberedningen, samt ha rätt att belasta bolaget med kostnader för rekryteringskonsulter om det bedöms erforderligt.

Valberedningens förslag, dess motiverade yttrande till föreslagen styrelse samt information om föreslagna styrelseledamöter offentliggörs i anslutning till kallelsen till årsstämman.

Valberedningens ledamöter

Per Håkan Börjesson, ordförande (utsedd av Investment AB Spiltan)
Oscar Ingdahl (utsedd av Westerinvest AB)
James Mitchell (utsedd av Tencent Holdings Limited)
Håkan Sjunnesson (styrelsens ordförande)

STYRELSEN

Styrelsen är högsta beslutande organ efter bolagsstämman och Bolagets högsta verkställande organ.

Styrelsens uppgifter

Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för bolagets förvaltning och organisation, vilket betyder att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlöpande utvärdera Paradox finansiella ställning och resultat samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och koncernredovisningen samt delårsrapporterna upprättas i rätt tid. Dessutom utser styrelsen VD. Styrelseledamöterna väljs varje år på årsstämman för tiden fram till slutet av nästa årsstämma.

Styrelsens storlek och sammansättning

Enligt bolagsordningen ska styrelsen till den del den väljs av bolagsstämman bestå av minst fem och högst åtta ledamöter. Styrelseordförande väljs av årsstämman och har ett särskilt ansvar för ledningen av styrelsens arbete och att styrelsens arbete är välorganiserat och genomförs på ett effektivt sätt. På årsstämman 2022 omvaldes sittande styrelse representerade av följande stämموالدا ledamöter; Fredrik Wester, Håkan Sjunnesson, Andras Vajlok, Mathias Hermansson och Linda Höglund som ordinarie ledamöter. Styrelsesammansättningen har under året uppfyllt kodens krav avseende oberoende ledamöter. Det betyder att majoriteten av de stämموالدا styrelseledamöterna är oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, varav tre även är oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

Styrelseledamöters uppdrag

- Styrelseledamöterna skall ge styrelseuppdraget tillräckligt med tid och omsorg.
- Ledamöterna skall självständigt bedöma de ärenden som styrelsen har att beakta och presentera åsikter och ta ställningstaganden som uppstår därtill. Varje styrelseledamot ska agera oberoende och med integritet och till förmån både för bolaget och aktieägarna.
- Ledamöterna skall begära ytterligare information som anses vara nödvändig för att styrelsen ska kunna fatta väl underbyggda beslut.
- Styrelseledamöterna skall erhålla sådan information om verksamheten i Paradox och koncernen, dess organisation, marknaden etcetera som krävs för uppdraget.

- Nya styrelseledamöter skall delta i den introduktion och vidareutbildning som krävs samt som ordföranden och styrelseledamöterna ömsesidigt bedömer tillräcklig.

Styrelseordförande

Ordförande i styrelsen utses av årsstämman. Ordförandens uppgift är att organisera och leda styrelsens arbete så att det bedrivs effektivt och att styrelsen fullgör sina åtaganden. Håkan Sjunnesson utsågs på årsstämman 2022 till styrelsens ordförande för tiden intill nästa årsstämma.

Styrelsens arbetsformer

Styrelsens arbete regleras vidare av den skriftliga arbetsordning som styrelsen årligen ser över och fastställer på det konstituerande styrelsemötet. Arbetsordningen reglerar bland annat styrelsens arbetsformer, arbetsuppgifter, beslutsordning inom Bolaget, styrelsens mötesordning, ordförandens arbetsuppgifter samt en lämplig arbetsfördelning mellan styrelsen och verkställande direktören. Instruktion avseende ekonomisk rapportering och instruktion till verkställande direktör fastställs också i samband med det konstituerande styrelsemötet. Styrelsen ska vidare tillse att Bolagets externa informationsgivning präglas av öppenhet samt är korrekt, relevant och tydlig. Styrelsen är även ansvarig för fastställande av erforderliga riktlinjer samt andra policydokument, till exempel kommunikationspolicy och insiderpolicy.

Styrelsens arbete 2022

Styrelsens arbetsordning beskriver bland annat vilka punkter som ska återfinnas på agendan vid varje styrelsemöte, konstituerande styrelsemöte, samt vilka punkter som ska återfinnas på ett eller flera av styrelsemötena under året. Under 2022 har styrelsen hållit fjorton sammanträden varav ett konstituerande, och fyra för fastställande av delårsrapporter eller bokslutskommuniké. De ordinarie styrelsemötena innehåller i regel information från VD, inkluderande information kopplad till den operativa ställningen, väsentliga händelser för koncernen samt finansiella rapporter för perioden. Viktiga punkter på styrelsemötena under 2022 har bland annat varit, men inte uteslutande, investeringar, strategier, förvärv, delårsrapporter och årsredovisningar, utdelningsförslag.

Styrelsens sammansättning samt närvaro under 2022

Närvaro 2022	Styrelse- möten	Revisions- utskott	Ersättnings- utskott
Håkan Sjunnesson	14/14	5/5	2/2
Fredrik Wester	14/14	-	-
Mathias Hermansson	13/14	5/5	2/2
Linda Höglund	13/14	-	-
Andras Vajlok	14/14	5/5	2/2

Utvärdering av styrelse och verkställande direktör

Styrelsen ska årligen utvärdera styrelsearbetet med syfte att utveckla styrelsens arbetsformer och effektivitet. Resultatet av utvärderingen ska redovisas för valberedningen. Styrelsen ska fortlöpande utvärdera verkställande direktörens arbete. Minst en gång per år ska styrelsen särskilt behandla denna fråga, varvid ingen från bolagsledningen ska närvara.



Ersättning till styrelsen

Arvode till styrelseledamöterna ska utgå med 640 000 kronor till styrelseordföranden och med 320 000 kronor till envar av de övriga styrelseledamöterna, och ersättning ska utgå med 80 000 kronor till revisionsutskottets ordförande och med 50 000 kronor till ersättningsutskottets ordförande, samt med 75 procent av respektive ordförandes arvode till övriga ledamöter i utskotten.

Styrelsesammanträden 2022

21/2 2022	Ordinarie möte	Godkännande av Q4 och bokslutskommuniké.
23/2 2022	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
5/4 2022	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter. Godkännande av årsredovisning.
2/5 2022	Ordinarie möte	Godkännande av Q1-rapport.
10/5 2022	Konstituerande möte	Godkännande av policies, riktlinjer och instruktioner. Fastställande ledamöter och ordförande av ersättnings- samt revisionsutskott
18/5 2022	Ordinarie möte	Beslut om återköp av optioner.
31/5 2022	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
28/6 2022	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
5/7 2022	Ordinarie möte	Beslut om tilldelning av optioner.
1/8 2022	Ordinarie möte	Godkännande av Q2-rapport.
1/9 2022	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
27/10 2022	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
31/10 2022	Ordinarie möte	Godkännande av Q3-rapport.
20/12 2022	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.

STYRELSENS UTSKOTT

Revisionsutskott

Styrelsen har i samband med konstituerande styrelsemötet tillsatt ett revisionsutskott som ska bestå av minst tre ledamöter. En majoritet av ledamöterna ska vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Utskottet ansvarar för bland annat att övervaka Bolagets finansiella rapportering och bereda styrelsens arbete med kvalitetssäkringen av densamma, övervaka Bolagets interna kontroll, internrevision och riskhantering avseende den finansiella rapporteringen samt fastställa riktlinjer för upphandling av tilläggstjänster från Bolagets revisor. Dessutom ska utskottet biträda valberedningen vid upprättande av förslag till beslut om revisorsval samt arvodering av revisorsinsatsen samt fortlöpande träffa Bolagets revisor. Revisionsutskottets samtliga möten protokollförs och protokollet tillställs styrelsen tillsammans med muntlig avrapportering i samband med styrelsens beslutsfattande.

Ersättningsutskott

Styrelsen har i samband med konstituerande styrelsemötet tillsatt ett ersättningsutskott som ska bestå av minst tre ledamöter. En majoritet av ledamöterna ska vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Bolagets verkställande direktör närvarar ej vid styrelsens behandling av och beslut i ersättningsrelaterade frågor som vederbörande berörs av. I utskottets uppgifter ingår att bereda styrelsens beslut om förslag till riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare. Riktlinjerna

ska gälla till dess att nya riktlinjer antagits av bolagsstämman.

Ersättningsutskottet ska även följa och utvärdera program för rörliga ersättningar för bolagsledningen, tillämpningen av riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare samt gällande ersättningsstrukturer och ersättningsnivåer i bolaget.

Revision

Revisorn ska granska Bolagets årsredovisning och räkenskaper samt styrelsens och VD:s förvaltning. Efter varje räkenskapsår ska revisorn lämna en revisionsberättelse och en koncernrevisionsberättelse till årsstämman. Enligt Bolagets bolagsordning ska Bolaget utse en till två revisorer med eller utan suppleanter eller ett registrerat revisionsbolag. Vid årsstämman 2022 utsågs Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB som revisor.

Vd och koncernledning

VD utses av styrelsen och har främst ansvar för Bolagets löpande förvaltning och den dagliga driften. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och VD anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för VD. VD ansvarar också för att upprätta rapporter och sammanställa information från ledningen inför styrelsemöten och är föredragande av materialet på styrelsesammanträden. Enligt instruktionerna för finansiell rapportering är VD ansvarig för finansiell rapportering i bolaget och ska följaktligen säkerställa att styrelsen erhåller tillräckligt med information för att styrelsen fortlöpande ska kunna utvärdera Paradox finansiella ställning. VD ska fortlöpande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av Paradox verksamhet, omsättningens storlek, bolagets resultat och finansiella ställning, likviditets- och kreditssituation, viktiga affärshändelser samt andra omständigheter som inte kan antas vara av oväsentlig betydelse för bolagets aktieägare att styrelsen känner till.

Viktiga ärenden som avhandlats av verkställande direktören och koncernledningen under 2022 var bland annat:

Under året har verkställande direktören och koncernledningen bland annat presenterat delårsrapporter på återkommande basis, presenterat förslag till investeringar i nya spelprojekt, presenterat status avseende pågående spelutveckling, samt förslag till godkännande av spelprojektens olika faser.

ERSÄTTNING TILL LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Riktlinjer antagna av årsstämman 2022

Ersättningen till ledande befattningshavare får bestå av fast kontantlön, rörlig kontantersättning, pensionsförmåner och andra sedvanliga förmåner. Ledande befattningshavare omfattas även av det koncerngemensamma vinstdelningsprogrammet, på villkor som ej får vara mer förmånliga än de som gäller för samtliga anställda. Bolagsstämman kan därutöver – och oberoende av dessa riktlinjer – besluta om exempelvis aktie- och aktiekursrelaterade ersättningar.

Pensionsförmåner, innefattande sjukförsäkring, till ledande befattningshavare ska vara premiebestämda enligt bolagets kollektivavtalade ITP1. Den fasta lönen omprövas som huvudregel en gång per år och ska beakta individens kvalitativa prestation. Ersättningen baseras på individens engagemang och prestation i förhållande till i förväg uppställda mål, såväl individuella som gemensamma mål för hela bolaget.



Ersättningen till ledande befattningshavare ska vara marknadsmässig. I syfte att avgöra vad som är en marknadsmässig totalersättning och att utvärdera rådande ersättningsnivåer görs årliga jämförelser med relevanta branscher och marknader. Resultatet av dessa utgör en viktig ingångsvariabel vid beslut om total ersättning till ledande befattningshavare samt övriga anställda.

Den rörliga kontanta ersättningen ska vara kopplad till förutbestämda och mätbara kriterier som kan vara finansiella eller icke-finansiella. Målen ska utformas för att främja bolagets affärsstrategi och långsiktiga intressen, inklusive dess hållbarhetsagenda, genom att till exempel ha en tydlig koppling till affärsstrategin. När mätperioden för uppfyllelse av kriterier för utbetalning av rörlig kontant ersättning avslutats ska det bedömas och fastställas av styrelsen i vilken utsträckning kriterierna uppfyllts.

Bolagets anställda medarbetares anställningsvillkor och lön har beaktats vid beredning av styrelsens förslag till dessa ersättningsriktlinjer genom uppgifter om anställdas totalersättning samt dess komponenter, ökning och ökningstakt över tid. Underlaget har utgjort en del av ersättningsutskottets och styrelsens beslutsunderlag vid utvärdering av skäligheten av riktlinjerna och de begränsningar som följer av riktlinjerna.

Både bolaget och VD ska iaktta nio månaders uppsägningstid. För övriga ledande befattningshavare ska båda parter iaktta sex månaders uppsägningstid. Ledande befattningshavare är därutöver inte berättigade till någon ersättning i anslutning till att deras anställning avslutas.

Styrelsen har inrättat ett ersättningsutskott. Ersättningsutskottets ledamöter är oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Bolagets VD närvarar ej vid styrelsens behandling av och beslut i ersättningsrelaterade frågor som vederbörande berörs av. I utskottets uppgifter ingår att bereda styrelsens beslut om förslag till riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare. Riktlinjerna ska gälla till dess att nya riktlinjer antagits av bolagsstämman. Ersättningsutskottet ska även följa och utvärdera program för rörliga ersättningar för bolagsledningen, tillämpningen av riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare samt gällande ersättningsstrukturer och ersättningsnivåer i bolaget.

Styrelsen får besluta att tillfälligt frångå riktlinjerna helt eller delvis, om det i ett enskilt fall finns särskilda skäl för det och ett avsteg är nödvändigt för att tillgodose bolagets långsiktiga intressen, inklusive dess hållbarhet, eller för att säkerställa bolagets ekonomiska bärkraft. Som angivits ovan ingår det i ersättningsutskottets uppgifter att bereda styrelsens beslut i ersättningsfrågor, vilket innefattar beslut om avsteg från riktlinjerna.

STYRELSE

HÅKAN SJUNNESSON

Befattning: Styrelseordförande, invald i styrelsen 2010.

Födelseår: 1956

Utbildning: Civilekonom, Handelshögskolan Stockholm.

Andra nuvarande uppdrag: Styrelseordförande i Qvalia Group AB, Coolstuff AB, Emerse Sverige AB och AktivBo Group AB.

Styrelseledamot i NuvoAir Holdings, Inc och Resitu Medical AB.

Erfarenhet: Investment Manager Investment AB Spiltan, Managing Partner Nordic Countries Monitor Group, Vice president & Country Manager Gemini Consulting.

Aktieinnehav: 3 091 437 aktier – genom bolag.

Oberoende: Oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Ej oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare. Anställd i Investment AB Spiltan.

FREDRIK WESTER

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2010.

Födelseår: 1974

Utbildning: Internationella Civilekonomprogrammet, Handelshögskolan vid Göteborgs Universitet 1993–1998, International Business Studies vid Hokkaido Tokai Daigaku, Sapporo, Japan 1997–98.

Andra nuvarande uppdrag: VD Paradox Interactive, styrelseledamot i Q-Group AB och Stark Futures SL.

Aktieinnehav: 35 208 420 aktier - genom bolag

Oberoende: Ej oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Ej oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

LINDA HÖGLUND

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2020.

Födelseår: 1973

Utbildning: Master of Science in Economics and Business vid Handelshögskolan i Stockholm.

Andra nuvarande uppdrag: Non-executive IC member Luminar Ventures AB.

Erfarenhet: COO Klarna Bank AB, CFO/General Partner Luminar Ventures AB, CFO Grab, CFO Klarna AB, CFO Electronic Arts Games Europe, CFO Digital Illusions AB, CFO/Co-founder BlueFactory AB, Goldman Sachs.

Aktieinnehav: -

Oberoende: Oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

MATHIAS HERMANSSON

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2019.

Födelseår: 1972

Utbildning: Företagsekonomi, Handelshögskolan i Göteborg, University of Edinburgh.

Andra nuvarande uppdrag: VD i NC Management AB. CFO VOI Technology AB.

Erfarenhet: CFO i Veoneer Inc och Modern Times Group MTG AB. Verkställande Styrelseordförande i MTGx AB. Styrelseledamot i CTC Media Inc, Turtle Entertainment GmbH, och MTG eSports Holding AB. Styrelseordförande i Viaplay AB, MTG Sport AB, MTG TV AB, Nice Entertainment AB och MTG Radio AB.

Aktieinnehav: 1 000 aktier – direkt ägande.

Oberoende: Oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

ANDRAS VAJLOK

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2021.

Födelseår: 1971

Utbildning: Fil.kand, Handelshögskolan vid Göteborgs universitet, 1996.

Andra nuvarande uppdrag: Styrelseledamot i Aldeon Invest, Unibap, Besedo, The Gifted Company och Silverlok Invest.

Erfarenhet: CFO Paradox Interactive, Head of Post Trade Solutions Equities of Nasdaq.

Aktieinnehav: 100 000 aktier - indirekt ägande.

Oberoende: Oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.



LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

ALEXANDER BRICCA

Befattning: Chief Financial Officer (CFO)

Födelseår: 1976

Utbildning: MSc i Business Law och BSc i Business Administration, Linköping University.

Andra nuvarande uppdrag: Styrelseledamot Alyssa AB.

Erfarenhet: CFO Viaplay AB, styrelseledamot Stillfront Group AB, CFO Voddler Group AB, Investment Manager Deseven Capital AB, affärsjurist Bricca affärsjuridik AB, bolagsjurist ECI Net AB.

Aktieinnehav: 3 103 aktier - direkt ägande. 72 000 teckningsoptioner – direkt ägande.

CHARLOTTA NILSSON

Befattning: Chief Operations Officer (COO)

Födelseår: 1970

Utbildning: EMBA, Stockholm School of Economics, MSc i Fysik och BA i Finans, Umeå Universitet.

Andra nuvarande uppdrag: Styrelseledamot i Industrifonden, Nordnet, FCG och Dataspelesbranschen.

Erfarenhet: VP Tieto, VD på SIS, EVP på Vizrt publ, MD på Ardeno AB, Deputy MD på Epsilon Hightech Innovation.

Aktieinnehav: 52 000 teckningsoptioner – direkt ägande.

JOHAN BOLIN

Befattning: Chief Business Officer (CBO)

Födelseår: 1983

Utbildning: BSc in Service Management - Retail, Lunds universitet.

Andra nuvarande uppdrag: Styrelseledamot North Group Sweden Invest AB och NorthGroup Sthlm AB.

Erfarenhet: VP Marketing & Sales och VP Sales på Paradox Interactive. Sales and Partner Manager på Sello.io, Strategic Acquisition och Partner Manager på Tradera/eBay samt försäljningskonsult på Hewlett-Packard.

Aktieinnehav: 1 941 aktier - direkt ägande. 58 050 optioner - direkt ägande.

MATTIAS LILJA

Befattning: Chief of Staff (COS)

Född: 1972

Utbildning: BSc i fysioterapi, Uppsala universitet och History of Science and Ideas, Umeå universitet.

Andra nuvarande uppdrag: Styrelseordförande Free League Publishing.

Erfarenhet: Partner Free League Publishing, COO, CPO, EVP of Studios och andra studio- och spelutvecklarroller på Paradox Interactive.

Aktieinnehav: 1 094 aktier - direkt ägande. 24 500 optioner - direkt ägande.

HENRIK FÅHRAEUS

Befattning: Chief Creative Officer

Född: 1973

Utbildning: MSc in Technology och MSc in Education, Luleå universitet.

Andra nuvarande uppdrag: -

Erfarenhet: Creative Director, Game Director, Design Director, Producer och andra speldesignsrelaterade roller på Paradox Interactive.

Aktieinnehav: 33 768 aktier - direkt ägande.

INTERN KONTROLL

Bolaget har inte inrättat någon särskild funktion för intern revision utan uppgiften fullgörs av styrelsen. Den interna kontrollen inbegriper kontroll över Paradox organisation, rutiner och åtgärder. Syftet är att säkerställa att en tillförlitlig och korrekt finansiell rapportering sker, att bolagets och koncernens finansiella rapportering är upprättad i överensstämmelse med lag och tillämpliga redovisningsstandarder samt att övriga krav följs. Systemet för intern kontroll syftar även till att övervaka efterlevnaden av bolagets policies, principer och instruktioner. Därutöver sker en övervakning av skyddet av bolagets tillgångar samt att bolagets resurser utnyttjas på ett kostnadseffektivt och lämpligt sätt. Vidare sker internkontroll genom uppföljning i implementerade informations- och affärssystem samt genom analys av risker.

INFORMATION OCH KOMMUNIKATION

Bolaget följer en framtagen policy avseende intern och extern kommunikation. Policies och riktlinjer anses viktiga för att säkerställa en korrekt redovisning, rapportering och informationsgivning. Finansiell kommunikation sker genom; Årsredovisningen, delårsrapporter, pressmeddelanden, samt på bolagets hemsida www.paradoxinteractive.com.



HÅLLBARHETSRAPPORT

Hållbarhet är en central del av Paradox arbete för att skapa värde för spelare, medarbetare, ägare, partners och samhällena där bolaget verkar. Ett robust och framåtblickande hållbarhetsarbete bidrar till god drift, verksamhetsstyrning och skapar förutsättningar för en långsiktig tillväxt som sker i samklang med omvärlden.

HÅLLBARHETSMÅL

Paradox bidrar till hållbar utveckling genom att minska negativa effekter från bolagets verksamhet, både inom den egna driften och i dess värdekedja, och genom att förstärka dess spels och verksamhets positiva bidrag till människors vardag.

Utgångspunkten för Paradox hållbarhetsarbete är FN:s 17 globala mål för hållbar utveckling. Av dessa bedömer bolaget att mål 3, 8, 10 och 12 är särskilt viktiga, då utvecklingen av dem påverkar Paradox och bolaget i sin tur kan ha en inverkan på dem

3. God hälsa och välbefinnande

Genom att skapa en bra arbetsplats och arbetsmiljö, en tydlig och inkluderande företagskultur, öppna spelarplattformar och öka spelens tillgänglighet arbetar Paradox löpande mot detta mål.

8. Anständiga arbetsvillkor och ekonomisk tillväxt

Som en global arbetsgivare med 656 medarbetare har Paradox ett stort ansvar för att agera för att skapa de bästa förutsättningarna för bolagets medarbetare. Genom att erbjuda bra arbetsvillkor, en trygg och hälsosam arbetsmiljö, möjligheter för personlig utveckling, löpande återinvestering i bolagets verksamhet och framtid arbetar Paradox mot detta mål. Målet innefattar även att löpande arbeta med bolagets leverantörer.

10. Minskad ojämlikhet

Paradox är övertygat om att allas egenheter och olikheter är det som skapar en hälsosam, engagerande och motiverande arbetsplats såväl som spelargemenskap. Genom att ge medarbetare lika förutsättningar och möjligheter arbetar bolaget för ökad jämlikhet, inkludering, kreativitet och innovationsförmåga. Tillgänglighet är viktigt för Paradox, där spelen och plattformarna finns för alla och bidrar till gemenskap och intresseför djupning på lika villkor.

12. Hållbar konsumtion och produktion

Paradox har en påverkan på samhället, klimatet och miljön genom dess inköp och samarbeten. Genom ansvarsfulla inköp, god resursanvändning, effektiv drift och styrning strävar bolaget efter att bidra till en hållbar konsumtion och produktion.

FOKUSOMRÅDEN FÖR HÅLLBAR TILLVÄXT

För att arbeta i linje med de fyra väsentliga målen av FN:s 17 globala mål för hållbar utveckling fokuserar Paradox sitt hållbarhetsarbete till fyra områden: Högpresterande team, Ansvarsfullt spelande, Långsiktigt ekonomiskt värde och Hållbar drift.



Under 2022 har Paradox utvärderat de fyra fokusområdena genom en serie intervjuer med styrelse, ägare, investerare, fackliga företrädare samt ledningsgrupp. Även om alla bedömer att långsiktigt ekonomiskt värde är en grundläggande förutsättning för ett robust hållbarhetsarbete så ser samtliga att högpresterande team och ansvarsfullt spelande är de viktigaste fokusområdena för Paradox, eftersom bolagets affär är beroende av medarbetare och spelare. Även om Paradox bör och fortsatt vill hålla en god nivå inom Hållbar drift innebär den digitala affärsmodellen att det är det området bolaget har minst påverkan inom.

För högpresterande team lyfte många intressenter fram vikten att ha en god jämställdhet och inkludering, säkerställa goda arbetsvillkor där övertidsarbete undviks och god mental hälsa. Inom ansvarsfullt spelande lyfte flera vikten av att motverka kränkningar på spelarplattformar såväl som att vara vaksam på, och inte uppmäna till, ohälsosamt spelande. För att kunna fånga fler delar av ansvarsfullt spelande har Paradox därför valt att lägga till spelberoende till fokusområdet ansvarsfullt spelande framåt.

Årets hållbarhetsrapport beskriver Paradox syn på, och åtgärder inom, Högpresterande team, Ansvarsfullt spelande och Hållbar drift. Långsiktigt ekonomiskt värde beskrivs mer utförligt på sidorna 6-7, eftersom det är nära förknippat med Paradox strategiska riktning.



HÅLLBARHETSSTYRNING

Paradox ambition är att integrera hållbart företagande i den dagliga verksamheten; genom att anställda ska känna ägarskap för hållbarhetsaspekter som är nära ens arbetsuppgifter, ett gott samarbete med leverantörer och partners och stöd från bolagsövergripande funktioner. Bolagets styrelse ansvarar för upprättandet av hållbarhetsrapporten samt godkänner och utvärderar företagsledningens arbete.

Den dagliga styrningen görs av ledningsgruppen som är ansvarig för att bedriva en långsiktig och hållbar verksamhet genom att besluta om strategi, mål och relevanta policyer som stödjer en hållbar verksamhet. Hållbarhetsstyrningen utgår utifrån följande policyer som är viktiga verktyg i arbetet:

- Personalhandboken och arbetsmiljöpolicyn
- Uppförandekod för alla anställda, implementerad 2022. En uppförandekod för leverantörer implementeras under 2023.
- Hållbarhetspolicy
- Visselblåsarpolicy
- Antikorrupsionspolicy

INTRESSENTDIALOG

Paradox har flera intressenter som påverkar alternativt påverkas av bolagets verksamhet. En viktig del i hållbarhetsarbetet är att löpande föra dialog med och förstå de viktigaste intressenterna vilka är spelare, medarbetare, distributörer, och ägare. Paradox har idag olika dialoger med intressenter genom exempelvis medarbetarsamtal, engagemang inom spelarnätverk, styrelsemöten, samtal med leverantörer och partners samt en löpande dialog med analytiker och aktieägare. Under 2022 har Paradox fördjupat dialogen med ett antal intressenter (se sida 39) för att bättre förstå intressenternas syn på ämnesområdena och få nya angreppssätt för att utveckla Paradox arbete inom dem.



HÅLLBARHETSRISKER

HÅLLBARHETSOMRÅDEN	FÖRKLARING	HANTERING
Högpresterande team	Personalrelaterade risker är att medarbetare utsätts för ohållbar stress, dåliga psykosociala förhållanden, blir diskriminerade och/eller trakasserade, blir exkluderade på arbetsplatsen eller inte har möjlighet att lyfta arbetsrelaterade problem. Det påverkar välmående vilket kan få långsiktiga hälsokonsekvenser som påverkar både arbetsliv och privatliv. För bolaget riskerar det att påverka medarbetarnas kreativitet, engagemang och gruppdynamik vilket påverkar förmågan att skapa och sälja spel. Likaså påverkar det förmågan att rekrytera nya talanger vilket inverkar på Paradox förmåga att växa.	Paradox följer och kontrollerar övertidsarbete, ger förutsättningar för god psykosocial hälsa och arbetar för att skapa en trygg och inkluderande arbetsplats. Bolaget erbjuder löpande utbildning, träning och förmånsprogram till anställda. Dessutom finns visselblåsarsystem på plats för att kunna identifiera kränkande särbehandling och diskriminering.
Ansvarsfullt spelande	Toxiskt beteende skapar en osund och exkluderande miljö runt bolagets spel. Det medför att färre kan vilja ta del av bolagets viktiga spelarcommunities, vilket gör att spelen riskerar att tappa i popularitet vilket påverkar bolagets intäkter negativt. Vidare riskerar Paradox att få mindre feedback och sämre interaktioner med spelare vilket kan påverka spelens långsiktiga utveckling negativt. Toxiskt beteende på spelarforum riskerar även att påverka både anställdas och spelares välmående; medarbetare som interagerar med spelare i sitt arbete får sämre arbetsmiljö och spelare kan bli exkluderade från ett av sina intressen på grund av kränkande inlägg, rasism, sexism eller dylikt. Spel med hög komplexitet riskerar att minska dess tillgänglighet vilket kan påverka bolagets intäkter och exkludera spelare. Ett för stort spelande mätt i tid och/eller pengar utifrån individens vardag kan leda till negativa effekter såsom minskat välmående och att viktiga sociala eller privatekonomiska sysslor inte utförs.	Paradox har en nolltolerans mot alla former av toxiskt beteende och har community management-teams såväl som användarvillkor. Vidare implementerade Paradox under 2022 en ny uppförandekod för spelarplattformar. Bolaget erbjuder även anställda utbildning i sociala medier och spelarkontakt. Paradox eftersträvar en mer nybörjarvänlig design i dess kärnspel med bättre uppstartsguider i spelen. Bolaget arbetar även för att öka spelens tillgänglighet genom guider såväl som riktlinjer för bolagets spelutveckling. Premiummodellen utgår från att spelaren betalar en gång för tillgång till innehåll, och huvudsakligen nyttjas inte mikrotransaktioner som uppmanar till spontana inköp.



HÅLLBARHETSOMRÅDEN	FÖRKLARING	HANTERING
Hållbar drift	Kontrakterade leverantörers och partners agerande har en direkt inverkan på Paradox verksamhet ifall de inte arbetar på ett hållbart sätt, då det medför risker som är sociala och/eller affärsetiska. Riskerna innefattar allt från att Paradox erhåller ett direkt sämre utbyte av affärsrelationen med motparten till att Paradox rykte påverkas. Vidare kan ohållbart agerande från en leverantör eller partner påverka deras medarbetare och samhällena där bolaget verkar på ett negativt sätt.	Paradox arbetar löpande för att identifiera risker som uppstår i och av dess leverantörsrelationer. Bolaget undersöker till exempel leverantörer och partners, bland annat genom platsbesök. Under 2022 har uppförandekod för leverantörer utvecklats som förväntas implementeras 2023.
	Miljö- och klimatrelaterade risker innefattar att verksamhetens avtryck på miljö och klimat, särskilt vid inköp av varor och tjänster, är för stort. Klimatförändringen påverkar alla samhällen och människor och således förutsättningarna för allt näringsliv. På lång sikt kan klimatförändringen påverka el- och energiförbrukning vilket påverkar förutsättningarna för Paradox produkter som är beroende av datorer, konsoler och servrar. Likaså finns ryktesmässiga risker kopplade till klimatfrågan som negativt kan påverka ägares, partners, spelares och anställdas bild av bolaget.	Från och med 2021 gör Paradox klimatkodslut för att löpande utvärdera sitt klimatavtryck. Vidare försöker bolaget minimera flygresor till förmån för digitala möten, förlänga livslängden på utrustning, minska pappershantering och arbeta med leverantörer som har ett hållbarhetsfokus. Under 2022 har en ny hållbarhetspolicy upprättats och en resepolicy upprättats.
	Den främsta affärsetiska risken kopplad till Paradox drift och verksamhet är småskalig korruption. Korruption riskerar att försämma relationer, avsluta nutida och framtida relationer och leda till beslut som varken är affärsmässiga eller har bolagets bästa i åtanke.	Alla utlägg godkänns av chef och ett visselblåsarssystem finns på plats för att bättre kunna upptäcka oegentligheter. Under 2022 har en uppförandekod utvecklats som ytterligare tydliggör Paradox syn på korruption för anställda. Dessutom har bolaget upprättat en antikorrupsionspolicy som avdelningar med externa kontakter utbildas i.
Regulatoriska risker kopplade till hållbarhet	Då Paradox är börsnoterat och har en multinationell verksamhet riskerar bolaget att påverkas av olika hållbarhetsrelaterade regleringar på lokal och regional nivå. Att inte följa gällande lagstiftning och regleringar kan leda till böter såväl som ett förtroendetapp hos viktiga intressenter såsom aktieägare. Likaså kommer klimatförändringar och utvecklingen inom andra hållbarhetsområden sannolikt att medföra fler regleringar och politiska insatser som även de kan påverka Paradox verksamhet.	Paradox följer löpande den regulatoriska utvecklingen och säkerställer att bolaget följer gällande lagar och regler som är relaterade till hållbarhet.



HÖGPRESTERANDE TEAM

Fantastiska spelupplevelser skapas av kreativa, skickliga och engagerade team. Paradox har därför ett stort fokus på att skapa rätt förutsättningar för att de 656 medarbetarna ska kunna prestera.

Paradox verksamhet ska bygga på en stark grund av trygghet, tillit, inkludering och samarbete. Genom konstant dialog mellan företagsledning, fackliga parter, chefer och medarbetare strävar Paradox efter att skapa en arbetsmiljö som ger de bästa förutsättningarna för att utveckla nya spelupplevelser.

För att främja kreativitet och produktivitet strävar bolaget efter ett gott individuellt fysiskt och psykiskt välmående och frekvent kompetensutveckling.

Mätning av medarbetares välmående och förtroende

För att kunna få en bild av medarbetarnas syn på arbetsmiljön och deras förtroende för företaget gör Paradox månatliga mätningar i syfte att tidigt kunna identifiera riskområden och snabbt genomföra förbättringar. Paradox mäter detta främst genom engagemangsindex och personalomsättningen, båda måtten följs upp på månadsbasis.

I engagemangsindex har Paradox techbranschen som riktmärke i mätverktyget Peakon. För att säkerställa att bolaget kan attrahera och behålla kompetens är det långsiktiga målet att ha ett engagemangsindex som är i techbranschens övre kvartil. Bolaget strävar efter ett resultat på 8,0 på indexets tiogradiga skala. Under 2022 har Paradox engagemangsindex ökat till 7,8 (7,1). Resultatet har ökat stadigt månad för månad, sannolikt på grund av ett starkt fokus på arbetsmiljö samt att omorganisationer slutförts, vilket givit tydligare projektledning, kortare beslutsvägar och förbättrat samarbete.

Paradox strävar efter att ha en långsiktig personalomsättning om 10 procent då det indikerar att bolaget behåller kompetens men har ett hälsosamt inflyde av nya förmågor. Under 2022 var personalomsättningen på en fortsatt hög nivå om 23 procent (20 procent). Den högre nivån bedöms som temporär då det är en följd av att Paradox lagt ner ett antal utvecklingsprojekt vilket har en eftersläpande effekt, genomfört effektiviseringsåtgärder samt att en lång period med distansarbete som norm påverkat arbetsstyrkans rörlighet.

Medarbetares hälsa

En trygg och god arbetsmiljö som möjliggör välmående och prestation är en självklarhet. Paradox lägger därför stort fokus på att upprätthålla och förbättra arbetsmiljön och stärka medarbetarnas välmående. För att skapa förutsättning för god mental och fysisk hälsa erbjuder Paradox medarbetare olika hälsosatsningar, samtalsstöd med externa beteendevetare, friskvårdsbidrag och sjukfrånvaro följs upp löpande. Vidare arrangeras aktiviteter som uppmanar till social samvaro och gemenskap, vilket bolaget bedömer är en viktig dimension av välmående.

Bolagets spelutvecklingsprojekt planeras även så att de i möjligaste mån genomförs utan övertidsarbete. Då Paradox har ändrat frågorna i dess månatliga medarbetarenkät under 2022 har frågorna "När jag jobbar här känner jag att jag kan leva en fysiskt hälsosam livsstil" och "Paradox bryr sig om min mentala hälsa" tagits bort. Istället

mäts frågan "Min arbetsbelastning är hållbar", som indikerar den arbetsrelaterade stressnivån.

	2020	2021	2022	Mål 2025
Frisknärvaro	98 %	98 %	97 %	≥ 97%
Min arbetsbelastning är hållbar	7,8	7,7	7,9	≥ 8,0

Frisknärvaron beräknas utifrån anställdas generella sjukskrivningstid under ett kalenderår. Frågorna från medarbetarundersökningen besvaras i en 10-gradig skala där 10 står för "håller helt med", 5 för "håller delvis med" och 1 för "håller inte alls med". För att befinna sig i övre kvartilen av engagemangsindex strävar Paradox efter ett resultat som är lika med eller större än det angivna måttalet.

Paradox ligger i stort i linje med målen men kommer fortsatt att eftersträva att anställda har en god balans mellan arbete och fritid. Under 2023 kommer bolaget att fokusera ytterligare på fysisk hälsa för att främja sunda vanor och rörelse.

Karriärutveckling och personlig utveckling

För Paradox innebär en meningsfull arbetsplats bland annat att anställda har många vägar till utveckling och självuppfyllelse på både ett personligt och ett professionellt plan. Därför fokuserar Paradox på löpande utveckling av anställda där utbildning, karriärutveckling och inflytande i kommersiella beslut är viktiga komponenter.

Inom Paradox sker en stor del av arbetet i mindre grupper vilket gör det viktigt att alla kan ta ansvar för, och leda, sitt arbete. Därför erbjuds medarbetarna ledarskapsutveckling i olika steg beroende på roll. Parallellt erbjuds yrkesspecifika utbildningar beroende på medarbetarens roll och färdigheter.

Vidare erbjuds chefer en så kallad toolbox training som ska stödja dem i ledarskapet och under 2022 fortsatte chefsutbildningen Great Leaders för att stärka bolagets ledare. Under 2022 har Paradox även vidareutvecklat de interna senioritetsnivåerna, vilket möjliggör en tydlig karriärsutveckling samt en rättvis lönesättning för det arbete som utförs.

För att säkerställa att alla medarbetare får möjligheten att diskutera sin utveckling och lön genomförs utvecklingssamtal två gånger per år, lönesamtal en gång per år samt uppföljningssamtal däremellan. Vidare försöker Paradox i största möjliga mån rekrytera internt för att ge medarbetare möjlighet att ta större ansvar inom sitt befintliga område eller ta sig an nya utmaningar i andra fält.

Spelutveckling är en kreativ och iterativ process som kräver en bredd av kompetenser som samspelar. För att medarbetare ska kunna påverka slutprodukten av deras arbete och växa på ett personligt och yrkesmässigt plan strävar Paradox efter att arbetet sker i mindre autonoma team med korta beslutsvägar, så att alla har möjlighet att få utlopp för sin kompetens och lyfta sina idéer.



	2020	2021	2022	Mål 2025
Interna rekryteringar	21 %	22 %	25 %	≥ 25 %
Jag ser en väg för min karriärutveckling i vår organisation (medarbetarundersökning)	7,2	6,9	7,1	≥ 7,3
Min chef uppmuntrar och stödjer min utveckling (medarbetarundersökning)	8,5	8,2	8,4	≥ 8,2

Interna rekryteringar beräknas utifrån alla interna tillsättningar på alla rekryteringar som görs under året. Frågorna från medarbetarundersökningen besvaras i en 10-gradig skala där 10 står för håller helt med, 5 för håller delvis med och 1 för håller inte alls med. För att befinna sig i övre kvartilen av engagemangsindex strävar Paradox efter ett resultat som är lika med eller större än det angivna måltalet.

Under 2022 ökade antalet interna rekryteringar med 3 procentenheter jämfört med 2021 och ligger nu i linje med det långsiktiga målet. Samtidigt har medarbetarnas syn på karriärutveckling och utvecklingsstöd från chef ökat med 0,2 vardera på en tiogradig skala och ligger i linje med bolagets långsiktiga mål. Resultatet ska ses utifrån att bolaget genomgått en större organisatorisk förändring i början av 2022 där det uppstod behov av att tillsätta tjänster, vilket ökade den interna rörligheten.

Mångfald och inkludering

Att skapa och sälja fantastiska spel kräver många infallsvinklar och idéer, varför Paradox strävar efter att ha en god mångfald och inkludering. Paradox har både en jämställdhetsplan, handlingsplan samt en policy mot kränkande särbehandling som ska säkerställa att åtgärder vidtas vid eventuella brister samt att risken för diskriminering minimeras. Bolaget arbetar för att bedöma personer utifrån deras kompetens, behandla alla med respekt och ge alla lika rättigheter och möjligheter oavsett kön, etnisk tillhörighet, ålder, sexuell läggning, könsöverskridande identitet eller uttryck, religion eller annan trosuppfattning och funktionsnedsättning.

Dessa policys hanteras och följs upp av bolagets personalavdelning. Internutbildningar genomförs med samtliga chefer samt anställda med gruppsvar för att säkerställa att dessa har tillfredsställande kunskap inom området. Samtliga anställda har möjlighet att lämna feedback eller klagomål anonymt, antingen direkt till personalavdelningen, extern firma, skyddsombud, fackliga representanter eller genom medarbetarundersökningar.

Under 2022 har alla bolagets anställda genomgått utbildning i att identifiera och hantera trakasserier på arbetsplatsen med ytterligare utbildningssteg för chefer och HR-medarbetare. Vidare har bolaget uppdaterat sina processer för att hantera fall av trakasserier och implementerat en ny policy mot trakasserier och mobbning på arbetsplatsen samt stärkt de stöd som chefer har att tillgå vid hanteringen av enskilda fall. Under 2023 fortsätter arbetet med att utbilda och träna medarbetare och chefer. Mer information om utfallet av arbetet för 2022 finns i en separat rapport som finns tillgänglig på Paradox hemsida.

I Paradox Interactives styrelse är en av fem ledamöter kvinna och av bolagets ledande befattningshavare vid utgången av 2022 var en av sex befattningshavare kvinna. Koncernspråket är engelska och i de flesta fall är språkkunskaper i svenska inget krav för anställning.

Andelen kvinnor i koncernen uppgick under 2022 till 20 procent jämfört med 24 procent under 2021. Vilket är en följd av bolagets ökade personalomsättning i slutet av 2021 och under 2022.

Under 2022 har Paradox utvärderat måluppfyllelsen av dess könsfördelning i organisationen. Bolaget bedömer att Paradox inte kommer att nå målet om 30 procent kvinnor i arbetsstyrkan tills 2025. Detta eftersom rekryteringspoolen av kvinnor fortsatt bedöms som för liten.

En god och hög mångfald och jämställdhet är alltså viktigt för Paradox utveckling och bolaget kommer fortsätta att arbeta för att vara en väldigt bra och attraktiv arbetsgivare. För att säkerställa förmåga att både attrahera och behålla kvinnliga medarbetare kommer bolaget fokusera på behandlingen av Paradox kvinnliga anställda, i termer av likabehandling samt förutsättningar för lön- och karriärsutveckling. Utgångspunkten är att ett fortsatt systematiskt arbete inom dessa områden stärker bolagets attraktionskraft. Mätetal och mål är baserade på de legala könen där det långsiktiga målet är att ha en lika hög nivå mellan kvinnor och män.

	Kön	2020	2021	2022	Mål 2025
Jag belönas rättvist (t. ex lön, befordran) för mitt bidrag till Paradox Group	Kvinna	7,2	6,6	6,8	≥ 7,1
	Man	6,8	6,5	6,7	≥ 7,1
Människor från alla bakgrunder behandlas rättvist på Paradox Group	Kvinna	8,3	6,7	8,0	≥ 8,5
	Man	8,5	7,7	8,4	≥ 8,5

Frågorna från medarbetarundersökningen besvaras i en 10-gradig skala där 10 står för håller helt med, 5 för håller delvis med och 1 för håller inte alls med. För att befinna sig i övre kvartilen av engagemangsindex strävar Paradox efter ett resultat som är lika med eller större än det angivna måltalet.

I frågan "Jag belönas rättvist..." är kvinnor marginellt mer nöjda än män med till exempel lön och befordran. Under 2022 genomfördes en större lönekartläggning där omotiverade löneskillnader mellan könen, sett till senioritetsnivå och roll, justerades. Arbetet fortskrider systematiskt på årsbasis.

Vad gäller likabehandling har resultatet för kvinnor ökat mest (+ 1,3) jämfört med 2021. Män upplever dock i större utsträckning än kvinnor att människor från alla bakgrunder behandlas rättvist, vilket är i linje med externa studier av arbetsmiljön och ett område som bolaget kommer fortsätta arbeta med 2023 och framåt.



ANSVARSFULLT SPELANDE

Paradox spel och gemenskapen som formas runt dem ger de som vill en möjlighet att utforska och uttrycka sina fritidsintressen, oavsett bakgrund eller förutsättningar. De ger ett socialt utbyte, intellektuell stimulans och möjlighet att diskutera spelen de älskar med varandra och utvecklarna. Det är dessutom en gemenskap som har stor inverkan på Paradox verksamhet.

Paradox har i sin tur förmåga att påverka diskussionen mellan och med spelare eftersom de kretsar kring Paradox spel och ofta sker i kanaler och på plattformar som Paradox äger. Genom att motverka toxiskt beteende i digitala kanaler, göra spelen tillgängliga för fler och designa och ta betalt för innehåll på ett sätt som inte uppmanar till ohållbart spelande vill Paradox främja ett ansvarsfullt spelande.

Motverka toxiskt beteende

Paradox strävar efter att erbjuda alla en trygg och trivsamt miljö runt dess spel, där de som är intresserade känner sig välkomna att dela sitt engagemang för bolagets spel med andra. För att bolagets spelargemenskaper ska kunna växa på ett konstruktivt och tryggt sätt har Paradox en nolltolerans mot all form av toxiskt beteende i bolagets kanaler, vilket inkluderar rasism, sexism, trakasserier, diskriminering, hatpropaganda, mobbning eller hot såväl som attacker mot spelare, samhället och bolagets anställda. Bolaget strävar efter att hålla dessa ägda kanaler, främst Paradox Forum och Discord, fria från sådana beteenden genom att reglera det i användarvillkor för spel och forum, ha dedikerad personal som modererar bolagets plattformar samt ha en integritetspolicy. Spelare uppmanas även att rapportera kränkande beteenden på bolagets spelarplattformar.

Under 2022 har bolaget fortsatt arbetet mot toxiskt forumbeteende. En ny uppförandekod för moderering av spelarplattformar infördes 2022, som bland annat uppdaterat grunderna för avstängning för att effektivare kunna stävja dåligt beteende. Dessutom har nya tekniska system implementerats i bolagets egna kanaler, såsom Discord och forum, som snabbt flaggar potentiella kränkande inlägg och som sedan utvärderas och ageras på av Paradox moderatorer. Vidare fortsätter bolaget att erbjuda anställda som har eller vill ha spelarkontakt utbildning i sociala medier.

Tillgänglighet

Paradox vill uppmuntra och välkomna spelare att pröva bolagets spel, ta del av gemenskapen runt dem och ta kontakt med bolaget. Paradox underlättar tillgängligheten genom att:

- Förenkla för nya spelare
- Spelarkontakt och transparens
- Värnande om integritet
- Riktlinjer för spelutveckling

Förenkla för nya spelare

Många av Paradox spel har en hög komplexitet. För att förenkla möjligheten att lära sig och fördjupa sig i spelen erbjuder bolaget ett spektrum av instruktionsguider; bland annat dedikerade Wikis, guider på forumen och kontrakterade innehållsskapare på YouTube och Twitch som skapar och uppdaterar nybörjarguider för spelen.

Vidare har bolaget fortsatt att utveckla användarvänlig design, för att göra spelen lättare att lära sig.

Spelarkontakt och transparens

Bolaget eftersträvar transparens och inkludering i alla kontakter med spelare. Spelutvecklare, ledande befattningshavare och andra funktioner gör sig själva tillgängliga för spelare i allt från presentation av och diskussioner om spel- och innehållsdesign till presentation av kvartalsrapporter. Målet är att löpande ta in synpunkter, idéer och transparent förklara bolagets beslut och vägval. Under 2022 hölls flertalet presentationer med spelutvecklare såväl som bolagets ledning. Bolaget fortsätter även att erbjuda personlig kundsupport för att hjälpa spelare i gång eller åtgärda uppkomna problem.

Värnande om integritet

Genom bolagets integritetspolicy regleras skyddet av spelarnas integritet och personuppgifter. Detta stöds av den interna IT-policy som vidareutvecklades under 2022.

Riktlinjer för spelutveckling

Spelen hanterar ofta kontroversiella historiska skeenden och kan därför innehålla ämnen som är känsliga. Bolaget har riktlinjer för hur utvecklingsteam ska förhålla sig till känsliga ämnen i spelutvecklingen. Paradox tillåter inte att spelen används som en ursäkt för beteende som är oacceptabelt idag och hanterar därför ämnena med respekt.

Spelberoende

För många är Paradox spel ett medium för avslappning, intellektuell utmaning, intresseför djupning och socialt utbyte. Som alla underhållningsmedier kan dock ett spelande som är för stort, utifrån individens vardag, leda till negativa effekter. Det vill Paradox undvika.

Bolagets huvudsakliga affärsmodell utgår från att spelaren betalar en direkt kostnad för tillgång till innehållet som sedan är tillgängligt utan tidsbegränsning eller ytterligare transaktioner. Vidare kan inte samma innehåll köpas flera gånger. Det bidrar till att spelandet kan spridas ut och impulsköp undviks.

HÅLLBAR DRIFT

Paradox påverkan på omvärlden sker dels genom företagets dagliga drift, dels genom de aktiviteter som utförs av leverantörer, distributörer och andra intressenter. Paradox strävar efter att begränsa den negativa påverkan som driften av dess verksamhet har på samhällena där bolaget verkar genom att minska sitt klimatavtryck och sin miljöpåverkan, främja god affärsetik och använda sitt inflytande i värdekedjan för att främja seriösa aktörer som arbetar i linje med UN Global Compact.

Inflytande i leverantörskedjan

Paradox är som avtalspart ofta direkt beroende av dess intressenters ageranden men också indirekt genom att dess intressenters agerande kan påverka andra, såsom samhälle och media. På olika sätt verkar Paradox för att säkerställa att alla leverantörer agerar i linje med de internationellt överenskomna mänskliga rättigheterna, bland annat genom att kräva att kontraktuella motparter följer gällande lagar och regler, exempelvis arbetslagstiftning. I tillägg till detta läggs vikt vid det professionella rykte som motparter har, för att kunna undvika att samarbeta med parter som inte tillämpar godtagbara villkor. I relation till stora motparter, främst inom spelutveckling, strävar bolaget efter att besöka motparterna innan avtal sluts. Under 2022 har en global uppförandekod, som baseras



på UN Global Compacts tio principer, implementerats för all bolagets verksamhet. En uppförandekod för leverantörer kommer att implementeras under 2023.

Klimatavtryck

Paradox strävar efter att minska bolagets påverkan på klimatförändringen. Även om datorspelbolag har en begränsad påverkan på klimatet då produktutveckling och försäljning i huvudsak sker digitalt så görs inköp av utrustning, anställda genomför resor och lokaler hyrs. Vidare kräver bolagens produkter att spelarna har tillgång till hårdvara såsom datorer eller konsoler. Dessa kräver en viss elkonsumention vid användning och hårdvaran är behäftade med utsläpp i produktion. För att stärka hållbarhetsarbetet har en ny hållbarhetspolicy utvecklats och implementerats under det gångna året.

För att kartlägga bolagets klimatpåverkan genomförs en årlig klimatberäkning i enlighet med Greenhouse Gas-protokollet (GHG-protokollet). Paradox har i dagsläget inga utsläpp inom Scope 1 då bolaget inte har en bolagsägd fordonsflotta eller stationär förbränning av drivmedel. Även om fler datapunkter lagts till Scope 3 under 2022 så har bolaget inte kunnat inkludera hela Scope 3 i mätningen. Exempelvis fanns inte möjlighet att mäta spelarens elkonsumention när de spelar ett av Paradox spel på dator eller konsol.

Utsläpp per kategori

Paradox totala utsläpp ökade till 676 tCO₂e (497 tCO₂e), vilket var en effekt av att covidrestriktioner släpptes vilket bland annat medfört ökad lokalanvändning och ökat affärsresande. Sett till utsläppsområden är el och värme fortsatt enskilt störst 285 tCO₂e (298 tCO₂e), följt av tjänsteresor 220 tCO₂e (55 tCO₂e) och därefter inköp 164 tCO₂e (129 tCO₂e).

Fördelning av tCO₂e efter kategori*

Kategori	2022	2021
Elektricitet och uppvärmning**	285	298
Tjänsteresor	220	55
Inköpta varor och tjänster	164	120
Servrar	6	23
Total	676	497

*Marknadsbaserad rapportering

**Elektricitet och uppvärmning inkluderar de direkta utsläppen från el- och värmegenerering inom Scope 2 samt uppströmsutsläpp från användningen av el och värme inom Scope 3

Utsläpp per Scope

Scope 2

Inom Scope 2 släpper Paradox ut 214 tCO₂e (236 tCO₂e), främst genom bolagets lokaler. Internationella kontor står för det största klimatavtrycket medan kontor i Sverige står för en mindre del på grund av tillgången på grön el och värme.

För att minska påverkan arbetar Paradox med fastighetsvärdar som har ett utpräglat hållbarhetsfokus, exempelvis nyttjar

huvudkontoret i Stockholm grön el och fjärrvärme vilket har stor inverkan på klimatavtrycket.

Scope 3

Majoriteten av Paradox utsläpp finns i Scope 3. Tjänsteresor med flyg är bolagets enskilt största klimatpåverkande faktor inom detta Scope, då den ökat väsentligt i och med ett ökat resande efter covidpandemin. Resandet är nu på en, för Paradox, normal nivå.

Inköp av IT-utrustning till bolagets drift och anställda är den näst största klimatpåverkande faktorn inom Scope 3 med 164 tCO₂e. Ökningen kan förklaras av att Paradox under året köpt in spelkonsoler till samtliga anställda samt inkluderat inköp företagsmärkta kläder i kategorin. Uppströmsutsläpp från användningen av el och värme är den tredje största klimatpåverkande faktorn inom Scope 3 (72 tCO₂e).

Servrar står för de minsta utsläppen inom Scope 3, det fanns dock inte möjlighet att få ut data från alla bolagets molnleverantörer varpå utsläppen sannolikt är större än redovisat.

För att säkerställa ett rimligt resande har Paradox under 2022 sett över sin resepolicy för att förorda digitala möten, tågresor och kollektivtrafik närhelst det är möjligt. För att minska de utsläpp som skapas av bolagets IT-inköp arbetar bolaget med väletablerade leverantörer av både hårdvara och serverkapacitet som har ett utpräglat hållbarhetsfokus och produkter som är väl genomarbetade ur klimat- och miljösynpunkt. Vidare har bolaget förlängt livslängden på all IT-utrustning för att undvika för hög konsumtion som påverkar bolagets klimatavtryck. Under året har Paradox även ökat återvinning av IT-utrustning och därigenom sparat 12,5 tCO₂e.

Paradox påverkan per Scope (platsbaserad rapportering), tCO₂e

Scope	2022	2021
2	169	193
3	449	256
Total	619	449

Paradox påverkan per Scope (marknadsbaserade rapportering), tCO₂e

Scope	2022	2021
2	214	236
3	462	261
Total	676	497

Miljöpåverkan

Paradox verkar för att begränsa bolagets miljömässiga påverkan genom att minimera den fysiska delen av verksamheten och flytta över så mycket som möjligt av verksamheten till det digitala mediet. I den utsträckning resor genomförs, exempelvis till branschkonferenser, minimerar Paradox antalet resande för att minska miljöpåverkan och externa möten ska i största möjliga mån vara digitala snarare än fysiska.



Vidare arbetar Paradox med att minimera användandet av papper genom att använda e-signeringssystem för avtal och andra digitala dokumenthanteringssystem så långt det är möjligt. Den miljövänliga teknologi som Paradox främst är inblandad i att sprida och utveckla är övergången från spel i fysisk distribution, till spel i helt digital form som laddas ned från internet. Denna övergång bidrar dels till att minska miljöpåverkan från produktion av de fysiska produkterna, dels till att minska miljöpåverkan från transport av de fysiska produkterna och har fått stor spridning på spelmarknaden. Paradox säljer över 95 % av sina spel i digital form.

Affärsetik

Paradox långsiktiga tillväxt och framgång är beroende av att företagets relationer med spelare, anställda och andra intressenter är goda. Framför allt när Paradox är i en tillväxtfas är bolaget beroende av att attrahera nya spelare, ny personal, nya utvecklingsstudios och nya samarbetspartners. Grundstenen för goda relationer är ett affärsetiskt agerande eftersom det är utgångspunkten för alla förtroendefulla affärsrelationer och transaktioner.

Motverka korruption

En del av ett affärsetiskt agerande är att motverka korruption. Även om Paradox anser att korruption inte är utbrett inom spelbranschen säkerställs ett proaktivt förhållningssätt genom en policy mot korruption och mutor samt utbildning i anti-korruption och mutor för arbetsgrupper med frekventa externa kontakter.

Vidare måste alla utlägg godkännas av den relevanta personens chef samt av ekonomiavdelningen, för att ha kontroll på vilka betalningar som görs av medarbetarna med Paradox medel och därigenom motverkas möjligheten för mutor eller liknande. Bolaget har även riktlinjer i form av personalhandböcker, chefshandböcker, en uppförandekod och en antikorrupsionspolicy som implementerats under 2022, som stöd för hur personal ska agera etiskt i affärsrelationer.

Bolaget har även ett visseblåsarsystem för att öka möjligheterna att uppmärksamma och åtgärda agerande som inte är affärsetiskt. Under 2022 inkom inga anmälningar om att personal agerat oetiskt eller korrupt.

Under 2023 kommer bolagets medarbetare att fortsätta utbildas i antikorrupsion, både vid anställningens start och fortlöpande därunder.



AKTIEN, ÄGARFÖRHÅLLANDEN, UTDELNINGSPOLICY OCH RESULTATDISPOSITION

Aktien

Enligt bolagsordningen ska aktiekapitalet vara lägst 500 000 SEK och högst 2 000 000 SEK fördelat på lägst 100 000 000 aktier och högst 400 000 000 aktier. Vid utgången av året uppgår aktiekapitalet till 528 096 SEK fördelat på totalt 105 619 209 aktier. Varje aktie har ett kvotvärde på 0,005 SEK. Aktierna är av samma aktieslag och är utfärdade i enlighet med svensk rätt och är denominerade i svenska kronor (SEK). Varje aktie berättigar innehavaren till en röst på bolagsstämma och varje aktieägare har rätt att rösta för samtliga aktier som aktieägaren innehar i bolaget.

Ägarförhållanden

Vid utgången av 2022 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4% (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 17,3 % samt Tencent Holdings Limited 10,1%.

Utdelningspolicy

Paradox utdelningspolicy är baserad på principen att den totala utdelningen ska anpassas efter trender i lönsamhet och likviditet, beaktat koncernens utveckling, investeringar, förvärv samt finansiella ställning. Så länge koncernen befinner sig i tillväxtfas innebär detta att resultaten till största del återinvesteras i verksamheten.

Resultatdisposition

Följande balanserad vinst ska disponeras av årsstämman:

Överkursfond	29 542 366
Balanserade vinstmedel från föregående år	-237 668 933
Årets resultat	551 925 032
	343 798 466

Styrelsen föreslår att den balanserade vinsten behandlas så

att i utdelning utbetalas 2,00 SEK per aktie	211 238 418
att i ny räkning balanseras	132 560 048
	343 798 466

Det är styrelsens bedömning att den föreslagna utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som verksamhetens art, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsoliderings- och investeringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Beträffande koncernens och moderbolagets resultat och ställning i övrigt hänvisas till efterföljande resultat- och balansräkningar med tillhörande tilläggsupplysningar.



RESULTATRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2022-01-01 2022-12-31	2021-01-01 2021-12-31
Nettoomsättning	5	1 972 906	1 447 456
Kostnad sålda varor	7, 8, 9, 10	-862 629	-880 971
Bruttoresultat		1 110 277	566 485
Försäljningskostnader	7, 8, 9, 10	-170 490	-192 867
Administrationskostnader	7, 8, 9, 10, 11	-91 618	-102 899
Övriga rörelseintäkter	12	56 635	40 841
Övriga rörelsekostnader	13	-17 658	-4 107
Rörelseresultat		887 146	307 453
Finansiella intäkter	15	3 952	545
Finansiella kostnader	16	-6 658	-4 072
Resultat efter finansiella poster		884 440	303 926
Inkomstskatt	18	-175 731	-56 157
Årets resultat		708 709	247 770

Årets resultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.

Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare (kr)

- före utspädning	42	6,71	2,35
- efter utspädning	42	6,70	2,34

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN (TSEK)

	2022-01-01 2022-12-31	2021-01-01 2021-12-31
Årets resultat	708 709	247 770
ÖVRIGT TOTALRESULTAT		
<i>Poster som kan komma att omklassificeras till resultaträkningen</i>		
Omräkningsdifferenser	20 780	9 185
Totalresultat för året	729 489	256 955

Årets totalresultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.



BALANSRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2022-12-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	1 650 275	1 198 502
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	159 501	232 480
Goodwill	21	22 415	20 600
Summa immateriella anläggningstillgångar		1 832 191	1 451 582
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier och installationer	22	17 561	22 021
Nyttjanderättstillgångar	23, 24	136 118	165 272
Summa materiella anläggningstillgångar		153 680	187 294
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i intresseföretag	27	32 555	31 082
Andra långfristiga fordringar	28	18 695	18 589
Summa finansiella anläggningstillgångar		51 249	49 671
Summa anläggningstillgångar		2 037 120	1 688 546
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	29	259 948	133 780
Skattefordringar		709	19 821
Övriga fordringar		34 769	24 534
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	61 376	56 287
Summa kortfristiga fordringar		356 802	234 422
Likvida medel	31	747 506	599 724
Summa omsättningstillgångar		1 104 307	834 147
SUMMA TILLGÅNGAR		3 141 427	2 522 693



BALANSRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2022-12-31	2021-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	32		
Aktiekapital		528	528
Reserver		25 176	4 397
Övrigt tillskjutet kapital		29 542	27 994
Balanserat resultat inklusive årets resultat		2 237 131	1 628 644
Summa eget kapital		2 292 377	1 661 563
 Långfristiga skulder			
Leasingskulder	24	104 845	134 438
Uppskjutna skatteskulder	34	137 220	163 606
Övriga skulder	35	–	422
Summa långfristiga skulder		242 065	298 466
 Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		52 487	97 016
Aktuella skatteskulder		66 529	6 278
Leasingskulder	24	35 616	34 536
Övriga skulder	35	33 725	28 283
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	36	418 628	396 550
Summa kortfristiga skulder		606 985	562 663
 Summa skulder		849 050	861 129
 SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		3 141 427	2 522 693



EGET KAPITAL, KONCERNEN (TSEK)

	Not	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2021-01-01		528	27 994	-4 788	1 484 423	1 508 158
Årets resultat		-	-	-	247 770	247 770
Övrigt totalresultat						
Omräkningsdifferenser		-	-	9 185	-	9 185
Summa övrigt totalresultat		-	-	9 185	-	9 185
Summa totalresultat		-	-	9 185	247 770	256 955
Transaktioner med aktieägare						
Återköp teckningsoptioner		-	-	-	-	-
Utdelning		-	-		-105 600	-105 600
Summa transaktioner med aktieägare		-	-	-	-103 549	-103 549
UTGÅENDE BALANS 2021-12-31	32	528	27 994	4 397	1 628 644	1 661 563
Ingående balans 2022-01-01		528	27 994	4 397	1 628 644	1 661 563
Årets resultat		-	-	-	708 709	708 709
Övrigt totalresultat						
Omräkningsdifferenser		-	-	20 780	-	20 780
Summa övrigt totalresultat		-	-	20 780	-	20 780
Summa totalresultat		-	-	20 780	708 709	729 489
Transaktioner med aktieägare						
Premier vid lösen av optionsprogram		0	3 362	-	-	3 362
Återköp av optioner		-	-1 814	-	-	-1 814
Aktierelaterade ersättningar personal		-	-	-	5 378	5 378
Utdelning					-105 600	-105 600
Summa transaktioner med aktieägare		0	1 548	-	-100 222	-98 674
UTGÅENDE BALANS 2022-12-31	32	528	29 542	25 176	2 237 131	2 292 377

Det finns inget innehav med bestämmande inflytande i koncernen. Allt eget kapital är således hänförligt till moderbolagets aktieägare.



KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN (TSEK)

		2022-01-01 2022-12-31	2021-01-01 2021-12-31
	Not		
Rörelseresultat		887 146	307 453
Justering för av- och nedskrivningar		473 498	589 855
Övriga justeringar		4 362	-4 235
Erhållen ränta		3 952	545
Betald ränta	24	-6 658	-4 072
Betald inkomstskatt		-126 703	-150 200
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet		1 235 598	739 346
Förändringar av rörelsekapitalet:			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		-141 060	42 441
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		-9 799	-45 202
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten		1 084 740	736 586
Investeringsverksamheten			
Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten		-793 771	-744 313
Investeringar i licenser, varumärken och liknande rättigheter		-	-3 235
Investeringar i inventarier och installationer		-2 119	-1 694
Investeringar i andelar i koncernföretag		-11 055	-
Investeringar i övriga finansiella tillgångar		-25	-17 333
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-806 969	-766 574
Finansieringsverksamheten			
Amortering av leasingskuld	24	-35 371	-33 994
Utbetald utdelning		-105 600	-105 600
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-140 971	-139 594
Årets kassaflöde		136 800	-169 583
Likvida medel vid årets början		599 724	767 561
Kursdifferens i likvida medel		10 981	1 746
Likvida medel vid årets slut	31	747 506	599 724



RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2022-01-01 2022-12-31	2021-01-01 2021-12-31
Nettoomsättning	5	1 992 191	1 446 878
Kostnad sålda varor	7, 8, 9, 10	-1 276 664	-873 604
Bruttoresultat		715 528	573 274
Försäljningskostnader	7, 8, 9, 10	-163 264	-180 473
Administrationskostnader	7, 8, 9, 10, 11	-91 873	-104 349
Övriga rörelseintäkter	12	54 248	34 487
Övriga rörelsekostnader	13	-17 060	-4 262
Rörelseresultat		497 578	318 678
Resultat från andelar i koncernföretag	14	–	43 143
Finansiella intäkter	15	1 952	341
Finansiella kostnader	16	-2 391	-157
Resultat efter finansiella poster		497 140	362 004
Bokslutsdispositioner	17	200 000	68 100
Inkomstskatt	18	-145 215	-83 065
Årets resultat		551 925	347 039
RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, MODERBOLAGET (TSEK)			
Övrigt totalresultat		–	–
Totalresultat för året		551 925	347 039

Årets resultat och totalresultat för året är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.



BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2022-12-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	1 408 095	1 185 934
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	37 495	63 625
Summa immateriella anläggningstillgångar		1 445 590	1 249 559
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier och installationer	22	10 116	14 242
Summa materiella anläggningstillgångar		10 116	14 242
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	26	305 812	305 812
Andelar i intresseföretag	27	16 766	16 766
Andra långfristiga fordringar	28	17 393	17 393
Summa finansiella anläggningstillgångar		339 970	339 971
Summa anläggningstillgångar		1 795 677	1 603 772
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	29	255 031	130 840
Fordringar hos koncernföretag		79 656	35 176
Skattefordringar		–	19 821
Övriga fordringar		28 163	18 668
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	59 969	55 335
Summa kortfristiga fordringar		422 818	259 840
Kassa och bank	31	448 013	469 881
Summa omsättningstillgångar		870 832	729 720
SUMMA TILLGÅNGAR		2 666 508	2 333 492



BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2022-12-31	2021-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	32		
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital		528	528
Fond för utvecklingsutgifter		1 408 095	1 185 934
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond		29 542	27 994
Balanserat resultat		-237 669	-262 325
Årets resultat		551 925	347 039
Summa eget kapital		1 752 422	1 299 171
Obeskattade reserver	33	485 000	555 000
Långfristiga skulder			
Övriga skulder		-	422
Summa långfristiga skulder		-	422
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		45 619	87 113
Skulder till koncernföretag	38	28 016	21 409
Aktuella skatteskulder		4 352	-
Övriga skulder	35	4 339	13 740
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	36	346 760	356 637
Summa kortfristiga skulder		429 086	478 899
Summa skulder		429 086	479 321
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 666 508	2 333 492



EGET KAPITAL, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	Aktiekapital	Fond för utvecklings- utgifter	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2021-01-01		528	913 222	27 994	113 937	1 055 681
Årets resultat		-	-	-	347 039	347 039
Övrigt totalresultat		-	-	-	-	-
Summa totalresultat		-	-	-	347 039	347 039
Överföring fond för utvecklingsutgifter		-	272 713	-	-272 713	-
Transaktioner med aktieägare						
Utdelningar		-	-	-	-105 600	-105 600
Aktierelaterade ersättningar personal		-	-	-	2 051	2 051
Summa transaktioner med ägare		-	-	-	-103 549	-103 549
UTGÅENDE BALANS 2021-12-31	32	528	1 185 934	27 994	84 714	1 299 171
Ingående balans 2022-01-01		528	1 185 934	27 994	84 714	1 299 171
Årets resultat		-	-	-	551 925	551 925
Övrigt totalresultat		-	-	-	-	-
Summa totalresultat		-	-	-	551 925	551 925
Överföring fond för utvecklingsutgifter		-	222 161	-	-222 161	-
Transaktioner med aktieägare						
Premier vid lösen av optionsprogram		0	-	3 362	-	3 362
Återköp av optioner		-	-	-1 814	-	-1 814
Aktierelaterade ersättningar personal		-	-	-	5 378	5 378
Utdelningar		-	-	-	-105 600	-105 600
Summa transaktioner med ägare		0	-	1 548	-100 222	-98 674
UTGÅENDE BALANS 2022-12-31	32	528	1 408 095	29 542	314 256	1 752 422



KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2022-01-01 2022-12-31	2021-01-01 2021-12-31
Rörelseresultat		497 578	318 678
Justering för av- och nedskrivningar		311 283	260 064
Övriga justeringar		7 023	238 352
Erhållen ränta		2 067	341
Betald ränta		-2 505	-157
Betald inkomstskatt		-121 041	-149 115
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet		694 404	668 163
Förändringar av rörelsekapitalet:			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		-92 606	41 256
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		-3 798	-106 727
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten		598 000	602 692
Investeringsverksamheten			
Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten		-502 095	-738 215
Investeringar i licenser, varumärken och liknande rättigheter		-	-3 235
Investeringar i inventarier och installationer		-1 093	-
Investeringar i dotterföretag		-11 055	-
Investeringar i övriga finansiella tillgångar		-25	-17 333
Utdelningar från dotterföretag		-	43 143
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-514 268	-715 639
Finansieringsverksamheten			
Utbetald utdelning		-105 600	-105 600
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-105 600	-105 600
Årets kassaflöde		-21 867	-218 547
Likvida medel vid årets början		469 880	688 427
Likvida medel vid årets slut	31	448 013	469 880



NOTER (TSEK)

NOT 1. ALLMÄN INFORMATION

Paradox Interactive är en global utvecklare och förläggare av datorspel.

Moderföretaget Paradox Interactive AB (publ) med organisationsnummer 556667-4759 är ett aktiebolag registrerat i Sverige med säte i Stockholm. Adressen till huvudkontoret är Magnus Laduläsgatan 4, 118 66, Stockholm.

Koncernredovisningen för det år som slutade den 31 december 2022, inklusive jämförelsetal, godkändes för utfärdande av styrelsen den 18 april 2023, se not 43.

NOT 2. SAMMANFATTNING AV VIKTIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernens finansiella rapporter har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen, RFR 1 - Kompletterande redovisningsregler för koncerner och International Financial Reporting Standards (IFRS) såsom de har antagits av EU.

Att upprätta finansiella rapporter i överensstämmelse med IFRS kräver användning av en del viktiga uppskattningar för revisionsändamål. Vidare kräver det att ledningen gör vissa bedömningar vid tillämpning av koncernens redovisningsprinciper. De områden som innefattar en hög grad av bedömning, som är komplexa, eller sådana områden där antaganden och uppskattning är av väsentlig betydelse för koncernredovisningen anges i not 4.

Nya och ändrade standarder som tillämpas av koncernen

Ändringar som trädde i kraft den 1 januari 2022 och som därför har börjat tillämpas i år har inte haft någon väsentlig påverkan på koncernens resultat och ställning.

Standarder, ändringar och tolkningar rörande befintliga standarder som ännu inte har trätt i kraft och som inte tillämpas i förtid av koncernen

Ett antal nya standarder, ändringar i standarder och tolkningar som har publicerats träder i kraft för räkenskapsår som börjar efter 1 januari 2022 och har inte tillämpats vid upprättandet av denna finansiella rapport. Dessa nya standarder, ändringar och tolkningar väntas inte ha en väsentlig inverkan på koncernens finansiella rapporter på innevarande eller kommande perioder och inte heller på framtida transaktioner.

Grund för upprättande

Koncernredovisningen har upprättats enligt anskaffningsvärdemetoden, förutom vissa finansiella skulder värderade till verkligt värde. Monetära belopp uttrycks i Sveriges valuta SEK och avrundas till närmaste tusental, om inte annat står angivet.

Grund för konsolidering

I koncernredovisningen konsolideras moderföretagets och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 31 december 2022. Alla dotterföretag har balansdag den 31 december.

Dotterföretag är alla företag över vilka koncernen har bestämmande inflytande. Koncernen har bestämmande inflytande över ett företag när den exponeras för eller har rätt till rörlig avkastning från sitt innehav i företaget och kan påverka avkastningen genom sitt bestämmande inflytande i företaget. Dotterföretag inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen. De exkluderas ur koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet upphör.

Alla koncerninterna transaktioner och balansposter elimineras vid konsolidering, inklusive realiserade vinster och förluster på transaktioner mellan koncernföretag. I de fall realiserade förluster på koncerninterna försäljningar av tillgångar återförs vid konsolidering, prövas även den underliggande tillgångens nedskrivningsbehov utifrån ett koncernperspektiv. Belopp som redovisas i de finansiella rapporterna för dotterföretag har justerats där så krävs för att säkerställa överensstämmelse med koncernens redovisningsprinciper. Resultat och övrigt totalresultat för dotterföretag som förvärvats under året redovisas från det datum förvärvet alternativt avyttringen träder i kraft, enligt vad som är tillämpligt.

Rörelseförvärv

Koncernen tillämpar förvärvsmetoden vid redovisning av rörelseförvärv. Den ersättning som överförs av koncernen för att erhålla bestämmande inflytande över ett dotterföretag beräknas som summan av verkliga värden på förvärvsdagen på de överlåtna tillgångarna, de övertagna skulderna och de eget kapital-andelar som emitterats av koncernen, vilket innefattar det verkliga värdet för en tillgång eller skuld som uppkommit vid en överenskommelse om villkorad köpeskilling. Villkorad köpeskilling klassificeras antingen som eget kapital eller som finansiell skuld. Belopp klassificerade som finansiella skulder omvärderas varje period till verkligt värde. Eventuella omvärderingsvinster och -förluster redovisas i resultatet. Förvärvskostnader kostnadsförs när de uppkommer. Förvärvade tillgångar och övertagna skulder värderas till det verkliga värdet per förvärvstidpunkten.

Intresseföretag

Intresseföretag är alla de företag där koncernen har ett betydande men inte bestämmande inflytande, vilket i regel gäller för aktieinnehav som omfattar mellan 20 % och 50 % av rösterna. Andelar i intresseföretag redovisas enligt kapitalandelsmetoden. Det redovisade värdet för innehav i intresseföretag ökas eller minskas med koncernens andel av intresseföretagets resultat och övrigt totalresultat. Detta justeras när så krävs för att säkerställa överensstämmelse med koncernens redovisningsprinciper. Realiserade vinster och förluster på transaktioner mellan koncernen och dess intresseföretag elimineras motsvarande koncernens andel i dessa företag. I de fall realiserade förluster elimineras nedskrivningsprövas även den underliggande tillgången.

Segmentrapportering

Rörelsesegment rapporteras på ett sätt som överensstämmer med den interna rapportering som lämnas till den högste verkställande



beslutsfattaren. Verksamheten bedöms i sin helhet, som ett segment. Den högste verkställande beslutsfattaren är företagets verkställande direktör, och ansvarar för tilldelning av resurser och bedömning av rörelsesegmentens resultat.

Omräkning av utländsk valuta

Koncernredovisningen presenteras i valutan SEK som också är moderföretagets funktionella valuta.

Transaktioner i utländsk valuta räknas om till den funktionella valutan, SEK, utifrån de rådande valutakurserna på transaktionsdagen (avistakurs). Vinster och förluster i utländsk valuta till följd av reglering av sådana transaktioner och till följd av omvärdering av monetära poster till balansdagskursen redovisas i resultaträkningen som övriga rörelseintäkter respektive övriga rörelsekostnader.

Icke-monetära poster omräknas inte på balansdagen utan värderas till historiskt anskaffningsvärde (omräknat till transaktionsdagens kurs).

I koncernredovisningen räknas alla tillgångar, skulder och transaktioner i koncernföretag som har en annan funktionell valuta än SEK (koncernens rapporteringsvaluta) om till SEK vid konsolideringen. Koncernföretagets funktionella valuta har varit oförändrad under rapportperioden.

Vid konsolideringen har tillgångar och skulder räknats om till balansdagskursen per balansdagen. Justeringar av goodwill och verkligt värde som uppstår vid förvärv av en utlandsverksamhet har redovisats som tillgångar och skulder i utlandsverksamheten och omräknats till SEK till balansdagskursen. Intäkter och kostnader har omräknats till SEK enligt en genomsnittlig kurs under rapportperioden. Valutakursdifferenser bokförs direkt mot övrigt totalresultat och redovisas i valutaomräkningsreserven i eget kapital. Vid avyttring av en utlandsverksamhet omklassificeras de hänförliga ackumulerade omräkningsdifferenserna som är redovisade i eget kapital.

Intäkter

Intäkterna avser huvudsakligen intäkter från tillhandahållande av interaktivt innehåll genom avtal med plattformsaktörer så som Valve, Sony och Microsoft.

Interaktivt innehåll består av intäkter från mjukvara avseende datorspel som spelas antingen offline eller online, eller en kombination av offline och online. Intäkter för mjukvara erhålls även för nedladdningsbart innehåll till sålda datorspel.

Vid bedömningen av om en intäkt ska redovisas följer koncernen en 5-steps process:

- Identifiera avtalet med kund
- Identifiera prestationsåtaganden
- Fastställa transaktionspriset
- Fördela transaktionspriset på prestationsåtagandena
- Redovisa intäkten vid tidpunkten för uppfyllelsen av prestationsåtagandet.

Intäkter från försäljning av mjukvara för datorspel och onlinetjänster redovisas när koncernen uppfyller

prestationsåtagandena genom att överföra kontrollen av datorspelen och tjänsterna till kund. Transaktionspriset för ett avtal inkluderar inte belopp som erhållits för tredje parts räkning, exempelvis försäljningsskatter som sales tax, moms och liknande skatter.

Intäkter från försäljning av mjukvara för datorspel sker genom tillhandahållandet av en licens till en immateriell tillgång för att kunna spela spelet offline, dvs det krävs ingen internetuppkoppling för att komma åt spelet eller dess innehåll. Intäkten relaterad till tillhandahållandet av licensen intäktsförs vid tidpunkten då kontrollen av spelen överförs till kund.

Viss mjukvara som kan spelas offline kan även inkludera spelrelaterade tjänster som tillhandahålls över tid och är beroende av en internetuppkoppling. Spelrelaterade tjänster kan exempelvis avse multiplayerfunktionalitet, chattfunktioner, mm. Koncernen gör löpande bedömningar för spel som kan spelas offline avseende om man har något väsentligt prestationsåtagande som utgörs av onlinetjänsterna till spelet. Om koncernens tillhandahållande av onlinetjänsterna utgör ett väsentligt prestationsåtagande utöver tillhandahållandet av offlinespelet så allokeras transaktionspriset på flera prestationsåtaganden. Till prestationsåtagandet som avser offlinespelet sker intäktsföring när kunden erhåller kontroll över licensen, och till prestationsåtagandet som avser onlinetjänsten periodiseras intäkten över en uppskattad tidsperiod för nyttjandet av tjänsten.

För närvarande har koncernen inte klassificerat några intäkter hänförliga till prestationsåtaganden för tillhandahållande av spelrelaterade tjänster.

Intäkter från datorspel som kan spelas offline erhålls i huvudsak från digital nedladdning. Intäktsföring sker i regel när spelet kan laddas ned av slutanvändaren hos en plattformsaktör. Försäljning från förköp, säsongspass och spelpass intäktsförs således när nedladdning av spelet eller innehåll till spelet kan ske av slutanvändaren.

I vissa fall ingår koncernen avtal med kunder som inkluderar garanterade intäktsbelopp och försäljningsbaserade royalties utöver garantibeloppen i utbyte mot ett tillhandahållande av en licens för spel på vissa marknader och/eller vissa plattformar. Dessa upplägg kan inkludera flera prestationsåtaganden, bland annat för tillhandahållandet av licensen, rättigheter till ytterligare spelsläpp och nedladdningsbart innehåll, uppdateringar samt royaltybetalningar från försäljning till slutanvändaren. Fastställande av prestationsåtaganden och transaktionspriser för garanterade intäktsbelopp kräver väsentliga uppskattningar och bedömningar av koncernledningen.

Koncernen redovisar en avtalsskuld när den mottagit en ersättning som erhållits avseende uppfyllda prestationsåtaganden och redovisar dessa belopp som en förutbetalad intäkt i rapporten över finansiell ställning. På samma sätt, om koncernen uppfyller ett prestationsåtagande innan vederlaget erhålls, redovisar koncernen antingen en avtalstillgång eller en upplupen intäkt i rapporten över finansiell ställning, beroende på om något annat än tidsaspekten är avgörande för när ersättningen förfaller.



Kostnad sålda varor

Kostnad sålda varor avser kostnader för spelutveckling, drift och underhåll av spel, samt royalties till externa spelutvecklare och andra rättighetsinnehavare.

Försäljningskostnader

Försäljningskostnader avser kostnader inom sälj, marknadsföring och PR.

Administrationskostnader

Administrationskostnader avser kostnader för centrala stödfunktioner.

Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader

Som övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader redovisas intäkter och kostnader som ligger utanför ordinarie verksamhet. I posten ingår i huvudsak kursvinster och kursförluster i rörelsen samt omvärdering av villkorade köpeskillningar redovisade i resultaträkningen.

Inkomstskatter

Skattekostnaden som redovisas i resultatet består av summan av den uppskjutna skatt och aktuella skatt som inte redovisas i övrigt totalresultat eller direkt i eget kapital. Beräkning av aktuell skatt bygger på skattesatser och skatteregler som är beslutade eller i praktiken beslutade vid rapportperiodens slut. Uppskjuten inkomstskatt beräknas enligt balansräkningsmetoden på alla temporära skillnader.

Resultat per aktie

Resultat per aktie före utspädning beräknas genom att dividera resultat hänförligt till moderföretagets aktieägare med ett vägt genomsnittligt antal utestående stamaktier under perioden. För beräkning av resultat per aktie efter utspädning justeras beloppen som använts för beräkning av resultat per aktie före utspädning genom att beakta det vägda genomsnittet av de ytterligare stamaktier som skulle ha varit utestående vid en konvertering av samtliga potentiella stamaktier.

Goodwill

Goodwill representerar framtida ekonomiska fördelar som uppkommer vid ett rörelseförvärf, men som inte är enskilt identifierade och separat redovisade. Goodwill redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade nedskrivningar.

Övriga immateriella tillgångar

Initial redovisning av immateriella tillgångar

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

Utgifter för forskningsfasen i ett spelutvecklingsprojekt kostnadsförs i den period då de uppkommer.

Utgifter som är direkt hänförliga till ett projekts utvecklingsfas redovisas som immateriell tillgång förutsatt att de uppfyller följande krav:

- att utvecklingsutgiften kan mätas på ett tillförlitligt sätt
- att projektet är tekniskt och kommersiellt genomförbart
- att koncernen har för avsikt och tillräckliga resurser att färdigställa projektet

- att koncernen har förutsättningar att använda eller sälja programvaran
- att programvaran kommer att generera sannolika framtida ekonomiska fördelar

Utvecklingsutgifter som inte uppfyller dessa kriterier för aktivering kostnadsförs när de uppkommer.

Direkt hänförliga utgifter inkluderar personalkostnader som uppkommer i arbetet med programvaruutvecklingen tillsammans med omkostnader som är direkt hänförliga till arbetet med att färdigställa tillgången, samt externt fakturerade utvecklingskostnader.

Licenser, varumärken och liknande rättigheter

Varumärken och licenser som förvärvats separat redovisas till anskaffningsvärde. Varumärken som uppfyller villkoren för att särredovisas i ett rörelseförvärf redovisas som immateriella tillgångar och värderas initialt till verkligt värde.

Redovisning i efterföljande perioder

Alla immateriella tillgångar med begränsad livslängd, inklusive aktiverade spelprojekt, redovisas enligt anskaffningsvärdemetoden varvid aktiverade utgifter skrivs av antingen linjärt, eller degressivt över den beräknade nyttjandeperioden. Val av avskrivningsmetod sker för respektive spel baserat på hur spelens ekonomiska fördelar förväntas att förbrukas. Nuvarande spel som tillämpar en degressiv metod skrivs av med 1/3 periodens första månad, 1/3 under månad 2–6, samt 1/3 under månad 7–18. Restvärde och nyttjandeperioden omprövas vid varje balansdag. Dessutom sker en nedskrivningsprövning.

Följande nyttjandeperioder tillämpas:

- Varumärken 5–10 år
- Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten 1,5 år

Internt utvecklad programvara som ännu inte slutförts, och som har aktiverats, skrivs inte av utan nedskrivningsprövas löpande.

Avskrivningar och nedskrivningar på licenser, varumärken och liknande rättigheter samt balanserade utgifter för utvecklingsarbeten ingår i posten kostnad sålda varor.

Efterföljande utgifter för underhåll av programvara och varumärken kostnadsförs när de uppkommer.

Inventarier och installationer

IT-utrustning i form av servrar och övriga inventarier redovisas initialt till anskaffningsvärde. Därefter sker värdering till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade av- och nedskrivningar.

Avskrivning av materiella anläggningstillgångar görs linjärt av anskaffningsvärdet. Följande nyttjandeperioder tillämpas:

- Servrar: 5 år
- Övriga inventarier: 5 år

Väsentliga uppskattningar av nyttjandeperioder uppdateras vid behov, dock minst en gång per år.



Nyttjanderättstillgångar

Koncernen använder leasingarrangemang primärt för kontorslokaler. Hyresavtal för kontorslokaler förhandlas normalt för en hyrestid på mellan 1 och 7 år och vissa av avtalen har förlängningsoptioner. Koncernen bedömer vid leasingperiodens början om avtalet är ett leasingavtal eller innehåller ett leasingavtal. Ett leasingavtal överläter rätten att styra användningen och rätt till väsentligen alla de ekonomiska fördelar från en identifierad tillgång för en viss tid i utbyte mot ersättning.

Vid leasingavtalets början redovisar koncernen en nyttjanderättstillgång och en leasingkulda i koncernens rapport över finansiell ställning. Nyttjanderättstillgången värderas till anskaffningsvärde vilket omfattar den summa som leasingkulden ursprungligen värderas till.

Koncernen skriver av nyttjanderättstillgången linjärt från och med leasingavtalets början och till och med den tidigaste tidpunkten av nyttjanderättstillgångens nyttjandeperiod och leasingperiodens slut. Koncernen gör också en bedömning av ett eventuellt nedskrivningsbehov av nyttjanderättstillgången när indikation på värdenedgång finns. Vid leasingperiodens början värderar koncernen leasingkulden till nuvärdet av de leasingavgifter som inte betalats vid denna tidpunkt diskonterat med användning av koncernens marginella låneränta.

Leasingavgifter som inkluderas i värderingen av leasingkulden inkluderar fasta avgifter samt variabla leasingavgifter som baseras på ett index eller pris.

Efter inledningsdatumet minskas skulden med leasingbetalningar som fördelas mellan amortering och finansiell kostnad. Den finansiella kostnaden är det belopp som ger en konstant periodisk räntesats på återstående skuld.

Förändringar av leasingbetalning till följd av förändringar i leasingvillkor leder till en omvärdering av leasingkulden. Vid omvärdering av leasingkulden görs motsvarande justering av nyttjanderättstillgångens redovisade värde med undantag för när nyttjanderättstillgångens redovisade värde har justerats ned till noll och omvärderingen redovisas i resultatet.

Betalningar enligt leasingavtal kan också ändras när framtida betalningar ändras genom användning av index eller pris för att bestämma dessa leasingbetalningar, inklusive förändringar i marknadsmässiga hyresnivåer till följd av en genomgång av marknadsmässiga hyror. Leasingkulden omvärderas bara när justeringen av leasingbetalningarna träder i kraft och den ändrade leasingbetalningen för den återstående leasingperioden diskonteras genom användning av en oförändrad diskonteringskurs.

Koncernen har valt att redovisa korttidsleaseavtal och leasingavtal för vilka den underliggande tillgången har ett lågt värde genom att utnyttja den praktiska lösningen som återfinns i IFRS 16. Sådana leasingavtal omfattar kontorsutrustning såsom skrivbord och stolar, samt viss IT-utrustning. I stället för att redovisa en nyttjanderättstillgång och en leasingkulda kostnadsförs leasingavgifter avseende dessa leasingavtal linjärt över leasingperioden.

Prövning av nedskrivningsbehov av immateriella och materiella anläggningstillgångar

Vid nedskrivningsprövning grupperas tillgångarna i den minsta kassagenererade enheten (KGE) som ger upphov till inbetalningar som i allt väsentligt är oberoende av andra tillgångar. Följden är att vissa tillgångars nedskrivningsbehov prövas enskilt och vissa prövas på nivån kassagenererande enhet. Goodwill fördelas på de kassagenererande enheter som förväntas dra fördel av synergieffekter i hänförliga rörelseförvärv och representerar den lägsta nivå i koncernen där ledningen bevakar goodwill.

Nedskrivningsbehovet för de kassagenererande enheter till vilka goodwill har fördelats prövas minst en gång per år. Alla övriga enskilda tillgångars eller kassagenererande enheters nedskrivningsbehov prövas när händelser eller ändrade omständigheter tyder på att det redovisade värdet inte kan återvinnas.

En nedskrivning redovisas med det belopp med vilket tillgångens eller den kassagenererande enhetens redovisade värde överstiger dess återvinningsbara belopp, som är det högre av verkligt värde minskat med kostnad för avyttring och nyttjandevärdet. För att fastställa nyttjandevärdet uppskattar ledningen förväntade framtida kassaflöden från varje kassagenererande enhet och fastställer en lämplig diskonteringskurs för att kunna beräkna nuvärdet av dessa kassaflöden. De data som används vid prövning av nedskrivningsbehov är direkt kopplade till koncernens senast godkända prognos. Diskonteringskurser fastställs för varje kassagenererande enhet och återspeglar aktuella marknadsbedömningar av pengarnas tidsvärde och tillgångsspecifika riskfaktorer. Nedskrivningar avseende kassagenererande enheter minskar först det redovisade värdet för eventuell goodwill som fördelats på den kassagenererande enheten. Eventuell återstående nedskrivning minskar proportionellt de övriga tillgångarna i den kassagenererande enheten.

Med undantag av goodwill görs en ny bedömning av alla tillgångar för indikation om att en tidigare nedskrivning inte längre är motiverad. En nedskrivning återförs om tillgången eller den kassagenererande enhetens återvinningsbara värde överstiger det redovisade värdet.

Finansiella instrument

Redovisning och värdering vid första redovisningstillfället

Finansiella tillgångar och finansiella skulder redovisas när koncernen blir avtalspart i fråga om det finansiella instrumentets avtalade villkor.

Finansiella tillgångar tas bort från rapporten över finansiell ställning när de avtalsenliga rättigheterna avseende den finansiella tillgången upphör, eller när den finansiella tillgången och samtliga betydande risker och fördelar överförs. En finansiell skuld tas bort från rapporten över finansiell ställning när den utsläcks, d.v.s. när den fullgörs, annulleras eller upphör.

Klassificering och värdering av finansiella tillgångar vid första redovisningstillfället

Alla finansiella tillgångar värderas initialt till verkligt värde justerat för transaktionskostnader i förekommande fall.



Finansiella tillgångar klassificeras i följande kategorier:

- upplupet anskaffningsvärde
- verkligt värde via resultatet
- verkligt värde via övrigt totalresultat

Under de perioder som ingår i den finansiella rapporten har bolaget inga finansiella tillgångar kategoriserade som värderade till verkligt värde via resultaträkningen eller verkligt värde via övrigt totalresultat.

Klassificeringen bestäms både av:

- företagets affärsmodell för förvaltningen av den finansiella tillgången, och
- egenskaperna hos de avtalsenliga kassaflödena från den finansiella tillgången

Alla intäkter och kostnader avseende finansiella tillgångar som redovisas i resultatet klassificeras som finansiella kostnader eller finansiella intäkter, förutom när det gäller nedskrivning av kundfordringar som klassificeras som försäljningskostnader.

Efterföljande värdering av finansiella tillgångar

Finansiella tillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde
Finansiella tillgångar värderas till upplupet anskaffningsvärde om tillgångarna uppfyller följande villkor och inte redovisas till verkligt värde via resultatet:

- de innehas inom ramen för en affärsmodell vars mål är att inneha de finansiella tillgångarna och inkassera avtalsenliga kassaflöden, och
- avtalsvillkoren för de finansiella tillgångarna ger upphov till kassaflöden som endast är betalningar av kapitalbelopp och ränta på det utestående kapitalbeloppet.

Efter första redovisningstillfället värderas dessa till upplupet anskaffningsvärde med användning av effektivräntemetoden. Diskontering utelämnas om effekten av diskontering är oväsentlig.

Koncernens likvida medel, kundfordringar och de flesta övriga fordringar hör till denna kategori av finansiella instrument.

Nedskrivning av finansiella tillgångar

Koncernen tillämpar den förenklade metoden för beräkning av förväntade kreditförluster. Metoden innebär att förväntade förluster under fordrans hela löptid används som utgångspunkt för kundfordringar och upplupna intäkter. För att beräkna förväntade kreditförluster har kundfordringar och upplupna intäkter grupperats baserat på kreditriskkaraktäristika och antal dagars dröjsmål. Upplupna intäkter är hänförliga till ännu ej fakturerat arbete och har i allt väsentligt samma riskkaraktäristika som redan fakturerat arbete för samma typ av kontrakt. Koncernen anser därför att förlustnivåerna för kundfordringar är en rimlig uppskattning av förlustnivåerna för upplupna intäkter.

Klassificering och värdering av finansiella skulder

Koncernens finansiella skulder innefattar leverantörsskulder och övriga skulder samt övriga långfristiga skulder.

Finansiella skulder värderas initialt till verkligt värde justerat för transaktionskostnader, såvida koncernen inte klassificerat den finansiella skulden till verkligt värde via resultaträkningen.

Finansiella skulder värderas efter första redovisningstillfället till upplupet anskaffningsvärde med hjälp av effektivräntemetoden, förutom finansiella skulder som värderas till verkligt värde via resultatet och som efter första redovisningstillfället värderas till verkligt värde med vinster eller förluster redovisade i resultatet.

Alla ränterelaterade avgifter och, om det är tillämpligt, ändringar i ett instruments verkliga värde som redovisas i resultatet ingår i posterna finansiella kostnader eller finansiella intäkter, alternativt övriga rörelseintäkter eller övriga rörelsekostnader.

Likvida medel

Likvida medel består av disponibla tillgodohavanden hos banker och motsvarande institut, tillsammans med andra kortfristiga, likvida placeringar som förfaller inom 90 dagar från dagen för förvärvet och som lätt kan omvandlas till kända belopp av kontanter och som är utsatta för endast en obetydlig risk för värdeförändringar.

Eget kapital

Aktiekapital representerar kvotvärdet för emitterade aktier.

Omräkningsreserv innehåller valutakursdifferenser från omräkning av finansiella rapporter för koncernens utlandsverksamheter till SEK.

Övrigt tillskjutet kapital innefattar eventuell premie som erhållits vid nyemission av aktiekapital. Eventuella transaktionskostnader som sammanhänger med nyemission av aktier dras av från överkursen, med hänsyn tagen till eventuella inkomstskatteeffekter.

Balanserade vinstmedel innefattar alla balanserade vinster och aktierelaterade ersättningar till anställda för innevarande och tidigare perioder.

Alla transaktioner med moderbolagets ägare redovisas separat i eget kapital.

Ersättningar efter avslutad anställning och kortfristiga ersättningar till anställda

Ersättningar efter avslutad anställning

Koncernen har enbart avgiftsbestämda pensionsplaner. Koncernen har inga legala eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter utöver betalningen av den fastställda avgiften som redovisas som en kostnad i den period som de tillhörande personaltjänsterna erhålls.

Kortfristiga ersättningar

Kortfristiga ersättningar till anställda, inklusive semesterersättningar, är kortfristiga skulder som ingår i posterna övriga skulder och upplupna kostnader, värderade till det odiskonterade belopp som koncernen väntas betala till följd av den utnyttjade rättigheten. Kortfristiga ersättningar kostnadsförs i den period som de tillhör och personaltjänsterna erhålls.



Aktierelaterade ersättningar till anställda

Koncernen har aktierelaterade ersättningsplaner som regleras med eget kapitalinstrument för sina anställda. Alla varor och tjänster som erhålls i utbyte för tilldelning av eventuella aktierelaterade ersättningar värderas till verkligt värde. Alla aktierelaterade ersättningar kostnadsförs slutligen i resultatet med en motsvarande kreditering av balanserade vinstmedel. Om intjänandeperioder eller om andra villkor gäller fördelas kostnaden över intjänandeperioden baserat på bästa möjliga uppskattning av det antal aktieoptioner som förväntas bli intjänade.

Icke marknadsrelaterade villkor för intjänande beaktas i antagandet om hur många optioner som förväntas kunna utnyttjas. Uppskattningar ändras därefter om det finns en indikation på att det antal aktieoptioner som förväntas intjänas skiljer sig från tidigare uppskattningar. Eventuella justeringar av ackumulerad aktiebaserad ersättning till följd av en justering redovisas i den aktuella perioden. Antalet intjänade optioner som slutligen utnyttjas av innehavarna påverkar inte kostnaden som redovisas i respektive period.

Vid utnyttjande av teckningsoptioner fördelas erhållen ersättning efter avdrag för eventuella direkt hänförliga transaktionskostnader på de emitterade aktierna till aktiekapitalet upp till det nominella värdet (eller kvotvärdet) och eventuellt överskjutande belopp redovisas som övrigt tillskjutet kapital.

Sociala avgifter hänförliga till aktierelaterade instrument till anställda som ersättning för köpta tjänster kostnadsförs fördelade på de perioder under vilka tjänsterna utförs. Den avsättning som uppkommer ska omvärderas vid varje rapporttillfälle utifrån en beräkning av de avgifter som kan komma att betalas när instrumenten löses.

Avsättningar och eventalförpliktelser

Avsättningar för produktgarantier, legala processer, förlustkontrakt eller andra krav redovisas när koncernen har en legal eller informell förpliktelse till följd av en tidigare händelse, det är sannolikt att ett utflöde av ekonomiska resurser kommer att behövas och beloppen kan uppskattas på ett tillförlitligt sätt. Tidpunkten eller beloppet för utflödet kan fortfarande vara osäkert.

Avsättningar för omstruktureringar redovisas bara om det finns en utförlig formell plan för omstruktureringen och koncernledningen antingen har offentliggjort planens huvuddrag till dem som berörs av den eller påbörjat implementeringen. Avsättningar redovisas inte för framtida rörelseföruster.

Avsättningar värderas till det uppskattade belopp som krävs för att reglera den befintliga förpliktelsen, baserat på de mest tillförlitliga uppgifter som finns tillgängliga på balansdagen, inklusive de risker och osäkerheter som sammanhänger med den befintliga förpliktelsen. I de fall det finns ett antal likartade förpliktelser, fastställs sannolikheten för ett utflöde genom en sammantagen bedömning av förpliktelserna. Avsättningar diskonteras till sina nuvärden där pengars tidsvärde är väsentligt.

Ingen skuld redovisas i det fall utflödet av ekonomiska resurser till följd av befintliga förpliktelser är osannolik. Sådana situationer

redovisas som eventalförpliktelser såvida inte sannolikheten av ett utflöde av resurser är ytterst liten.

Kassaflödesanalys

Kassaflödesanalysen upprättas enligt indirekt metod. Det redovisade kassaflödet omfattar endast transaktioner som medför in- eller utbetalningar.

NOT 3. MODERBOLAGETS REDOVISNINGSPRINCIPER

Årsredovisningen för moderföretaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och Redovisningsrådets rekommendation RFR 2. RFR 2 anger att moderföretaget i sin årsredovisning ska tillämpa International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de har antagits av EU, i den utsträckning detta är möjligt inom ramen för Årsredovisningslagen, samt med hänsyn tagen till sambandet mellan redovisning och beskattning. Rekommendationen anger vilka undantag och tillägg som krävs i förhållande till IFRS.

Moderbolaget tillämpar de principer som presenteras i koncernredovisningens not 2, med undantagen angivna som följer. Principerna har tillämpats för alla tidsperioder som anges i moderbolagets årsredovisning.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag redovisas i moderbolaget enligt anskaffningsvärdemetoden med avdrag för eventuella nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förvärvsrelaterade kostnader och eventuella tilläggsköpeskillingar.

Inkomstskatt

I moderbolaget redovisas, på grund av sambandet mellan redovisning och beskattning, den uppskjutna skatteskulden på obeskattade reserver som en del av de obeskattade reserverna.

Fond för utvecklingsutgifter

Aktiverade utgifter för utvecklingsarbeten sätts av till en fond för utvecklingsutgifter. Fonden utgör bundet eget kapital och löses upp i samma takt som företaget gör avskrivningar eller nedskrivningar på de aktiverade utvecklingsarbetena.

Klassificering och presentation

Moderbolagets resultaträkning och balansräkning presenteras i den form som föreskrivs i årsredovisningslagen. Den främsta skillnaden jämfört med IAS 1 avser redovisningen av eget kapital och förekomsten av avsättningar som självständig rubrik i balansräkningen.

NOT 4. UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

När finansiella rapporter upprättas måste styrelsen och den verkställande direktören i enlighet med tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper göra vissa uppskattningar, bedömningar och antaganden som påverkar redovisning och värdering av tillgångar, avsättningar, skulder, intäkter och kostnader. De områden där sådana uppskattningar och bedömningar kan ha stor betydelse för koncernen, och som därmed kan påverka resultat- och balansräkningarna i framtiden, beskrivs nedan.



Betydande bedömningar

Följande är betydande bedömningar som koncernledningen gör vid tillämpning av de av koncernens redovisningsprinciper som har den mest betydande effekten på de finansiella rapporterna.

Intäktsredovisning

Eftersom försäljning av spel till slutanvändaren sker via plattformsaktörer som Valve, Sony och Microsoft görs bedömningar avseende huruvida koncernen agerar som huvudman vid försäljningen till slutanvändaren eller om det är plattformsaktören som anses vara huvudman mot slutanvändaren och plattformsaktören är koncernens kund. Om koncernen agerar huvudman redovisas intäkterna baserat på intäkten från slutanvändaren med en avgående kostnadspost för plattformsaktörens avgift till skillnad från om plattformsaktören är huvudman och intäkten istället redovisas netto efter avdrag för plattformsaktörens avgift. Ett företag anses vara huvudman om man kontrollerar varan eller tjänsten innan den överförs till kunden. Indikationer som används för att utvärdera vem som kontrollerar varan eller tjänsten innan den överförs till kunden innefattar, men är inte begränsat till följande;

- De avtalade villkoren mellan de inblandade parterna som tillhandahåller varan eller tjänsterna
- Vem som har huvudansvaret för uppfyllandet av löftet att tillhandahålla varan eller tjänsten
- Vem som kan efter eget tyckande fastställa spelets pris mot kund

Flera av indikatorerna är blandade och kan variera per plattformsaktör. Baserat på en utvärdering av de angivna faktorerna för varje plattformsaktör har koncernen i dagsläget gjort bedömningen att man inte är huvudman i transaktioner med slutanvändarna vilket resulterar i att intäkter redovisas baserat på vad koncernen erhåller i ersättning från plattformsaktören.

Se not 5 för ytterligare information.

Aktivering av utgifter för spelutveckling

Fördelningen mellan forsknings- och utvecklingsfaserna i nya utvecklingsprojekt av spel och bestämning av huruvida kraven för aktivering av utvecklingsutgifter är uppfyllda kräver bedömningar. Koncernen kategoriserar nya aktiveringar i två kategorier; beprövade och obeprovade. Det är koncernens bedömning att beprövade spel når utvecklingsfasen och kan aktiveras efter att prototypfasen är klar, medan obeprovade spel når utvecklingsfasen och kan aktiveras först efter alfa-fasen. Efter aktivering övervakar koncernledningen huruvida redovisningskraven för utvecklingskostnader uppfylls även fortsättningsvis och om det finns indikationer på att de aktiverade utgifterna kan vara utsatta för en värdenedgång. Se not 19 för mer information.

Osäkerhet i uppskattningen

Nedan följer information om uppskattningar och antaganden som har den mest betydande effekten på redovisning och värdering av tillgångar, skulder, intäkter och kostnader. Utfallet från dessa kan avvika väsentligt.

Tilläggsköpeskilling Triumph Holding BV

Den villkorade köpeskillingen som är del av förvärvet av Triumph Holding BV baseras på den förvärvade studios intäkter till och med år 2025. Den villkorade köpeskillingen är villkorad av säljarnas fortsatta anställning i bolaget och redovisas som en kostnad i kostnad sålda varor när den uppkommer.

Nedskrivningar av icke-finansiella tillgångar och goodwill

För att bedöma nedskrivningsbehovet beräknar koncernledningen återvinningsvärdet för varje tillgång eller kassagenererande enhet baserat på förväntade framtida kassaflöden och med användning av en lämplig ränta för att kunna diskontera kassaflödet.

Osäkerheter ligger i antaganden om framtida kassaflöden och fastställandet av en lämplig diskonteringsränta. Se not 19–21, 26 för redovisade belopp och genomförda nedskrivningsprövningar.

Nyttjandeperioder för avskrivningsbara tillgångar

Koncernledningen gör per varje balansdag en genomgång av sina bedömningar av nyttjandeperioder för avskrivningsbara tillgångar, baserat på hur länge koncernen väntas utnyttja tillgångarna. Osäkerheten i dessa uppskattningar beror på hur väl lanseringar av spel tas emot av marknaden, och kan komma att påverka nyttjandeperioden. Se not 19–20 för periodens avskrivningar av immateriella rättigheter.



NOT 5. SEGMENTSRAPPORTERING

Koncernledningen har fastställt rörelsesegment baserat på den information som behandlas av verkställande direktören och som ligger till grund för att fatta strategiska beslut. Verksamheten utgörs av ett segment. Intäkternas uppdelning åskådliggörs nedan;

Koncernens intäkter från kunder baserat på var distributören har sitt säte delas in i följande geografiska områden;

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
USA	1 679 021	1 219 196	1 642 768	1 224 151
Sverige	21 318	16 846	66 791	41 742
Övriga Europa	234 297	176 402	243 070	151 592
Övriga Världen	38 269	35 012	39 563	29 393
Totalt	1 972 906	1 447 456	1 992 191	1 446 878

Under året härrörde 1 240 599 TSEK (952 875 TSEK) av koncernens intäkter från en och samma kund.

Koncernens intäkter fördelat på större produktkategorier delas in enligt följande;

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
PC	1 678 253	1 187 470	1 678 253	1 187 470
Konsol	218 810	189 593	218 810	189 593
Mobil	41 766	53 681	4 654	21 778
Övrigt	34 076	16 712	90 474	48 037
Totalt	1 972 906	1 447 456	1 992 191	1 446 878

Förutbetalda intäkter uppgick till 264 228 TSEK (291 828 TSEK) vid periodens utgång. Av dessa förväntas 235 313 TSEK redovisas som intäkt under kommande 12-månadersperiod, och 28 915 TSEK inom 24 månader.

Intäkterna för året inkluderar 185 118 TSEK (101 576 TSEK) som inkluderats i förutbetalda intäkter vid årets början.

Koncernens materiella anläggningstillgångar fördelat baserat på fysisk placering uppgår till 10 116 TSEK (14 242 TSEK) i Sverige, och 7 445 TSEK (7 779 TSEK) i övriga världen.

NOT 6. MEDELANTAL ANSTÄLLDA

Medelantal anställda

	2022		2021	
	Antal	Varav män	Antal	Varav män
Moderföretaget				
Sverige	184	125	242	159
Dotterföretagen				
Sverige	290	242	269	217
Nederländerna	39	33	37	32
USA	80	57	95	66
Finland	24	17	26	18
Frankrike	27	22	26	21
Spanien	28	23	21	19
Totalt för koncernen	672	519	716	532

Styrelse och ledande befattningshavare

	2022		2021	
	Antal	Varav män	Antal	Varav män
Styrelse	5	4	5	4
VD samt övriga ledande befattningshavare	6	5	6	4

NOT 7. LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

Kostnader för ersättning till anställda delas upp enligt följande:

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Löner - styrelse, ledningsgrupp	14 943	17 860	13 222	17 860
Löner - övriga anställda	458 211	390 574	110 425	120 927
Pensioner - styrelse, ledningsgrupp	2 532	3 244	2 217	3 244
Pensioner - övriga anställda	31 441	32 077	12 342	15 536
Övriga sociala avgifter	109 609	101 531	42 634	47 676
Summa	616 736	545 286	180 840	205 243

Koncernen har enbart avgiftsbestämda pensionsplaner.

NOT 8. ERSÄTTNING TILL LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Kostnader och förpliktelser avseende pensioner och liknande till styrelse, VD och övriga ledande befattningshavare:

2022	Grundlön/arvode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensioner	Aktie-relaterad ersättning	Summa
Styrelse & ledande befattningshavare						
Styrelsens ordförande						
Håkan Sjunnesson	770	-	-	-	-	770
Styrelseledamot						
Matthias Hermansson	418	-	-	-	-	418
Styrelseledamot						
Linda Höglund	358	-	-	-	-	358
Styrelseledamot						
Andras Vajlok	380	-	-	-	-	380
VD						
Fredrik Wester	6	-	-	-	-	6
Övrig ledningsgrupp (8 st)	9 035	2 310	45	2 532	1622	15 544
Summa	10 966	2 310	45	2 532	1 622	17 475

2021	Grundlön/arvode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensioner	Aktie-relaterad ersättning	Summa
Styrelse & ledande befattningshavare						
Styrelsens ordförande (fr.o.m. 2021-09-01)						
Håkan Sjunnesson	650	-	-	-	-	650
Styrelseledamot, VD (1 sep) Fredrik Wester	8	-	-	-	-	8
Styrelseledamot						
Matthias Hermansson	358	-	-	-	-	358
Styrelseledamot						
Linda Höglund	260	-	-	-	-	260
Styrelseledamot						
Andras Vajlok	358	-	-	-	-	358
VD (t.o.m. 2021-09-01)						
Ebba Ljungerud	5 284	-95	10	1 426	-	6 625
Övrig ledningsgrupp (10 st)	10 593	-184	55	1 818	564	12 846
Summa	17 510	-279	65	3 244	564	21 104

Styrelsens ordförande erhåller 640 TSEK i styrelsearvode och övriga styrelseledamöter erhåller 320 TSEK. Ordförande i revisionsutskottet Håkan Sjunnesson erhåller 80 TSEK och revisionsutskottets ledamöter Andras Vajlok och Mattias Hermansson erhåller 60 TSEK. Ordförande i ersättningsutskottet Håkan Sjunnesson erhåller 50 TSEK och ersättningsutskottets ledamöter Linda Höglund och Mattias Hermansson erhåller 38 TSEK.

Utestående pensionsförpliktelser avseende styrelse och VD uppgår till 0 TSEK (0 TSEK). Verkställande direktören har nio månaders



avtalad uppsägningstid, utan avgångsvederlag. Övriga ledande befattningshavare har 3–6 månaders ömsesidig uppsägningstid.

NOT 9. AKTIERELATERADE ERSÄTTNINGAR

Optionsprogram 2022/2026

Årsstämman den 10 maj 2022 beslutade att införa ett personaloptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Totalt tecknades 527 500 optioner med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Vid utgången av perioden uppgick antal utestående personaloptioner till 502 500 st.

Tilldelade personaloptioner utgavs vederlagsfritt till ett marknadsvärde på 31,08 kr enligt en värdering baserad på Black & Scholes-modellen. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 236,39 kr, och teckning av aktier beräknas kunna ske 2 augusti 2025 till 2 juni 2026. Lösenpriset motsvarade 120 % av den genomsnittliga aktiekursen under perioden 3 maj till 9 maj 2022. Intjänande av optioner är villkorade av fortsatt anställning i bolaget. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 2 650 TSEK (0 TSEK) under året. I det fall full teckning sker av dessa optioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 118 786 TSEK.

Optionsprogram 2021/2025

Årsstämman den 18 maj 2021 beslutade att införa ett personaloptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Totalt tecknades 497 350 optioner med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Vid utgången av perioden uppgick antal utestående personaloptioner till 314 100 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ).

Tilldelade personaloptioner utgavs vederlagsfritt till ett marknadsvärde på 30,08 kr enligt värdering baserad på Black & Scholes-modellen. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 214,82 kr, och teckning av aktier beräknas kunna ske 2 augusti 2024 till 3 juni 2025. Lösenpriset motsvarade 120 % av den genomsnittliga aktiekursen under perioden 11 maj till 17 maj 2021. Intjänande av optioner är villkorade fortsatt anställning i bolaget. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 2 728 TSEK (2 051 TSEK) under året. I det fall full teckning sker av dessa optioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 67 475 TSEK.

Optionsprogram 2020/2023

Årsstämman den 15 maj 2020 beslutade att införa ett teckningsoptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Totalt tecknades 292 600 optioner med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Vid utgången av perioden uppgick antal utestående optioner till 292 600 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ).

Tilldelade teckningsoptioner utgavs vederlagsfritt till ett marknadsvärde på 15,66 kr enligt värdering baserad på Black & Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 264,26 kr och teckning av aktier kan ske 15 juni 2023 till 30 juni 2023. Inga intjänandevillkor finns för optionerna. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 0 TSEK (0 TSEK) under året. I det fall full teckning sker av dessa teckningsoptioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 77 322 TSEK.

Optionsprogram 2019/2022

Årsstämman den 17 maj 2019 beslutade att införa ett teckningsoptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Totalt tecknades 259 850 optioner med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ).

Tilldelade teckningsoptioner utgavs vederlagsfritt i två omgångar till ett marknadsvärde på 16,97 kr resp 21,07 kr enligt värdering baserad på Black & Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 175,01 kr och teckning av aktier kunde ske 15 juni 2022 till 30 juni 2022. Inga intjänandevillkor fanns för optionerna. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 0 TSEK (0 TSEK) under året.

Antal utestående optioner inför förfall uppgick till 252 150 st, varav 224 791 st återköptes, 8 150 st förföll, och 19 209 st nyttjades till teckning. Totalt återköptes optioner till ett värde av 1 814 TSEK, och erhållna premier för tecknade optioner uppgick till 3 362 TSEK. Teckningen av optioner resulterade i en utspädning av aktiekapitalet om 0%.

Nedan är en sammanställning av utestående optioner:

	Koncernen	
	2022	2021
Per 1 januari	967 550	753 350
Tilldelade under året	527 500	499 850
Inlösta under året	-19 209	-
Förverkade under året	-141 850	-285 650
Återköpta under året	-224 791	-
Per 31 december	1 109 200	967 550

Inlösbare och intjänade per 31 december	-	253 350
---	---	---------

NOT 10. AV- OCH NEDSKRIVNINGAR FÖRDELAT PÅ FUNKTION

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Kostnad sålda varor	-460 407	-577 219	-306 905	-492 045
Försäljningskostnader	-4 506	-4 779	-121	-120
Administrationskostnad	-8 585	-7 857	-4 257	-4 200
Summa	-473 498	-589 855	-311 283	-496 365

NOT 11. ERSÄTTNINGAR TILL REVISOR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
PwC				
Revisionsuppdrag	1 003	1 062	1 003	1 062
Revision utöver revisionsuppdrag	-	-	-	-
Skatterådgivning	93	-	93	-
Övriga tjänster	60	1 645	60	1 645
Summa	1 156	2 707	1 156	2 707

NOT 12. ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Valutakursvinster	43 288	24 434	42 846	24 166
Vinst vid försäljning av immateriella tillgångar	-	4 268	-	4 268
Övriga ersättningar och intäkter	13 346	12 139	11 402	6 053
Summa	56 635	40 841	54 248	34 487



NOT 13. ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Valutakursförluster	-17 658	-3 943	-17 060	-4 262
Övriga rörelsekostnader	-	-164	-	-
Summa	-17 658	-4 107	-17 060	-4 262

NOT 14. RESULTAT FRÅN ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

	Moderföretaget	
	2022	2021
Utdelning från dotterföretag	-	43 143
Summa	-	43 143

NOT 15. FINANSIELLA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Räntaintäkter och liknande resultatposter	3 952	545	1 952	341
Summa	3 952	545	1 952	341

Varav räntaintäkter från koncernföretag			191	205
---	--	--	-----	-----

NOT 16. FINANSIELLA KOSTNADER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Räntekostnader leasing	-3 160	-3 553	-	-
Övriga räntekostnader	-3 498	-519	-2 391	-157
Summa	-6 658	-4 072	-2 391	-157

Varav räntekostnader till koncernföretag			-	-
--	--	--	---	---

NOT 17. BOKSLUTSDISPOSITIONER

	Moderföretaget	
	2022	2021
Erhållna koncernbidrag	130 000	-
Återföring periodiseringsfond	270 000	193 100
Avsättning till periodiseringsfond	-200 000	-125 000
Summa	200 000	68 100

NOT 18. SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

De viktigaste komponenterna i skattekostnaden för räkenskapsåret och förhållandet mellan förväntad skattekostnad baserat på svensk effektiv skattesats på 20,6 % (20,6 %) och redovisad skattekostnad i resultatet är enligt följande:

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Resultat före skatt	884 440	303 926	697 140	430 104
Skatt enligt gällande skattesats	-182 195	-62 609	-143 611	-88 602
Justering av tidigare års skatt	1 726	2 693	-144	-45
Justering för skillnader i skattesats i utlandet	5 992	4 119	-	-
Andra ej skattepliktiga intäkter	309	-	4	8 887
Andra ej avdragsgilla kostnader	-1 562	-360	-1 464	-3 306
Redovisad skatt i resultaträkningen	-175 731	-56 157	-145 215	-83 065

Skattekostnaden består av följande komponenter:

Aktuell skatt				
På årets resultat	-192 981	-44 270	-145 071	-83 020
Justering av tidigare års skatt	1 726	2 693	-144	-45
Uppskjuten skattekostnad				
Förändring av temporära skillnader	15 525	-14 580	-	-
Redovisad skatt i resultaträkningen	-175 731	-56 157	-145 215	-83 065

NOT 19. BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGSARBETEN

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Ingående anskaffningsvärde	2 588 094	1 839 082	2 514 352	1 776 137
Balanserade utgifter	793 771	744 313	502 095	738 215
Valutakursdifferenser	1 703	4 699	-	-
Utgående anskaffningsvärde	3 383 569	2 588 094	3 016 447	2 514 352

Ingående ackumulerade avskrivningar	-950 745	-717 045	-899 880	-670 680
Valutakursdifferenser	1 104	-3 618	-	-
Årets avskrivningar	-343 212	-230 054	-279 934	-229 200
Utgående ackumulerade avskrivningar	-1 292 853	-950 745	-1 179 814	-899 880

Ingående nedskrivningar	-438 848	-201 570	-428 538	-192 235
Valutakursdifferenser	-1 593	-975	-	-
Årets nedskrivningar	-	-236 303	-	-236 303
Utgående ackumulerade nedskrivningar	-440 440	-438 848	-428 538	-428 538

Redovisat värde	1 650 275	1 198 502	1 408 095	1 185 934
------------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Nedskrivningsprövning av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten sker per spel för hela spelportföljen. Återvinningsvärdet per spel bestämdes utifrån beräkningar av nyttjandevärde, som omfattade en utförlig treårsprognos, följt av en extrapolering av förväntade kassaflöden för spelens återstående nyttjandeperioder med användning av en sjunkande tillväxttakt. Nuvärdet av det förväntade kassaflödet för varje spel bestäms genom att tillämpa en diskonteringskurs som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. Samtliga diskonteringsräntor har uppgått till 18 % (15 %) under året. Årets nedskrivningar uppgår till 0 TSEK (236 303 TSEK) där jämförelsesiffran avser icke utannonserade spel där utvecklingen har avslutats i sin helhet. Vid utgången av året står de tre största spelen under utveckling för 57 % (56 %) av posten.



NOT 20. LICENSER, VARUMÄRKEN OCH LIKANDE RÄTTIGHETER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Ingående				
anskaffningsvärden	478 954	463 222	176 665	173 430
Inköp	–	3 235	–	3 235
Valutakursdifferenser	32 632	12 497	–	–
Utgående				
ackumulerade				
anskaffningsvärden	511 585	478 954	176 665	176 665
Ingående ackumulerade				
avskrivningar	-236 549	-158 634	-103 115	-77 415
Valutakursdifferenser	-18 575	3 695	–	–
Årets avskrivningar	-87 035	-81 611	-26 130	-25 700
Utgående				
ackumulerade				
avskrivningar	-342 159	-236 549	-129 245	-103 115
Ingående ackumulerade				
nedskrivningar	-9 925	-9 925	-9 925	-9 925
Utgående				
ackumulerade				
nedskrivningar	-9 925	-9 925	-9 925	-9 925
Redovisat värde	159 501	232 480	37 495	63 625

Nedskrivningsprövning av licenser, varumärken och liknande rättigheter sker per spel baserat på de spel som rättigheterna avser. Återvinningsvärdet per spel bestämdes utifrån beräkningar av nyttjandevärde, som omfattade en utförlig treårsprognos, följt av en extrapolering av förväntade kassaflöden för spelens återstående nyttjandeperioder med användning av en sjunkande tillväxttakt. Nuvärdet av det förväntade kassaflödet för varje spel bestäms genom att tillämpa en diskonteringssats som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. Samtliga diskonteringsräntor har uppgått till 18 % (15 %) under året. Årets nedskrivningar inom posten uppgår till 0 TSEK (0 TSEK).

NOT 21. GOODWILL

	Koncernen	
	2022	2021
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	20 600	20 218
Valutakursdifferenser	1 816	381
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	22 415	20 600
Redovisat värde	22 415	20 600

Vid den årliga nedskrivningsprövningen fördelas goodwill på de kassagenererande enheter som förväntas dra fördel av synergieffekterna från de rörelseförvärv där goodwill uppstår. Goodwillen är i sin helhet hänförlig till nuvarande och framtida spel utvecklade av Icflake Studios.

Återvinningsvärdet för varje spel bestämdes utifrån beräkningar av nyttjandevärde, som omfattade en utförlig treårsprognos, följt av en extrapolering av förväntade kassaflöden för spelens återstående nyttjandeperioder med användning av en sjunkande tillväxttakt. Nuvärdet av det förväntade kassaflödet för varje spel bestäms genom att tillämpa en diskonteringssats som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidsvärde och specifika

risker för spelen. För de aktuella spelen har samtliga diskonteringsräntor uppgått till 18 % (15 %) under året.

NOT 22. INVENTARIER OCH INSTALLATIONER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Ingående				
anskaffningsvärden	64 013	64 159	45 154	47 682
Inköp	2 179	1 694	1 093	–
Utrangeringar	-56	-2 528	–	-2 528
Valutakursdifferenser	1 697	688	–	–
Utgående				
ackumulerade				
anskaffningsvärden	67 833	64 013	46 248	45 154
Ingående				
ackumulerade	-41 992	-37 630	-30 912	-28 276
Utrangeringar	56	2 528	–	2 528
Valutakursdifferenser	-1 076	-423	–	–
Årets avskrivningar	-7 260	-6 428	-5 220	-5 164
Utgående				
ackumulerade				
avskrivningar	-50 272	-41 992	-36 132	-30 912
Redovisat värde	17 561	22 022	10 116	14 242

NOT 23. NYTTJANDERÄTTSTILLGÅNGAR

	Koncernen	
	2022	2021
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	246 017	244 154
Anskaffning	4 267	–
Avyttring	-399	–
Valutakursdifferenser	4 142	1 863
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	254 028	246 017
Ingående ackumulerade avskrivningar	-80 744	-44 714
Avskrivningar	-35 938	-35 460
Avyttring	399	–
Valutakursdifferenser	-1 627	-571
Utgående ackumulerade avskrivningar	-117 910	-80 744
Redovisat värde	136 118	165 273

NOT 24. LEASINGAVTAL

	Koncernen	
	2022	2021
Kortfristig	35 616	34 536
Långfristig	104 845	134 438

Förändring av leasingskuld presenteras nedan;

	Koncernen	
	2022	2021
Ingående balans	168 974	201 904
Amortering i kassaflödet	-35 371	-33 994
Omräkningsdifferens	6 858	1 064
Utgående balans	140 461	168 974

I koncernens kassaflöde ingår ränta på leasingskulderna i den löpande verksamheten uppgående till 3 160 TSEK (3 553 TSEK).

Koncernen hyr kontor för förlagsverksamheten och utvecklingsstudios. Med undantag för korttidsleaseavtal och för leasingavtal för vilka den underliggande tillgången har ett lågt värde redovisas en nyttjanderätt och en leasingskuld i rapporten över finansiell ställning. Variabla leasingavgifter som inte beror på ett index eller ett pris (t ex leasingavgifter baserade på koncernens omsättning) exkluderas i den initiala beräkningen av leasingskuld och tillgång. Koncernen klassificerar sina nyttjanderätter i



kategorin nyttjanderätter som en del av materiella anläggningstillgångar, se not 23.

Koncernen har vid utgången av året fyra kontorslokaler klassade som nyttjanderättstillgångar. Kvarvarande löptid uppgår till 0–6 år, med en genomsnittlig kvarvarande löptid på 4 år. Samtliga avtal är tecknade med förlängningsoption, fem av avtalen har variabla avgifter relaterade till index. Ett av avtalen har möjlighet till uppsägning under avtalsperioden.

Leasingskulden garanteras genom att den underliggande tillgången ställts som säkerhet för skulden. Framtida minimileaseavgifter uppgår till följande:

Minimileaseavgifter	Inom 1 år	2-3 år	4-5 år	Efter 5 år	Summa
2022					
Leasingavgifter	38 111	76 221	29 432	2 414	146 178
Finansiella kostnader	-2 494	-2 806	-373	-43	-5 717
Nuvärde	35 616	73 415	29 059	2 370	140 461

Minimileaseavgifter	Inom 1 år	2-3 år	4-5 år	Efter 5 år	Summa
2021					
Leasingavgifter	37 593	72 982	63 200	3 747	177 523
Finansiella kostnader	-3 076	-4 082	-1 288	-102	-8 549
Nuvärde	34 518	68 900	61 912	3 645	168 975

Leasingavtal som inte redovisas som skuld

Koncernen har valt att inte redovisa en leasingskuld avseende korttidsleaseavtal (leasingavtal med en förväntad leasingtid på 12 månader eller kortare) och för leasingavtal för vilka den underliggande tillgången har ett lågt värde. Betalningar avseende sådana leasingavtal kostnadsförs linjärt. Dessutom är vissa variabla leasingavgifter inte tillåtna att redovisas som leasingskuld varför dessa också kostnadsförs löpande. Kostnaden avseende leasingavgifter som inte inkluderas i beräkningen av leasingskulden är enligt följande:

	Koncernen	
	2022	2021
Korttidsleaseavtal	2 740	1 892
Avtal med underliggande tillgång av lågt värde	896	944
Variabla leasingbetalningar	9 667	6 122
Summa	13 303	8 958

NOT 25. FINANSIELLA TILLGÅNGAR OCH SKULDER

Bland redovisningsprinciperna finns en beskrivning av respektive kategori av finansiella tillgångar och skulder samt tillhörande redovisningsprinciper. De redovisade värdena för finansiella tillgångar och skulder är enligt följande:

	Upplupet anskaffningsvärde	Verkligt värde via resultaträkningen	Totalt
2022-12-31			
Andra långfristiga fordringar	18 695	-	18 695
Kundfordringar	259 948	-	259 948
Övriga fordringar	34 769	-	34 769
Likvida medel	747 506	-	747 506
Summa tillgångar	1 060 917	-	1 060 917
Leverantörsskulder	52 487	-	52 487
Övriga skulder	33 725	-	33 725
Summa skulder	86 212	-	86 212

	Upplupet anskaffningsvärde	Verkligt värde via resultaträkningen	Totalt
2021-12-31			
Andra långfristiga fordringar	18 589	-	18 589
Kundfordringar	133 780	-	133 780
Övriga fordringar	24 534	-	24 534
Likvida medel	599 724	-	599 724
Summa tillgångar	776 628	-	776 628
Övriga långfristiga skulder	422	-	422
Leverantörsskulder	97 016	-	97 016
Övriga skulder	28 283	-	28 283
Summa skulder	125 721	-	125 721

En beskrivning avseende koncernens risker avseende finansiella instrument återfinns i not 41.

Det redovisade värdet på finansiella tillgångar och skulder har bedömts vara en rimlig uppskattning av det verkliga värdet.

NOT 26. ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

Namn	Verksamhet	Antal andelar	Bokfört värde
Triumph Holding BV	Utveckling	18 000	40 900
Paradox Development Studio AB	Utveckling	100 000	90
Harebrained Holdings Inc	Utveckling	10 000 000	66 572
Paradox Interactive Inc	Utveckling	1 000 000	0
Playrion Game Studio SAS	Utveckling	-	169 791
Iceflake Studios OY	Utveckling	417	28 427
Paradox Tinto SL	Utveckling	3 000	31
World of Darkness LLC	Licensing	-	-
			305 812

Samtliga innehav är ägda till 100%.

	Moderföretaget	
	2022	2021
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	305 812	305 812
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	305 812	305 812

Nedskrivningsprövning av andelar i koncernföretag sker per innehav. Återvinningsvärdet per innehav bestäms utifrån beräkningar av nyttjandevärde, som omfattade en utförlig treårsprognos, följt av en extrapolering av förväntade kassaflöden för innehavens återstående nyttjandeperioder utan tillväxt. Nuvärdet av det förväntade kassaflödet för varje spel bestäms genom att tillämpa en diskonteringssats som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidvärde och specifika risker för innehaven. Samtliga diskonteringsräntor har uppgått till 15% (15%) under året.

Baserat på dessa antaganden överstiger nyttjandevärdet redovisat värde för samtliga innehav, men känsligheten i beräkningarna tyder på att värdet inte skulle kunna upprätthållas om diskonteringsräntan ökade med 1 procentenhet. En ökning av diskonteringsräntan med 1% (1%) skulle leda till ett nedskrivningsbehov på 2 771 TSEK (0 TSEK).



NOT 27. ANDELAR I INTRESSEFÖRETAG

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Ingående balans	31 082	24 669	16 766	16 766
Resultatandelar	1 474	6 413	–	–
Utgående balans	32 556	31 082	16 766	16 766
2022			Innehav	Resultatan
Hardsuit Labs Inc			33%	1 474
2021			Innehav	Resultatan
Hardsuit Labs Inc			33%	6 413

Samtliga innehav utgörs av enskilt ej väsentliga intresseföretag.

NOT 28. ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Ingående balans	18 590	1 234	17 393	60
Lämnade depositioner	–	17 333	–	17 333
Valutakursdifferenser	105	22	–	–
Utgående balans	18 695	18 590	17 393	17 393

NOT 29. KUNDFORDRINGAR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Kundfordringar brutto	259 948	133 780	255 031	130 840
Reservering för förväntade kreditförluster	–	–	–	–
Redovisat värde	259 948	133 780	255 031	130 840

Alla belopp är kortfristiga. Redovisat värde netto för kundfordringar betraktas som en rimlig approximation av verkligt värde. Alla koncernens kundfordringar har granskats för indikationer på nedskrivningsbehov. Inga väsentliga kundfordringar behövde skrivas ned, i likhet med föregående år. För åldersanalys av koncernens kundfordringar, se kreditrisk, not 41.

NOT 30. FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Förutbetalda hyreskostnader	11 325	10 431	11 223	10 220
Förutbetalda royaltiekostnader	14 217	–	14 217	–
Övriga förutbetalda kostnader	14 481	14 475	13 176	13 734
Upplupna intäkter	21 353	31 381	21 353	31 381
Redovisat värde	61 376	56 287	59 969	55 335

NOT 31. LIKVIDA MEDEL/KASSA OCH BANK

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Tillgodohavanden hos bank	747 506	599 724	448 013	469 881
Summa	747 506	599 724	448 013	469 881

NOT 32. EGET KAPITAL

Aktiekapital

Aktiekapitalet i moderföretaget består enbart av till fullo betalda stamaktier med ett nominellt (kvotvärde) värde om 0,005 kr. Alla aktier har samma rätt till utdelning och återbetalning av insatt

kapital samt motsvarar en röst på moderföretagets bolagsstämma.

	Moderföretaget	
	2022	2021
Tecknade och betalda aktier:		
Vid årets början	105 600 000	105 600 000
Emitterade aktier	19 209	–
Summa beslutade vid årets slut	105 619 209	105 600 000

Emitterade aktier avser aktier emitterade som del i koncernens personaloptionsprogram, se not 9.

Övrigt tillskjutet kapital

Belopp som erhållits för emitterade aktier utöver nominellt värde (överkurs) ingår i posten övrigt tillskjutet kapital, efter avdrag för registrering och andra liknande avgifter samt efter avdrag för hänförliga skatteförmåner. Kostnader för nya aktier som redovisas direkt mot eget kapital uppgick till 0 TSEK (0 TSEK).

Reserver

Redovisade reserver avser i sin helhet omräkningsdifferens av utlandsverksamheter.

NOT 33. OBESKATTADE RESERVER

	Moderföretaget	
	2022	2021
Periodiseringsfond avsatt:		
beskattningsåret 2017	–	30 000
beskattningsåret 2018	–	120 000
beskattningsåret 2019	–	120 000
beskattningsåret 2020	160 000	160 000
beskattningsåret 2021	125 000	125 000
beskattningsåret 2022	200 000	–
Summa	485 000	555 000

NOT 34. UPPSKJUTNA SKATTESKULDER

Redovisade belopp avser temporära skillnader hänförliga till:

	Koncernen	
	2022	2021
Obeskattade reserver	104 150	118 670
Immateriella anläggningstillgångar från förvärv	33 070	44 936
Summa	137 220	163 606

Uppskjuten skatt har uppstått till följd av obeskattade reserver i moderbolaget, samt uppskjuten skatt på förvärvade immateriella anläggningstillgångar. Förändring av uppskjuten skatt har redovisats i resultaträkningen.

NOT 35. ÖVRIGA SKULDER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Personalrelaterade skulder	9 166	–	3 261	–
Momsskulder	10 409	–	–	–
Köpeskillning, Iceflake Studios	–	10 609	–	10 609
Övriga skulder	14 150	17 674	1 079	3 131
Summa	33 725	28 283	4 339	13 740

Villkorade köpeskillningar avseende förvärv Harebrained Schemes värderade till verkligt värde i nivå 3 är upptagna till 0 TSEK (0 TSEK).



NOT 36. UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Upplupna personalkostnader	114 694	71 628	48 184	32 902
Upplupna royaltykostnader	25 950	17 960	25 950	17 960
Förutbetalda intäkter	261 586	291 828	261 586	291 828
Övriga upplupna kostnader	16 398	15 134	11 040	13 947
Summa	418 628	396 550	346 760	356 637

Alla redovisade belopp avseende förutbetalda intäkter betraktas som kortfristiga eftersom löptiden understiger ett år.

NOT 37. STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2022	2021	2022	2021
Ställda säkerheter				
Företagsinteckningar	19 600	19 600	19 600	19 600
Pantsatta bankmedel	17 393	17 393	17 393	17 393
Summa	36 993	36 993	36 993	36 993

Eventualförpliktelser	Inga	Inga	Inga	Inga
------------------------------	------	------	------	------

NOT 38. TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Koncernens närstående innefattar samtliga bolag inom koncernen, styrelse, VD, samt övriga ledande befattningshavare. Vid utgången av året hade moderbolaget fordringar på dotterföretag om 79 656 TSEK (35 176 TSEK), samt skulder till dotterföretag om 28 016 TSEK (21 409 TSEK). Fordringar och skulder mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Moderbolagets försäljning till dotterföretag har under året uppgått till 56 384 TSEK (31 523 TSEK), och inköp har uppgått till 798 503 TSEK (468 100 TSEK). Utdelningar från dotterföretag till moderbolag uppgick till 0 TSEK (43 143 TSEK). Koncernbidrag från dotterföretag uppgick till 130 000 TSEK (0 TSEK). Moderbolagets inköp från intresseföretag uppgick under året till 0 TSEK (14 739 TSEK). Försäljning och inköp mellan koncernföretag avser i huvudsak den utvecklingsverksamhet som bedrivs i dotterföretagen. Försäljning och inköp mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Fordringar och skulder mellan koncernföretagen löper på marknadsmässiga villkor. Utestående saldon regleras vanligtvis med likvida medel.

Ersättning till ledande befattningshavare framgår i not 9 Ersättning till ledande befattningshavare.

Inga andra transaktioner med närstående har ägt rum under årsredovisningens redovisade perioder.

NOT 39. HÄNDELSER EFTER BALANSDAGEN

Inga väsentliga händelser har inträffat efter periodens utgång.

NOT 40. DEFINITION AV NYCKELTAL

Bolaget presenterar vissa nyckeltal som inte definieras enligt IFRS. Bolaget anser att dessa mått ger en värdefull kompletterande information för bolagets intressenter då de möjliggör utvärdering av bolagets utveckling och finansiella ställning.

Bruttoresultat

	Koncernen	
	2022	2021
Nettoomsättning	1 972 906	1 447 456
Kostnad sålda varor	-862 629	-880 971
Bruttoresultat	1 110 277	566 485

Definition: Nettoomsättning minus kostnad sålda varor.

Orsak till användning: Ett lönsamhetsmått som används för att visa på effektiviteten innan fasta omkostnader och kostnader för marknadsföring.

Rörelseresultat

	Koncernen	
	2022	2021
Nettoomsättning	1 972 906	1 447 456
Kostnad sålda varor	-862 629	-880 971
Försäljningskostnader	-170 490	-192 867
Administrationskostnader	-91 618	-102 899
Övriga rörelseintäkter	56 635	40 841
Övriga rörelsekostnader	-17 658	-4 107
Rörelseresultat	887 146	307 453

Definition: Nettoomsättning minus alla kostnader inom rörelsen.

Orsak till användning: Ett lönsamhetsmått som används för att visa resultatet för den operativa verksamheten.

Rörelsemarginal

	Koncernen	
	2022	2021
Nettoomsättning	1 972 906	1 447 456
Rörelseresultat	887 146	307 453
Rörelsemarginal	45%	21%

Definition: Rörelseresultat i procent av nettoomsättningen.

Orsak till användning: Nyckeltalet används för att visa operativ lönsamhet.

Vinstmarginal

	Koncernen	
	2022	2021
Nettoomsättning	1 972 906	1 447 456
Resultat efter finansiella poster	884 440	303 926
Vinstmarginal	45%	21%

Definition: Resultat efter finansiella poster i procent av nettoomsättning.

Orsak till användning: Nyckeltalet används för att visa lönsamhet efter finansiella poster.

Soliditet

	Koncernen	
	2022	2021
Eget kapital	2 292 377	1 661 563
Balansomslutning	3 141 427	2 522 693
Soliditet	73%	66%

Definition: Eget kapital i procent av balansomslutningen.

Orsak till användning: Nyckeltalet används för att påvisa finansiell möjlighet och oberoende att bedriva verksamheten.



Eget kapital per aktie

	Koncernen	
	2022	2021
Eget kapital	2 292 377	1 661 563
Antal aktier, tusental	105 619	105 600
Eget kapital per aktie	21,70	15,73

Definition: Eget kapital dividerat med antal aktier vid periodens slut.

Orsak till användning. Nyckeltalet används för att över tid påvisa förändringar i aktieägarnas kapital.

NOT 41. FINANSIELL RISKHANTERING

Riskhanteringsmål och -principer

Koncernen exponeras för olika risker när det gäller finansiella instrument. Sammanfattande information om koncernens finansiella tillgångar och finansiella skulder uppdelade i kategorier finns i separat not, se not 25.

Koncernens riskhantering samordnas i nära samarbete med styrelsen och fokuserar aktivt på att säkra koncernens korta till medellånga kassaflöden genom att minimera exponeringen för de volatila finansiella marknaderna.

Koncernen bedriver inte aktivt handel med finansiella tillgångar i spekulationssyfte och utfärdar endast optioner i begränsad omfattning till personal. De mest betydande finansiella riskerna som koncernen exponeras för beskrivs nedan.

Valutarisk

Exponeringar för valutakursändringar uppkommer vid koncernens försäljning till och köp från andra länder. Dessa försäljningar och köp görs främst i amerikanska dollar (USD), brittiska pund (GBP) samt euro (EUR). Resultatet påverkas också av omräkning av balansposter till svenska kronor och omräkning av utländska dotterbolags resultat och deras balansposter till koncernens redovisningsvaluta SEK. I regel säkras inte riskexponeringen för valutakursförändringar för framtida kassaflöden med finansiella instrument. Koncernens policy möjliggör dock säkring efter styrelsens godkännande. Ingen valutasäkring har gjorts under året eller föregående år.

Av koncernens totala intäkter är 2 % (3 %) i svenska kronor. Av koncernens totala kostnader är 40 % (47 %) i svenska kronor. Beaktat denna exponering har en känslighetsanalys av intäkter och kostnader i resultaträkningen genomförts. Om den svenska kronan stärkts mot alla andra valutor med 10 % skulle årets resultat ha varit 108 254 TSEK (69 959 TSEK) sämre.

Koncernens valutarisk i finansiella instrument är främst relaterad till kundfordringar och leverantörsskulder och övriga skulder i Sverige. Per balansdagen uppgår utestående balanser netto i USD till 199 271 TSEK (111 235 TSEK), netto i EUR uppgår till 44 316 TSEK (-18 480 TSEK). Vid en känslighetsanalys där den svenska kronan stärks mot USD med 10 % påverkas årets resultat efter skatt med -15 822 TSEK (-8 832 TSEK) och vid en känslighetsanalys där den svenska kronan stärks mot EUR med 10 % påverkas årets resultat efter skatt med -3 518 TSEK (1 467 TSEK).

Ränterisk

Koncernen har vid utgången av året inga räntebärande skulder. Förändringar i ränteläget påverkar den avkastning koncernen får på likvida medel. Risken för en sänkt ränta bedöms ej väsentlig.

Kreditrisk

Kreditrisk är risken att en motpart inte uppfyller en förpliktelse gentemot koncernen. Koncernen exponeras för denna risk genom olika finansiella tillgångar som till exempel likvida medel i banker, kundfordringar och övriga fordringar.

Koncernen övervakar löpande inställda betalningar från kunder och andra motparter. Koncernen jobbar med ett fåtal olika större kunder som tillhandahåller koncernens spel på olika plattformar. Kreditvillkoren med dessa varierar i regel mellan 0 och 30 dagar. Den löpande kreditrisken hanteras genom en regelbunden granskning av förfallna fordringar.

Den 31 december har koncernen vissa kundfordringar som inte är reglerade vid den avtalade förfalldagen men som inte anses vara osäkra. Beloppen per den 31 december specificerade efter tid efter förfalldag är:

	2022	2021
Förfallna:		
Inte mer än tre månader	15 883	2 125
Mer än tre men inte mer än sex månader	4 282	61
Mer än sex men inte mer än tolv månader	287	–
Mer än ett år	–	–
Totalt	20 452	2 186

Koncernen har även analyserat effekterna av historiska kreditförluster de senaste tre åren för att kunna applicera dessa på framåtriktade förväntade kreditförluster. Då inga väsentliga kreditförluster finns uppgår den framåtriktade kreditförlusten till 0 TSEK (0 TSEK).

Kreditrisken för likvida medel anses vara försumbar, eftersom motparterna är namnkunniga institut med höga kreditbetyg av externa bedömare.

Likviditetsrisk

Likviditetsrisken är risken att koncernen inte kan uppfylla sina betalningsåtaganden pga. bristande likviditet. Koncernen hanterar likviditetsbehoven genom att övervaka prognostiserade inbetalningar och utbetalningar i verksamheten. Långsiktiga likviditetsbehov för en period på 36 månader identifieras kvartalsvis. Nettokassakraven jämförs med tillgängliga likvider för att fastställa att säkerhetsmarginal finns. Koncernens mål är att ha likvida medel uppgående till minst 200 000 TSEK. Detta mål uppnåddes under rapportperioderna. Vid utgången av året uppgick räntebärande skulder till 0 TSEK (0 TSEK). Finansiella skulder utgörs i huvudsak av leverantörsskulder och övriga skulder, samtliga med en löptid under 12 månader. Utöver detta har koncernen också leasingkulder för vilka utflöde av leasingavgifter presenteras i not 24.

Kapitalhantering

Koncernen har vid utgången av året inga (0) externa skulder för finansiering av verksamheten. Kapitalet består av eget kapital.



NOT 42. RESULTAT PER AKTIE OCH UTDELNING

Resultat per aktie

Både resultat per aktie före och efter utspädning har beräknats genom att använda resultatet hänförligt till aktieägarna i moderföretaget som täljare, dvs. inga justeringar av resultatet behövde göras under perioden.

Avstämning av det vägda genomsnittliga antalet aktier som används för att beräkna resultatet per aktie efter utspädning kan stämmas av mot det vägda genomsnittliga antalet stamaktier som användes i beräkningen av resultat per aktie före utspädning enligt följande:

Antal aktier	2022	2021
Vägt genomsnittligt antal aktier som använts vid beräkning av resultat per aktie före utspädning	105 609 605	105 600 000
Justeringar för beräkning av resultat per aktie efter utspädning:		
Optioner	114 205	155 565
Vägt genomsnittligt antal aktier som använts vid beräkning av resultat per aktie efter utspädning	105 723 810	105 755 565

Optioner som tilldelats anställda i koncernens optionsprogram har bedömts vara potentiella stamaktier. De har inkluderats i fastställandet av resultat per aktie efter utspädning om de till optionerna knutna prestationsvillkoren skulle ha uppnåtts fram till balansdagen, och till den omfattning de ger upphov till en utspädningseffekt. Optionerna har inte inkluderats i fastställandet av resultat per aktie före utdelning. Ytterligare information om optionerna finns i not 9.

Utdelning

Under 2022 betalade Paradox Interactive ut utdelning på 105 600 TSEK (105 600 TSEK) avseende räkenskapsår 2021 till sina aktieägare. Detta motsvarar en utdelning på 1,00 kr per aktie (1,00 kr per aktie).

För räkenskapsåret 2022 föreslår styrelsen en utdelning på 211 238 TSEK, motsvarande 2,00 kr per aktie. I och med att moderföretagets utdelning måste godkännas av bolagsstämman redovisas ingen skuld för utdelningen i koncernens finansiella rapporter för 2022.



NOT 43. GODKÄNNANDE AV FINANSIELLA RAPPORTER

Koncernens finansiella rapporter för den rapportperiod som slutade den 31 december 2022 (inklusive jämförelsetal) godkändes av styrelsen den 18 april 2023.

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att årsredovisningen har upprättats enligt god redovisningssed, att koncernredovisningen har upprättats enligt de internationella redovisningsstandarder som avses i Europaparlamentets och rådets förordning (EG) nr 1606/2002 av den 19 juli 2002 om tillämpning av internationella redovisningsstandarder och ger en rättvisande bild av företagets respektive koncernens ställning och resultat samt att förvaltningsberättelsen ger en rättvisande översikt över utvecklingen av företagets respektive koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm 2023-04-18

Håkan Sjunnesson
Styrelseordförande

Fredrik Wester
Verkställande direktör

Andras Vajlok

Mathias Hermansson

Linda Höglund

Stockholm 2023-04-18

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor



REVISIONSBERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Paradox Interactive AB (publ)
Org.nr. 556667-4759

RAPPORT OM ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Paradox Interactive AB (publ) för år 2022, med undantag för bolagsstyrningsrapporten och hållbarhetsrapporten på sidorna 33–38 respektive 39–47. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 30–75 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets finansiella ställning per den 31 december 2022 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av koncernens finansiella ställning per den 31 december 2022 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), såsom de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Våra uttalanden omfattar inte bolagsstyrningsrapporten och hållbarhetsrapporten på 33–38 respektive 39–47. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1–29. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information

som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och, vad gäller koncernredovisningen, enligt IFRS, så som de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar. Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande



direktörens förvaltning för Paradox Interactive AB (publ) för år 2022 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation, och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Den verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag

till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av förvaltningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar. Denna beskrivning är en del av revisionsberättelsen.

Revisorns granskning av bolagsstyrningsrapporten

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten på sidorna 33–38 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Vår granskning har skett enligt FARs rekommendation RevR 16 Revisorns granskning av bolagsstyrningsrapporten. Detta innebär att vår granskning av bolagsstyrningsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för våra uttalanden.

En bolagsstyrningsrapport har upprättats. Upplýsingar i enlighet med 6 kap. 6 § andra stycket punkterna 2–6 årsredovisningslagen samt 7 kap. 31 § andra stycket samma lag är förenliga med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar samt är i överensstämmelse med årsredovisningslagen.

Revisorns yttrande avseende den lagstadgade hållbarhetsrapporten

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten på sidorna 39–47 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Vår granskning har skett enligt FAR:s uttalande RevR 12 Revisorns yttrande om den lagstadgade hållbarhetsrapporten. Detta innebär att vår granskning av hållbarhetsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för vårt uttalande.

En hållbarhetsrapport har upprättats.

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB utsågs till Paradox Interactive AB (publ)s revisor av bolagsstämman den 10 maj 2022 och har varit bolagets revisor sedan maj 2021.

Stockholm, den 18 april 2023

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor



paradox
INTERACTIVE