



ÅRSREDOVISNING 2023

INNEHÅLL

OM PARADOX INTERACTIVE	3
VD HAR ORDET	5
AFFÄRSMODELL.....	6
TILLVÄXTSTRATEGI	7
SPELMARKNADEN	8
POSITION I VÄRDEKEDJAN.....	9
SPELUTVECKLING	11
FÖRLAGSVERKSAMHET	15
SPELARN.....	18
SPELARN I SIFFROR.....	19
ORGANISATION	20
SPEL.....	22
FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE	30
BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT	34
HÅLLBARHETSRAPPORT	40
RESULTATRÄKNING, KONCERNEN	48
RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN	48
BALANSRÄKNING, KONCERNEN	49
BALANSRÄKNING, KONCERNEN	50
EGET KAPITAL, KONCERNEN	51
KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN	52
RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET.....	53
BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET.....	54
BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET.....	55
EGET KAPITAL, MODERBOLAGET	56
KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAGET	57
NOTER	58
REVISIONSBERÄTTELSE.....	75



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 sex studios i sex länder som utvecklar spelupplevelser för bolagets över sex 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 de immateriella rättigheterna till World of Darkness-universumet.

Spelen utvecklas av Paradox Development Studio som består av PDS Black, PDS Gold, PDS Green och PDS Red i Stockholm, Triumph Studios i Delft, Paradox Tectonic i Berkeley, Playrion Game Studio i Paris, Iceflake Studios i Tammerfors och Paradox Tinto i Barcelona. Dessutom samarbetar bolaget med flera externa utvecklingsstudios.

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. 2004 separerades verksamheten och Paradox Interactive stod på egna ben, då med sju anställda. Sedan dess har bolaget skapat spel som uppskattats i ändlösa timmar världen över, växt med studios i flera länder, och har idag 622 anställda.





VD HAR ORDET

MOT NYA HÖJDER

2023 har på många sätt varit ett riktigt spännande år i Paradox historia. Vi har levererat på alla våra strategiska fokusområden, vi slog omsättningsrekord med över 30 procent, vi har växt vår månatliga spelarbas, har ett riktigt bra kassaflöde och släppt mycket bra innehåll som våra spelare gillar. Med det sagt så finns det gott om utrymme för förbättring. Vinstmarginalen för året är inte på en nivå som vi är nöjda med och en del av våra nya spel har inte blivit det vi hoppats på. Vi har med andra ord mycket kvar att göra. Ser jag tillbaka på tiden som varit kan den bäst beskrivas genom vår tillväxtstrategi.

Basen för vår verksamhet och tillväxt är att expandera vår kärnaffär, det vill säga våra aktiva och långlivade strategi- och managementspel. Under året som gått har vi växt våra spel och deras spelarbas med många riktigt bra expansioner, vi har erbjudit fler sätt att ta del av vår DLC katalog, arbetat aktivt med både prissättning och lokalisering och fortsatt föra en nära dialog med våra spelare. Vi är fortfarande inte nöjda med utvecklingstakten men med det sagt stod våra spel väldigt starka på en marknad som annars präglades av ovanligt hög konkurrens. Det ska vi vara stolta över.

Vårt andra sätt att växa är genom att addera nya spel till vår portfölj och under 2023 har vi gjort det genom flera spelsläpp. Under första halvan släppte vi det fantastiska Age of Wonders 4 som mottogs bättre än vi hoppades på. Under årets andra halva var resultaten mer blandade när vi släppte Cities: Skylines II, The Lamplighters League och Star Trek: Infinite. Cities: Skylines II var vår stora release och även om många av våra fans köpt spelet så är vi inte nöjda med att vi inte levde upp till spelarnas förväntningar på prestanda och inte kunde släppa på alla plattformar. Det är något vi har, och fortsätter att, jobba hårt med. Samtidigt tror vi på spelets framtid och har mycket planerat, som vi verkligen ser fram emot att berätta mer om!

Vad gäller The Lamplighters League gjorde vi en stor nedskrivning av spelet då det låg långt ifrån våra kommersiella förväntningar. Det påverkar inte våra långsiktiga finanser men påverkar resultatet för 2023.

Sist men inte minst letar vi tillväxtpotential utanför våra kärnområden genom små investeringar i projekt med högre risk. Det arbetet har fått upp farten under året och vi har släppt fem experimentella titlar. Många av spelen har varit bra, vissa har inte hittat sin marknad medan andra börjat bygga en liten men lojal spelarbas. Det här är ett område där vi testat mycket som är nytt för oss men för varje release får vi många nya insikter om vägen framåt och hur vi ska utforska segment runt vår kärnkompetens.

Under 2024 kommer vi fortsätta att fokusera på att växa vår stabila kärna och öka utvecklingstakten, att fortsätta bygga en fokuserad projektportfölj inom våra kärnsegment inom vilka vi ser fram emot att ta nya kliv under många år framöver och såklart utforska nya segment. Vi har kreativiteten, kompetensen och fokuset för att göra detta, därför ser jag mycket fram emot att nå nya höjder.

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 men också hos externa partnerstudios.

Nya spel utvecklas under flera år innan de lanseras och lanseringarna föregås av marknadsföringskampanjer riktade mot de tilltänkta spelarna. Efter att spelen lanserats utvecklas ofta nedladdningsbart innehåll som fördjupar och breddar spelens system, mekanik eller ger fler möjligheter för spelaren att skapa sin berättelse. Härigenom förlängs spelets livslängd och samtidigt skapas stabila intäkter på spelet under flera år. Spelen distribueras främst genom plattformssaktörer och andra distributionspartners.

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

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, nya underhållningsformer såväl som ny teknik.

FINANSIERING

Finansieringen av spelutvecklingen, marknadsföringen och organisation sker av det operativa kassaflödet. Det leder till att bolaget kan växa hållbart och med god lönsamhet.

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. Paradox eftersträvar att ge anställda stor kreativ frihet och ansvar i en samarbetsinriktad arbetsmiljö som präglas av välmående, trygghet och personlig utveckling.



TILLVÄXTSTRATEGI

STOCK UP

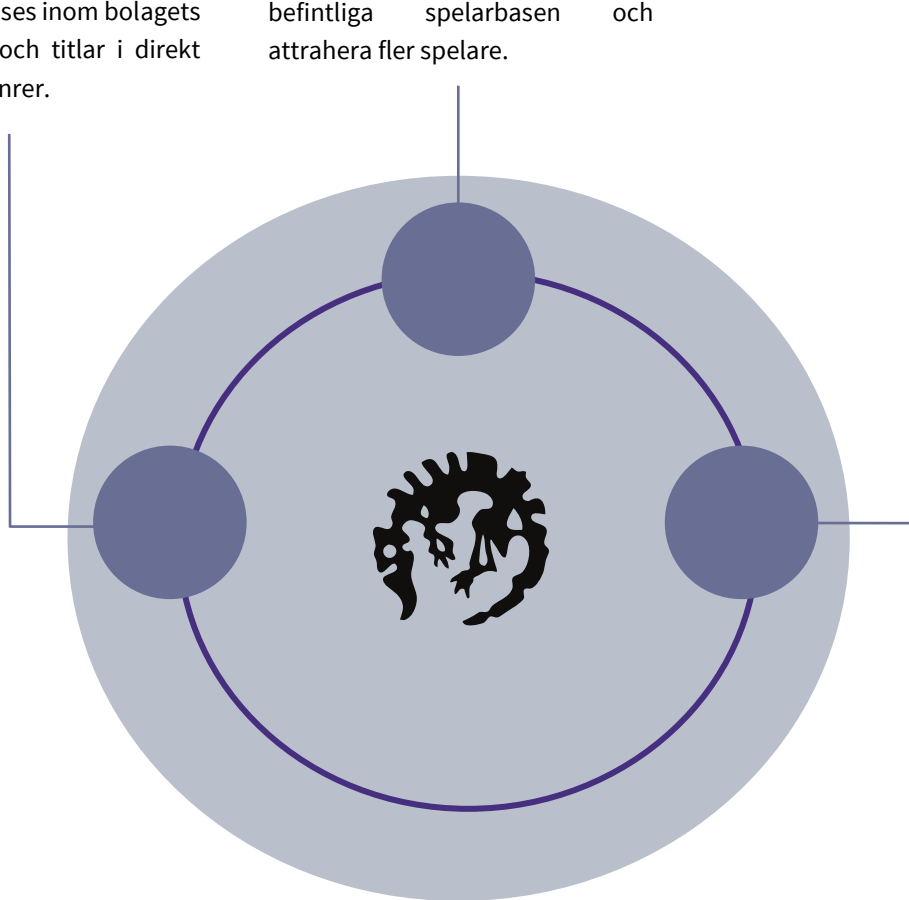
Genom att expandera bolagets spelportfölj med i första hand egenutvecklade titlar vill Paradox fylla på med flera spel som har en lång livslängd. Fokus är på att utveckla uppföljare till befintliga spel, nya franchises inom bolagets huvudsegment och titlar i direkt angränsande genrer.

DIG IN

Genom att fortsätta utveckla bolagets långlivade kärnspel med nytt innehåll, förbättra spelartjänsterna och erbjuda fler sätt att ta del av spelen kan bolaget växa genom att utveckla den befintliga spelarbasen och attrahera fler spelare.

BREAK-OUT

Genom mindre investeringar i experimentella och externt utvecklade projekt i närliggande spelsegment söker Paradox att hitta nya och oprövade spel med stor tillväxtpotential.



Paradox har tre strategiska fokusområden för att växa spelarbas och omsättning: Dig in, Stock up och Break-out. Samtliga områden syftar till att på kort och lång sikt stärka och expandera den viktiga kärnaffären med långlivade spel och intäkter.

Samtliga fokusområden vilar på personalens kreativitet, utvecklingstakt och kvalitetsmedvetenhet. Ett decentraliserat beslutsfattande nära spel och spelare säkerställer att bolaget tar vara på utvecklarnas kompetens och idérikedom samt utvecklar innehåll som spelarna efterfrågar.



SPELMARKNADEN

Paradox förlägger och utvecklar spel till den globala spelmarknaden. Till största del släpper koncernen spel till PC men också till konsol, och har en stark närvaro i Nordamerika och på den västeuropeiska marknaden. Spelen återfinns framförallt i strategi- och managementsegmenten. Försäljningen av spel sker i huvudsak via digitala plattformsaktörer som Valve, Sony och Microsoft.

SPELMARKNADEN I STORT

I början av 2024 bedömde analysfirman Newzoo att den globala spelmarknadens intäkter uppgick till 184 miljarder USD under 2023, vilket är en ökning med 0,6 procent jämfört med året innan. Förväntan är att spelmarknaden kommer att fortsätta växa under de kommande åren och Newzoo har estimerat att spelmarknaden kommer att omsätta 205,4 miljarder USD år 2026.

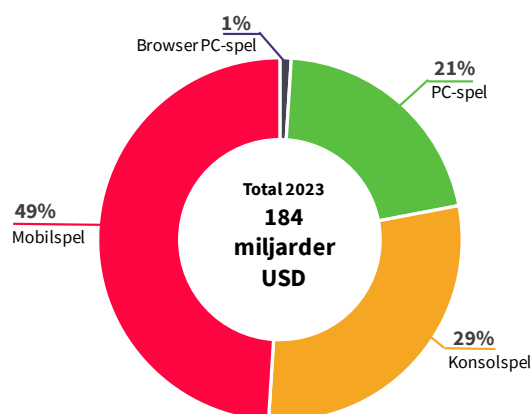
Enligt Newzoo förväntas mobila plattformar att minska sina intäkter med 1,4 procent på årsbasis under 2023. Mobilspel är dock fortsatt det största segmentet och står för 49 procent av marknadens totala intäkter. Konsolspel var det nästa största segmentet under 2023. Segmentet växte med 1,7 procent under året och uppskattas utgöra 29 procent av marknadens totala intäkter. PC-spel står för 21 procent och är det segment som bedöms växa snabbast under 2023 med 5,3 procent. Browserbaserade PC-spel fortsätter minska i omsättning, under 2023 gick intäkterna ned med 16,9 procent på årsbasis.

I slutet av 2023 finns det cirka 3,3 miljarder spelare världen över enligt Newzoo, en tillväxt med 4,3 procent jämfört med 2022. Även om alla regioner fortsätter att växa i antalet spelare fortsätter Asien-Stillahavsområdet att vara störst med 52 procent av den globala spelarbasen och har sett en fortsatt tillväxt på 2,4 procent jämfört med föregående år. Överlag förutser Newzoo att den globala spelarbasen kommer att växa till cirka 3,7 miljarder spelare 2026.

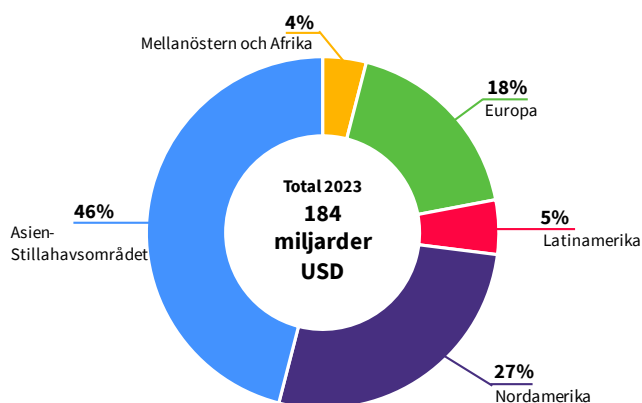
PARADOX SEGMENT

Generellt sett har 2023 präglats av releaser av stora titlar i alla genrer. Det har gjort att konkurrens om spelarnas uppmärksamhet, särskilt på större distributionsplattformar, ökat märkbart. Likaså är spelarna mer selektiva med sina köp. Med det sagt har efterfrågan på Paradox spel fortsatt att vara stark, sett till årets försäljning.

SEGMENTSFÖRDELNING AV GLOBALA SPELINTÄKTER



REGIONAL FÖRDELNING AV GLOBALA SPELINTÄKTER



Källa: Newzoo Global Games Market Report 2023



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 40–46.

IP-ÄGARE

IP-ägaren innehar rättigheterna till immateriella tillgångar. Paradox äger majoriteten av de immateriella tillgångar som används; däribland Age of Wonders, Cities: Skylines, Crusader Kings, Europa Universalis, Hearts of Iron, Prison Architect, Stellaris, Surviving-spelen och Victoria.



STELLARIS®

UTVECKLARE

Paradox har sex helägda utvecklingsstudios och väletablerade relationer med flera partnerstudios som utvecklar nya titlar, uppföljare inom bolagets spelfranchises, anpassar befintliga titlar till nya plattformar eller producerar nytt nedladdningsbart innehåll till befintliga titlar.



FÖRLAG

Som förlag utvärderar, finansierar och marknadsför Paradox spel utvecklade av bolagets studios såväl som externa studios. Paradox förlägger spel genom huvudförlaget Paradox Interactive och det experimentella förlaget Paradox Arc.



DISTRIBUTÖR

Spelare köper och spelar via distributionsplattformar. Paradox har väletablerade samarbeten med de största aktörerna såsom Valve, Microsoft, Sony och Epic.



SPELARE

Det totala antalet spelare i världen uppgick 2023 till cirka 3,3 miljarder (enligt Newzoo). Paradox arbetar löpande för att skapa en starkare spelargemenskap runt spelen och på så sätt stärka spelarnas engagemang. Månatliga unika aktiva spelare hos Paradox översteg vid årets utgång sex miljoner.







SPELUTVECKLING

Paradox spelutveckling fokuserar på att skapa nytt innehåll till dess mest populära titlar och samtidigt utveckla nya basspel.

Under året som gått har Paradox utvecklat nytt innehåll för samtliga av bolagets kärnspel, exempelvis Arms Against Tyranny till Hearts of Iron IV, King of Kings till Europa Universalis IV, Tours and Tournaments till Crusader Kings III och Paragons till Stellaris. Totalt har Paradox och dess partnerstudios släppt 22 DLC:er till dess aktiva titlar, vilket kompletterats med flera stora gratisuppdateringar av system och funktioner.

I maj släppte den helägda studion Triumph det efterlängtrade 4X-strategispelet Age of Wonders 4 till PC och konsol. Blandningen av strategi, rollspelande och möjligheten att skapa en egen fantasiberättelse ledde till ett väldigt positivt mottagande för spelet. Efter spelets lansering har dessutom två DLC:er släppts till spelet, Dragon Dawn och Empire & Ashes, som båda mottagits väl.

I oktober släppte den vid tillfället helägda studion Harebrained Schemes The Lamplighters Leagues till PC och konsol. Spelet hade ett svalt mottagande och mötte inte de kommersiella förväntningarna, vilket ledde till att den aktiva utvecklingen avslutades vid årsskiftet.

FORTSATT FOKUS PÅ KÄRNAN

2023 har fokus fortsatt legat på att stärka utvecklingen av bolagets kärnspel. Under året har Grand Strategy-utvecklingen i Sverige fokuserats till Stockholm.

Paradox studios har även testat nya sätt att möta spelarnas efterfrågan på nytt innehåll. Astral Planes till Stellaris var den första DLC att utvecklas av en extern studio och Crusader Kings IIIs community fick rösta fram nästa DLC-tema vilket slutade i Ward & Wardens. Dessutom började Crusader Kings III att experimentera med Content Creator Packs (CCP) under året, vilket ledde till en ny CCP i januari 2024.

Bolagets spelstudios experimenterar dessutom ständigt med nya verktyg inom spelutveckling, bland annat kopplade till generativ AI.

TILLGÄNGLIGHET OCH MULTIPLAYER

De senaste åren har Paradox fokuserat på att göra det enklare att börja spela dess mer komplexa titlar och öka spelens värde för spelarna.

Ambitionen är att ständigt göra spelen enklare att uppskatta även för helt nya spelare, utan att förlora det djup som kännetecknar spelen. Bland annat sker detta genom bättre användargränssnitt, bättre introduktioner till spelen, bättre instruktioner och en större bredd av guider och annat material.

Under året har flera spel uppdaterat sin multiplayerfunktionalitet. Till exempel kan man i Stellaris nu bygga sitt rymdimperium tillsammans med andra spelare. Dessutom har Hearts of Iron IV introducerat HOI IV Frontlines, en communityhub för e-sport där spelare kan arrangera egna turneringar och tävlingar.



INTERVJU

LENNART SAS – STUDIO MANAGER AND GAME DIRECTOR, TRIUMPH STUDIOS

Ni har haft ett stort år med Age of Wonders 4 som släpptes i maj och har redan lanserat två DLC:er.

Hur känns det?

Få saker slår känslan av att se ett spel som vi har jobbat så hårt med att välkomnas av en stor publik. Age of Wonders 4 är också det första spelet som Triumph utvecklat i sin helhet som en del av Paradox Interactive efter förvärvet. Det är ett bevis på en framgångsrik integration, så det är dubbelt glädjande.

Vad har varit mest utmanande och mest belönande med att släppa spelet?

När man gör uppföljare är det en stor utmaning att hitta en balans mellan innovation och varumärkets ursprungliga värderingar. Age of Wonders historia går tillbaka decennier; vi strävade efter att skapa ett nytt och modigt koncept som är relevant för dagens spelare. Med vårt unika system för att skapa grupper och nya rollspelsfunktioner tog vi en risk och det var väldigt givande att se spelare anamma det.

Vad tycker du är receptet på framgång med Age of Wonders 4?

Att skapa och sälja ett spel är en enorm kreativ, teknisk och kommersiell utmaning, med många frågor som behöver besvaras. Att vara en del av Paradox gav oss många nya insikter under kunskapsdelningar. Det behövs ett mycket skickligt team, men det är viktigt att alla inblandade har

samma vision för spelet. Vi satsade mycket tid på anpassning och kommunikation, inte bara med personer inom utvecklingsteamet, utan även med förlagsteamet i Stockholm. Detta gjorde att vi kunde presentera ett starkt koncept och ett kvalitetsspel för vår publik och ta dem med på resan.

Ni har ett High Council av lojala fans som kommer med synpunkter och idéer, hur har ni arbetet med dem under utvecklingen?

De lojala fansen i vårt High Council ger oss lärdomar från ett tidigt utvecklingsstadium. Detta var särskilt

viktigt för de radikala nya funktionerna vi designade för att locka nya spelare. Vi förväntade oss att en del av det gamla gardet skulle behöva vänja sig vid dessa typer av förändringar, och deras feedback gjorde det möjligt för oss att justera funktioner och budskap. Vi fortsätter denna fantastiska relation med våra lojala fans för att expandera och förbättra spelet under liveutveckling.

Ni har redan adderat drakar och alkemi till spelet, hur ser era framtidsplaner ut?

Vi har två annonserade expansioner som kommer under 2024: Primal Fury som handlar om naturens råa krafter och Eldritch Realms som skickar favoriter från andra dimensioner för att utmana spelarna. Vem vet, det kan finnas mer på vägen – i ett storskaligt fantasyspel finns det ingen gräns för saker vi kan lägga till.





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. Ingen spelsession 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 dess 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 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.





FÖRLAGSVERKSAMHET

Förlagsverksamheten ansvarar för spelens marknadsföring, försäljning och kommersiella utveckling och består av två enheter: Paradox Interactive och Paradox Arc. Huvudförlaget Paradox Interactive arbetar nära interna studios och större tredjepartsutvecklare inom bolagets kärnsegment. Det experimentella förlaget Paradox Arcs uppgift är att hitta, löpande utvärdera och lansera mindre och experimentella titlar i segment som ligger utanför Paradox Interactives fokusområden.

PARADOX INTERACTIVE

Det gångna året har huvudförlaget arbetat mycket med att marknadsföra och lansera nya titlar. 2023 har Paradox Interactive släppt Age of Wonders 4, The Lamplighters League, Star Trek: Infinite och Cities: Skylines II. Dessutom har simulatören Life by You, fabriksbyggaren Foundry och 4X-strategispelet Millennia tillkännagivits, med release 2024.

Årets största händelse var releasen av stadsbyggnadsspelet Cities: Skylines II som utvecklats av den långvariga partnern Colossal Order. Spelet har lockat många spelare och efter årsskiftet hade spelet sålt i över en miljon kopior. Vid lanseringen upplevde dock flera spelare prestandaproblem, som utvecklaren Colossal Order arbetat hårt med att förbättra.

VÄXA PARADOX KÄRNA

Förlaget har fortsatt att arbeta för att bolagets aktiva titlar ska fortsätta att växa genom försäljning av nya DLC:er, paketera spelens i många fall omfattande DLC-katalog, bättre prissättning, lokalisera till nya marknader och stärka relationen till distributionspartners för att kunna nå nya målgrupper och hitta fler instegsmodeller till spelen.

För att förse spelare med fler spännande upplevelser har Paradox arbetat alltmer med att utveckla innehåll tillsammans med sina spelare. Till exempel har innehållsskapare och moddare till Cities: Skylines gjort Content Creator Packs, som innehåller ny musik eller nya byggnader.

PARADOX ARC

Paradox Arcs söker efter kostnadseffektiva spel som bedöms ha högre risk men god potential och som på sikt kan bli en del av Paradox kärnportfölj. Under 2023 lanserade förlaget flera nya titlar; Surviving the Abyss, Mechabellum, Space Trash Scavenger och Stellaris: Nexus släpptes i early access. Dessutom annonserades Starminer, Stardeus fortsatte att utvecklas i early access och Across the Obelisk växte med två expansioner och flyttades över till huvudförlaget för vidareutveckling.



INTERVJU

TESS LINDHOLM – PRODUCT MARKETING MANAGER, CITIES: SKYLINES II

MARINE MAZEL – BUSINESS OWNER, AGE OF WONDERS 4

Ni har båda hållit i lanseringen av efterlängtade uppföljare under det senaste året. Hur var era releaser, något som förvånade er?

Tess: Releasen av Cities: Skylines II var en riktig berg-och-dalbana. Vid lanseringen var mottagandet från spelarna väldigt blandat. Vissa kom omedelbart in i en smidig spelupplevelse och var superglada, medan andra hade betydande problem med prestanda som påverkade deras förmåga att uppskatta spelet. Det skapade ett väldigt splittrat spelarcommunity med väldigt olika behov, en del som ville ha mer och nytt innehåll, medan den andra ville ha prestandaförbättringar. Utvecklarna och marknadsföringsteamet var tvungna att snabbt skifta prioriteringar, för att säkerställa att alla kan få en bra spelupplevelse.

Marine: Releasen av Age of Wonders 4 var över våra förväntningar. Vi visste att vi hade ett riktigt bra spel i våra händer tack vare Triumph Studios fantastiska arbete, och alla våra marknadsföringsmått under kampanjen visade att Age of Wonders 4 var mer tilltalande för publiken än de tidigare spel i serien; mottagandet och momentumet kring releasen var verkligen fantastiskt.

Kan ni ge lite insyn i hur ni arbetat med spelen efter release?

Tess: Generellt sett är ett släpp av ett basspel bara början på en lång resa tillsammans med våra spelare. För Cities: Skylines II har vi haft ett delat fokus sedan lanseringen. En viktig aspekt av arbetet har varit att ha en uppriktig, transparent och frekvent dialog med spelare för att se vad och var vi behöver förbättra spelet, och har därför fokuserat mycket på att fixa prestanda och andra problem som uppkommit. För det andra har vi fokuserat på att skapa förtroende för

och spänning kring vart Cities: Skylines II är på väg. Vi planerar för att spelet har en lång livstid, precis som föregångaren, och spelet kommer att utvecklas över tid. Vi har fantastiskt innehåll planerat och förbereder oss nu för att lägga till kronjuvelen, modding, som för många är kärnan i spelupplevelsen.

Marine: Releasen var en stor händelse, men det är bara en startpunkt. Vi planerar att inte bara stödja, utan även växa, Age of Wonders 4, nå fler människor, förstå våra spelare bättre, förbättra hur vi kommunicerar med dem och hur marknadsföring så exakt som möjligt kan representera ett spel som är djupt, komplext och ständigt expanderande. Så vi fortsätter att förbättra processer och prova nya saker.

2023 var ett år då många stora spel nådde marknaden. Hur har det påverkat era taktiska val?

Tess: Vi visste att året skulle bli releaseintensivt så vi ville skapa utrymme för Cities: Skylines II tidigt på året och planerade för en lång marknadsföringskampanj. Vi gjorde ett stort nedslag i mitten av våren och lanserade en serie av filmer om spelets höjdpunkter såväl som influencer- och PR-kampanjer. Målet var att etablera en nedräkning till release, hålla Cities: Skylines II i fokus under hela perioden, och ha en engagerad publik redan innan lanseringen. Vi tog också tidigt beslutet att särskilja oss från andra spel genom att endast använda inspelningar av gameplay i allt marknadsmaterial, för att visa upp spelet som det är, istället för att ha animationer eller CGI.

Marine: Vi visste att med så många stora releaser planerade till 2023 så skulle vi behöva kämpa hårt för spelarnas uppmärksamhet. Vi bestämde oss för att ha en kort marknadsföringskampanj (fyra månader





från tillkännagivandet till release) för att se till att har starkt kampanjmaterial samtidigt som vi bygger upp spelarna förväntningar. Det är också därför vi ville visa gameplay från spelet så tidigt som möjligt och visa något konkret för spelarna, för att få spelet att kännas påtagligt för dem.

Var har varit viktigast för att få en bra lansering?

Tess: Ett nära samarbete med utvecklarna är den viktigaste förutsättningen för alla marknadsföringsinsatser och vi har haft en mycket nära relation med Colossal Order. Vi har lagt mycket tid och fokus på att säkerställa att deras vision och passion för spelet var i centrum för all marknadsföring och kommunikation och att de etablerar en direkt relation med våra spelare. Det gjorde det också möjligt för oss att skapa medvetenhet och engagemang för spelet, till exempel genom att löpande visa spelhöjdpunkter och arbeta nära vår community och en mängd olika influencers.

Marine: Utöver själva spelet är den det avgörande att ha en bra kvalitet på samarbetet mellan marknadsförings- och förlagsteamet och Triumph Studios. Vi hade fantastiska versioner av spelet tillgängliga som vi kunde använda för press- och innehållsskapares förhandsvisningar och recensioner, ett nära samarbete med studion för att skapa marknadsföringsmaterial och kommunikationen var (och är fortfarande!) öppen, respektfull och framåt.

Båda spelen har väldigt aktiva spelarcommunities. Hur har ni arbetat med fansen före, under och efter lansering?

Tess: Cities: Skylines har en helt fantastisk community, deras engagemang och entusiasm har gjort spelet till den franchise det är. Med komplexiteten, djupet och friheten i Cities: Skylines blir vi alltid förvånade över vad de skapar. Utanför vår pågående dialog med våra spelare har vi arbetat nära några av de mest populära innehållsskaparna före och efter release. Vi anlitade också några av de mest framgångsrika moddarna från Cities: Skylines för att utveckla vad vi kallar Creator Packs för spelet, såväl som annat innehåll som kommer att vara

tillgängligt gratis. Dessa personer är några av våra mest hängivna fans och viktiga för Cities: Skylines II och biblioteket av kreativa mods som vi vet är viktigt för våra spelare.

Marine: Age of Wonders-serien har funnits sedan 1999, och vi har en mycket hängiven och erfaren spelarbas med höga krav. Naturligtvis arbetar utvecklingsteamet ständigt med feedback från vårt community, men ur ett marknadsföringsperspektiv ville vi verkligen sätta Triumph Studios i rampljuset och visa spelet för våra fans så tidigt som möjligt. Nu när spelet är här arbetar vi för att hålla spelarna informerade och engagerade, och förhoppningsvis med oss på denna resa under en lång tid!



SPELARNA

Paradox finns för att skapa upplevelser som spelarna älskar. Och spelarnas ihållande engagemang stärker spelens ekonomiska livslängd och hjälper Paradox att säkra återkommande och stabila intäkter över tid. De är en källa till feedback, idéer, innehåll och energi som gör spelen ännu bättre och långlivade.

Bolaget strävar alltid efter att stärka relationen med, och engagemanget hos, spelarna. Detta görs främst genom att erbjuda spelarna olika tjänster som ökar spelen värde och genom att föra dialog med spelarna.

SPELARTJÄNSTER

Mods

Användargenererat innehåll är en nyckelfaktor i att skapa spelarvärde. Att spelare har friheten att själva anpassa och förbättra spelen är en styrka som driver både spelupplevelse och försäljning. Därför ger bolaget tillgång till spelens kod för att möjliggöra för spelare att kunna göra förändringar av bland annat mekanik och grafik. Under 2023 hade Paradox aktiva spel över 500 000 tillgängliga mods.

Paradox har även en egen moddingplattform där spelare, oavsett om det använder PC eller konsol, kan ladda ned och använda samma mods.

Multiplayer

Möjligheten att spela med och mot varandra blir alltmer populärt och adderar en extra dimension av upplevelsen av spelen. För att fortsätta främja multiplayer har Paradox under året arrangerat turneringar tillsammans med externa partners och uppdaterat funktionaliteten för multiplayer i flera spel. Paradox Arc har likaså experimenterat med dedikerade multiplayer spel, såsom Mechabellum och Stellaris Nexus.

Wikis

Paradox Wiki fungerar som en kunskapsbank för de som vill fördjupa sig i Paradox spel, genom att samla information, guider och strategier. Paradox har anställda moderatorer som säkerställer innehållets kvalitet och utvecklar Wikis så att det fortsatt håller

en god nivå. Under 2023 hade Wikisidorna cirka 88 miljoner sidvisningar.

SPELARDIALOG

Forumet

Paradox forum är en av bolagets viktigaste platser för att bygga en gemenskap runt dess spel. Spelare kan fördjupa sig i spelen, få inspiration, dela insikter, spelstrategier, mekaniker och samtidigt knyta kontakter till andra som delar deras intressen. Lika viktigt är att Paradox utvecklare direkt kan diskutera med, och få feedback från, spelare, till exempel när de delar Developer Diaries om kommande uppdatering till spelen. Totalt hade forumet cirka 42 miljoner sidvisningar under året.

Spelarmöten- och sändningar

För att stärka spelargemenskapen och skapa fler naturliga mötesplatser för fans genomför Paradox årligen olika spelarmöten, där utvecklare, innehållsskapare och spelare kan interagera med varandra, ta del av spelnyheter och bredda sitt intresse för Paradox spel. Under året arrangerades Grandest Lan för både Europa Universalis IV och Heart of Iron IV, där spelare möttes i ett flera dagar långt rollspelsevenemang och fick leva ut medeltids- och andravärldskrigsdiplomati, i och utanför spelet. 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. I februari sändes även Paradox Announcement Show där årets största spelnyheter presenterades för spelare.



SPELARNÄ I SIFFROR

6M+

MAU

98 985 493

planeter erövrades i
Stellaris

3 808 123

hundar och katter klappade i
Crusader Kings III

2 365 171

Paradox Plazas byggda i
Cities: Skylines

743 961 844

enheter skapades i
Europa Universalis IV

80 061

Transsibiriska järnvägar
byggdes i Victoria 3

235 552 772

fredskonferenser leddes av
spelare i Hearts of Iron IV



ORGANISATION

Under 2023 har Paradox fortsatt att effektivisera sin organisation, i linje med bolagets strategiska riktning. Vid årets slut har Paradox Arctic i Umeå och Paradox Thalassic i Malmö lagts ner för att fokusera den svenska utvecklingen av Grand Strategy-spel till Stockholm. Dessutom fortsatte den Seattle-baserade studion Harebrained Schemes utvecklingsteam som självständig studio efter årsskiftet. Vid slutet av året hade bolaget 622 anställda globalt, varav majoriteten arbetar i Sverige.



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. Studion består 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 TECTONIC

Berkeley, Kalifornien

Grundat: 2019

Beskrivning: Paradox Tectonic startades 2019 och leder utvecklingen av Life by You, som släpps i Early Access under 2024.

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: -



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. Studion förvärvades 2020 under utvecklingen av Surviving the Aftermath som släpptes i version 1.0 under 2021 och dess sista expansion släpptes i mars 2023.

Utvecklade spel: Surviving the Aftermath.



PLAYRION GAME STUDIO

Paris, Frankrike

Grundat: 2010

Beskrivning: Playrion är Paradox mobilspelestudio som fokuserar på managementspel. Studion förvärvades av Paradox under 2020. 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

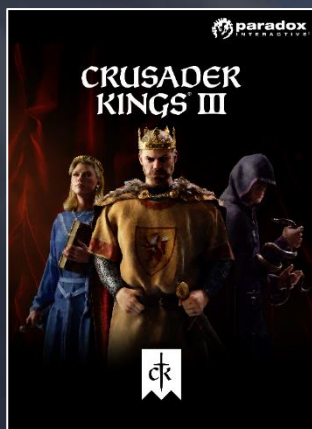
Grundat: 1997

Beskrivning: Triumph Studios är skaparna av de kritikerrosade Age of Wonders och Overlord-serierna. Studion förvärvades av Paradox 2017. I maj 2023 släppte de Age of Wonders 4 och har under verksamhetsåret expanderat spelet med två DLC.

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

SPEL

Vid årets utgång bestod Paradox portfölj av 15 spel. Nio strategispel, fem managementspel och en deckbuilder. Dessutom släppte Paradox Arc fem spel. 2023 har huvudportföljen expanderats med fyra spel: Age of Wonders 4, The Lamplighters League, Star Trek: Infinite och Cities: Skylines II. De största titlarna, sett till intäkt och spelare, är Cities: Skylines, Cities: Skylines II, Crusader Kings III, Hearts of Iron IV och Stellaris.



CRUSADER KINGS III

Releasedatum: 1 september, 2020

Plattformer: PC, Xbox Series X|S, Playstation 5

Pris: 49,99 USD

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 2023: Tours & Tournaments (PC), Wards & Wardens (PC), Legacy of Persia (PC), Royal Court (XBOX/PS), Fate of Iberia (XBOX/PS)



EUROPA UNIVERSALIS IV

Releasedatum: 13 augusti, 2013

Plattformer: PC

Pris: 39,99 USD

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 2023: Domination (PC), King of Kings (PC)



HEARTS OF IRON IV

Releasedatum: 6 juni, 2016

Plattformer: PC

Pris: 39,99 USD

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. Styr din nation till framgång genom att förhandla, förleda eller föra krig.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser 2023: Arms Against Tyranny (PC)



STELLARIS

Releasedatum: 9 maj, 2016

Plattformer: PC, Xbox One, Playstation 4

Pris: 39,99 USD

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 2023: First Contact (PC), Paragons (PC), Astral Planes (PC), Overlord (XBOX/PS), Toxoids Species Pack (XBOX/PS)



VICTORIA 3

Releasedatum: 25 oktober, 2022

Plattformer: PC

Pris: 49,99 USD

Beskrivning: Bygg 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. 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 2023: Voice of the People (PC), Dawn of Wonder (PC), Colossus of the South (PC)



AGE OF WONDERS 4

Releasedatum: 2 maj, 2023

Plattformar: PC, Xbox Series X|S, Playstation 5

Pris: 49,99 USD

Beskrivning: Härska över din egen fantasyvärld! Utforska nya magiska riken i Age of Wonders egen blandning av 4X-strategi och omgångsbaserade taktiska strider. Kontrollera en falang som växer och förändras medan du expanderar ditt rike under varje omgång!

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Triumph Studios

Releaser 2023: Dragon Dawn (PC/XBOX/PS), Empire & Ashes (PC/XBOX/PS)



STAR TREK: INFINITE

Releasedatum: 12 oktober, 2023

Plattformar: PC

Pris: 29,99 USD

Beskrivning: Star Trek: Infinite är ett storslaget strategispel där du får skapa en egen Star Trek-berättelse som ledare för en av fyra huvudfalanger i Alfa- och Beta-kvadranten. Oavsett om du vill ägna dig åt diplomati, spionage eller krigföring – eller en blandning av dessa tillvägagångssätt – så finns det många sätt att uppnå en seger. Valet är ditt och kvadrantens öde ligger i dina händer!

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Nimble Giant Entertainment



THE LAMPLIGHTERS LEAGUE

Releasedatum: 3 oktober, 2023

Plattformar: PC, Xbox Series X|S

Pris: 49,99 USD

Beskrivning: Rekrytera ett team av missanpassade karaktärer med unika förmågor och oförglömliga personligheter, och jaga Banished Court i en blandning av infiltration i realtid, omgångsbaserade strider och en karaktärsdriven handling fylld av äventyr och intriger.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Harebrained Schemes



EMPIRE OF SIN

Releasedatum: 1 december, 2020

Plattformer: PC, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch

Pris: 39,99 USD

Beskrivning: Empire of Sin 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 2023: -



AIRPORT SIMULATOR: FIRST CLASS

Releasedatum: 12 oktober, 2022

Plattformer: iOS, Android

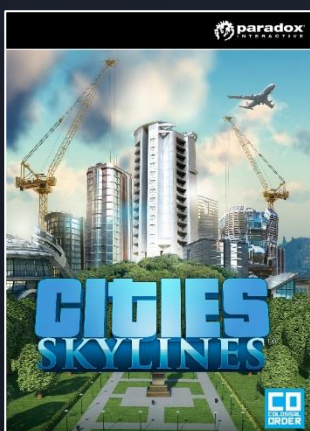
Pris: Gratis

Beskrivning: Airport Simulator: First Class låter spelare bygga, utveckla och hantera driften av en hel flygplats. 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

Releaser 2023: Löpande uppdateringar.



CITIES: SKYLINES

Releasedatum: 10 mars, 2015

Plattformer: PC, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch, Playstation 5, Xbox series X|S

Pris: 27,99 USD

Beskrivning: 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 2023: Hotels & Retreats (PC/XBOX/PS)



CITIES: SKYLINES II

Releasedatum: 24 oktober, 2023

Plattformer: PC

Pris: 59,99 USD

Beskrivning: Bygg upp en stad från grunden och förvandla den till en blomstrande metropol. Cities: Skylines II levererar världsbyggande utan gränser, med en djupgående simulering och en levande ekonomi.

Utgivare: Paradox Interactive

Utvecklare: Colossal Order



PRISON ARCHITECT

Releasedatum: 6 oktober, 2015

Plattformer: PC, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch, Android, iOS

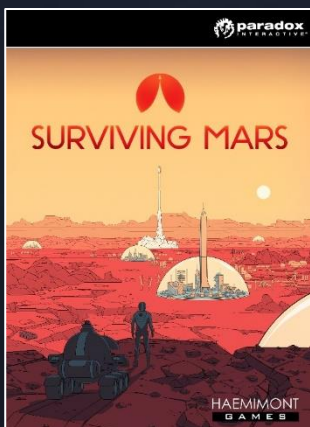
Pris: 24,99 USD

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 häktscell 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 2023: Jungle Pack (PC/XBOX/PLAYSTATION)



SURVIVING MARS

Releasedatum: 15 mars, 2018

Plattformer: PC, Xbox One, Playstation 4

Pris: 29,99 USD

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 2023: -



SURVIVING THE AFTERMATH

Releasedatum: 16 november, 2021 (Early Access)

Plattformar: PC, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch

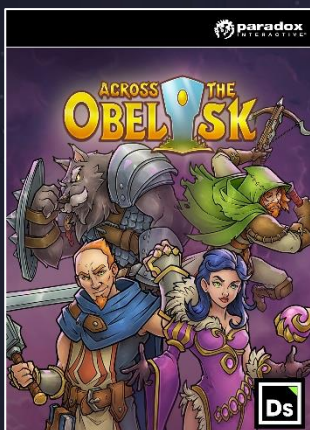
Pris: 29,99 USD

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 2023: Rebirth (PC/XBOX/PS/SWITCH)



ACROSS THE OBELISK

Releasedatum: 16 augusti, 2022

Plattformar: PC

Pris: 19,99 USD

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 Interactive

Utvecklare: Dreamsite Games

Releaser 2023: Wolf Wars (PC), Sands of Uliminin (PC), Amelia, the Queen (PC)



STARDEUS

Releasedatum: 12 oktober, 2022 (Early Access)

Plattformar: PC

Pris: 29,99 USD

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

Releaser 2023: Löpande Early Access-uppdateringar.



MECHABELLUM

Releasedatum: 11 maj, 2023

Plattformer: PC

Pris: 14,99 USD

Beskrivning: Mechabellum är en episk auto-battler som utspelar sig på den nyligen koloniserade planeten Far-Away. Du är befälhavare för en armé av mechs som kämpar ut i massiva PvP-strider. Anpassa och höj dina enheter i nivå, placera dem strategiskt på slagfältet och se dem förgöra dina fiender.

Utgivare: Paradox Arc

Utvecklare: Game River



SPACE TRASH SCAVENGER

Releasedatum: 9 november, 2023 (Early Access)

Plattformer: PC

Pris: 19,99 USD

Beskrivning: Ta ditt jetpack och utforska asteroidfält, övergivna rymdskepp och övergivna utposter. Bygg din rymdrigg för att bearbeta upplockat skräp. Skapa, handla och kämpa dig hem i denna interstellära överlevnadssandlåda med öppen värld.

Utgivare: Paradox Arc

Utvecklare: SquarePlay Games



STELLARIS NEXUS

Releasedatum: 12 december, 2023 (Early Access)

Plattformer: PC

Pris: 14,99 USD

Beskrivning: Stellaris Nexus är en turnbased 4X-kamp för galaktisk dominans, spelad från början till slut på ungefär en timme! Välj bland unika faktioner och ledare och spela med upp till sju vänner samtidigt, eller trotsa Nexus online mot främlingar. Bilda osannolika allianser, verkställ bittra svek eller planera tyst från skuggorna för att ta segern!

Utgivare: Paradox Arc

Utvecklare: Whatboy Games



SURVIVING THE ABYSS

Releasedatum: 17 januari, 2023 (Early Access)

Plattformar: PC

Pris: 19,99 USD

Beskrivning: Du har fått i uppdrag att förvalta en djuphavsforskningsanläggning som arbetar för att perfektionera kloning. Utforska mörkret och håll din besättning vid liv i denna tuffa kolonibygare. Och se upp. Mörkret döljer otaliga fälor.

Utgivare: Paradox Arc

Utvecklare: Rocket Flair Studios



KNIGHTS OF PEN & PAPER 3

Releasedatum: 7 mars, 2023

Plattformar: PC

Pris: 12,79 USD

Beskrivning: Spela den nya och förbättrade världen av ridderlighet, klasskrigföring och ovanliga poppreferenser. Knights of Pen and Paper 3 är en sann uppföljare till det turnbased pixelkonstäventyret fullt av faror och räddningskast.

Utgivare: Paradox Arc

Utvecklare: Kyy Games



FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Paradox Interactive AB (publ), 556667-4759, får härmed avge årsredovisning och koncernredovisning för räkenskapsåret 2023.

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 sex studios i sex länder som utvecklar spelupplevelser för bolagets över sex miljoner månatliga spelare. Spelarna finns över hela världen men till de största marknaderna hör Nordamerika, Västeuropa 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, 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;

- Age of Wonders 4, utvecklat av Triumph Studios, släpptes till PC, Playstation 5 och Xbox Series X|S.
- Cities: Skylines II, utvecklat av Colossal Order, släpptes till PC.
- Knights of Pen & Paper 3, utvecklat av Kyy Games släpptes till PC och publiceras av Paradox Arc.
- Mechabellum, utvecklat av Game River släpptes i Early Access och publiceras av Paradox Arc.
- Space Trash Scavenger, utvecklat av SquarePlay Games, River släpptes i Early Access och publiceras av Paradox Arc.
- Star Trek: Infinite, utvecklat av Nimble Giant Entertainment, släpptes till PC.
- Stellaris Nexus, utvecklat av Whatboy Games, släpptes i Early Access och publiceras av Paradox Arc.
- Surviving the Abyss utvecklat av Rocket Flair Studios släpptes i Early Access till PC och publiceras av Paradox Arc.
- The Lamplighters League, utvecklat av Harebrained Schemes, släpptes till PC och Xbox series X|S. Efter reviderade försäljningsprognoser beslutades om att skriva ned spelets kvarvarande balanserade

utvecklingskostnad med 170,9 MSEK i tillägg till planenliga avskrivningar på 149,6 MSEK.

Nedladdningsbart innehåll släpptes enligt nedan;

- Across the Obelisk – Amelia the Queen, Sands of Ulminin, The Wolf Wars
- Age of Wonders 4 – Dragon Dawn, Empire & Ashes
- Cities: Skylines – Hotels & Retreats
- Crusader Kings III – Legacy of Persia, Tours and Tournaments, Wards & Wardens
- Europa Universalis IV – Domination, King of Kings
- Hearts of Iron IV – Arms Against Tyranny
- Prison Architect – Jungle Pack
- Stellaris – Galactic Paragons, First Contact, Astral Planes
- Surviving the Aftermath – Rebirth
- Victoria 3 – Colossus of the South, Dawn of Wonder, Voice of the People

Följande spel och nedladdningsbara innehåll portades till konsol;

- Cities: Skylines – Remastered släpptes till Playstation 5 och Xbox Series X|S.
- Stellaris – Overlord
- Crusader Kings III – Royal Court

Övriga händelser;

- Paradox Interactive sålde sitt aktieinnehav i Hardsuit Labs till Keywords Studios, vilket påverkar resultat efter finansiella poster med 15,4 MSEK.

FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Under kommande år väntas en fortsatt god lönsamhet. Sex tillkännagivna spel väntar på att släppas; Vampire: the Masquerade – Bloodlines 2, utvecklat av Hardsuit Labs och The Chinese Room, Life By You, utvecklat av Paradox Tectonic, Prison Architect 2, utvecklat av Double Eleven, Millennia, utvecklat av C Prompt Games, Escape the Mad Empire, utvecklat av XpermentalZ Games, och Foundry, utvecklat av Channel 3 Entertainment. Utveckling pågår även av ett antal ännu inte utannonserade spel.

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Omsättningen uppgick till 2 642,1 MSEK (1 972,9 MSEK), en ökning med 34 % jämfört med föregående år. Intäkterna för året är framför allt hänförliga till Cities: Skylines, Cities: Skylines II, Crusader Kings III, Hearts of Iron IV, och Stellaris.

Kostnad sålda varor uppgick till 1 567,3 MSEK (862,6 MSEK), hänförligt till spelutveckling, utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel, kostnader för licenser, varumärken och liknande rättigheter, samt royalties och intäktsbaserade villkorade köpeskillningar till utvecklingsstudios och andra rättighetsinnehavare.

Avskrivningar på släppta spel uppgår till 677,8 MSEK (342,2 MSEK). Avskrivningarna har ökat som en följd av lanseringar av nya spel och nedladdningsbart innehåll. Av avskrivningarna står The



Lamplighters League för 149,6 MSEK. Spelet släpptes i oktober och har skrivits av med tre månaders planenlig degressiv avskrivning.

Periodens nedskrivningar inom kostnad sålda varor uppgår till 185,4 MSEK (0,0 MSEK). Nedskrivningarna avser främst The Lamplighters League, uppgående till 170,9 MSEK. Nedskrivningen av The Lamplighters League har resulterat i att kvarvarande balanserade utgifter för utvecklingsarbete per årsskiftet skrivits ned till 0,0 MSEK, baserat på reviderade prognostiserade försäljningssiffror för spelet.

Avskrivningar på licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgår till 82,5 MSEK (87,2 MSEK).

Utöver av- och nedskrivningar inom posten kostnadsfördes totalt 586,8 MSEK (402,2 MSEK) avseende icke aktiverade utvecklingskostnader, utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel, royalties samt intäktsbaserade villkorade köpeskillningar. Förändringen förklaras till stor del av att royalties har ökat jämfört med jämförelseperioden till följd av releasen av Cities: Skylines II, utvecklat av den externa spelutvecklaren Colossal Order. Intäktsbaserade villkorade köpeskillningar är högre än föregående år till följd av releasen av Age of Wonders 4 utvecklat av Triumph Studios.

Även icke aktiverade utvecklingskostnader har ökat jämfört med jämförelseperioden till följd av ett större antal spel där aktivering påbörjas i en senare utvecklingsfas jämfört med föregående år. Den vidareutveckling som skett av The Lamplighters League efter releasen har kostnadsförts direkt, vilket också bidragit till en ökning av icke aktiverade utvecklingskostnader. Kostnader för utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel har också ökat jämfört med jämförelseperioden.

Periodens försäljningskostnader uppgick till 291,1 MSEK (170,5 MSEK). Kostnaderna har ökat främst till följd av releasen av Cities: Skylines II och Age of Wonders 4, men även kostnader för kommande spelreleaser bidrar till ökningen.

Administrationskostnader för perioden uppgick till 99,2 MSEK (91,6 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 20,9 MSEK (56,6 MSEK), och övriga rörelsekostnader till -47,4 MSEK (-17,7 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 657,9 MSEK (887,1 MSEK). Finansiella poster uppgick till 29,9 MSEK (-2,7 MSEK). Finansiella poster består i huvudsak av ränta på leasingskulder samt erhållen ränta på likvida medel. Under året såldes även aktieinnehavet i intressebolaget Hardsuit Labs till Keywords Studios vilket påverkar finansiella poster med 15,4 MSEK (0,0 MSEK).

Resultat efter finansiella poster uppgick till 687,8 MSEK (884,4 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 530,6 MSEK (708,7 MSEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 1 463,2 MSEK (1 650,3 MSEK). Posten avser både ännu ej

färdigställda spel och spel som släppts och sedermera skrivs av. Minskningen förklaras främst av releasen av The Lamplighters League vilket har resulterat i stora av- och nedskrivningar inom posten.

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 105,5 MSEK (159,5 MSEK).

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

Nyttjanderättstillgångar för hyreslokaler uppgick till 112,5 MSEK (136,1 MSEK).

Aktier i intresseföretag uppgår vid periodens utgång till 0,0 MSEK (32,6 MSEK), förändringen är hänförlig till försäljningen av Seattle-baserade Hardsuit Labs.

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 358,2 MSEK (259,9 MSEK).

Obligationer uppgår vid periodens utgång till 197,1 MSEK (0,0 MSEK). Samtliga obligationer är kortfristiga och avser placering av överskottslikviditet.

Likvida medel uppgår vid periodens utgång till 1 098,0 MSEK (747,5 MSEK).

Eget kapital uppgår till 2 620,5 MSEK (2 292,4 MSEK), varav 530,6 MSEK (708,7 MSEK) utgörs av ackumulerat resultat för året.

Långfristiga leasingskulder uppgår till 76,0 MSEK (104,8 MSEK), avseende hyresåtaganden för kontorslokaler.

Uppskjutna skatteskulder uppgår till 144,0 MSEK (137,2 MSEK) hänförligt till skatt på obeskattade reserver och immateriella tillgångar från förvärv.

Kortfristiga leasingskulder uppgår till 32,6 MSEK (35,6 MSEK), avseende kortfristiga hyresåtaganden för kontorslokaler.

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid periodens utgång till 493,9 MSEK (418,6 MSEK). Förutbetalda intäkter har ökat i jämförelse med föregående år.

KASSAFLÖDE

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 1 451,8 MSEK (1 084,7 MSEK), framför allt hänförligt till rörelseresultatet, justerat för av- och nedskrivningar. Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -848,3 MSEK (-807,0 MSEK), framför allt avseende investeringar i spelprojekt. Under året investerades även 336,4 MSEK (0,0 MSEK) i obligationer, och 141,1 MSEK (0,0 MSEK) av obligationerna avyttrades. Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -249,0 MSEK (-141,0 MSEK) och avser reglerad utdelning uppgående till -211,2 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, 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 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 2 647,8 MSEK (1 992,2 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 282,0 MSEK (497,6 MSEK). Resultat efter finansiella poster uppgick till 331,1 MSEK (497,1 MSEK). Erhållna koncernbidrag från dotterföretag uppgick till 220,0 MSEK (130,0 MSEK), och förändring av periodiseringsfond uppgick till -120,0 MSEK (70,0 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till 333,5 MSEK (551,9 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 plattformssaktörer

Koncernens försäljning sker till stor del genom ett fåtal plattformssaktörer. Att plattformssaktörerna kan fortsätta att tillhandahålla de digitala plattformarna är en förutsättning för att koncernen ska kunna fortsätta att generera intäkter från dessa. Om någon nyckelplattformssaktör 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 plattformssaktörerna 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 42 Finansiell riskhantering.



FEM ÅR I SAMMANDRAG

	2023	2022	2021	2020	2019
Nettoomsättning, TSEK	2 642 107	1 972 906	1 447 456	1 793 794	1 289 332
Rörelseresultat, TSEK	657 868	887 146	307 453	632 108	473 530
Resultat efter finansiella poster, TSEK	687 759	884 440	303 926	628 030	466 849
Resultat efter skatt, TSEK	530 625	708 709	247 770	490 575	374 080
Rörelsemarginal	25%	45%	21%	35%	37%
Vinstmarginal	26%	45%	21%	35%	36%
Soliditet	73%	73%	66%	60%	58%
Likvida medel, TSEK	1 098 025	747 506	599 724	767 561	554 227
Eget kapital, TSEK	2 620 455	2 292 377	1 661 563	1 508 158	1 125 176
Totala tillgångar, TSEK	3 580 126	3 141 427	2 522 693	2 518 068	1 942 307
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	105 623 025	105 619 209	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	105 885 175	105 619 209	105 853 350	105 889 000	105 600 000
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	105 621 117	105 609 605	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	106 153 901	105 723 810	105 755 565	105 839 159	105 600 000
Eget kapital per aktie före utspädning, SEK	24,81	21,70	15,73	14,28	10,66
Eget kapital per aktie efter utspädning, SEK	24,75	21,70	15,70	14,24	10,66
Resultat per aktie före utspädning, SEK	5,02	6,71	2,35	4,65	3,54
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	4,99	6,70	2,34	4,64	3,54
Utdelning per aktie, SEK	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00
Antal anställda i genomsnitt	649	672	716	567	453
Antal anställda vid utgången av året	625	656	721	662	479

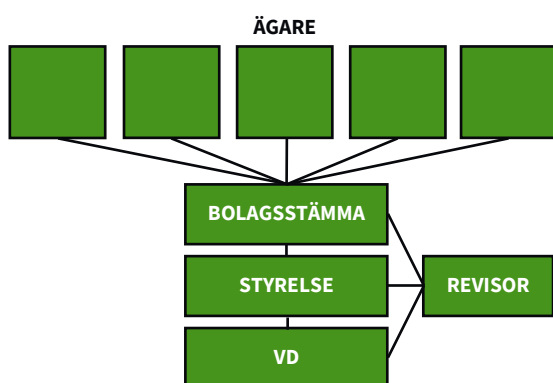
För definition av nyckeltal, se not 41.



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 75.

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
- Finanspolicy
- Övriga policys, 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 105 623 025 aktier där en aktie motsvarar en röst vid omröstning på bolagsstämma. Antalet aktieägare uppgick till 16 762 per den 31 december 2023. Vid utgången av 2023 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4 % (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 17,2 %, 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 antalets biträden till bolaget på det sätt som anges i kallelsen. 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 2023

Årsstämman 2023 hölls den 17 maj i Stockholm. På stämman var 70 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 2 kronor per aktie.

Styrelsen och verkställande direktören beviljades ansvarsfrihet för räkenskapsåret 2022. 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 samtliga fall intill slutet av årsstämman 2024, samt att styrelsen inom sig ska välja ny ordförande ifall sådan ordförandens uppdrag skulle upphöra i förtid.

Årsstämman beslutade i enlighet med valberedningens förslag att arvode till styrelseledamöterna ska utgå med 670 000 kronor till styrelseordföranden och med 335 000 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 valberedningens förslag att anta principerna för valberedning inför årsstämman 2024.

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 2023/2027, 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
2023	70	70
2022	66	66
2021	70	70
2020	73	73
2019	83	83

Årsstämma 2024

Årsstämman 2024 äger rum den 15 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 2024

Valberedningens uppgift ska vara att inför årsstämman 2024 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 kontakter de tre röstmässigt största aktieägarna per den 30 september 2023 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 fulltalig.

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)
 Håkan Sjunnesson (styrelsens ordförande)
 Oscar Ingdahl (utsedd av Westerinvest AB)
 James Mitchell (utsedd av Tencent Holdings Limited)

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 2023 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 2023 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 2023

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 2023 har styrelsen hållit tretton 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 styrelsemöten under 2023 har bland annat varit, men inte uteslutande, investeringar, strategier, delårsrapporter och årsredovisningar, samt utdelningsförslag.

Styrelsens sammansättning samt närvaro under 2023

Namn	Styrelse- möten	Revisions- utskott	Ersättnings- utskott
Håkan Sjunnesson	12/13	5/5	1/1
Fredrik Wester	11/13	-	-
Mathias Hermansson	11/13	4/5	1/1
Linda Höglund	13/13	-	1/1
Andras Vajlok	13/13	5/5	-

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 670 000 kronor till styrelseordföranden och med 335 000 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 2023

6/2 2023	Ordinarie möte	Godkännande av Q4 och bokslutskommuniké.
9/2 2023	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
10/3 2023	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
18/4 2023	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter. Godkännande av årsredovisning.
26/4 2023	Ordinarie möte	Godkännande av Q1-rapport.
17/5 2023	Konstituerande möte	Godkännande av policy, riktlinjer och instruktioner. Fastställande ledamöter och ordförande av ersättnings- samt revisionsutskott
7/6 2023	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
26/7 2023	Ordinarie möte	Godkännande av Q2-rapport.
7/9 2023	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
10/10 2023	Ordinarie möte	Utvärdering av spelsläpp.
19/10 2023	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
25/10 2023	Ordinarie möte	Godkännande av Q3-rapport.
19/12 2023	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 fortlopande träffa Bolagets revisor. Revisionsutskottets samtliga möten protokollförs och protokollen 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 2023 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 fortlopande ska kunna utvärdera Bolagets finansiella ställning. VD ska fortlopande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av Bolagets verksamhet, omsättningens storlek, bolagets resultat och finansiella ställning, likviditets- och kreditsituation, 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 2023 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 totalsättning 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 iakttä nio månaders uppsägningstid. För övriga ledande befattningshavare ska båda parter iakttä 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 ersättningsstruktur och ersättningsnivåer i bolaget.

Styrelsen får besluta att tillfälligt frånga 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 Captario AB 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, 360 Player AB och Stark Futures SL.

Aktieinnehav: 35 235 937 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: Venture partner Mundi Ventures, 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, Analyst Investment banking 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, 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, Jumpgate, Renewable Ventures Nordic, Besedo, The Gifted Company, Gazella och Silfverlok 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 optioner - 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, Advisense och Dataspelsbranschen.

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

Aktieinnehav: 72 000 optioner - 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. 72 000 optioner - direkt ägande.

MATTIAS LILJA

Befattning: Chief of Staff (COS) och vice VD

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. 49 500 optioner - direkt ägande.

HENRIK FÅHRAEUS

Befattning: Chief Creative Officer (CCO)

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. 58 100 optioner - 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 väsentliga, 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 622 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 viktiga komponenter för att skapa 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 intresseförddjupning 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.

Väsentlighetsanalysen utvärderades och uppdaterades 2022.

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 görs utifrån följande policys och riktlinjer:

- Personalhandboken och arbetsmiljöpolicy
- Uppförandekod för alla anställda. En uppförandekod för leverantörer godkändes under 2023 och implementeringen påbörjades.
- Hållbarhetspolicy
- Visseblåsarpolicy
- 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, aktieägare och samhällsaktörer. Under 2023 har Paradox bland annat bjudit in spelare och aktieägare till en bolagsdag där Paradox ledning beskrev strategin framåt och gav insyn i spelarbas, affärsmodell och spelutveckling.





HÅLLBARHETSRISKER

OMRÅDE	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 för att motverka kränkande inlägg. 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.
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.



OMRÅDE	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. 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. 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.	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 2023 har en uppförandekod för leverantörer utvecklats och börjat implementeras. Paradox gör klimatkoppling 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. Alla utlägg godkänns av chef och ett visseblåsarsystem finns på plats för att bättre kunna upptäcka oegentligheter. En uppförandekod som tydliggör Paradox syn på korruption för anställda har implementerats. Dessutom har bolaget upprättat en antikorrupsionspolicy som avdelningar med externa kontakter utbildas i.

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 622 medarbetarna ska kunna prestera.

Paradox verksamhet ska bygga på en stark grund av trygghet, tillit, inkludering och spelarfokus. 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 2023 har Paradox engagemangsindex ökat till 7,9 (7,8). Resultatet ligger i linje med bolagets långsiktiga målsättning och fortsatt ligger ett stort fokus på att skapa en god arbetsmiljö för alla anställda.

Paradox strävar efter att ha en långsiktig personalomsättning om 10 procent då det indikerar att bolaget behåller kompetens men har ett hälsosamt inflöde av nya förmågor. Under 2023 var personalomsättningen på en fortsatt hög nivå om 25 procent (23 procent). Den högre nivån är en följd av att Paradox har tre studios färre vid årets utgång.

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 genomför Paradox olika hälsosatsningar för sina medarbetare, erbjuder samtalsstöd med externa beteendevetare samt 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.

	2023	2022	2021	Mål 2025
Frisknärvaro	98 %	97 %	98 %	≥ 97%
Min arbetsbelastning är hållbar	7,8	7,9	7,7	≥ 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 2024 kommer bolaget att fortsatt fokusera ytterligare på 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 så kallade toolbox trainings som ska stödja dem i chefskapet, genom till exempel utbildning i arbetsmiljö, lönesättning, rehabilitering och ledarskap. Dessutom erbjuds chefsutbildningen Great Leaders. Under 2023 har riktade utbildningar för nya chefer och om bolagets värderingar genomförts. Vidare har bolaget uppmuntrat internt informellt utbyte mellan chefer, genom konferenser, caseuppgifter och inspirationsföreläsningar.

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.

	2023	2022	2021	Mål 2025
Interna rekryteringar	21 %	25 %	22 %	≥ 25 %
Jag ser en väg för min karriärutveckling [...]	7,2	7,1	6,9	≥ 7,3
Min chef uppmuntrar och stödjer min utveckling	8,3	8,4	8,2	≥ 8,2

Interna rekryteringar beräknas utifrån interna annonserade tillsättningar. Tjänster som tillsatts utan annonsering inkluderas inte. 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.

Under 2023 minskade antalet interna rekryteringar med 4 procentenheter jämfört med 2022. Samtidigt har medarbetarnas syn på karriärutveckling ökat marginellt (+0,1) och utvecklingsstöd från chef minskat marginellt (-0,1) vardera på en tiogradig skala och ligger fortsatt i linje med bolagets långsiktiga mål. Den minskade interna rekryteringen förklaras av att bolaget i flera fall gjort direktrekryteringar av interna tjänster utan att de annonserats externt eller internt, i samband med omorganisationer.

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 gruppansvar för att säkerställa att dessa har tillfredsställande kunskap inom området. Samtliga anställda har möjlighet att lämna feedback eller klagomål anonymt; direkt till personalavdelningen, extern partner, skyddsombud, fackliga representanter eller via medarbetarundersökningar.

Under 2023 har alla bolagets anställda genomgått utbildning i att identifiera och hantera trakasserier på arbetsplatsen med ytterligare utbildningssteg för chefer och HR-medarbetare. Under 2024 fortsätter det systematiska arbetet med att utbilda och träna medarbetare och chefer, utveckla ärendehantering och mäta resultatet genom en årlig enkät. Ett extra fokus kommer att vara på att identifiera och motarbeta härskartekniker. Mer information om utfallet av arbetet för 2023 finns i en separat rapport som finns tillgänglig på Paradox hemsida.

I Paradox styrelse är en av fem ledamöter kvinna och av bolagets ledande befattningshavare vid utgången av 2023 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 2023 till 22,5 procent jämfört med 20 procent under 2022. En god 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 fokuserar Paradox på behandlingen av 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	2023	2022	2021	Mål 2025
Jag belönas rättvist (t. ex lön, befordran) för mitt bidrag [...]	Kvinna	7,1	6,8	6,6	≥ 7,1
	Man	6,8	6,7	6,5	≥ 7,1
Människor från alla bakgrunder behandlas rättvist på Paradox Group	Kvinna	8,2	8,0	6,7	≥ 8,5
	Man	8,4	8,4	7,7	≥ 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 mer nöjda än män med till exempel lön och befordran och måttet ligger i linje med bolagets långsiktiga mål. Under 2023 fortsatte arbetet med lönekartläggning där omotiverade löneskillnader mellan könen, sett till senioritetsnivå och roll, justeras. Arbetet fortskrider systematiskt på årsbasis och under året identifierades färre omotiverade löneskillnader jämfört med 2022.

Vad gäller likabehandling har resultatet för kvinnor ökat marginellt (+0,1) jämfört med 2022. Män upplever dock fortfarande i större utsträckning än kvinnor att människor från alla bakgrunder behandlas rättvist, vilket är ett område som bolaget kommer fortsätta arbeta med 2024 och framåt.

ANSVARFULLT 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 utveckla dem. 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 ohälsbart 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 2023 har arbetet mot toxiskt forumbeteende fortsatt, bland annat genom tekniska verktyg som snabbt kan flagga upp kränkande inlägg, utbilda personal och aktiv moderering av bolagets plattformar och kanaler.

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 2023 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 uppdateras årligen.

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 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 innehåll 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 affäretik 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. En uppförandekod för leverantörer, baserad på UN Global Compacts tio principer, utvecklades och började 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 bolagets 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 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. Bolaget har 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 747 tCO₂e (676 tCO₂e). Ökningen är en effekt av ändrade beräkningsstandarder för flygresor såväl som fler lång- och medeldistansflyg samt en ökad elförbrukning. Sett till utsläppsområden är tjänsteresor störst med utsläpp om 343 tCO₂e (220 tCO₂e) följt av el och värme med utsläpp om 282 tCO₂e (285 tCO₂e) och därefter inköp med utsläpp om 117 tCO₂e (164 tCO₂e).

Utsläpp per kategori, marknadsbaserad rapportering, tCO₂e

Kategori	2023	2022	2021
Tjänsteresor	343	220	55
Elektricitet och uppvärmning*	282	285	298
Inköpta varor och tjänster	117	166	120
Servrar	5	6	23
Total	747	678	497

*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 220 tCO₂e (214 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. Ökningen mot 2022 består i en något ökad energiförbrukning, bland annat för huvudkontoret. såväl som ökade emissionsfaktorer för internationella kontor. Under året frånträdde även kontoren i Umeå och Malmö, och bolaget frånträdde Harebrained Schemes lokaler i Seattle mot slutet av året. I rapporten redovisas dock utsläppssiffrorna på helårsbasis, varpå de sannolikt är lägre än vad som anges i beräkningarna.

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 är bolagets enskilt största klimatpåverkande faktor inom detta Scope. Ökningen är dels på grund av förändring i beräkningsstandard, med en höjning av utsläppen för varje passagerarkilometer med flyg, såväl som fler lång- och medeldistansresor med flyg. Den sistnämnda faktorn är kopplad till ökad evenemangsnärvaro på grund av specifika marknadsföringsinsatser för spelprojekt.

Inköp av IT-utrustning till bolagets drift och anställda är den näst största klimatpåverkande faktorn inom Scope 3 med 117 tCO₂e (164 tCO₂e). Minskningen kan förklaras av färre inköp under året.

Uppströmsutsläpp från användningen av el och värme är den tredje största klimatpåverkande faktorn inom Scope 3 med 62 tCO₂e (72 tCO₂e). Minskningen är bland annat hänförlig till minskad kWh/m2 för el och värme samt bättre data för vissa kontor.

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 förordar Paradox 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.

Påverkan per Scope, platsbaserad rapportering, tCO₂e

Scope	2023	2022	2021
2	159	169	193
3	514	452	256
Total	672	621	449

Påverkan per Scope, marknadsbaserad rapportering, tCO₂e

Scope	2023	2022	2021
2	220	214	236
3	527	464	261
Total	747	678	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 god. För att säkerställa tillväxt är Paradox 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 antikorruption 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 stöd för hur personal ska agera etiskt i affärsrelationer.

Bolaget har även ett visserblåsarsystem för att öka möjligheterna att uppmärksamma och åtgärda agerande som inte är affärsetiskt. Under 2023 inkom inga anmälningar om att personal agerat oetiskt eller korrupt.

Under 2024 kommer bolagets medarbetare att fortsätta utbildas i antikorruption.



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 528 115 SEK fördelat på totalt 105 623 025 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 2023 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4% (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 17,2 % 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	29 748 416
Balanserade vinstmedel från föregående år	423 566 389
Årets resultat	333 540 445
	786 855 250

Styrelsen föreslår att den balanserade vinsten behandlas så

att i utdelning utbetalas 3,00 SEK per aktie	316 869 075
att i ny räkning balanseras	469 986 175
	786 855 250

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)

		2023-01-01 2023-12-31	2022-01-01 2022-12-31
	Not		
Nettoomsättning	5	2 642 107	1 972 906
Kostnad sålda varor	7, 8, 9, 10	-1 567 321	-862 629
Bruttoresultat		1 074 786	1 110 277
Försäljningskostnader	7, 8, 9, 10	-291 180	-170 490
Administrationskostnader	7, 8, 9, 10, 11	-99 225	-91 618
Övriga rörelseintäkter	12	20 916	56 635
Övriga rörelsekostnader	13	-47 428	-17 658
Rörelseresultat		657 868	887 146
Resultat från andelar i intresseföretag	14	15 440	-
Finansiella intäkter	15	25 086	3 952
Finansiella kostnader	16	-10 635	-6 658
Resultat efter finansiella poster		687 759	884 440
Skatt	18	-157 134	-175 731
Årets resultat		530 625	708 709

Årets resultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.

Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare (kr)

- före utspädning	43	5,02	6,71
- efter utspädning	43	4,99	6,70

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN (TSEK)

	2023-01-01 2023-12-31	2022-01-01 2022-12-31
Årets resultat	530 625	708 709
ÖVRIGT TOTALRESULTAT		
<i>Poster som kan komma att omklassificeras till resultaträkningen</i>		
Omräkningsdifferenser	2 493	20 780
Totalresultat för året	533 118	729 489

Årets totalresultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.



BALANSRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2023-12-31	2022-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	1 463 202	1 650 275
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	105 532	159 501
Goodwill	21	22 350	22 415
Summa immateriella anläggningstillgångar		1 591 084	1 832 191
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier och installationer	22	13 034	17 561
Nyttjanderättstillgångar	23, 24	112 515	136 118
Summa materiella anläggningstillgångar		125 549	153 680
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i intresseföretag	27	–	32 555
Andra långfristiga fordringar	28	18 691	18 695
Summa finansiella anläggningstillgångar		18 691	51 249
Summa anläggningstillgångar		1 735 323	2 037 120
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	29	358 219	259 948
Skattefordringar		63 251	709
Övriga fordringar		70 420	34 769
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	57 837	61 376
Obligationer	31	197 051	–
Summa kortfristiga fordringar		746 778	356 802
Likvida medel	32	1 098 025	747 506
Summa omsättningstillgångar		1 844 803	1 104 307
SUMMA TILLGÅNGAR		3 580 126	3 141 427



BALANSRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2023-12-31	2022-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	33		
Aktiekapital		528	528
Övrigt tillskjutet kapital		29 748	29 542
Reserver		22 684	25 176
Balanserat resultat inklusive årets resultat		2 567 495	2 237 131
Summa eget kapital		2 620 455	2 292 377
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	24	75 997	104 845
Uppskjutna skatteskulder	35	144 044	137 220
Summa långfristiga skulder		220 041	242 065
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		52 481	52 487
Aktuella skatteskulder		95 427	66 529
Leasingskulder	24	32 583	35 616
Övriga skulder	36	65 275	33 725
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	37	493 864	418 628
Summa kortfristiga skulder		739 630	606 985
Summa skulder		959 671	849 050
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		3 580 126	3 141 427



EGET KAPITAL, KONCERNEN (TSEK)

	Not	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Totalt eget kapital
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	33	528	29 542	25 176	2 237 131	2 292 377
Ingående balans 2023-01-01		528	29 542	25 176	2 237 131	2 292 377
Årets resultat		–	–	–	530 625	530 625
Övrigt totalresultat						
Omräkningsdifferenser		–	–	-2 493	–	-2 493
Summa övrigt totalresultat		–	–	-2 493	–	-2 493
Summa totalresultat		–	–	-2 493	530 625	528 132
Transaktioner med aktieägare						
Premier vid lösen av optionsprogram		0	1 008	–	–	1 008
Återköp av optioner		–	-802	–	–	-802
Aktierelaterade ersättningar personal		–	–	–	10 978	10 978
Utdelning		–	–	–	-211 238	-211 238
Summa transaktioner med aktieägare		0	206	–	-200 260	-200 054
UTGÅENDE BALANS 2023-12-31	33	528	29 748	22 684	2 567 495	2 620 455

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



KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2023-01-01 2023-12-31	2022-01-01 2022-12-31
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat		657 868	887 146
Justering för av- och nedskrivningar		990 312	473 498
Övriga justeringar		6 079	4 362
Erhållen ränta		25 086	3 952
Betald ränta	24	-10 635	-6 658
Betald inkomstskatt		-184 436	-126 703
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet		1 484 275	1 235 598
Förändringar av rörelsekapitalet:			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		-138 630	-141 060
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		106 196	-9 799
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten		1 451 842	1 084 740
Investeringsverksamheten			
Kassaflöde från försäljning av intresseföretag		53 174	-
Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten		-676 045	-793 771
Investeringar i licenser, varumärken och liknande rättigheter		-27 103	-
Investeringar i inventarier och installationer		-3 050	-2 119
Investeringar i andelar i koncernföretag		-	-11 055
Investeringar i obligationer		-336 355	-
Försäljningar av obligationer		141 100	-
Investeringar i övriga finansiella tillgångar		-	-25
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-848 278	-806 969
Finansieringsverksamheten			
Amortering av leasingskuld	24	-37 722	-35 371
Utbetald utdelning		-211 238	-105 600
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-248 960	-140 971
Årets kassaflöde		354 604	136 800
Likvida medel vid årets början		747 506	599 724
Kursdifferens i likvida medel		-4 084	10 981
Likvida medel vid årets slut	32	1 098 025	747 506



RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

		2023-01-01 2023-12-31	2022-01-01 2022-12-31
	Not		
Nettoomsättning	5	2 647 805	1 992 191
Kostnad sålda varor	7, 8, 9, 10	-1 962 066	-1 276 664
Bruttoresultat		685 739	715 528
Försäljningskostnader	7, 8, 9, 10	-272 670	-163 264
Administrationskostnader	7, 8, 9, 10, 11	-99 437	-91 873
Övriga rörelseintäkter	12	15 260	54 248
Övriga rörelsekostnader	13	-46 926	-17 060
Rörelseresultat		281 967	497 578
Resultat från andelar i intresseföretag	14	35 381	-
Finansiella intäkter	15	20 769	1 952
Finansiella kostnader	16	-7 003	-2 391
Resultat efter finansiella poster		331 113	497 140
Bokslutsdispositioner	17	100 000	200 000
Skatt	18	-97 573	-145 215
Årets resultat		333 541	551 925
RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, MODERBOLAGET (TSEK)			
Övrigt totalresultat		-	-
Totalresultat för året		333 541	551 925

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



BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2023-12-31	2022-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	1 098 525	1 408 095
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	34 855	37 495
Summa immateriella anläggningstillgångar		1 133 379	1 445 590
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier och installationer	22	6 143	10 116
Summa materiella anläggningstillgångar		6 143	10 116
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	26	305 812	305 812
Andelar i intresseföretag	27	–	16 766
Andra långfristiga fordringar	28	17 393	17 393
Summa finansiella anläggningstillgångar		323 204	339 970
Summa anläggningstillgångar		1 462 726	1 795 677
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	29	350 400	255 031
Fordringar hos koncernföretag		19 144	79 656
Skattefordringar		58 560	–
Övriga fordringar		65 968	28 163
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	64 945	59 969
Obligationer	31	197 051	–
Summa kortfristiga fordringar		756 068	422 818
Kassa och bank	32	780 059	448 013
Summa omsättningstillgångar		1 536 126	870 832
SUMMA TILLGÅNGAR		2 998 853	2 666 508



BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2023-12-31	2022-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	33		
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital		528	528
Fond för utvecklingsutgifter		1 098 525	1 408 095
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond		29 748	29 542
Balanserat resultat		423 566	-237 669
Årets resultat		333 541	551 925
Summa eget kapital		1 885 908	1 752 422
Obeskattade reserver	34	605 000	485 000
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		43 965	45 619
Skulder till koncernföretag	39	25 393	28 016
Aktuella skatteskulder		-	4 352
Övriga skulder	36	4 122	4 339
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	37	434 465	346 760
Summa kortfristiga skulder		507 944	429 086
Summa skulder		507 944	429 086
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 998 853	2 666 508



EGET KAPITAL, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	Fond för utvecklings- utgifter	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2022-01-01		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		-	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 ägare		-	1 548	-100 222	-98 674
UTGÅENDE BALANS 2022-12-31	33	1 408 095	29 542	314 256	1 752 422
Ingående balans 2023-01-01		1 408 095	29 542	314 256	1 752 422
Årets resultat		-	-	333 541	333 541
Övrigt totalresultat		-	-	-	-
Summa totalresultat		-	-	333 541	333 541
Överföring fond för utvecklingsutgifter		-309 571	-	309 571	-
Transaktioner med aktieägare					
Premier vid lösen av optionsprogram		-	1 008	-	1 008
Återköp av optioner		-	-802	-	-802
Aktierelaterade ersättningar personal		-	-	10 978	10 978
Utdelning		-	-	-211 238	-211 238
Summa transaktioner med ägare		-	206	-200 260	-200 054
UTGÅENDE BALANS 2023-12-31	33	1 098 525	29 748	757 107	1 885 908



KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2023-01-01 2023-12-31	2022-01-01 2022-12-31
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat		281 967	497 578
Justering för av- och nedskrivningar		679 980	311 283
Övriga justeringar		7 397	7 023
Erhållen ränta		18 973	2 067
Betald ränta		-3	-2 505
Betald inkomstskatt		-164 725	-121 041
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet		823 588	694 404
Förändringar av rörelsekapitalet:			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		-157 314	-92 606
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		252 887	-3 798
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten		919 161	598 000
Investeringsverksamheten			
Kassaflöde från försäljning av intresseföretag		53 174	-
Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten		-335 236	-502 095
Investeringar i licenser, varumärken och liknande rättigheter		-27 103	-
Investeringar i inventarier och installationer		-1 457	-1 093
Investeringar i dotterföretag		-	-11 055
Investeringar i obligationer		-336 355	-
Försäljningar av obligationer		141 100	-
Investeringar i övriga finansiella tillgångar		-	-25
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-505 877	-514 268
Finansieringsverksamheten			
Erhållet koncernbidrag		130 000	-
Utbetald utdelning		-211 238	-105 600
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-81 238	-105 600
Årets kassaflöde		332 046	-21 867
Likvida medel vid årets början		448 013	469 880
Likvida medel vid årets slut	32	780 059	448 013



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 Ladulåsgatan 4, 118 66, Stockholm.

Koncernredovisningen för det år som slutade den 31 december 2023, inklusive jämförelsetal, godkändes för utfärdande av styrelsen den 12 april 2024, se not 44.

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 2023 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 2023 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 2023. 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 eller avyttrats 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 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 leasingskulld i koncernens rapport över finansiell ställning. Nyttjanderättstillgången värderas till anskaffningsvärde vilket omfattar den summa som leasingskulden 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 leasingskulden till nuvärdet av de leasingavgifter som inte betalats vid denna tidpunkt diskonterat med användning av koncernens marginella låneränta.

Leasingavgifter som inkluderas i värderingen av leasingskulden 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 leasingskulden. Vid omvärdering av leasingskulden 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. Leasingskulden omvärderas bara när justeringen av leasingbetalningarna träder i kraft och den ändrade leasingbetalningen för den återstående leasingperioden diskonteras genom användning av en oförändrad diskonteringssats.

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 leasingskulld 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 diskonteringssats för att kunna beräkna nuvärdet av dessa kassaflöden. De data som används vid prövning av nedskrivningsbehov är direkt kopplade till koncernens senast godkända prognos. Diskonteringssatser 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 egetkapitalinstrument 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 optioner 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 optioner 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 optioner fördelas erhållen ersättning efter avdrag för eventuella direkt hänförliga transaktionskostnader på de emitterade aktierna till aktiekapitalet upp till det nominella värdet 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 rörelseförlustar.

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 osannolikt. 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 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 tyckte 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 spel i två kategorier; beprövade och obeprövade. Det är koncernens bedömning att beprövade spel når utvecklingsfasen och kan aktiveras efter att prototypfasen är klar, medan obeprövade 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.

Tilläggsköpeskillning Triumph Holding BV

Den villkorade köpeskillningen som är del av förvärvet av Triumph Holding BV baseras på den förvärvade studios intäkter till och

med 30 april 2026. Den villkorade köpeskillningen 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	
	2023	2022	2023	2022
USA	2 285 109	1 679 021	2 226 981	1 642 768
Sverige	49 873	21 318	106 215	66 791
Övriga Europa	258 575	234 297	271 297	243 070
Övriga Världen	48 550	38 269	43 313	39 563
Totalt	2 642 107	1 972 906	2 647 805	1 992 191

Under året härrörde 1 749 521 TSEK (1 240 599 TSEK) av koncernens intäkter från en och samma kund.

Koncernens intäkter fördelat på större produktkategorier delas in enligt följande;

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
PC	2 202 494	1 678 253	2 202 613	1 678 253
Konsol	310 562	218 810	310 562	218 810
Mobil	65 756	41 766	1 372	4 654
Övrigt	63 295	34 076	133 258	90 474
Totalt	2 642 107	1 972 906	2 647 805	1 992 191

Förutbetalda intäkter uppgick till 252 719 TSEK (264 228 TSEK) vid periodens utgång. Av dessa förväntas 252 719 TSEK redovisas som intäkt under kommande 12-månadersperiod, och 0 TSEK inom 24 månader.

Intäkterna för året inkluderar 194 440 TSEK (185 118 TSEK) som inkluderats i förutbetalda intäkter vid årets början.

Koncernens materiella anläggningstillgångar fördelat baserat på fysisk placering uppgår till 6 143 TSEK (10 116 TSEK) i Sverige, och 6 891 TSEK (7 445 TSEK) i övriga världen.

NOT 6. MEDELANTAL ANSTÄLLDA

Medelantal anställda

	2023		2022	
	Antal	Varav män	Antal	Varav män
Moderföretaget				
Sverige	173	118	184	125
Dotterföretagen				
Sverige	299	244	290	242
Nederländerna	37	32	39	33
USA	59	41	80	57
Finland	23	17	24	17
Frankrike	29	25	27	22
Spanien	29	26	28	23
Totalt för koncernen	649	503	672	519

Styrelse och ledande befattningshavare

	2023		2022	
	Antal	Varav män	Antal	Varav män
Styrelse	5	4	5	4
VD samt övriga ledande befattningshavare	6	5	6	5

NOT 7. LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

Kostnader för ersättning till anställda delas upp enligt följande:

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Löner - styrelse, ledningsgrupp	15 851	14 943	13 728	13 222
Löner - övriga anställda	468 604	458 211	111 582	110 425
Pensioner - styrelse, ledningsgrupp	2 416	2 532	2 093	2 217
Pensioner - övriga anställda	32 497	31 441	11 320	12 342
Övriga sociala avgifter	117 924	109 609	43 072	42 634
Summa	637 292	616 736	181 796	180 840

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:

2023	Grundlön/ arvode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensioner	Aktie- relaterad ersättning	Summa
Styrelse & ledande befattningshavare						
Styrelsens ordförande	800	-	-	-	-	800
Håkan Sjunnesson						
Styrelseledamot						
Matthias Hermansson	433	-	-	-	-	433
Styrelseledamot						
Linda Höglund	395	-	-	-	-	395
Styrelseledamot						
Andras Vajlok	373	-	-	-	-	373
VD						
Fredrik Wester	0	-	-	-	-	0
Övrig ledningsgrupp (8 st)	9 262	1 160	11	2 416	3 419	16 267
Summa	11 262	1 160	11	2 416	3 419	18 267

2022	Grundlön/ arvode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensioner	Aktie- relaterad ersättning	Summa
Styrelse & ledande befattningshavare						
Styrelsens ordförande	770	-	-	-	-	770
Håkan Sjunnesson						
Styrelseledamot						
Matthias Hermansson	418	-	-	-	-	418
Styrelseledamot						
Linda Höglund	358	-	-	-	-	358
Styrelseledamot						
Andras Vajlok	380	-	-	-	-	380
VD						
Fredrik Wester	6	-	-	0	-	6
Övrig ledningsgrupp (8 st)	9 035	2 310	45	2 532	1 622	15 544
Summa	10 966	2 310	45	2 532	1 622	17 475

Styrelsens ordförande erhåller 670 TSEK i styrelsearvode och övriga styrelseledamöter erhåller 335 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 6 månaders ömsesidig uppsägningstid.



NOT 9. AKTIERELATERADE ERSÄTTNINGAR

Optionsprogram 2023/2027

Årsstämman den 17 maj 2023 beslutade att införa ett personaloptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Totalt tecknades 520 000 optioner med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Vid utgången av perioden uppgick antal utestående personaloptioner till 507 500 st.

Tilldelade personaloptioner utgavs vederlagsfritt till ett marknadsvärde på 55,82 kr enligt en värdering baserad på Black & Scholes-modellen. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 300,53 kr, och teckning av aktier beräknas kunna ske 30 dagar efter offentliggörandet av bolagets delårsrapporter för det andra kvartalet 2026, det tredje kvartalet 2026 respektive det första kvartalet 2027. Lösenpriset motsvarade 120 % av den genomsnittliga aktiekursen under perioden 28 april till 5 maj 2023. Intjänande av optioner är villkorade av fortsatt anställning i bolaget. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 4 745 TSEK (0 TSEK) under året. I det fall full teckning sker av dessa optioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 152 519 TSEK.

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 442 500 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 4 448 TSEK (2 650 TSEK) under året. I det fall full teckning sker av dessa optioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 104 603 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 262 150 st.

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 1 786 (2 728 TSEK) under året. I det fall full teckning sker av dessa optioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 56 315 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.

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 kunde ske 15 juni 2023 till 30 juni 2023. 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 292 600 st, varav 266 034 st återköptes, 22 750 st förföll, och 3 816 st nyttjades till teckning. Totalt återköptes optioner till ett värde av 802 TSEK, och erhållna premier för tecknade optioner uppgick till 1 008 TSEK. Teckningen av optioner resulterade i en utspädning av aktiekapitalet om 0 %.

Nedan är en sammanställning av utestående optioner:

	Koncernen	
	2023	2022
Per 1 januari	1 109 200	967 550
Tilldelade under året	520 000	527 500
Inlösta under året	-3 816	-19 209
Förverkade under året	-147 200	-141 850
Återköpta under året	-266 034	-224 791
Per 31 december	1 212 150	1 109 200
Inlösbara och intjänade per 31 december	262 150	253 350

NOT 10. AV- OCH NEDSKRIVNINGAR FÖRDELAT PÅ FUNKTION

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Kostnad sålda varor	-980 561	-460 407	-675 392	-306 905
Försäljningskostnader	-3 119	-4 506	-121	-121
Administrationskostnader	-6 633	-8 585	-4 467	-4 257
Summa	-990 312	-473 498	-679 980	-311 283

NOT 11. ERSÄTTNINGAR TILL REVISOR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
PwC				
Revisionsuppdrag	944	1 003	944	1 003
Revision utöver revisionsuppdrag	-	-	-	-
Skatterådgivning	58	93	58	93
Övriga tjänster	-	60	-	60
Summa	1 002	1 156	1 002	1 156

NOT 12. ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Valutakursvinster	10 134	43 288	9 554	42 846
Övriga ersättningar och intäkter	10 782	13 346	5 706	11 402
Summa	20 916	56 635	15 260	54 248

NOT 13. ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Valutakursförluster	-47 428	-17 658	-46 926	-17 060
Övriga rörelsekostnader	-	-	-	-
Summa	-47 428	-17 658	-46 926	-17 060



NOT 14. RESULTAT FRÅN ANDELAR I INTRESSEFÖRETAG

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Realisationsresultat vid avyttring av andelar	15 440	–	35 381	–
Summa	15 440	–	35 381	–

Förändringen är hänförlig till försäljningen av Seattle-baserade Hardsuit Labs.

NOT 15. FINANSIELLA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Ränteutgifter och liknande resultatposter	22 491	3 952	18 973	1 952
Övriga finansiella intäkter	2 595	–	1 796	–
Summa	25 086	3 952	20 769	1 952

Varav ränteutgifter från koncernföretag – 191

NOT 16. FINANSIELLA KOSTNADER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Räntekostnader leasing	-2 623	-3 160	–	–
Övriga räntekostnader	-8 012	-3 498	-7 003	-2 391
Summa	-10 635	-6 658	-7 003	-2 391

Varav räntekostnader till koncernföretag – –

NOT 17. BOKSLUTSDISPOSITIONER

	Moderföretaget	
	2023	2022
Erhållna koncernbidrag	220 000	130 000
Återföring periodiseringsfond	–	270 000
Avsättning till periodiseringsfond	-120 000	-200 000
Summa	100 000	200 000

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	
	2023	2022	2023	2022
Resultat före skatt	687 759	884 440	431 113	697 140
Skatt enligt gällande skattesats	-141 678	-182 195	-88 809	-143 611
Justering av tidigare års skatt	-6 663	1 726	-3 341	-144
Justering för skillnader i skattesats i utlandet	-3 241	5 992	–	–
Övrigt	-1 594	–	-1 594	–
Andra ej skattepliktiga intäkter	7 411	309	7 409	4
Andra ej avdragsgilla kostnader	-11 368	-1 562	-11 237	-1 464
Redovisad skatt i resultaträkningen	-157 134	-175 731	-97 573	-145 215

Skattekostnaden består av följande komponenter:

Aktuell skatt				
På årets resultat	-138 155	-192 981	-92 637	-145 071
Justering av tidigare års skatt	-6 663	1 726	-3 341	-144
Övrigt	-1 594	–	-1 594	–
Uppskjuten skatt				
Förändring av temporära skillnader	-10 722	15 525	–	–
Redovisad skatt i resultaträkningen	-157 134	-175 731	-97 573	-145 215

NOT 19. BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGSARBETEN

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Ingående anskaffningsvärde	3 383 569	2 588 094	3 016 447	2 514 352
Balanserade utgifter	676 045	793 771	335 236	502 095
Valutakursdifferenser	-1 710	1 703	–	–
Utgående anskaffningsvärde	4 057 904	3 383 569	3 351 683	3 016 447

Ingående ackumulerade avskrivningar	-1 292 853	-950 745	-1 179 814	-899 880
Valutakursdifferenser	1 409	1 104	–	–
Årets avskrivningar	-677 839	-343 212	-459 377	-279 934

Utgående ackumulerade avskrivningar	-1 969 283	-1 292 853	-1 639 191	-1 179 814
--	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

Ingående nedskrivningar	-440 440	-438 848	-428 538	-428 538
Valutakursdifferenser	451	-1 593	–	–
Årets nedskrivningar	-185 430	–	-185 430	–

Utgående ackumulerade nedskrivningar	-625 419	-440 440	-613 967	-428 538
---	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Redovisat värde	1 463 202	1 650 275	1 098 525	1 408 095
------------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

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 % (18 %) under året. Årets nedskrivningar uppgår till 184 530 TSEK (0 TSEK). Nedskrivningarna avser främst The Lamplighters League, uppgående till 170 810 TSEK. Nedskrivningen av The Lamplighters League har resulterat i att kvarvarande balanserade utgifter för utvecklingsarbete per årsskiftet skrivits ned till 0 TSEK, baserat på reviderade prognostiserade försäljningssiffror för spelet. Övriga nedskrivningar avser i huvudsak ännu ej utannonserade spel där utvecklingen avslutats i sin helhet. Vid utgången av året står de tre största spelen under utveckling för 60 % (57 %) av posten.



NOT 20. LICENSER, VARUMÄRKEN OCH LIKANDE RÄTTIGHETER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Ingående anskaffningsvärden	511 585	478 954	176 665	176 665
Inköp	27 103	–	27 103	–
Valutakursdifferenser	-4 637	32 632	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	534 052	511 585	203 768	176 665
Ingående ackumulerade avskrivningar	-342 159	-236 549	-129 245	-103 115
Valutakursdifferenser	5 905	-18 575	–	–
Årets avskrivningar	-82 340	-87 035	-29 744	-26 130
Utgående ackumulerade avskrivningar	-418 595	-342 159	-158 988	-129 245
Ingående ackumulerade nedskrivningar	-9 925	-9 925	-9 925	-9 925
Utgående ackumulerade nedskrivningar	-9 925	-9 925	-9 925	-9 925
Redovisat värde	105 532	159 501	34 855	37 495

Nedskrivningsprövning av licenser, varumärken och liknande rättigheter sker per spel baserat på de spel som rättigheterna avser. Återvinningsvärdet per spel bestäms 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 diskonteringsssats som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. Samtliga diskonteringsräntor har uppgått till 18 % (18 %) under året. Årets nedskrivningar inom posten uppgår till 0 TSEK (0 TSEK).

NOT 21. GOODWILL

	Koncernen	
	2023	2022
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	22 415	20 600
Valutakursdifferenser	-65	1 816
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	22 350	22 415
Redovisat värde	22 350	22 415

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 Icelake Studios.

Återvinningsvärdet för varje spel bestäms 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 diskonteringsssats som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. För de aktuella spelen har samtliga diskonteringsräntor uppgått till 18 % (18 %) under året.

NOT 22. INVENTARIER OCH INSTALLATIONER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Ingående anskaffningsvärden	67 833	64 013	46 248	45 154
Inköp	3 012	2 179	1 457	1 093
Utrangeringar	-121	-56	–	–
Valutakursdifferenser	-448	1 697	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	70 276	67 833	47 704	46 248
Ingående ackumulerade avskrivningar	-50 272	-41 992	-36 132	-30 912
Utrangeringar	58	56	–	–
Valutakursdifferenser	382	-1 076	–	–
Årets avskrivningar	-7 411	-7 260	-5 430	-5 220
Utgående ackumulerade avskrivningar	-57 242	-50 272	-41 562	-36 132
Redovisat värde	13 034	17 561	6 143	10 116

NOT 23. NYTTJANDERÄTTSTILLGÅNGAR

	Koncernen	
	2023	2022
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	254 028	246 017
Anskaffning	14 280	4 267
Avyttring	-1 665	-399
Valutakursdifferenser	-850	4 142
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	265 793	254 028
Ingående ackumulerade avskrivningar	-117 910	-80 744
Avskrivningar	-37 675	-35 938
Avyttring	1 665	399
Valutakursdifferenser	643	-1 627
Utgående ackumulerade avskrivningar	-153 278	-117 910
Redovisat värde	112 515	136 118

NOT 24. LEASINGAVTAL

	Koncernen	
	2023	2022
Kortfristiga	32 583	35 616
Långfristiga	75 997	104 845
Förändring av leasingskuld presenteras nedan;		
	Koncernen	
	2023	2022
Ingående balans	140 461	168 974
Amortering i kassaflödet	-37 722	-35 371
Omräkningsdifferens	5 841	6 858
Utgående balans	108 580	140 461

I koncernens kassaflöde ingår ränta på leasingskulderna i den löpande verksamheten uppgående till 2 623 TSEK (3 160 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 fem kontorslokaler klassade som nyttjanderättstillgångar. Kvarvarande löptid uppgår till 0–5 år, med en genomsnittlig kvarvarande löptid på 3 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
2023					
Leasingavgifter	34 555	73 374	3 168	1 027	112 124
Finansiella kostnader	-1 972	-1 466	-97	-9	-3 544
Nuvärde	32 583	71 908	3 071	1 018	108 580

Minimileaseavgifter	Inom 1 år	2-3 år	4-5 år	Efter 5 år	Summa
2022					
Leasingavgifter	38 111	76 221	29 432	2 414	177 523
Finansiella kostnader	-2 494	-2 806	-373	-43	-8 549
Nuvärde	35 616	73 415	29 059	2 370	140 461

Leasingavtal som inte redovisas som skuld

Koncernen har valt att inte redovisa en leasingkulda 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 leasingkulda varför dessa också kostnadsförs löpande. Kostnaden avseende leasingavgifter som inte inkluderas i beräkningen av leasingkulden är enligt följande:

	Koncernen	
	2023	2022
Korttidsleaseavtal	2 801	2 740
Avtal med underliggande tillgång av lågt värde	1 078	896
Variabla leasingbetalningar	12 253	9 667
Summa	16 132	13 303

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 anskaffning svärde	Verkligt värde via resultaträkningen	Totalt
2023-12-31			
Andra långfristiga fordringar	18 691	-	18 691
Kundfordringar	358 219	-	358 219
Övriga fordringar	70 420	-	70 420
Obligationer	197 051	-	197 051
Likvida medel	1 098 025	-	1 098 025
Summa tillgångar	1 742 405	-	1 742 405
Leverantörsskulder	52 481	-	52 481
Övriga skulder	65 275	-	65 275
Summa skulder	117 756	-	117 756

	Upplupet anskaffning svärde	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

En beskrivning avseende koncernens risker avseende finansiella instrument återfinns i not 42.

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	3 150	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	
	2023	2022
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	305 812	305 812
Förändring under året	-	-
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 tidsvärde 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 7 431 TSEK (2 771 TSEK).



NOT 27. ANDELAR I INTRESSEFÖRETAG

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Ingående balans	32 555	31 082	16 766	16 766
Resultatandelar	4 153	1 474	-	-
Försäljning	-36 708	-	-16 766	-
Utgående balans	-	32 555	-	16 766

2023	Innehav	Resultatandel
Hardsuit Labs Inc	33%	4 153

2022	Innehav	Resultatandel
Hardsuit Labs Inc	33%	1 474

Samtliga innehav utgörs av enskilt ej väsentliga intresseföretag.

NOT 28. ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Ingående balans	18 695	18 590	17 393	17 393
Valutakursdifferenser	-4	105	-	-
Utgående balans	18 691	18 695	17 393	17 393

Andra långfristiga fordringar avser depositioner för hyresavtal.

NOT 29. KUNDFORDRINGAR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Kundfordringar brutto	358 219	259 948	350 400	255 031
Reservering för kreditförluster	-	-	-	-
Redovisat värde	358 219	259 948	350 400	255 031

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 42.

NOT 30. FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Förutbetalad hyra	3 525	11 325	11 742	11 223
Förutbetalad royalty	23 263	14 217	23 263	14 217
Övriga förutbetalda kostnader	16 692	14 481	15 583	13 176
Upplupna intäkter	14 357	21 353	14 357	21 353
Redovisat värde	57 837	61 376	64 945	59 969

NOT 31. OBLIGATIONER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Ingående balans	-	-	-	-
Anskaffning	336 355	-	336 355	-
Försäljning	-139 304	-	-139 304	-
Redovisat värde	197 051	-	197 051	-

Redovisat värde för obligationer betraktas som en rimlig approximation av verkligt värde då dessa är av kortfristig natur. Alla obligationer är utfärdade i svenska kronor. Med anledning av detta finns ingen valutariskexponering. Det finns ej heller exponering mot prisrisk eftersom investeringarna kommer att hållas till förfall. Ytterligare information om koncernens riskexponering finns i not 42 Finansiell riskhantering.

NOT 32. LIKVIDA MEDEL/KASSA OCH BANK

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Tillgodohavanden hos bank	1 098 025	747 506	780 059	448 013
Summa	1 098 025	747 506	780 059	448 013

NOT 33. 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	
	2023	2022
Tecknade och betalda aktier:		
Vid årets början	105 619 209	105 600 000
Emitterade aktier	3 816	19 209
Summa beslutade vid årets slut	105 623 025	105 619 209

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 34. OBESKATTADE RESERVER

	Moderföretaget	
	2023	2022
Periodiseringsfond avsatt:		
beskattningsåret 2020	160 000	160 000
beskattningsåret 2021	125 000	125 000
beskattningsåret 2022	200 000	200 000
beskattningsåret 2023	120 000	-
Summa	605 000	485 000

NOT 35. UPPSKJUTNA SKATTESKULDER

Redovisade belopp avser temporära skillnader hänförliga till:

	Koncernen	
	2023	2022
Obeskattade reserver	124 630	104 150
Immateriella anläggningstillgångar från förvärv	19 414	33 070
Summa	144 044	137 220

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 36. ÖVRIGA SKULDER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Personalrelaterade skulder	6 702	9 166	2 765	3 261
Momsskulder	44 614	10 409	-	-
Övriga skulder	13 960	14 150	1 357	1 079
Summa	65 275	33 725	4 122	4 339



NOT 37. UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
Upplupna personalkostnader	104 918	114 694	47 139	48 184
Upplupna royaltykostnader	128 466	25 950	128 466	25 950
Förutbetalda intäkter	249 207	261 586	249 207	261 586
Övriga upplupna kostnader	11 273	16 398	9 653	11 040
Summa	493 864	418 628	434 465	346 760

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

NOT 38. STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2023	2022	2023	2022
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 39. 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 19 144 TSEK (79 656 TSEK), samt skulder till dotterföretag om 25 393 TSEK (28 016 TSEK). Fordringar och skulder mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Moderbolagets försäljning till dotterföretag har under året uppgått till 67 946 TSEK (56 384 TSEK), och inköp har uppgått till 929 606 TSEK (798 503 TSEK). Koncernbidrag från dotterföretag uppgick till 220 000 TSEK (130 000 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 8 Ersättning till ledande befattningshavare.

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

NOT 40. HÄNDELSER EFTER BALANSDAGEN

Inga väsentliga händelser har inträffat efter periodens utgång.

NOT 41. 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	
	2023	2022
Nettoomsättning	2 642 107	1 972 906
Kostnad sålda varor	-1 567 321	-862 629
Bruttoresultat	1 074 786	1 110 277

Definition: Nettoomsättning minus kostnad sålda varor.

Orsak till användning: Ett lönsamhetsmått som används för att

visa på effektiviteten innan administrativa kostnader och kostnader för marknadsföring.

Rörelseresultat

	Koncernen	
	2023	2022
Nettoomsättning	2 642 107	1 972 906
Kostnad sålda varor	-1 567 321	-862 629
Försäljningskostnader	-291 180	-170 490
Administrationskostnader	-99 225	-91 618
Övriga rörelseintäkter	20 916	56 635
Övriga rörelsekostnader	-47 428	-17 658
Rörelseresultat	657 868	887 146

Definition: Nettoomsättning minus alla kostnader inom rörelsen.

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

Rörelsemarginal

	Koncernen	
	2023	2022
Nettoomsättning	2 642 107	1 972 906
Rörelseresultat	657 868	887 146
Rörelsemarginal	25%	45%

Definition: Rörelseresultat i procent av nettoomsättningen.

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

Vinstmarginal

	Koncernen	
	2023	2022
Nettoomsättning	2 642 107	1 972 906
Resultat efter finansiella poster	687 759	884 440
Vinstmarginal	26%	45%

Definition: Resultat efter finansiella poster i procent av nettoomsättning.

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

Soliditet

	Koncernen	
	2023	2022
Eget kapital	2 620 455	2 292 377
Balansomslutning	3 580 126	3 141 427
Soliditet	73%	73%

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	
	2023	2022
Eget kapital	2 620 455	2 292 377
Antal aktier, tusental	105 623	105 619
Eget kapital per aktie	24,81	21,70

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 42. 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 % (2 %) i svenska kronor. Av koncernens totala kostnader är 39 % (40 %) 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 86 422 TSEK (108 254 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 237 374 TSEK (199 271 TSEK), netto i EUR uppgår till 62 784 TSEK (44 316 TSEK). Vid en känslighetsanalys där den svenska kronan stärks mot USD med 10 % påverkas årets resultat efter skatt med -18 847 TSEK (-15 822 TSEK) och vid en känslighetsanalys där den svenska kronan stärks mot EUR med 10 % påverkas årets resultat efter skatt med -4 985 TSEK (-3 519 TSEK).

Ränterisk

Koncernen har vid utgången av året inga räntebärande skulder. Förändringar i ränteläget påverkar den avkastning koncernen får på likvida medel. Risker 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 förfallodagen men som inte anses vara osäkra. Beloppen per den 31 december specificerade efter tid efter förfallodag är:

	2023	2022
Förfallna:		
Inte mer än tre månader	122 388	15 883
Mer än tre men inte mer än sex månader	–	4 282
Mer än sex men inte mer än tolv månader	604	287
Mer än ett år	–	–
Totalt	122 992	20 452

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.

Alla investeringar i obligationer anses ha låg kreditrisk då utgivare av samtliga obligationer har graderingen investment grade med åtminstone kreditbetyg AA av oberoende ratinginstitut. Beaktat detta redovisas ingen kreditförlustreserv för koncernens innehav i obligationer.

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 43. 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	2023	2022
Vägt genomsnittligt antal aktier som använts vid beräkning av resultat per aktie före utspädning	105 623 025	105 609 605
Justeringar för beräkning av resultat per aktie efter utspädning:		
Optioner	176 331	114 205
Vägt genomsnittligt antal aktier som använts vid beräkning av resultat per aktie efter utspädning	105 799 356	105 723 810

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. Ytterligare information om optionerna finns i not 9.

Utdelning

Under 2023 betalade Paradox Interactive ut utdelning på 211 238 TSEK (105 600 TSEK) avseende räkenskapsår 2022 till sina aktieägare. Detta motsvarar en utdelning på 2,00 kr per aktie (1,00 kr per aktie).

För räkenskapsåret 2023 föreslår styrelsen en utdelning på 316 869 TSEK, motsvarande 3,00 kr per aktie. I och med att moderföretagets utdelning måste godkännas av bolagsstämman redovisas ingen skuld för utdelningen i koncernens finansiella rapporter för 2023.



NOT 44. GODKÄNNANDE AV FINANSIELLA RAPPORTER

Koncernens finansiella rapporter för den rapportperiod som slutade den 31 december 2023 (inklusive jämförelsetal) godkändes av styrelsen den 12 april 2024.

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 2024-04-12

Håkan Sjunnesson
Styrelseordförande

Fredrik Wester
Verkställande direktör

Andras Vajlok

Mathias Hermansson

Linda Höglund

Stockholm 2024-04-12

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 2023 med undantag för bolagsstyrningsrapporten och hållbarhetsrapporten på sidorna 34–39 respektive 40–46. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 30–74 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 2023 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 2023 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 sidorna 34–39 respektive 40–46. 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 2023 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 34–39 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Vår granskning har skett enligt FAR:s uttalande 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. Upplysningar 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 40–46 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.

Stockholm, den 12 april 2024

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor



paradox
INTERACTIVE