



ÅRSREDOVISNING 2020

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

3	OM PARADOX
4	VD-ORD
7	SPELEN
14	SPELARNA
16	ORGANISATION
19	MARKNAD
21	FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE
23	FEM ÅR I SAMMANDRAG
24	BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT
31	HÅLLBARHETSRAPPORT
40	FINANSIELLA RAPPORTER
40	RESULTATRÄKNING
41	BALANSRÄKNING
43	FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL
45	KASSAFLÖDESANALYS
46	NOTER
70	REVISIONSBERÄTTELSE



OM PARADOX

Koncernen Paradox består idag av förlagsverksamhet samt egen utveckling av datorspel och varumärken. I spelportföljen finns idag fler än 100 titlar och Paradox äger de viktigaste varumärkena som Stellaris, Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings, Cities: Skylines, Surviving Mars, Prison Architect, Magicka, Age of Wonders samt World of Darkness varumärkeskatalog.

Sedan starten 2004 har Paradox gett ut spel världen över, först via fysisk distribution men sedan 2006 främst i digitala distributionskanaler. Företaget utvecklar främst spel för PC och spelkonsoler, men släpper även spel på mobila plattformar. Till de största marknaderna hör USA, Storbritannien, Kina, Tyskland, Frankrike, Ryssland och Skandinavien. Idag spelar över fem miljoner spelare Paradoxspel varje månad, och antalet registrerade Paradox-användare överstiger 18 miljoner.



VD-ORD

LÅNGLIVADE SPEL SKAPAR ORGANISK TILLVÄXT

2020 var på många sätt ett fantastiskt år för Paradox, ett år under vilket vi tog stora steg framåt på vår tillväxtresa. Vi slog återigen nya rekord vad gäller omsättning och resultat. Omsättningen ökade med 39% till 1 794 MSEK, samtidigt som vinsten före skatt ökade med 35% till 628 MSEK. Tillväxten är i vanlig ordning organiskt driven, vilket gör mig extra stolt och uppskattande över vad vår personal åstadkommit.

Årets höjdpunkt för oss var lanseringen av grand strategy-spelet Crusader Kings III. Spelet blev en succé – både vad gäller försäljning, betyg och spelande. Spelets framgång visar återigen att våra franchises kan leverera underhållning och intäkter under mycket lång tid. Spelets föregångare – Crusader Kings II – har med sina femton expansioner levererat spelglädje och betydande intäkter sedan 2012. I och med Crusader Kings III inte bara förlängs franchisen, utan den får ett ytterligare lyft genom att nå nya spelare samtidigt som det förlänger och förstärker relationen med de etablerade spelarna. Framgången med Crusader Kings III visar värdet i att över tid bygga starka varumärken och spelarband. När våra spel blir populära genererar de betydande intäkter och vinster under spelets hela livslängd, men det stannar inte där. Under spelets livslängd har vi samtidigt skapat en bestående tillgång i varumärket, spelarbasen och vår egen kunskap om spelet. Denna tillgång syns inte i någon balansräkning, men representerar ett stort värde. Värdet blir tydligt när vi utvecklar och ger ut en uppföljare – med hjälp av varumärket, spelarbasen och kunskapen minskar risken både ur utvecklings- och marknadsperspektiv samtidigt som marknadsföringen blir kostnadseffektivare och försäljningen högre.





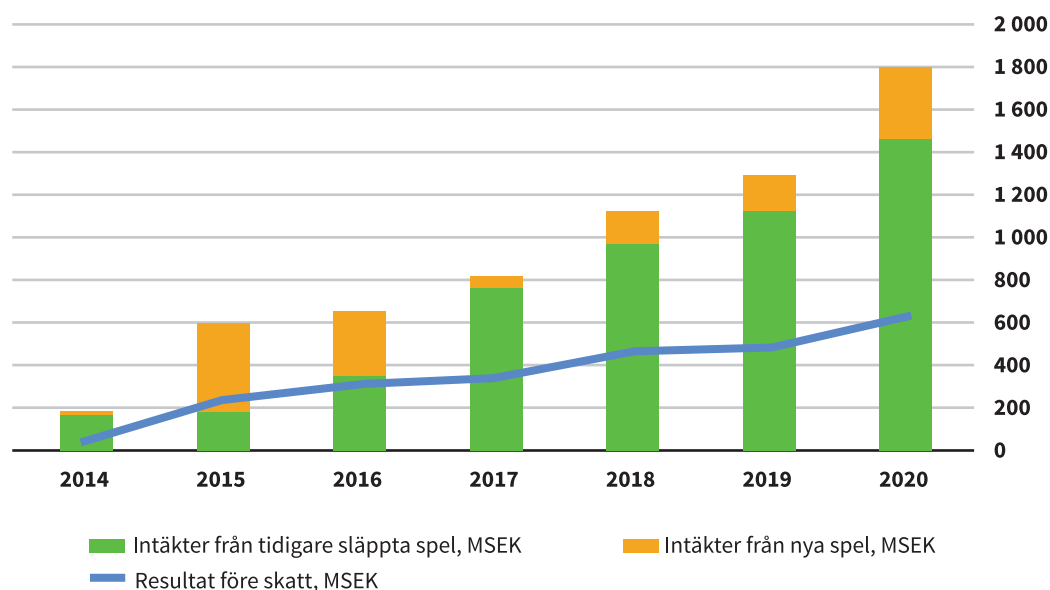
Under året har vi också släppt spelet Empire of Sin, ett nytt spel utvecklat av vår externa partnerstudio Romero Games. Spelet blev inte någon omedelbar succé, med låg försäljning och svala spelarbetyg. Vi fortsätter att vidareutveckla spelet och komplettera det med nytt innehåll i syfte att förbättra spelupplevelsen. Det är så klart tråkigt när lanseringen av ett spel blir mindre framgångsrikt, men samtidigt är det en naturlig del av vår verksamhet och vi vet att en viss andel av våra spelreleaser blir mindre framgångsrika än andra. Men vetskapen om att våra lyckade franchises blir värdefulla under lång tid gör det viktigt att släppa flertalet spel för att sedan ur vissa av dem lyckas etablera nya långlivade franchises. På samma sätt är den ytterligare utvecklingstid vi ger spelet Vampire: the Masquerade – Bloodlines 2 någonting som vi accepterar för att vi ser potentialen att ett lyckat spel kan öppna vägen in i ett för oss tredje spelsegment – rollspelssegmentet.

Kärnan i Paradox verksamhet består av att ge ut spel med lång livslängd och kontinuerligt släppa expansioner till spelen. 2020 har inte varit något undantag. Under året släppte vi expansioner till fyra av våra fem mest framgångsrika franchises – Europa Universalis, Cities: Skylines, Stellaris och Hearts of Iron. Samtliga expansioner slog försäljningsrekord – expansionerna sålde i fler exemplar och genererade mer intäkter under den första månaden efter release än vad någon tidigare expansion gjort för respektive franchise. Det här är ingenting nytt för oss, så har det ofta sett ut de senaste åren – ju större spelarbasen har blivit desto mer säljer expansionerna. Spelens ålder spelar mindre roll, när försäljningsrekorden sattes 2020 var spelen mellan fyra och sju år gamla. Spelens förmåga att generera underhållning och intäkter under lång tid skapar en stabilitet i våra intäkter. 2020 blev ett framgångsrikt år delvis tack vare succén med Crusader Kings III, men endast en mindre del av årets intäkter

kommer från Crusader Kings III och övriga nya spel som släppts under året. Den stora majoriteten av intäkterna kommer från sedan tidigare existerande spel. Våra intäkter hade ökat med 14% från föregående år även om vi inte hade släppt Crusader Kings III eller något annat av de nya spelen. Det visar på styrkan i vår strategi att ha en portfölj av spel med lång livslängd och tillämpa en affärsmodell som ger kontinuerliga intäkterna under spelens livslängd.

Året har också präglats av den pandemi som drabbat många individer och företag på ett hänsynslöst sätt. Vi har haft lyckan att vara i en digital bransch där distribution och konsumtion sker relativt opåverkat av fysiska restriktioner. Spelandet ökade under början av pandemin, en effekt som började avta i slutet av sommaren. Samtidigt har distansarbetet medfört att vissa av våra spelutvecklingsprojekt fortskridit långsammare, vilket har gjort att några releaser kommer senare än ursprungligen planerat. Pandemin har också gjort att vi lärt oss nya arbetsmetoder som gör oss effektivare på lång sikt, både inom spelutveckling och marknadsföring, men det har också blivit tydligt att vi är starkare när vi är tillsammans och ser därför fram mot att kunna återgå till att jobba från våra kontor så snart pandemin tillåter.

Minst lika viktigt som att leverera starka finansiella resultat för året har det varit att bygga vårt företag för framtiden. Den kanske viktigaste byggstenen har utgjorts av årets spelartillväxt. Antalet månatliga aktiva spelare ökade med 25% till över fem miljoner och antalet spelare med Paradox-konton ökade med 50% till över 18 miljoner. Paradox-konton är värdefulla för oss då de ger oss en direkt kommunikationskanal till spelarna och spelare med Paradox-konton stannar i snitt längre och spelar mer.





Vi har under året utökat vår utvecklings- och förlagskapacitet dels genom förvärven av Iceflake Studios och Playrion Game Studio, och dels genom etableringen av Paradox Tinto. Genom förvärven av Iceflake Studios och Playrion Game Studio ökar vår kompetens och kapacitet inom ett av våra två huvudsegment – management-spel. Härtill tillför Playrion oss kompetens inom mobilspel. Paradox Tinto är vår nya studio som ska utveckla spel inom vårt andra huvudsegment – strategispel. Genom etableringen i Spanien ökar vi våra möjligheter att attrahera utvecklingstalang till detta för oss viktiga segment. För att ytterligare öka utvecklingstakten av såväl nya spel som expansioner inom strategisegmentet har våra utvecklingsstudios i Malmö och Umeå under året blivit en del av vår Paradox Development Studios, med fokus på att utveckla innehåll till befintliga grand strategy-spel. Detta är ett led i en ökad fokusering på våra två framgångsrika spelgenrer där vi vet att ytterligare resurser har goda möjligheter att ge betydande utväxling. Genom förvärven och organisk tillväxt ökade vi vår personalstyrka under året med 38% till 662. Vi står nu väl rustade att utveckla och förlägga våra framtida spel.

Den största investering för framtiden som vi har gjort under året är utvecklingen av våra spel, investeringarna ökade från föregående år med 45% till 614 MSEK. Investeringarna i såväl spelutveckling som nya studios finansieras som vanligt av kassaflödena från vår löpande verksamhet. Under året uppgick dessa kassaflöden till 1 126 MSEK, en ökning med 55% från föregående år. Det är precis så här vi tycker om att växa vårt företag, en successiv ökning av både kassaflödena från vår löpande verksamhet och investeringarna i spel och organisation.

Jag vill rikta ett stort tack till alla mina kollegor och alla våra spelare som, trots pandemin, gjort 2020 till ett fantastiskt år. Och så vill jag passa på att hälsa alla välkomna till PDXCON Remixed – vår egen spelmässa som denna gång hålls helt digitalt. PDXCON Remixed är i år gratis och jag hoppas få se så många av er där som möjligt!

Ebba Ljungerud, VD



SPELEN

I centrum för allt Paradox gör står spelen. Paradox fokuserar på strategi- och managementspel för PC och konsol som tillhandahålls enligt en premiumaf-färsmodell. En gemensam nämnare för Paradox spel är att de ska ha lång livslängd, det vill säga spelen ska kunna spelas och underhållas under lång tid. För att uppnå det tillämpas fem grundprinciper i utvecklingen av såväl internt som externt utvecklade spel, Paradox Game Pillars. Dessa är Looks Good, Plays Perfect, Gives Agency to the Player, Challenges the Mind, Offers an Endless Experience och Invites a Deeper Dive.

Efter att ett spel har lanserats fortsätter Paradox att successivt utveckla spelet med nytt innehåll, ofta under flera år. Det är avgörande för att spelen ska fort-sätta att vara underhållande under lång tid. Många av Paradox spel får dessutom uppföljare, det vill säga ett nytt spel baserat på samma varumärke och spelidé. Härigenom förlängs speltitlarnas livslängd ytterligare.

Ett bra exempel på denna spelstrategi är Crusader Kings III som släpptes under året. Spelet är en upp-följare på dess populära förlaga Crusader Kings II. Genom att bygga vidare på det organisationen lärt sig genom titelns tidigare förlagor blev Crusader Kings III Paradox mest framgångsrika spellansering hittills med höga betyg, rekordförsäljning och hög spelaraktivitet. Ofta är det först genom en uppföljare som spelen når ordentlig framgång.



EMPIRE OF SIN

Releasedatum: 1 december 2020

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

Beskrivning: Empire of Sin, strategispelet från Romero Games och Paradox Interactive, 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.

Utvecklare: Romero Games

Releaser under året: Grundspel (PC/XONE/PS4/SWITCH)



CRUSADER KINGS III

Releasedatum: 1 september 2020

Plattformer: PC

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 område, 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.

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser under året: Grundspel (PC)



SURVIVING THE AFTERMATH

Releasedatum: 20 oktober 2019

Plattformer: PC

Beskrivning: Överlev och frodas i en post-apokalyptisk 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.

Utvecklare: Iceflake Studios

Releaser under året: Flera uppdateringar till grundspel i early-access



AGE OF WONDERS: PLANETFALL

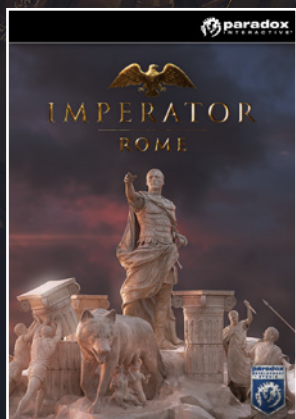
Releasedatum: 6 augusti 2019

Plattformer: PC, PLAYSTATION 4, XBOX ONE

Beskrivning: Ta klivet ur den mörka kosmiska tiden av ett fallet galaktiskt imperium för att bygga en ny framtid för ditt folk. Age of Wonders: Planetfall är det nya strategispelet från Triumph Studios, skapare av den kritikerrosade Age of Wonders-serien, som ger en spännande taktisk turordningsbaserad strid och ett djupt imperiebyggande i en helt ny sci-fi-miljö.

Utvecklare: Triumph Studios

Releaser under året: Invasions (PC/XONE/PS4), Star Kings (PC/XONE/PS4)



IMPERATOR: ROME

Releasedatum: 25 april 2019

Plattformer: PC

Beskrivning: Imperator: Rome är den senaste Grand Strategi-titeln från Paradox Development Studio. Utspelat i de tumultartade århundradena från Alexanders efterträdare i öst till grunden för det romerska riket, Imperator: Rome bjuder in dig att återuppleva det grandiosa och utmanande med att bygga ett imperium i den klassiska eran. Hantera din befolkning, håll utkik efter förräderi och håll fast vid dina gudar.

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser under året: -



SURVIVING MARS

Releasedatum: 15 mars 2018

Plattformer: PC, XBOX ONE, PLAYSTATION 4

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.

Utvecklare: Haemimont Games

Releaser under året: -



HEARTS OF IRON IV

Releasedatum: 6 juni 2016

Plattformer: PC

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

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser under året: La Resistance (PC), Battle for the Bosphorus (PC)



STELLARIS

Releasedatum: 9 maj 2016

Plattformer: PC, XBOX ONE, PLAYSTATION 4

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

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser under året: Stellaris: Federations (PC), Synthetic Dawn (XONE/PS4), Humanoids (XONE/PS4), Apocalypse (XONE/PS4), Necroids (PC)



CITIES: SKYLINES

Releasedatum: 10 mars 2015

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

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

Utvecklare: Colossal Order

Releaser under året: Sunset Harbor (PC/XONE/PS4)



PRISON ARCHITECT

Releasedatum: 6 oktober 2015

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

Beskrivning: Bygg och sköt om ett högsäkerhetsfängelse. Så fort som solen skiner morgonens första strålar på det vackra landskapet börjar klockan ticka. Du måste sätta igång och bygga en häktescell där du kan låsa in de högsäkerhetsinternerna 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.

Utvecklare: Introversion Software and Double Eleven

Releaser under året: Island bound (PC/XONE/PS4/ SWITCH)





EUROPA UNIVERSALIS IV

Releasedatum: 13 augusti 2013

Plattformer: PC

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

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser under året: Emperor (PC)



VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES 2

Releasedatum: TBD

Plattformer: PC, XBOX ONE, PLAYSTATION 4

Beskrivning: Uppföljaren till kultspelet Vampire: the Masquerade - Bloodlines äger rum i Seattle. Pånyttfödd som vampyr kastas du rakt in i en våldsam kamp om stadens blodhandel. Utforska Seattle och avslöja konspirationen bakom det pågående inbördeskriget mellan de mäktiga vampyrklaner som styr staden i hemlighet.

Utvecklare: Hardsuit Labs

Releaser under året: -

SPELARNÄ

Lika viktiga som spelen är spelarna. Det är för dem Paradox utvecklar och ger ut spelen. Men spelarna är mer än så, de är en tillgång i Paradox verksamhet, de hjälper till att utveckla spelen genom sin input och de utgör en viktig del av spelarupplevelsen genom att vara delaktiga i den sociala interaktionen i spel, forum och andra spelarplattformar. En engagerad och växande spelarbas är grunden i Paradox tillväxt. Därför är det mycket glädjande att antalet månatliga spelare ökade med 25% under året till mer än fem miljoner och antalet spelare med PDX-konton ökade med 50% till över 18 miljoner.

Paradox viktigaste uppgift för att attrahera spelare är att fortsätta utveckla och ge ut bra spel samt kontinuerligt vidareutveckla spelen med nytt underhåll och uppföljare. Vid sidan om spelutvecklingen genomför Paradox ett flertal olika aktiviteter för att interagera med spelarna och stärka deras engagemang och upplevelse som Paradoxspelare. På grund av pandemin Covid-19 har den uppskattade spelmässan PDXCON inte kunnat genomföras 2020. Interaktion med spelarna har istället fått ske helt digitalt, bland annat genom eventserien Paradox Insider och 2021 återkommer PDXCON i digital form.





PARADOX ACCOUNTS

Oavsett var en användare köper ett spel så kan de skapa ett PDX-konto och logga in. Kontot är en gateway in i vårt ekosystem av tjänster som gör att spelarna kan: ladda ner och använda moddar; samla poäng, achievements och rewards som distribueras via kontot; posta på Forumet samt få access till stängda spelspecifika sub-forum; få möjlighet att bidra till våra Wikis; få personliga nyheter och erbjudanden via email och andra kanaler samt få access till Paradox Multiplayer och Social graph. Antalet registrerade Paradox Accounts uppgår till över 18 miljoner.

MODS

Modding är och fortsätter vara en nyckelfaktor i utvecklingen och marknadsföringen av koncernens spel. Att spelare har friheten att själva anpassa och förbättra spelen är en styrka, som driver både nyförsäljning och mer speltid hos existerande spelare. Exempelvis har Cities: Skylines som släpptes 2015 i dagsläget över 250 000 mods gjorda av communityn på Steam. Paradox har även en egen modding-plattform som är en plattformsoberoende lösning där konsolspelare kan ladda ned och använda samma mods som på PC.

PARADOX INSIDER

Paradox Insider var ett digitalt event där Paradox presenterade uppdateringar och nyheter om sina aktiva och kommande spel direkt till communityn. Eventet skapades i efterdyningarna av att E3 2020 ställdes in och har varit ett värdefullt tillfälle där Paradox kan kommunicera med spelarna och få en ny publik och mer synlighet. Evenemanget lockade över 16 000 tittare i sin debut och har sedan dess fått mer ambitiösa produktionsvärden och mål.

FORUMS & WIKIS

Paradox Forum och Wikis är sociala kanaler för Paradox mest hängivna fans. De fungerar som en kontaktpunkt och är en social aspekt av spelen - spelare ansluter för nerda ner sig, för att läsa, diskutera och umgås med andra om Paradox-spel, även när de inte faktiskt spelar. Att äga forumet och Wikis möjliggör ett ägandeskap av narrativet och kundupplevelsen för det sociala lagret. Forumet och Wikis hade 211 miljoner visningar och 22 miljoner användare under året.

STREAMING

På Twitch och Youtube görs dagliga livesändningar där spelen visas upp, nya releaser presenteras, och personliga möten och samtal äger rum med såväl spelutvecklare som bolagets VD och CFO. Mycket av materialet klipps och sprids vidare i andra kanaler för fler att ta del av. Paradox driver idag sex Youtube-kanaler – Paradox Interactive, Paradox Extra, Paradox Grand Strategy, Cities: Skylines Official, World of Darkness och Paradox XL. Vid utgången av 2020 har kanalerna över 662 000 prenumeranter och har totalt samlat mer än 478 miljoner visningar.





ORGANISATION

Under 2020 har organisationen fortsatt att växa; både genom förvärv samt organiskt. Totalt sett ökade antal anställda från 479 till 567 i genomsnitt. I juli förvärvades utvecklingsstudiorna Playrion Game Studio och Iceflake Studios som vid utgången av året har 24 respektive 23 anställda. Den organiska tillväxten har ägt rum både inom förlagsverksamheten och för utvecklingsstudios som har ökat med 33 resp 58 anställda i genomsnitt från föregående år. Till den organiska tillväxten hör även en nyetablering av en utvecklingsstudio i Barcelona, Paradox Tinto. Paradox Tinto leds av branschveteranen Johan Andersson från Paradox Development Studio. Johan är skapare av franchiseen Europa Universalis, och studion kommer i närtid att arbeta på Europa Universalis IV.

Utvecklingsorganisationen består även av partnerstudios som inte ägs av Paradox. Under året släpptes Empire of Sin utvecklat av Romero Games. Förlaget har även fleråriga samarbeten med t ex Colossal Order, skapare av Cities: Skylines. Genom att arbeta med en kombination av egenägda studios och etablerade partnerstudios erhålls en bra balans mellan tillförsäkrad utvecklingskapacitet, spetskompetens och flexibilitet. Paradox har en organisation som är väl anpassad för att utveckla och förlägga den ambitiösa pipelinen av kommande spelen.



**PARADOX INTERACTIVE****Stockholm, Sverige - 214 anställda****Grundat:** 1999, men nuvarande bolag registrerat 2004

Beskrivning: Paradox Interactive är en ledande global utgivare av strategispel för PC och konsol. Företaget har varit förläggare till en världsberömd katalog av spel som sträcker sig tillbaka till 1999, med spelare som kommer från hela världen. Förlagets stadigt växande portfölj inkluderar etablerade varumärken som de kritikerrosade Europa Universalis, Crusader Kings, Hearts of Iron och Stellaris utvecklade av Paradox Development Studio, Age of Wonders-serien utvecklad av Triumph Studios, samt prisbelönta titlar som Cities: Skylines, Pillars of Eternity och mer från ett nätverk av partnerstudios.

**PARADOX DEVELOPMENT STUDIO****Stockholm, Sverige - 178 anställda****Grundat:** 1995, men nuvarande bolag registrerat 2007

Beskrivning: Paradox Development Studio är utvecklarna bakom framgångsrika strategispel som Crusader Kings, Europa Universalis, Hearts of Iron, Stellaris och Victoria. Studio har varit en ledande utvecklingsstudio av globalt erkända strategispel sedan 1995. Idag är den Stockholm-baserade studio centrum för ett stort community av fans och modders.

Utvecklade spel: Crusader Kings, Europa Universalis, Victoria, Hearts of Iron, Stellaris, Imperator: Rome.

**HAREBRAINED SCHEMES****Seattle, Washington - 68 anställda****Grundat:** 2011

Beskrivning: Harebrained Schemes grundades 2011 och är känt för sina prisbelönta Shadowrun- och Battletech-serier som kombinerar spännande taktiska spel med nyanserade och engagerande berättelser. Sedan förvärvet av Paradox Interactive 2018 har Harebrained Schemes vuxit till att stödja två fulla projektteam. Studio släppte BATTLETECH i april 2018 och har sedan dess försett spelet med en serie regelbundna gratisuppdateringar och expansioner.

Utvecklade spel: BATTLETECH, Shadowrun, Necropolis.

**TRIUMPH STUDIOS****Delft, Nederländerna - 34 anställda****Grundat:** 1997

Beskrivning: Triumph Studios, baserat i Delft, Nederländerna, är skaparna av de kritikerrosade Age of Wonders och Overlord-serierna. Studio grundades 1997 och är känd som en av de bästa strategispelutvecklarna över hela världen. Age of Wonders-serien har sålt över en miljon exemplar hittills. Studio förvärvades av Paradox 2017, och har sedan dess släppt det nya spelet Age of Wonders: Planetfall till PC och konsol 2019.

Utvecklade spel: Age of Wonders 1-3, Age of Wonders: Planetfall, Overlord.

**PARADOX TECTONIC****Berkeley, Kalifornien - 9 anställda****Grundat:** 2019

Beskrivning: Paradox Tectonic, baserat i Berkeley. Studio leds av Rod Humble, tidigare EVP på Electronic Arts och tidigare VD för Linden Lab, skapare av Second Life. Paradox Tectonic kommer att leda utvecklingen av ett helt nytt spel och IP som kommer att förläggas av Paradox Interactive, med detaljer som kommer att meddelas vid ett senare datum.

**PARADOX ARCTIC****Umeå, Sverige - 31 anställda****Grundat:** 2014, men legalt del av Paradox Development Studio

Beskrivning: Paradox Arctic grundades 2014 av ett dedikerat team av industriveteraner som hade tillbringat många år i branschen. Deras första initiativ var att fortsätta utveckla "War of"-franchisen, men fokuset skiftade snart till varumärket Magicka 2 - som lanserades 2015 på både PC och konsol. Efter ett par års arbete med projekt som Pillars of Eternity på konsol och Paradox multiplayer-backend har de gradvis flyttat över till att utveckla innehåll till andra spel från Paradox Development Studio.

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

**ICEFLAKE STUDIOS****Tampere, Finland - 11 anställda (ber. fr. förvärvsdatum)****Grundat:** 2007

Beskrivning: Iceflake Studios är ett spelutvecklingsföretag från Finland som grundades 2007. Studio består av ett team av erfarna spelutvecklare och har skapat spel för PC, konsoler och mobila plattformar. Tidigare har de största framgångarna varit Premium Pool och isfiske-spelet Ice Lakes. Studio förvärvades 2020 under utvecklingen av Surviving the Aftermath som är en ny typ av multiplattform-managementspel för PC- och konsolplattformar.

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

**PARADOX THALASSIC****Malmö, Sverige - 8 anställda****Grundat:** 2018, men legalt del av Paradox Development Studio

Beskrivning: Studio startades 2018 för att utveckla spel till mobila plattformar men arbetar idag uteslutande med tilläggsmaterial till Grand Strategy-spel.

Utvecklade spel: -

**PLAYRION GAME STUDIO****Paris, Frankrike - 11 anställda (ber. fr. förvärvsdatum)****Grundat:** 2010

Beskrivning: Studio är fokuserad på att leverera spetskompetens inom mobilstrategispel sedan 2010. Skapare av Airlines Manager, marknadspionjär inom flygindustri-managementspel med över 10 miljoner nedladdningar. Syftar till att erbjuda Paradox Interactives PC & konsolspelare en möjlighet att dyka in på mobilmarknaden med samma utmanande djupa strategiska upplevelse sedan förvärvet av Paradox Interactive i juli 2020. Idag stöder studio spelet Airlines Manager med liveuppdateringar och nya funktioner samtidigt som man utvecklar ytterligare mobilprojekt.

Utvecklade spel: Airlines Manager

**PARADOX TINTO****Barcelona, Spanien - 2 anställda****Grundat:** 2020

Beskrivning: Den nya Barcelona-studio är det senaste tillskottet till Paradox grupp av studios; vilken bygger vidare på Paradox Development Studios erfarenhet av att utveckla fantastiska Grand Strategy-spel. Studio, som ligger i Sitges, Spanien, är vårdnadshavare och utvecklare av varumärket Europa Universalis, spelet som startade allt för tjugo år sedan. Paradox Tinto arbetar i ett litet, spelfokuserat team, där varje lagmedlem är en del av att skapa spelarupplevelsen, har direkt inflytande över designen av spelet och förvaltar dess kultur. Studios övertygelse är att spelutveckling ska vara roligt och bör sträva efter en avslappnad, stressfri atmosfär som hjälper till att uppnå bästa resultat.

Utvecklade spel: -



MARKNAD

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

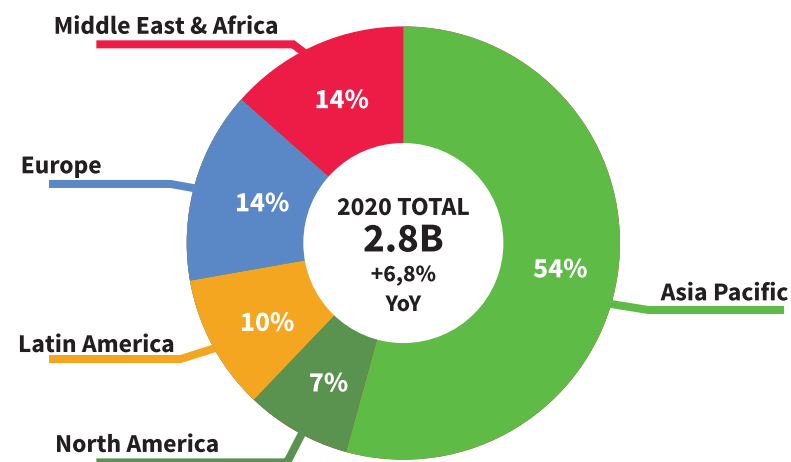
Den globala spelmarknaden fortsätter att växa, och uppgick till 174,9 miljarder USD under 2020, vilket är en ökning på 19,6% jämfört med året innan, enligt analysfirman Newzoo. Förväntan är att tillväxten fortsätter under de kommande åren och Newzoo har estimerat att spelmarknaden kommer att omsätta 217,9 miljarder USD år 2023 vilket skulle innebära en årlig tillväxt på 9,4% under perioden 2018-2023.

Samtliga plattformar har sett en tillväxt sedan föregående år, där mobil fortsätter att se den största utvecklingen och står under 2020 för 49% av den totala marknaden. Dominansen av mobila spel leder dock inte till en försämrad tillväxt på PC- och konsolmarknaderna. PC har sedan föregående år haft en tillväxt på 6,2% och konsolmarknaden med 21,0%, enligt Newzoo.

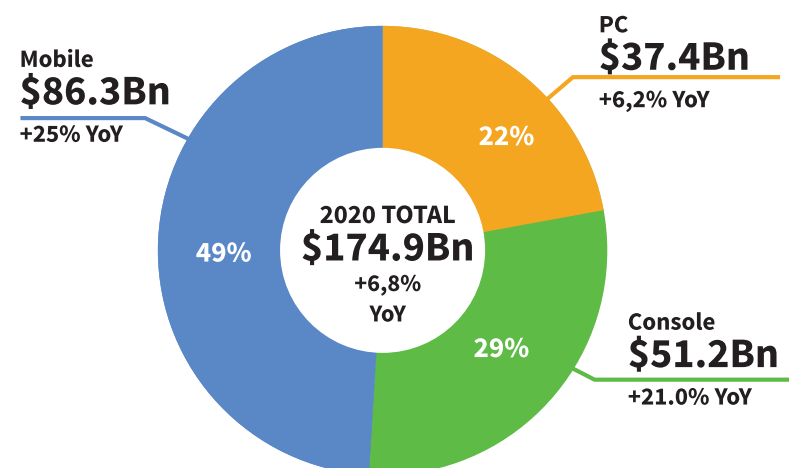
Även regionalt har samtliga marknader sett en ökning i antalet aktiva spelare. Den största marknaden Asien-Stillahavsområdet huserar 54% av den globala spelarbasen och har sett en fortsatt tillväxt på 6,5% jämfört med föregående år.

Marknaden har sett en ökad konkurrens inom distributionsledet där Valves plattform Steam varit största aktör på PC-spel över ett årtionde. Den senaste tiden har försök till att utmana Valve gjorts av Epic Games, förläggaren av Fortnite. Epic Games Store erbjuder förläggare och spelutvecklare 88% av intäkterna från försäljningen samt att man redan har en stor användarbas från Fortnite. En annan utmanare har varit Microsofts Xbox Gamepass där spelarna erbjuds tillgång till ett stort antal spel i abonnemangsform, och förläggare erhåller ersättning för att tillhandahålla spelet på plattformen.

REGIONAL BREAKDOWN OF GLOBAL GAME REVENUES



SEGMENT BREAKDOWN OF GLOBAL GAME REVENUES



KÄLLA: 2020 GLOBAL GAMES MARKET REPORT



PARADOX NÄRVARO I MARKNADENS VÄRDEKEDJA

UTVECKLARE

Många utvecklare slåss om spelarnas tid och uppmärksamhet. De behöver hjälp att ta sina spel till marknaden, särskilja sina spel från andras, och nå fram genom bruset. Paradox har nio egenägda utvecklingsstudios och väletablerade relationer med flera partnerstudios.



FÖRLAG

Förlag med erfarenhet, marknadskunskap och stora communities utvärderar, finansierar och marknadsför spelen. Paradox är med sin gedigna erfarenhet, starka spelvarumärken och aktiva spelarcommunity, en eftertraktad förslagspartner för såväl utvecklare som plattformsaktörer.



PLATTFORMAR

Allt fler plattformsaktörer konkurrerar om eftertraktat innehåll från förlagen. De tar spelen till spelarna via sin infrastruktur/sina plattformar. Paradox har väletablerade samarbeten med de största plattformsaktörerna, såsom Valve, Microsoft, Sony och Epic.



SPELARE

Antalet spelare i världen uppgick 2020 till 2,8 miljarder (enligt Newzoo) och antalet aktiva spelare på Steam till 120 miljoner (enligt Valve). Månatliga unika aktiva användare hos Paradox översteg vid årets utgång fem miljoner och registrerade Paradoxkonton uppgick till över 18 miljoner.





FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Paradox Interactive AB (publ), 556667-4759, får härmed avge årsredovisning och koncernredovisning för räkenskapsåret 2020.

VERKSAMHETENS ART OCH INRIKTNING

Koncernen Paradox består idag av förlagsverksamhet samt egen utveckling av datorspel och varumärken. I spelportföljen finns idag fler än 100 titlar och Paradox äger de viktigaste varumärkena som Stellaris, Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings, Cities: Skylines, Surviving Mars, Prison Architect, Magicka, Age of Wonders samt World of Darkness varumärkeskatalog.

Sedan starten 2004 har Paradox gett ut spel världen över, först via fysisk distribution men sedan 2006 främst i digitala distributionskanaler. Företaget utvecklar främst spel för PC och spelkonsoler, men släpper även spel på mobila plattformar. Till de största marknaderna hör USA, Storbritannien, Kina, Tyskland, Frankrike, Ryssland och Skandinavien. Idag spelar över fem miljoner spelare Paradoxspel varje månad, och antalet registrerade Paradox-användare överstiger 18 miljoner.

Moderföretaget har sitt säte i Stockholm.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER RÄKENSKAPSÅRET

Under året har två nya spel släppts - Crusader Kings III, utvecklat av Paradox Development Studio och Empire of Sin, utvecklat av Romero Games. Man har även släppt flera expansioner och tillägg till befintliga titlar.

I juli förvärvades två utvecklingsstudios; Playrion Game Studio, baserad i Paris, samt Iceflake Studios, baserad i Tampere, Finland.

Under året har även en ny utvecklingsstudio, Paradox Tinto, öppnat i Barcelona.

På årsstämman 15 maj valdes Linda Höglund till ny styrelseledamot. Peter Ingman avböjde omval.

Koncernens anställda har till stor del arbetat hemifrån sedan mitten av mars för att minska smittspridning av Covid-19. Bolaget verkar i en digital bransch där distribution och konsumtion av bolagets produkter sker relativt opåverkat av fysiska restriktioner. Spelaraktiviteten ökade under början av pandemin, för att sedan återgå till mer normala nivåer mot slutet av sommaren. Distansarbetet har medfört att vissa av de pågående spelutvecklingsprojekten har gått långsammare än planerat och några releaser kommer att ske senare än ursprungsplan till följd av detta.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG

Inga väsentliga händelser har ägt rum efter periodens utgång.

FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Under kommande år väntas en fortsatt god lönsamhet. Ett utannonserat spel är planerat att släppas med framskjutet releasedatum, efter 2021. Utveckling pågår av ett antal ännu inte utannonserade spel.

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Omsättningen uppgick till 1 793,8 MSEK (1 289,3 MSEK), en ökning med 39 % jämfört med samma period föregående år. Intäkterna för året är framförallt hänförliga till Cities: Skylines, Crusader Kings III, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV och Stellaris.

Kostnad sålda varor uppgick till 805,7 MSEK (500,3 MSEK), hänförligt till spelutveckling, utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel, samt royalties till externa rättighetsinnehavare. Kostnaderna för spelutveckling har ökat till följd av satsningar på och lanseringar av nya spel. De nya spelen Crusader Kings III och Empire of Sin skrivs av med en degressiv avskrivningsmodell där 1/3 av utvecklingskostnaden skrivs av första månaden efter release, 1/3 skrivs av månad 2-6 efter release, och 1/3 skrivs av månad 7-18 efter release. Periodens nedskrivningar inom kostnad för sålda varor uppgår till 56,6 MSEK (31,5 MSEK). Kostnader för royalties ligger i linje med jämförelseperioden. Posten benämns sedan årsskiftet 2019/2020 som kostnad sålda varor då det bedöms vara en mer rättvisande beskrivning av funktionens innehåll.

Periodens försäljningskostnader uppgick till 215,1 MSEK (193,6 MSEK).

Administrationskostnader för perioden uppgick till 120,4 MSEK (173,7 MSEK). Föregående år belastades av kostnader av engångskaraktär kopplade till Paradox Development Studios och Paradox Interactives flytt till nya lokaler på Magnus Ladulåsgatan i Stockholm, samt kostnader för utbildningskonferens för koncernens anställda.

Övriga rörelseintäkter uppgick till 25,6 MSEK (63,6 MSEK), och övriga rörelsekostnader till 46,1 MSEK (11,8 MSEK). Föregående års övriga rörelseintäkter påverkades positivt av en omvärdering av villkorade köpeskillningar kopplade till förvärvet av Harebrained Schemes uppgående till 44,1 MSEK. Samtidigt påverkas perioden negativt av svagare kursutveckling av USD mot SEK på koncernens likvida medel, rörelsefordringar och rörelseskulder under perioden jämfört med samma period föregående år.

Rörelseresultatet uppgick till 632,1 MSEK (473,5 MSEK), en ökning med 33 %.

Resultat efter finansiella poster uppgick till 628,0 MSEK (466,8 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 490,6 MSEK (374,1 MSEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 920,5 MSEK (580,7 MSEK).

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 304,6 MSEK (200,6 MSEK).

Goodwill uppgick till 20,2 MSEK (0,0 MSEK), hänförligt till förvärvet av Iceflake Studios.

Vid periodens utgång uppgick inventarier och installationer till 26,5 MSEK (32,6 MSEK).

Nyttjanderättstillgångar för hyreslokaler uppgick till 199,4 MSEK (235,5 MSEK).



Aktier i intresseföretag uppgår vid periodens utgång till 24,7 MSEK (18,8 MSEK), hänförligt till 33 % av aktierna i den Seattle-baserade utvecklingsstudio Hardsuit Labs. Aktierna redovisas enligt kapitalandelsmetoden.

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 177,0 MSEK (249,7 MSEK), framför allt hänförligt till försäljning i periodens sista månad.

Likvida medel uppgår vid periodens utgång till 767,6 MSEK (554,2 MSEK).

Eget kapital uppgår till 1 508,2 MSEK (1 125,2 MSEK), varav 490,6 MSEK (374,1 MSEK) utgörs av ackumulerat resultat för året.

Långfristiga leasingkulder uppgår till 167,8 MSEK (194,0 MSEK), avseende hyresåtaganden för kontorslokaler.

Uppskjutna skatteskulder uppgår till 193,4 MSEK (126,1 MSEK) hänförligt till skatt på obeskattade reserver och immateriella tillgångar från förvärv.

Övriga långfristiga skulder uppgick vid periodens utgång till 0,4 MSEK (23,3 MSEK).

Kortfristiga leasingkulder uppgår till 34,1 MSEK (42,2 MSEK), avseende kortfristiga hyresåtaganden för kontorslokaler.

Övriga kortfristiga skulder uppgår till 65,4 MSEK (12,1 MSEK), och består i huvudsak av kortfristiga åtaganden för förvärv.

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid periodens utgång till 431,3 MSEK (333,8 MSEK). Förändringen är framför allt hänförlig till en ökning av förutbetalda intäkter där fakturering har skett, men intäktsföring sker i en senare period.

KASSAFLÖDE

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 1 126,3 MSEK (727,8 MSEK), framförallt hänförligt till rörelseresultatet samt justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet. Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -758,4 MSEK (-374,4 MSEK), framför allt avseende investeringar i spelprojekt. Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -148,5 MSEK (-129,1 MSEK) och avser reglerad utdelning uppgående till -105,6 MSEK (-105,6 MSEK) samt amortering på koncernens leasingkulda för kontorslokaler.

MODERBOLAGET

I moderbolaget finns förlagsverksamheten, samt att moderbolaget även tillhandahåller administrationstjänster åt dotterbolagen. Dotterbolagen har i stor utsträckning enbart koncernintern omsättning för spelutveckling fakturerad till moderbolaget, varför moderbolagets utveckling i stor utsträckning följer koncernens utveckling i övrigt. Moderbolagets omsättning för året uppgick till 1 781,4 MSEK (1 289,1 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 653,8 MSEK (460,4 MSEK). Resultat efter finansiella poster uppgick till 654,3 MSEK (460,4 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till 391,5 MSEK (271,2 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 tappat 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 plattformsaaktörer

Koncernens försäljning sker till stor del genom ett fåtal plattformsaaktörer. Att plattformsaaktörerna kan fortsätta att tillhandahålla de digitala plattformarna är en förutsättning för att koncernen ska kunna fortsätta att generera intäkter från dessa. Om någon nyckelplattformsaaktör 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 plattformsaaktörerna 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.

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

	2020	2019	2018	2017	2016
Nettoomsättning, TSEK	1 793 794	1 289 332	1 127 715	813 785	653 743
Rörelseresultat, TSEK	632 108	473 530	455 050	339 817	308 008
Resultat efter finansiella poster, TSEK	628 030	466 849	455 183	339 583	308 622
Resultat efter skatt, TSEK	490 575	374 080	353 934	264 941	240 439
Rörelsemarginal	35%	37%	40%	42%	47%
Vinstmarginal	27%	29%	31%	33%	37%
Soliditet	60%	58%	71%	77%	76%
Antal aktier vid periodens slut före utspädning*	105 600 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning*	105 889 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Genomsnittligt antal aktier före utspädning*	105 600 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning*	105 839 159	105 600 000	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Eget kapital per aktie före utspädning, SEK*	14,28	10,66	8,09	5,68	4,17
Eget kapital per aktie efter utspädning, SEK*	14,24	10,66	8,09	5,68	4,17
Resultat per aktie före utspädning, SEK*	4,65	3,54	3,35	2,51	2,28
Resultat per aktie efter utspädning, SEK*	4,64	3,54	3,35	2,51	2,28
Utdelning per aktie före utspädning, SEK*	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Utdelning per aktie efter utspädning, SEK*	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Antal anställda i genomsnitt, st	567	453	327	243	194
Antal anställda vid utgången av året	662	479	405	269	211

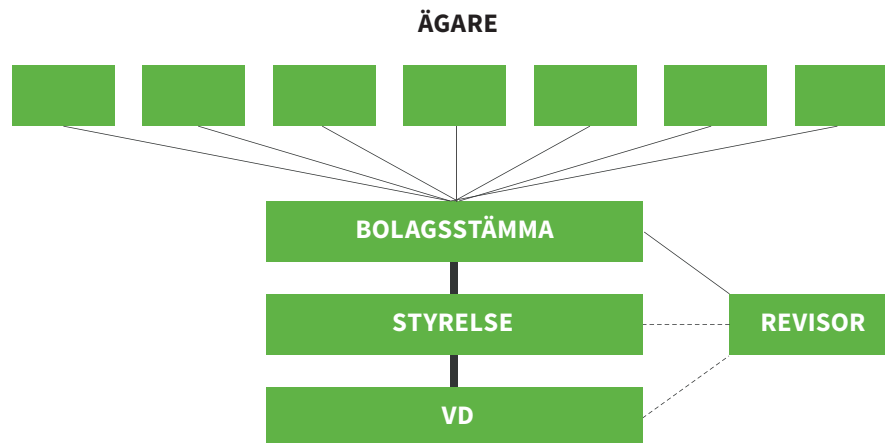
*Nyckeltal har beräknats utifrån antal aktier efter split av aktier 1000:1 genomförd i mars 2016.
För definition av nyckeltal, se not 40.



BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

Paradox Interactive AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag där bolagsstyrningen i Bolaget utgår från svensk lag samt interna regler och föreskrifter. Svensk kod för bolagsstyrning 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 70.

BOLAGSSTYRNINGSMODELL



VIKTIGA EXTERNA REGELVERK

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

VIKTIGA INTERNA REGELVERK

- Bolagsordning
- Styrelsens arbetsordning
- Insiderpolicy
- Kommunikationspolicy
- IT-policy
- Finanspolicy
- Övriga policies, 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 105 600 000 aktier där en aktie motsvarar en röst vid omröstning på bolagsstämma. Antalet aktieägare uppgick till 18 127 per den 31 december 2020. Största ägare vid utgången av 2020 var Westerinvest AB (Fredrik Wester) med 33,4 procent av aktiekapitalet, Investment AB Spiltan med 17,2 procent samt Lerit Förvaltning AB med 8,6 procent. Aktieägare är de som ytterst fattar beslut om företagets styrning genom att vid bolagsstämman fastställa bolagsordningen, vilken anger inriktningen för verksamheten, samt utser styrelse och styrelsens ordförande, vars uppdrag är att för aktieägarnas räkning förvalta Paradox angelägenheter.

BOLAGSSTÄMMA

Bolagsstämman är bolagets högsta beslutande organ där aktieägarna utövar sitt inflytande i företaget. Bolagsstämma hålls årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. Tid och ort för årsstämman offentliggörs senast i samband med tredje kvartalsrapporten. Varje aktieägare har också, oberoende av aktieinnehavets storlek, rätt att få ett ärende behandlat på bolagsstämma om en begäran om detta ges in till styrelsen i så god tid att ärendet kan tas upp i kallelsen till bolagsstämman.

Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas ska ske tidigast sex och senast fyra veckor före stämman. Kallelse till annan extra bolagsstämma ska ske tidigast sex och senast två veckor före stämman. Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Att kallelse har skett ska samtidigt annonseras i Svenska Dagbladet.

Aktieägare som vill delta i bolagsstämma ska dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman dels göra anmälan till bolaget senast den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före bolagsstämman.

Aktieägare eller ombud får ha med sig högst två biträden vid bolagsstämma endast om aktieägare anmäler antalet biträden till bolaget på det sätt som anges i föregående stycke.

Stämmans beslut fattas med enkel majoritet av de avgivna rösterna. Vissa beslut, till exempel ändring av bolagsordningen kräver emellertid kvalificerad majoritet.



På årsstämma ska följande ärenden förekomma:

1. Val av ordförande vid stämman.
2. Upprättande och godkännande av röstlängd.
3. Godkännande av dagordning.
4. Val av en eller två justeringsmän.
5. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad.
6. Föredragning av framlagd årsredovisning och revisionsberättelse samt, i förekommande fall, koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse.
7. Beslut
 - (a) om fastställande av resultaträkning och balansräkning samt, i förekommande fall, koncernresultaträkning och koncernbalansräkning,
 - (b) om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen, och
 - (c) 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 revisors-suppleanter.
10. Annat ärende som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

Årsstämma 2020

Årsstämman 2020 hölls den 15 maj i Stockholm. På stämman var 73% procent av rösterna och således samma andel av aktierna representerade. Styrelse och ledning var närvarande vid stämman. I huvudsak fattades följande beslut:

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

Styrelse och verkställande direktören beviljades ansvarsfrihet för räkenskapsåret 2019. Till ordinarie styrelseledamöter för tiden intill nästa årsstämma beslutades nyval av Linda Höglund och omval av styrelseledamöterna Håkan Sjunnesson, Josephine Salenstedt, Mathias Hermansson och Fredrik Wester. Peter Ingman har avböjt omval. Till styrelseordförande valdes Fredrik Wester och som vice ordförande Håkan Sjunnesson. Årsstämman fastställde valberedningens förslag att ersättning ska utgå med 520 000 kr per år för vice ordföranden och 260 000 kr för ordinarie styrelseledamot. Till Fredrik Wester ska enligt eget önskemål utgå ersättning om 1 kr netto per verksamhetsår. Arvode till revisorn ska utgå enligt godkänd räkning.

Årsstämman godkände valberedningens förslag till principer för valberedningen. Årsstämman beslutade att godkänna styrelsens förslag gällande ersättning till ledande befattningshavare.

Stämman beslutade att godkänna styrelsens förslag till bemyndigande för styrelsen att besluta om nyemission av aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner. Ökningen av aktiekapitalet får motsvara en utspädning motsvarande högst 10 procent av aktiekapitalet.

Stämman beslutade att införa ett incitamentsprogram för bolagets anställda – Teckningsoptionsprogram 2020/2023. Vid fullt utnyttjande av Teckningsoptionsprogrammet ökar antalet aktier i bolaget med 0,52%.

Årsstämma 2021

Årsstämman 2021 äger rum den 18 maj i Stockholm. Kallelse till stämman kommer att finnas tillgänglig på bolagets webbplats www.paradoxinteractive.com tillsammans med samtliga erforderliga dokument inför årsstämman.

Närvaro på årsstämman

År	% av röster	% av kapital
2020	73	73
2019	83	83
2018	67	67
2017	67	67
2016	100	100

VALBEREDNING

Årsstämman beslutar om hur valberedningen ska utses. Valberedningens ledamöter ska utses genom att styrelsens ordförande kontakter de tre röstmässigt största aktieägarna per den 30 september 2020 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. Lämnar ledamot 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. Valberedningen utser inom sig ordförande som inte ska vara styrelsens ordförande. 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 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. Valberedningens uppgift ska vara att inför bolagsstämma framlägga förslag avseende ordförande på bolagsstämman, antal styrelseledamöter, styrelse- och revisorsarvode, styrelsens sammansättning, styrelseordförande, regler för valberedning inför årsstämman nästföljande år, samt val av revisor.

Valberedning inför årsstämman 2021

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)
Andras Vajlok (utsedd av Westerinvest AB)
Peter Lindell (utsedd av Lerit Förvaltning AB)
Fredrik Wester (styrelsens ordförande)

Valberedningens sammansättning uppfyller inte kodens krav på oberoende ledamöter enligt punkt 2.3. Andras Vajlok, tidigare CFO, samt Fredrik Wester är medlem i valberedningen vilket anses vara en avvikelse enligt punkt 2.3. Majoriteten av valberedningens ledamöter ska vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen enligt punkt 2.3. Då bolaget har en snäv ägarkrets bestående framförallt av Westerinvest AB (Fredrik Wester) och Investment AB Spiltan har det ansetts rimligt att dessa ägare ska vara medlemmar i valberedningen.

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 bolagets bolagsordning ska styrelsen till den del den väljs av bolagsstämman bestå av minst tre 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. Styrelsen har sedan årsstämman 2020 bestått av fem stämموvalda ordinarie ledamöter. Sedan årsstämman 2020 består styrelsen av följande stämموvalda ledamöter; Fredrik Wester som ordförande, Håkan Sjunnesson, Josephine Salenstedt, Mathias Hermansson och Linda Höglund som ordinarie ledamöter. Styrelsesammansättningen har under året uppfyllt kodens krav avseende oberoende ledamöter. Det betyder att majoriteten av de stämموvalda styrelseledamöterna är oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, varav två 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. Fredrik Wester utsågs på årsstämman 2020 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 2020

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 2020 har styrelsen hållit 14 sammanträden varav ett konstituerande, och fyra för fastställande av delårsrapporter eller bokslutskommuniké. De ordinarie styrelsemötena innehåller i regel information från VD, inkluderande information kopplad till den operativa ställningen, väsentliga händelser för koncernen samt finansiella rapporter för perioden. Viktiga punkter på styrelsemötena under 2020 har varit frågor gällande investeringar, strategier, förvärv, delårsrapporter och årsredovisningar, utdelningsförslag, mm.



Styrelsens sammansättning samt närvaro under 2020

Närvaro 2020	Styrelsemöten	Revisionsutskott	Ersättningsutskott
Fredrik Wester, ordf	13 av 14	1 av 1	-
Håkan Sjunnesson	14 av 14	1 av 1	1 av 1
Josephine Salenstedt	14 av 14	1 av 1	1 av 1
Mathias Hermansson	14 av 14	1 av 1	1 av 1
Linda Höglund, ledamot fr o m 15 maj 2020	11 av 11	0 av 0	0 av 0
Peter Ingman, ledamot t o m 15 maj 2020	3 av 3	1 av 1	1 av 1

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 fortlopande utvärdera verkställande direktörens arbete. Minst en gång per år ska styrelsen särskilt behandla denna fråga, varvid ingen från bolagsledningen ska närvara.

Ersättning till styrelsen

Ersättning till styrelseledamöter och annan ersättning till stämмоvalda ledamöter, däribland ordföranden, fastställs av årsstämman. På årsstämman den 15 maj 2020 beslutades att ersättningen till envar av de stämмоvalda styrelseledamöterna ska uppgå till 260 000 kronor och 520 000 kronor utgår till vice ordförande. Bolagets styrelseledamöter har inte rätt till några förmåner efter det att de avgått som ledamöter i styrelsen. Till styrelsens ordförande Fredrik Wester ska enligt eget önskemål utgå ersättning om 1 kr netto per verksamhetsår.

Styrelsesammanträden 2020

17 februari 2020 – ordinarie möte – Genomgång fasta punkter. Godkännande av bokslutskommuniké. Genomgång av Ersättningsutskottet och Revisionsutskottet. Utvärdering av verkställande direktörens arbete.

14 april 2020 – ordinarie möte – Godkännande av årsredovisning.

22 april 2020 – ordinarie möte – Genomgång fasta punkter.

11 maj 2020 – ordinarie möte – Godkännande av delårsrapport.

15 maj 2020 – konstituerande möte – Godkännande av policys, riktlinjer och instruktioner.

10 juni 2020 – ordinarie möte – Genomgång och godkännande av optionsprogram.

23 juni 2020 – ordinarie möte – Genomgång och tilldelning av teckningsoptioner.

8 juli 2020 – ordinarie möte – Genomgång fasta punkter.

10 augusti 2020 – ordinarie möte – Godkännande av delårsrapport.

20 augusti 2020 – ordinarie möte – Genomgång fasta punkter.

30 september 2020 – ordinarie möte – Genomgång fasta punkter.

20 oktober 2020 – ordinarie möte – Genomgång fasta punkter.

16 november 2020 – ordinarie möte – Godkännande av delårsrapport.

14 december 2020 – ordinarie möte – Genomgång fasta punkter. Utvärdering av styrelsens och verkställande direktörens arbete.

STYRELSENS UTSKOTT

Revisionsutskott

Styrelsen har i samband med konstituerande styrelsemötet tillsatt ett revisionsutskott som ska bestå av samtliga medlemmar i styrelsen. Utskottet ansvarar för bland annat att övervaka bolagets finansiella rapportering och bereder 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 samtliga medlemmar i Styrelsen som inte arbetar operativt i bolaget. Utskottets uppgift är att bereda styrelsens beslut i frågor om ersättningsprinciper, ersättningar och andra anställningsvillkor för bolagsledningen. Vidare ska utskottet följa och utvärdera pågående och under innevarande år avslutade program för rörliga ersättningar för bolagsledningen samt följa och utvärdera tillämpningen av de riktlinjer för ersättningar till ledande befattningshavare som årsstämman ska fatta beslut om. Ersättningsutskottets samtliga möten protokollförs och protokollen tillställs styrelsen tillsammans med muntlig avrapportering i samband med styrelsens beslutsfattande.

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 2020 utsågs Grant Thornton 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 Paradox finansiella ställning. VD ska fortlopande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av Paradox verksamhet, omsättningens storlek, bolagets resultat och finansiella ställning, likviditets- och kreditssituation, viktiga affärshändelser samt andra omständigheter som inte kan antas vara av oväsentlig betydelse för bolagets aktieägare att styrelsen känner till

Viktiga ärenden som avhandlats av verkställande direktören och koncernledningen under 2020 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 2020**

Till VD och övriga ledande befattningshavare utgår en marknadsmässig månadslön, en rörlig bonus om max tre månadslöner samt sedvanliga anställningsförmåner. Samtliga ledande befattningshavare ingår i det gemensamma vinstdelningsprogrammet för samtliga fast anställda.

Inför 2020 föreslogs också införande av ett teckningsoptionsprogram, som godkändes av årsstämman.

Den fasta lönen omprövas som huvudregel en gång per år och ska beakta individens kvalitativa prestation. Ersättningen till den verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare ska vara marknadsmässig.

Både Paradox Interactive och VD ska iaktta sex månaders uppsägningstid. Vid uppsägning från bolagets sida är VD berättigad till ett avgångsvederlag motsvarande sex månadslöner, avseende den fasta månadslönen. För övriga ledande befattningshavare ska Paradox Interactive iaktta uppsägningstid i enlighet med lagen om anställningsskydd och den anställda ska iaktta uppsägningstid upp till sex månader. Övriga ledande befattningshavare är därutöver inte berättigade till någon ersättning i anslutning till att deras anställning avslutas. Övriga anställda ledande befattningshavare har sedvanliga anställningsvillkor.

Styrelsen har rätt att frånga ovanstående riktlinjer om styrelsen bedömer att det i ett enskilt fall finns särskilda skäl som motiverar det.

Riktlinjer beslutade av styrelsen och föreslagna till årsstämman 2021

För årsstämman 2021 har styrelsen föreslagit samma riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare som föregående år.



STYRELSE

FREDRIK WESTER

Befattning: Styrelseordförande, invald i styrelsen 2010. Tillträdde som styrelseordförande 1 augusti 2018.

Födelseår: 1974

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

Andra uppdrag: Styrelseordförande i Sahara Silversmycken AB, Kichi Invest AB, LQKO Invest AB. Styrelseordförande tillika verkställande direktör i WesterInvest AB, Pewterschmidt Industries AB, Earthland Realms AB, Nishi Investment AB. Styrelseledamot i Asedo AB, QCG Sweden AB, Wooz AB.

Aktieinnehav: 35 235 937 aktier – genom bolag.

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

HÅKAN SJUNNESSON

Befattning: Styrelseledamot, vice styrelseordförande, invald i styrelsen 2010.

Födelseår: 1956

Utbildning: Civilekonom Handelshögskolan Stockholm.

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

Andra uppdrag: Styrelseordförande i Coolstuff AB, Qvalia Group AB, Emerse Sverige AB och AktivBo Group AB. Styrelseledamot i NuvoAir AB och Resitu Medical AB.

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.

JOSEPHINE SALENSTEDT

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2018.

Födelseår: 1984

Utbildning: Handelshögskolan Stockholm.

Erfarenhet: Omfattande erfarenhet av investeringar samt aktivt ägande i tillväxtbolag inom sektorn för teknologi med erfarenhet som styrelseordförande i SkinCity AB och styrelseledamot i Nord Software Oy och 24 Media Network AB.

Andra uppdrag: Styrelseordförande i Söder Sportfiske AB. Styrelseledamot i DORO AB, CDON AB, Nelly Group AB (publ), Cidro Finans AB. Delägare i Rite Ventures.

Aktieinnehav: Inget ägande. Indirekt ägande genom Lerit Förvaltning AB, som äger 9 110 389 aktier.

Oberoende: 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

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

Andra uppdrag: COO Klarna Bank AB, Non-executive IC member Luminar Ventures AB

MATHIAS HERMANSSON

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2019.

Födelseår: 1972

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

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

Andra uppdrag: VD i NC Management AB. CFO Voi Technology AB.

Aktieinnehav: 1 000 aktier – direkt ägande.

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

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

EBBA LJUNGERUD

Befattning: Chief Executive Officer (CEO)

Födelseår: 1972

Utbildning: Civilekonom, Lunds Universitet.

Erfarenhet: Tidigare styrelseledamot Paradox Interactive 2014-2018. Mångsidig erfarenhet av konsumentnära branscher som försäkring, media och e-handel. Närmast innan Paradox kommersiell chef på Kindred Group PLC (tidigare Unibet Group PLC).

Andra uppdrag: Styrelseledamot Paradox Development Studio AB.

Aktieinnehav: 13 400 aktier, 150 000 teckningsoptioner – direkt ägande.

ALEXANDER BRICCA

Befattning: Chief Financial Officer (CFO)

Födelseår: 1976

Utbildning: Business Law Master's Degree and Business Administration Bachelor's Degree, Linköping University, 2000.

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

Andra uppdrag: Styrelseledamot Alyssa AB

Aktieinnehav: 75 000 teckningsoptioner – direkt ägande.

CHARLOTTA NILSSON

Befattning: Chief Operations Officer (COO)

Födelseår: 1970

Utbildning: EMBA, Stockholm School of Economics, M Sc in Physics and BA in Finance, Umeå University.

Erfarenhet: Omfattande erfarenhet av att skala upp tillväxtbolag. VP Tieto Oy. CEO på SIS, EVP på Vizrt (publ) & MD på Ardendo AB, Deputy MD på Epsilon Hightech Innovation.

Andra uppdrag: -Styrelseledamot Industrifonden, rådgivare åt Vinnova.

Aktieinnehav: 5 000 teckningsoptioner – direkt ägande.

DANIEL GOLDBERG

Befattning: Chief Marketing Officer (CMO)

Födelseår: 1982

Utbildning: BA (hons) Media Studies, University of Westminster.

Erfarenhet: Författare och journalist, bevakat digitalt näringsliv och digital kultur för Di, DN, SvD, Wall Street Journal, The Guardian med flera Grundare och redaktionschef, Di Digital. Kommunikationschef Paradox Interactive.

Andra uppdrag: -

Aktieinnehav: 30 000 teckningsoptioner – direkt ägande.

JULIEN WÉRA

Befattning: Chief Product Officer (CPO)

Födelseår: 1985

Utbildning: Kandidatexamen Public Relations, Paris XII University.

Erfarenhet: Global Brand Director, EA DICE. Marketing Manager, Ubisoft. Konsult, ICO Partners. Arbetat i spelbranschen i 13 år med olika uppdrag med fokus på online live service-titlar.

Andra uppdrag: -

Aktieinnehav: 45 000 teckningsoptioner – direkt ägande.

KIM NORDSTRÖM

Befattning: Chief Strategy Officer (CSO)

Födelseår: 1975

Utbildning: Ingen examen, born and raised in the demo-scene

Erfarenhet: SVP Innovation på Paradox, VP/GM på King, R&D at PlayStation (built PlayStation 4), GM Southend Interactive, släppte första spelet på Commodore 64 i början av 90-talet.

Andra uppdrag: -

Aktieinnehav: 10 000 aktier, 10 000 teckningsoptioner – direkt ägande.

**MARINA HEDMAN****Befattning:** Chief Human Resources Officer (CHRO)**Födelseår:** 1976**Utbildning:** Degree of Bachelor of Social Science**Erfarenhet:** VP Human Resources, Net Insight AB. Omfattande erfarenhet inom HR från IT/teknik- och Mediabranschen sedan 2001.**Andra uppdrag:** -**Aktieinnehav:** 35 000 teckningsoptioner – direkt ägande**MINA BOSTRÖM NAKIĆENović****Befattning:** Chief Technology Officer (CTO)**Födelseår:** 1972**Utbildning:** Licentiatexamen i Datavetenskap från Elektrotekniska fakulteten, Universitetet i Belgrad.**Erfarenhet:** Utvecklingschef på NetEnt, utvecklingschef och mjukvaruarkitekt på FIS Front Arena. 20 års erfarenhet inom mjukvaruutveckling.**Andra uppdrag:** -**Aktieinnehav:** 100 aktier, 5 000 teckningsoptioner – direkt ägande.**SHAMS JORJANI****Befattning:** Chief Business Development Officer (CBDO)**Födelseår:** 1983**Utbildning:** Stockholms universitet 2003–2005. Medieteknik, Kungliga Tekniska Högskolan, 2005–2008.**Erfarenhet:** Producent, Affärsutvecklare, Produktchef.**Andra uppdrag:** -**Aktieinnehav:** 408 000 aktier, 35 000 teckningsoptioner – 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 framtagna 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

Paradox

Paradox Interactive är moderbolag i Paradoxkoncernen och är en ledande global förläggare av datorspel. Paradox Interactives spel utvecklas av nio helägda studios och flera externa studios. De helägda studios är Paradox Development Studio i Stockholm, Paradox Arctic i Umeå, Paradox Thallasic i Malmö, Harebrained Schemes i Seattle, Triumph Studios i Delft, Paradox Tectonic i Berkeley, Playrion Game Studio i Paris, Iceflake Studios i Tampere och Paradox Tinto i Barcelona.

Vår affär

Paradox ger ut spel för främst PC och spelkonsoler men släpper även spel på mobila plattformar. Spelen är inom framför allt strategi- och managementsegmentet och tillhandahålls genom en premiumaffärsmodell. I spelportföljen finns idag fler än 100 titlar och Paradox äger de viktigaste varumärkena som Stellaris, Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings, Cities: Skylines, Surviving Mars, Prison Architect, Magicka, Age of Wonders samt World of Darkness varumärkeskatalog. Vad gäller spelarnas geografiska hemvist är våra största marknader USA, Storbritannien, Kina, Tyskland, Frankrike, Ryssland och Skandinavien. Paradox är med sin gedigna erfarenhet, starka spelvarumärken och aktiva spelarcommunity, en eftertraktad förslagspartner för såväl utvecklare som plattformsaktörer.

Människorna bakom våra spel

Grunden till ett framgångsrikt spelprojekt är ett nära samarbete mellan flera olika discipliner inom utvecklingsstudio och förlaget. En förutsättning för framgång är att ha tillgång till medarbetare med många olika kompetenser och förmågor. Spelutveckling är en kreativ process där individen med fördel ges stor frihet och ansvar. Spelbranschen är under konstant utveckling vilket kräver innovativa medarbetare och en kontinuerlig kompetensutveckling.

Vår värdegrund

Paradox verksamhet baseras på tre värdegrunder: nördighet – vi bejakar vår nördighet och bjuder in andra att dela den med oss, förtroende – vi möter utmaningar tillsammans genom att ha förtroende för varandra, och ägandeskap – vi står för våra beslut, vi vågar försöka och vi lär oss av historien.

Vår vision

Paradox vision är att göra världen till en nördigare plats.

Vår affärsmodell och hur vi skapar värde

Paradox agerar primärt på datorspelsmarknaden, som utvecklare och förläggare av digitala spel. Utvecklingen av spelen sker i första hand av anställd personal i både våra egna utvecklingsstudios och hos våra externa partnerstudios. En mindre del av utvecklingen sker av konsulter. För att kunna vara långsiktigt konkurrenskraftiga inom spelutvecklingen och vår förlagsverksamhet måste vår personal kontinuerligt utvecklas och för att vi ska kunna fortsätta vår tillväxt behöver personalen successivt utökas. Personaltillväxten sker både organiskt genom rekrytering och genom förvärv. En viktig komponent i spelen är de varumärken och andra immateriella tillgångar som spelen bygger på. Dessa immateriella tillgångar utvecklas av våra anställda som en del av spelutvecklingen eller förvärvas från andra företag. Feedback från våra spelare inhämtas via våra spelarplattformar och är en viktig del i vår utveckling. Utvecklingen av våra spel pågår under flera år innan de lanseras och lanseringarna föregås av marknadsföringsinsatser. Finansieringen av spelutvecklingen, marknadsföringen, orga-

nisationstillväxten, förvärven av studios och immateriella tillgångar sker med hjälp av kassaflöden från vår löpande verksamhet. Paradox spel distribueras i första hand genom plattformsaktörer och distributionspartners men en mindre andel av försäljningen sker också via Paradox egen webbutik. Genom spelen tillhandahåller Paradox spelarna intellektuellt utmanande underhållning och gemenskap samtidigt som vår personal erbjuder en mångfaldig, inkluderande och ”crunch-fri” arbetsmiljö med utvecklande och kreativa arbetsuppgifter.



HÅLLBARHETSSTRATEGI OCH STYRNING

Hållbarhet handlar om icke-finansiell riskhantering och vårt värdeskapande. Därför strävar vi efter att göra hela organisationen medveten om den ekonomiska påverkan som hållbarhetsrisker kan ha på Paradox på lång sikt. Att följa upp icke-finansiell information är lika viktigt som finansiell information. På Paradox Interactive är ledningsgruppen ansvarig för att bedriva en långsiktig och hållbar verksamhet. Ledningsgruppen beslutar om strategi, mål och relevanta policyer för att stödja en hållbar verksamhet. Företagsledningen utvecklar och implementerar vår strategiska affärsplan, inklusive ambition, riktning och mål. Vi vill ta vår del och bidra till hållbar utveckling, ta vårt ansvar för att minska vår negativa påverkan och öka vår positiva påverkan på människor både inom vår egen verksamhet men också i vår värdekedja. Vi arbetar målmedvetet med att höja upplevelsen av och kvaliteten i våra produkter, samtidigt som det är viktigt för oss att vara en attraktiv arbetsgivare och att ha långsiktiga och ansvarsfulla relationer med våra leverantörer och samarbetspartners. För att tydliggöra våra åtaganden har vi formulerat detta som: Genom blomstrande anställda, Ansvarsfullt spelande, Långsiktigt ekonomiskt värde och Inflytande i vår värdekedja täcker vi allt från våra dagliga beslut till hur vi samarbetar med våra kunder och leverantörer.

Med utgångspunkt i dessa fyra områden har vi sedan gjort en kartläggning av vilka av FN:s 17 globala mål som vi påverkar med vårt erbjudande och våra aktiviteter. De mål som identifierats som väsentliga för oss är mål 3, 8, 10 och 12. Mål 8 och 12 påverkar vi genom våra inköp i hur vi gör leverantörsutvärderingar och uppföljningar samt vår egen resursanvändning. Mål 8 och 10 har en direkt koppling till våra medarbetare och vår roll som en ansvarsfull global arbetsgivare.

Våra olika policyer används som viktiga verktyg för vår styrning. Tack vare vår globala närvaro är det viktigt att Paradox anställda agerar likvärdigt oberoende av var de befinner sig. För närvarande har vi ingen policy för antikorrupktion och miljö men kommer att arbeta med att utveckla dessa under 2021. Vi har ett visseblåsarsystem och en policy som stipulerar vad vi på Paradox anser är god etik, ärlighet och ansvarsskyldighet. Vi förväntar oss att våra anställda och andra intressenter rapporterar om eventuella oegentligheter förekommer eller upptäcks.





VÅRT BIDRAG TILL EN HÅLLBAR UTVECKLING

För att ta oss till nästa nivå i vårt hållbarhetsarbete har vi under året gjort en bedömning av vårt nuläge. Syftet med bedömningen har varit att identifiera eventuella risker som finns kopplade till vår verksamhet, men även de styrkor vi som organisation besitter och som ger oss konkurrensfördelar. Med hjälp av vår nulägesanalys och prioritering av våra materiella aspekter har vi kommit fram till hur vi på Paradox kan bidra till en hållbar utveckling.



Psykosocial ohälsa är en risk för vår verksamhet och våra medarbetare, något som vi jobbar med daglig dags och behöver följa upp. Genom att möjliggöra och säkerställa en hälsosam arbetsplats- och arbetsmiljö och en inkluderande företagskultur, minskar vi denna risk.



Som en global arbetsgivare med 662 medarbetare har vi ett stort ansvar för att agera som trygg och attraktiv arbetsgivare för att skapa de bästa möjligheterna för våra medarbetare. Genom att erbjuda en hälsosam och positiv arbetsmiljö med bra arbetsvillkor minimerar vi risken för att tappa viktiga medarbetare som bidrar till vår långsiktiga framgång. Men vårt ansvar ligger även i att vi jobbar med och tar ansvar för vår leverantörskedja.



Vi är övertygade om att allas egenheter och olikheter är det som skapar en hälsosam, engagerande och motiverande arbetsplats och företagskultur, där vi minimerar risken för att bli ett för homogent företag. Genom att vi ger våra medarbetare lika möjligheter bidrar vi till en ökad kreativitet och innovationsförmåga. Tillgänglighet är ett nyckelord för oss på Paradox, där våra spel och plattformar finns för alla och skapar gemenskap på den globala marknaden.

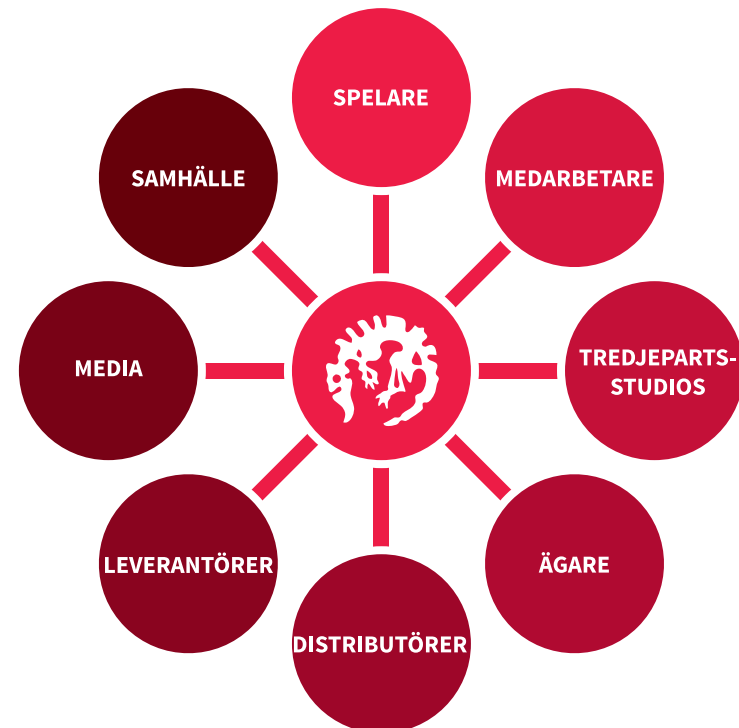


Vi har en påverkan på samhället och miljön genom våra inköp och samarbeten. Därför är vår värdekedja en stor del av vår verksamhet, där vi genom ansvarsfulla inköp, vår resursanvändning samt hur vi bedriver vår dagliga verksamhet avgör hur stor påverkan vi har. För att bidra till en hållbar utveckling gäller det att vi arbetar med dessa frågor regelbundet.

ATT FÖRSTÅ VÅRA INTRESSENTER

Som ett publikt bolag har Paradox flera intressenter som påverkar alternativt påverkas av vår verksamhet. Ett steg i vårt arbete var att under året identifiera och prioritera våra viktigaste intressenter: spelare, distributörer, medarbetare, tredjepartsstudios och ägare. Vi har idag dialoger med våra intressenter genom exempelvis medarbetarsamtal, engagemang inom spelarnätverket, styrelsemöten, leverantörssamtal och löpande dialoger med analytiker och aktieägare. Vi har däremot inte genomfört en direkt intressentdialog med utgångspunkt och fokus på hållbarhetsfrågor, vilket gör att vi i årets rapport inte presenterar någon sammanställd intressentdialog.

Vi har som ett första steg under året genomfört en enkät som skickats ut till våra medarbetare, utvalda analytiker och aktieägare där vi bad intressenterna att prioritera de väsentliga hållbarhetsområden som identifierats under arbetets gång. Nu när vi har genomfört denna prioritering har vi som ambition att under 2021 genomföra en mer strukturerad intressentdialog för att samla in och säkerställa en förståelse för de önskemål och förväntningar som finns på oss som företag med specifikt fokus på hållbarhetsfrågorna. Detta kommer möjliggöra för oss att i nästa års hållbarhetsrapport redovisa vilka frågor som lyfts av respektive intressentgrupp men även att göra eventuella justeringar och omprioriteringar av våra frågor i väsentlighetsanalysen för att säkerställa att vi fokuserar på rätt frågor.

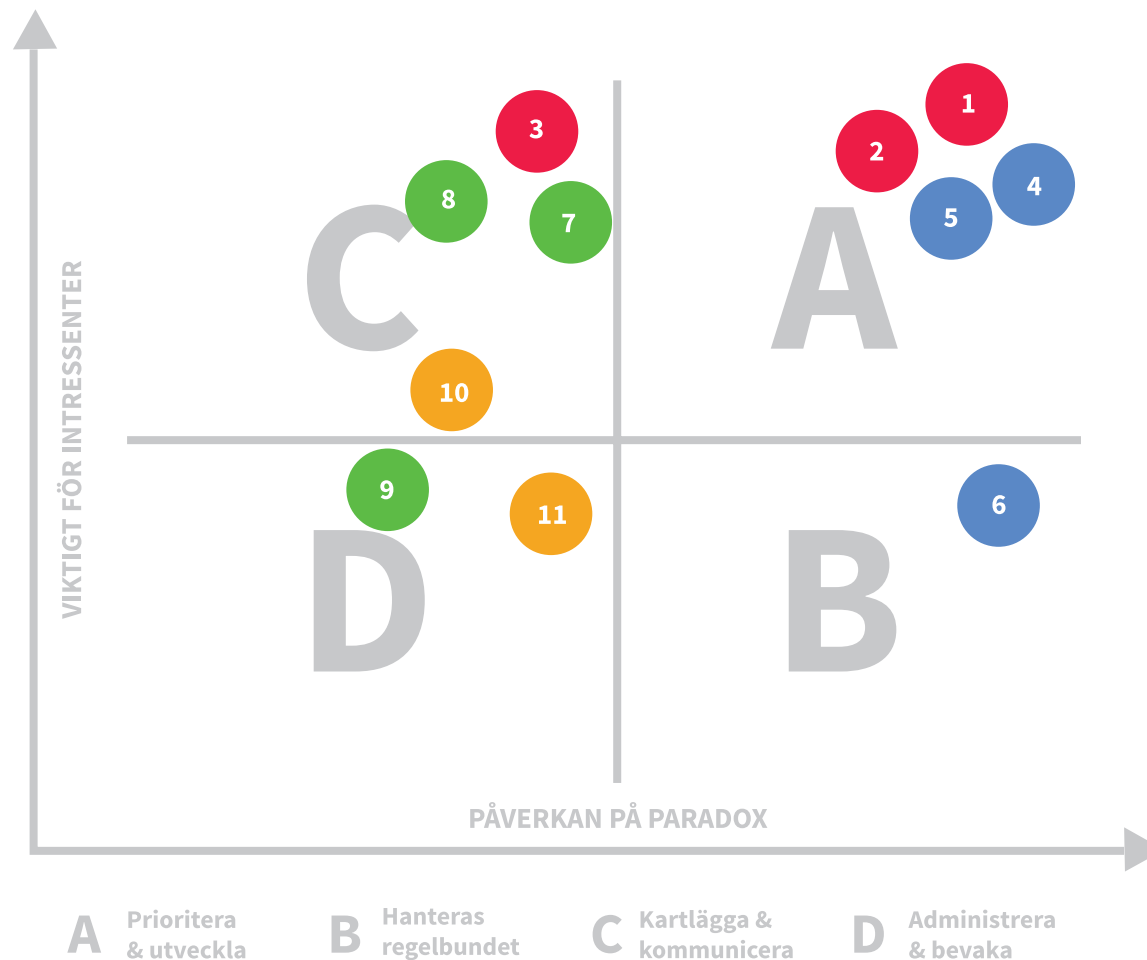




PRIORITERING FÖR ATT LEVA UPP TILL VÅR STYRNING

För att kunna arbeta strategiskt med hållbarhet på kort, medel och lång sikt har vi under året gjort en prioritering i en väsentlighetsanalys, som vi använder som bas. Den grundläggande utgångspunkten är att minimera de negativa effekterna av vår verksamhet och dra nytta av de möjligheter ett hållbart företagande innebär. Vår ambition är att alla medarbetare ska känna ägarskap för frågor inom hållbarhet som ligger nära den egna befattningen och förväntas integrera det hållbara företagandet i den dagliga verksamheten. Väsentlighetsanalysen hjälper oss att navigera bland intressenternas förväntningar, omvärldens krav och de risker och möjligheter som finns för vår verksamhet. Vi har utgått från både risker och möjligheter relaterade till hållbart företagande och hur Paradox påverkar

sina intressenter. Övergripande områden som har beaktats är miljö, sociala förhållanden och personalfrågor och den ekonomiska aspekten. De mest väsentliga hållbarhetsaspekterna har identifierats och dessa är viktade utifrån hur viktig den är för våra intressenter utifrån årets dialog och omfattning av påverkan på Paradox. Prioritering av identifierade risker hanteras genom aktiv riskhantering, underhåll av risk samt riskbevakning. Denna väsentlighetsanalys kommer ligga till grund för Paradox' hållbarhetsarbete framåt.



Prioriterade aspekter

Blomstrande medarbetare

- 1 Karriärutveckling & personlig utveckling
- 2 Medarbetares hälsa
- 3 Mångfald & inkludering

Långsiktigt ekonomiskt värde

- 4 Produktkvalitet
- 5 Hållbar tillväxt & ansvarsfull återinvestering
- 6 Fortsatt ekonomisk avkastning

Inflytande i värdekedjan

- 7 Affärsetik
- 8 Inflytande i leverantörskedjan
- 9 Klimatavtryck

Ansvarsfullt spelande

- 10 Tillgänglighet
- 11 Spelarbeteende



BLOMSTRANDE MEDARBETARE

Med 662 medarbetare på flera kontinenter har Paradox ett stort ansvar och en viktig uppgift i att skapa en trygg och meningsfull arbetsplats där enastående människor trivs och uppnår fenomenala resultat tillsammans. Paradox vill ha långsiktiga personliga relationer till medarbetare där meningsfulla anställningar erbjuds och är präglade av samarbete, kontinuerlig kompetensutveckling, en säker arbetsmiljö och en plats där alla är välkomna. Därför är målsättningen att genom samverkan och dialog mellan företagsledning, fackliga parter, chefer och medarbetare verka för att tillsammans bidra till en fortsatt positiv utveckling av företaget.

Paradox mäter och följer utvecklingen av medarbetarnas känsla och förtroende för företaget som arbetsgivare via Engagemangsindex, eNPS samt personalomsättningen. Engagemangsindex och eNPS följs upp varje månad och resultatet är ett snitt över kalenderåret, vilket visar på ett välmående och hälsosamt arbetsklimat där Paradox tänker långsiktigt. Avseende Engagemangsindex så befinner sig Paradox i mitten sett till branschsnittet där målsättning fram till 2025 är att arbeta sig mot den övre kvartilen för den aggregerade siffran. Målet för eNPS är att bibehålla resultatet då bolaget ligger i den övre kvartilen av branschsnittet. Personalomsättningen minskade med 2 procentenheter under 2020 (11%) jämfört med 2019 (13%) och målsättningen till 2025 är 9%.

Karriärutveckling & personlig utveckling

Paradox målsättning är att personalen ska trivas och utvecklas på jobbet och därmed minska risken för missnöjda medarbetare och en hög personalomsättning samt avsaknad av den kompetens som krävs för att nå de uppsatta målen både kort och långsiktigt. En kontinuerlig kompetensutveckling ger ett konkurrenskraftigt företag och en attraktiv arbetsplats samt ökar den enskildes utvecklingsmöjlighet och anställningsbarhet. Personlig utveckling betonas och det erbjuds goda möjligheter till vidareutveckling och intern karriär. Företaget har utformat en trappa för senioritetsnivåer inom varje befattning, detta för att möjliggöra en tydlig utveckling inom varje befattning samt en rättvis lönesättning för det arbete som utförs. En framgångsfaktor för Paradox är att alla ses som ledare, där medarbetarna erbjuds ledarskapsutveckling i olika steg beroende på roll. Den gemensamma faktorn är att alla medarbetare erbjuds utbildning i att leda sig själv som det första steget i ledarutvecklingen. För att säkerställa att alla medarbetare får möjligheten att diskutera sin utveckling genomförs utvecklingssamtal två gånger per år samt uppföljningssamtal däremellan.

	2018	2019	2020	Mål 2025
Interna rekryteringar	13%	19%	21%	25%
Jag ser en väg för min karriärutveckling i vår organisation (medarbetarundersökning)	n/a	6,5	7,2	7,5
Min chef uppmuntrar och stödjer min utveckling (medarbetarundersökning)	n/a	8,0	8,5	8,2

Medarbetares hälsa

Paradox arbetar för en arbetsplats där balans i livet är en självklarhet. Risken att gränsen mellan arbetstid och fritid suddas ut i dagens arbetsliv är stor vilket medför en hög risk för övertid, ökad arbetsbelastning och stress. Paradox har en policy för övertid, där vi planerar så att våra projekt i möjligaste mån hanteras utan övertidsarbete. Stort fokus läggs på att förbättra arbetsmiljön och förebygga ohälsa och företaget prioriterar åtgärder för att medarbetarna ska må bra. Varje månad genomförs en medarbetarundersökning i syfte att kontinuerligt få feedback och ge möjligheten till att vidta tidiga och förebyggande åtgärder för att förbättra arbetsmiljön. Paradox ska präglas av ett förebyggande och återkommande arbetsmiljöarbete, och ses som en process av ständigt pågående förbättringar. En bra arbetsmiljö är även ur ekonomiskt perspektiv fördelaktigt, då ohälsa och skador på grund av arbetet minskar. En bra arbetsmiljö skapar större engagemang och trivsel på arbetet. Paradox ska årligen, efter en utarbetad plan, ta fram åtgärder för att förverkliga policyn/planen. Dessa åtgärder ska vara möjliga att följa upp. Arbetsmiljöåtgärder arbetas in i varje årsbudget. Uppföljning och utvärdering sker genom rapportering till ledningsgruppen.

Paradox uppmuntrar till en hälsosam livsstil med insatser för att främja både den mentala och fysiska hälsan där det årligen erbjuds olika hälsosatsningar för personalen exempelvis utbildning i mental hälsa och samtalsstöd med externa beteendevetare. Vidare erbjuder Paradox olika former av aktiviteter som främjar fysisk aktivitet exempelvis företagsanpassade gruppträningar samt andra aktiviteter som uppmuntrar till fysisk aktivitet och hälsosamma val. Ett utbildningsfokus finns även för cheferna för att tydliggöra arbetsgivaransvaret och företagets ståndpunkt kopplat till hälsa och arbetsmiljö samt för att möjliggöra ett bra förebyggande arbete.

Under den rådande pandemin har Paradox haft stort fokus på att stödja medarbetare och chefer. Paradox inrättade i ett tidigt skede av pandemin en policy att samtliga medarbetare arbetar hemifrån med en fullgod fysisk arbetsmiljö exempelvis höj- och sänkbart bord, kontorsstol samt ergonomiska hjälpmedel. Specifika frågeställningar lades till i medarbetarundersökningen, vilka fokuserar på viktiga teman för kris- och förändringshantering som ger chefer och ledare insikt i hur de bäst kan stödja medarbetarnas välbefinnande och produktivitet under denna utmanande period. Övriga åtgärder som vidtagits är exempelvis en utbildning för chefer att leda på distans samt webinarier ledda av en psykolog för både chefer och medarbetare om hur man leder i en kris samt verktyg och förståelse för hur man kan hantera en utmanande tid. Paradox har under perioden även etablerat en Safe & Sane ambassadörsgrupp som fått i uppgift att ordna med digitala sociala events som exempelvis ett digitalt julfirande med julmat och julklapp hemlevererat för våra medarbetare som flyttat till Sverige från andra länder och inte haft möjligheten att resa hem på grund av den rådande situationen. Det har även ordnats med diverse peppande utskick i form av goodiebags samt aktiviteter som uppmuntrar till fysiska aktivitet och hälsosamma val som kostföreläsning, stegtävling och träningspass online.

	2018	2019	2020	Mål 2025
Frisknärvaro, %	96%	97%	98%	97%
När jag jobbar här känner jag att jag kan leva en fysisk hälsosam livsstil (medarbetarundersökning)	n/a	7,4	8,0	8,2
Paradox bryr sig om min mentala hälsa (medarbetarundersökning)	n/a	7,0	8,1	8,2



Mångfald & inkludering

Lika möjligheter för alla ska alltid vara en självklarhet. Risken att inte aktivt arbeta med dessa frågor utgår av att bristen på mångfald ger färre perspektiv och erfarenheter, vilket försämrar företagets innovations- och attraktionskraft samt skulle hämma den företagskultur som är en av bolagets framgångsfaktorer. Paradox arbetar för jämställdhet och har både en jämställdhetsplan samt handlingsplan samt en policy om kränkande särbehandling vilka tjänar till att säkerställa att åtgärder vidtas vid eventuella brister samt att risken för diskriminering minimeras. Företaget 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 gruppens personalavdelning. Internutbildningar genomförts med samtliga chefer samt anställda med gruppsvar för att säkerställa att dessa har tillfredsställande kunskap inom området. Samtliga anställda har möjlighet att lämna feedback eller klagomål anonymt, antingen direkt till personalavdelningen, skyddsombud, fackliga representanter eller genom medarbetarundersökningar. Paradox jobbar aktivt, exempelvis genom att ha deltagit i initiativ som ”Tjejer Kodar”, för att främja kvinnors intresse för branschen samt arrangerat utbildningen ”Games by her” som riktar sig till personer som identifierar sig som kvinnor eller ickebinära som är intresserade av att lära sig mer om spelprogrammering. Andelen kvinnor i koncernen uppgick under 2020 till 23% jämfört med 19% under 2019. I sammanhanget bör även nämnas att i Paradox Interactive AB (publ):s styrelse är två av fem ledamöter kvinnor och av bolagets ledande befattningshavare vid utgången av 2020 var 4 av 9 kvinnor. Koncernspråket är engelska och i de flesta fall är språkkunskaper i svenska inget krav för anställning.

	2018	2019	2020	Mål 2025
Andel kvinnor %	18%	19%	23%	30%
Människor från alla bakgrunder behandlas rättvist inom Paradox Group (medarbetarundersökning)	n/a	8,1	8,5	9,0

LÅNGSIKTIGT EKONOMISKT VÄRDE

Våra hållbarhetsfrågor är tätt sammankopplade med Paradox långsiktiga ekonomiska värde. Även de icke-finansiella hållbarhetsaspekterna har i slutändan en påverkan på vårt ekonomiska utfall. Exempelvis är välmående personal en förutsättning för att vi ska kunna utveckla och förlägga våra spel på ett framgångsrikt sätt och därigenom skapa omsättningstillväxt med goda marginaler. Ett långsiktigt ekonomiskt värdeskapande är också en förutsättning för hela vår verksamhet. Sunda och hållbara finanser skapar möjligheterna för satsningar på personal, miljö och bidragande till samhället genom bland annat skatter. Därför är ett långsiktigt ekonomiskt värdeskapande inte bara resultatet av ett fungerande hållbarhetsarbete utan även en del av hållbarhetsarbetet i sig. I centrum för vår verksamhet – och så även för vårt hållbarhetsarbete – står våra spel. Produktkvaliteten är därför ett av våra mest centrala fokusområden av hållbarhetsarbetet. Tätt sammanflätat med framgångsrika spel är en kontinuerlig hållbar tillväxt, återinvesteringar och kontinuerlig ekonomisk avkastning.

Produktkvalitet

Våra spel är det centrala för våra intressenter. Spelen är vad våra medarbetare, tredjepartsstudior, leverantörer och distributörer jobbar med, spelen är anledningen till att vi har våra spelare, och spelen genererar bolagets vinster och avkastning på våra ägares kapital. Vi arbetar målmedvetet med

produktkvaliteten så att spelupplevelsen är hög. Om våra spel inte uppnår tillräcklig produktkvalitet är risken att spelen kommer få ett dåligt mottagande av spelarna vilket leder till lägre försäljning, lägre intäkter och sämre resultat. En kärna i Paradox verksamhet och strategi är att utveckla och ge ut spel med lång livslängd, det vill säga att spelen ska kunna spelas och vara underhållande under lång tid. Den långa livslängden möjliggör ett stabilt och hållbart intäktsflöde och erhålls genom spelens utformning och kvalitet. För att uppnå den önskade produktkvaliteten och -utformningen utvecklas spelen efter ett antal principer som vi kallar Game Pillars. Dessa Game Pillars är ”Looks Good, Plays Perfect”, ”Gives Agency to the Player”, ”Challenges the Mind”, ”Offers an Endless Experience” och ”Invites a Deeper Dive”. Vidare följer spelutvecklingen en process med flera så kallade Key Gate Reviews, varigenom spelkvaliteten kontrolleras under flera tillfällen under utvecklingsfasen. När spelet lanseras följer vi dess mottagande bland spelarna genom flera nyckeltal där de viktigaste är antal månatliga spelare (MAU), antal Paradox-konton och ”Metacritic Score”, vilket är ett sammanfattningsbetyg av bransch- och spelmedias recensioner.

	2018	2019	2020
MAU	+3m	+4m	+5m
PDX-konton	+9m	+12m	+18m
Metacritic Score	75	78	75

Hållbar tillväxt & ansvarsfull återinvestering

För att kunna lansera nya spel, expansioner och annat tilläggsinnehåll till spelen behöver vi kontinuerligt satsa på spelutveckling, utveckling av vår förlags- och studioorganisation, samt utveckling av våra varumärken och spelarbaser. Om vi inte investerar tillräckligt i vår utveckling kommer vi inte kunna ge ut så många spel vi önskar och risken är att de spel vi ger ut inte har tillräckligt hög kvalitet, vilket skulle ha en negativ inverkan på våra intäkter och vårt resultat. Den största typen av investering vi gör är investering i spelutveckling. Under utvecklingsfasen kapitaliserar vi spelutveckling, oavsett om utvecklingen görs av någon av våra interna utvecklingsstudios eller någon av våra externa partnerstudios, för att sedan vid lansering skriva av det över arton månader. De satsningar vi gör i uppbyggnaden av vår utvecklings- och förlagskapacitet och i vårt byggande av varumärken och spelarbaser, utöver spelutvecklingen, kostnadsför vi direkt. Så länge vi är i en tillväxtfas ökar investeringarna i spelutveckling och den kapitaliserade utvecklingen. Såväl periodens investering i spelutveckling som det kapitaliserade spelutvecklingen vid periodens slut är indikationer på hur mycket vi har utvecklat för framtiden. Likaså concerns antal anställda är ett mått på våra satsningar för framtiden.

	2018	2019	2020
Investeringar i spelutveckling (MSEK)	304	422	614
Kapitaliserad utveckling (MSEK)	418	581	920
Antal anställda	327	453	567



Kontinuerlig ekonomisk avkastning

Paradox kort- och långsiktiga ekonomiska avkastning är direkt kopplat till de spel vi utvecklar och lanserar samt hur de tas emot av våra spelare. Våra investeringar påverkar produktkvaliteten som i sin tur påverkar våra intäkter och resultat. Kopplingen mellan finansiellt utfall och spellanseringar syns tydligt i våra kvartalsrapporter där kvartalens omsättning och resultat varierar betydande beroende på i vilken omfattning vi har släppt spel eller tilläggsinnehåll under kvartalet och hur det mottagits av spelarna. Både vår kort- och långsiktiga ekonomiska avkastning är viktig, då den dels är vad som attraherar våra ägare och dels skapar förutsättningar för vår verksamhets fortskridande och tillväxt. Om den ekonomiska avkastningen inte är tillräcklig är risken att vi inte kan investera i nya spel och växa vår verksamhet i den omfattning vi önskar. Risken är också att vårt bolagsvärde skulle minska varmed våra ägares investerade kapital skulle minska med risken att ägare lämnar oss. I våra kvartalsrapporter och årsredovisningar återfinns ett flertal ekonomiska nyckeltal som vi följer för att kontrollera vår ekonomiska avkastning och värdetillväxt. Utöver de nyckeltal som vi offentliggör, följer vi internt ytterligare nyckeltal, varav många är på spelnivå. De mest centrala nyckeltalen är för oss omsättningstillväxt (periodens omsättning i procent av föregående periods omsättning), vinst efter finansiella poster, samt vinstmarginal (vinst efter finansiell poster i procent av omsättningen).

	2018	2019	2020
Omsättningstillväxt	39%	14%	39%
Vinst före skatt (MSEK)	455	467	628
Vinstmarginal	40%	36%	35%

INFLYTANDE I VÄRDEKEDJAN

Paradox hållbarhetsarbete är inte endast en intern angelägenhet. Mycket av Paradox verksamhet sker genom ett interagerande med våra intressenter, såsom spelare, anställda, ägare, distributörer, leverantörer och samhället i stort. Det innebär att Paradox behöver ta hänsyn till att verksamheten bedrivs på ett sätt som är hållbart för samtliga intressenter, men det innebär också att Paradox har en möjlighet att positivt påverka dessa intressenter för att ytterligare bidra till en hållbar utveckling.

Affärsetik

Paradox långsiktiga tillväxt och framgång är beroende av att företagets relationer med spelare, anställda och andra intressenter är god. Framför allt när Paradox är i en tillväxtfas är vi beroende av att attrahera nya spelare, ny personal, nya utvecklingsstudior och nya samarbetspartners. Grundstenen för goda relationer är ett affärsetiskt agerande. Vi ställer krav på vår egen affärsetik och våra intressenters. Risken om vi inte agerar affärsetiskt är att vi försämrar våra relationer och riskerar att förlora nutida och framtida relationer, vilket skulle inverka negativt på vår tillväxt och vår långsiktiga ekonomiska avkastning.

En del av i ett affärsetiskt agerande är att motverka korruption. Även om Paradox anser att korruption inte är utbrett inom spelbranschen säkerställer vi att ingen småskalig korruption förekommer genom att ha en policy om att alla gåvor som motparter skänker till en medarbetare på Paradox ska delas med hela företaget för att ingen enskild ska dra nytta av sådana gåvor. Alla utlägg måste godkännas

av den relevanta personens chef samt av ekonomiavdelningen, för att vi ska ha kontroll på vilka betalningar som görs av medarbetarna med Paradox medel och därigenom motverkas möjligheten för mutor eller liknande. Vi har även riktlinjer i form av personalhandböcker och chefshandböcker som ett stöd för hur vår personal ska agera affärsetiskt. Vi har också ett visselblåsarsystem för att öka möjligheterna att uppmärksamma och åtgärda agerande som inte är affärsetiskt. Vi har under året inte haft något ärende via visselblåsarsystemet.

Inflytande i leverantörskedjan

Vår påverkan på omvärlden sker inte bara genom de aktiviteter som utförs inom företagets egna väggar utan även genom de aktiviteter som utförs av våra leverantörer, distributörer och andra intressenter. Paradox är som avtalspart ofta direkt beroende av dessa intressenters ageranden, men också indirekt genom att våra intressenters agerande kan påverka våra andra intressenter, såsom samhälle och media. Risken med att våra leverantörer och andra intressenter inte agerar på ett hållbart sätt kan vara allt från att Paradox erhåller ett direkt sämre utbyte av affärsrelation med intressenten till att Paradox drabbas av negativ uppmärksamhet i media, vilket kan medföra sämre ekonomisk avkastning och lägre tillväxt.

Paradox stödjer de mänskliga rättigheter som överenskommits internationellt och inkorporerar dessa i sitt löpande arbete bland annat genom att kräva att kontraktuella motparter följer gällande lagar och regler, exempelvis i relation till 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 vi efter att besöka motparterna innan avtal sluts, bland annat för att kunna försäkra sig om att godtagbara villkor tillämpas. Paradox har även genomfört arbete med olika typer av välgörande ändamål som syftar till att främja mänskliga rättigheter, såsom rätt till liv och till utbildning, genom att samarbeta med partners som skänker delar av den totala intäkten från spelförsäljning till barnsjukhus, och andra liknande initiativ, och genom att sponsra skolor med spel anpassade för att lära ut historia eller stadsplanering.

Klimatavtryck

Den bransch Paradox verkar inom har i sig själv en relativt begränsad påverkan på klimatet då det mesta av verksamheten sker digitalt. Branschen har dock samma utmaningar som alla andra branscher där datorer används genom att energi förbrukas, dessutom är frågor så som resor, förbrukning av papper och liknande relevanta. Om vi inte arbetar med att förbättra vår påverkan på miljön kommer samhället att påverkas negativt. Risken är dessutom att våra intressenters uppfattning av Paradox försämrars, vilket kan göra det svårare att attrahera personal och samarbetspartners som i sin tur riskerar att påverka vår ekonomiska tillväxt.

Vi verkar för att begränsa vår miljömässiga påverkan genom att minimera den fysiska delen av vår verksamhet och flytta över så mycket som möjligt av verksamheten till det digitala mediet. I den utsträckning resor genomförs, exempelvis till spelmässor, minimerar Paradox antalet resande för att minska miljöpåverkan, och externa möten ska i största möjliga mån hållas via en digital plattform istället för att ha fysiska möten. 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. I takt med bolagets tillväxt ökar behov av nya lokaler. Merparten av våra lokaler, där ibland huvudkontoret som inhyser merparten av koncernens medarbetare, hyrs av fastighetsvärdar med utpräglat hållbarhetsfokus. 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 90% av sina spel i digital form.

Vi har inte utfört några klimatberäkningar för vår verksamhet men tittar på att kartlägga vår verksamhets miljöpåverkan under 2021.

ANSVARSFULLT SPELANDE

Paradox spel är en underhållningsprodukt som ska kunna uppskattas av så många spelare som möjligt. Våra spelare ska kunna spela våra spel och vara på våra spelarplattformar på ett tryggt och trivsamt sätt, utan att riskera att utsättas för trakasserier eller andra kränkande beteenden. För att uppnå dessa mål har Paradox dels interna riktlinjer för spelutveckling, kommunikation och moderering av forum och andra spelarplattformar, och dels regler för spelarna, såsom användarvillkor för spel och forum samt integritetspolicy.

Tillgänglighet

Paradox spel ska vara tillgängliga för så många som möjligt. Vi vill att även potentiella nya spelare ska känna sig uppmuntrade att pröva våra spel och känna sig välkomna i spelen, i forum och i andra interaktioner med andra spelare och vårt företag. Om våra spels tillgänglighet begränsas riskerar vi att attrahera färre spelare vilket i sin tur leder till lägre intäkter. Vi underlättar tillgängligheten genom att tillhandahålla olika instruktionsguider och erbjuder även personlig support och agerar inkluderande i våra kontakter med nya och befintliga spelare. Vi gör oss också själva tillgängliga genom att ha en direkt dialog med våra spelare i allt från diskussioner om speldesign till presentation av kvartalsrapporter. Genom vår integritetspolicy reglerar vi skyddet av spelarnas integritet och personuppgifter. Vi stöder också organisationer som AbleGamers Foundation som är en ideell organisation som syftar till att förbättra tillgängligheten till datorspel.

Spelarbeteende

För att Paradox spel ska attrahera så många spelare som möjligt är det viktigt att den sociala upplevelsen i spelandet och spelarnas interaktioner med Paradox och andra spelare är inkluderande och trivsam. Paradox verksamhet baseras på tre värdegrunder, nördighet – vi bejakar vår nördighet och bjuder in andra att dela den med oss, förtroende – vi möter utmaningar tillsammans genom att ha förtroende för varandra, och ägandeskap – vi står för våra beslut, vi vågar försöka och vi lär oss av historien. Dessa värdegrunder påverkar också hur vi ser på våra spel och spelare och de krav vi ställer på våra spelares agerande när de spelar våra spel och interagerar med våra andra spelare. Risken med att spelare beter sig dåligt mot andra spelare är att våra spel tappar i popularitet med lägre intäkter som följd. Vi tolererar inte rasism, sexism, trakasserier, hatpropaganda, mobbning eller hot eller attacker mot våra anställda, våra spelare eller vårt samhälle och vi strävar efter att hålla våra spel, forum och andra spelarplattformar fria från sådana beteenden genom att reglera det i våra användarvillkor och ha dedikerad personal som modererar våra spelarplattformar. Vi uppmanar våra spelare att rapportera kränkande beteenden på våra spelarplattformar. Vidare har vi riktlinjer för hur vi ska förhålla oss till känsliga ämnen i vår spelutveckling.



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 528 000 SEK fördelat på totalt 105 600 000 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 2020 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4 % (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 17,2 % samt Lerit Förvaltning AB 8,6 %.

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.

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.

Resultatdisposition

Följande balanserad vinst ska disponeras av årsstämman:

Överkursfond	27 994 400
Balanserade vinstmedel från föregående år	-277 573 427
Årets resultat	391 510 440
	141 931 412

Styrelsen föreslår att den balanserade vinsten behandlas så

att i utdelning utbetalas 1,00 SEK per aktie	105 600 000
att i ny räkning balanseras	36 331 412
	141 931 412



RESULTATRÄKNING (TSEK)

	Not	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
		2020-01-01 2020-12-31	2019-01-01 2019-12-31	2020-01-01 2020-12-31	2019-01-01 2019-12-31
Nettoomsättning	5	1 793 794	1 289 332	1 781 416	1 289 081
Kostnad sålda varor	7, 8	-805 644	-500 286	-774 299	-463 661
Bruttoresultat		988 149	789 046	1 007 116	825 421
Försäljningskostnader	7, 8, 9	-215 138	-193 582	-211 417	-193 582
Administrationskostnader	6, 7, 8, 9, 23	-120 422	-173 665	-116 757	-174 596
Övriga rörelseintäkter	11	25 612	63 553	17 824	13 713
Övriga rörelsekostnader	12	-46 094	-11 821	-43 004	-10 548
Rörelseresultat	13	632 108	473 530	653 762	460 407
Resultat från andelar i koncernföretag	25	-	34	0	34
Finansiella intäkter	14	698	583	730	2
Finansiella kostnader	15	-4 775	-7 298	-225	-7
Resultat efter finansiella poster		628 030	466 849	654 267	460 436
Bokslutsdispositioner	16			-150 225	-111 500
Skatt på årets resultat	17	-137 455	-92 769	-112 532	-77 745
Årets resultat och totalresultat för året		490 575	374 080	391 510	271 190
Periodens resultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare					
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare (kr)					
- före utspädning	44	4,65	3,54		
- efter utspädning	44	4,64	3,54		
ÖVRIGT TOTALRESULTAT					
<i>Poster som kan komma att omklassificeras till resultaträkningen</i>					
Omräkningsdifferenser		-13 896	2 919		
Totalresultat för perioden		476 679	376 999		



BALANSRÄKNING (TSEK)

		KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	Not	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
TILLGÅNGAR					
Anläggningstillgångar					
Immateriella anläggningstillgångar					
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	18	920 467	580 736	913 222	566 006
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	19	304 587	200 561	86 090	111 464
Goodwill	20	20 218	–	–	–
Summa immateriella anläggningstillgångar		1 245 273	781 297	999 312	677 470
Materiella anläggningstillgångar					
Inventarier och installationer	21	26 529	32 583	19 406	24 287
Nyttjanderättstillgångar	22	199 440	235 521	–	–
Summa materiella anläggningstillgångar		225 969	268 104	19 406	24 287
Finansiella anläggningstillgångar					
Andelar i koncernföretag	25	–	–	305 812	106 454
Andelar i intresseföretag	26	24 669	18 835	16 766	16 766
Andra långfristiga fordringar	27	1 234	3 462	60	3 462
Summa finansiella anläggningstillgångar		25 904	22 297	322 638	126 682
Summa anläggningstillgångar		1 497 146	1 071 698	1 341 356	828 440
Omsättningstillgångar					
Kortfristiga fordringar					
Kundfordringar	29	176 979	249 716	174 229	249 522
Fordringar hos koncernföretag		–	–	3 845	20 426
Övriga fordringar		23 777	18 646	16 536	16 437
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	28	52 606	48 019	52 245	48 602
Summa kortfristiga fordringar		253 361	316 381	246 855	334 987
Likvida medel/Kassa och bank	30	767 561	554 227	688 427	519 333
Summa omsättningstillgångar		1 020 923	870 609	935 281	854 320
SUMMA TILLGÅNGAR		2 518 068	1 942 307	2 276 637	1 682 760



BALANSRÄKNING (TSEK)

		KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	Not	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER					
Eget kapital	31				
<i>Bundet eget kapital</i>					
Aktiekapital		528	528	528	528
Reserver		-4 788	9 107	–	–
Fond för utvecklingsutgifter				913 222	566 006
<i>Fritt eget kapital</i>					
Övrigt tillskjutet kapital/Överkursfond		27 994	27 994	27 994	27 994
Balanserat resultat		993 849	713 467	-277 573	-107 850
Årets resultat		490 575	374 080	391 510	271 190
Summa eget kapital		1 508 158	1 125 176	1 055 681	757 869
Obeskattade reserver	32			623 100	472 875
Långfristiga skulder					
Leasingskulder	23	167 775	194 034	–	–
Uppskjutna skatteskulder	33	193 396	126 078	–	–
Övriga skulder	34	422	23 293	422	23 293
Summa långfristiga skulder		361 594	343 404	422	23 293
Kortfristiga skulder					
Leverantörsskulder		66 667	45 030	63 904	38 539
Skulder till koncernföretag	37	–	–	57 373	27 859
Aktuella skatteskulder		50 819	40 467	46 228	39 030
Leasingskulder	23	34 129	42 247	–	–
Övriga skulder	34	65 446	12 144	50 115	2 353
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	35	431 257	333 837	379 815	320 942
Summa kortfristiga skulder		648 317	473 726	597 434	428 723
Summa skulder		1 009 911	817 130	597 856	452 016
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 518 068	1 942 307	2 276 637	1 682 760



FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL, KONCERNEN

	Not	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat ink årets resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2019-01-01		528	27 994	6 188	819 067	853 777
Utdelningar		–	–	–	-105 600	-105 600
Årets resultat och totalresultat		–	–	2 919	374 080	376 999
Utgående balans 2019-12-31	31	528	27 994	9 107	1 087 547	1 125 176
Ingående balans 2020-01-01		528	27 994	9 107	1 087 547	1 125 176
Utdelningar		–	–	–	-105 600	-105 600
Årets resultat och totalresultat		–	–	-13 896	490 575	476 679
Aktierelaterade ersättningar personal					12 144	12 144
Återköp teckningsoptioner					-242	-242
Utgående balans 2020-12-31	31	528	27 994	-4 788	1 484 423	1 508 158

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



FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL, MODERBOLAGET

	Not	Aktiekapital	Fond för utvecklings- utgifter	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Årets resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2019-01-01		528	383 845	27 994	-110 565	290 230	592 033
Utdelningar		–	–	–	-105 600	–	-105 600
Omföring av föregående års resultat		–	–	–	290 230	-290 230	–
Överföring fond för utvecklingsutgifter		–	182 161	–	-182 161	–	–
Fusionsdifferens		–	–	–	246	–	246
Årets resultat		–	–	–	–	271 190	271 190
Utgående balans 2019-12-31	31	528	566 006	27 994	-107 850	271 190	757 869
Ingående balans 2020-01-01		528	566 006	27 994	-107 850	271 190	757 869
Utdelningar		–	–	–	-105 600	–	-105 600
Omföring av föregående års resultat		–	–	–	271 190	-271 190	–
Överföring fond för utvecklingsutgifter		–	347 216	–	-347 216	–	–
Aktierelaterade ersättningar personal		–	–	–	12 144	–	12 144
Återköp teckningsoptioner		–	–	–	-242	–	-242
Årets resultat		–	–	–	–	391 510	391 510
Utgående balans 2020-12-31	31	528	913 222	27 994	-277 573	391 510	1 055 681



KASSAFLÖDESANALYS (TSEK)

	Not	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
		2020-01-01 2020-12-31	2019-01-01 2019-12-31	2020-01-01 2020-12-31	2019-01-01 2019-12-31
Rörelseresultat		632 108	473 530	653 762	460 407
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	39	419 810	220 522	319 664	190 819
Erhållen ränta		698	2	730	2
Betald ränta		-4 775	-7 298	-225	-7
Betald inkomstskatt		-113 560	-63 104	-105 334	-62 994
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet		934 281	623 652	868 598	588 227
Förändringar av rörelsekapitalet:					
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		73 781	-118 733	75 194	-119 579
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		118 243	222 852	124 920	223 936
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten		1 126 305	727 770	1 068 712	692 584
Investeringsverksamheten					
Investeringar i dotterföretag		-	-	-160 117	84
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-636 919	-421 986	-634 555	-423 453
Avyttring av immateriella anläggningstillgångar		-	80 350	-	80 350
Förvärv av aktier i dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	41	-119 999	-	-	-
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-4 639	-32 806	-2 928	-21 997
Investeringar i övriga finansiella tillgångar		3 186	26	3 402	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-758 370	-374 416	-794 198	-365 016
Finansieringsverksamheten					
Mottagna depositioner		422	-	422	-
Amortering av leasingsskuld		-43 062	-23 464	-	-
Utbetald utdelning		-105 600	-105 600	-105 600	-105 600
Återköpta teckningsoptioner		-242	-	-242	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-148 482	-129 064	-105 420	-105 600
Årets kassaflöde		219 452	224 291	169 093	221 968
Likvida medel vid årets början		554 227	327 044	519 333	297 365
Kursdifferens i likvida medel		-6 119	2 892	-	-
Likvida medel vid årets slut	30	767 561	554 227	688 427	519 333



NOTER

NOT 1 ALLMÅN INFORMATION

Paradox 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 2020 (inklusive jämförelsetal) godkändes för utfärdande av styrelsen den 8 april 2021 (se not 45).

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 UPPDATERADE STANDARDS OCH TOLKNINGAR

Nya standards tillämpade per 1 januari 2020

Ändringar som trädde i kraft den 1 januari 2020 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

Per dagen för godkännandet av dessa finansiella rapporter har vissa nya standarder, ändringar och tolkningar av befintliga standarder publicerats av IASB. Dessa har ännu inte trätt i kraft och har inte tillämpats i förtid av koncernen. Upplysning om de som förväntas vara relevanta för koncernens finansiella rapporter anges nedan.

Styrelsen och verkställande direktören förutser att alla relevanta uttalanden kommer att införas i koncernens redovisningsprinciper under den första redovisningsperiod som börjar efter det datum uttalandet träder i kraft. Nya standarder, ändringar och tolkningar som varken tillämpas eller anges nedan förväntas inte ha någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter.

ÖVERSIKT ÖVER REDOVISNINGSPRINCIPER

Grund för upprättande

Koncernens finansiella rapporter har upprättats med tillämpning av periodiseringsprincipen och utifrån anskaffningsvärden. Monetära belopp uttrycks i Sveriges valuta (SEK) och avrundas till närmaste tusental, om inte annat står angivet.

Grund för konsolidering

I koncernredovisningen konsolideras moderbolagets och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 31 december 2020. Alla dotterföretag har balansdag den 31 december.

Alla koncerninterna transaktioner och balansposter elimineras vid konsolidering, inklusive realiserade vinster och förluster på transaktioner mellan koncernföretag. I de fall realiserade förluster på koncerninterna försäljningar av tillgångar återförs vid konsolidering, prövas även den underliggande tillgångens nedskrivningsbehov utifrån ett koncernperspektiv. Belopp som redovisas i de finansiella rapporterna för dotterföretag har justerats där så krävs för att säkerställa överensstämmelse med koncernens redovisningsprinciper.

Resultat och övrigt totalresultat för dotterföretag som förvärvats under året redovisas från det datum förvärvet alternativt avyttringen träder i kraft, enligt vad som är tillämpligt.

Rörelseförvärv

Koncernen tillämpar förvärvsmetoden vid redovisning av rörelseförvärv. Den ersättning som överförs av koncernen för att erhålla bestämmande inflytande över ett dotterföretag beräknas som summan av verkliga värden på förvärvsdagen på de överlåtna tillgångarna, de övertagna skulderna och de egetkapitalandelar som emitterats av koncernen, vilket innefattar det verkliga värdet för en tillgång eller skuld som uppkommit vid en överenskommelse om villkorad köpeskilling. Förvärvskostnader kostnadsförs när de uppkommer. Förvärvade tillgångar och övertagna skulder värderas till det verkliga värdet per förvärvstidpunkten.

Andelar i intresseföretag

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 nedskrivningssprövas även den underliggande tillgången.

Omräkning av utländsk valuta

Funktionell valuta och presentationsvaluta

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



Transaktioner och balansposter i utländsk valuta

Transaktioner i utländsk valuta räknas om till den funktionella valutan, SEK, utifrån de rådande valutakurserna på transaktionsdagen (avstakurs). Vinster och förluster i utländsk valuta till följd av reglering av sådana transaktioner och till följd av omvärdering av monetära poster till balansdagkursen 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).

Utlandsverksamheter

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. Koncernföretagens funktionella valuta har varit oförändrad under rapportperioden.

Vid konsolideringen har tillgångar och skulder räknats om till balansdagkursen 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 balansdagkursen. 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 till resultatet och redovisas som del av vinsten eller förlusten vid avyttringen.

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.

Intäkter

Intäkterna avser huvudsakligen intäkter från tillhandahållande av interaktivt innehåll genom avtal med plattformssaktörer så som Valve, Sony och Microsoft. Interaktivt innehåll består av intäkter från mjukvara avseende datorspel som spelas antingen offline eller online, eller en kombination av offline och online. Intäkter för mjukvara erhålls även för nedladdningsbart innehåll till sålda datorspel.

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

- Identifiera avtalet med kund
- Identifiera prestationsåtaganden
- Fastställande av 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 datorspel- en och tjänsterna till kund. Transaktionspriset för ett avtal inkluderar inte belopp som erhålls 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 prestationsåtagandena. 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 plattformssaktör. 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 ouppfyllda 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. Posten benämns sedan årsskiftet 2019/2020 som kostnad sålda varor då det bedöms vara en mer rättvisande beskrivning av funktionens innehåll (tidigare direkta kostnader). Begreppsförändringen har inte föranlett någon omräkning av postens innehåll.

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 över resultaträkningen.

Goodwill

Goodwill representerar framtida ekonomiska fördelar som uppkommer vid ett rörelseförvärv, 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 som uppfyller villkoren för att särredovisas i ett rörelseförvärv 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 anskaffningsvärdemodellen 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 varumärken och balanserade utgifter för utvecklingsarbeten ingår i posten kostnad sålda varor.

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

Materiella anläggningstillgångar

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 leasing-skuld 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 leasingkulden till nuvärdet av de leasingavgifter som inte betalats vid denna tidpunkt diskonterat med användning av koncernens marginella låneränta.

Leasingavgifter som inkluderas i värderingen av leasingkulden inkluderar fasta avgifter (inklusive till sin substans fasta avgifter) samt variabla leasingavgifter som baseras på ett index eller pris.

Efter inledningsdatumet minskas skulden med leasingbetalningar som fördelas mellan amortering och finansiell kostnad. Den finansiella kostnaden är det belopp som ger en konstant periodisk räntesats på återstående skuld. Förändringar av leasingbetalning till följd av förändringar i leasingvillkor leder till en omvärdering av leasingkulden. Vid omvärdering av leasingkulden görs motsvarande justering av nyttjanderättstillgångens redovisade värde med undantag för när nyttjanderättstillgångens redovisade värde har justerats ned till noll och omvärderingen redovisas i resultatet.

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

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 leasingkund kostnadsförs leasingavgifter avseende dessa leasingavtal linjärt över leasingperioden.

Prövning av nedskrivningsbehov av goodwill, övriga immateriella tillgångar och materiella anläggningstillgångar

Vid nedskrivningsprövning grupperas tillgångarna i den minsta kassagenererande 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 diskonteringsats för att kunna beräkna nuvärdet av dessa kassaflöden. De data som används vid prövning av nedskrivningsbehov är direkt kopplade till koncernens senast godkända prognos. Diskonteringsatser 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

Förutom de kundfordringar som inte innehåller en betydande finansieringskomponent och värderas till transaktionspriset i enlighet med IFRS 15, värderas alla finansiella tillgångar initialt till verkligt värde justerat för transaktionskostnader (i förekommande fall).

Finansiella tillgångar, andra än de som är identifierade och effektiva som säkringsinstrument, klassificeras i följande kategorier:

- upplupet anskaffningsvärde
- verkligt värde via resultaträkningen
- 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

IFRS 9:s nedskrivningsregler använder framåtriktad information för att redovisa förväntade kreditförluster – modellen med förväntade kreditförluster. De finansiella tillgångar som omfattas av modellen för förväntade kreditförluster är obligationer och skuldebrev som värderas till upplupet anskaffningsvärde eller verkligt värde via övrigt totalresultat (FVOCI), kundfordringar, avtalstillgångar som redovisas och värderats enligt IFRS 15, låneåtaganden och vissa finansiella garantiavtal (för utgivaren) som inte värderas till verkligt värde via resultatet.

Redovisning av kreditförluster är inte längre beroende av att koncernen först identifierar en kreditförlusthändelse. Istället beaktar koncernen mer omfattande information vid bedömningen av kreditrisk och värderingen av förväntade kreditförluster inkluderande tidigare händelser, nuvarande förhållanden och rimliga och underbyggda prognoser som påverkar den förväntade möjligheten att erhålla framtida kassaflöden från tillgången.

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.

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.

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.

Överkursfond 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 personaltjänster-na 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 ersättning-



ar kostnadsförs slutligen i resultatet med en motsvarande kreditering av balanserade vinstmedel. Om intjänandeperioder eller om andra villkor gäller, fördelas kostnaden över intjänandeperioden baserat på bästa möjliga uppskattning av det antal aktieoptioner som förväntas bli intjänade.

Icke marknadsrelaterade villkor för intjänande beaktas i antagandet om hur många optioner som förväntas kunna utnyttjas. Uppskattningar ändras därefter om det finns en indikation på att det antal aktieoptioner som förväntas intjänas skiljer sig från tidigare uppskattningar. Eventuella justeringar av ackumulerad aktiebaserad ersättning till följd av en justering redovisas i den aktuella perioden. Antalet intjänade optioner som slutligen utnyttjas av innehavarna påverkar inte kostnaden som redovisas i respektive period. Vid utnyttjande av teckningsoptioner fördelas erhållen ersättning efter avdrag för eventuella direkt hänförliga transaktionskostnader på de emitterade aktierna till aktiekapitalet upp till det nominella värdet (eller kvotvärdet) och eventuellt överskjutande belopp redovisas som överkursfond.

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 eventualförpliktelser

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 rörelseförluster.

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

Ingen skuld redovisas i det fall utflödet av ekonomiska resurser till följd av befintliga förpliktelser är osannolik. Sådana situationer redovisas som eventualförpliktelse såvida inte sannolikheten av ett utflöde av resurser är ytterst liten.

NOT 3

MODERBOLAGETS REDOVISNINGSPRINCIPER

Årsredovisningen för moderföretaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och Redovisningsrådets rekommendation RFR 2. RFR 2 anger att moderföretaget i sin årsredovisning ska tillämpa International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de har antagits av EU, i den utsträckning detta är möjligt inom ramen för Årsredovisningslagen,

samt med hänsyn tagen till sambandet mellan redovisning och beskattning. Rekommendationen anger vilka undantag och tillägg som krävs i förhållande till IFRS.

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

Andelar i dotterföretag

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

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 från och med 1 januari 2016. 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.

Aktivering av utgifter för spelutveckling

Fördelningen mellan forsknings- och utvecklingsfaserna i nya utvecklingsprojekt av programvara och bestämning av huruvida kraven för aktivering av utvecklingsutgifter är uppfyllda kräver bedömningar. 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.

Koncernen innehar balanserade immateriella tillgångar som ännu inte färdigställts. Sådana ska nedskrivningsprövas åtminstone årligen. För att kunna göra detta måste uppskattning göras av framtida kassaflöden hänförliga till tillgången eller den kassagenererande enhet som tillgången ska hänföras till när den är färdigställd. En lämplig diskonteringsränta ska också bestämmas för att kunna diskontera dessa beräknade kassaflöden.

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 Harebrained Holdings Inc

Den villkorade köpeskillningen som är del av förvärvet av Harebrained Schemes har värderats utifrån studios prognostiserade intäkter och kostnader över en femårsperiod. Om intäkter och kostnader avviker från prognos kan tilläggsköpeskillningen behöva att omvärderas med effekten tagen över resultaträkningen.

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 år 2025. Den villkorade köpeskillningen är villkorad av säljarnas fortsatta anställning i bolaget och redovisas som en kostnad under kostnad sålda varor när den uppkommer.

Nedskrivningar av icke-finansiella tillgångar

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 rörelseresultat och fastställandet av en lämplig diskonteringsränta.

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 bedömningar beror på hur väl lanseringar av spel tas emot av marknaden, och kan komma att påverka nyttjandeperioden.

**NOT 5****INTÄKTERNAS UPPDELNING OCH SEGMENTSREDOVISNING**

Intäkterna för året inkluderar 147 066 TSEK (12 629 TSEK) som inkluderats i förutbetalda intäkter för pre-orders och season-pass vid räkenskapsårets början.

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 enda segment. Intäkternas uppdelning åskådliggörs nedan;

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

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
USA	1 526 282	1 090 842	1 521 804	1 090 591
Sverige	50 055	24 366	50 055	24 366
Övriga Europa	189 231	156 957	181 330	156 957
Övriga Världen	28 227	17 168	28 227	17 168
Totalt	1 793 794	1 289 332	1 781 416	1 289 081

Under året härrörde 1 170 538 TSEK (828 645 TSEK) eller 64 % (64 %) av koncernens intäkter från en enskild digital plattformssaktör.

Koncernens och moderbolagets intäkter fördelat på större produktkategorier delas in enligt följande;

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
PC	1 544 096	1 071 588	1 543 865	1 071 337
Konsol	212 413	199 256	212 413	199 256
Mobil	26 244	6 597	10 442	6 597
Övrigt	11 040	11 891	14 695	11 891
Totalt	1 793 794	1 289 332	1 781 416	1 289 081

NOT 6**ERSÄTTNINGAR TILL REVISOR**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
Kostnadsförd ersättning uppgår till:				
Grant Thornton Sweden AB				
-revisionsuppdrag	947	561	947	561
-revisionsverksamhet utöver revisionsuppdrag	157	–	157	–
-övriga tjänster	–	–	–	–
Summa	1 104	561	1 104	561

NOT 7**MEDELANTAL ANSTÄLLDA, M.M.
Medelantal anställda**

	2020		2019	
	antal	varav män	antal	varav män
Moderföretaget				
Sverige	214	152	178	130
Dotterföretagen				
Sverige	217	176	182	150
Nederländerna	34	31	29	29
USA	78	60	64	56
Finland	11	6	–	–
Frankrike	11	9	–	–
Spanien	2	2	–	–
Totalt för koncernen	567	436	453	365

Styrelse och ledande befattningshavare

	2020		2019	
	antal	varav män	antal	varav män
Styrelse	5	3	5	4
VD samt övriga ledande befattningshavare	9	5	9	6

**NOT 8****LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA**

Kostnader som redovisas för ersättning till anställda delas upp enligt följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
Löner - styrelse och ledande befattningshavare	21 781	16 229	21 781	16 229
Löner - övriga anställda	385 937	265 145	135 847	88 359
Pensioner - styrelse och ledande befattningshavare	2 786	2 042	2 786	2 042
Pensioner - övriga anställda	14 872	11 652	7 526	6 413
Övriga sociala avgifter	101 393	71 202	50 541	36 778
Summa	526 769	366 270	218 481	149 821

Koncernen har enbart avgiftsbestämda pensionsplaner.

NOT 9**ERSÄTTNING TILL LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE**

Kostnader och förpliktelser avseende pensioner och liknande till styrelse, VD:

2020	Grundlön/	Rörlig	Övriga	Pen-	
Styrelse & ledande	styrel-	ersättning	förmåner	sioner	Summa
befattningshavare	searvode				
Styrelsens ordförande Fredrik Wester	0	–	–	–	0
Styrelseledamot Håkan Sjunnesson	520	–	–	–	520
Styrelseledamot Matthias Hermansson	260	–	–	–	260
Styrelseledamot Linda Höglund	260	–	–	–	260
Styrelseledamot Josephine Salenstedt	260	–	–	–	260
VD Ebba Ljungerud	3 025	1 173	783	777	5 758
Övriga ledande befattningshavare (8 st)	10 174	3 838	1 488	2 009	17 509
Summa	14 499	5 011	2 271	2 786	24 567

2019	Grundlön/	Rörlig	Övriga	Pen-	
Styrelse & ledande	styrel-	ersättning	förmåner	sioner	Summa
befattningshavare	searvode				
Styrelsens ordförande Fredrik Wester	0	–	–	–	0
Styrelseledamot Håkan Sjunnesson	520	–	–	–	520
Styrelseledamot Matthias Hermansson	260	–	–	–	260
Styrelseledamot Peter Ingman	260	–	–	–	260
Styrelseledamot Josephine Salenstedt	260	–	–	–	260
VD Ebba Ljungerud	2 773	522	849	709	4 853
Övriga ledande befattningshavare (8 st)	7 500	1 333	1 952	1 333	12 118
Summa	11 573	1 855	2 801	2 042	18 271

Utestående pensionsförpliktelser avseende styrelse och VD uppgår till 0 TSEK (0 TSEK). Verkställande direktören har sex månaders avtalad uppsägningstid. Vid uppsägning från bolagets sida är VD berättigad till ett avgångsvederlag om sex månadslöner. Övriga ledande befattningshavare har 3-6 månaders ömsesidig uppsägningstid.

NOT 10**AKTIERELATERADE ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA****Optionsprogram 2020/2023**

Årsstämman den 15 maj 2020 beslutade att införa ett optionsprogram riktat till anställda i koncernen. Antal tecknade optioner uppgick till 289 000 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Tilldelade teckningsoptioner utgavs vederlagsfritt till ett marknadsvärde på 15,66 kr enligt värdering baserad på Black & Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 264,26 kr och teckning av aktier kan ske 15 juni 2023 till 30 juni 2023. Personalrelaterade kostnader inklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 4 796 TSEK, redovisade under 2020. I det fall full teckning sker av dessa teckningsoptioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 76 371 TSEK.

Optionsprogram 2019/2022

Årsstämman den 17 maj 2019 beslutade att införa ett optionsprogram riktat till anställda i koncernen. Antal tecknade optioner uppgick till 259 850 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Av dessa har 6 500 st återköpts från personalen i samband med anställnings upphörande. Tilldelade teckningsoptioner utgavs vederlagsfritt i två omgångar till ett marknadsvärde på 16,97 kr resp 21,07 kr enligt värdering baserad på Black & Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 175,01 kr och teckning av aktier kan ske 15 juni 2022 till 30 juni 2022. Personalrelaterade kostnader inklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 5 910 TSEK, varav 4 497



TSEK redovisats under 2020. I det fall full teckning sker av dessa teckningsoptioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 44 339 TSEK.

Optionsprogram 2018/2021

Årsstämman den 18 maj 2018 beslutade att införa ett optionsprogram riktat till anställda i koncernen. Antal tecknade optioner uppgick till 229 500 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Av dessa har 18 500 st återköpts från personalen i samband med anställnings upphörande. Tilldelade teckningsoptioner utgavs vederlagsfritt till ett marknadsvärde på 17,42kr enligt värdering baserad på Black & Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 241,72 kr, och teckning av aktier kan ske under perioden 15 juni 2021 till 30 juni 2021. Personalrelaterade kostnader inklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 5 254 TSEK, varav 3 998 TSEK redovisats under 2020. I det fall full teckning sker av dessa teckningsoptioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 51 003 TSEK.

Antal aktier efter eventuell utspädning uppgår vid utgången av perioden till 106 353 350 st.

NOT 11

ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
Valutakursvinster	16 024	11 394	16 024	11 394
Omvärdering av skulder för villkorade köpeskillingar	–	44 073	–	–
Vinst vid försäljning av immateriella tillgångar	–	350	–	350
Övriga ersättningar och intäkter	9 588	7 736	1 800	1 969
Summa	25 612	63 553	17 824	13 713

NOT 12

ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
Valutakursförluster	-43 004	-9 404	-43 004	-9 405
Förlust vid försäljning av immateriella tillgångar	–	-1 143	–	-1 143
Övriga rörelsekostnader	-3 090	-1 274	–	–
Summa	-46 094	-11 821	-43 004	-10 548

NOT 13

AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR FÖRDELAT PÅ FUNKTION

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
Kostnad sålda varor	-385 750	-233 246	-301 163	-185 223
Försäljningskostnader	-5 295	–	-111	–
Administrationskostnader	-21 629	-28 959	-6 856	-5 209
Summa	-412 674	-262 205	-308 130	-190 432

NOT 14

FINANSIELLA INTÄKTER

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
Ränteintäkter och liknande resultatposter	249	583	281	2
Realisationsresultat vid avyttring av andelar	449	–	449	–
Summa	698	583	730	2

Varav ränteintäkter från koncernföretag 139 –

NOT 15

FINANSIELLA KOSTNADER

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
Räntekostnader villkorade köpeskillingar	–	-5 517	–	–
Räntekostnader finansiell leasing	-4 435	-1 774	–	–
Övriga räntekostnader	-340	-7	-225	-7
Summa	-4 775	-7 298	-225	-7

Varav räntekostnader till koncernföretag – –

**NOT 16 BOKSLUTSDISPOSITIONER**

	MODERBOLAGET	
	2020	2019
Återföring periodiseringsfond	9 775	8 500
Avsättning till periodiseringsfond	-160 000	-120 000
Summa	-150 225	-111 500

NOT 17 SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

De viktigaste komponenterna i skattekostnaden för räkenskapsåret och förhållandet mellan förväntad skattekostnad baserat på svensk effektiv skattesats på 21,4 % (21,4 %) och redovisad skattekostnad i resultatet är enligt följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020	2019	2020	2019
Resultat före skatt	628 030	466 849	504 042	348 936
Skatt enligt gällande skattesats, 21,4 % (21,4 %)	-134 398	-99 906	-107 865	-74 672
Justering av tidigare års skatt	–	–	–	0
Justering för skillnader i skattesats i utlandet	386	974	–	0
Ej skattepliktig intäktsföring villkorad köpeskillning	–	9 432	–	–
Andra ej skattepliktiga intäkter	1 178	972	–	–
Ej avdragsgill räntekostnad villkorade köpeskillningar	–	-1 181	–	–
Andra ej avdragsgilla kostnader	-4 621	-3 060	-4 667	-3 073
Redovisad skatt i resultaträkningen	-137 455	-92 769	-112 532	-77 745

Skattekostnaden består av följande komponenter:

Aktuell skatt

På årets resultat	-117 961	-77 177	-112 532	-77 745
Justering av tidigare års skatt	–	–	–	–

Uppskjuten skattekostnad

Förändring av temporära skillnader	-19 494	-15 592	–	–
------------------------------------	---------	---------	---	---

Redovisad skatt i resultaträkningen	-137 455	-92 769	-112 532	-77 745
--	-----------------	----------------	-----------------	----------------

NOT 18**BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGSARBETEN**

Förändringar i redovisade värden för utvecklingsarbeten och liknande arbeten är:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	1 227 365	883 499	1 164 552	822 666
Inköp via rörelseförvärv	4 036	–	–	–
Balanserade utgifter	613 948	423 029	611 585	423 029
Avyttringar	–	-81 143	–	-81 143
Valutakursdifferenser	-6 267	1 980	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	1 839 082	1 227 365	1 776 137	1 164 552
Ingående ackumulerade avskrivningar	-500 377	-351 170	-462 917	-334 701
Valutakursdifferenser	4 967	-1 468	–	–
Årets avskrivningar	-221 635	-147 739	-207 763	-128 216
Utgående ackumulerade avskrivningar	-717 045	-500 377	-670 680	-462 917
Ingående ackumulerade nedskrivningar	-146 251	-114 347	-135 629	-104 120
Valutakursdifferenser	1 287	-394	–	–
Årets nedskrivningar	-56 606	-31 510	-56 606	-31 509
Utgående ackumulerade nedskrivningar	-201 570	-146 251	-192 235	-135 629
Redovisat värde	920 467	580 736	913 222	566 006

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 överstigit 10%. En nedskrivning på 56 606 TSEK (31 510 TSEK) har redovisats under året för icke utannonserade spel där utvecklingen har avslutats i sin helhet.

**NOT 19 LICENSER, VARUMÄRKEN OCH LIKANDE RÄTTIGHETER**

Förändringar i redovisade värden för licenser, varumärken och liknande rättigheter är:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	289 958	290 261	162 852	105 584
Inköp via rörelseförvärv	175 241	–	–	–
Fusion	–	–	–	56 845
Inköp	9 925	–	10 578	423
Valutakursdifferenser	-11 902	-303	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	463 222	289 958	173 430	162 852
Ingående ackumulerade avskrivningar	-89 397	-41 179	-51 388	-5 827
Fusion	–	–	–	-20 063
Valutakursdifferenser	-3 319	231	–	–
Årets avskrivningar	-65 919	-48 449	-26 027	-25 498
Utgående ackumulerade avskrivningar	-158 634	-89 397	-77 415	-51 388
Ingående ackumulerade nedskrivningar	–	–	–	–
Årets nedskrivningar	-9 925	–	-9 925	–
Utgående ackumulerade nedskrivningar	-9 925	–	-9 925	–
Redovisat värde	294 662	200 561	86 090	111 464

Nedskrivningsprövning av licenser, varumärken och liknande rättigheter sker per spel baserat på de spel som rättigheterna avser. Återvinningsvärdet per spel bestämdes utifrån beräkningar av nyttjandevärde, som omfattade en utförlig treårsprognos, följt av en extrapolering av förväntade kassaflöden för spelens återstående nyttjandeperioder med användning av en sjunkande tillväxttakt. Nuvärdet av det förväntade kassaflödet för varje spel bestäms genom att tillämpa en diskonteringsssats som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. Samtliga diskonteringsräntor har överstigit 10%. En nedskrivning på 9 925 TSEK (0 TSEK) har redovisats under året avseende en licens där bedömning gjorts att man inte kommer kunna nyttja licensen enligt plan.

NOT 20**GOODWILL**

Förändringar i redovisade värden för goodwill är:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	–	–	–	–
Förvärvade verksamheter	20 821	–	–	–
Valutakursdifferenser	-603	–	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	20 218	–	–	–
Redovisat värde	20 218	–	–	–

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 Iceflake Studios.

Återvinningsvärdet för varje spel bestämdes utifrån beräkningar av nyttjandevärde, som omfattade en utförlig treårsprognos, följt av en extrapolering av förväntade kassaflöden för spelens återstående nyttjandeperioder med användning av en sjunkande tillväxttakt. Nuvärdet av det förväntade kassaflödet för varje spel bestäms genom att tillämpa en diskonteringsssats som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. För de aktuella spelen har samtliga diskonteringsräntor överstigit 10%.

**NOT 21 INVENTARIER OCH INSTALLATIONER**

Förändringar i redovisade värden avseende inventarier, verktyg och installationer är:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	57 061	27 655	44 754	22 758
Inköp via rörelseförvärv	2 192	–	–	–
Inköp	4 639	32 806	2 928	21 996
Valutakursdifferenser	267	-3 400	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	64 159	57 061	47 682	44 754
Ingående ackumulerade avskrivningar	-24 478	-18 141	-20 467	-15 259
Valutakursdifferenser	483	-571	–	–
Årets avskrivningar	-13 635	-5 766	-7 809	-5 208
Utgående ackumulerade avskrivningar	-37 630	-24 478	-28 276	-20 467
Redovisat värde	26 529	32 583	19 406	24 287

NOT 22**NYTTJANDERÄTTSTILLGÅNGAR**

Förändringar i redovisade värden avseende nyttjanderättstillgångar för kontor är:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	259 881	–	–	–
Justerings vid övergång till IFRS 16	–	27 621	–	–
Anskaffning	10 742	232 198	–	–
Avyttring	-24 034	–	–	–
Valutakursdifferenser	-2 434	62	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	244 154	259 881	–	–
Ingående ackumulerade avskrivningar	-24 360	–	–	–
Avskrivningar	-44 954	-24 410	–	–
Avyttring	24 034	–	–	–
Valutakursdifferenser	566	56	–	–
Utgående ackumulerade avskrivningar	-44 714	-24 360	–	–
Redovisat värde	199 440	235 521	–	–

**NOT 23****LEASINGAVTAL**

Leasingskulder som presenteras i rapporten över finansiell ställning är enligt följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Kortfristiga	34 129	42 247	–	–
Långfristiga	167 775	194 034	–	–

Koncernen leasar 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.

I allmänhet är leasingavtalen begränsade, såvida det inte föreligger en avtalsenlig rätt för koncernen att hyra ut tillgången till en annan part, så att endast koncernen kan nyttja tillgången. Leasingavtalen är antingen icke-uppsägningsbara eller kan endast sägas upp mot en väsentlig uppsägningsavgift. Koncernen får inte sälja eller ställa den underliggande tillgången som säkerhet. Koncernen måste hålla de hyrda lokalerna för kontor i gott skick och återställa till dess ursprungliga skick vid slutet av leasingperioden. Vidare måste koncernen försäkra de leasade tillgångarna och betala kostnader för underhåll för dessa i enlighet med hyresavtalen.

Koncernen har vid utgången av året sju kontorslokaler klassade som nyttjanderätts-tillgångar. Kvarvarande löptid uppgår till 0-6 år, med en genomsnittlig kvarvarande löptid på 2 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 2020-12-31	Inom 1 år	2-3 år	4-5 år	Efter 5 år	Summa
Leasingavgifter	37 865	73 550	72 440	30 263	214 119
Finansiella kostnader	-3 736	-5 415	-2 678	-386	-12 215
Nuvärde	34 129	68 136	69 762	29 877	201 904

Minimileaseavgifter 2019-12-31	Inom 1 år	2-3 år	4-5 år	Efter 5 år	Summa
Leasingavgifter	46 577	71 679	70 141	63 986	252 384
Finansiella kostnader	-4 330	-6 551	-3 906	-1 316	-16 102
Nuvärde	42 247	65 129	66 236	62 669	236 281

Leasingavtal som inte redovisas som skuld

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

	KONCERNEN	
	2020-12-31	2019-12-31
Korttidsleaseavtal	119	2 487
Leasingavtal med underliggande tillgång av lågt värde	366	588
Variabla leasingbetalningar	4 315	3 460
Summa	4 800	6 535

**NOT 24****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:

2020-12-31	Upplupet anskaff- ningsvärde	Verkligt värde via resultat- räkningen	Derivat	Icke- finansiella poster	Totalt
Balanserade utveckling- sarbeten	–	–	–	920 467	920 467
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	–	–	–	304 587	304 587
Goodwill	–	–	–	20 218	20 218
Inventarier	–	–	–	26 529	26 529
Nyttjanderättstillgångar	–	–	–	199 440	199 440
Andelar i intresseföretag	–	–	–	24 669	24 669
Andra långfristiga ordringar	1 234	–	–	–	1 234
Kundfordringar	176 979	–	–	–	176 979
Övriga fordringar	23 777	–	–	–	23 777
Förutbetalda kostnader	–	–	–	52 606	52 606
Likvida medel	767 561	–	–	–	767 561
Totala tillgångar	969 551	–	–	1 548 517	2 518 068
Leasingskulder långfristiga	–	–	–	167 775	167 775
Uppskjutna skatteskulder	–	–	–	193 396	193 396
Övriga långfristiga skulder	422	–	–	–	422
Leverantörsskulder	66 667	–	–	–	66 667
Aktuella skatteskulder	–	–	–	50 819	50 819
Leasingskulder kortfristiga	–	–	–	34 129	34 129
Övriga skulder	65 446	–	–	–	65 446
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	–	–	–	431 257	431 257
Totala skulder	132 535	–	–	709 601	1 009 911

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

Använda metoder för att värdera finansiella tillgångar och skulder till verkligt värde via resultaträkningen presenteras i not 43.

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

2019-12-31	Upplupet anskaff- ningsvärde	Verkligt värde via resultat- räkningen	Derivat	Icke- finansiella poster	Totalt
Balanserade utveckling- sarbeten	–	–	–	580 736	580 736
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	–	–	–	200 561	200 561
Goodwill	–	–	–	–	–
Inventarier	–	–	–	32 583	32 583
Nyttjanderättstillgångar	–	–	–	235 521	235 521
Andelar i intresseföretag	–	–	–	18 835	18 835
Andra långfristiga ordringar	3 462	–	–	–	3 462
Kundfordringar	249 716	–	–	–	249 716
Övriga fordringar	18 646	–	–	–	18 646
Förutbetalda kostnader	–	–	–	48 019	48 019
Likvida medel	554 227	–	–	–	554 227
Totala tillgångar	826 051	–	–	1 116 255	1 942 307
Leasingskulder långfristiga	–	–	–	194 034	194 034
Uppskjutna skatteskulder	–	–	–	126 078	126 078
Övriga långfristiga skulder	23 293	–	–	–	23 293
Leverantörsskulder	45 030	–	–	–	45 030
Aktuella skatteskulder	–	–	–	40 467	40 467
Leasingskulder kortfristiga	–	–	–	42 247	42 247
Övriga skulder	12 144	–	–	–	12 144
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	–	–	–	333 837	333 837
Totala skulder	80 468	–	–	736 663	817 130

**NOT 25****ANDELAR I KONCERNFÖRETAG**

I koncernen ingår följande direkta innehav i dotterföretag:

Namn	Säte	Verksamhet	Antal andelar	Ägar andel	Bokfört värde
Triumph Holding BV	Delft, Nederländerna	Utveckling	18 000	100%	40 900
Paradox Development Studio AB	Stockholm, Sverige	Utveckling	100 000	100%	90
Harebrained Holdings Inc	Seattle, USA	Utveckling	10 000 000	100%	66 572
Paradox Interactive Inc	Delaware, USA	Utveckling	1 000 000	100%	0
Playrion Game Studio SAS	Paris, Frankrike	Utveckling	–	100%	169 791
Iceflake Studios OY	Tampere, Finland	Utveckling	417	100%	28 427
Paradox Tinto SL	Barcelona, Spain	Utveckling	3 000	100%	31
World of Darkness LLC	Delaware, USA	Licensing	–	100%	–
					305 812

Förändring under året:

	MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	106 454	145 109
Förvärv Iceflake Studios OY	28 427	–
Förvärv Playrion Game Studio SAS	169 791	
Nybildning Paradox Tinto SL	31	
Nybildning Paradox Interactive Inc	0	
Försäljning Paradox North AB	–	-50
Fusion White Wolf Entertainment AB	–	-50
Omvärdering Harebrained Holdings Inc	1 108	-38 555
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	305 812	106 454

NOT 26**ANDELAR I INTRESSEFÖRETAG**

Koncernens innehav i enskilt ej väsentliga intresseföretag:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ingående balans	18 835	14 349	16 766	16 766
Investeringar	–	–	–	–
Resultatandelar	5 834	4 486	–	–
Utgående balans	24 669	18 835	16 766	16 766

2020	Innehav	Resultatandel
Hardsuit Labs Inc	33%	5 834

2019	Innehav	Resultatandel
Hardsuit Labs Inc	33%	4 486

NOT 27**ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	3 462	3 462	3 462	3 462
Lämnade depositioner	1 174	–	–	–
Återbetalda depositioner	-3 402	–	-3 402	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	1 234	3 462	60	3 462

Andra långfristiga fordringar avser hyresdeposition hos bolagets hyresvärd.

**NOT 28 FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Förutbetalda hyreskostnader	10 255	10 255	9 912	10 255
Förutbetalda royaltykostnader	–	1 530	–	3 070
Övriga förutbetalda kostnader	13 727	10 439	13 709	9 482
Upplupna intäkter	28 624	25 795	28 624	25 795
Redovisat värde	52 606	48 019	52 245	48 602

NOT 29 KUNDFORDRINGAR

Kundfordringar består av följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Kundfordringar brutto	176 979	249 716	174 229	249 522
Reservering för osäkra kundfordringar	–	–	–	–
Redovisat värde	176 979	249 716	174 229	249 522

Alla belopp är kortfristiga. Redovisat värde netto för kundfordringar betraktas som en rimlig approximation av verkligt värde.

Alla koncernens kundfordringar och övriga fordringar har granskats för indikationer på nedskrivningsbehov. Inga väsentliga kundfordringar behövde skrivas ned, i likhet med föregående år. Eventuella kreditförluster redovisas i posten Försäljningskostnader.

NOT 30 LIKVIDA MEDEL/KASSA OCH BANK

Likvida medel innefattar följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Tillgodohavanden hos bank	767 561	554 227	688 427	519 333
Summa	767 561	554 227	688 427	519 333

NOT 31**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.

	MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31
Tecknade och betalda aktier:		
Vid årets början	105 600 000	105 600 000
Summa beslutade vid årets slut	105 600 000	105 600 000

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 32**OBESKATTADE RESERVER**

	MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31
Periodiseringsfond avsatt:		
beskattningsåret 2014	–	9 775
beskattningsåret 2015	60 600	60 600
beskattningsåret 2016	77 500	77 500
beskattningsåret 2017	85 000	85 000
beskattningsåret 2018	120 000	120 000
beskattningsåret 2019	120 000	120 000
beskattningsåret 2020	160 000	–
Summa	623 100	472 875

**NOT 33 UPPSKJUTNA SKATTESKULDER**

Uppskjutna skatter som uppstår till följd av temporära skillnader summeras enligt följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ingående balans uppskjuten skatteskuld	126 078	110 486	–	–
Förändring av obeskattade reserver	32 090	23 810	–	–
Immateriella anläggningstillgångar från förvärv	35 229	-8 218	–	–
Utgående balans på uppskjuten skatteskuld	193 396	126 078	–	–

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

NOT 34 ÖVRIGA SKULDER

Övriga långfristiga skulder består av följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Köpeskilling, Prison Architect	–	23 293	–	23 293
Deposition hyresavtal	422	–	422	–
Övriga långfristiga skulder	422	23 293	422	23 293

Övriga kortfristiga skulder består av följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Köpeskilling, Playrion Game Studio	25 567	–	25 567	–
Köpeskilling, Iceflake Studios	13 049	–	13 049	–
Köpeskilling, Prison Architect	8 189	–	8 189	–
Övriga skulder	31 690	12 144	16 359	2 353
Övriga kortfristiga skulder	65 446	12 144	50 115	2 353

NOT 35**UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Upplupna personalkostnader	101 868	61 208	50 431	29 440
Upplupna royaltykostnader	31 703	29 133	31 703	29 133
Upplupna spelutvecklingskostnader	–	–	–	18 877
Förutbetalda intäkter	281 801	229 489	281 801	229 489
Övriga upplupna kostnader	15 885	14 007	15 880	14 003
Summa	431 257	333 837	379 815	320 942

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

NOT 36**STÄLLDA SÄKERHETER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Ställda säkerheter				
Företagsinteckningar	28 600	28 600	28 600	28 600
Pantsatta bankmedel	17 393	–	17 393	–
	45 993	28 600	45 993	28 600
Eventualförpliktelser				
	Inga	Inga	Inga	Inga

**NOT 37 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 3 845 TSEK (20 426 TSEK), samt skulder till dotterföretag om 57 373 TSEK (46 737 TSEK), varav 0 TSEK (18 878 TSEK) upplupna kostnader. Fordringar och skulder mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Moderbolagets försäljning till dotterföretag har under året uppgått till 3 645 TSEK (81 TSEK), och inköp har uppgått till 335 343 TSEK (223 272 TSEK). Moderbolagets inköp från intresseföretag uppgick under året till 143 580 TSEK (76 445 TSEK). Försäljning och inköp mellan koncernföretag avser den utvecklingsverksamhet som bedrivs i dotterföretagen. Fordringar och skulder mellan koncernföretagen löper på marknadsmässiga villkor. Utestående saldon regleras vanligtvis med likvida medel.

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

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

NOT 38 HÄNDELSER EFTER BALANSDAGEN

Inga väsentliga händelser har inträffat efter periodens utgång.

NOT 39 JUSTERINGAR FÖR POSTER SOM INTE INGÅR I KASSAFLÖDET

Följande icke kassapåverkande justeringar och justeringar har gjorts i resultat före skatt för att komma fram till kassaflödet från den löpande verksamheten:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2020-12-31	2019-12-31	2020-12-31	2019-12-31
Avskrivningar på icke-finansiella poster	346 143	226 364	241 599	158 923
Nedskrivningar på icke-finansiella poster	66 531	35 842	66 531	31 510
Realisationsresultat från icke-finansiella poster	–	793	–	793
Resultat från innehav enligt kapitalandelsmetoden	-5 507	-4 543	–	–
Justering av villkorade köpeskillingar	1 108	-38 555	–	–
Övriga justeringar	11 535	621	11 534	-407
Summa justeringar	419 810	220 522	319 664	190 819

NOT 40**DEFINITION AV NYCKELTAL**

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

Bruttoresultat

	KONCERNEN	
	2020	2019
Nettoomsättning	1 793 794	1 289 332
Kostnad sålda varor	-805 644	-500 286
Bruttoresultat	988 149	789 046

Definition: Nettoomsättning minus kostnad sålda varor.

Rörelseresultat

	KONCERNEN	
	2020	2019
Nettoomsättning	1 793 794	1 289 332
Kostad sålda varor	-805 644	-500 286
Försäljningskostnader	-215 138	-193 582
Administrationskostnader	-120 422	-173 665
Övriga rörelseintäkter	25 612	63 553
Övriga rörelsekostnader	-46 094	-11 821
Rörelseresultat	632 108	473 530

Definition: Nettoomsättning minus alla kostnader inom rörelsen.

Rörelsemarginal

	KONCERNEN	
	2020	2019
Nettoomsättning	1 793 794	1 289 332
Rörelseresultat	632 108	473 530
Rörelsemarginal	35%	37%

Definition: Rörelseresultat i procent av nettoomsättningen

**Vinstmarginal**

	KONCERNEN	
	2020	2019
Nettoomsättning	1 793 794	1 289 332
Resultat efter skatt	490 575	374 080
Vinstmarginal	27%	29%

Definition: Årets resultat i procent av omsättningen

Soliditet

	KONCERNEN	
	2020-12-31	2019-12-31
Eget kapital	1 508 158	1 125 176
Balansomslutning	2 518 068	1 942 307
Soliditet	60%	58%

Definition: Eget kapital i procent av balansomslutningen.

Eget kapital per aktie

	2020-12-31	2019-12-31
Eget kapital	1 508 158	1 125 176
Antal aktier, tusental	105 600	105 600
Eget kapital per aktie	14,28	10,66

Definition: Eget kapital dividerat med antal aktier vid periodens slut

NOT 41**RÖRELSEFÖRVÄRV****Iceflake Studios**

Den 16 juli 2020 förvärvades 100 % av aktierna i Iceflake Studios OY, ett bolag baserat i Tampere, Finland. Paradox har betalat en fast köpeskilling på 2 600 KEUR varav 1 300 KEUR reglerats vid köpetillfället, 260 KEUR regleras ett år efter köpetillfället, och 1 040 KEUR regleras två år efter köpetillfället.

Förvärvet kommer att öka Paradox egenutvecklingskapacitet för kommande spel. Den kassaflödesmässiga effekten av förvärvet på koncernnivå är -20 498 KSEK där -430 KSEK avseende kostnadsförda förvärvskostnader är redovisade under administrationskostnader.

Om Iceflake hade förvärvats den 1 januari 2020 hade förvärvet bidragit med intäkter om 584 KSEK och ett positivt resultat på 1 804 KSEK. Iceflake bidrog med en omsättning på 230 KSEK och ett resultat på -578 KSEK från förvärvsdagen till och med 31 december 2020.

Köpeskilling:

Kontant erlagd köpeskilling	13 438
Kontant köpeskilling, regleras inom ett år från köpetillfället	2 688
Kontant köpeskilling, regleras inom två år från köpetillfället	10 750
	26 876

Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar

Likvida medel	6 807
Övriga tillgångar	431
Övriga skulder	-1 183
	6 055

Goodwill	20 821
----------	--------



Playrion Game Studio

Den 1 juli 2020 förvärvades 100 % av aktierna i Playrion Game Studio SAS, ett bolag baserat i Paris, Frankrike. Paradox har betalat en fast köpeskilling på 15 988 KEUR varav 9 942 KEUR reglerats vid köpetillfället, 3 500 KEUR har reglerats innan årsskiftet 2020, 1 274 KEUR regleras per 30 juni 2021, och 1 274 KEUR regleras per 31 december 2021.

Förvärvet kommer att öka Paradox egenutvecklingskapacitet för kommande spel inom mobil. Den kassaflödesmässiga effekten av förvärvet på koncernnivå är -137 333 KSEK där -2 559 KSEK avseende kostnadsförda förvärvskostnader är redovisade under administrationskostnader.

Om Playrion hade förvärvats den 1 januari 2020 hade förvärvet bidragit med intäkter om 44 770 KSEK och ett positivt resultat på 18 151 KSEK. Playrion bidrog med en omsättning på 15 802 KSEK och ett resultat på 3 978 KSEK från förvärvsdagen till och med 31 december 2020.

Köpeskilling:

Kontant erlagd köpeskilling vid köpetillfället	103 986
Kontant köpeskilling, reglerad 6 mån från köpetillfället	36 604
Kontant köpeskilling, regleras ett år från köpetillfället	13 321
Kontant köpeskilling, regleras 1,5 år från köpetillfället	13 321
	167 233
Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar	
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	182 982
Likvida medel	29 851
Övriga tillgångar	18 119
Uppskjutna skatteskulder	-51 235
Övriga skulder	-12 484
	167 233
Goodwill	0

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 ovan.

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 utländska dotterbolags resultat och balansposter till svenska kronor.

Om den svenska kronan hade stärkts mot alla andra valutor med 10 % skulle årets resultat ha varit 76 163 TSEK (62 579 TSEK) sämre. Av koncernens totala intäkter är 3 % (2 %) i svenska kronor. Av koncernens totala kostnader är 44 % (48 %) i svenska kronor.

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.

Ränterisk

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

Kreditrisk

Kreditrisk är risken att en motpart inte uppfyller en förpliktelse gentemot koncernen. Koncernen exponeras för denna risk genom olika finansiella tillgångar som t ex 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:

	2020-12-31	2019-12-31
Förfallna:		
Inte mer än tre månader	5 583	8 102
Mer än tre månader men inte mer än sex månader	6 039	–
Mer än sex månader men inte mer än nio månader	–	–
Mer än ett år	–	–
Totalt	11 622	8 102

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 vid årets början och slut.

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

Likviditetsrisk

Likviditetsrisken är risken att koncernen inte kan uppfylla sina förpliktelser. 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. Koncernens finansiella skulder utgörs i huvudsak av leverantörsskulder och reserver för royalties till spelutvecklare, där den avtalsenliga förfallodagen infaller inom 12 månader. Långfristiga finansiella skulder utgörs i huvudsak av villkorade köpeskillningar vilka förfaller inom 1-5 år.

Kapitalhantering

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

NOT 43

VÄRDERING TILL VERKLIGT VÄRDE

Finansiella instrument värderade till verkligt värde

Finansiella tillgångar och skulder som värderas till verkligt värde i rapporten över finansiell ställning delas in i tre nivåer i en hierarki för verkligt värde. De tre nivåerna definieras utifrån observerbarheten hos betydande indata som använts för värderingen enligt följande:

- Nivå 1: noterade priser (ojusterade) på aktiva marknader för identiska tillgångar eller skulder
- Nivå 2: andra indata än de noterade priser som ingår i Nivå 1, vilka är direkt eller indirekt observerbara för tillgången eller skulden
- Nivå 3: icke observerbara indata för tillgången eller skulden

Följande tabell visar nivåerna inom hierarkin för finansiella tillgångar och skulder som återkommande värderas till verkligt värde:

2020-12-31	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella skulder			
Villkorad köpeskillning, Harebrained Schemes	–	–	–
Totalt	–	–	–

2019-12-31	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella skulder			
Villkorad köpeskillning, Harebrained Schemes	–	–	–
Totalt	–	–	–

Värdering till verkligt värde av finansiella instrument

Koncernens finansavdelning utför värderingen av finansiella poster för den finansiella rapporteringen, inklusive verkligt värde för Nivå 3. Värderingsteknikerna väljs utifrån varje instruments egenskaper men med det övergripande målet att så långt som möjligt använda marknadsbaserad information.

De värderingstekniker som används för instrument klassificerade i Nivå 3 beskrivs nedan:

Villkorad köpeskillning (Nivå 3)

Verkligt värde på den villkorade köpeskillningen från förvärvet av Harebrained Holdings Inc har beräknats enligt en nuvärdesteknik. Det verkliga värdet på 0 TSEK (0 TSEK) har beräknats genom en sannolikhetsbedömning av framtida kassaflödena som baseras på den förvärvade studios resultat, justerad för en diskonteringsränta på 15 %. Det



sannolikhetsbedömda utflödet av ekonomiska resurser före diskonteringen uppgår till 0 TSEK (0 TSEK) och har beräknats utifrån företagets bästa bedömning av utfallet. Effekten på det verkliga värdet av risk och osäkerhet i de framtida kassaflödena har beaktats genom att justera det uppskattade kassaflödet snarare än genom att justera diskonteringsräntan.

Värdering till verkligt värde, Nivå 3

Avstämning av redovisade in- och utgående balanser för finansiella instrument klassificerade inom Nivå 3 är enligt följande:

	VILLKORAD KÖPESKILLING	
	2020	2019
Ingående balans 1 januari	–	45 680
Anskaffning genom rörelseförvärv, Harebrained Holdings Inc	–	–
Reglering White Wolf köpeskillning	–	-7 125
Belopp som redovisats i resultatet	–	-38 555
Balans per 31 december	–	–
 Totala realiserade vinster som ingår i resultaträkningen, hänförliga till instrument inom Nivå 3	–	38 555

NOT 44

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	2020	2019
Vägt genomsnittligt antal aktier som använts vid beräkning av resultat per aktie före utspädning	105 600 000	105 600 000
Vägt genomsnittligt antal aktier som använts vid beräkning av resultat per aktie efter utspädning	105 839 159	105 600 000

Utdelning

Under 2020 betalade Paradox Interactive ut utdelning på 105 600 TSEK (105 600 TSEK) till sina aktieägare. Detta motsvarar en utdelning på 1,00 kr per aktie (1,00 kr per aktie).

Även under 2021 föreslår styrelsen en utdelning på 105 600 TSEK, motsvarande 1,00 kr per aktie. I och med att moderföretagets utdelning måste godkännas av bolagsstämman redovisas ingen skuld för utdelningen i koncernens finansiella rapporter för 2020. Inkomstskatten väntas inte bli påverkad på företagsnivå i moderföretaget till följd av denna transaktion.

**NOT 45 GODKÄNNANDE AV FINANSIELLA RAPPORTER**

Koncernens finansiella rapporter för den rapportperiod som slutade den 31 december 2020 (inklusive jämförelsetal) godkändes av styrelsen den 8 april 2021.

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 2021-04-08

Fredrik Wester
Styrelseordförande

Ebba Ljungerud
Verkställande direktör

Håkan Sjunnesson

Josephine Salenstedt

Linda Höglund

Mathias Hermansson

Vår revisionsberättelse har lämnats 2021-04-14
Grant Thornton Sweden AB

Carl Niring
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 2020 med undantag för bolagsstyrningsrapporten och hållbarhetsrapporten på sidorna 24-30 respektive 31-38. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 21-69 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 2020 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 2019 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 24-30 respektive 31-38. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och för 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 1-20 och 24-38. 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 såsom de antagits av EU. 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.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risker för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfälskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.



- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.
- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen i enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

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 2020 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 bolagets 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 förlöpande 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. 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, eller
- 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.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat styrelsens motiverade yttrande samt ett urval av underlagen för detta för att kunna bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

REVISORNS GRANSKNING AV BOLAGSSTYRNINGSRAPPORTEN

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten på sidorna 24-30 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen. Vår granskning har skett enligt FARs uttalande RevU 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 HÅLLBARHETSRAPPORTEN

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten på sidorna 31-38 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 14 april 2021
Grant Thornton Sweden AB

Carl Niring
Auktoriserad revisor

