



ÅRSREDOVISNING 2021

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

3	OM PARADOX
4	VD-ORD
6	PARADOX AFFÄRSMODELL
7	PARADOX NÄRVARO I VÄRDEKEDJAN
8	STRATEGI
9	SPELUTVECKLING
12	PUBLISHING
15	COMMUNITY
18	MARKNAD
19	ORGANISATION
21	SPELEN
26	HÅLLBARHETSRAPPORT
35	FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE
37	FEM ÅR I SAMMANDRAG
38	BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT
46	FINANSIELLA RAPPORTER
46	RESULTATRÄKNING, KONCERNEN
47	RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN
48	BALANSRÄKNING, KONCERNEN
50	FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL, KONCERNEN
51	KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN
52	RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET
53	BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET
55	FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL, MODERBOLAGET
56	KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAGET
57	NOTER
81	REVISIONSBERÄTTELSE



OM PARADOX

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

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

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

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

Historia

Paradox Interactive är sprunget ur svensk spelhistoria och var fram tills tidigt 2000-tal datorspelsarmen av Target Games, som bland annat utvecklade de klassiska rollspelen Drakar och Demoner och Mutant samt brädspel som Rappakalja. 2004 bröts verksamheten loss och Paradox Interactive stod på egna ben, då med sju anställda och Fredrik Wester i spetsen. Sen dess har bolaget växt till dagens 721 anställda med en bred spelportfölj.

Kort fakta om Paradox Interactive

Antal studios: 9

Antal anställda: 721

Månatliga aktiva användare: + 5 miljoner



VD HAR ORDET

TILLBAKA TILL FRAMTIDEN!

Året som nu har gått har på många sätt varit en omställning för Paradox. Vi inledde 2021 med ett rekordår i ryggen och avslutar året med en ny kurs för bolaget som leder tillbaka till Paradox kärna. Under tiden däremellan har vi hanterat förseningar, haft för få släpp av nytt innehåll, för låg kvalitet på vissa releaser och varit tvungna att lägga ned flera ej tillkännagivna projekt. För helåret leder det till ett finansiellt resultat som vi inte är nöjda med. Dock är resultatet av det förändringsarbete vi påbörjat i spåren av årets prövningar mycket positivt och det ger mersmak inför framtiden.

För det finns inget ont som inte för något gott med sig. Årets utmaningar har manat till eftertanke om vad Paradox ska göra och ska betyda för de som är intresserade av eller är engagerade i vår verksamhet. I slutändan finns Paradox för att skapa spel som våra fans älskar att spela och utforska. Allt vi gör ska vara med detta i åtanke; att skapa spel och upplevelser som våra spelare vill ha och kan fortsätta komma tillbaka till. Det har medfört att hela bolaget har behövt visa på stor handlingskraft för att hitta tillbaka dit.

Därför har vi fokuserat på att stärka vår kärna inom strategi- och managementspel. Vi har satt tydligare mål och roller, frigjort resurser för bolagets mest lovande projekt, säkerställt kvaliteten på allt innehåll vi släpper och städat i vår huvudsakliga projektportfölj så att den har en bra riskprofil. Arbetet har inneburit ett brett spektrum av förändringar; förenkling av organisation och beslutsprocesser, bättre målsättning och styrning, bättre förutsättningar för ledarskap såväl som bättre resursanvändning för att nämna några





initiativ. Vi började se goda effekter vid årets utgång vilket ger oss bra momentum inför de kommande åren.

Parallellt behöver vi säkra att vi har rätt förutsättningar för att ligga rätt i branschens och spelarnas snabba utveckling. Det finns intressanta spelområden i närheten av våra kärnsegment som vi vill titta närmare på men inte själva kan eller bör behärska. Tidigare har vi lagt för hög andel av våra resurser på sådana områden. Nu är våra investeringar mindre, snabbare och görs av ett dedikerat team som har som huvudfokus att hitta och stötta utvecklingen av, för oss, mer osäkra titlar. Samtidigt stramar vi åt hur vi samarbetar med tredjepartsutvecklare för att vässa fokuset och tidigare identifiera och hantera problem som uppkommer.

Slutligen innebär denna riktning även en större omtanke av de många spelare som varje dag tar del av våra spel och aktivt engagerar sig i dem via våra community-kanaler. Det är en gemenskap vi kommer fortsätta bygga vidare på.

Ett starkare bolag

För att kunna skapa mer och bättre innehåll till våra spel och samtidigt stärka gemenskapen runt dem måste vi också fortsätta att möta de förväntningar som anställda, partners och ägare har på Paradox. Det innebär att vi måste stärka upp fler delar av bolaget.

Paradox magi uppstår och utvecklas i samspelet mellan våra anställda och deras fantasi, kompetens och färdigheter. Vi har en skyldighet att se till att våra anställda har en positiv och utvecklande arbetsmiljö, inte bara för att det leder till fantastiska spel utan även för att det hjälper oss bli en arbetsplats som de och

andra gärna vill vara en del av, oavsett bakgrund. Mitt mål är att alla medarbetare ska utvecklas i sin tjänst och karriär genom utbildning, kompetensutveckling, karriärstöd och andra medel. Det hoppas vi gör deras tid på Paradox så meningsfull som vi kan göra den samtidigt som vi kan skapa innehåll som våra spelare älskar.

Vi har också börjat utveckla uppförandekoder för anställda och leverantörer för att kunna bli en än bättre och tydligare partner. Och vi fortsätter att arbeta för att våra spelarplattformar ska vara platser som alla kan ta del av.

Att växa med utmaningen

Årets utmaningar till trots så tror jag inte att jag överdriver om jag säger att 2021 har varit ett år vi vuxit som bolag, på fler sätt än ett. Inte minst har vi kunnat lägga grunden för vår resa framåt. Personligen ser jag verkligen fram emot den tid som kommer; som spelare, kollega och VD för ett bolag med förmånen att ha så många människor som visar ett fantastiskt engagemang för Paradox och våra spel.

Fredrik Wester, VD



PARADOX AFFÄRSMODELL

Paradox skapar intellektuellt utmanande spel med lång livslängd och stor möjlighet till fördjupning och gemenskap. Spelen är främst inom strategi- och managementsegmenten och ges ut till PC och konsol enligt en så kallad premiumaffärsmodell. Spelen utvecklas löpande med frekventa släpp av nedladdningsbart innehåll som fördjupar och breddar deras universum vilket bidrar till växande spelarbas och återkommande intäkter.

En viktig komponent i spelen är de varumärken och andra immateriella tillgångar som spelen bygger på. Dessa immateriella tillgångar utvecklas av bolagets anställda eller förvärvas från andra företag vilket ger kreativ kontroll och förmåga att utveckla spelen med spelarnas förväntningar i åtanke. Bolagets immateriella tillgångar möjliggör att utveckla nya spel till lägre risk då det finns en etablerad och ofta engagerad spe-

larbas på plats. Vidare ger de immateriella tillgångarna möjlighet att utforska nya intäktsströmmar genom nya spel och underhållningsformer samt ny teknik.

Utvecklingen av spel och nedladdningsbart innehåll sker i första hand av anställd personal i egna utvecklingsstudios men även hos externa partnerstudios. Nya spel utvecklas under flera år innan de lanseras och lanseringarna föregås av insatser för att marknadsföra spelen och aktivera spelens tilltänkta spelare.

När spelen är lanserade utvecklas ofta nedladdningsbart innehåll som kan släppas med kortare tidsintervaller och ofta i nära dialog med spelare som ger viktigt feedback på innehållet såväl som spelmekanik. Spel distribueras i första hand genom plattformsaktörer och distributionspartners.

Finansiering

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

Människorna bakom spelen

Skapandet och försäljningen av intellektuellt utmanande spel med lång livslängd kräver kreativ och skicklig personal inom många olika discipliner som har rätt förutsättningar för att kunna arbeta ihop. Spelutveckling är en kreativ process där individen med fördel ges stor frihet och ansvar i en samarbetsinriktad arbetsmiljö där möjlighet ges att må bra, utvecklas och skapa innehåll som individen känner en passion för.





PARADOX NÄRVARO I VÄRDEKEDJAN

Med en bred spelportfölj, nio interna utvecklingsstudios och en global förlagskapacitet har Paradox en stark position i många delar av spelbranschens värdekedja.

IP-ÄGARE

UTVECKLARE

FÖRLÄGGARE

DISTRIBUTÖR

SPELARE

Exempel:



IP-ägare

IP-ägaren innehar rättigheterna till en portfölj av immateriella tillgångar som licensieras eller utvecklas vidare under intern styrning.

Paradox äger i dagsläget majoriteten av dess immateriella tillgångar; däribland Crusader-Kings, Surviving-spelen, Hearts of Iron, Stellaris, Europa Universalis, Cities: Skylines m.fl.

Utvecklare

Paradox har nio egenägda utvecklingsstudios men även väletablerade relationer med flera partnerstudios som utvecklar nya titlar, uppföljare inom bolagets spelfranchises, anpassar befintliga titlar till nya plattformar eller producerar nytt nedladdningsbart innehåll till befintliga titlar.

Förläggare

Som förlag utvärderar, finansierar och marknadsför spel utvecklade av bolagets egna studios såväl som externa partners. Vidare håller förlaget en nära kontakt med spelens communities för att skapa en god spelargemenskap.

Distributör

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

Spelare

Antalet spelare i världen uppgick 2021 till tre miljarder (enligt Newzoo). Paradox arbetar löpande för att skapa en starkare spelargemenskap runt spelen. Månatliga unika aktiva användare hos Paradox översteg vid årets utgång fem miljoner.

Hållbar spelutveckling och förlagsverksamhet

Paradox strävar efter att ha en hållbar studio- och förlagsverksamhet. Fokus är på högpresterande team och att ha en hållbar drift. Läs mer om arbetet i hållbarhetsrapporten, på sidorna 30-31 och 33-34.

Ansvarsfullt spelande

Miljontals människor spelar Paradox spel varje månad. Paradox strävar efter att göra såväl spelen som gemenskapen runt dem tillgängliga. Läs mer om Paradox arbete för ett ansvarsfullt spelande i hållbarhetsrapporten, på sidan 32.



STRATEGI

För att fortsätta att erbjuda spelare nya upplevelser som de kan återkomma till under lång tid prioriterar Paradox sex huvudområden som bedöms viktiga för framtida tillväxt.

1. Återkommande intäkter via växande livespel med starka communities

Paradox har ett stort antal aktiva speltitlar med lång livslängd. Genom kontinuerliga släpp av nytt innehåll samt ett fokus på att utveckla en lojal och växande spelarbas säkras återkommande intäkter.

2. Investera i långsiktig organisk tillväxt

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

Över tid har Paradox investerat allt mer av bolagets intäkter i spelutveckling. Under 2021 investerade Paradox 744 MSEK i spelutveckling och hade en total kapitaliserad utveckling om 1 199 MSEK.

	2019	2020	2021
Investeringar i spelutveckling (MSEK)	422	614	744
Kapitaliserad utveckling (MSEK)	581	920	1 199

3. Beslutsfattande nära spel och spelare

Paradox utveckling är beroende av kreativitet, hastighet och kvalitetsmedvetenhet. Ett decentraliserat beslutsfattande nära spel och spelare säkerställer att bolaget tar tillvara på utvecklarnas kompetens, idériakedom och utvecklar innehåll som efterfrågas.

4. Egna IP:n i spelnischer med vallgravar

Paradox innehar några av strategi- och managementspelssektorns starkaste franchises i segment med höga inträdesbarriärer. Full rättighet över immateriella tillgångar ger kreativ frihet såväl som kontroll över dess utveckling.

5. Robusta finanser

Paradox värnar om att ha goda marginaler, en stark balansräkning och ett starkt operativt kassaflöde. Det minskar finansiell risk, säkerställer förmågan att löpande investera i projektportföljen och gör det möjligt att ta tillvara attraktiva affärsmöjligheter.

Historiskt har Paradox haft en stark omsättningstillväxt, en stark vinstmarginal och ett starkt kassaflöde. Under 2021 minskade omsättning och vinstmarginal jämfört med tidigare år. Under året har Paradox vidtagit flera åtgärder för att återbygga sin tillväxt och fortsätta ha robusta finanser.

	2019	2020	2021
Omsättningstillväxt	14%	39%	-19%
Resultat efter finansiella poster (MSEK)	467	628	304
Vinstmarginal	36%	35%	21%

6. Attrahera och behålla rätt talang

Paradox behöver attrahera och behålla skickliga och kreativa medarbetare för att kunna skapa och sälja fantastiska spel och upplevelser. Utöver marknadsmässiga förmåner ska arbetsmiljön präglas av samarbete, förtroende, respekt och passion. Då kan Paradox anställda nå fenomenala resultat.



SPELUTVECKLING

Paradox själ och hjärta ligger i att skapa strategi- och managementspel som går att utforska och uppleva, om och om igen. För att uppnå det utgår all intern och extern utveckling från fem vägledande principer (se faktaruta) som borgar för att spelen erbjuder djupa upplevelser som ger spelaren många möjligheter, intressanta utmaningar och håller över många år. Under 2021 har Paradox justerat riktning och struktur på sin studioverksamhet för att vässa spelutvecklingen ytterligare.

Justerad riktning

Under 2021 har både befintlig och framtida spelportfölj utvärderats och framöver ligger ett tydligare fokus på att bygga vidare på bolagets styrka och erfarenheten inom strategi- och managementspel. Under året har Paradox därför avslutat utvecklingen av ej tillkännagivna spelprojekt för 236 MSEK för att frigöra resurser till projekt med större potential, bättre riskprofil och som ligger närmare bolagets kärnkompetens. I framtida spelinvesteringar kommer det även läggas större vikt vid intern utveckling, istället för externa utvecklingspartners.

Stärkta förutsättningar för spelutvecklingen

Ett av Paradox kännetecken är förmågan att successivt vidareutveckla spel genom att släppa nytt innehåll efter lansering av baspelet, ofta under flera år vilket gör det möjligt för spelen att växa i djup och användare över tid. Livslängd varierar med titel och spelarbas men den gemensamma utgångspunkten är att förse spelare med gratisuppdateringar av system och funktioner kombinerat med frekventa släpp av nedladdningsbart innehåll som spelare kan köpa för att expandera spelens universum och möjligheter.

Spelens långa livscykel kräver ett dedikerat utvecklingsarbete utefter en långsiktig spelvision och plan för spelet. För att stärka utvecklingen av nya och befintliga spel har Paradox Development Studio (PDS), bolagets största interna studio, under 2021 organiserats i fyra understudios; Red, Green, Gold och Black. Dessutom etablerades Paradox Tinto under 2020. Varje studio har ett tydligare ägarskap över sina spels utvecklingsbana för att ge befintliga och framtida titlar bästa möjliga förutsättningar att möta och överträffa spelarnas förväntningar. PDS har även stärkts med resurser från den Malmöbaserade studion Paradox Thalassic och den Umeåbaserade studion Paradox Arctic. Vidare har utvecklarna av Stellaris, PDS Green, delat upp sitt

utvecklarteam i tre: ett team som utvecklar gratisinnehåll, ett team som utvecklar expansioner och Story Packs och ett team som utvecklar nya Species Packs vilket ökat både hastighet och kvalitet i spelutvecklingen.

Kvalitet och hastighet

För att säkerställa att bolaget släpper innehåll som har rätt kvalitet har starkare ramar för att kontinuerligt målsätta, arbeta med och utvärdera kvalitetsnivån implementerats under 2021. Under hösten infördes ett tydligt ägarskap och ansvarsutkrävande i kvalitetsfrågor och besluten fattas närmare utvecklingsteamerna, som har bäst insyn i sin produkt och är nära spelarna.



Looks Good, Plays Perfect

Paradoxspel offrar aldrig funktion för form och prioriterar alltid spelmekanik över allt annat.



Gives Agency to the Player

Paradoxspel ger spelarna verktyg för att uttrycka deras kreativitet och göra spelupplevelsen till sin egen; från karaktärsanpassning till historieberättande eller omfattande modding.



Challenges the Mind

Paradoxspel utmanar spelarnas intellekt mer än deras reflexer. De belönar nyfikenhet, hängivenhet och intelligens.



Offers an Endless Experience

Oavsett om det är genom återspelbarhet, alternativa genomspelningar eller avsaknad av slutläge ger Paradoxspel innehåll som går att spela under en väldigt lång tid.



Invites a Deeper Dive

Paradoxspel har ett otroligt djup men strävar efter att introducera spelarna till deras världar och spelmekanik på ett smidigt och förlåtande sätt.



LINDA TIGER

Studio Manager, PDS Black. Tidigare Production Director, PDS Green

Berätta om 2021, vad har varit mest minnesvärt?

Förra året var tufft för spelutveckling i allmänhet och även om PDS var ganska väl förberett för distansarbete sedan tidigare så tror jag inte att någon kunde ha föreställt sig att pandemin skulle pågå så länge. Vi började känna av några av de mer långsiktiga effekterna under förra året. Men trots att vi inte kunnat arbeta nära varandra lyckades vi släppa ett par fantastiska DLC:er. Något som verkligen stod ut för mig var det exceptionellt positiva mottagandet som Aquatic Species Pack för Stellaris fick. Det var verkligen ett bevis på den talang och kreativitet som finns i teamet, och då menar jag alla inblandade — från utveckling till marknadsföring. Jag är också väldigt stolt över att vi lyckades sjösätta vårt Custodian team för Stellaris; det ger oss nya möjligheter att stärka upp våra äldre DLC:er med nytt innehåll, vi kan fokusera på kvalitetshöjande uppdateringar och buggfixar, och ge våra spelare tätare releaser att se fram emot.

PDS har genomgått en ganska stor förändring, och PDS Green i synnerhet — kan du berätta lite mer om dessa förändringar och vad det betyder för Stellaris?

Beslutet att dela upp den ursprungliga studion i mindre, mer spelspecifika studios, togs inte över en natt. Med mindre studios kan vi fokusera på våra spel mer aktivt, och fatta besluten där de gör mest nytta – i direkt anslutning till utvecklingsteamet. Det ger oss mer frihet och flexibilitet i hur vi planerar och genomför våra produktioner, samarbetar med andra studios och kan prioritera utifrån vad som blir bäst för spelet, våra spelare och teamet. Studios mål är också lättare att koppla direkt till de spel vi gör, eftersom vi inom PDS i huvudsak fokuserar på ett livespel per studio.

I PDS Green har vi delat upp ytterligare i tvärfunktionella release-team, som kan arbeta parallellt med en specifik DLC eller patch, utan att påverkas i större utsträckning om det sker förändringar i de andra teamen. I en mindre grupp får varje individ mer att säga till om, kan agera snabbare, ha ett större fokus och lösa problem där de uppstår. Ser vi till studion som helhet är detta spännande eftersom det gör det möjligt för oss att arbeta på flera releaser med olika fokus samtidigt - som att utveckla en stor expansion, samtidigt som vi lägger sista touchen på ett Species Pack och släpper små och stora förbättringar genom vårt Custodian team. Det gör att vi kan släppa nytt innehåll till våra spel i en högre takt - vilket ger våra spelare en anledning att komma tillbaka till spelet ofta. En annan fördel med upplägget är att det



har gett oss nya sätt och möjligheter att samarbeta med andra team och studios, som Paradox Arctic för Stellaris och Paradox Thalassic för Crusader Kings III.

På PDS Green har du varit Production Director, men du lämnar nu för nya betesmarker. Kan du berätta mer om ditt nya jobb och din studio?

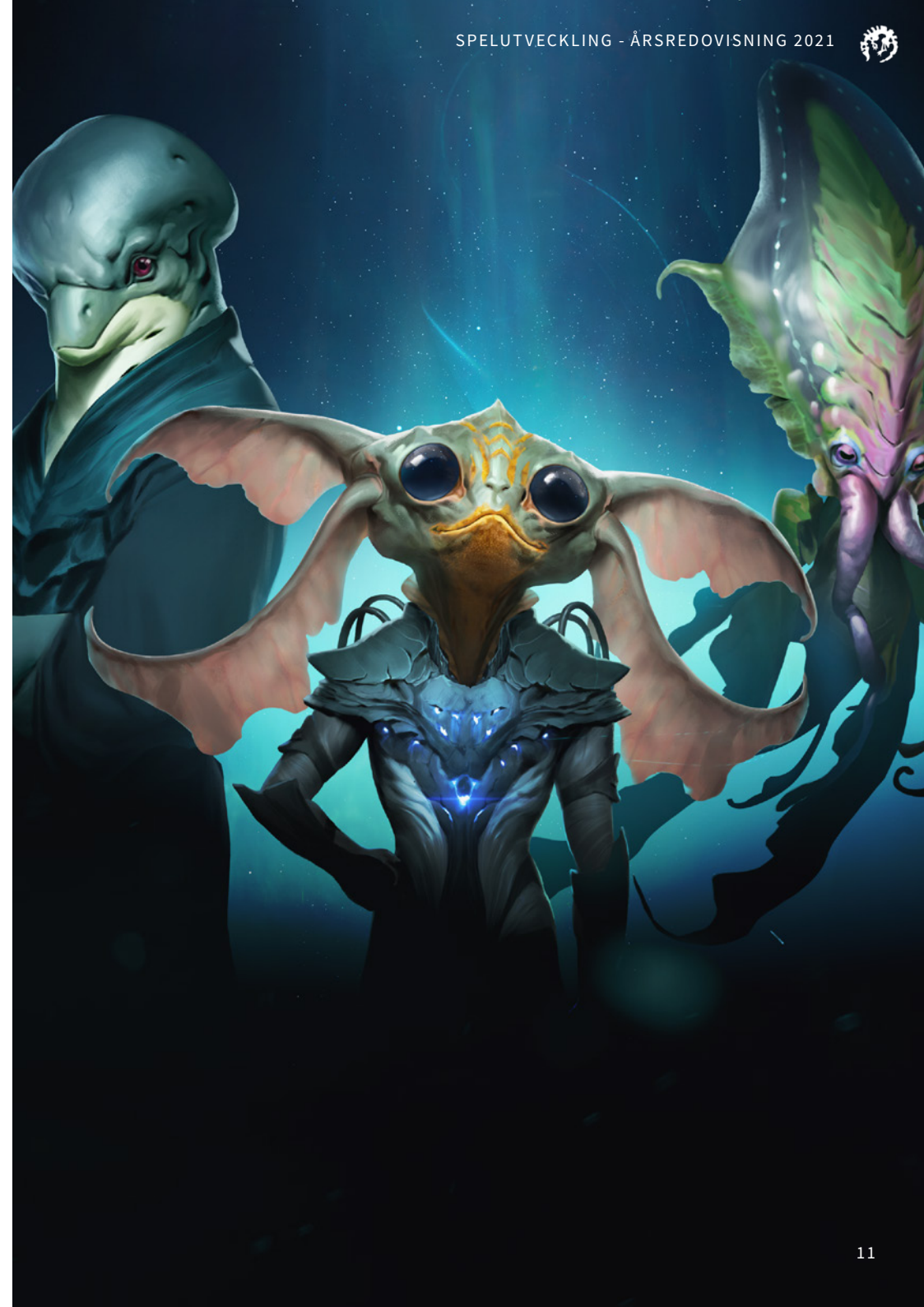
Jag är väldigt pepp på att bli Studio Manager för den nystartade PDS Black - Crusader Kings nya hem. Vi arbetar på kommande releaser för Crusader Kings III som kommer att fortsätta expandera på spelets innehåll och funktioner, vilket kommer att göra det både bredare och djupare med tiden. Och jag ser verkligen fram emot vår kommande release — ett riktigt samarbetsprojekt som leds av vår systerstudio Paradox Thalassic.

Du var Lead Producer för Crusader Kings III när det lanserades, hur känns det att komma tillbaka?

Det är verkligen som att komma hem igen. Att få arbeta med de talangfulla personerna i PDS Green har varit en fantastisk upplevelse, men nu får jag återvända till ett spel och ett team som har en väldigt speciell plats i mitt hjärta. Crusader Kings III är fortfarande i början av sin resa, det finns många stora och spännande saker vi kan göra för spelet över tid, både vad gäller bredd och djup. Jag tycker att Royal Court-expansionen är ett bra exempel på hur vi kan tänja på spelets gränser och erbjuda en ny typ av upplevelse, som vi aldrig har provat tidigare i våra stora strategispel.

Om vi berör organisationen en gång till tror jag att många som inte arbetar med dataspel undrar över skillnaden mellan en Studio Manager och en Game Director. Vilket inflytande har du över spelets utveckling?

Som jag ser det så har en Studio Manager och en Game Director samma mål; att göra fantastiska spel som våra spelare älskar och kommer tillbaka till ofta. Medan Game Directorn sätter spelets vision och definierar upplevelsen vi vill ge spelarna, så hjälper Studio Managern till att förverkliga den visionen genom att skapa rätt förutsättningar för att utveckla våra spel. Att bygga en hållbar arbetsmiljö för studios medarbetare, med rätt verktyg, tekniskt stöd och fokus på samarbete. Vi hjälper till med det praktiska på kort sikt men än viktigare är att vi har en långsiktig plan för studion. Det hjälper oss navigera längs vägen när förändringar och utmaningar sker, utan att tappa kursen och siktet på det som är viktigt för oss.





PUBLISHING

Förlaget Paradox Interactive arbetar nära interna studios såväl som tredjeparts-utvecklare för att kunna förstärka försäljningen av basspel och nedladdningsbart innehåll. Försäljningsarbetet sker bland annat genom att skapa starka försäljningsdrivande kampanjer, bygga och vidareutveckla spelens communities, stärka relationerna till viktiga plattformägare och utveckla ekosystemet av tjänster runt spelen.

Inom förlagsverksamheten finns en bredd av kompetenser som stödjer bolagets och spelens utveckling. Bland avdelningarna finns: produktägare och marknadsansvariga som utvecklar spelens intäktsgenerering på kort och lång sikt, en analysavdelning som arbetar för att bättre förstå spelaren, ett team för digital marknadsföring som utvecklar spelens digitala närvaro, en kommunikationsavdelning som genom evenemang, livesändningar och spelarkontakt utvecklar den viktiga spelarbasen. Vidare finns avdelningar för partnerrelationer, affärsutveckling med mera.

Att stärka kärnaffären

Under 2021 har förlagsverksamheten ändrat kurs till följd av förändringar av Paradox strategiska prioriteringar. Arbetet fokuserar i högre grad på att genomföra försäljningsdrivande aktiviteter- och samarbeten, stödja utvecklingen av den lojala spelarbasen och på andra sätt stärka Paradox kärnaffär.

Det har bland annat inneburit att fler resurser läggs på bolagets kärnspel och interna studios, ett tydligare fokus ligger på att ha en kontinuerlig marknadsnärvaro och samarbetet med tredjepartsutvecklare är förändrat. Framöver sker tredjepartsutvecklingen antingen med större och beprövade partners och då med stramare ramar, eller med mindre utvecklare inom ramen för New Games Team (se nedan).

Plattformar och affärsmodeller

Sedan 2006 har innehållet främst publicerats och distribuerats digitalt. Paradox strävar efter att finnas där kunderna finns och tillgängliggör och marknadsför bolagets spel på alla relevanta plattformar såsom Steam, Epic Games Store, Apple Store och Xbox Games Store. Under 2021 har Paradox fortsatt samarbetet med Microsoft för att tillgängliggöra dess spel på abonnemangstjänsten Game Pass vilket

hjälpt spelen att nå nya målgrupper samt genomfört test av en abonnemangsmodell för DLC-katalogerna för Europa Universalis IV och Crusader Kings II.

Expandera varumärken och universum

Många av bolagets spel har organiskt byggt upp ett starkt varumärke bland spelare under många år. Genom att expandera dessa varumärken till andra medier och plattformar kan bolaget nå nya spelargrupper och utforska nya spelarupplevelser och teknologier. Under året har Paradox startat flera nya projekt för att expandera och stärka dess varumärken.

Under året har även ett New Games Team byggts upp vars uppdrag är att identifiera, finansiera och arbeta med fler och mindre externutvecklade projekt där de bedömer att det finns potential för framgång.



DANIEL GRIGOROV
Chef för New Games Team, Paradox Interactive

Om vi ser tillbaka på 2021, vilka är de viktigaste förändringarna i datapelsbranschen?

För mig är det som verkligen sticker ut det stora antalet spel som släpps. Det känns som att det inte var så länge sedan som samtalet kretsade kring 10-20 stora titlar per år som alla spelade och diskuterade och som utgjorde något slags övergripande riktmärke för branschen som helhet. Vi har definitivt rört oss bort från det, allt är mycket mer segmenterat och skiktat, särskilt om vi tittar på systemdrivna spel.

Hur är Paradox positionerat för att utvecklas och växa i en bransch som är mer segmenterad och skiktad än tidigare?

När vi tittar på hur Paradox investerar i nya projekt har vi gjort en stor omställning. Vi har såklart våra egna team som jobbar med nya saker men vi håller också på

att bygga upp en ny struktur som gör att vi kan ha en mer flexibel inställning till tredjepartsprojekt.

Kan du ge en lite mer nyanserad bild av Paradox nya sätt att approchera tredjepartsprojekt?

I huvudsak kan man säga att det är en inkubator för vår beprövade verksamhet. Det är ett team inom Paradox som är dedikerade till att hitta nästa stora grej för Paradox och som omdefinierar hur vi startar upp externa projekt och arbetar med tredjepartsutvecklare. Den vägledande principen oavsett storleken på projektet är att det kreativa ägandeskapet alltid ligger hos utvecklaren. Vi är där för att stödja studion men i slutändan är det deras spel och vi kommer inte att försöka få det att passa ett visst format. Antingen fungerar det eller inte, så enkelt är det egentligen. Att göra spel är svårt och att misslyckas är en väldigt naturlig del av processen. Det kan vi inte ändra på. Men vi kan anpassa processen och väga våra insatser. Det är



en helt annan sak om vi pratar om att investera i DLC för en av våra stora strategititlar jämfört med om vi ska prova något som är helt nytt för oss. De kan vara lika viktiga, men bör angripas på olika sätt.

Utöver att det släpps fler spel kretsar en stor del av branschdiskussionen kring distribution, affärsmodeller och monetisering av spel. Paradox har ett ganska tydligt DLC-fokus men vi har testat olika modeller. Vart är vi på väg?

Ja, Paradox har gjort olika tester runtom i organisationen. Jag tror att väldigt få människor tvivlar på att sättet som spel distribueras och monetiseras på håller på att förändras. Men i slutändan – om ett spel är bäst lämpat för en free-to-playmodell, en prenumerationstjänst eller något annat kommer att vara upp till spelarna. Vi kommer att fortsätta utforska vad det betyder för oss och se till att vi har en infrastruktur som låter oss släppa innehåll på det sätt som är bäst för varje enskild titel. Det kommer inte att vara ett format som passar alla.

Vad har du högst förväntningar på 2022?

Förutom alla coola projekt vi själva arbetar med, kan jag säga Starfield?





COMMUNITY

Paradox finns för att skapa upplevelser som spelarna älskar att utforska och återkomma till. Men spelarna är mer än så, de är en tillgång i Paradox verksamhet. De är en källa till feedback, idéer, innehåll och energi som gör spelen ännu bättre och långlivade. Paradox utvecklare och community-team har under året fortsatt ha en nära dialog med spelare för att skapa en starkare gemenskap runt spelen.

Stärkt spelarinteraktion under året

För att stärka spelargemenskapen och skapa naturliga mötesplatser för fans genomför Paradox årligen en lång rad evenemang där utvecklare, innehållsskapare och spelare kan interagera med varandra, ta del av spelnyheter och bredda sitt intresse för Paradoxspel. Under året hölls till exempel PDXCON Remixed, en 72 timmar digital homage till bolagets fantastiska fans och spelen de älskar. Spelarnas engagemang syntes tydligt i det rekordhöga deltagandet; innehållet från mässan har spelats upp över 3,5 miljoner gånger och hade över 250 000 unika tittare under helgen. PDXCON Remixed föregicks av PDXInsider som uppdaterade spelare om Paradox utveckling och olika initiativ.

PDX-konton

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

Mods

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

Forums och Wikis

Paradox Forum och Wikis är både mötesplatser och kunskapsbanker för Paradox fans. Spelare kan fördjupa sig i spelen, strategier, mekaniker och knyta kontakter till andra som delar deras intressen. De möjliggör även en kontaktyta mellan utvecklare och spelare där Paradox spelteam direkt kan föra dialog med, och få feedback från, spelare. Forum och Wikis hade 185 miljoner visningar och 21 miljoner användare under året.

Livestreams

På Twitch görs dagliga livesändningar där spelen visas upp, nya releaser presenteras och personliga möten och samtal äger rum med spelutvecklare och andra gäster. Under 2021 hade tittare sett Paradox Twitchinnehåll i 468 720 timmar, innehållet hade cirka 1,1 miljoner visningar och som mest 35 000 samtida tittare. På bolagets YouTube-kanaler livesänds bland annat Cities: Skylines såväl som bolagspresentationer av VD och CFO. Mycket av materialet redigeras och sprids vidare i andra kanaler för fler att ta del av.



DEBBIE LANE

Community Manager med ansvar för Surviving-spelen, Forum och Wikis

Berätta om 2021, vad har varit bland de mest minnesvärda upplevelserna?

De senaste åren har egentligen varit en "pandemic blur" men en absolut milstolpe var att ta mig an min nya roll som community manager. Nu kan jag verkligen hugga tag i våra forum och arbeta vidare med att göra det till en bra plats för spelare och våra spelutvecklare.

Grattis till det nya jobbet. Kan du ge lite inblick i bytet, vad har hänt?

Tack! Innan arbetade jag i Paradox kundtjänst som är ett litet tight team och hjälper kunderna med kontoproblem och alla typer frågor som exempelvis spelkod eller installation. Och en stor del av jobbet är att vara detektiv och hjälpa spelaren att komma igång. Varje gång jag hade tid drogs jag dock till våra forum och småpillade med deras features, modererade olika diskussioner och så vidare.

Då insåg jag att det fanns ett behov eftersom forumen är en så stor del av vår spelarupplevelse och vi behövde ett tydligare ägarskap från Paradox sida. Jag pratade med mina chefer och en roll kom till för att vi vill stärka våra egna kanaler och gemenskapen bland våra spelare. Samtidigt tar jag över våra Wikis och arbetar med Surviving Mars och Surviving the Aftermaths communities.

Du nämnde tidigare att ditt jobb är göra forumet till en bra mötesplats, vad innebär det arbetet?

Jag skulle våga säga att våra forum är en ganska unik plats där utvecklare och spelare kan mötas. De flesta forum har gått i graven eller stannat av men vårt fortsätter att växa och bli än mer aktivt. Och en del av mitt jobb är att säkra att det fortsätter vara en bra plats för alla som varit där länge och för de som nyss hittat dit; i allt från hur vi modererar forumen, vilka parametrar vi stänger av konton på och hur vi minskar toxiskt beteende.

Vilken roll spelar communitykanalerna, till exempel Forums och Wikis, för Paradox nu och i framtiden?

För spelarna är det ett fantastiskt sätt att dela tankar och idéer med likasinnade och för oss på Paradox är det en helt magisk kanal för att få direkt spelarkontakt. Det tror vi bara kommer att bli viktigare och viktigare framåt.



Sen ska man inte underskatta kanaler som till exempel Discord som växer väldigt snabbt men forumet har en speciell plats i mångas hjärtan eftersom det är en plats som ger möjlighet att läsa och reflektera i godan ro. Överlag är våra Wikis på en väldigt bra plats och vi har glädjen att ha riktigt vassa Community Ambassadors som håller den uppdaterad och det finns mycket bra information som hjälper spelarna att komma in i våra spel. Det är en kunskapskälla jag ser att vi kommer fortsätta att utveckla.

Kan du ge någon bild av hur vårt community utvecklats under året som gått?

Vårt community växer egentligen konstant men speciellt under det gångna året, inte minst efter att vi tillkännagav Victoria 3. Det är ett spel som många väntat på i tio år och det har skapat ett stort engagemang vilket sipprat ut till en bredare grupp spelare vilket i sin tur leder till att många upptäcker fler Paradoxspel och allt fler hittar till våra forum.

Om vi byter spår och pratar om spel ett tag: Du har just grävt ner dig i Surviving the Aftermath som lämnade Early Access under November 2021. Var befinner sig våra spelare efter Early Access-perioden?

Först måste jag säga att det är ett spel som passar mig som handen i handsken. Jag är post-apokalyptisk lajvare på fritiden vilket gjort att jag faktiskt spelat sen Alpha-stadiet. Iceflake Studios har verkligen fångat den post-apokalyptiska feelingen bra i spelet och communityt har tagit emot 1.0-versionen väldigt väl.

Vi ser att spelare på alla våra plattformar gillar upplevelsen de får, tycker att mekaniken är bra och att settingen är fantastisk. Communityt som sådant är litet men väldigt trevligt och engagerat. Det har många duktiga moddare, många som är hjälpsamma och i princip alla är trevliga. Så jag ser verkligen fram emot kommande innehåll.

Om du tittar framåt, vad ser du personligen mest fram emot 2022?

Dels så ser jag fram emot mer innehåll till Surviving the Aftermath och dels är jag taggad på att vidareutveckla forumen och göra dem till en allt bättre plats för spelare och utvecklare att mötas på.





MARKNAD

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

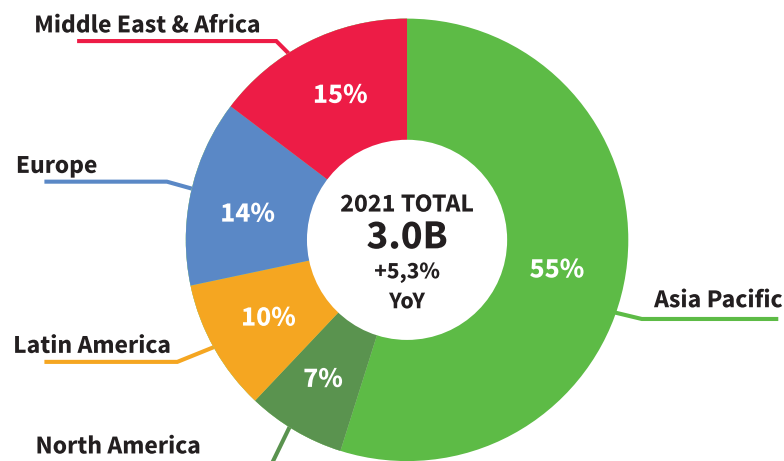
Den globala spelmarknaden fortsätter att växa, och uppgick till 180,3 miljarder USD under 2021, vilket är en ökning på 1,4% jämfört med året innan, enligt analysfirman Newzoo. Förväntan är att tillväxten fortsätter under de kommande åren och Newzoo har estimerat att spelmarknaden kommer att omsätta 218,8 miljarder USD år 2024 vilket skulle innebära en genomsnittlig årlig tillväxttakt på 8,7% under perioden 2019-2024.

Mobila plattformar fortsätter att se den starkaste tillväxten och står under 2021 för 52% av den totala marknaden. PC-spel uppgår till 20% av den totala marknaden under 2021, en minskning med -0,8% jämfört med 2020. Nedladdningsbara PC-spel växer dock med 0,9% och står för 19% av den totala marknaden medan browserbaserade spel minskar med -18,2% jämfört med tidigare år. Enligt Newzoo minskade även konsolmarknaden med -6,6% under 2021.

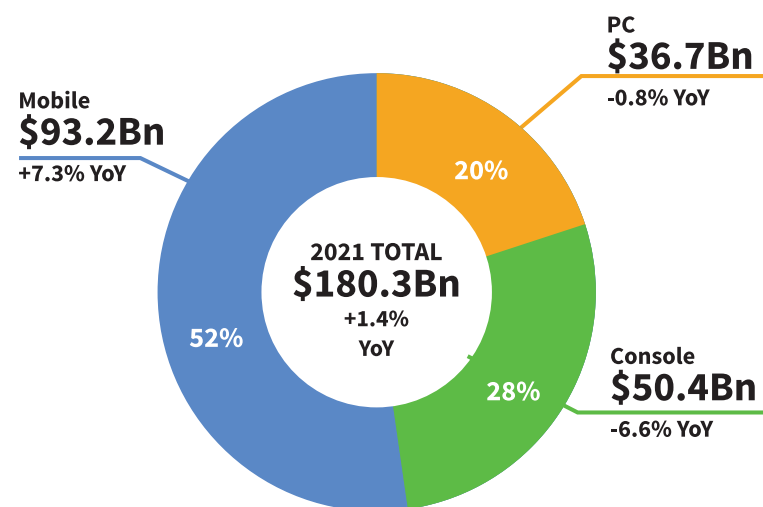
I slutet av 2021 fanns det tre miljarder spelare världen över, en tillväxt med 5,3% jämfört med 2020 enligt Newzoo. Även om alla regioner växer i antalet spelare fortsätter Asien-Stillahavsområdet att vara vara störst och huserar 55% av den globala spelarbasen och har sett en fortsatt tillväxt på 4,8% jämfört med föregående år.

Marknaden ser fortsatt en ökad konkurrens inom distributionsledet där Valves plattform Steam varit största aktör på PC-spel i över ett årtionde. Epic Games Store fortsätter att utmana Steam genom att erbjuda förläggare och spelutvecklare 88% av intäkterna från försäljningen samt att bolaget redan har en stor användarbas från Fortnite. Även abonnemangsmodeller har växt under året och förväntas fortsätta växa. Ett exempel är Microsofts Game Pass 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: NEWZOOS 2021 GLOBAL GAMES MARKET REPORT



ORGANISATION



PARADOX INTERACTIVE

Stockholm, Sverige

Grundat: 1999, men nuvarande bolag registrerat 2004

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



PARADOX DEVELOPMENT STUDIO

Stockholm, Sverige

Grundat: 1995, men nuvarande bolag registrerat 2007

Beskrivning: Paradox Development Studio är utvecklingsstudio 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. Sedan 2021 består studio av fyra understudios: PDS Green, PDS Red, PDS Black och PDS Gold. PDS Green vidareutvecklar Stellaris, PDS Black vidareutvecklar Crusader Kings III, PDS Red utvecklar Victoria 3 och PDS Gold vidareutvecklar Heart of Iron IV.

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



HAREBRAINED SCHEMES

Seattle, Washington

Grundat: 2011

Beskrivning: Harebrained Schemes är utvecklarna bakom de prisbelönta Shadowrun- och Battletech-serierna som kombinerar taktiska spel med nyanserade och engagerande berättelser. Studio förvärvades av Paradox 2018 och arbetar för närvarande på ett ej tillkännagivet projekt.

Utvecklade spel: Battletech, Shadowrun, Necropolis.



TRIUMPH STUDIOS

Delft, Nederländerna

Grundat: 1997

Beskrivning: Triumph Studios är skaparna av de kritikerrosade Age of Wonders och Overlord-serierna. Studio förvärvades av Paradox 2017 och arbetar för närvarande på ett ej tillkännagivet projekt.

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



PARADOX TECTONIC

Berkeley, Kalifornien

Grundat: 2019

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

Utvecklade spel: -



PARADOX ARCTIC

Umeå, Sverige

Grundat: 2014, legalt en del av Paradox Development Studio

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

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



ICEFLAKE STUDIOS
Tammerfors, Finland

Grundat: 2007

Beskrivning: Iceflake Studios består av ett team av erfarna spelutvecklare och har skapat spel för PC, konsoler och mobila plattformar. Tidigare har de utvecklat Premium Pool och isfiske-spelet Ice Lakes. Studion förvärvades 2020 under utvecklingen av Surviving the Aftermath som släpptes i version 1.0 under 2021.

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



PARADOX THALASSIC
Malmö, Sverige

Grundat: 2018, legalt en del av Paradox Development Studio

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

Utvecklade spel: -



PLAYRION GAME STUDIO
Paris, Frankrike

Grundat: 2010

Beskrivning: Playrion är Paradox mobilspelsstudio och är skapare av Airlines Manager, ett ledade flygindustri-managementspel med över 10 miljoner nedladdningar. Studion förvärvades av Paradox under 2020 och idag stöder studion spelet Airlines Manager med liveuppdateringar och nya funktioner samtidigt som man utvecklar ytterligare mobilprojekt.

Utvecklade spel: Airlines Manager.



PARADOX TINTO
Barcelona, Spanien

Grundat: 2020

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

Utvecklade spel: -





SPELEN



CRUSADER KINGS III

Releasedatum: 1 september 2020

Plattformer: PC, XBOX, PLAYSTATION

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

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser under året: Northern Lords (PC)



SURVIVING THE AFTERMATH

Releasedatum: 20 oktober 2019

Plattformer: PC, XBOX, PLAYSTATION, SWITCH

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: Version 1.0 (PC/XBOX/PS/SWITCH)



SURVIVING MARS

Releasedatum: 15 mars 2018

Plattformer: PC, XBOX, PLAYSTATION

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

Utvecklare: Haemimont Games

Releaser under året: Below and Beyond (PC/XBOX/PS)



HEARTS OF IRON IV

Releasedatum: 6 juni 2016

Plattformer: PC

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

Utvecklare: Paradox Development Studio

Releaser under året: No Step Back (PC)



STELLARIS

Releasedatum: 9 maj 2016

Plattformer: PC, XBOX, PLAYSTATION

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: Lithoids (XBOX/PS), Megacorp (XBOX/PS), Nemesis (PC), Federations (XBOX/PS), Necroids Species Pack (XBOX/PS), Aquatic Species Pack (PC)



CITIES: SKYLINES

Releasedatum: 10 mars 2015

Plattformar: PC, XBOX, PLAYSTATION, 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: -



PRISON ARCHITECT

Releasedatum: 6 oktober 2015

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

Beskrivning: Bygg och sköt om ett högsäkerhetsfängelse. Så fort som solen skiner morgonens första strålar på det vackra landskapet börjar klockan ticka. Du måste sätta igång och bygga en häktescell där du kan låsa in de 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: Going Green (PC/XONE/PS4/SWITCH), Second Chances (PC, XBOX, PS, 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: Leviathan (PC), Origins (PC)



EMPIRE OF SIN

Releasedatum: 1 december 2020

Plattformer: PC, XBOX, PLAYSTATION, 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: Make it Count (PC, XBOX, PS, SWITCH)



HÅLLBARHETSRAPPORT

För Paradox Interactive är hållbarhet en viktig del av bolagets värdeskapande för spelare, medarbetare, ägare, partners och platserna där bolaget verkar. Ett starkt och framåtblickande hållbarhetsarbete bidrar till god drift, verksamhetsstyrning och skapar förutsättningar för en långsiktigt bärkraftig tillväxt som möter de krav och förväntningar omvärlden har på Paradox. Samtidigt hjälper det Paradox att begränsa de negativa effekter som verksamheten har på omvärlden och hantera icke-finansiella risker som bedöms påverka Paradox verksamhet.

Hållbarhetsmål

Paradox vill göra sin del för att bidra till hållbar utveckling genom att minska dess negativa inverkan på områdena där bolaget verkar och öka dess positiva bidrag till människors vardag, både inom bolagets egen verksamhet och i dess värdekedja.

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



Genom att möjliggöra och säkerställa en hälsosam arbetsplats och arbetsmiljö, inkluderande företagskultur, inkluderande spelarplattformar och öka sina spels tillgänglighet arbetar Paradox löpande mot detta mål.



Som en global arbetsgivare med 721 medarbetare har Paradox ett stort ansvar för att agera för att skapa de bästa möjligheterna för att bolagets medarbetare ska kunna prestera. Genom att erbjuda en hälsosam och positiv arbetsmiljö med bra arbetsvillkor, löpande återinvestering i bolagets verksamhet och framtid arbetar Paradox mot detta mål. Målet innefattar även att löpande arbeta för att stärka bolagets leverantörskedja.



Paradox är övertygad om att allas egenheter och olikheter är det som skapar en hälsosam, engagerande och motiverande arbetsplats såväl som community. Genom att ge medarbetare lika möjligheter arbetar bolaget mot ökad jämlikhet, inkludering, kreativitet och innovationsförmåga. Tillgänglighet är ett nyckelord för Paradox, där spelen och plattformarna finns för alla och skapar gemenskap på den globala marknaden.



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

Fokusområden för hållbar tillväxt

Under 2020 genomförde Paradox en väsentlighetsanalys för att kunna skapa ett ramverk för hur bolaget arbetar med hållbarhet i linje med de fyra väsentliga målen av FN:s 17 globala mål för hållbar utveckling. I detta arbete utvecklades fyra huvudområden som bolagets arbete tagit avstamp från; Inflytande i värdekedjan, Blomstrande medarbetare, Ansvarsfullt spelande och Långsiktigt ekonomiskt värde. De väsentliga områdena utvecklades av ledningsgruppen utifrån Paradox verksamhet.

För att kunna utvecklas med Paradox intressenters krav och förväntningar på bolaget har Paradox under 2021 valt att ytterligare utveckla de väsentliga områdena och åtgärderna inom dem. Inflytande i värdekedjan har omdefinierats till Hållbar drift för att bättre fånga arbetets natur och Blomstrande medarbetare har omdefinierats till Högpresterande team för att kunna fånga fler dimensioner av personalarbetet. Rapporten beskriver Paradox åtgärder för Högpresterande team, Ansvarsfullt spelande och Hållbar drift. Långsiktigt ekonomiskt värde beskrivs mer utförligt på sidorna 6-8, eftersom det är nära förknippat med Paradox strategiska riktning.





HÅLLBARHETSSTYRNING

Paradox ambition är att alla medarbetare ska känna ägarskap för hållbarhetsaspekter som är nära den egna rollen och integrera hållbart företagande i den dagliga verksamheten. Bolagets styrelse ansvarar för upprättandet av hållbarhetsrapporten samt godkänner och utvärderar företagsledningens arbete.

Den övergripande styrningen görs av ledningsgruppen som är 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 även bolagets strategiska affärsplan, inklusive ambition, riktning och mål.

Hållbarhetsstyrningen utgår utifrån ett antal grundläggande policies som är viktiga verktyg i arbetet.

- Personalhandboken och arbetsmiljöpolicyn anger bolagets ansvar för affärsetik och mänskliga rättigheter.
- Visselblåsarsystem och en policy som stipulerar vad Paradox anser är god etik, ärlighet och ansvarsskyldighet. Anställda och andra intressenter förväntas rapportera om eventuella oegentligheter förekommer eller upptäcks.
- Mot bakgrund av bolagets globala närvaro är det viktigt att Paradox anställda agerar likvärdigt oberoende av var de befinner sig. Därför har bolaget under 2021 utvecklat en uppförandekod för alla anställda som beräknas implementeras under 2022.
- En uppförandekod för leverantörer kommer att utvecklas.
- En hållbarhetspolicy med särskilt fokus på klimat- och miljöfrågor kommer att utvecklas och implementeras under 2022.

Intressentdialog

Som ett publikt bolag så har Paradox flera intressenter som påverkar alternativt påverkas av bolagets verksamhet. En viktig del i hållbarhetsarbetet är att löpande föra dialog med och förstå de viktigaste intressenterna vilka är spelare, distributörer, medarbetare och ägare. Paradox har idag olika dialoger med intressenter genom exempelvis medarbetarsamtal, engagemang inom spelarnätverk, styrelsemöten, leverantörssamtal och löpande dialoger med analytiker och aktieägare.

Under 2022 är ambitionen att fördjupa och bredda intressentdialogen, både vad gäller ämnen och intressenter för att få en bättre inblick i hur olika ämnesområden prioriteras av intressenter och få nya angreppssätt för att utveckla Paradox arbete inom dem.





HÅLLBARHETSRISKER

Område från väsentlighetsanalysen	Förklaring	Hantering
Högpresterande team	<p>Dataspelsbranschen har generellt problem med övertidsarbete, bristande mångfald, diskriminering och psykosocial hälsa. Personalrelaterade risker är att medarbetare utsätts för ohållbar stress, dåliga psykosociala förhållanden, blir diskriminerade och/eller trakasserade, blir exkluderade på arbetsplatsen eller inte har möjlighet att göra sin röst hörd. Det påverkar deras välmående vilket kan få långsiktiga hälsokonsekvenser som påverkar deras arbetsliv och privatliv.</p> <p>För bolaget riskerar det att påverka medarbetarnas kreativitet och engagemang vilket påverkar förmågan att skapa och sälja spel. Likaså påverkar det förmågan att rekrytera nya talanger vilket påverkar Paradox förmåga att växa.</p>	<p>Paradox arbetar löpande för att minska övertidsarbete, ge förutsättningar för god psykosocial hälsa, skapa en inkluderande arbetsplats och öka bolagets mångfald.</p> <p>Bolaget erbjuder löpande utbildning, träning och förmånsprogram till anställda.</p> <p>Bolaget har visselblåsarsystem på plats för att kunna identifiera kränkande särbehandling och diskriminering.</p>
Ansvarsfullt spelande	<p>Dataspelsbranschen har generellt problem med toxiskt beteende på digitala forum.</p> <p>En osund och exkluderande miljö runt bolagets spel försämrar gemenskapen som omger dem. Det medför att färre ville ta del av dem. Den direkta effekten är att spelen riskerar att tappa i popularitet vilket påverkar bolagets intäkter negativt. Vidare riskerar Paradox att få mindre feedback och sämre interaktioner med spelare vilket kan påverka spelens långsiktiga utvecklingsbana negativt. Slutligen riskerar toxiskt beteende att påverka både anställdas och spelares välmående; medarbetare som interagerar med spelare i sitt arbete får sämre arbetsmiljö och spelare kan bli exkluderade från ett av sina intressen på grund av kränkande inlägg, rasism, sexism eller dylikt.</p> <p>Spel med hög komplexitet och som hanterar känsliga historiska perioder riskerar att minska dess tillgänglighet vilket kan påverka bolagets intäkter och exkludera spelare.</p>	<p>Paradox har en nolltolerans mot alla former av toxiskt beteende och har community management-teams såväl som användarvillkor. Vidare implementerar Paradox under 2021/2022 en ny uppförandekod för spelarplattformar. Bolaget erbjuder även anställda utbildning i sociala medier och spelarkontakt.</p> <p>Paradox arbetar för att öka spelens tillgänglighet genom guider såväl som riktlinjer för bolagets spelutveckling.</p>
Inflytande i värdekedjan	<p>Kontrakterade leverantörer och partners agerande har en direkt inverkan på Paradox verksamhet ifall de inte agerar på ett hållbart sätt, då det medför risker som är sociala och/eller affärsetiska. Riskerna innefattar allt från att Paradox erhåller ett direkt sämre utbyte av affärsrelationen med intressenten till att Paradox rykte påverkas. Vidare kan ohållbart agerande från en leverantör eller partner påverka deras medarbetare och samhällena där bolaget verkar på ett negativt sätt.</p>	<p>Paradox arbetar löpande för att identifiera risker som uppstår i och av dess leverantörsrelationer. Bolaget undersöker till exempel leverantörer och partners, bland annat genom platsbesök.</p> <p>Under 2022 utvecklas en uppförandekod för leverantörer som förväntas implementeras 2022/2023.</p>



Område från väsentlighetsanalysen	Förklaring	Hantering
Klimatavtryck	<p>Miljö- och klimatrelaterade risker innefattar att verksamheten har ett stort avtryck på miljö och klimat, särskilt vid inköp av varor och tjänster.</p> <p>Klimatförändringen påverkar alla samhällen och människor och således förutsättningarna för allt näringsliv. På lång sikt kan klimatförändringen påverka el- och energiförbrukning vilket påverkar förutsättningarna för Paradox produkter som är beroende av datorer, konsoler och servrar. Likaså finns ryktesmässiga risker kopplade till klimatfrågan som negativt kan påverka ägare, partners, spelare och anställdas bild av bolaget.</p>	<p>Från och med 2021 gör Paradox klimatkortslut för att löpande utvärdera sitt klimatavtryck. Vidare försöker bolaget minimera flygresor till förmån för digitala möten, förlänga livslängden på utrustning, minska pappershantering och arbeta med leverantörer som har ett hållbarhetsfokus. Vidare kommer en hållbarhetspolicy att utvecklas under 2022.</p>
Affärsetik	<p>Den främsta affärsetiska risken kopplad till Paradox drift och verksamhet är småskalig korruption. Korruption riskerar att försämma relationer, avsluta nutida och framtida relationer och leda till beslut som varken är affärsmässiga eller har bolagets bästa i åtanke.</p>	<p>Alla utlägg godkänns av chef och ett visselblåsarssystem finns på plats för bättre kunna upptäcka oegentligheter.</p> <p>Under 2021/2022 har en uppförandekod utvecklats som ytterligare tydliggör Paradox syn på korruption för anställda.</p>
Regulatoriska risker kopplade till hållbarhet	<p>Mot bakgrund av Paradox storlek och publika natur riskerar bolaget att påverkas av olika hållbarhetsrelaterade regleringar på lokal och regional nivå. Att inte följa gällande lagstiftning och regleringar kan leda till böter såväl som ett förtroendetapp hos viktiga intressenter såsom aktieägare.</p> <p>Likaså kommer klimatförändringar och utvecklingen inom andra hållbarhetsområden sannolikt att medföra fler regleringar och politiska insatser som även de kan påverka Paradox verksamhet.</p>	<p>Paradox följer löpande den regulatoriska utvecklingen och säkerställer att bolaget följer gällar lagar och regler som är relaterade till hållbarhet.</p>



HÖGPRESTERANDE TEAM

Med 721 medarbetare på flera kontinenter har Paradox ett stort ansvar och en viktig uppgift i att skapa en trygg och meningsfull arbetsplats där enastående människor mår bra och tillsammans kan skapa och sälja fantastiska spel. Paradox strävar efter att bolaget präglas av samarbete, kontinuerlig kompetensutveckling, en säker arbetsmiljö och är en plats där alla känner sig 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.

Löpande mätning av medarbetares välmående och förtroende för Paradox som arbetsgivare

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

I engagemangsindex har Paradox techbranschen som riktmärke i mätverktyget Peakon. För att säkerställa att bolaget kan attrahera och behålla kompetens är det långsiktiga målet att ha ett engagemangsindex som är i techbranschens övre kvartil, vilket innebär att stabilt ha ett resultat på 8,0 eller mer på indexets tiogradiga skala.

Under 2021 har Paradox engagemangsindex minskat till 7,1 (8,0). Minskningen har två orsaker: sedan coronapandemin inleddes har bolaget sett ett nedåtgående engagemang i takt med att medarbetare isolerats i hemmet samt har höstens förändringar av organisation och nedläggningar av projekt påverkat resultatet negativt.

Paradox strävar efter att ha en långsiktig personalomsättning om 10% då det indikerar att bolaget behåller kompetens men har ett hälsosamt inflöde av ny talang. Under 2021 ökade personalomsättningen med 9 procentenheter till 20% (11%). Ökningen har samma orsaker som förändringen i engagemangsindexet.

2021 framkom uppgifter om arbetsmiljöproblem i Paradox svenska verksamhet varpå bolaget under hösten utrett dessa uppgifter, bland annat genom medarbetarenkäter och djupintervjuer. Under 2022 genomförs obligatorisk utbildning i att motverka diskriminering och trakasserier för alla anställda i Sverige.

Medarbetares hälsa

Balans i livet ska vara 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. Det utgör en risk för medarbetares psykosociala välmående såväl som fysiska hälsa.

Paradox lägger stort fokus på att förbättra arbetsmiljön och förebygga ohälsa och företaget prioriterar åtgärder för medarbetarnas välmående. För att skapa förutsättning för god mental och fysisk hälsa erbjuder Paradox medarbetare olika hälsosatsningar, exempelvis utbildning i mental hälsa och samtalsstöd med externa beteendevetare. Bolagets spelutvecklingsprojekt planeras även så att de möjligaste mån genomförs utan övertidsarbete.

Under 2021 har Covid-19 fortsatt att spridas vilket gjort att många medarbetare i huvudsak arbetat på distans under året. Paradox har fortsatt sina insatser för att stödja medarbetare under pande-

min, bland annat genom bolagets Safe and Sane Ambassadors som arrangerat olika stödåtgärder, exempelvis tillgång till appar för mental hälsa. Dessutom har ledare erbjudits utbildning i att leda på distans.

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. Chefer erbjuds även utbildningar som ska stärka det viktiga förebyggande arbetet.

	2019	2020	2021	Mål 2025
Frisknärvaro, %	97%	98%	98%	≥ 97%
När jag jobbar här känner jag att jag kan leva en fysisk hälsosam livsstil (medarbetarundersökning)	7,4	8,0	7,9	≥ 8,2
Paradox bryr sig om min mentala hälsa (medarbetarundersökning)	7,0	8,1	7,4	≥ 8,2

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

Under 2021 är den största förändringen att medarbetare upplever att Paradox bryr sig mindre om deras mentala hälsa än tidigare år. Det är en problematisk utveckling som främst framkom under det tredje och fjärde kvartalet vilket gör det sannolikt att det påverkats av de förändringsprocesser som påbörjades under hösten.

Karriärutveckling och personlig utveckling

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

Inom Paradox sker en stor del av arbetet i mindre grupper vilket gör det viktigt att alla ser sig som ledare. Därför erbjuds medarbetarna ledarskapsutveckling i olika steg beroende på roll. Parallellt erbjuds yrkesspecifika utbildningar beroende på medarbetarens roll och färdigheter. Under året har till exempel ett program för kunskapsdelning utvecklats där olika kompetenser samlas för att diskutera gemensamma frågor och utmaningar. Vidare erbjuds chefer en så kallad toolbox training som ska stödja dem i ledarskapet och under 2021 fortsatte chefsutbildningen Great Leaders för att stärka bolagets ledare.

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



Spelutveckling är en kreativ och iterativ process som kräver en bredd av kompetenser som samspe-
lar. För att arbetet ska bli meningsfullt och medarbetare ges möjlighet att växa på ett personligt och
yrkesmässigt plan strävar Paradox efter att arbetet sker i mindre autonoma team med korta besluts-
vägar, så att alla har möjlighet att få utlopp för sin kompetens och lyfta sina idéer.

	2019	2020	2021	Mål 2025
Interna rekryteringar	19%	21%	22%	25%
Jag ser en väg för min karriärutveckling i vår organisation (medarbetarundersökning)	6,5	7,2	6,9	≥ 7,3
Min chef uppmuntrar och stödjer min utveckling (medarbetarundersökning)	8,0	8,5	8,2	≥ 8,2

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

Under 2021 ökade antalet interna rekryteringar med 1 procentenhet jämfört med 2020. Samtidigt har medarbetarnas syn på karriärutveckling och utvecklingsstöd från chef minskat med 0,3 punkter på en tiogradig skala vardera. Resultatet ska ses utifrån att bolaget genomgått flera organisatoriska förändringar under året där många bytt tjänst samtidigt som utvecklingen av flera ej tillkännagivna projekt avslutats, vilket upplevs ha minskat antalet utvecklingsvägar för anställda.

Mångfald och inkludering

Att skapa och sälja fantastiska spel kräver många infallsvinklar och idéer, därför strävar Paradox efter att ha en god mångfald och inkludering. Paradox har både en jämställdhetsplan, handlingsplan samt en policy om kränkande särbehandling som ska säkerställa att åtgärder vidtas vid eventuella brister samt att risken för diskriminering minimeras. Bolaget arbetar för att bedöma personer utifrån deras kompetens, behandla alla med respekt och ge alla lika rättigheter och möjligheter oavsett kön, etnisk tillhörighet, ålder, sexuell läggning, könsöverskridande identitet eller uttryck, religion eller annan trosuppfattning och funktionsnedsättning. Dessa policys hanteras och följs upp av bolagets personalavdelning. Internutbildningar genomförs med samtliga chefer samt anställda med gruppansvar för att säkerställa att dessa har tillfredsställande kunskap inom området.

Samtliga anställda har möjlighet att lämna feedback eller klagomål anonymt, antingen direkt till personalavdelningen, extern firma, skyddsombud, fackliga representanter eller genom medarbetarundersökningar.

Andelen kvinnor i koncernen uppgick under 2021 till 24% jämfört med 23% under 2020. I Paradox Interactive AB:s (publ) styrelse är en av fem ledamöter kvinna och av bolagets ledande befattningshavare vid utgången av 2021 var två av sex befattningshavare kvinnor. Koncernspråket är engelska och i de flesta fall är språkkunskaper i svenska inget krav för anställning.

	2019	2020	2021	Mål 2025
Andel kvinnor %	19%	23%	24%	30%
Människor från alla bakgrunder behandlas rättvist inom Paradox Group (medarbetarundersökning)	8,1	8,5	8,4	≥ 9,0

Andelen kvinnor är per 31 december 2021 och anges som en procent av det totala antalet anställda vid datumet.



ANSVARSFULLT SPELANDE

För Paradox är spelandet och dess gemenskap inte bara en fråga intäkter. Det är en fråga om att stärka de sociala förhållandena som omger dess spel och även en mänsklig rättighet då alla ska ha möjlighet att utforska och uttrycka sina intressen, oavsett bakgrund.

Den sociala gemenskapen som omger Paradox spel är en viktig del av spelarnas upplevelse eftersom den ger ett socialt utbyte, ger möjlighet till fördjupning och möjlighet att diskutera spelen de älskar med utvecklarna. Det är dessutom en gemenskap som har stor påverkan på Paradox verksamhet då den möjliggör feedback och direkt dialog med kärnkunder och påverkar medarbetares arbetsmiljö. Paradox har i sin tur förmåga att påverka diskussionen mellan och med spelare eftersom de kretsar kring Paradox spel och ofta sker i kanaler som Paradox äger.

Därför arbetar bolaget kontinuerligt för att spelare ska kunna ta del spelen och bolagets spelarplattformar på ett tryggt och trivsamt sätt, utan att riskera att utsättas för trakasserier eller andra kränkande beteenden. För att kunna säkerställa det arbetar bolaget för att motverka toxiskt beteende i digitala kanaler och göra spelen tillgängliga för fler.

Motverka toxiskt beteende

Paradox ska erbjuda alla som vill ta del av gemenskapen runt dess spel en trygg och trivsamt miljö där de känner sig välkomna att dela sitt intresse för bolagets spel med andra. För att säkra att bolagets communities kan växa på ett konstruktivt och tryggt sätt har Paradox en nolltolerans mot all form av toxiskt beteende i bolagets kanaler, vilket inkluderar rasism, sexism, trakasserier, diskriminering, hatpropaganda, mobbning eller hot såväl som attacker mot spelare, samhället och bolagets anställda.

Bolaget strävar efter att hålla spel, forum och andra spelarplattformar fria från sådana beteenden genom att reglera det i användarvillkor för spel och forum, ha dedikerad personal som modererar bolagets plattformar samt ha en integritetspolicy. Spelare uppmanas även att rapportera kränkande beteenden på bolagets spelarplattformar.

Under 2021 har bolaget fortsatt att utveckla sitt arbete mot toxiskt spelarbeteende. En ny uppförandekod för moderering av spelarplattform har tagits fram och implementeras tekniskt under 2022 för att ge nya bannlysningsmatriser för att effektivare kunna stävja dåligt beteende.

Vidare erbjuds anställda som har eller vill ha spelarkontakt utbildning i sociala medier. Dessutom finns nu tydligare kanaler för att medarbetare ska kunna eskalera frågor som till exempel kränkande behandling eller personangrepp från spelare till personal med ansvar för spelarinteraktioner, för att lättare kunna få stöd i frågor som påverkar deras arbetsmiljö och välmående.

Vidare arbete för att motverka toxiskt beteende

För att värna om bolagets anställdas och spelares sociala förhållanden och mänskliga rättigheter kommer Paradox under 2022/2023 att utreda fler indikatorer som kan användas i arbetet med att stävja toxiskt beteende på dess spelarplattformar.

Tillgänglighet

Paradox strävar efter alla ska känna sig uppmuntrade och välkomna att prova bolagets spel och ta del av gemenskapen runt dem såväl som att ta kontakt med bolaget.

Paradox underlättar tillgängligheten genom:

- Utveckla vägarna in i spelen
- Spelarkontakt och transparens
- Värna om integritet
- Riktlinjer för spelutveckling

Utveckla vägar in i spelen

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

Spelarkontakt och transparens

Bolaget eftersträvar transparens och inkludering i alla kontakter med spelare. Spelutvecklare, ledande befattningshavare och andra funktioner gör sig själva tillgängliga för spelare i allt från presentation av och diskussioner om spel- och innehållsdesign till presentation av kvartalsrapporter. Målet är att löpande ta in synpunkter, tankar och transparent förklara bolagets beslut och vägval. Under 2021 hölls flertalet presentationer med spelutvecklare, bolagets ledning arrangerade en Ask Me Anything (AMA) och gav löpande kommunikation om spelens utveckling.

Bolaget fortsätter även att erbjuda personlig kundsupport för att hjälpa spelare komma igång eller åtgärda uppkomna problem.

Värna om integritet

Genom bolagets integritetspolicy regleras skyddet av spelarnas integritet och personuppgifter. Detta stöds av den interna IT-policy som vidareutvecklades under 2021. Dessutom har en IT-säkerhetsexpert anställts.

Riktlinjer för spelutveckling

Vidare har bolaget riktlinjer för hur utvecklingsteam ska förhålla sig till känsliga ämnen i spelutvecklingen. Spelen utspelar sig ofta under kontroversiella perioder i historien och kan därför innehålla ämnen som är känsliga. Paradox tillåter inte att spelen används som en ursäkt för beteende som är oacceptabelt idag "eftersom det hände då" och närmar sig därför ämnena med stor försiktighet.



HÅLLBAR DRIFT

Paradox påverkan på omvärlden sker både genom företaget självt och genom de aktiviteter som utförs av leverantörer, distributörer och andra intressenter. Paradox strävar att begränsa påverkan driften av dess studios och verksamhet har på samhällena där bolaget verkar genom att använda sitt inflytande i värdekedjan, minska sitt klimatavtryck och påverkan på miljön samt främja god affärsetik.

Utgångspunkten för all Paradox verksamhet är de internationellt överenskomna mänskliga rättigheterna och UN Global Compacts tio principer.

Inflytande i leverantörskedjan

Paradox är som avtalspart ofta direkt beroende av dess intressenters ageranden men också indirekt genom att dess intressenters agerande kan påverka andra intressenter såsom samhälle och media.

På olika sätt verkar Paradox för att säkerställa att alla leverantörer agerar i linje med de internationellt överenskomna mänskliga rättigheter, 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 bolaget efter att besöka motparterna innan avtal sluts.

Under 2021 har bolaget utvecklat en global uppförandekod för all bolagets verksamhet som beräknas implementeras under 2022. Under 2022/2023 kommer även en uppförandekod för leverantörer att tas fram. Målet är att införliva leverantörskoden i kontraktuella relationer.

Klimatavtryck

Paradox strävar efter att minska bolagets påverkan på klimatförändringen som förändrar livsbetingelserna för alla människor och all verksamhet. Även om datorspelsbolag har en relativt begränsad påverkan på klimatet då produktutveckling och försäljning i huvudsak sker digitalt görs inköp, anställda genomför resor och lokaler hyrs. Vidare kräver bolagens produkter att spelarna har tillgång till hårdvara såsom datorer eller konsoler. Dessa kräver en viss elkonsumtion vid användning.

För att kartlägga och under 2022 lägga en plan för att mildra bolagets klimatpåverkan har en klimatberäkning för 2021 genomförts i enlighet med Greenhouse Gas-protokollet (GHG-protokollet). Då undersökningen gjordes under ett pandemiår har bland annat resor och hotellnätter påverkats och är sannolikt lägre än tidigare år. Paradox har i dagsläget inga utsläpp inom Scope 1 då bolaget inte har en bolagsägd fordonsflotta. Bolaget har inte heller kunnat inkludera hela Scope 3 i mätningen. Exempelvis finns inte möjlighet att mäta spelarens elkonsumtion när de spelar ett av Paradox spel på dator eller konsol.

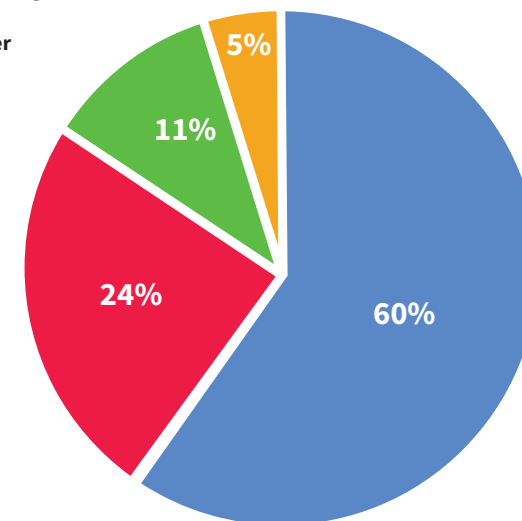
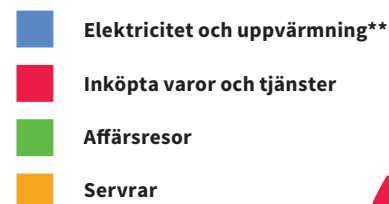
Paradox Interactives påverkan per Scope (platsbaserade rapportering)

Scope	tCO ₂ e
Scope 2	193
Scope 3	256
Total	449

Paradox Interactives påverkan per Scope (marknadsbaserade rapportering)

Scope	tCO ₂ e
Scope 2	236
Scope 3	261
Total	497

Fördelning av tCO₂e efter kategori*



*Marknadsbaserad rapportering

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



Scope 2

Inom Scope 2 är det främst bolagets lokaler som påverkar klimatavtrycket. Överlag är detta den enskilt största klimatpåverkande faktorn i Paradox verksamhet.

Internationella kontor står för det största klimatavtrycket medan svenska kontor står för en mindre del, dels på grund av tillgången till grön el. För att minska påverkan arbetar Paradox med fastighetsvärdar som har ett utpräglat hållbarhetsfokus, exempelvis nyttjar huvudkontoret i Stockholm grön el och fjärrvärme vilket har stor inverkan på klimatavtrycket.

Scope 3

I Scope 3 är inköp bolagets enskilt största klimatpåverkande faktor (120 tCO₂e), främst inköp av IT-utrustning till bolagets drift och anställda. Uppströmsutsläpp från användningen av el och värme är den näst största klimatpåverkande faktorn (63 tCO₂e). Affärsresor står för det tredje största klimatavtrycket under 2021 (55 tCO₂e), det ska dock noteras att 2021 var ett pandemiår varpå bolagets anställda har gjort färre affärsresor än tidigare år. Servrar påverkar klimatavtrycket i minst utsträckning (23 tCO₂e) vilket följer av att bolaget inte har en stor flerspelarkomponent i sina spel.

För att minska utsläpp som skapas av bolagets IT-inköp och servrar arbetar bolaget med väletablerade leverantörer av både hårdvara och serverutrymme som har ett utpräglat hållbarhetsfokus och produkter som är väl genomarbetade ur klimat- och miljösynpunkt. Vidare har bolaget beslutat att förlänga livslängden på all IT-utrustning för att undvika för hög konsumtion som påverkar bolagets klimatavtryck.

Vidare arbete

Under 2022 kommer Paradox bland annat att utvärdera fler inköpskategorier ur ett hållbarhetsperspektiv, utvärdera bolagets respolicy, utveckla en hållbarhetspolicy, utveckla en tydligare målbild och utreda möjligheten att inkludera fler kategorier inom Scope 3 i mätningen.

Miljöpåverkan

Paradox verkar för att begränsa bolagets miljömässiga påverkan genom att minimera den fysiska delen av verksamheten och flytta över så mycket som möjligt av verksamheten till det digitala mediet.

I den utsträckning resor genomförs, exempelvis till 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.

Den miljövänliga teknologi som Paradox främst är inblandad i att sprida och utveckla är övergången från spel i fysisk distribution, till spel i helt digital form som laddas ned från internet. Denna övergång bidrar dels till att minska miljöpåverkan från produktion av de fysiska produkterna dels till att minska miljöpåverkan från transport av de fysiska produkterna och har fått stor spridning på spelmarknaden. Paradox säljer över 95% av sina spel i digital form.

Affärsetik

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

Motverka korruption

En del av ett affärsetiskt agerande är att motverka korruption. Även om Paradox anser att korruption inte är utbrett inom spelbranschen säkerställs 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 ha kontroll på vilka betalningar som görs av medarbetarna med Paradox medel och därigenom motverkas möjligheten för mutor eller liknande. Bolaget har även riktlinjer i form av personalhandböcker och chefshandböcker som ett stöd för hur personal ska agera affärsetiskt. Bolaget har även ett visseblåsarsystem för att öka möjligheterna att uppmärksamma och åtgärda agerande som inte är affärsetiskt.

Under 2021 inkom inga visseblåsaranmälningar om att personal agerat oetiskt eller korrupt.

Vidare arbete

Under 2021 utvecklades en ny uppförandekod för alla anställda som implementeras under 2022, vilket innefattar utbildning av alla bolagets anställda.



FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Paradox Interactive AB (publ), 556667-4759, får härmed avge årsredovisning och koncernredovisning för räkenskapsåret 2021.

VERKSAMHETENS ART OCH INRIKTNING

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

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

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

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

Moderföretaget har sitt säte i Stockholm.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER RÄKENSKAPSÅRET

Koncernen har släppt flera expansioner och tillägg till befintliga titlar under året. Surviving the Aftermath, utvecklat av Iceflake Studios, lämnade early access och släpptes i version 1.0. Inga övriga releaser av nya spel under året.

På årsstämman 18 maj valdes Andras Vajlok till ny styrelseledamot. Josephine Salenstedt avböjde omval.

Fredrik Wester tillträdde som VD och Håkan Sjunnesson utsågs till styrelseordförande.

Koncernens anställda arbetade till stor del fortsatt hemifrån 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. 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 HÄNDELSER EFTER RÄKENSKAPSÅRETS UTGÅNG

Inga väsentliga händelser har ägt rum efter periodens utgång.

HÅLLBARHETSRAPPORT ENLIGT ÅRSREDOVISNINGSLAGEN

I enlighet med ÅRL 6 kap 11§ har en hållbarhetsrapport upprättats. Den lagstadgade hållbarhetsrapporten återfinns enligt följande; affärsmodell sidorna 6-8, risker väsentliga hållbarhetsfrågor, hållbarhetsstyrning sida 27, riskhantering sidorna 28-29, samt resultatindikatorer sidorna 30-34.

FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Under kommande år väntas en fortsatt god lönsamhet. Två tillkännagivna spel med ej bestämda releasedatum väntar på att släppas; Victoria 3, utvecklat av Paradox Development Studio och Vampire: the Masquerade - Bloodlines 2, utvecklat av Hardsuit Labs och ytterligare en ej utannonserad studio. Utveckling pågår av ett antal ännu inte utannonserade spel.

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Omsättningen uppgick till 1 447,5 MSEK (1 793,8 MSEK), en minskning med 19 % jämfört med samma period föregående år. Intäkterna för året är framför allt hänförliga till Cities: Skylines, Crusader Kings III, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV och Stellaris.

Kostnad sålda varor uppgick till 881,0 MSEK (805,6 MSEK), hänförligt till spelutveckling, utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel, samt royalties till externa rättighetsinnehavare. Periodens nedskrivningar inom kostnad för sålda varor uppgår till 236,3 MSEK (56,6 MSEK). Kostnader för royalties har minskat i relation till jämförelseperioden till följd av en lägre försäljning av royaltygenererande spel. Sedan föregående räkenskapsår skrivs nya spel 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 försäljningskostnader uppgick till 192,9 MSEK (215,1 MSEK).

Administrationskostnader för perioden uppgick till 102,9 MSEK (120,4 MSEK).

Övriga rörelseintäkter uppgick till 40,8 MSEK (25,6 MSEK), och övriga rörelsekostnader till 4,1 MSEK (46,1 MSEK). Årets övriga rörelseintäkter har påverkats positivt av kursutvecklingen USD mot SEK. Föregående år var förhållandet det motsatta. Därmed finns även en positiv utveckling av övriga rörelsekostnader som minskat sedan föregående period.

Rörelseresultatet uppgick till 307,5 MSEK (632,1 MSEK), en minskning med 51 %.

Resultat efter finansiella poster uppgick till 303,9 MSEK (628,0 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 247,8 MSEK (490,6 MSEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 1 198,5 MSEK (920,5 MSEK).

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 232,5 MSEK (304,6 MSEK).

Goodwill uppgick till 20,6 MSEK (20,2 MSEK), hänförligt till förvärvet av Iceflake Studios.

Vid periodens utgång uppgick inventarier och installationer till 22,0 MSEK (26,5 MSEK).

Nyttjanderättstillgångar för hyreslokaler uppgick till 165,3 MSEK (199,4 MSEK).

Aktier i intresseföretag uppgår vid periodens utgång till 31,1 MSEK (24,7 MSEK), hänförligt till 33 % av aktierna i den Seattle-baserade utvecklingsstudion Hardsuit Labs. Aktierna redovisas enligt kapitalandelsmetoden.



Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 133,8 MSEK (177,0 MSEK).

Likvida medel uppgår vid periodens utgång till 599,7 MSEK (767,6 MSEK).

Eget kapital uppgår till 1 661,6 MSEK (1 508,2 MSEK), varav 247,8 MSEK (490,6 MSEK) utgörs av ackumulerat resultat för året.

Långfristiga leasingkulder uppgår till 134,4 MSEK (167,8 MSEK), avseende hyresåtaganden för kontorslokaler.

Uppskjutna skatteskulder uppgår till 163,6 MSEK (193,4 MSEK) hänförligt till skatt på obeskattade reserver och immateriella tillgångar från förvärv.

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

Kortfristiga leasingkulder uppgår till 34,5 MSEK (34,1 MSEK), avseende kortfristiga hyresåtaganden för kontorslokaler.

Övriga kortfristiga skulder uppgår till 28,3 MSEK (65,4 MSEK), minskningen består främst av erlagda betalningar av förvärv.

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid periodens utgång till 396,6 MSEK (431,3 MSEK). Upplupna kostnader för rörlig ersättning till anställda har minskat jämfört med jämförelseperioden till följd av ett lägre resultat. Förutbetalda intäkter ligger i linje med jämförelseperioden.

KASSAFLÖDE

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 736,6 MSEK (1 126,3 MSEK), framförallt hänförligt till rörelseresultatet samt justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet. Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -766,6 MSEK (-758,4 MSEK). Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -139,6 MSEK (-148,5 MSEK) och avser reglerad utdelning uppgående till -105,6 MSEK (-105,6 MSEK) samt amortering på koncernens leasingkulda för kontorslokaler.

VERKSAMHET INOM FORSKNING OCH UTVECKLING

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

MODERBOLAGET

I moderbolaget finns förlagsverksamheten, 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 1 446,9 MSEK (1 781,4 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 318,7 MSEK (653,8 MSEK). Resultat efter finansiella poster uppgick till 362,0 MSEK (654,3 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till 347,0 MSEK (391,5 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.

Avslut av ej färdigställda spelprojekt under utveckling

Bedöms det att ett pågående spelprojekt ska läggas ner innan färdigställande kan detta ha en negativ effekt på kassaflöden, intäkter och rörelsemarginaler. Avslut av ej färdigställda spelprojekt kan äga rum både för interna projekt och projekt där extern partner sköter utvecklingen.

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

	2021	2020	2019	2018	2017
Nettoomsättning, TSEK	1 447 456	1 793 794	1 289 332	1 127 715	813 785
Rörelseresultat, TSEK	307 453	632 108	473 530	455 050	339 817
Resultat efter finansiella poster, TSEK	303 926	628 030	466 849	455 183	339 583
Resultat efter skatt, TSEK	247 770	490 575	374 080	353 934	264 941
Rörelsemarginal	21%	35%	37%	40%	42%
Vinstmarginal	21%	35%	36%	40%	42%
Soliditet	66%	60%	58%	71%	77%
Likvida medel, TSEK	599 724	767 561	554 227	327 044	320 100
Eget kapital, TSEK	1 661 563	1 508 158	1 125 176	853 777	599 917
Totala tillgångar, TSEK	2 522 693	2 518 068	1 942 307	1 196 948	782 270
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*	105 853 350	105 889 000	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*	105 755 565	105 839 159	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Eget kapital per aktie före utspädning, SEK*	15,73	14,28	10,66	8,09	5,68
Eget kapital per aktie efter utspädning, SEK*	15,70	14,24	10,66	8,09	5,68
Resultat per aktie före utspädning, SEK*	2,35	4,65	3,54	3,35	2,51
Resultat per aktie efter utspädning, SEK*	2,34	4,64	3,54	3,35	2,51
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	716	567	453	327	243
Antal anställda vid utgången av året	721	662	479	405	269

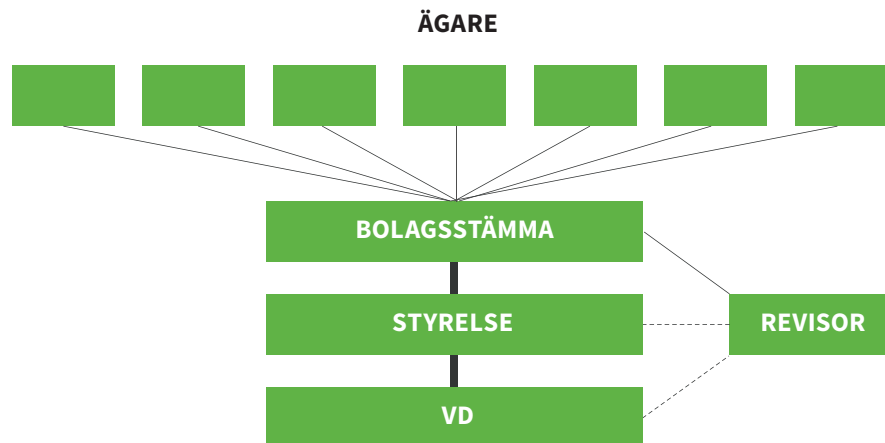
*För definition av nyckeltal, se not 41.



BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

Paradox Interactive AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag där bolagsstyrningen i bolaget utgår från svensk lag samt interna regler och föreskrifter. Svensk kod för bolagsstyrning (Koden) gäller för alla svenska bolag vars aktier är noterade på en reglerad marknad i Sverige. Nasdaq First North Growth Market där bolaget är noterat är inte en reglerad marknad men kräver att bolag tillämpar koden. Bolag måste inte följa alla regler i koden, utan har möjlighet att välja alternativa lösningar som bedöms passa bättre för bolagets omständigheter, förutsatt att eventuella avvikelser redovisas och att den alternativa lösningen beskrivs och orsakerna förklaras (följ eller förklara-principen) i bolagsstyrningsrapporten. Rapporten ingår i förvaltningsberättelsen och har granskats av bolagets revisor. Granskningen rapporteras i revisionsberättelsen på sidan 81.

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 18 588 per den 31 december 2021. Vid utgången av 2021 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4 % (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 17,1 %, Tencent Holdings Limited 9,1 %, samt Lerit Förvaltning AB 7,5 %. 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 årsstämma 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 2021

Årsstämman 2021 hölls den 18 maj i Stockholm. På stämman var 70 % 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 2020. Till ordinarie styrelseledamöter för tiden intill nästa årsstämma beslutades nyval av Andras Vajlok och omval av styrelseledamöterna Fredrik Wester, Håkan Sjunnesson, Mathias Hermansson och Linda Höglund. Josefine Salenstedt 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 % av aktiekapitalet.

Stämman beslutade att införa ett incitamentsprogram för bolagets anställda – Optionsprogram 2021/2025. Vid fullt utnyttjande av optionsprogrammet ökar antalet aktier i bolaget med 0,65 %.

Årsstämma 2022

Årsstämman 2022 äger rum den 10 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
2021	70	70
2020	73	73
2019	83	83
2018	67	67
2017	67	67

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 2021 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 2022

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)

James Mitchell (utsedd av Tencent Holdings Limited)

Håkan Sjunnesson (styrelsens ordförande)

STYRELSEN

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

Styrelsens uppgifter

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

Styrelsens storlek och sammansättning

Enligt bolagsordningen ska styrelsen till den del den väljs av bolagsstämman bestå av minst 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. Sedan årsstämman 2021 består styrelsen av följande stämмоvalda ledamöter; Fredrik Wester, Håkan Sjunnesson, Andras Vajlok, Mathias Hermansson och Linda Höglund som ordinarie ledamöter. Håkan Sjunnesson har ersatt Fredrik Wester som ordförande under året. Styrelsesammansättningen har under året uppfyllt kodens krav avseende oberoende ledamöter. Det betyder att majoriteten av de stämмоvalda styrelseledamöterna är oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, varav tre även är oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

Styrelseledamöters uppdrag

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

Styrelseordförande

Ordförande i styrelsen utses av årsstämman. Ordförandens uppgift är att organisera och leda styrelsens arbete så att det bedrivs effektivt och att styrelsen fullgör sina åtaganden. Fredrik Wester utsågs på årsstämman 2021 till styrelsens ordförande för tiden intill nästa årsstämma. Håkan Sjunnesson har ersatt Fredrik Wester som ordförande under året.

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 2021

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 2021 har styrelsen hållit 15 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 2021 har bland annat varit, men inte uteslutande, investeringar, strategier, förvärv, delårsrapporter och årsredovisningar, utdelningsförslag.

Styrelsens sammansättning samt närvaro under 2021

Närvaro 2021	Styrelsemöten	Revisions utskott	Ersättnings utskott
Fredrik Wester, ordf t o m 1/9	14 av 15	-	-
Håkan Sjunnesson, ordf fr o m 1/9	15 av 15	2 av 2	1 av 1
Josephine Salenstedt, ledamot t o m 18/5	3 av 4	-	-
Mathias Hermansson	13 av 15	2 av 2	1 av 1
Linda Höglund	13 av 15	-	-
Andras Vajlok, ledamot fr o m 18/5	10 av 11	2 av 2	0 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 fortlöpande utvärdera verkställande direktörens arbete. Minst en gång per år ska styrelsen särskild behandla denna fråga, varvid ingen från bolagsledningen ska närvara.

Ersättning till styrelsen

Ersättning till styrelseledamöter och annan ersättning till stämموالدا ledamöter, däribland ordföranden, fastställs av årsstämman. På årsstämman den 18 maj 2021 beslutades att ersättningen till envar av de stämموالدا 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.

På årsstämman beslutades även att ersättning ska utgå enligt följande för utskotten inom styrelsen. 80 000 kronor till revisionsutskottets ordförande, 50 000 kronor till ersättningsutskottets ordförande, och med 75 procent av respektive ordförandes arvode till övriga ledamöter i utskotten.

Styrelsesammanträden 2021

22 februari	ordinarie möte	Genomgång fasta punkter. Godkännande av bokslutskommuniké. Genomgång av Ersättningsutskottet.
8 april	ordinarie möte	Godkännande av årsredovisning.
22 april	ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
10 maj	ordinarie möte	Godkännande av delårsrapport.
18 maj	konstituerande möte	Godkännande av policys, riktlinjer och instruktioner. Fastställande ledamöter och ordförande av ersättnings- samt revisionsutskott
22 juni	ordinarie möte	Genomgång och godkännande av optionsprogram och beslut om fördelning av optioner.
8 juli	ordinarie möte	Beslut om tilldelning av optioner.
9 augusti	ordinarie möte	Genomgång av revisionsutskottsmöte, godkännande av delårsrapport
19 augusti	ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
1 september	ordinarie möte	Utser Fredrik Wester till ny VD, Fredrik Wester avgår som styrelseordförande, Håkan Sjunnesson utses till ny ordförande.
7 oktober	ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
22 oktober	ordinarie möte	Genomgång statusrapport angående företagets arbetsmiljö.
25 oktober	ordinarie möte	Genomgång handlingsplan angående företagets arbetsmiljö.
15 november	ordinarie möte	Genomgång av revisionsutskottsmöte, godkännande av delårsrapport.
2 december	ordinarie möte	Genomgång av fasta punkter

STYRELSENS UTSKOTT

Revisionsutskott

Styrelsen har i samband med konstituerande styrelsemötet tillsatt ett revisionsutskott som ska bestå av minst tre ledamöter. En majoritet av ledamöterna ska vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Utskottet ansvarar för bland annat att övervaka bolagets finansiella rapportering och 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 fortlöpande träffa bolagets revisor. Revisionsutskottets samtliga möten protokollförs och protokollen tillställs styrelsen tillsammans med muntlig avrapportering i samband med styrelsens beslutsfattande.

Ersättningsutskott

Styrelsen har i samband med konstituerande styrelsemötet tillsatt ett ersättningsutskott som ska bestå av minst tre ledamöter. En majoritet av ledamöterna ska vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Bolagets verkställande direktör närvarar ej vid styrelsens behandling av och beslut i ersättningsrelaterade frågor som vederbörande berörs av. I utskottets uppgifter ingår att bereda styrelsens beslut om förslag till riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare. Riktlinjerna ska gälla till dess att nya riktlinjer antagits av bolagsstämman. Ersättningsutskottet ska även följa och utvärdera program för rörliga ersättningar för bolagsledningen, tillämpningen av riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare samt gällande ersättningsstrukturer och ersättningsnivåer i bolaget.

REVISION

Revisorn ska granska bolagets årsredovisning och räkenskaper samt styrelsens och VD:s förvaltning. Efter varje räkenskapsår ska revisorn lämna en revisionsberättelse och en koncernrevisionsberättelse till årsstämman. Enligt bolagets bolagsordning ska bolaget utse en till två revisorer med eller utan suppleanter eller ett registrerat revisionsbolag. Vid årsstämman 2021 utsågs Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB som revisor.

VD OCH KONCERNLEDNING

VD utses av styrelsen och har främst ansvar för bolagets löpande förvaltning och den dagliga driften. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och VD anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för VD. VD ansvarar också för att upprätta rapporter och sammanställa information från ledningen inför styrelsemöten och är föredragande av materialet på styrelsesammanträden. Enligt instruktionerna för finansiell rapportering är VD ansvarig för finansiell rapportering i bolaget och ska följaktligen säkerställa att styrelsen erhåller tillräckligt med information för att styrelsen fortlöpande ska kunna utvärdera Paradox finansiella ställning. VD ska fortlöpande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av Paradox verksamhet, omsättningens storlek, bolagets resultat och finansiella ställning, likviditet- och creditsituation, 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 2021 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 2021

Till VD och övriga ledande befattningshavare utgår en marknadsmässig månadslön, en rörlig bonus om max tre månadslöner vilken baseras på årligt utfall av uppsatta och fastställda mål samt sedvanliga anställningsförmåner. Samtliga ledande befattningshavare ingår även i det gemensamma vinstdelningsprogrammet för samtliga tillsvidareanställda i koncernen, vilken ger rätt till max tre månadslöner. För verkställande direktören samt övriga ledande befattningshavare ska pensionsförmåner, innefattande sjukförsäkring, vara premiebestämda enligt bolagets kollektivavtalade ITP1. Den fasta lönen omprövas som huvudregel en gång per år och ska beakta individens kvalitativa prestation. Ersättningen baseras på individens engagemang och prestation i förhållande till i förväg uppställda mål, såväl individuella som gemensamma mål för hela bolaget. Ersättningen till den verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare ska vara marknadsmässig. I syfte att avgöra vad som är en marknadsmässig totalersättning och att utvärdera rådande ersättningsnivåer görs årliga jämförelser med relevanta branscher och marknader. Resultatet av dessa utgör en viktig ingångsvariabel vid beslut om total ersättning till ledande befattningshavare samt övriga anställda.

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

Bolagets anställda medarbetares anställningsvillkor och lön har beaktats vid beredning av styrelsens förslag till dessa ersättningsriktlinjer genom uppgifter om anställdas totalersättning samt dess komponenter, ökning och ökningstakt över tid. Underlaget har utgjort en del av ersättningsutskottets och styrelsens beslutsunderlag vid utvärdering av skäligheten av riktlinjerna och de begränsningar som följer av riktlinjerna. Inför 2021 föreslogs också införande av ett optionsprogram, som godkändes av årsstämman.

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

Riktlinjer beslutade av styrelsen och föreslagna till årsstämman 2022

För årsstämman 2022 har mindre ändringar av riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare föreslagits, främst att nio, istället för sex, månaders ömsesidig uppsägningstid för VD ska gälla.



STYRELSE

HÅKAN SJUNNESSON

Befattning: 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 Qvalia Group AB, Coolstuff AB, Emerse Sverige AB och AktivBo Group AB. Styrelseledamot i NuvoAir Holdings, Inc 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.

FREDRIK WESTER

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2010.

Födelseår: 1974

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

Andra uppdrag: Styrelseordförande i Sahara Silversmycken AB, Kichi Invest AB, Styrelseordförande tillika verkställande direktör i WesterInvest AB, Styrelseledamot i Q-Group AB och Stark Futures SL.

Aktieinnehav: 35 235 937 aktier - genom bolag.

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

LINDA HÖGLUND

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2020.

Födelseår: 1973

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

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.

Aktieinnehav: -

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

MATHIAS HERMANSSON

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2019.

Födelseår: 1972

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

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.

ANDRAS VAJLOK

Befattning: Styrelseledamot, invald i styrelsen 2021.

Födelseår: 1971

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

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

Andra uppdrag: Styrelseledamot i Aldeon Invest, MAG Interactive, Unibap, Pepins, Besedo, The Gifted Company, Neon Giant och Silverlok Invest.

Aktieinnehav: 100 000 aktier - genom bolag.

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

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

FREDRIK WESTER (VD), se ovan.

ALEXANDER BRICCA

Befattning: Chief Financial Officer (CFO)

Födelseår: 1976

Utbildning: Business Law Master's Degree och 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: 2000 aktier - direkt ägande. 72 500 teckningsoptioner – direkt ägande.

CHARLOTTA NILSSON

Befattning: Chief Operations Officer (COO)

Födelseår: 1970

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

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

Andra uppdrag: Styrelseledamot Industrifonden, Nordnet, Dataspelebranschen. Expert hos Vinnova.

Aktieinnehav: 27 500 teckningsoptioner – direkt ägande.

JOHAN BOLIN

Befattning: Chief Marketing Officer (CMO)

Födelseår: 1983

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

Erfarenhet: VP Marknadsföring och Försäljning och VP Försäljning på Paradox Interactive. Försäljning och Partner Manager på Sello.io, Strategic Acquisition och Partner Manager på Tradera/eBay samt Försäljningskonsult på Hewlett-Packard.

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

Aktieinnehav: 2055 aktier - direkt ägande. 43 550 optioner - direkt ägande.

**MARINA HEDMAN**

Befattning: Chief Human Resources Officer (CHRO)

Födelseår: 1976

Utbildning: Degree of Bachelor of Social Science.

Erfarenhet: VP Human Resources på Net Insight AB. Omfattande erfarenhet av HR från IT, tech och media sedan 2001.

Andra uppdrag: -

Aktieinnehav: 35 000 optioner - direkt ägande.

MATTIAS LILJA

Befattning: Chief Of Staff (COS)

Född: 1972

Utbildning: BSc in Physiotherapy, Uppsala Universitet och History of Science and Ideas, Umeå Universitet.

Erfarenhet: Partner Free League Publishing, COO, CPO, EVP of Studio Apr och andra studio och spel-utvecklarroller på Paradox Interactive.

Andra uppdrag: Styrelseordförande Free League Publishing.

Aktieinnehav: 2 272 aktier - direkt ägande. 24 800 optioner - direkt ägande.

INTERN KONTROLL

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

INFORMATION OCH KOMMUNIKATION

Bolaget följer en framtagen policy avseende intern och extern kommunikation. Policys 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.



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 2021 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4% (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 17,1 %, Tencent Holdings Limited 9,1% samt Lerit Förvaltning AB 7,5 %.

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	-262 324 693
Årets resultat	347 039 135
	112 708 842

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	7 108 842
	112 708 842



RESULTATRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2021-01-01 2021-12-31	2020-01-01 2020-12-31
Nettoomsättning	5	1 447 456	1 793 794
Kostnad sålda varor	7, 8, 9, 10	-880 971	-805 644
Bruttoresultat		566 485	988 149
Försäljningskostnader	7, 8, 9, 10	-192 867	-215 138
Administrationskostnader	7, 8, 9, 10, 11	-102 899	-120 422
Övriga rörelseintäkter	12	40 841	25 612
Övriga rörelsekostnader	13	-4 107	-46 094
Rörelseresultat		307 453	632 108
Finansiella intäkter	15	545	698
Finansiella kostnader	16	-4 072	-4 775
Resultat efter finansiella poster		303 926	628 030
Inkomstskatt	18	-56 157	-137 455
Årets resultat		247 770	490 575
Periodens resultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.			
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare (kr)			
- före utspädning	44	2,35	4,65
- efter utspädning	44	2,34	4,64



RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2021-01-01 2021-12-31	2020-01-01 2020-12-31
Årets resultat		247 770	490 575
ÖVRIGT TOTALRESULTAT			
<i>Poster som kan komma att omklassificeras till resultaträkningen</i>			
Omräkningsdifferenser		9 185	-13 896
Totalresultat för året		256 955	476 679

Årets totalresultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.



BALANSRÄKNING, KONCERN (TSEK)

	Not	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	1 198 502	920 467
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	232 480	304 587
Goodwill	21	20 600	20 218
Summa immateriella anläggningstillgångar		1 451 582	1 245 273
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier och installationer	22	22 021	26 529
Nyttjanderättstillgångar	23, 24	165 272	199 440
Summa materiella anläggningstillgångar		187 294	225 969
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i intresseföretag	27	31 082	24 669
Andra långfristiga fordringar	28	18 589	1 234
Summa finansiella anläggningstillgångar		49 671	25 904
Summa anläggningstillgångar		1 688 546	1 497 146
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	29	133 780	176 979
Skattefordringar		19 821	–
Övriga fordringar		24 534	23 777
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	56 287	52 606
Summa kortfristiga fordringar		234 422	253 361
Likvida medel	30	599 724	767 561
Summa omsättningstillgångar		834 147	1 020 923
SUMMA TILLGÅNGAR		2 522 693	2 518 068



BALANSRÄKNING, KONCERN (TSEK)

	Not	2021-12-31	2020-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	32		
Aktiekapital		528	528
Reserver		4 397	-4 788
Övrigt tillskjutet kapital		27 994	27 994
Balanserat resultat ink årets resultat		1 628 644	1 484 423
Summa eget kapital		1 661 563	1 508 158
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	24	134 438	167 775
Uppskjutna skatteskulder	33	163 606	193 396
Övriga skulder	35	422	422
Summa långfristiga skulder		298 466	361 594
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		97 016	66 667
Aktuella skatteskulder		6 278	50 819
Leasingskulder	24	34 536	34 129
Övriga skulder	35	28 283	65 446
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	36	396 550	431 257
Summa kortfristiga skulder		562 663	648 317
Summa skulder		861 129	1 009 911
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 522 693	2 518 068



FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL, KONCERNEN (TSEK)

	Not	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2020-01-01		528	27 994	9 107	1 087 547	1 125 176
Årets resultat		-	-	-	490 575	490 575
Övrigt totalresultat						
Omräkningsdifferenser		-	-	-13 896	-	-13 896
Summa övrigt totalresultat		-	-	-13 896	-	-13 896
Summa totalresultat		-	-	-13 896	490 575	476 679
Transaktioner med aktieägare						
Aktierelaterade ersättningar personal		-	-	-	12 144	12 144
Återköp teckningsoptioner		-	-	-	-242	-242
Utdelning		-	-		-105 600	-105 600
Summa transaktioner med aktieägare		-	-	-	-93 698	-93 698
UTGÅENDE BALANS 2020-12-31	32	528	27 994	-4 788	1 484 423	1 508 158
Ingående balans 2021-01-01		528	27 994	-4 788	1 484 423	1 508 158
Årets resultat		-	-	-	247 770	247 770
Övrigt totalresultat						
Omräkningsdifferenser		-	-	9 185	-	9 185
Summa övrigt totalresultat		-	-	9 185	-	9 185
Summa totalresultat		-	-	9 185	247 770	256 955
Transaktioner med aktieägare						
Aktierelaterade ersättningar personal		-	-	-	2 051	2 051
Utdelning					-105 600	-105 600
Summa transaktioner med aktieägare		-	-	-	-103 549	-103 549
UTGÅENDE BALANS 2021-12-31	32	528	27 994	4 397	1 628 644	1 661 563

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



KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2021-01-01 2021-12-31	2020-01-01 2020-12-31
Rörelseresultat		307 453	632 108
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	40	585 620	419 810
Erhållen ränta		545	698
Betald ränta	24	-4 072	-4 775
Betald inkomstskatt		-150 200	-113 560
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet		739 346	934 281
Förändringar av rörelsekapitalet:			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		42 441	73 781
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		-45 202	118 243
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten		736 586	1 126 305
Investeringsverksamheten			
Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten		-744 313	-613 948
Investeringar i licenser, varumärken och liknande rättigheter		-3 235	-22 970
Investeringar i dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		-	-119 999
Investeringar i inventarier och installationer		-1 694	-4 639
Investeringar i övriga finansiella tillgångar		-17 333	3 186
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-766 574	-758 370
Finansieringsverksamheten			
Mottagna depositioner		-	422
Amortering av leasingskuld	24	-33 994	-43 062
Utbetald utdelning		-105 600	-105 600
Återköpta teckningsoptioner		-	-242
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-139 594	-148 482
Årets kassaflöde		-169 582	219 452
Likvida medel vid årets början		767 561	554 227
Kursdifferens i likvida medel		1 746	-6 119
Likvida medel vid årets slut	31	599 724	767 561



RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2021-01-01 2021-12-31	2020-01-01 2020-12-31
Nettoomsättning	5	1 446 878	1 781 416
Kostnad sålda varor	7, 8, 9, 10	-873 604	-774 299
Bruttoresultat		573 274	1 007 116
Försäljningskostnader	7, 8, 9, 10	-180 473	-211 417
Administrationskostnader	7, 8, 9, 10, 11	-104 349	-116 757
Övriga rörelseintäkter	12	34 487	17 824
Övriga rörelsekostnader	13	-4 262	-43 004
Rörelseresultat		318 678	653 762
Resultat från andelar i koncernföretag	14	43 143	–
Finansiella intäkter	15	341	730
Finansiella kostnader	16	-157	-225
Resultat efter finansiella poster		362 004	654 267
Bokslutsdispositioner	17	68 100	-150 225
Inkomstskatt	18	-83 065	-112 532
Årets resultat		347 039	391 510
RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, MODERBOLAGET (TSEK)			
Övrigt totalresultat		–	–
Totalresultat för året		347 039	391 510



BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	18	1 185 934	913 222
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	19	63 625	86 090
Summa immateriella anläggningstillgångar		1 249 559	999 312
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier och installationer	21	14 242	19 406
Summa materiella anläggningstillgångar		14 242	19 406
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	25	305 812	305 812
Andelar i intresseföretag	26	16 766	16 766
Andra långfristiga fordringar	27	17 393	60
Summa finansiella anläggningstillgångar		339 971	322 638
Summa anläggningstillgångar		1 603 772	1 341 356
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	29	130 840	174 229
Fordringar hos koncernföretag		35 176	3 845
Skattefordringar		19 821	–
Övriga fordringar		18 668	16 536
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	55 335	52 245
Summa kortfristiga fordringar		259 840	246 855
Kassa och bank	30	469 881	688 427
Summa omsättningstillgångar		729 720	935 281
SUMMA TILLGÅNGAR		2 333 492	2 276 637



BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2021-12-31	2020-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	31		
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital		528	528
Fond för utvecklingsutgifter		1 185 934	913 222
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond		27 994	27 994
Balanserat resultat		-262 325	-277 573
Årets resultat		347 039	391 510
Summa eget kapital		1 299 171	1 055 681
Obeskattade reserver	33	555 000	623 100
Långfristiga skulder			
Övriga skulder		422	422
Summa långfristiga skulder		422	422
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		87 113	63 904
Skulder till koncernföretag	37	21 409	57 373
Aktuella skatteskulder		–	46 228
Övriga skulder	35	13 740	50 115
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	36	356 637	379 815
Summa kortfristiga skulder		478 899	597 434
Summa skulder		479 321	597 856
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 333 492	2 276 637



FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	Aktiekapital	Fond för utvecklings- utgifter	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2020-01-01		528	566 006	27 994	163 340	757 869
Årets resultat		–	–	–	391 510	391 510
Övrigt totalresultat		–	–	–	–	–
Summa totalresultat		–	–	–	391 510	391 510
Överföring fond för utvecklingsutgifter		–	347 216	–	-347 216	–
Transaktioner med aktieägare						
Utdelningar		–	–	–	-105 600	-105 600
Aktierelaterade ersättningar personal		–	–	–	12 144	12 144
Återköp teckningsoptioner		–	–	–	-242	-242
Summa transaktioner med ägare		–	–	–	-93 698	-93 698
UTGÅENDE BALANS 2020-12-31	32	528	913 222	27 994	113 937	1 055 681
Ingående balans 2021-01-01		528	913 222	27 994	113 937	1 055 681
Årets resultat		–	–	–	347 039	347 039
Övrigt totalresultat		–	–	–	–	–
Summa totalresultat		–	–	–	347 039	347 039
Överföring fond för utvecklingsutgifter			272 713		-272 713	–
Transaktioner med aktieägare						
Utdelningar		–	–	–	-105 600	-105 600
Aktierelaterade ersättningar personal		–	–	–	2 051	2 051
Summa transaktioner med ägare		–	–	–	-103 549	-103 549
UTGÅENDE BALANS 2021-12-31	32	528	1 185 934	27 994	84 714	1 299 171



KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2021-01-01 2021-12-31	2020-01-01 2020-12-31
Rörelseresultat		318 678	653 762
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	40	498 416	319 664
Erhållen ränta		341	730
Betald ränta		-157	-225
Betald inkomstskatt		-149 115	-105 334
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet		668 163	868 598
Förändringar av rörelsekapitalet:			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		41 256	75 194
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		-106 727	124 920
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten		602 693	1 068 712
Investeringsverksamheten			
Investeringar i dotterföretag		–	-160 117
Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten		-738 215	-611 585
Investeringar i licenser, varumärken och liknande rättigheter		-3 235	-22 970
Investeringar i inventarier och installationer	41	–	-2 928
Investeringar i övriga finansiella tillgångar		-17 333	3 402
Utdelningar från dotterföretag		43 143	–
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-715 639	-794 198
Finansieringsverksamheten			
Mottagna depositioner		–	422
Utbetald utdelning		-105 600	-105 600
Återköpta teckningsoptioner		–	-242
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-105 600	-105 420
Årets kassaflöde		-218 546	169 093
Likvida medel vid årets början		688 427	519 333
Kursdifferens i likvida medel		–	–
Likvida medel vid årets slut	31	469 881	688 427



NOTER

NOT 1 ALLMÄN INFORMATION

Paradox Interactive är en global utvecklare och förläggare av datorspel.

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

Koncernredovisningen för det år som slutade den 31 december 2021 (inklusive jämförelsetal) godkändes för utfärdande av styrelsen den 5 april 2022 (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 ändrade standarder som tillämpas av koncernen

Ändringar som trädde i kraft den 1 januari 2021 och som därför har börjat tillämpas i år har inte haft någon väsentlig påverkan på koncernens resultat och ställning.

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

Ett antal nya standarder, ändringar i standarder och tolkningar som har publicerats träder ikraft för räkenskapsår som börjar efter 1 januari 2021 och har inte tillämpats vid upprättandet av denna finansiella rapport. Dessa nya standarder, ändringar och tolkningar väntas inte ha en väsentlig inverkan på koncernens finansiella rapporter på innevarande eller kommande perioder och inte heller på framtida transaktioner.

Grund för upprättande

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

Grund för konsolidering

I koncernredovisningen konsolideras moderbolagets och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 31 december 2021. Alla dotterföretag har balansdag den 31 december.

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

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

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

Rörelseförvärv

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

Intresseföretag

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



Segmentrapportering

Rörelsesegment rapporteras på ett sätt som överensstämmer med den interna rapportering som lämnas till den högste verkställande beslutsfattaren. Verksamheten bedöms i sin helhet, som ett segment. Den högste verkställande beslutsfattaren är företagets verkställande direktör, och ansvarar för tilldelning av resurser och bedömning av rörelsesegmentens resultat.

Omräkning av utländsk valuta

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

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

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

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

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

Intäkter

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

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

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

- Identifiera avtalet med kund
- Identifiera prestationsåtaganden
- 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 erhållits för tredje parts räkning (exempelvis försäljningsskatter som sales tax, moms och liknande skatter).

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

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

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

Intäkter från datorspel som kan spelas offline erhålls i huvudsak från digital nedladdning. Intäktsföring sker i regel när spelet kan laddas ned av slutanvändaren hos en plattform-saktör. 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 koncernledningens.

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.

Försäljningskostnader

Försäljningskostnader avser kostnader inom sälj, marknadsföring och PR.

Administrationskostnader

Administrationskostnader avser kostnader för centrala stödfunktioner.

Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader

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

Inkomstskatter

Skattekostnaden som redovisas i resultatet består av summan av den uppskjutna skatt och aktuella skatt som inte redovisas i övrigt totalresultat eller direkt i eget kapital.

Beräkning av aktuell skatt bygger på skattesatser och skatteregler som är beslutade eller i praktiken beslutade vid rapportperiodens slut. Uppskjuten inkomstskatt beräknas enligt balansräkningsmetoden på alla temporära skillnader.

Resultat per aktie

Resultat per aktie före utspädning beräknas genom att dividera resultat hänförligt till moderföretagets aktieägare med ett vägt genomsnittligt antal utestående stamaktier under perioden.

För beräkning av resultat per aktie efter utspädning justeras beloppen som använts för beräkning av resultat per aktie före utspädning genom att beakta det vägda genomsnittet av de ytterligare stamaktier som skulle ha varit utestående vid en konvertering av samtliga potentiella stamaktier.

Goodwill

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

Övriga immateriella tillgångar

Initial redovisning av immateriella tillgångar

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

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

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

- att utvecklingsutgiften kan mätas på ett tillförlitligt sätt
- att projektet är tekniskt och kommersiellt genomförbart
- att koncernen har för avsikt och tillräckliga resurser att färdigställa projektet
- att koncernen har förutsättningar att använda eller sälja programvaran
- att programvaran kommer att generera sannolika framtida ekonomiska fördelar

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

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

Licenser, varumärken och liknande rättigheter

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

Redovisning i efterföljande perioder

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

Följande nyttjandeperioder tillämpas:

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

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

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

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

Inventarier och installationer

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



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

- Servrar: 5 år
- Övriga inventarier: 5 år

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

Nyttjanderättstillgångar

Koncernen använder leasingarrangemang primärt för kontorslokaler. Hyresavtal för kontorslokaler förhandlas normalt för en hyrestid på mellan 1 och 7 år och vissa av avtalen har förlängningsoptioner. Koncernen bedömer vid leasingperiodens början om avtalet är ett leasingavtal eller innehåller ett leasingavtal. Ett leasingavtal överlåter 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 leasingkulden ursprungligen värderas till.

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

Leasingavgifter som inkluderas i värderingen av leasingkulden inkluderar fasta avgifter (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 diskonterings-sats.

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 leasing-skuld kostnadsförs leasingavgifter avseende dessa leasingavtal linjärt över leasingperioden.

Prövning av nedskrivningsbehov av immateriella och materiella anläggningstillgångar

Vid nedskrivningsprövning grupperas tillgångarna i den minsta kassagenererade enheten (KGE) som ger upphov till inbetalningar som i allt väsentligt är oberoende av andra tillgångar. Följden är att vissa tillgångars nedskrivningsbehov provas enskilt och vissa provas 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 provas minst en gång per år. Alla övriga enskilda tillgångars eller kassagenererande enheters nedskrivningsbehov provas 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 diskonterings-sats för att kunna beräkna nuvärdet av dessa kassaflöden. De data som används vid prövning av nedskrivningsbehov är direkt kopplade till koncernens senast godkända prognos. Diskonterings-satser fastställs för varje kassagenererande enhet och återspeglar aktuella marknadsbedömningar av pengarnas tidsvärde och tillgångsspecifika riskfaktorer. Nedskrivningar avseende kassagenererande enheter minskar först det redovisade värdet för eventuell goodwill som fördelats på den kassagenererande enheten. Eventuell återstående nedskrivning minskar proportionellt de övriga tillgångarna i den kassagenererande enheten.

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

Finansiella instrument

Redovisning och värdering vid första redovisningstillfället

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

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



Klassificering och värdering av finansiella tillgångar vid första redovisningstillfället Alla finansiella tillgångar värderas initialt till verkligt värde justerat för transaktionskostnader (i förekommande fall).

Finansiella tillgångar klassificeras i följande kategorier:

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

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

Klassificeringen bestäms både av:

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

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

Efterföljande värdering av finansiella tillgångar

Finansiella tillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde

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

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

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

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

Nedskrivning av finansiella tillgångar

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

Klassificering och värdering av finansiella skulder

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

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

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

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

Likvida medel

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

Eget kapital

Aktiekapital representerar kvotvärdet för emitterade aktier.

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

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

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

Alla transaktioner med moderbolagets ägare redovisas separat i eget kapital.

Ersättningar efter avslutad anställning och kortfristiga ersättningar till anställda **Ersättningar efter avslutad anställning**

Koncernen har enbart avgiftsbestämda pensionsplaner. Koncernen har inga legala eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter utöver betalningen av den fastställda avgiften som redovisas som en kostnad i den period som de tillhörande 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 ersättningar kostnadsförs slutligen i resultatet med en motsvarande kreditering av balanserade vinstmedel. Om intjänandeperioder eller om andra villkor gäller fördelas kostnaden över intjänandeperioden baserat på bästa möjliga uppskattning av det antal aktieoptioner som förväntas bli intjänade.

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

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

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

Avsättningar och 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

Kassaflödesanalys

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

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. Fonden utgör bundet eget kapital och löses upp i samma takt som företaget gör avskrivningar eller nedskrivningar på de aktiverade utvecklingsarbetena.

Klassificering och presentation

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

NOT 4

UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

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



Betydande bedömningar

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

Intäktsredovisning

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

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

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

Se not 5 för ytterligare information.

Aktivering av utgifter för spelutveckling

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

Osäkerhet i uppskattningen

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

Tilläggsköpeskillning 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 till och med 2022. Om intäkter och kostnader avviker från prognos kan tilläggsköpeskillningen behöva att omvärderas med effekten tagen över resultaträkningen, se not 43 för redovisade belopp.

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 och goodwill

För att bedöma nedskrivningsbehovet beräknar koncernledningen återvinningsvärdet för varje tillgång eller kassagenererande enhet baserat på förväntade framtida kassaflöden och med användning av en lämplig ränta för att kunna diskontera kassaflödet. Osäkerheter ligger i antaganden om framtida kassaflöden och fastställandet av en lämplig diskonteringsränta. Se not 19-21 för redovisade belopp och genomförda nedskrivningsprövningar.

Nyttjandeperioder för avskrivningsbara tillgångar

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

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

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	
	2021	2020	2021	2020
USA	1 219 196	1 526 282	1 224 151	1 521 804
Sverige	16 846	50 055	41 742	50 055
Övriga Europa	176 402	189 231	151 592	181 330
Övriga Världen	35 012	28 227	29 393	28 227
Totalt	1 447 456	1 793 794	1 446 878	1 781 416

Under året härrörde 952 875 TSEK (1 170 538 TSEK) eller 66 % (64 %) av koncernens intäkter från en enskild kund.

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

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021	2020	2021	2020
PC	1 187 470	1 544 096	1 187 470	1 543 865
Konsol	189 593	212 413	189 593	212 413
Mobil	53 681	26 244	21 778	10 442
Övrigt	16 712	11 040	48 037	14 695
Totalt	1 447 456	1 793 794	1 446 878	1 781 416

Förutbetalda intäkter uppgick till 291 828 TSEK (281 801 TSEK) vid årets utgång. Av dessa förväntas 221 055 TSEK redovisas som intäkt under 2022 och 61 140 TSEK under 2023. Återstående belopp förväntas redovisas i huvudsak under 2024.

Intäkterna för året inkluderar 101 576 TSEK (147 066 TSEK) som inkluderats i förutbetalda intäkter vid räkenskapsårets början.

Upplupna intäkter avseende prestationsåtaganden där fakturering ännu inte har skett uppgick till 31 381 TSEK (28 624 TSEK) vid årets utgång.

NOT 6**MEDELANTAL ANSTÄLLDA, M.M.****Medelantal anställda**

	2021		2020	
	antal	varav män	antal	varav män
Moderföretaget				
Sverige	242	159	214	152
Dotterföretagen				
Sverige	269	217	217	176
Nederländerna	37	32	34	31
USA	95	66	78	60
Finland	26	18	11	6
Frankrike	26	21	11	9
Spanien	21	19	2	2
Totalt för koncernen	716	532	567	436

Styrelse och ledande befattningshavare

	2021		2020	
	antal	varav män	antal	varav män
Styrelse	5	4	5	3
VD samt övriga ledande befattningshavare	6	4	9	5



NOT 7

LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

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

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021	2020	2021	2020
Löner - styrelse och ledande befattningshavare	17 860	21 781	17 860	21 781
Löner - övriga anställda	390 574	385 937	120 927	135 847
Pensioner - styrelse och ledande befattningshavare	3 244	2 786	3 244	2 786
Pensioner - övriga anställda	32 077	14 872	15 536	7 526
Övriga sociala avgifter	101 531	101 393	47 676	50 541
Summa	545 286	526 769	205 243	218 481

Koncernen har enbart avgiftsbestämda pensionsplaner.

NOT 8

ERSÄTTNING TILL LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

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

2021 Styrelse & ledande befattningshavare	Grundlön/ styrelsear- vode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pen- sioner	Aktie- relaterade ersätt- ningar	Summa
Styrelsens ordförande (fr.o.m. 2021-09-01) Håkan Sjunnesson	650	-	-	-	-	650
Styrelseledamot, VD (fr.o.m. 2021-09-01) Fredrik Wester	2	-	6	-	-	8
Styrelseledamot Matthias Hermansson	358	-	-	-	-	358
Styrelseledamot Linda Höglund	260	-	-	-	-	260
Styrelseledamot Andras Vajlok	358	-	-	-	-	358
VD (t.o.m. 2021-09-01) Ebba Ljungerud	5 284	-95	10	1 426	-	6 625
Övriga ledande befattningshavare (10 st)	10 593	-184	55	1 818	564	12 846
Summa	17 504	-279	71	3 244	564	21 104

2020

Styrelse & ledande
befattningshavare

	Grundlön/ styrelsear- vode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pen- sioner	Aktie- relaterade ersätt- ningar	Summa
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	-	777	783	5 758
Övriga ledande befattningshavare (8 st)	10 174	3 838	-	2 009	1 488	17 509
Summa	14 499	5 011	-	2 786	2 271	24 567

Styrelsens ordförande erhåller 520 TSEK i styrelsearvode och övriga styrelseledamöter erhåller 260 TSEK. Ordförande i revisionsutskottet Håkan Sjunnesson erhåller 80 TSEK och revisionsutskottets ledamöter Andras Vajlok och Mattias Hermansson erhåller 60 TSEK. Ordförande i ersättningsutskottet Håkan Sjunnesson erhåller 50 TSEK och ersättningsutskottets ledamöter Andras Vajlok och Mattias Hermansson erhåller 38 TSEK.

Negativ rörlig ersättning avser återförda reserver för rörlig ersättning från föregående år som inte har fallit ut pga anställnings upphörande för flera ledande befattningshavare.

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.

I beloppet för grundlön ingår kostnader till följd av avtal om avgångsvederlag med avgående VD Ebba Ljungerud med 6 ordinarie månadslöner under uppsägningstiden samt 6 månaders avgångsvederlag. I beloppet för pensionskostnader ingår pensioner enligt ITP 1 beräknade på de 6 ordinarie månadslönerna.

**NOT 9****AKTIERELATERADE ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA****Optionsprogram 2021/2025**

Årsstämman den 18 maj 2021 beslutade att införa ett personaloptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Vid utgången av perioden uppgick antal utestående personaloptioner till 422 700 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Tilldelade personaloptioner utgavs vederlagsfritt till ett marknadsvärde på 30,08 kr enligt värdering baserad på Black & Scholes-modellen. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 214,82 kr, och teckning av aktier beräknas kunna ske 2 augusti 2024 till 3 juni 2025. Lösenpriset motsvarade 120 % av den genomsnittliga aktiekursen under perioden 11 maj till 17 maj 2021. Intjänande av optioner är villkorade fortsatt anställning i bolaget. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 2 051 TSEK (0 TSEK) under året. I det fall full teckning sker av dessa optioner kommer moderbolagets eget kapital att tillföras 90 804 TSEK.

Optionsprogram 2020/2023

Årsstämman den 15 maj 2020 beslutade att införa ett teckningsoptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Vid utgången av perioden uppgick antal utestående optioner till 291 500 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Tilldelade teckningsoptioner utgavs vederlagsfritt till ett marknadsvärde på 15,66 kr enligt värdering baserad på Black & Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 264,26 kr och teckning av aktier kan ske 15 juni 2023 till 30 juni 2023. Inga intjänandevillkor finns för optionerna. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 0 TSEK (3 649 TSEK) under året. 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 teckningsoptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Vid utgången av perioden uppgick antal utestående optioner till 253 350 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). Tilldelade teckningsoptioner utgavs vederlagsfritt i två omgångar till ett marknadsvärde på 16,97 kr resp 21,07 kr enligt värdering baserad på Black & Scholes. Lösenpriset för optionerna fastställdes till 175,01 kr och teckning av aktier kan ske 15 juni 2022 till 30 juni 2022. Inga intjänandevillkor finns för optionerna. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 0 TSEK (4 497 TSEK) under året. 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 teckningsoptionsprogram riktat till anställda i koncernen. Vid utgången av perioden uppgick antal utestående optioner till 0 st med rätt att teckna lika många aktier i Paradox Interactive AB (publ). 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. Inga intjänandevillkor finns för optionerna. Personalrelaterade kostnader exklusive sociala avgifter för programmet uppgår till 0 TSEK (3 998 TSEK) under året. Inga aktier kunde tecknas under teckningsperioden.

Nedan är en sammanställning av utestående optioner:

	2021	2020
Per 1 januari	753 350	489 350
Tilldelade under året	499 850	289 000
Inlösta under året	–	–
Förverkade under året	-285 650	–
Återköpta under året	–	-18 500
Per 31 december	967 550	753 350
Inlösbara och intjänade per 31 december	253 350	289 000

NOT 10**AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR FÖRDELAT PÅ FUNKTION**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021	2020	2021	2020
Kostnad sålda varor	-577 219	-385 750	-492 045	-301 163
Försäljningskostnader	-4 779	-5 295	-120	-111
Administrationskostnader	-7 857	-21 629	-4 200	-6 856
Summa	-589 855	-412 674	-496 365	-308 130



NOT 11	ERSÄTTNINGAR TILL REVISOR	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
		2021	2020	2021	2020
	Kostnadsförd ersättning uppgår till:				
	PwC				
	-revisionsuppdrag	1 062	–	1 062	–
	-revisionsverksamhet utöver revisionsuppdrag	–	–	–	–
	-skatterådgivning	–	–	–	–
	-övriga tjänster	1 645	–	1 645	–
	Summa	2 707	–	2 707	–
	Grant Thornton Sweden AB				
	-revisionsuppdrag	–	947	–	947
	-revisionsverksamhet utöver revisionsuppdrag	–	157	–	157
	-skatterådgivning	–	–	–	–
	-övriga tjänster	–	–	–	–
	Summa	–	1 104	–	1 104

NOT 12	ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
		2021	2020	2021	2020
	Valutakursvinster	24 434	16 024	24 166	16 024
	Vinst vid försäljning av immateriella tillgångar	4 268	–	4 268	–
	Övriga ersättningar och intäkter	12 139	9 588	6 053	1 800
	Summa	40 841	25 612	34 487	17 824

NOT 13	ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
		2021	2020	2021	2020
	Valutakursförluster	-3 943	-43 004	-4 262	-43 004
	Övriga rörelsekostnader	-164	-3 090	–	–
	Summa	-4 107	-46 094	-4 262	-43 004

NOT 14	RESULTAT FRÅN ANDELAR I KONCERNFÖRETAG	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
		2021	2020	2021	2020
	Utdelning från dotterföretag	–	–	43 143	–
	Summa	–	–	43 143	–

NOT 15	FINANSIELLA INTÄKTER	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
		2021	2020	2021	2020
	Ränteintäkter och liknande resultatposter	545	249	341	281
	Realisationsresultat vid avyttring av andelar	–	449	–	449
	Summa	545	698	341	730

Varav ränteintäkter från koncernföretag		205	139
---	--	-----	-----

NOT 16	FINANSIELLA KOSTNADER	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
		2021	2020	2021	2020
	Räntekostnader leasing	-3 553	-4 435	–	–
	Övriga räntekostnader	-519	-340	-157	-225
	Summa	-4 072	-4 775	-157	-225

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

**NOT 17 BOKSLUTSDISPOSITIONER**

	MODERBOLAGET	
	2021	2020
Återföring periodiseringsfond	193 100	9 775
Avsättning till periodiseringsfond	-125 000	-160 000
Summa	68 100	-150 225

NOT 18 SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

De viktigaste komponenterna i skattekostnaden för räkenskapsåret och förhållandet mellan förväntad skattekostnad baserat på svensk effektiv skattesats på 20,6 % (21,4 %) och redovisad skattekostnad i resultatet är enligt följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021	2020	2021	2020
Resultat före skatt	303 926	628 030	430 104	504 042
Skatt enligt gällande skattesats, 20,6 % (21,4 %)	-62 609	-134 398	-88 602	-107 865
Justering av tidigare års skatt	2 693	–	-45	–
Justering för skillnader i skattesats i utlandet	-4 119	386	–	–
Andra ej skattepliktiga intäkter	–	1 178	8 887	–
Andra ej avdragsgilla kostnader	-360	-4 621	-3 306	-4 667
Redovisad skatt i resultaträkningen	-56 157	-137 455	-83 065	-112 532
Skattekostnaden består av följande komponenter:				
Aktuell skatt				
På årets resultat	-44 270	-117 961	-83 020	-112 532
Justering av tidigare års skatt	2 693	–	-45	–
Uppskjuten skattekostnad				
Förändring av temporära skillnader	-14 580	-19 494	–	–
Redovisad skatt i resultaträkningen	-56 157	-137 455	-83 065	-112 532

NOT 19**BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGSARBETEN**

Förändringar i redovisade värden för balanserade utgifter för utvecklingsarbeten är:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	1 839 082	1 227 365	1 776 137	1 164 552
Inköp via rörelseförvärv	–	4 036	–	–
Balanserade utgifter	744 313	613 948	738 215	611 585
Valutakursdifferenser	4 699	-6 267	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	2 588 094	1 839 082	2 514 352	1 776 137
Ingående ackumulerade avskrivningar	-717 045	-500 377	-670 680	-462 917
Valutakursdifferenser	-3 618	4 967	–	–
Årets avskrivningar	-230 054	-221 635	-229 200	-207 763
Utgående ackumulerade avskrivningar	-950 745	-717 045	-899 880	-670 680
Ingående ackumulerade nedskrivningar	-201 570	-146 251	-192 235	-135 629
Valutakursdifferenser	-975	1 287	–	–
Årets nedskrivningar	-236 303	-56 606	-236 303	-56 606
Utgående ackumulerade nedskrivningar	-438 848	-201 570	-428 538	-192 235
Redovisat värde	1 198 502	920 467	1 185 934	913 222

Nedskrivningsprövning av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten sker per spel för hela spelportföljen. Återvinningsvärdet per spel bestämdes utifrån beräkningar av nyttjandevärde, som omfattade en utförlig treårsprognos, följt av en extrapolering av förväntade kassaflöden för spelens återstående nyttjandeperioder med användning av en sjunkande tillväxttakt. Nuvärdet av det förväntade kassaflödet för varje spel bestäms genom att tillämpa en diskonteringskurs som motsvarar marknadens antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. Samtliga diskonteringsräntor har uppgått till 15% (10-15%) under året. En nedskrivning på 236 303 TSEK (56 606 TSEK) har redovisats under året för icke utannonserade spel där utvecklingen har avslutats i sin helhet.

**NOT 20****LICENSER, VARUMÄRKEN OCH LIKANDE RÄTTIGHETER**

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

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	463 222	289 958	173 430	162 852
Inköp via rörelseförvärv	–	175 241	–	–
Inköp	3 235	9 925	3 235	10 578
Valutakursdifferenser	12 497	-11 902	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	478 954	463 222	176 665	173 430
Ingående ackumulerade avskrivningar	-158 634	-89 397	-77 415	-51 388
Valutakursdifferenser	3 695	-3 319	–	–
Årets avskrivningar	-81 611	-65 919	-25 700	-26 027
Utgående ackumulerade avskrivningar	-236 549	-158 634	-103 115	-77 415
Ingående ackumulerade nedskrivningar	-9 925	–	-9 925	–
Årets nedskrivningar	–	-9 925	–	-9 925
Utgående ackumulerade nedskrivningar	-9 925	-9 925	-9 925	-9 925
Redovisat värde	232 480	294 662	63 625	86 090

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 diskonteringskurs som motsvarar marknads antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. Samtliga diskonteringsräntor har uppgått till 15% (10-15%) under året. Årets nedskrivningar inom posten uppgår till 0 TSEK (9 925 TSEK).

NOT 21**GOODWILL**

Förändringar i redovisade värden för goodwill är:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	20 218	–	–	–
Förvärvade verksamheter	–	20 821	–	–
Valutakursdifferenser	381	-603	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	20 600	20 218	–	–
Redovisat värde	20 600	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 diskonteringskurs som motsvarar marknads antagande om pengarnas tidsvärde och specifika risker för spelen. För de aktuella spelen har samtliga diskonteringsräntor uppgått till 15% (15%) under året.

**NOT 22 INVENTARIER OCH INSTALLATIONER**

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

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	64 159	57 061	47 682	44 754
Inköp via rörelseförvärv	–	2 192	–	–
Inköp	1 694	4 639	–	2 928
Utrangeringar	-2 528	–	-2 528	–
Valutakursdifferenser	688	267	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	64 013	64 159	45 154	47 682
Ingående ackumulerade avskrivningar	-37 630	-24 478	-28 276	-20 467
Utrangeringar	2 528	–	2 528	–
Valutakursdifferenser	-423	483	–	–
Årets avskrivningar	-6 428	-13 635	-5 164	-7 809
Utgående ackumulerade avskrivningar	-41 992	-37 630	-30 912	-28 276
Redovisat värde	22 022	26 529	14 242	19 406

NOT 23**NYTTJANDERÄTTSTILLGÅNGAR**

Förändringar i redovisade värden avseende nyttjanderättstillgångar för kontor är:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	244 154	259 881	–	–
Anskaffning	–	10 742	–	–
Avyttring	–	-24 034	–	–
Valutakursdifferenser	1 863	-2 434	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	246 017	244 154	–	–
Ingående ackumulerade avskrivningar	-44 714	-24 360	–	–
Avskrivningar	-35 460	-44 954	–	–
Avyttring	–	24 034	–	–
Valutakursdifferenser	-571	566	–	–
Utgående ackumulerade avskrivningar	-80 744	-44 714	–	–
Redovisat värde	165 273	199 440	–	–

**NOT 24 LEASINGAVTAL**

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

	KONCERNEN	
	2021-12-31	2020-12-31
Kortfristiga	34 536	34 129
Långfristiga	134 438	167 775

Förändring av leasingskuld presenteras nedan;

	KONCERNEN	
	2021-12-31	2020-12-31
Ingående balans	201 904	236 281
Amortering som del av finansieringsverksamheten i kassaflödet	-33 994	-43 062
Nya leasingavtal	–	7 546
Omräkningsdifferens	1 064	1 139
Utgående balans	168 974	201 904

I koncernens kassaflöde ingår ränta på leasingskulderna i den löpande verksamheten uppgående till 3 553 TSEK (4 296 TSEK).

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 (till exempel 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 nyttjanderättstillgångar. Kvarvarande löptid uppgår till 0-5 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 2021-12-31	Inom 1 år	2-3 år	4-5 år	Efter 5 år	Summa
Leasingavgifter	37 593	72 982	63 200	3 747	177 523
Finansiella kostnader	-3 076	-4 082	-1 288	-102	-8 549
Nuvärde	34 518	68 900	61 912	3 645	168 975

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

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	
	2021-12-31	2020-12-31
Korttidsleaseavtal	1 892	119
Leasingavtal med underliggande tillgång av lågt värde	944	366
Variabla leasingbetalningar	6 122	4 315
Summa	8 958	4 800

**NOT 25****FINANSIELLA TILLGÅNGAR OCH SKULDER**

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

2021-12-31	Upplupet anskaff- ningsvärde	Verkligt värde via resultat- räkningen	Icke- finansiella poster	Totalt
Balanserade utvecklingsarbeten	–	–	1 198 502	1 198 502
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	–	–	232 480	232 480
Goodwill	–	–	20 600	20 600
Inventarier	–	–	22 021	22 021
Nyttjanderättstillgångar	–	–	165 272	165 272
Andelar i intresseföretag	–	–	31 082	31 082
Andra långfristiga fordringar	18 589	–	–	18 589
Kundfordringar	133 780	–	–	133 780
Skattefordringar	–	–	19 821	19 821
Övriga fordringar	24 534	–	–	24 534
Förutbetalda kostnader	–	–	56 287	56 287
Likvida medel	599 724	–	–	599 724
Totala tillgångar	776 628	–	1 746 065	2 522 693
Leasingskulder långfristiga	–	–	134 438	134 438
Uppskjutna skatteskulder	–	–	163 606	163 606
Övriga långfristiga skulder	422	–	–	422
Leverantörsskulder	97 016	–	–	97 016
Aktuella skatteskulder	–	–	6 278	6 278
Leasingskulder kortfristiga	–	–	34 536	34 536
Övriga skulder	28 283	–	–	28 283
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	–	–	396 550	396 550
Totala skulder	125 721	–	735 408	861 129

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.

2020-12-31	Upplupet anskaff- ningsvärde	Verkligt värde via resultat- räkningen	Icke- finansiella poster	Totalt
Balanserade utvecklingsarbeten	–	–	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 fordringar	1 234	–	–	1 234
Kundfordringar	176 979	–	–	176 979
Skattefordringar	–	–	–	–
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	–	877 376	1 009 911

**NOT 26 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	
	2021-12-31	2020-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	305 812	106 454
Förvärv Iceflake Studios OY	–	28 427
Förvärv Playrion Game Studio SAS	–	169 791
Nybildning Paradox Tinto SL	–	31
Nybildning Paradox Interactive Inc	–	0
Omvärdering Harebrained Holdings Inc	–	1 108
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	305 812	305 812

NOT 27**ANDELAR I INTRESSEFÖRETAG**

Innehav i enskilt ej väsentliga intresseföretag:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Ingående balans	24 669	18 835	16 766	16 766
Resultatandelar	6 412	5 834	–	–
Utgående balans	31 081	24 669	16 766	16 766

2021	Innehav	Resultatandel
Hardsuit Labs Inc	33%	6 412

2020	Innehav	Resultatandel
Hardsuit Labs Inc	33%	5 834

NOT 28**ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	1 234	3 462	60	3 462
Lämnade depositioner	17 333	1 174	17 333	–
Återbetalda depositioner	–	-3 402	–	-3 402
Valutakursdifferenser	22	–	–	–
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	18 590	1 234	17 393	60

**NOT 29****KUNDFORDRINGAR**

Kundfordringar består av följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Kundfordringar brutto	133 780	176 979	130 840	174 229
Reservering för förväntade kreditförluster	–	–	–	–
Redovisat värde	133 780	176 979	130 840	174 229

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

Alla koncernens kundfordringar har granskats för indikationer på nedskrivningsbehov. Inga väsentliga kundfordringar behövde skrivas ned, i likhet med föregående år. För åldersanalys av koncernens kundfordringar, se kreditrisk not 42.

NOT 30**FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Förutbetalda hyreskostnader	10 431	10 255	10 220	9 912
Övriga förutbetalda kostnader	14 475	13 727	13 734	13 709
Upplupna intäkter	31 381	28 624	31 381	28 624
Redovisat värde	56 287	52 606	55 335	52 245

NOT 31**LIKVIDA MEDEL/KASSA OCH BANK**

Likvida medel innefattar följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Tillgodohavanden hos bank	599 724	767 561	469 881	688 427
Summa	599 724	767 561	469 881	688 427

NOT 32**EGET KAPITAL****Aktiekapital**

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

	MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31
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 33**OBESKATTADE RESERVER**

	MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31
Periodiseringsfond avsatt:		
beskattningsåret 2015	–	60 600
beskattningsåret 2016	–	77 500
beskattningsåret 2017	30 000	85 000
beskattningsåret 2018	120 000	120 000
beskattningsåret 2019	120 000	120 000
beskattningsåret 2020	160 000	160 000
beskattningsåret 2021	125 000	–
Summa	555 000	623 100

**NOT 34 UPPSKJUTNA SKATTESKULDER**

Redovisade belopp avser temporära skillnader hänförliga till:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Obeskattade reserver	118 670	135 402	–	–
Immateriella anläggningstillgångar från förvärv	44 936	57 994	–	–
Utgående balans på uppskjuten skatteskuld	163 606	193 396	–	–

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

NOT 35 ÖVRIGA SKULDER

Övriga kortfristiga skulder består av följande:

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Köpeskilling, Playrion Game Studio	–	25 567	–	25 567
Köpeskilling, Iceflake Studios	10 609	13 049	10 609	13 049
Köpeskilling, Prison Architect	–	8 189	–	8 189
Övriga skulder	17 674	18 641	3 131	3 310
Övriga kortfristiga skulder	28 283	65 446	13 740	50 115

Köpeskillingar Playrion Game Studio, Iceflake Studios och Prison Architect avser fördröjda köpeskillingar redovisade till upplupet anskaffningsvärde. Minskning mot föregående år avser helt eller delvis reglering av utestående saldon med likvida medel. Villkorade köpeskillingar avseende förvärv Harebrained Schemes värderade till verkligt värde i nivå 3 är upptagna till 0 TSEK (0 TSEK), se not 43.

NOT 36**UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Upplupna personalkostnader	71 628	101 868	32 902	50 431
Upplupna royaltykostnader	17 960	31 703	17 960	31 703
Förutbetalda intäkter	291 828	281 801	291 828	281 801
Övriga upplupna kostnader	15 134	15 885	13 947	15 880
Summa	396 550	431 257	356 637	379 815

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

NOT 37**STÄLLDA SÄKERHETER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE**

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Ställda säkerheter				
Företagsinteckningar	19 600	28 600	19 600	28 600
Pantsatta bankmedel	17 393	17 393	17 393	17 393
	36 993	45 993	36 993	45 993
Eventualförpliktelser	Inga	Inga	Inga	Inga

**NOT 38 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE**

Koncernens närstående innefattar samtliga bolag inom koncernen, styrelse, VD, samt övriga ledande befattningshavare. Vid utgången av året hade moderbolaget fordringar på dotterföretag om 35 176 TSEK (3 845 TSEK), samt skulder till dotterföretag om 21 409 TSEK (57 373 TSEK). Fordringar och skulder mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Moderbolagets försäljning till dotterföretag har under året uppgått till 31 523 TSEK (3 645 TSEK), och inköp har uppgått till 468 100 TSEK (335 343 TSEK). Utdelningar från dotterföretag till moderbolag uppgick till 43 143 TSEK (0 TSEK). Moderbolagets inköp från intresseföretag uppgick under året till 14 739 TSEK (143 580 TSEK). Försäljning och inköp mellan koncernföretag avser i huvudsak den utvecklingsverksamhet som bedrivs i dotterföretagen. Försäljning och inköp mellan koncernföretag har eliminerats i koncernredovisningen. Fordringar och skulder mellan koncernföretagen löper på marknadsmässiga villkor. Utestående saldon regleras vanligtvis med likvida medel.

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

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

NOT 39 HÄNDELSER EFTER BALANSDAGEN

Inga väsentliga händelser har inträffat efter periodens utgång.

NOT 40 JUSTERINGAR FÖR POSTER SOM INTE INGÅR I KASSAFLÖDET

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

	KONCERNEN		MODERBOLAGET	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Avskrivningar på icke-finansiella poster	353 553	346 143	260 064	241 599
Nedskrivningar på icke-finansiella poster	236 302	66 531	236 302	66 531
Resultat från innehav enligt kapitalandelsmetoden	-6 286	-5 507	–	–
Justering av villkorade köpeskillingar	–	1 108	–	–
Övriga justeringar	2 051	11 535	2 050	11 534
Summa justeringar	585 620	419 810	498 416	319 664

NOT 41**DEFINITION AV NYCKELTAL**

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

Bruttoresultat

	KONCERNEN	
	2021	2020
Nettoomsättning	1 447 456	1 793 794
Kostnad sålda varor	-880 971	-805 644
Bruttoresultat	566 485	988 149

Definition: Nettoomsättning minus kostnad sålda varor.

Rörelseresultat

	KONCERNEN	
	2021	2020
Nettoomsättning	1 447 456	1 793 794
Kostnad sålda varor	-880 971	-805 644
Försäljningskostnader	-192 867	-215 138
Administrationskostnader	-102 899	-120 422
Övriga rörelseintäkter	40 841	25 612
Övriga rörelsekostnader	-4 107	-46 094
Rörelseresultat	307 453	632 108

Definition: Nettoomsättning minus alla kostnader inom rörelsen.

Rörelsemarginal

	KONCERNEN	
	2021	2020
Nettoomsättning	1 447 456	1 793 794
Rörelseresultat	307 453	632 108
Rörelsemarginal	21%	35%

Definition: Rörelseresultat i procent av nettoomsättningen

**Vinstmarginal**

	KONCERNEN	
	2021	2020
Nettoomsättning	1 447 456	1 793 794
Resultat efter finansiella poster	303 926	628 030
Vinstmarginal	21%	35%

Definition: Resultat efter finansiella poster i procent av nettoomsättning.

Soliditet

	KONCERNEN	
	2021-12-31	2020-12-31
Eget kapital	1 661 563	1 508 158
Balansomslutning	2 522 693	2 518 068
Soliditet	66%	60%

Definition: Eget kapital i procent av balansomslutningen.

Eget kapital per aktie

	KONCERNEN	
	2021-12-31	2020-12-31
Eget kapital	1 661 563	1 508 158
Antal aktier, tusental	105 600	105 600
Eget kapital per aktie	15,73	14,28

Definition: Eget kapital dividerat med antal aktier vid periodens slut

NOT 42**FINANSIELL RISKHANTERING****Riskhanteringsmål och -principer**

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

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

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

Valutarisk

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

Av koncernens totala intäkter är 3 % (3 %) i svenska kronor. Av koncernens totala kostnader är 47 % (44 %) i svenska kronor. Beaktat denna exponering har en känslighetsanalys av intäkter och kostnader i resultaträkningen genomförts. Om den svenska kronan stärkts mot alla andra valutor med 10 % skulle årets resultat ha varit 69 959 TSEK (76 163 TSEK) sämre.

Koncernens valutarisk i finansiella instrument är främst relaterad till kundfordringar och leverantörsskulder och övriga skulder i Sverige. Per balansdagen uppgår utestående balanser netto i USD till 111 235 TSEK (139 637 TSEK), netto i EUR uppgår till -18 480 TSEK (-36 806 TSEK). Vid en känslighetsanalys där den svenska kronan stärks mot USD med 10% påverkas årets resultat efter skatt med -8 832 TSEK (-10 976 TSEK) och vid en känslighetsanalys där den svenska kronan försvagas mot EUR med 10% påverkas årets resultat efter skatt med -1 467 TSEK (-2 893 TSEK).

Ränterisk

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

Kreditrisk

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

	2021-12-31	2020-12-31
Förfallna:		
Inte mer än tre månader	2 125	5 583
Mer än tre månader men inte mer än sex månader	61	6 039
Mer än sex månader men inte mer än nio månader	–	–
Mer än ett år	–	–
Totalt	2 186	11 622

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

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

Likviditetsrisk

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

Kapitalhantering

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

NOT 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:

2021-12-31	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella skulder			
Villkorad köpeskilling, Harebrained Schemes	–	–	–
Totalt	–	–	–
 2020-12-31	 Nivå 1	 Nivå 2	 Nivå 3
Finansiella skulder			
Villkorad köpeskilling, 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 köpeskilling (Nivå 3)

Verkligt värde på den villkorade köpeskillingen 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 en andel av den förvärvade studios resultat till och med 2022, justerad för en diskonteringsränta på 15 %. Ingen övre gräns avseende den villkorade köpeskillingen är reglerad i avtalet. 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.

**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	2021	2020
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	105 755 565	105 839 159

Utdelning

Under 2021 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 2022 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 2021. 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 2021 (inklusive jämförelsetal) godkändes av styrelsen den 5 april 2022.

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 2022-04-05

Håkan Sjunnesson
Styrelseordförande

Fredrik Wester
Verkställande direktör

Andras Vajlok

Mathias Hermansson

Linda Höglund

Vår revisionsberättelse har lämnats den dag som
framgår av vår elektroniska signatur.
Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor



REVISIONSBERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Paradox Interactive AB (publ)

Org.nr. 556667-4759

RAPPORT OM ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Paradox Interactive AB (publ.) för år 2021, med undantag för bolagsstyrningsrapporten på sidorna 38 - 44. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 35 - 80 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 2021 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 2021 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 på sidorna 38–44. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

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

Grund för uttalanden

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

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

Övrig upplysning

Revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen för räkenskapsåret 2020 har utförts av en annan revisor som lämnat en revisionsberättelse daterad 14 april 2021 med omodifierade uttalanden i Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-34. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

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

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

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

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

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

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

Revisorns ansvar

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

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

RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Paradox Interactive AB (publ.) för år 2021 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

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

Grund för uttalanden

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

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



Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

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

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

Revisorns ansvar

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

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

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

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionsssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

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

Revisorns granskning av bolagsstyrningsrapporten

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten på sidorna 38 - 44 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

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

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

Stockholm

Den dag som framgår av vår elektroniska signatur

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow
Auktoriserad revisor



REVISORNS YTTRANDE AVSEENDE DEN LAGSTADGADE HÅLLBARHETSRAPPORTEN

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

Uppdrag och ansvarsfördelning

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten för år 2021 på sidorna 26-34 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Granskningens inriktning och omfattning

Vår granskning har skett enligt FARs rekommendation 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.

UTTALANDE

En hållbarhetsrapport har upprättats.

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Stockholm

Den dagen som framgår av vår elektroniska signatur

Aleksander Lyckow

Auktoriserad revisor

