



Pressmeddelande

23 februari 2016

Bokslutskommuniké

2015 blev ett mycket händelserikt år med flera nya spellanseringar och framgångsrika expansioner som drev rekordtillväxt, hög marginal och starkt kassaflöde. Med en bred spelportfölj, en förstärkt organisation med fortsatt fokus på utveckling och lanseringar samt en stark balansräkning står företaget nu väl rustat inför framtiden.

Företagets nettoomsättning ökade med 241 % till 604 MSEK och rörelseresultatet med 442 % till 242 MSEK motsvarande en rörelsemarginal på 40 %, upp från 25 % året innan. Likvida medel och kortfristiga placeringar uppgick vid årets utgång till 160 MSEK.

Tillväxten under året har främst drivits av starka lanseringar av nya spel, som *Cities: Skylines* och *Pillars of Eternity*, och framgångsrika expansioner av existerande spel, som *Europa Universalis IV* och *Crusader Kings II*. Företaget har även haft en medveten strategi att skjuta vissa lanseringar från 2014 till 2015 för att öka kvaliteten, vilket till viss del förklarar den exceptionellt höga tillväxttakten. För att klara av den starka expansionen har organisationen förstärkts väsentligt och personalstyrkan växt med drygt 100 % de senaste två åren.

"Vi har levererat lönsam tillväxt i över ett årtionde och samtidigt breddat vår produktportfölj inom våra nischer. Idag har vi mer än 75 spel i vår katalog och över 1 miljon "gamers" spelar ett Paradox-spel varje månad. Vi har dessutom 4.8 miljoner registrerade användare. Vår styrka är att vi kombinerar en stark IP portfölj, där vi i huvudsak äger våra varumärken, med lojala "gamers" och en stabil finansiell ställning. Vi står starkt rustade och börjar nu på allvar titta på möjligheterna att

expandera vår verksamhet mot andra plattformar än PC och nya geografiska marknader utanför Europa och Nordamerika”, säger Fredrik Wester, VD Paradox Interactive.

Finansiella nyckeldata för räkenskapsåret 2015

Nettoomsättningen för 2015 uppgick till 604,0 MSEK (177,0 MSEK), en ökning med 241 %. Intäktsökningen är framför allt hänförlig till de nya spellanseringarna *Cities: Skylines* och *Pillars of Eternity*. Även de egenutvecklade titlarna *Europa Universalis* och *Crusader Kings* bidrog till ökningen.

Rörelseresultatet uppgick till 241,7 MSEK (44,6 MSEK). Resultat före skatt uppgick till 242,0 MSEK (43,7 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 188,8 MSEK (33,6 MSEK).

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 294,8 MSEK (64,7 MSEK), och kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -153,8 MSEK (-57,0 MSEK).

Likvida medel och kortfristiga placeringar uppgick vid årets utgång till 50,2 MSEK (21,3 MSEK) respektive 109,7 MSEK (29,3 MSEK).

Årets händelser

Cities: Skylines sålde över 1 miljon kopior första månaden på den digitala nedladdningsplattformen Steam. Under samma tidsspann skapades över 33 000 användarmodifikationer till spelet på samma plattform. Spelet har utvecklats av utvecklingspartnern Colossal Order och är det tredje spelet som utvecklats i samarbete med Paradox Interactive.

Pillars of Eternity startade som en kickstarterkampanj från rollspelsstudion Obsidian Entertainment som sedan signerades till Paradox förlag. Spelet blev snabbt en favorit hos kritikerna (och spelarna) och är Paradox högst rankade spel (metacritic) från en extern utvecklare.

För *Europa Universalis IV* släpptes 3 expansioner under året. Expansionerna för strategititlarna har hög attachment rate, dvs. antal spelare som har basspelet och även köper expansionen, och produktlivscyklarna sträcker sig över flera år.

För *Crusader Kings II* som släpptes 2012 kom en expansion under 2015. I början av året passerade grundspelet en miljon sålda exemplar.

I slutet av oktober flyttade Paradox Interactive in i nya lokaler på Västgötagatan. De nya lokalerna på 3300 kvm har utformats för att passa såväl företagets nuvarande verksamhet som verksamheten på 3-5 års sikt.

Under 2015 beslutades att Free-2-play spelet Wizard Wars övergår från aktiv utveckling till legacy dvs. att spelet går att spela, men att ingen ytterligare utveckling av innehållet görs. Detta fick till följd att studion Paradox North löstes upp och att dess anställda började arbeta på Paradox Development Studio.

Under 2015 identifierades också ett lägre behov av grafikresurser på kort och lång sikt med arbetsbrist som följd. Beslutet fattades därför att lägga ned Paradox South, en studio i Skövde som fokuserat på att skapa grafik för internt utvecklade titlar.

I november meddelade Paradox Interactive att man köpt White Wolf Publishing och dess samtliga varumärken från de tidigare ägarna CCP. Det nya dotterbolaget kommer att arbeta med licensiering av White Wolf-varumärken, där det sedan tidigare existerar produkter inom brädspel, samlingskortspel, PC-spel och böcker. Dotterbolaget är verksamt som en självständig enhet.

I slutet av året initierades en styrelserекrytering. Via annonser på Paradox karriärssida, diskussionsforumet Reddit, sociala medier samt en sk live stream bjöds communityt och andra intresserade in för att föreslå såväl kandidater som lämpliga frågor till den framtida styrelseledamoten. Tillsättningen gjordes efter periodens slut.

Spelreleaser 2015

Europa Universalis: El Dorado	26:e feb	Expansion	PC, Mac, Linux
Cities: Skylines	10:e mars	Nytt spel	PC, Mac, Linux
Pillars of Eternity	26:e mars	Nytt spel	PC, Mac, Linux
Knights of Pen & Paper 2	13:e maj	Nytt spel	iOS, Android
Magicka 2	26:e maj	Nytt spel	PS4, PC, Mac, Linux
Europa Universalis: Common Sense	9:e juni	Expansion	PC, Mac, Linux
Crusader Kings II: Horse Lords	14:e juli	Expansion	PC, Mac, Linux
Pillars of Eternity: The White March part 1	25:e aug	Expansion	PC, Mac, Linux
Magicka 2: Cardinal Points	15:e sept	Expansion	PS4, PC, Mac, Linux
Cities: Skylines After Dark	24:e sept	Expansion	PC, Mac, Linux
Knights of Pen & Paper 2	20:e okt	Ny plattform	PC, Mac, Linux
Europa Universalis: The Cossacks	1:a dec	Expansion	PC, Mac, Linux
Magicka 2: Ice, Death and Fury	15:e dec	Expansion	PS4, PC, Mac, Linux

För mer information, vänligen kontakta:

Andras Vajlok, CFO, Paradox Interactive AB.

E-mail: andras.vajlok@paradoxplaza.com

Fredrik Wester, CEO & President, Paradox Interactive AB.

Email: fredrik.wester@paradoxplaza.com

Kort om Paradox Interactive

Koncernen Paradox Interactive består idag av förlagsverksamhet för datorspel, musik och böcker främst under egna varumärken, egen utveckling av datorspel samt licensering av White Wolfs varumärken. Förlagsverksamheten förlägger, både internt utvecklade titlar och titlar utvecklade av fristående studios. Den interna utvecklingen under Paradox Development Studios utvecklar främst strategispel. Spelportföljen består idag av fler än 75 titlar och Paradox Interactive äger de viktigaste varumärkena som *Europa Universalis*, *Hearts of Iron*, *Crusader Kings*, *Cities: Skylines* och *Magicka* m.fl. Sedan starten för över tio år sedan har företaget sålt sina spel världen över, först via partners och fysisk distribution och sedan 2006 digitalt som egenförläggare. De plattformar som företaget utvecklar för är främst PC, men under 2015 har bolaget även släppt spel till PS4 och mobila plattformar. De största marknaderna består idag av USA, England, Tyskland, Frankrike, Ryssland och Skandinavien. Idag spelar ca en miljon spelare Paradox spel varje månad och antal registrerade Paradoxanvändare närmar sig fem miljoner.